MANUALE CATAPULTA

Manuale introduttivo per la vostra prima partita sull'Isola spezzata

INDICE

Benvenuto
Come usare questo manuale
Abbandono di questo manuale
Sistema di gioco essenziale
Archetipi starter semplici
Archetipi starter complessi

Benvenuti

Questo manuale nasce per l'avvio rapido per la prima partita nell'associazione di Gioco di Ruolo dal Vivo Arcana Domine.
Il regolamento completo non è complicato per sè, ma presenta un numero molto elevato di informazioni e libertà di creazione del personaggio, e a volte chi è alla prima partita può far fatica a orientarsi o magari non avere nella vita reale il tempo per meditare bene il suo primo alter-ego.
Ad esempio ci sono varie organizzazioni o gilde, e varie situazioni diplomatiche, già esistenti nel gioco. Tuttavia qui partiremo dal presupposto che veniate dall'esterno e/o vi siate appena messi al servizio di un mentore che vi guiderà. Per qualsiasi dubbio andate nel nostro forum nella sezione "Isola Spezzata" e chiedete.
http://arcanadomine.forumup.it/ forum

Come usare questo manuale:

-Memorizzate le "Chiamate";
-Imparate il sistema di gioco e le capacità del vostro archetipo;
-Leggete tutto il resto

Abbandono di questo manuale

Vi siete fatti la prima partita, vi siete divertiti e ambientati, da ora in poi probabilmente non vi servirà
più questo manuale e dovrete passare al regolamento normale, ad esempio per sapere come creare oggetti o come aumentare le capacità del vostro personaggio. Potete tranquillamente tenere il vostro personaggio mantenendone storia e capacità, oppure potete farne uno completamente nuovo

Sistema di gioco essenziale

Abbreviazioni

A.D.: l'ambientazione il gioco nel suo complesso
GDR= Gioco Di Ruolo
GRV= Gioco di Ruolo dal Vivo
IG= In Gioco
FG= Fuori Gioco
PG= Personaggio Giocante
PNG= Personaggio Non Giocante
PP = Punti Presenza
PA = Punti Armatura
PF = Punti Ferita
CCA: Capacità di Controllo Arcano, si contrappone alla DCA la capacità dei maghi di controllare creature arcane e oggetti incantati
DCA : la difficoltà di certi oggetti incantati a lasciarsi usare, si contrappone alla CCA

LE REGOLE DEL GIOCO

Persone e ruoli

Il mondo in cui si svolge il nostro gioco è un mondo alternativo, un anno 1000 in cui la magia esiste, in cui elementi medievali (castelli, re, cavalieri) si fondono con elementi fantastici (elfi, maghi, orchi). Tale mondo non esiste fisicamente, ma prende vita grazie alla fantasia delle persone che lo organizzano e che partecipano ad esso. Ecco chi vi prende parte:
PG: Personaggi Giocanti (PG), sono quelli che normalmente vengono interpretati dai giocatori. Possono essere definiti i protagonisti del racconto: hanno una libertà molto ampia e danno forma al racconto rendendolo imprevedibile con le loro scelte, pur essendo limitati dal ruolo che si è deciso di interpretare (ad esempio un PG servo dovrebbe portare rispetto al padrone).
PNG: i Personaggi Non Giocanti sono ruoli privi di evoluzione. Esistono per far vivere il mondo: possono essere più o meno potenti e rimanere in gioco per più o meno tempo, finché sono più utili alla trama.

GIOCATORE: interpreta i PG.
MASTER: conosce e gestisce le trame del gioco, interpreta PNG e gestisce le comparse.
AIUTO MASTER: interpreta comparse e PNG. Può essere anche un giocatore, ma non può comparire contemporaneamente come PG e PNG/comparsa nelle stesse trame.

Chiamate dei Master e di Soccorso
Queste chiamate sono urlate esclusivamente dai Master:
In Gioco!: quando viene urlato il gioco inizia.
Fuori Gioco!: al contrario del precedente mette termine al gioco. Non si possono più usare armi e magie. Solo in casi eccezionali si potrà continuare a interpretare il proprio personaggio, senza però intraprendere azioni aggressive verso altri PG o PNG.
Congela: quando viene urlato ogni persona In Gioco deve rimanere ferma sul posto. Ogni azione deve essere interrotta e ognuno deve ascoltare le spiegazioni del master che lo ha urlato.
Non sono qui: anziché essere urlato viene indicato incrociando le braccia sul petto. Significa che in quel momento non si è presenti in quel luogo e si è quindi invisibili a chi sta giocando; non può quindi interagirci. Questo simbolo va usato anche da quei giocatori a cui il personaggio è stato ucciso e che stanno andando a riconsegnarne il cartellino agli organizzatori. "Non sono qui" va dichiarato verbalmente nel caso qualcuno si avvicinasse per parlare o combattere. È assolutamente vietato ai PG utilizzare questa chiamata per spostarsi nel campo di gioco o per uscirne.

Utilizzabile da tutti, ma solo se necessario, è la chiamata di soccorso:
Uomo a terra!: questo urlo indica la presenza di un ferito (vero!) sul terreno di gioco. Questa chiamata ferma il gioco nelle vicinanze del ferito e invita i presenti a usare un il buon senso allontanandosi dall'infortunato se sprovvisti di conoscenze mediche (sempre reali) e far intervenire un master. Se è stata presa una svista il presunto infortunato dovrà rivelarlo.

Il Combattimento e la Morte

Il combattimento e la sicurezza
Questo è un gioco di ruolo dal vivo, e quindi si "combatte" dal vivo. Non ci sono tiri di dado né test di iniziativa. A differenza della magia e delle interazioni tra i personaggi, questa parte del gioco prevede un contatto fisico e, proprio per questo, necessità di qualche norma in più che regoli l'utilizzo delle armi che devono essere usate in maniera responsabile nonostante siano innocue.
Sono vietati colpi violenti delle armi e qualunque contatto fisico con le parti non predisposte a colpire (come le else) o con il corpo, con gli scudi o con qualunque cosa non abbia ottenuto l'omologazione dei Master. I colpi devono essere caricati e realistici, ma non portati con violenza.
La forza del colpo non ha influenza sul tipo di danno causato al personaggio.
È assolutamente vietato caricare l'avversario. È anche vietato il colpo in affondo e bloccare o respingere in modo prolungato l'arma avversaria.
Evitare sempre il contatto fisico o il contrasto (ad esempio spingendosi con gli scudi).
Ogni giocatore è responsabile per il proprio equipaggiamento ed è tenuto a far controllare le proprie armi, scudi ed armature all'inizio di ogni evento ai Master incaricati del controllo.
Sono vietati colpi alla testa o all'inguine, nel caso capitino interrompete l'attacco, sono possibili i danni alla testa solo fuori dal combattimento.
Evitate di portare armi, armature e scudi che verranno sicuramente bocciati, e soprattutto di insistere perché vengano approvati. Questa regola riguarda anche oggetti belli e costosi; un'armatura con borchie o spuntoni, per quanto bella, non potrà mai venire approvata.

Punti Ferita , Locazioni e Punti Armatura
Ogni personaggio, di base, ha 1 punto ferita (PF) corporeo; se viene colpito una sola volta in una qualunque parte del corpo cade a terra morente.
Il valore dei punti corporei è aumentabile ottenendo l'abilità Vigore 1

Le ferite possono diventare locazionali acquisendo invece l'abilità Tempra. Le locazioni sono sei: testa, tronco, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. Con questa abilità il personaggio acquisisce un punto ferita per ognuna delle locazioni. Se la locazione viene colpita diventa inutilizzabile finché non sarà curata. Questo comporta degli handicap collegati; con un braccio colpito non si possono portare armi a due mani, con una gamba rotta il personaggio dovrà zoppicare, con entrambe le gambe rotte bisogna restare seduti a terra.
È possibile aumentare i propri punti ferita locazionali con le Robustezza I e successive evoluzioni e con Uso Armature, che a seconda del tipo di armatura indossata garantisce un numero di punti armatura (PA) a protezione la locazione. I PA sono i primi che vengono tolti quando il personaggio subisce danni. Se si azzerano non si subisce alcuno svantaggio; i PA si rigenerano a fine combattimento.
Una volta esauriti i PA vengono scalati i PF della locazione ad ogni colpo, che vengono recuperati solo con cure o all'alba del giorno successivo.

Il Combattimento in Mischia
Un combattimento è scontro che viene risolto attraverso le dichiarazioni verbali che portano danno (come Colpo! e Folgore!) o che vanno a incapacitare indirettamente la vittima (come Confusione N! e Paralisi N!). Ogni volta che si effettua un attacco si è tenuti a dichiarare l'effetto ed l'eventuale modificatore.
Ogni colpo portato, indipendentemente dall'arma, infligge sempre un solo danno. Tuttavia alcuni effetti infliggono più danni, ad esempio l'effetto Spacca! azzera l'armatura o la locazione). Il conteggio dei PF

persi e la natura delle dichiarazioni è lasciato alla sportività dei giocatori, ma si ricorda che i master possono, in qualsiasi momento, controllare tutti i cartellini del PG per verificare se la correttezza la dichiarazione usata corrisponde alle reali potenzialità del personaggio.
Come già detto tutti i colpi devono essere caricati e portati in modo realistico a seconda dell'arma che si sta impugnando: un pugnale sarà decisamente più veloce e con un "tempo di ricarica" minore rispetto a un'alabarda. È assolutamente vietato ed antisportivo il colpo a ripetizione, comunemente detto tapping (cioè colpire un avversario ripetutamente, velocemente, alzando ogni volta l'arma dal corpo dell'avversario solo di pochi centimetri e dichiarare ripetutamente Colpo!Colpo!Colpo!Colpo!Colpo!).
Eventuali effetti che agiscono "a inizio combattimento" devono essere usati prima di sferrare qualsiasi colpo o incantesimo, ed entro 5 secondi dall'inizio dello stesso.

Ambidestria
Ogni personaggio può usare indifferentemente o la mano destra o la sinistra, ma senza Ambidestria I non è possibile armarle entrambe. Ad esempio, non è possibile tenere un'arma con una mano e usare incantesimi o armi con l'altra.
Occorre "disarmare" una delle due mani, gettando a terra l'arma o rinfoderandola o abbassandola in modo ben visibile prima di usare l'altra forma di attacco, e risollevandola dopo aver eseguito l'attacco alternativo. Non si può comunque mai attaccare con un braccio fornito di scudo. Questa regola vale solo per armi e incantesimi: nulla vieta di combattere con una mano e tenere un oggetto nell'altra.
Nel caso di armi da lancio è lecito tenerne una o più in una mano e lanciarle con l'altra

La Rissa
A volte può capitare che due personaggi decidano di scontrarsi fisicamente con una sana vecchia rissa. Ogni colpo è permesso, purché solo simulato, dalle dita negli occhi ai colpi bassi, basta dichiarare una chiamata che simboleggia il colpo appena inferto come Calcio!, Ginocchiata!, Testata! e via dicendo, muovendosi lentamente per portare il colpo che dovrà fermarsi a 30 cm di distanza dal corpo dall'avversario.
Per ragioni di sicurezza (e funzionali) è possibile simulare una rissa tra personaggi solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi. Un personaggio armato o con scudo è automaticamente immune ai colpi di rissa.
I colpi di rissa non infliggono né danni né stordimento, ed è quindi impossibile mandare qualcuno KO. La rissa è puramente interpretativa lasciata alla bravura dei giocatori e alla loro correttezza. Chi dispone dell'abilità Forza Straordinaria può dichiararne il
possesso per vincere la rissa, tendendo o
sottomettendo l'avversario con qualche spettacolare mossa, ma sempre senza danni per l'avversario. Se entrambi i personaggi coinvolti possiedono il talento la rissa si svolgerà come se entrambi non lo possedessero… tutta interpretazione!

La Morte
Dopo essere stato mandato in coma, ovvero quando almeno una delle locazioni vitali (testa o torso o corporei) sono ridotte a zero punti ferita, si rimane cinque minuti distesi per terra, morenti, per dissanguamento o altri traumi. In quel lasso di tempo il vostro PG non è cosciente. È vietato parlare con qualunque personaggio e informare in qualunque modo della propria condizione a parte segnalare con tono normale che si è a terra sanguinanti a chi vede il corpo o attivamente si accerta della vostra situazione. Dopo i cinque minuti di coma il personaggio muore. I PG una volta morti stanno almeno altri cinque minuti (meglio un po' di più) stesi a terra, poi se il loro corpo è irrilevante ai fini del gioco possono andare fuori gioco, appena sono soli. Da quel momento il vostro corpo cessa di esistere nel gioco.
Si suppone che il colpo sia stato preso e gettato in una fossa comune, preso da un grosso lupo e trascinato per essere spolpato, divorato da avvoltoi e corvi, trovato e preso da un apprendista medico che ha bisogno di fare pratica, preso da un naturalista e imbalsamato (gli mancava giusto un goblin nella collezione), poi ci sono i più esotici ghoul, negromanti. Insomma, i cadaveri nel tetro mondo di AD sono come il maiale, non si butta via niente. E' possibile sapere dov'è un cadavere solo se gli è stata data degna sepoltura (e per farlo servono almeno cinque minuti e la zona di sepoltura va indicata in qualche modo)
Se qualcuno considera un corpo rilevante ai fini del gioco, deve informare il giocatore col PG defunto di
ciò. Però se il cadavere sta da solo più di cinque minuti, il giocatore col PG morto ha il diritto di andare fuori gioco, questo per evitare a un qualunque giocatore di
restare solo nel mezzo di un campo per ore. Per il resto andate a buon senso, se il malcapitato non vi serve per un po' magari va fuori gioco a fare il PNG e ritornerà cadavere quando vi serve.

Le Dichiarazioni

Le dichiarazioni sono parole convenzionali utilizzate per informare chiunque degli effetti che stanno avendo luogo.
Abbiamo già visto dichiarazioni come In Gioco!, Uomo a Terra! e altre, ma ve ne sono ancora.
Esse danno informazione al giocatore di che tipo di effetto il suo personaggio ha subito. Non è sufficiente infatti colpire fisicamente qualcuno con un'arma per infliggergli un danno: occorre anche pronunciare subito ad alta voce la chiamata che si è in grado di infliggere.
Ogni giocatore può iniziare a giocare con la capacità di dichiarare unicamente l'effetto Colpo!, per accedere alle altre è necessario acquisire determinati Talenti.
Un colpo Colpo! è il normale danno di una comune arma, mentre un colpo Fuoco! è un danno da fiamme probabilmente dovuto ad effetti magici. Se si subisce un danno, si dovrà simulare il dolore provocato da quel tipo di ferita. Se invece si è resistenti o immuni si dovrà dichiarare in risposta Resisto! o Immune!, per indicare che quelle dichiarazioni non hanno effetto su di voi.
Le dichiarazioni sono considerate eclatanti. Chiunque IG riconosce facilmente se un combattente stia causando un danno Gelo! o se egli sia resistente al danno Colpo! anche senza interagirci direttamente. Fanno eccezione i casi in cui la chiamata è legata ad una morte, in quel caso serve l'abilità Pronto Soccorso per accertarsi dell'avvenuta dipartita.
Lo scopo delle dichiarazioni è dunque aiutare lo svolgimento degli scontri anche nell'utilizzo della magia per far capire che cosa stia avvenendo.

Durata e conseguenza delle dichiarazioni

Ogni dichiarazione ha una durata. Se la durata è istantanea l'effetto si applica immediatamente. È il caso di tutte le chiamate in cui la durata non è specificata nella lista. Altre invece hanno una durata che viene misurata con Breve, Media, Lunga e Giornaliera

Chiamata Breve N!: 5 secondi
Chiamata Media N!: 50 secondi
Chiamata Lunga N!: 5 minuti
Chiamata Giornaliera N!: dura tutto il giorno
Una chiamata non istantanea potenziata con Devastante non ha durata normale: è automaticamente giornaliera

Effetti e Modificatori

Le dichiarazioni si dividono in Effetti e Modificatori. Gli Effetti rappresentano particolari fenomeni, come può essere il danno Fuoco! inflitto da una spada magica infuocata, mentre i Modificatori aumentano l'efficacia o il raggio degli Effetti. Nel combattimento con le armi è possibile dichiarare al massimo un effetto eventualmente seguito da un modificatore o da un altro effetto (due effetti arrecano comunque un solo danno). Nel caso degli incantesimi invece è possibile causare fino a 2 effetti e 2 modificatori. Potrà quindi esistere un incantesimo che causa Dardo di Fuoco! Dolore! Intenso!, ma nessuna spada potrà mai fare Colpo! Fuoco! Intenso!.
Artiglieria! è l'unico modificatore che non viene contato in questo caso.

Straziare i corpi

Dopo un combattimento può capitare che un personaggio voglia fare a pezzi il corpo di un nemico morente per essere sicuri che deceda.
Requisito ESSENZIALE per usare questa regola è avere un valido motivo d'odio verso l'avversario.
Per straziare il corpo bisogna effettuare sul bersaglio in coma le 3 seguenti azioni:

1.Seviziare la vittima, invocando divinità e altri personaggi a piacere in modo estremamente rumoroso per almeno un minuto
2.Percuotere il bersaglio per circa un minuto con danni in grado di ferirlo
3.Infliggere Fatale! Devastante!. La vittima sarà morta con certezza assoluta: la divinità venerata si assicurerà che essa non possa in alcun modo tornare in vita.
Se tutto si svolge in modo regolare, il personaggio ucciso in questo modo è morto in modo definitivo e incontrovertibile: né riti di resurrezione né interventi divini potranno riportarlo in vita. Esistono zone di pericolo, riti, oggetti e abilità che permettono anch'esse di uccidere una creatura con assoluta certezza: questa regola va utilizzata solo quando se ne fa a pezzi il corpo.
Questa regola non può essere usata da comparse e PNG minori senza l'approvazione di un master anziano o superiore

EFFETTO	DESCRIZIONE EFFETTO
Colpo!	Danno fisico, tutte le creature fisiche possono causarlo
Fuoco!	Danno energetico
Gelo!	Danno energetico
Acido!	Danno fisico
Folgore!	Danno energetico
Magico!	Infligge un danno di natura magica (Danno energetico). Non si può MAI dichiarare Immune! a questa chiamata
Perforante!	Infligge un danno ignorando i Punti Armatura e colpendodirettamente i Punti Ferita; non è MAI sommabile ad altri danni (Danno fisico).
Urto!	La vittima deve appoggiare subito il fondoschiena a terra. Gli scudi non possono parare questo effetto (Effetto fisico).
Dispersione (nome effetto)!	Annulla ciò che dichiara (Effetto speciale)
Guarigione!	Guarisce un Punto Ferita locazionale o corporeo (Effetto energetico).
Taumaturgia!	Guarisce completamente e istantaneamente tutte le ferite, le malattie comuni e veleni comuni (Effetto energetico)
Occultamento (Nascosto)	Questa dichiarazione si esegue tenendo l'indice alzato bene in vista. Nel caso di Occultamento Intenso! si dovrà alzare la mano aperta. Il dichiarante è invisibile. (Effetto speciale ed energetico). Senza limite di tempo. Sotto Occultamento non puoi subire effetti ad area o altre proiezioni o essere attaccato. Se vieni visto mentre ti nascondi (salvo tu non abbia usato un incantesimo) per chi ti ha visto nasconderti non sei occultato.
Rigenerazione!	Chi la dichiara recupera istantaneamente tutti i Punti Ferita e Armatura (o li fa recuperare al bersaglio) (Effetto Speciale)
Possessione N!	Chi subisce la dichiarazione viene posseduto da un'entità astrale al servizio di colui che lo dichiara. La mente del mortale posseduto viene offuscata da energie che ne cancellano e ne alterano parzialmente la memoria. La vittima deve ubbidire a qualunque ordine di colui che ha causato l'effetto, purché tale ordine non preveda la sua morte certa. Se il dominante attacca la vittima l'incanto si rompe. Il posseduto mantiene i ricordi relativi ai luoghi, alle proprie abilità, alle razze e alle culture. Perde ogni altra conoscenza, ad esempio "chi comanda", "dov'è nascosto un certo oggetto", e sui giuramenti che ha prestato. Una volta conclusa la chiamata il posseduto ricorderà tutto ciò che è avvenuto in quel lasso di tempo (Effetto mentale) Durata LUNGA!
Vincolo!	Obbliga a seguire un ordine. Una volta eseguito l'effetto cessa. Se l'ordine stabilisce una durata questa va rispettata, se è potenziato con Devastante! l'effetto può durare per tutta vita (del personaggio). Se invece non è specificato l'effetto si conclude all'alba del giorno successivo in ogni caso (Effetto speciale).
Elusione!	Annulla il potenziamento di proiezione ricevuto e tutte le chiamate annesse (Dardo, "trasmissione di potere", Onda, Esplosione) Non ha effetto per il potenziamento Voce! (Effetto speciale)
Terrore N!	La vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile (Effetto mentale). Durata BREVE!
Esorcismo N!	Equivalente a Terrore N , i mortali ne sono Immuni, affligge solo i non-morti e i demoni (Effetto energetico).
Sonno N!	La vittima cade in uno stato comatoso dal quale potrà destarsi solo se scossa dopo il termine dell'effetto (Effetto mentale). Durata MEDIA! SPECIALE
Paralisi N!	La vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata (Effetto energetico). Durata MEDIA!
Confusione N!	Il personaggio non può spostarsi dal punto in cui si trova, compiere attacchi o usare magie, ma può difendersi (Effetto mentale). Durata MEDIA!
Dolore N!	Chi viene colpito deve simulare atroci sofferenze per la durata della dichiarazione; deve lasciar cadere tutti gli oggetti dalle mani, non può combattere o usare incantesimi, ma può muoversi (Effetto mentale). Durata BREVE!
Goffaggine!	La vittima deve far cadere ciò che ha in mano (Effetto energetico).
Disarma!	La vittima deve far cadere a terra le sue armi (Effetto fisico). Tutti gli effetti che bloccano goffaggine bloccano anche Disarma
Fatale!	Uccide in modo definitivo e istantaneo un personaggio in coma (Effetto fisico ed energetico).
Mortale N!	Uccide in modo definitivo e istantaneo un personaggio (Effetto fisico ed energetico).
Spacca!	Azzera i Punti Armatura della locazione. Se non ve ne sono o sono già a 0, azzera i Punti Ferita della locazione o quelli corporei. Se viene colpito uno scudo questo va mollato a terra fino alla fine del combattimento (Danno fisico).
Disintegrazione N!	la vittima se dotata di corpo fisico viene disintegrata insieme a tutto il suo equipaggiamento. Il personaggio è morto istantaneamente (senza coma ovviamente) e tutti gli oggetti che trasportava, magici o meno, sono distrutti (Effetto energetico)

Resisto!	Annulla la chiamata appena ricevuta se non è stata potenziata con Intenso! O Devastante!
Immune!	Annulla la chiamata appena ricevuta in ogni caso (non utilizzabile verso Magico!, MAI).
Animati insepolto!	Rianima un cadavere fresco rendendolo un Non Morto come previsto nell'incantesimo Nera Parodia (Effetto Speciale)
Sventra[nome razza]	Ferisce solo la razza bersaglio; se il colpo azzera i Punti Ferita, uccide sul colpo. (Effetto fisico ed energetico)

POTENZIAMENTO	DESCRIZIONE
Intenso!	Rende impossibile dichiarare Resisto! all'effetto abbinato.
Dardo!	Colpisce automaticamente al torso la persona indicata se si trova entro 10 metri
Onda!	L'effetto colpisce automaticamente al tronco chiunque si trovi in una sezione di 90° per 10 metri davanti a chi la utilizza. Non colpisce le creature completamente dietro a pareti. Chi usa la dichiarazione deve indicare la zona affetta alzando le mani ad angolo retto nella direzione desiderata.
Esplosione!	Colpisce automaticamente al torso chiunque in un raggio di 10 metri, a 360°. Non colpisce le creature completamente dietro a pareti.
Domine!	Permette di colpire creature soprannaturali altrimenti resistenti. (ES: Demoni) Non ha alcun effetto sui comuni mortali
[Trasmissione di potere]	Questa chiamata non viene dichiarata verbalmente ma mimata con il palmo della mano aperto. Colpisce automaticamente al tronco un bersaglio entro 5 metri.
Annienta!	Se un danno abbinato ad Annienta! azzera le locazioni vitali una Creatura Arcana o la colpisce mentre è in coma la distrugge in modo definitivo
Voce!	Colpisce automaticamente al tronco chiunque senta la chiamata come Giocatore (colpisce anche un PG Sordo)
Stordisci!	Può potenziare solo Colpo! o Spacca!. Il colpo causa danni stordenti che vengono recuperati istantaneamente a fine combattimento, a meno che non vengano azzerati i PF di una locazione vitale (o del corpo intero); in questo caso la vittima cade svenuta per cinque minuti o finché non riceve cure, magiche o meno. Questo modificatore può essere usato da tutti.
Devastante!	Solo con Immune! si possono ignorare gli effetti del colpo. Se si tratta di un danno vengono azzerati PF e PA della locazione (o del corpo), se si tratta di un effetto a tempo dura tutta la giornata, nel caso di Vincolo! dura tutta la vita del PG.
Infetto!	Applicabile solo ai danni. Se un danno potenziato con infetto ferisce, alla fine del combattimento manda in coma stabilizzato il bersaglio a causa del veleno. Solo con Taumaturgia!, alcuni tipi di incantesimi, od abilità di medicina è possibile curare il bersaglio infetto. Guarigione! E Rigenerazione! Non bastano. (Effetto di veleno fisico od energetico correlato al tipo di danno). Durata GIORNALIERA!
Artiglieria!	Il danno effetto viene causato in tutte le locazioni, se colpisce lo scudo il danno abbinato a questo potenziamento ha comunque effetto. Questo potenziamento può essere abbinato ad altri potenziamenti.

La Gloria e Resistere agli effetti numerici

"Gloria" è un valore che rappresenta il vostro stato mentale in senso positivo, la vostra autostima e la vostra forza d'animo. Il valore Gloria è assieme a PA e PF una delle tre statistiche numeriche del vostro personaggio, serve a determinare se un effetto caratterizzato da un numero, ha o meno effetto sul personaggio.
Alcune dichiarazioni hanno un numero N. Questo può variare da 1 a 10 e ne indica la potenza. Per decidere se un attacco ha effetto sul vostro personaggio dovete confrontare la sua Gloria totale (di base è zero) col valore della chiamata subita. Se tale valore è **superiore** a quello della chiamata il personaggio **può dichiarare automaticamente Resisto!** (*ES: un personaggio subisce Terrore 2! e possiede 3 Gloria dichiarerà Resisto! e non deve fuggire.*) Se una chiamata viene potenziata con Intenso! Ha automaticamente potere superiore a 10. Non si può in nessun caso avere un valore di gloria superiore a 10. Se una chiamata viene potenziata con Devastante! O Intenso! non si può dichiarare Resisto! quale che sia il valore Gloria, ma occorre possedere l' Immunità specifica.

Resistenze esplicite: Anziché dichiarare di continuo la vostra immunità/resistenza a ogni colpo subito potete dichiararla in modo esplicito ogni uno-due minuti di combattimento, ad esempio se siete immuni a colpo potete dichiarare "Immune a Colpo!". Quindi i vostri avversari verranno esplicitamente avvertiti che Colpo! non ha effetto su di voi. Dichiarate anche se qualcuno di nuovo entra in combattimento. Non siete obbligati a fare questo con tutte le vostre resistenza-immunità in una volta sola, e non potete usare questa regola con Elusione!

Resistere ai modificatore di proiezione : Quando potete ignorare gli effetti di un Modificatore di Proiezione (dardo, voce, trasmissione di potere, onda, artiglieria) dichiarate "Elusione".

Gestione degli Oggetti

Gli oggetti speciali, magici, o di valore (come le gemme) sono rappresentati da cartellini che riportano le sue caratteristiche. Questo fa sì che possano essere rubati o scambiati tra i personaggi, e certificano la natura magica o preziosa dell'oggetto, differente dagli oggetti simili comuni esistenti. In ogni caso è vietato rubare gli oggetti "fisici" ai personaggi poiché si tratta di oggetti di proprietà dei giocatori: si sottrae solo il cartellino.

Si suppone che chi possiede un cartellino possa applicarne gli effetti nella maniera adeguata.

Cos'è un cartellino oggetto: un cartellino oggetto è un astrazione di un oggetto fisico, e come tale va trattato, perché tirare fuori da un sacco una spada o una foglia di thé non è la stessa cosa; per tale ragione quando si prende in mano un cartellino oggetto o lo si consegna è necessario dichiararne la forma, ad esempio "spada", "libro" e "stivali", in modo udibile a chi è in prossimità. Così quando su un oggetto c'è scritto "va strappato a metà" dovete tirarlo fuori dalla tasca e strapparlo a metà per usarlo, o se c'è scritto "scrivi la data" dovete scrivere la data. Quando trovate un cartellino oggetto d**ovete cercare il prima possibile una controparte fisica**, soprattutto se si tratta di un arma, uno scudo o un armatura, oppure metterlo in un sacco portatutto. Oggetti senza cartellino hanno un valore irrilevante ai fin del gioco, così com'è irrilevante la spesa per il cibo necessario a sopravvivere. **I cartellini possono essere lasciati in qualsiasi luogo che sia "in gioco" e raggiungibile dagli altri giocatori. Possono essere raccolti da chiunque**.
Tutti gli oggetti lasciati incustoditi nelle zone in gioco, anche se non sono cartellini, sono esaminabili da chiunque alla ricerca di cartellini (eccezione: vedi lucchetti e serrature) Chiunque trovi un cartellino incustodito può prenderlo, senza tener conto delle abilità necessarie per
identificarlo. Chiunque possieda un cartellino lo identifica in automatico.

Beni di Valore
MONETE: le monete sono dei piccoli dischi metallici coniati in metalli preziosi o semi-preziosi. Si dividono in pregiate e non pregiate. Le pregiate (oro e argento) hanno un valore fisso stabilito dallo stesso materiale di cui sono fatte. Le monete non pregiate invece hanno un valore diverso di regione in regione, ma generalmente è più basso (frazione della moneta d'argento). Queste ultime sono solitamente dischi di bronzo o rame. Solo chi ha Istruzione sa valutarle.
MERCI: cibo, legname, utensili e qualunque altro bene di scambio.
OGGETTI MAGICI: sono oggetti a cui è vincolata una creatura arcana. Donano poteri a chi li utilizza in modo appropriato. L'oggetto magico è qualcosa di ricercato ma raro e temuto.
OGGETTI DI VALORE: gemme, gioielli o armi di particolare raffinatezza.
ERBE: erbe di vario tipo di qualche utilità.
REAGENTI ALCHEMICI: componenti alchemici o reagenti che vengono strappati direttamente dai cadaveri dei nemici o altre sostanze utili in alchimia.

Perquisire
Ci sono tre tipi di perquisizione
PERQUISIZIONE STANDARD: per 2 minuti simulate
la perquisizione durante questo tempo dichiarate
le abilità di identificazione che possedete. Con
l'abilità Mano Lesta invece solo 30 secondi.
Abilità di identificazione: Occultismo, Arti,
Istruzione, Erboristeria, Dissezione, Alchimia,
singole sfere di magia.
PERQUISIZIONE RAPIDA: dura 30 secondi, il
personaggio dichiara una tipologia di oggetti come "Spade a una mano di buona fattura" "Pergamene" "Libri" "Asce di ottima fattura"; oppure il personaggio perquisendo dichiara il nome specifico di un oggetto, tipo "Necronomicon" "Spada del lupo d'argento" e se il perquisito lo possiede deve consegnarlo al perquisitore

Abilità e tipi di oggetti per la perquisizione
Libri e pergamene > *Istruzione*
Oggetti Magici > *Occultismo*
Oggetti di Valore > *Arti Lussuose*
Erbe e derivati vegetali > *Erboristeria*
Sezioni di Cadaveri > *Dissezione/Alchimia*
Pozioni e unguenti e reagenti alchemici > *Alchimia*
Oggetti di cuoio o di legno > *Arte Silvana*
Oggetti in metallo > *Arte del Fabbro*
Oggetti di una determinata sfera magica > *Sfera di Magia particolare*
Preparati culinari > *Arte Culinaria*
Le Monete e le Merci **possono essere rubate da chiunque**. In caso di indecisione fatevi aiutare dai giocatori più esperti e dai Master più vicini.

Ingombro
Nessun PG può portare più di 6 cartellini oggetto, che vanno tenuti appresso. Non contano le pergamene, le monete, e gli oggetti non dotati di cartellino. Per portarne un numero superiore occorre un Sacco Portatutto: gli oggetti nel sacco non potranno però essere utilizzati finché ne restano all'interno. Con un talento tra Portatore o Alleggerire il numero di oggetti trasportabili diventa 12.

Sacchi portatutto
I sacchi portatutto sono sacchi voluminosi che sembrano pieni e con una piccola tasca per infilare fino a 15 cartellini oggetto e illimitate monete e
pergamene. Non devono essere assicurati al

proprietario in alcun modo, deve essere possibile strapparli di mano o sfilarli, devono essere tenuti in mano o appoggiati in sulla spalla in modo che senza rischio si possano tirar via e devono portare ben visibile un cartellino con la scritta "I.G. Sacco Portatutto" e il nome del proprietario. Possono comunque contenere anche altri oggetti trovati in gioco, ma non effetti personali, in quanto i personaggi possono rubarli. NOTA: puoi avere in gioco qualsiasi numero di sacchi portatutto.

Oggetti e fuori gioco. gli oggetti non portati in gioco ad inizio live non possono entrare in gioco fino al live successivo salvo permesso di un master, ne possono dare alcun beneficio, se degli oggetti vanno off game prima della fine dell'evento sta al master stabilire se i loro bonus sono usabili (es. non è possibile iniziare il gioco con un libro che da talenti e poi riporlo fuori gioco).
Non si può **MAI** riporre oggetti ottenuti durante il gioco in aree non in gioco, la regola sopra riguarda solo il caso in cui abbandoniate la partita prima della sua naturale conclusione.
Se perdete un cartellino off game si considera l'abbiate perso nel tempo tra una partita e l'altra (magari ve l' hanno rubato).

Oggetti lanciati/tirati e danni. Al fine di ridurre la confusione insita nei combattimenti in nessun caso un cartellino-oggetto può consentire a un oggetto lanciato/tirato un danno non previsto da abilità nel rispetto del colore. Ad esempio un set di coltelli da lancio avvelenati dovrà essere verde ed emulerà "Avvelenatore".

Mercanteggiare e scambiare oggetti
Non è **mai possibile tentare di vendere un oggetto senza qualità in gioco (Senza cartellino)**, anche il troll più stupido capisce che l'oggetto è di scarsa qualità; quando si mercanteggia è proibito mostrare il cartellino oggetto, ma si deve mostrare solo l'equivalente fisico, a meno che l'acquirente non possieda abilità adeguate per valutare l'oggetto. Quando un personaggio consegna oggetti dichiara in modo udibile da chi è vicino, ma non troppo forte da attirare l'attenzione, i tipi di oggetti che consegna (spada, scudo, armatura di piastre), per evitare che uno magari trovi un cartellino-spada e poi dica "ho trovato un paio di stivali"

L'Area di Gioco

L'Area di Gioco, che può essere all'aperto, al chiuso o in entrambi, è viene limitata da punti di riferimento chiariti all'inizio della partita dallo staff. All'interno dell'Area di Gioco possono essere presenti alcune aree in cui si viene considerati sempre FG, come le tende private dei giocatori o altre zone analoghe. E' vietato utilizzare questo luogo per riporre o mantenere oggetti IG.
Vi sono tre situazioni in cui è concesso ai PG lasciare l'area di gioco, che verranno trattate in seguito. Esse sono la Morte, la Fuga e l'Esilio.

La Fuga
La Fuga consiste nel far allontanare il proprio PG dal gioco anzitempo. Quando un PG usa la Fuga si ritiene che si stia dirigendo rapidamente verso la sua dimora. Non sono concessi ripensamenti: una volta che il giocatore abbandona l'Area di Gioco con il suo PG dovrà consegnare il cartellino ai master poiché al PG non è concesso tornare IG. Il giocatore potrà scegliere se giocare un secondo PG oppure se mettersi a disposizione dello staff

L'Esilio
Qualora si volesse bandire per una giornata o più un PG è possibile farlo legandolo e chiamando un master mentre lo si porta fuori dall'area di gioco. I master possono sempre stabilire che un personaggio riesca a fuggire qualora lo ritengano appropriato.
Nel caso sia il giocatore a chiedere di essere esiliato (magari perché da troppo è prigioniero in gioco) o il PG risulti essere prigioniero a fine partita, l'esilio si tramuterà in una prigionia in qualche zona fuori dall'area di gioco di cui sarà referente un carceriere scelto tra i PG esiliatori.

Disarmare
In pieno combattimento non è mai possibile prendere l'arma fisica dell'avversario, se l'avversario è inoffensivo (ad esempio in coma) o si trova lontano dall'arma potete prenderla e porla in un luogo sicuro, preferibilmente entro linea di vista del proprietario. Si raccomanda la massima cura con la proprietà altrui (ovviamente non potete usarla).
Se chi volete disarmare non vuole perdere di vista l'arma, provvederà a riporla lontano in off game e non potrà recuperarla in modo da nuocervi.

Zone Speciali
Segnate da appositi cartelli sono posizionate nell'area di gioco zone particolari che colpiscono con effetti chiunque si trovi al loro interno. Ad esempio le "Zone di terrore" per qualche motivo incutono terrore o soggezione a chiunque tenti di accedervi che non soddisfi alcuni requisiti predefiniti. Come per i poteri speciali queste zone avranno un numero da 1 a 10 e chi avrà un valore di Gloria superiore a questo numero potrà accedervi. Posso accedere liberamente i PG che possiedono il talento Esploratore e quelli che, appunto, ne soddisfano i requisiti (può anche succedere ad esempio che un bosco elfico sia Zona di Terrore 3, che gli Elfi non ne subiscano gli effetti, ma per i fomori sia invece Zona di Terrore 6). L' effetto si subisce anche se per qualche ragione si è riusciti ad entrare nella zona (es. tramite il talento Rincuorare o se trasportati in stato di coma).

La Magia

Spesso un mago diviene tale sotto la spinta di una preesistente passione, a volte istintivamente, ma più spesso dopo un lungo e appassionato studio.

Come funziona la Magia

Anzitutto bisogna ottenere l'abilità Occultismo e acquisire una o più delle 10 sfere di magia (vedi sotto), che sarà di livello I (il massimo è IV). Questo vuol dire che per ottenere la sfera di livello II di Piromanzia saranno necessari tre Talenti: Occultismo, Piromanzia I e Piromanzia II.

Il possedere una sfera di magia consente di accedere alle abilità arcane e agli incantesimi di cui il personaggio soddisfi i requisiti. Ci sono 3 tipi di capacità magiche: abilità arcane, incantesimi e cerimoniali/rituali.

Le abilità arcane sono capacità sempre attive, tuttavia in zone dove la magia non funziona non funzionano neppure esse.

Gli incantesimi richiedono che venga recitata la formula di 6 parole sotto riportata seguita dalla dichiarazione dell'effetto, se si viene colpiti da un arma fisica mentre si recita la formula (non l'effetto) si fallisce l'incantesimo. Questo vale anche se non si viene feriti.

I rituali sono la forma di magia più potente ma sono anche la più difficile e pericolosa. Richiedono che venga compiuto un rito: se il mago e gli eventuali aiutanti falliscono potrebbero subire gravi conseguenze. Esiste una versione standardizzata dei rituali, i cerimoniali, dal potere limitato ma comunque superiore a un incanto maggiore.

Incantesimi. La formula standard è: Miei Arcani Poteri Io Vi Scateno (seguita dalle dichiarazioni)

Ad esempio un piromante che scaglia un Pirodardo potenziato al massimo dirà: Miei arcani poteri, io vi scateno, Dardo di Fuoco! Magico! Devastante!

Regola opzionale: si può inventare una vostra formula di 6 parole, se però questa risulterà essere eccessivamente assurda o ridicola, influirà negativamente sul numero di cartellini Gloria che il giocatore otterrà.

Capacità di controllo arcano. Ogni mago ha una capacità di controllo pari alla sua Sfera magica più alta, fino a un massimo di 4 in condizioni normali (più sfere non si sommano). Questa capacità serve per controllare Creature Arcane e Oggetti Incantati. Per ogni creatura evocata, od oggetto magico attivato questa capacità si abbassa di uno; gli oggetti e le creature che non richiedono capacità di controllo sono semplicemente dotati di poca autocoscienza (e solitamente sono effettivamente deboli)

Rituali e cerimoniali. Per svolgere un rituale occorre acquisire l'abilità arcana Ritualista, che consente di compiere rituali di potenziamento di incantesimi e abilità arcane. È anche possibile eseguire rituali più efficaci, a patto di trovare pergamene che li descrivano o studiarli prima della partita attentamente. I rituali devono essere fatti in un'area rituale attiva, sotto lo sguardo di un master, che giudicherà la riuscita o il fallimento dello stesso. Le regole specifiche sui rituali sono trattate in un tomo a parte. I cerimoniali sono rituali fatti in modo standardizzato che non richiedono ne zona rituale ne master che giudichi, sono come incanti maggiori, ma servono almeno 5 minuti per il lancio

Sfere Magiche:

Idromanzia.
Colore: Blu
Sfera Opposta: Piromanzia
Simbolo: Onde
Descrizione: Magia che controlla acqua e ghiaccio

Aeromanzia.
Colore Azzurro
Sfera Opposta Geomanzia
Simbolo Fulmine
Descrizione Magia che controlla aria ed elettricità

Piromanzia.
Colore Rosso
Sfera Opposta Idromanzia
Simbolo Fiamma
Descrizione Magia che controlla il fuoco

Geomanzia.
Colore: Marrone
Sfera Opposta Aeromanzia
Simbolo Montagna
Descrizione Magia che controlla la terra e la roccia

Egomanzia.
Colore Argento
Sfera Opposta Demonologia
Simbolo Singola Freccia
Descrizione Magia dell'Ordine

Demonologia.
Colore: Viola
Sfera Opposta Egomanzia
Simbolo 8 frecce con verso opposto
Descrizione Magia del Caos

Animanzia.
Colore Verde
Sfera Opposta Alchimanzia
Simbolo Albero
Descrizione Magia della Natura e degli Animali

Alchimanzia.
Colore Rame o Bronzo
Sfera Opposta Animanzia
Simbolo 2 Rombi affiancati
Descrizione Magia dei costrutti e dell'invenzione

Taumaturgia.
Colore Bianco
Sfera Opposta Negromanzia
Simbolo Croce/Essere vivente stilizzato
Descrizione Magia della Vita

Negromanzia.
Colore Nero
Sfera Opposta Taumaturgia
Simbolo Teschio/Ossa incrociate
Descrizione Magia della Morte

Stille
Si tratta di energia arcana grezza, spesso incamerata dai maghi nel flusso sanguigno insieme all'energia arcana e pronta a essere usata per incantesimi particolarmente potenti, chiamati "Incanti Maggiori". In gioco le stille sono rappresentato da dei Cartellini Stilla. Per usare un Incanto Maggiore occorre strappare a metà uno di questi cartellini mentre si recita la formula. Se non si dispone di cartellini stilla gli Incanti Maggiori conosciuti non possono essere utilizzati. Le stille possono essere "Stille d'animo" generiche o legate a una singola sfera. Le stille legate a una sfera possono essere assorbite solo da chi possiede la stessa sfera, ma una volta assorbite possono essere usate per tutti gli incanti maggiori del mago indistintamente. Una volta che una stilla è assorbita da un mago è fissata a lui che può cederle esclusivamente a creature arcane animate o evocate dal suo potere. Ogni creatura arcana naturalmente può assorbire fino a una stilla d'animo o legate alla sua sfera anche senza talenti. Le stille sono visibili e assorbibili solo a chi ha la possibilità di usare capacità magiche, non possono essere spostate senza essere assorbite. Le stille sono conservabili da un live all' altro, se qualcuno ha più stille di quante può contenerne muore esplodendo.
Chi ha capacità per cui sia necessario usare stille può automaticamente incamerarne fino a una, ma non assorbirla se non possiede sfere magiche. Le stille possono essere assorbite dai morti o dai personaggi incoscienti con una **perquisizione rapida apposita** (ad esempio "assorbo stille d'animo e di geomanzia").

Venti eterici. negli eventi più grandi e in alcune particolari circostanze soffiano folate di energia magica (i venti eterici) che forniscono i maghi di stille, nel caso l'energia sia limitata il master dichiarerà
"Venti eterici [requisito per ottenere le stille]"

Spiriti e Creature Arcane
Le creature arcane vengono giocate quando un incantatore le evoca. Possono avere talenti in base alla tipologia ad eccezione di: Maestro, Scaramanzia, Ingegnere, Artigliere, Evocatore, e Sfere di Magia a livello superiore all'evocatore, Volontà I o Raccattasoldi. Fate riferimento ai Master se volete giocare una creatura arcana.

Creature Arcane . Le creature arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite: se le loro locazioni vitali vengono azzerate le creature arcane possono svanire istantaneamente (si polverizzano, tornano nel velo eterico o nel loro piano e così via) . Oppure dopo 5 minuti di coma dirigendosi in zona fuori gioco. Possono venire rievocate dopo 1 ora. Le creature possono essere rievocate dal loro evocatore in una zona rituale o ai limiti dell'area di gioco (l'evocatore deve interpretare un rituale,autogestito, anche senza la presenza dei Master). Quando una creatura arcana scompare lascia in terra tutti gli oggetti che possedeva. Il corpo resta definitivamente nel nostro piano solo in casi rari come la morte definitiva della creatura arcana: in questo caso rimane a terra esattamente come i mortali (Effetti di morte istantanea).

Spiriti. Gli spiriti sono rappresentati da cartellini, si tratta di creature arcane senza autocoscienza che si possono trovare nell'area di gioco, la loro presenza viene percepita da tutti i maghi, che possono controllare quelli a loro affini o distruggere quelli della sfera opposta, avendo sufficiente D.C.A.. Animanzia controlla tutti gli spiriti di tutte le sfere, Alchimanzia distrugge spiriti di tutte le sfere. Per trovare uno spirito su qualcuno, il mago deve analizzare un po' la persona, dopo di che si farà **vedere i cartellini degli spiriti in questione**

ARCHETIPI "STARTER" SEMPLICI

Il personaggio base senza talenti

Un PG senza le 6 abilità è debole e stupido, un solo colpo ad una qualunque parte del corpo lo riduce in fin di vita, non sa leggere, non sa scrivere, non sa capire se un presunto morto finga, non si ricorderebbe mai come riconoscere le piante medicinali, non riesce a sopportare il prurito, il peso o il caldo delle armature, è troppo goffo per tenere in mano un'arma più lunga di 50cm, e rimane sempre colpito dalle manifestazioni della magia, senza capirne i principi. Inoltre non
avrebbe mai lo stomaco per fare a pezzi un essere vivente a sangue freddo senza un'ottima motivazione. I talenti possono modificare tali situazioni, o addirittura conferire al personaggio capacità che il giocatore non ha (come ad esempio il lancio di incantesimi). Solo chi possiede pronto soccorso ha delle basi di conoscenze anatomiche, e solo con medicina I si può fare una diagnosi corretta (es. capire automaticamente che uno non si rialza perché infettato)

Staffa dell'umile: Qualunque PG può usare un bastone che fa sempre "Colpo! Stordisci!" anche senza l'abilità Armi Doppie, ma in nessun caso tale bastone può fare danni diversi da "colpo stordisci". Il bastone è di almeno 111 cm e va sempre usato con 2 mani.

Stirpe

Comunemente detta Razza, regola l'aspetto fisico del vostro PG ed i Talenti accessibili alla creazione.
Chi inizia il gioco per la prima volta può scegliere tra: Umani, Elfi, Nani, Gnomi, Goblin, Orchi, Mezzuomini, Ogre, Troll Comuni, Troll Ombrosi, Minotauri e Coboldi.

Avventuriero

Stirpi: tutte tranne ogre e troll comuni
Talenti: Armi comuni, tempra, robustezza I, istruzione, duro a morire
Costume: vestito e almeno un'arma fino a 110 cm
Cenni di BG: Non eravate l' ultima ruota del carro da dove venite, avete ricevuto anche una buona istruzione, per quanto sappiate usare un'arma non siete un soldato. Avete deciso di viaggiare soprattutto per sete d'avventura, ma magari anche per affari o per qualche guaio combinato a casa.

-Potete usare armi fino a 110 cm (una per volta)
-Avete 2 Pf in ogni arto e nel torso o nella testa
-Sapete leggere, scrivere e contare
-Se portati in coma in posti non segnati come "zona pericolosa" o "duro a morire non funziona" anziché morire dopo i 5 minuti recuperate un Pf al torso o alla
testa.

Cacciatore/Guardaboschi/nomade

Stirpi: Umani, Elfi, Mezzuomini
Talenti: Armi da tiro, Arciere esperto I, duro a morire, esploratore, robustezza I, arte silvana
Costume: Vestito, Arco e Faretra
Cenni di BG: vi allenate da sempre nell' uso dell'arco, vi trovate a vostro agio nelle foreste più cupe e dove gli altri si sentono prede voi siete cacciatori.

-Potete usare archi fino a 30 libbre con frecce idonee al GRV
-Le vostre frecce causano danno *perforante!*
-Potete usare armi fino a 50 cm con cui causate
danno *colpo!*
-Avete 2 Pf corporei
-Se portati in coma in posti non segnati come "zona pericolosa" o "duro a morire non funziona" anziché morire dopo i 5 minuti recuperate un Pf al torso o alla testa.
-Ignorate le zone speciali con effetti negativi salvo non sia diversamente specificato (ad esempio se entrate in una zona malsana saprete prendere le giuste contromisure per non ammalarvi)
-Sapete creare semplici oggetti (buona fattura) connessi all'abilità arte silvana.

Difensore rustico

Stirpi: Umani, Gnomi, Orchi, Goblin, Mezzuomini, Ogre, Minotauri e Troll Ombrosi
Talenti: Armi a una mano, Armi doppie, Robustezza I, Coscritto, Lavoro duro [rustico], scaramanzia I
Costume: Vesti da contadino, cappello di paglia, un forcone/falce/pala
Cenni di BG: Hai lavorato i campi nelle fattorie per gran parte della tua vita, fin quando non sei stato reclutato nell'esercito. In guerra hai imparato a sopravvivere all'impensabile, ed ormai la fattoria ha perso ogni attrattiva per cui far ritorno

-Hai idee assurde verso la magia, non potrai mai
imparare ad usarla, non crederai mai che le cose
magiche vanno nel modo "da regolamento", forse ti convincerai che tutti i maghi sono in realtà demoni o che gli amuleti fatti con ossa di morto ti proteggono dalle maledizioni o altro ancora.
-Hai un valore di Gloria di 2 (3 quando porti attrezzi agricoli come armi)

- Sai usare armi fino a 110 cm a una mano e a 2 mani fino a 200 cm che colpiscono con ambedue le estremità
-puoi raccogliere erbe e ciuffi senza malus, ma non puoi trattarli come un erborista.
-Sei resistente a Goffaggine! e Disarma! Quando impugni armi a 2 mani o doppie che simulano zappe, forche, rastrelli o altri attrezzi agricoli

Vagabondo

Stirpi: umani, gnomi, umani, goblin, orchi, mezzuomini, minotauri, troll ombrosi
Talenti: Scaramanzia I , lercio, grottesco, robustezza I, armi comuni, armi doppie
Costume: Stracci, un Bastone o una spada
Cenni di BG: avete vissuto per anni nelle strade, sopravvivendo di rifiuti e ratti, ed avete imparato a cavarvela nonostante tutto. Ma puzzate.

-Hai Gloria 2
-puoi usare armi a una mano fino a 110 cm e armi tra i 111 e i 200 cm (Non contemporaneamente)
-con le lame fino a 110 cm puoi causare "colpo infetto"
-Hai idee assurde verso la magia, non potrai mai imparare ad usarla, non crederai mai che le cose magiche vanno nel modo "da regolamento", forse ti convincerai che tutti i maghi sono in realtà demoni o che gli amuleti fatti con ossa di morto ti proteggono dalle maledizioni.
-Sei immune alla chiamata Terrore
-Sei immune alla chiamata "Vincolo Mortali" (ma il normale Vincolo funziona

Sciamano (guaritore tribale)

*Stirpi: Gn*omi, Umani, Goblin, Orchi, Mezzuomini, Minotauri, Troll Ombrosi
Talenti: pronto soccorso, medicina I, erboristeria, medicina II, scaramanzia I, duro a morire
Costume: Una tunica di colore naturale ed un mantello che assomigli a della pelliccia. Un pugnale od un falcetto
Cenni di BG: Sei il guaritore della tua tribù. Hai imparato a trattare le ferite con fasciature ed erbe medicinali, e la vita spartana del villaggio ti ha reso più resistente del normale

-Hai idee assurde verso la magia, non potrai mai imparare ad usarla, non crederai mai che le cose magiche vanno nel modo "da regolamento", forse ti convincerai che tutti i maghi sono in realtà demoni o che gli amuleti fatti con ossa di morto ti proteggono dalle maledizioni o altro ancora.
-Hai un valore di Gloria di 2
- Puoi raccogliere e trattare sempre e senza alcuna conseguenza i ciuffi di erbe misteriose che trovi nell'area di gioco da cui trai erbe da te utilizzabili
-PRONTO SOCCORSO: utilizzando questo talento è possibile stabilizzare un essere morente evitando che muoia dopo i cinque minuti di coma. Se non viene curato
ulteriormente con metodi più efficaci (incantesimi, unguenti o le talenti di Medicina), il morente rimarrà
stabile in coma fino al giorno successivo, quando si sveglierà con il massimo dei punti ferita. Se la benda viene strappa via dal corpo il conteggio dei cinque minuti ripartirà da capo. Per utilizzare questo talento è necessario utilizzare una benda reale o, meglio, dei rettangoli di stoffa sul paziente di dimensione sufficiente a fasciare la locazione azzerata.
-MEDICINA I: acquisendo questo talento il personaggio è in grado di usare bende, erbe, polveri, pomate e liquidi per curare. Dopo un intervento di 5 minuti guarisce un punto ferita nella locazione trattata o rimuove l'effetto di Infetto! in 15 minuti. Questo talento si può usare tutte le volte che si vuole, anche su più persone contemporaneamente a patto che siano sdraiate vicino e bendate (ospedale da campo). Requisiti: Pronto Soccorso.
-MEDICINA II: come Medicina I, ma cura 1 ferita in tutte le locazioni contemporaneamente. Inoltre consente di fermare l'effetto dei veleni per ingestione, stabilizzando il paziente finché resta sdraiato sotto le cure del guaritore (alla fine del giorno il veleno avrà immediatamente effetto). Requisiti: Medicina I ed Erboristeria.

Ombra della selva (Strega-Stregone-Sciamano)

Stirpi: Tutte tranne gli Ogre e i Troll Comuni
Talenti: pronto soccorso, occultismo, istruzione, animanzia I, passo silvestre, lama del pianto
Costume: Tunica di colore naturale, un pugnale/martello/accetta
Cenni di BG: Utilizzi la magia per confonderti con la foresta e diventare parte di essa. Il tuo pugnale trae potenza dalla natura per colpire i nemici, senza che essi possano notarti prima che tu li assalga

-Sai leggere, scrivere e contare
-Hai 1 Pf totale
-Puoi fasciare (sul serio) personaggi in coma per stabilizzarli in modo che non muoiano per dissanguamento
-OCCULTISMO: il personaggio può acquisire una o più Sfere di Magia, capire se un oggetto è magico o no, e conosce le regole generali della magia (ad esempio può capire dal colore di una sfera di "attacco arcano" che magia è stata usata). Può anche percepire zone rituali attive o trappole magiche. Nelle perquisizioni questo talento può essere dichiarato per trafugare gli oggetti magici. Inoltre il PG può esaminare altri personaggi per vedere se sono posseduti da uno spirito [e farsi mostrare il cartellino corrispondente]
- Sei un animante, hai capacità di percepire gli spiriti e se hai sufficiente DCA disponibile di scacciarli, quale che sia la sfera, ma mai di distruggerli. Puoi attivare oggetti magici legati alla sfera dell'animanzia, durante i combattimenti devi dichiarare "controllo [nome oggetto + DCA oggetto + scuola usata]".

Puoi contribuire ai rituali e realizzarne alcuni da pergamena tra i più semplici. Quando leghi qualcuno puoi dichiarare "con questi legacci io ti vincolo, finché non sarai liberato anche la tua magia sarà bloccata"
-LAMA DEL PIANTO: puoi causare danno Acido! In corpo a corpo se l'arma sembra di materiale naturale (rocce, osso o legno) o è di colore verde
-PASSO SILVESTRE:Se mentre non sei visto ti nascondi dietro un albero o una siepe ti nascondi sotto *Occultamento!* e puoi passare da albero ad albero restando occultato a patto che I 2 alberi siano a max 3 metri.

Cavaliere

Stirpi: tutte le razze, no reietti
Talenti: uso armi comuni, uso scudo, tempra, robustezza I, uso armature, duro a morire.
Marchio: Sangue nobile [casato/tribù minore, inventate pure], potete insegnare o imparare i talenti cavaliere o lavoro duro [tutti]
Limitazioni comportamentali: dovete agire a favore della fede della vostra stirpe e della legge del vostro popolo.
Costume: Varia da stirpe a stirpe, basatevi sul tipico cavaliere medievale.
Cenni di BG: Figlio illegittimo o legittimo poco apprezzato di qualche nobile lontano, avete lasciato la terra natia per farvi notare e magari ottenere gloria, onore e rispetto sufficenti a fondare una vostra casata/tribù. Siete seguiti da un anziano servo che può insegnare i talenti collegati a sangue nobile.

-Sangue nobile: siete un minimo di stirpe nobile e gli altri nobili possono ottenerne conferma (l'archetipo parte dal presupposto che facciate parte della nobiltà guerriera).
-Potete insegnare o imparare i talenti cavaliere o lavoro duro [tutti]
-Potete usare armi fino a 110 cm (una alla volta) con cui causate danno *Colpo!*
- Potete usare armature che danno 1 PA (tessuti flessibili), 2 PA (tessuti rigidi) e 3 PA (metallo vero)
-Potete usare scudi che possono parare tutte le chiamate fatte con armi eccetto *Urto!, Spacca!* E quelle abbinate ad *Artiglieria!*

Vendicatore

Stirpi: Gnomi, Umani, Goblin, Orchi, Mezzuomini, Minotauri, Troll Ombrosi
Talenti: armi comuni, robustezza I, istruzione, torturare, esploratore, duro a morire
Costume: Vestiti, una spada o mazza, attrezzi da tortura, opzionalmente una maschera od un cappuccio,
Cenni di BG: sei un cacciatore di criminali, il tuo addestramento ha fatto si che tu imparassi le sottili arti della tortura e del seguire le tracce, e ti ha reso un inseguitore insancabile

-Sai usare armi fino a 110 cm con cui causi danno *Colpo!*
-Ignorate le zone speciali con effetti negativi salvo non sia diversamente specificato (ad esempio se entrate in una zona malsana saprete prendere le giuste contromisure per non ammalarvi)
-Avete 2 punti ferita in tutto il corpo
-Se portati in coma in posti non segnati come "zona pericolosa" o "duro a morire non funziona" anziché morire dopo i 5 minuti recuperate un Pf al torso o alla testa.
-TORTURARE: per estorcere informazioni il personaggio può con 30 secondi di "lavoro" di coltello su un bersaglio inerme causa dolore 2.
Se un bersaglio inerme subisce dolore il giocatore deve spiegare il talento, dopodiché dichiara "Ti vincolo mortale, rispondi alla mia prossima domanda sinceramente si o no" oppure "ti vincolo mortale dimmi il nome che ti chiedo" la tortura equivale a un rituale, deve essere presente un master. La tortura sfinisce, si può usare per fare al massimo tre domande di seguito. La vittima può scegliere di morire prima di rispondere alla prima domanda, la vittima può scegliere di subire uno svantaggio mentale quando viene posta la seconda domanda o la terza domanda di seguito.
Lo svantaggio è a scelta di master e torturatore. La tortura non funziona su chi ha svantaggi mentali
-Se portati in coma in posti non segnati come "zona pericolosa" o "duro a morire non funziona" anziché morire dopo i 5 minuti recuperate un Pf al torso o alla testa.

Fanatico

Stirpi: Gnomi, Umani, Goblin, Orchi, Mezzuomini, Minotauri, Troll Ombrosi
Talenti: Scaramanzia I-II, Torturare, istruzione, pronto soccorso, duro a morire
Costume: Un vestito, un pugnale e/o attrezzi da tortura e simboli legati alla religione che segui.
Cenni di BG: potresti essere un predicatore fervente, qualcuno che ha perso tutto e ha trovato sollievo solo nella religione, potresti essere il servo devoto di un sacerdote.

-Hai un valore di Gloria di 4
-Puoi fasciare (sul serio) personaggi in coma per stabilizzarli in modo che non muoiano per dissanguamento
-Sai leggere scrivere e contare
-Se portato in coma in posti non segnati come "zona pericolosa" o "duro a morire non funziona" anziché morire dopo i 5 minuti recuperie un Pf al torso o alla testa.
-Sei fanaticamente devoto a una religione organizzata e ai suoi sacerdoti, forse tu stesso sei un sacerdote; se noti una Creatura Arcana di aspetto diverso da un normale animale ne sei terrorizzato o la vuoi distruggere.
-TORTURARE: per estorcere informazioni il personaggio può con 30 secondi di "lavoro" di coltello su un bersaglio inerme causa dolore 2.
Se un bersaglio inerme subisce dolore il giocatore deve spiegare il talento, dopodiché dichiara "Ti vincolo mortale, rispondi alla mia prossima domanda sinceramente si o no" oppure "ti vincolo mortale dimmi il nome che ti chiedo" la tortura equivale a un rituale, deve essere presente un master. La tortura sfinisce, si può usare per fare al massimo tre domande di seguito. La vittima può scegliere di morire prima di rispondere alla prima domanda, la vittima può scegliere di subire uno svantaggio mentale quando viene posta la seconda domanda o la terza domanda di seguito.
Lo svantaggio è a scelta di master e torturatore. La tortura non funziona su chi ha svantaggi mentali

ARCHETIPI STARTER "COMPLESSI"

Alchimista/Uomo medicina

Stirpi: Umani, Mezzuomini, Gnomi, Orchi, Minotauri, Troll Ombrosi,
Talenti: Istruzione, erboristeria, alchimia, raccatasoldi, pronto soccorso, medicina I
Costume: un bastone o un pugnale, un vestito che dia un idea di persona colta, qualche benda e qualche attrezzo connesso ad alchimia e medicina.
Cenni di BG: Hai passato gran parte della tua vita a studiare le piante, a cercarne i loro scopi per la preparazione di unguenti medicamentosi e pozioni, mentre ti mantenevi da vivere con qualche lavoretto qua e là per raggranellare lo stretto necessario a tirare avanti

-Puoi usare armi fino a 50cm con cui causi *Colpo!* oppure bastoni tra i 111 cm e i 200 con cui causi immodificabilmente *Colpo Stordisci!*
-Il tuo valore di gloria parte a zero
-Sai leggere scrivere e contare
-Hai un punto ferita corporeo
-Tra una sessione di gioco e l'altra puoi trasformare i reagenti in droghe, medicinali e prodotti alchemici secondo le ricette che trovi nel sommo compendio
-Tramite il talento raccattasoldi puoi ottenere una rendita... chiedendola allo staff in segreteria!
-Puoi fasciare (sul serio) personaggi in coma per stabilizzarli in modo che non muoiano per dissanguamento
-MEDICINA I: acquisendo questo talento il
personaggio è in grado di usare bende, erbe, polveri, pomate e liquidi per curare. Dopo un intervento di 5 minuti guarisce un punto ferita nella locazione trattata o rimuove l'effetto di infetto in 15 minuti. Questo talento si può usare tutte le volte che si vuole, anche su più persone contemporaneamente a patto che siano sdraiate vicino e bendate (ospedale da campo). Requisiti: Pronto Soccorso.

Ricettatore

Stirpi: Umani, Mezzuomini, Gnomi, Orchi, Minotauri, Troll Ombrosi,
Talenti: Istruzione, mercato nero, raccatasoldi, pronto soccorso, medicina I, mano lesta
Costume: un bastone o un pugnale, un vestito che dia un idea di persona colta, qualche benda e qualche attrezzo connesso ad alchimia e medicina.
Cenni di BG: Vivi rubacchiando e rivendendo oggetti di lusso o merci. Hai imparato a sfruttare le tue conoscenze mediche come copertura per numerosi furti, e finora nessuno ti ha mai scoperto.
-Puoi usare armi fino a 50cm con cui causi *Colpo!* oppure bastoni tra i 111 cm e i 200 con cui causi immodificabilmente *Colpo Stordisci!*
-Il tuo valore di gloria parte a zero
-Sai leggere scrivere e contare
-Hai un punto ferita corporeo
-Tra una sessione di gioco e l'altra puoi trasformare i reagenti in droghe e medicinali e le ricette che trovi nel sommo compendio
-Tramite il talento raccattasoldi puoi ottenere una rendita... chiedendola allo staff in segreteria!
-Tramite mercato nero puoi aver accesso a oggetti di vario tipo, anche illegali.
-Puoi fasciare (sul serio) personaggi in coma per stabilizzarli in modo che non muoiano per dissanguamento
-MEDICINA I: acquisendo questo talento il
personaggio è in grado di usare bende, erbe, polveri, pomate e liquidi per curare. Dopo un intervento di 5 minuti guarisce un punto ferita nella locazione trattata o rimuove l'effetto di infetto in 15 minuti. Questo talento si può usare tutte le volte che si vuole, anche su più persone
contemporaneamente a patto che siano sdraiate vicino e bendate (ospedale da campo). Requisiti: Pronto Soccorso.