

Sangue e Gloria

In Sanguine 1400

Introduzione

Benvenuto. Quello che stai leggendo è un regolamento nato per gestire le infinite situazioni che possono svilupparsi in una sessione di Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV).

Fare gioco di ruolo vuol dire fare una sorta di teatro libero da copioni, dove tu decidi il carattere del tuo personaggio, i suoi scopi, le sue azioni. I limiti sono posti dall'immaginario sfondo geografico e sociale, che è un luogo fantastico ispirato all'anno mille del mondo reale.

Tu, insieme ad altri giocatori e insindacabili arbitri, animerai un mondo di fantasia, in cui non esiste una trama predefinita, ma solo eventi e spunti. Sarai tu a scegliere cosa fare: questa è la differenza tra il teatro e il gioco di ruolo. Che tu sia un cavaliere o un mendicante arriverà il momento in cui dovrai fare una scelta che modificherà il corso della storia. Non esisteranno scelte giuste o sbagliate, purché siano coerenti con il personaggio creato. Buono, malvagio o nessuno dei due: va tutto bene come nei personaggi di film e teatro basta finché c'è coerenza e continuità nel carattere.

Le regole servono a gestire questa immensa libertà. Ma da sole non bastano, in quanto si limitano alle "meccaniche" del gioco. È compito dei giocatori, aiutati dai Master, i registi del gioco, la gestione degli aspetti legati a teatralità e correttezza.

Non tutte le regole presenti in questo manuale saranno effettivamente utili durante il gioco, ma alcune di esse sono invece indispensabili, perciò è sempre consigliabile tenere il manuale a portata di mano per eventuali consultazioni o chiarimenti.

Buona lettura. Per ogni dubbio rimasto non esitare a chiedere ai Master e ai giocatori più esperti.

Consuetudini e interpretazioni

Questo regolamento non copre tutte le situazioni possibili, concentrandosi su creazione di oggetti e azioni di combattimento e per quanto difficile è possibile ci siano interpretazioni diverse su dei punti (o vuoti di memoria da cui derivano diverse interpretazioni).

Nel caso vi venisse un dubbio su un'interpretazione del regolamento sapendo che tutti sono convinti che l'interpretazione di quella cosa è un'altra non iniziate di punto in bianco ad agire in modo diverso, ma segnalate la cosa in forum, così da non rischiare discussioni e causare astio.

Ad esempio, non è possibile far finta di seppellire un oggetto per metterlo poi fuori gioco, ma da sempre si consente di far finta di scavare per poi seppellire il cadavere di un avventuriero morto, è una bella scena e non dà vantaggi, quindi nessun master ha mai pensato di vietarlo. La situazione in sé non è prevista dal regolamento però.

1. Regole di base e combattimento

Persone e ruoli

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 decisionale molto ampia e danno forma al racconto rendendolo imprevedibile con le loro scelte. Tale libertà dovrebbe però essere auto limitata dal ruolo che si è deciso di interpretare (ad esempio un PG servo dovrebbe portare rispetto al padrone).

PL: Personaggi Limitati, come i nobili, sono dei PG a cui è stato imposto un limite al comportamento (ad esempio potrebbe essere obbligato a portare obbedienza verso un determinato PNG o a svolgere un dato incarico).

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.

Comparsa: sono dei PNG minori, senza particolare caratterizzazione o complessità (ad esempio possono essere i seguaci del forte e valoroso capo degli orchi, di cui nessuno si degnerebbe di imparare i nomi). Sono PNG più facili da gestire, dotati di scarsa importanza e, nei combattimenti, di scarsa potenza.

Le persone, a loro volta, possono essere:

Giocatore: interpreta i PG.

Master: conosce e gestisce le trame del gioco, interpreta PNG e gestisce le comparse.

Organizzatore: colui che gestisce l'avventura, gestisce e coordina gli altri Master e può esserlo a sua volta.

Aiuto master: interpreta comparse e PNG. Può essere anche un giocatore, ma non può comparire contemporaneamente come PG e PNG/comparsa nelle stesse trame.

Comparsa a tempo pieno: interpreta solo comparse.

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 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.

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.

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. Un colpo Colpo! è il normale danno di una comune arma, mentre un colpo Fuoco! è un danno da fiamme.

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 stanno avendo luogo.

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 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 all'istante. 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 importa la durata: 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 (vedi Tabella 1.2)
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! Intenso!, ma nessuna spada potrà mai fare Colpo! Fuoco! Intenso! (vedi Tabella 2.2).
Artiglieria! è l'unico modificatore che non viene contato in questo caso.

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 andare 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 Resisto!. Per esempio, se 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! Qualche che sia il valore gloria, ma occorre possedere l'immunità specifica.

Resistere ai modificatori di proiezione

Quando potete ignorare gli effetti di un modificatore di proiezione (dardo, voce, trasmissione di potere, onda, artiglieria) dichiarate “elusione”, evitando al contempo la chiamata abbinata.

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!

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 che 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 dovete 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 fini del gioco.

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.

Malattie:

Nel medioevo erano molto comuni le malattie, e viste le scarse e (per la nostra epoca) piuttosto bislacche conoscenze mediche dell'epoca erano molto pericolose e difficili da diagnosticare e curare. Per questo, alcune malattie avranno un **Valore di Cura** da raggiungere per essere curate. Il medico che vuole rimuovere la malattia deve raggiungere il Valore di Cura della malattia. Tale valore è dato dal livello di medicina + la Gloria del medico.

Es: Con Medicina 3 e 4 gloria ho un Valore di Cura di 7, per cui posso curare malattie fino a VdC 7

Beni di Valore

MONETE: le monete sono dei piccoli dischi metallici conati 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 DI VALORE: gemme, gioielli o armi di particolare raffinatezza.

ERBE: erbe di vario tipo di qualche utilità. **Senza Erboristeria non è possibile raccoglierle né riconoscerle.**

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 Saccheggiatore 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", se il perquisito lo possiede deve consegnarlo al perquisitore

Le abilità e i relativi tipi di oggetti per la perquisizione sono:

Libri e pergamene > Istruzione

Oggetti Magici > Occultismo

Oggetti di Valore > Arti Lussuose

Erbe e derivati vegetali > Erboristeria

Sezioni di Cadaveri > Dissezione o in qualche caso Alchimia

Pozioni e unguenti e reagenti alchemici > Alchimia

Oggetti di cuoio o di legno > Arte Silvana

Oggetti in metallo > Arte del Fabbro

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 il talento Portatore il numero di oggetti trasportabili diventa 12.

Colpo! Danno fisico, tutte le creature fisiche possono causarlo.

Magico! Infligge un danno di natura magica (danno energetico). Non si può MAI dichiarare immune a questa dichiarazione.

Fuoco! Danno energetico

Sonno N! la vittima cade in uno stato comatoso dal quale potrà destarsi solo se percossa dopo il termine dell'effetto (effetto mentale). Durata MEDIA! SPECIALE

Gelo! Danno energetico

Paralisi N! la vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata (effetto energetico). Durata MEDIA!

Acido! Danno fisico Perforante! infligge un danno ignorando i punti armatura e colpendo direttamente i punti ferita, non è sommabile ad altri danni (danno fisico).

Folgore! Danno energetico Terrore N la vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile (effetto

mentale). Durata BREVE!

Dispersione(nome dellacategoria)! annulla ciò che dichiara (effetto speciale).

Fatale! uccide in modo definitivo e istantaneo un personaggio in coma (effetto fisico ed energetico).

Urto! la vittima deve appoggiare subito il fondoschiena a terra. Gli scudi non possono parare questo effetto(effetto fisico).

Disarma! la vittima deve far cadere a terra le sue armi (effetto fisico). Tutti gli effetti che bloccano goffaggine bloccano anche disarmo

Spezza: (fisico) Questa chiamata influenza unicamente le armi. Un'arma colpita da questa chiamata si rompe e non potrà più essere utilizzata finché non verrà riparata da un artigiano con il talento necessario. Un arma con cartellino se non riparata entro fine live non potrà più essere utilizzata.

Guarigione! guarisce una ferita locazionale o corporea (effetto energetico).

Disintegrazione N! la vittima 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, ma non funziona su esseri senza corpo fisico).

Taumaturgia! guarisce completamente e istantaneamente da malattie comuni, ferite e veleni comuni. La chiamata cura chi ha subito Fatale! se fatta entro il normale tempo di coma, in questo caso il guarito non sarà in grado di utilizzare alcun suo talento o combattere fino all'alba successiva.(effetto energetico).

Confusione N! il personaggio non può spostarsi dal punto in cui si trova, compiere attacchi o magie, ma può difendersi (effetto mentale). Durata MEDIA!

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 reciti formule) per chi ti ha visto nasconderti non sei occultato.

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 finita la possessione si ricorderà

tutto ciò che è avvenuto nel frattempo (effetto mentale). Durata LUNGA

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!

Spacca! Azzerà i punti armatura della locazione. Se non ve ne sono o sono già a 0, azzerà 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). **Scudi e armature danneggiati da Spacca devono essere riparati con arte del fabbro o arte silvana prima di essere nuovamente funzionali.**

Vincolo! obbliga a seguire un ordine. Una volta eseguito l'effetto cessa. Se l'ordine stabilisce una durata

Goffaggine! la vittima deve far cadere ciò che ha in mano (effetto energetico).

Elusione! annulla il potenziamento-proiezione ricevuto e tutte le chiamate annesse (dardo, "trasmissione di potere", onda ed esplosione). Il potenziamento Voce non viene eluso.

Resisto! annulla la chiamata appena ricevuta se non è stata potenziata con Intenso! o Devastante!

Rigenerazione! chi la dichiara recupera istantaneamente tutti i punti ferita e armatura (o li fa recuperare al bersaglio)

Immune! annulla la chiamata appena ricevuta in ogni caso (non utilizzabile verso Magico!, MAI).

Esorcismo N! equivalente a Terrore N, i mortali ne sono immuni affligge solo i non-morti e i demoni (effetto energetico).

Animati insepolti! rianima un cadavere fresco rendendolo un non-morto come previsto nell'incantesimo Nera Parodia

Sventra [Razza o Categoria]

Ferisce le creature bersaglio e, se causa l'azzeramento di una locazione vitale, uccide in modo istantaneo. Si è immuni se non si rientra nella Razza o Categoria bersaglio (danno fisico ed energetico).

Intenso! non si può dichiarare Resisto!

Stordisci! può potenziare solo Colpo! o Spacca!. Il colpo causa danni stordenti che vengono recuperati istantaneamente a fine combattimento, a meno che non venga azzerato 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. Questo modificatore può essere usato da tutti.

Dardo! colpisce al torso la persona indicata entro 10 metri. 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.

Esplosione! colpisce al torso chiunque con un raggio di 10 metri a 360°.

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!

Domine! può essere utile per colpire creature soprannaturali altrimenti resistenti. Non ha alcun effetto sui comuni mortali

Onda! L'effetto colpisce chiunque si trovi in una sezione di cerchio di angolo 90° e raggio 10 metri, con centro nel dichiarante, che deve aprire le mani ad angolo retto per indicare la sezione. Non colpisce le creature completamente dietro a pareti. Colpisce il torso.

[Trasmissione di potere]

questa chiamata non viene dichiarata verbalmente ma mimata con il palmo della mano aperto verso un bersaglio entro 5 metri.

Voce! colpisce chiunque senta la chiamata come persona (ad esempio Voce folgore! causa un danno folgore a tutti), colpisce quindi anche i PG sordi.

Annienta! se un danno abbinato ad Annienta! azzerà le locazioni vitali una creatura arcana o la colpisce mentre è in coma la distrugge in modo definitivo

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.

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 dà 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 l'abilità "avvelenatore".

Armi da fuoco

Per simulare le armi da fuoco si utilizzano armi Nerf e similari. Per simulare l'arretratezza di tali armi, ogni arma può sparare solo un singolo colpo alla volta, indipendentemente dal caricatore dell'arma. Bisognerà poi ricaricare l'arma, inserendo dapprima il bossolo nella cartuccia/caricatore e quindi il bossolo/caricatore all'interno dell'arma. Armi non nerf possono essere valutate caso per caso.

Strutture e rendite

Vengono gestite nel gioco le proprietà che producono una rendita. Queste sono divise in strutture (controllabili senza limitazioni), contrade o quartieri, che solo i nobili possono controllare personalmente. Le rendite vengono date in base al regolamento da campagna corrente. In alternativa alla rendita possono fornire l'accesso a determinate abilità, come se vi fossero dei Maestri.

Esempi di proprietà:

Struttura: il più grosso mulino della zona, una locanda alla strada più importante della zona o una miniera d'oro; Contrada: un borgo di almeno 2000 anime e una foresta, o una zona palustre con molti piccoli villaggi; Quartiere: il quartiere malfamato, la piazza della cattedrale o il caravanserraglio e la zona adiacente.

Mercanteggiare e scambiare oggetti

Non è mai possibile tentare di vendere un oggetto senza qualità in gioco, 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"

Il Combattimento e la Morte

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. **Le Armi ad asta, se realizzate per lo scopo (quindi punta estremamente imbottita), possono colpire di punta.**

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 al 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 e Locazioni

Il personaggio base senza talenti ha 1 pf ferita per ogni locazione (braccio sinistro, braccio destro, torso+testa, gamba destra, gamba sinistra). Può impugnare qualsiasi arma da mischia ad una mano e i bastoni ma può dichiarare unicamente colpo! Stordente! Non potenziabile in alcun modo. Non può usare armature o scudi, non sa leggere né contare e non conosce nulla del mondo, a parte quello che c'è nel suo villaggio.

È possibile aumentare i propri punti ferita con Robustezza I e con Uso Armature, che a seconda del tipo di armatura indossata garantisce un numero di punti armatura (PA) a protezione la locazione. **Anche se la testa non è colpibile, fa parte della locazione torso e quindi conta sulla quantità di locazione coperta per beneficiare del bonus dell'armatura.** 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 **a meno che non vengano colpiti da spacca.** 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.

Ogni personaggio, nel momento in cui perde l'ultimo punto ferita (nella maggior parte dei casi unico) in una locazione vitale (ovvero il torso+testa), si ritrova Inabile. In questa condizione potrà solamente camminare leeeeeenttttaaaaaameeeenteeee e parlare a fatica. Non si possono usare talenti altrimenti si va in coma (non stabilizzato). Se un Inabile subisce ulteriori ferite va in coma.

SETTICEMIA

Dopo 5 minuti da inabile, se non si viene trattati con pronto soccorso, il personaggio va in coma stabilizzato finché non viene guarito.

Se si viene feriti ad una locazione non vitale, se entro 5 minuti non si viene trattati con pronto soccorso, il personaggio diventa Inabile

Colpo di Grazia: chiunque può fare fatale su di un personaggio in coma, purché possa ferire il bersaglio, abbia un giustificato motivo per farlo e che impieghi in sua direzione il motivo di odio a

voce alta per almeno un minuto. Un personaggio in coma non ottiene resistenze dall'armatura (si suppone l'attaccante alzi la celata, scosti le piastre, ecc...)

Il Combattimento in Mischia

Un combattimento è scontro che viene risolto attraverso le dichiarazioni che portano danno (come Colpo! e Folgore!) o che vanno a danneggiare 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 portante, infligge sempre un solo danno. Tuttavia alcuni effetti infliggono più danni, ad esempio l'effetto Spacca! azzerano 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 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 anti-sportivo 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!).

Inizio-fine combattimento

Alcune capacità si attivano a inizio combattimento, durano un combattimento o si attivano a fine combattimento. Ad esempio urlo di guerra o rigenerazione.

Le capacità da "inizio combattimento" devono essere sempre la prima azione fatta dal personaggio all'interno del combattimento. Se egli ha parlato, colpito o fatto altre interazioni aggressive verso avversari il personaggio non può usare il suo potere da "inizio combattimento". Eventuali effetti che agiscono "a inizio combattimento" devono essere usati entro 5 secondi dall'inizio dello stesso.

Il combattimento inizia quando viene tirato un colpo di rissa, d'arma da mischia o da tiro, o se viene scagliato un effetto speciale (incantesimo, potere innato) su qualcuno, non importa se causa conseguenze oppure no. Per un PG si considera che sia finito il combattimento quando in sua presenza (vista a 360° e udito) non ci sono avversari o combattimenti in corso per almeno almeno due minuti.

Per le creature evocate esiliate il combattimento finisce automaticamente e se vengono rievocate è come se non avessero mai preso parte al combattimento.

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 di un valore di forza superiore a 1 può dichiararlo (es. Forza 2), se l'avversario ha un valore di forza inferiore, soccombe. Se entrambi i personaggi coinvolti possiedono il medesimo valore di forza la rissa si svolgerà normalmente... tutta interpretazione!**

Con la lotta si può immobilizzare una persona. Questo è utile perché una persona immobilizzata "perde" la protezione dell'armatura. Le persone coinvolte in una lotta dichiarano il loro valore di Forza, se il totale dei valori di forza è pari o superiore al doppio rispetto al bersaglio, allora questi risulterà immobilizzato. Ad esempio, serviranno 2 persone con forza 1 per bloccare una persona con forza 1, ma 4 per una persona con forza 2.

La Morte

Dopo essere stato mandato in coma, si rimane cinque minuti distesi per terra, morenti, per dissanguamento o altri traumi. 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 finalmente muore. I PG una volta morti stanno almeno 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 corpo 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.

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.

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 fi no all'alba successiva.

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 fi ne 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 fi sica 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.

I Punti Presenza i bonus e i malus.

I Punti Presenza (PP) si ottengono dopo ogni evento a cui si è partecipato.

Vengono dati al giocatore, e non vengono persi fi nché il giocatore non li investe in uno dei suoi personaggi, da allora sono irrecuperabilmente persi. Ogni nuovo talento acquisito costa sempre 6 PP. L'accesso a nuove abilità dipende da particolari oggetti (es. libri degli incantesimi) o da PG/PNG con il talento Maestro.

A ogni partita vengono dati tra 0 (cena in gioco) e i 6 (partita di diffi coltà epica) PP.

I bonus sono PP aggiuntivi che vengono distribuiti dai master a

intervalli irregolari. Non vengono dati a chi non ha un costume minimo, non si accorda alla fisionomia della razza, o ignora o infrange regole o parti dell'ambientazione.

Vengono assegnati in base a:

Costume e coerenza col personaggio;

Produzione di gioco autogestito;

Risoluzione trame complesse e compimento di azioni eroiche (notare il plurale);

Originalità del personaggio pur restando coerente con l'ambientazione.

I rari bonus per il completamento di una plot non vengono distribuiti solo a chi ha ucciso l'eventuale "mostro finale", perché per risolvere la trama si suppone abbiano contribuito tutti (i guaritori guarendo i guerrieri, i sapienti risolvendo enigmi ecc.), tendenzialmente NON vengono dati bonus per come giocate il vostro PG o perché risolvete misteri.

I malus vengono assegnati nel caso di reiterati comportamenti scorretti e avvisi ignorati. I malus sono decurtazioni dei PP concessi, sono un provvedimento da "maestrina" che è sempre bene evitare di dare. NON vengono dati per come giocate o per fallimenti nel fare qualcosa ma per comportamenti scorretti o immaturi che minano il quieto giocare fastidiosi, ma non abbastanza da dovervi allontanare dal live.

Come Ottenere Nuovi Talenti

Si ottengono nuovi talenti dai PG o PNG che possiedono l'abilità

Maestro, dai tomi (avendo istruzione) e in certi casi grazie all'appartenenza ad alcune fazioni. Non è possibile ottenere più di un'abilità dallo stesso maestro nello stesso evento. Non è possibile usare come requisiti Talenti temporanei (ottenuti tramite rituali o incanti).

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 può essere Zona di Terrore 3, gli elfi non ne subiscono gli effetti, per i fomori è Zona di Terrore 6). L'effetto si subisce anche se per qualche ragione si è riusciti ad entrare nella zona (es. tramite il talento Rincucolare).

Creazione del Personaggio

Per creare un nuovo personaggio, bisogna seguire queste 3 fasi:

1. Scegliere una delle Culture
2. Scegliere la cultura, che rappresenta dove è nato e cresciuto il personaggio. Se il personaggio non rientra in nessuna cultura, scegliere "rinnegato"
3. Scegliere 6 abilità tra quelli disponibili per il personaggio per caratterizzarlo.

Il personaggio base senza talenti

Il personaggio base senza talenti ha 1 pf ferita per ogni locazione (braccio sinistro, braccio destro,

torso+testa, gamba destra, gamba sinistra). Può impugnare qualsiasi arma da mischia ad una mano e le armi ad asta ma può dichiarare unicamente colpo! Stordente! Non potenziabile in alcun modo. Non può usare armature o scudi, non sa leggere ne contare e non conosce nulla del mondo, a parte quello che c'è nel suo villaggio.

Solo chi possiede Pronto soccorso ha delle basi di conoscenze anatomiche per stabilire se qualcuno è morto o vivo, e solo con medicina I si può fare una diagnosi corretta (es. capire automaticamente che uno non si rialza perché infettato, o fare una diagnosi della causa della morte)

Talenti:

Armi comuni: Sei competente nelle armi ad 1 mano fino ai 110 Cm e nella lancia corta (lunghezza massima 150 cm).

Armi Grandi: Sai utilizzare le armi oltre i 110 cm con una parte colpente. Tali armi devono essere impugnate obbligatoriamente a 2 mani. Con queste armi dichiarati Colpo!Intenso!

Requisito: Armi comuni

Armi Doppie: il personaggio sa utilizzare armi fino ai 200 cm con 2 parti colpenti. Requisito: Armi comuni

Armi da Tiro: Il personaggio sa utilizzare archi (potenza inferiore alle 30lbs) con cui dichiara Colpo

Uso Balestre: Il personaggio sa utilizzare balestre (potenza inferiore alle 30lbs) e dichiarare Perforante!

Uso Schioppo: Il personaggio sa utilizzare una rudimentale arma da fuoco, dichiarando Colpo! Urto!

Uso Archibugio: puoi utilizzare un archibugio, dichiarando Perforante! Urto! Requisito: uso Schioppo

Armi da Lancio: Il personaggio sa utilizzare armi da lancio quali pugnali, pietre, scuri e giavellotti. Le armi da lancio non devono avere un'anima rigida all'interno

Ambidestria 1: Il personaggio sa usare contemporaneamente un'arma fino a 110 cm ed una fino ai 50cm. Inoltre può anche usare 2 armi da lancio contemporaneamente, o una lancia corta assieme allo scudo. **In alternativa è possibile utilizzare un boccoliere nella mano secondaria, un piccolo scudo di circa 30cm di diametro da tenere in mano.** Per utilizzare le armi è necessario avere i relativi talenti.

Ambidestria 2: Permette di utilizzare 2 armi fino ai 110 cm, **tuttavia così facendo non è possibile in alcun modo potenziare gli attacchi con Intenso! E nemmeno dichiarare Spacca!**

Requisito: Ambidestria 1

Uso armature leggere: Armature imbottite o in cuoio rigido, danno resistenza a Colpo!

Uso armature Medie: Armature ad anelli e **brigantine.** danno resistenza a colpo e perforante, e garantiscono 1 PA
requisito: uso armature leggere

Uso armature pesanti: Armature a Piastre e a scaglie, danno immunità a Colpo, resistenza a perforante e Spacca. Danno inoltre 1 PA
requisito: uso armature medie

USO SCUDI: il personaggio sa usare gli scudi. Lo scudo deve essere unico e di dimensioni massime 150 x 80 cm. Gli scudi parano danni causati da qualunque arma tranne Urto! E Spacca! (quest'ultimo rende anche inservibile lo scudo)..

-Raccattasoldi: Il personaggio percepisce una rendità ad ogni inizio live

-Forza Straordinaria: Il personaggio è più forte del normale, e pertanto possiede un valore di forza pari a 2.

-Forza Incredibile: Il personaggio possiede un valore di forza pari a 3 requisito: forza straordinaria

-Yeoman: Con l'arco puoi dichiarare Perforante! Intenso! Requisito: forza straordinaria, arciere esperto

-Leader nato:

Puoi influenzare dei pg fino ad un numero massimo pari alla tua gloria che abbiano un punteggio di gloria inferiore al tuo. Con mezz'ora di addestramento simulato ed effettivamente giocato senza interruzioni puoi impartire uno e uno solo dei seguenti ordini (deciso appena ultimato l'addestramento):

-Colpisci più forte!: I seguaci possono potenziare con Intenso! Il loro primo danno di ogni combattimento fino a fine giornata.

-Fino all'Inferno!: I seguaci diventano resistenti a terrore fino a fine giornata (solo in combattimento)

-Fate quello che vi ho detto!: I seguaci sono resistenti a Confusione! Fino a fine giornata. (solo in combattimento)

-Tutti per uno!: I seguaci si considerano avere la stessa gloria del Leader (solo in combattimento) fino a fine giornata.

Se il leader viene mandato in coma i seguaci che assistono alla scena subiscono Terrore! Intenso!. Gli ordini non sono sommabili, nemmeno se impartiti da leader diversi.

-Accademico: Sei istruito in un ambito culturale e lo conosci molto bene. Gli ambiti sono: Teologia, Legge e araldica, Storia e geografia, Ingegneria, Occultismo. Requisito: istruzione

-Iniziazione Sacra: il personaggio è un iniziato della religione di cui fa parte, ne conosce quindi abbastanza bene i miti, le usanze ed i rapporti con le altre religioni. Può inoltre utilizzare alcuni cerimoniali per influenzare i fedeli. (requisito: istruzione, tranne per religioni a tradizione orale)

-Sacerdozio: Sei un sacerdote esperto, conosci perfettamente la tua religione e sei molto rispettato. Puoi utilizzare dei riti sacri molto importanti per influenzare i fedeli. Requisito: iniziazione sacra

-Freccia incendiaria: Puoi scagliare delle frecce incendiarie dichiarando **Perforante! Dolore 4!** requisiti: arciere esperto.

-Arciere Esperto: le frecce del personaggio causano danno Perforante! Requisito: armi da tiro

-Archibugio avanzato: Con questo talento puoi dichiarare Perforante! Intenso! Oppure Spacca!. Se non usi una forcina per sostenere l'arma subisci Urto! Ad ogni colpo che spari. Requisiti: uso archibugio

-Infiltratore: se nessuno ti sta osservando puoi nasconderti e muoverti camminando con Occultamento! Purchè tu non faccia più di 2 metri fuori da un riparo. Requisiti: nascondersi, esploratore

-NASCONDERSI: il personaggio può occultarsi quando non viene osservato da nessuno alzando il dito. In tal caso viene considerato

invisibile. Per utilizzare questo talento occorre usare come nascondiglio qualcosa che potrebbe effettivamente nascondere il personaggio, una parete, una colonna o degli alberi, ma non erba altra una decina di centimetri. Se il personaggio si muove o compie una qualsiasi azione torna visibile. Un personaggio equipaggiato con armature medie o pesanti non può utilizzare questo talento.

-Specializzazione nell'[arma] I-III. Requisito: competenza nell'arma. Ottieni i seguenti bonus per l'arma prescelta.

Arma	Specializzazione I	Specializzazione II	Specializzazione III
Martello d'arme	perforante	Perforante Intenso al primo colpo	Perforante intenso!
Armi corte	Dolore 1	Dolore 2	Dolore 4!
Ascia	Colpo intenso	Spacca! Primo colpo	Dolore 2
spada	+2 gloria	Colpo! Intenso!	Disarma! Intenso!
Mazza, martello	Colpo intenso	Confusione 4!	Confusione! Intenso!
Lancia corta	Colpo!Intenso! Al primo colpo	Colpo! Intenso!	Perforante! Primo colpo
Lancia lunga	Urto! Primo colpo	Perforante!	Perforante! Intenso! Al primo colpo
Spada a 2 mani	Terrore 4!	Spezza! Primo colpo	Spacca! Primo colpo
Ascia a 2 mani	Spacca! Primo colpo	Dolore 6!	Spacca!
Martello a 2 mani	Urto! Primo colpo	Spacca! Primo colpo	Urto! intenso!
Armi doppie	Resistenza a Disarma	Colpo! Intenso!	Urto!

LAVORO DURO [TIPO]: Il personaggio è immune a Goffaggine! quando impugna gli strumenti del suo mestiere (vedi sotto).

Taglialegna: Asce. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti di gioco Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!

Spaccapietre: Martelli. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!

Viadante: Randelli e bastoni (armi doppie) nessun bonus

Rustico: Armi ad asta o doppie che simulino attrezzi agricoli d'aspetto bonus: può raccogliere erbe e ciuffi senza malus, ma non può trattarli come un erborista.

Cuciniere: Armi a una mano o piccole simulanti mannaie, padelle e attrezzi da cucina Bonus: durante le perquisizioni riconosce gli oggetti arte culinaria e gli ingredienti

Braconiere: Archi o balestre. Bonus: ha a disposizione delle semplici trappole

COSCRITTO: Il personaggio è un contadino che è stato reclutato in fretta e furia e mandato a combattere con gli attrezzi da lavoro. In alternativa egli coltivava un campo infestato da animali feroci, o peggio. In ogni caso si sente a suo agio a difendersi utilizzando gli strumenti da lavoro (falci, ronche, pale, aratri, ecc.), e ottiene +1 gloria utilizzando queste armi Prerequisiti: non deve avere ne potrà mai avere berserker o specializzazione con [arma]

MARINAIO: il personaggio sa andare in barca e in qualche modo saprà sempre procurarsene una. Questo talento può essere usato solo quando

la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto d'acqua sempre IG. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il marinaio può portare con se altre 2 persone

TIMONIERE: questo talento è l'evoluzione di Marinaio. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Requisito: Marinaio.

CAVALIERE: il personaggio sa cavalcare e in qualche modo saprà sempre procurarsi un destriero. Questo talento può essere usato solo quando la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto di terra. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il cavaliere può portare con se altre 2 persone

COCCHIERE: questo talento è l'evoluzione di Cavaliere. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Requisito: Cavaliere.

ALCHIMIA: si possono creare semplici pozioni mischiando vari reagenti. Requisito: Erboristeria.

ISTRUZIONE: il personaggio è istruito, sa leggere, scrivere e contare. Senza questo talento il personaggio non saprebbe scrivere il suo nome e verrebbe automaticamente ingannato in questioni relative ai numeri (come le paghe).

ARTE DELL'AMANUENSE: il personaggio può produrre libri e pergamene. Requisito: istruzione

ARTE CULINARIA: disponendo di una rendita adeguata o dei giusti ingredienti il personaggio può produrre pasti e bevande di qualità. Ad esempio se il personaggio avesse la proprietà di un vigneto IG potrebbe produrre vino di qualità. Questi cibi hanno un effetto morale nel gioco, a discrezione dei Master.

ARTE DEL FABBRO: il personaggio è esperto nel lavorare i metalli. **Può riparare con 1 minuto di lavoro le armature di metallo danneggiate**

ARTE SILVANA: il personaggio è esperto nel lavorare il cuoio, il legno e altri materiali della selva. **Può riparare con 1 minuto di lavoro le armature di cuoio danneggiate e gli scudi.**

ERBORISTERIA: il personaggio può raccogliere e trattare sempre e senza alcuna conseguenza i ciuffi di erbe misteriose da cui trae erbe a lui utili” **Senza Erboristeria non è possibile raccogliere erbe**

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 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. 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 o rimuove l'effetto di infetto in 15 minuti. 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.

MEDICINA III: come Medicina II, ma cura tutte le ferite anziché 1 per locazione. In mezz'ora di cure rimuove veleni e malattie di qualsiasi tipo. Inoltre può riportare in vita i morti da dissanguamento disponendo di un donatore di sangue (della medesima razza) e di 10 reagenti, la persona deve essere operata entro 10 minuti dalla morte e sia il curato che il donatore si troveranno con solo 1 punto ferita locazionale e incapace di combattere fino all'alba successiva
Requisiti: Medicina II, Alchimia e Dissezione.

ARTI LUSSUOSE: Il personaggio sa creare oggetti di valore, principalmente vestiti e gioielli. Se perquisisce, il personaggio individua tutti gli oggetti di valore, poi le gemme o i gioielli, ma non i componenti per le pozioni. Requisito: Istruzione.

DISSEZIONE: il personaggio ha una certa esperienza nel sezionare le creature viventi, per lavoro o per piacere. Usare questo talento su una creatura causa sempre un danno Fatale! E richiede almeno 30 secondi di lavoro su una creatura in coma o morta (ma non disintegrata). Trascorso questo periodo il PG rileva il cartellino della vittima e va da un master che deciderà se ha effettivamente trovato parti corporee utilizzabili (se cercava qualcosa di particolare il PG deve dirlo ai master, come cuore umanoide o altro). Requisiti: Arte Silvana, Pronto Soccorso.

MAESTRO: il personaggio può insegnare un talento che conosce a qualcun altro. L'allievo dovrà soddisfare i requisiti del talento che intende apprendere e spendere i punti presenza.

ESPLORATORE: il personaggio ignora le zone di terrore e la maggior parte delle zone speciali.

ARTIGLIERE: consente al personaggio di usare macchine da guerra come arieti, baliste o catapulte. Senza questo talento non è possibile usare macchine da guerra e proiettili durante il combattimento. Inoltre permette di dichiarare Perforante! Intenso! con le Balestre

ARTIGIANATO: insieme al talento Arte del Fabbro e/o Arte Silvana il personaggio può creare armi e armature perfette.

RACCATTASOLDI: il personaggio ottiene 1 rendita in più a partita (la rendita varia di partita in partita). Questo talento rappresenta particolare capacità nell'arrangiarsi più che una vera talenti professionale.

LUPO DI MARE: immunità a urto e confusione n requisiti: marinaio, stomacaccio

IMPETO: il primo colpo che causi con un martello, mazza, lancia corta o ascia di almeno 100 cm può essere "Spacca" Requisiti: tempra, cavaliere

SACCHEGGIATORE: quando il personaggio perquisisce è come se identifichi casse tutti gli oggetti e impiega 30 secondi anziché i normali 2 minuti

GRAZIA: il personaggio può dichiarare Fatale! con un'arma sotto i 50 cm. Requisiti: Dissezione

LERCIO: In corpo a corpo con armi da taglio il personaggio può usare il modificatore Infetto!, ma solo se veste da pezzente.

MERCATO NERO: a un dato momento della partita tutti quelli che possiedono questo talento partecipano a un'asta su degli oggetti casuali, il cui valore di partenza è quello di mercato. Gli oggetti disponibili devono essere un multiplo dei PG presenti alla partita e dotati di mercato nero (es. se i PG sono 3 gli oggetti saranno 3, o 6 o 9 o 12) Requisito: Istruzione

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 sì 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 di seguito, il tipo di svantaggio è a scelta di master e torturatore La tortura non funziona su chi ha svantaggi mentali

STOMACACCIO: il personaggio è immune ai veleni per ingestione e alle malattie (non magiche), inoltre non subisce conseguenze per la chiamata infetto!

TESTA DURA: il personaggio è immune a confusione N

OFFESA IMPERDONABILE: il personaggio deve offendere in modo pesante con almeno 15 parole il bersaglio, dopodiché può dichiarare al suo indirizzo: Voce! Vincolo mentale voi che ho offeso venite a uccidermi! non usabile verso avversari in fuga o che non impugnano armi.

SBILANCIARE: il guerriero può dichiarare, in aggiunta o sostituzione al proprio danno, l'effetto Urto! con le armi della categoria Armi Grandi. Requisiti: Armi Grandi e Forza Straordinaria.

DISARMARE: il personaggio può causare l'effetto Disarma! con le armi a una mano, ma non può usare questo talento se durante il combattimento sta utilizzando armature, scudi o due armi.

PRESA SALDA I: dichiara Resisto! Se subisce Goffaggine!

PRESA SALDA II: dichiara Resisto! parando Spacca! ed Immune! a Goffaggine!. Requisito: Presa Salda I.

PRECISIONE I: in mischia coi pugnali e con gli attrezzi di tortura causi +4 con gli effetti numerici, se arrivi a 11 l'effetto diventa intenso! Requisiti: pronto soccorso

PRECISIONE II: in mischia coi pugnali e con gli attrezzi di tortura causi +7 con gli effetti numerici, se arrivi a 11 l'effetto diventa intenso! Requisiti: precisione I

AUTOCONTROLLO I: il personaggio dichiara Resisto! a Possessione N! E ai vincoli mentali che lo costringerebbero a innamorarsi o avere reazioni violente istantanee (fascino, ispirare ira e offesa imperdonabile)

CORAGGIO I: può dichiarare Resisto! a Terrore N!

CORAGGIO II: dichiara Immune! a Terrore N!.Requisito: Coraggio I

AUTOCONTROLLO II: il personaggio è resistente a tutti gli effetti mentali (in cui sono compresi i vincoli mentali), dichiara Resisto!.

Requisiti: Coraggio II e Autocontrollo I.

GLORIA I: il personaggio si considera avere un Punto Gloria in più rispetto a quelli che possiede per resistere alle chiamate.

GLORIA II-V: modificatori di Gloria I, il personaggio si considera avere tanti Gloria extra pari al grado raggiunto in questo talento. Requisito: ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente, ad esempio non è possibile acquistare Gloria IV se non si possiede Gloria III

VISTA ACUTA I: si può dire toccando un personaggio: “Vincolo! Rivela la tua razza, la tua stirpe e se sei mascherato”. Dopo 3 minuti di analisi può dire “Vincolo! Non mentire sul tuo nome”.Il PG studia la persona e poi nel vincolo specifica che le informazioni devono essere rivelate solo a lui. inoltre se c'è un personaggio nascosto ne percepisce vagamente la presenza, pur non potendo effettuare azioni contro l'occultato.

VISTA ACUTA II: consente di individuare i personaggi sotto Occultamento, ma non quelli sotto Occultamento Intenso!.

TOSSINE: consente di creare veleni. Requisiti: Pronto Soccorso e Alchimia.

AMMALIATORE: consente di creare pozioni che influenzano la mente. Requisito: Alchimia.

VOCE SUADENTE: se contratti con qualcuno per più di cinque minuti su un oggetto puoi usare “vincolo mentale” con trasmissione di potere per obbligarlo a comprarlo, la discussione deve esser stata fatta in modo volontario. Se parli per più di cinque minuti con qualcuno della tua razza facendo apprezzamenti sentimentali od erotici puoi usare “vincolo su [tua razza]” per farlo innamorare di te, nel vincolo va sottolineato che dovrà essere geloso.

LANCIATORE ESPERTO: le armi da lancio causano danno Perforante! se sono colorate di nero. Requisito: Armi da Lancio, Forza Straordinaria

AVVELENATORE: le armi da lancio del personaggio colorate di verde causano Confusione 6! Requisiti: Alchimia e Lanciatore Esperto.

FRANSISCA: usando asce da lancio (senza anima) il personaggio può dichiarare Spacca! al primo lancio in ogni combattimento Requisiti: Armi da Lancio, Forza Straordinaria.

EVASIONE: il personaggio può scappare se viene legato, sciogliendo le corde in qualunque momento. Questo talento non può essere utilizzata se il personaggio indossa armature medie o pesanti.

LESTO : consente di attraversare una parete (simulata da uno spago teso) mimando l'arrampicata 15 secondi per lato. Se una porta è chiusa il personaggio può aprirla lavorandoci 15 secondi, a patto che la difficoltà stabilita dai Master su un apposito cartello sia pari o inferiore alla Gloria del PG. È vietato scassinare realmente porte chiuse a chiave. Puoi anche

trovare e disinnescare le trappole come indicato sul cartellino. Questo talento e le sue evoluzioni non possono essere utilizzati con armature medie o pesanti.

BERSERKER I: il personaggio può dichiarare a inizio combattimento Onda di Terrore N dove N è uguale alla sua Gloria (minimo 1). Dopo aver acquistato questo talento il personaggio non può più utilizzare Armi da Tiro o Armi da Lancio.

BERSEKER II: tutti i danni fisici possono essere potenziati con Intenso!. Il personaggio, una volta iniziato un combattimento, non può abbandonarlo e non può usare totalmente o anche parzialmente in metallo. Requisiti: Berseker I

BERSEKER III: tutti i colpi in mischia possono essere potenziati con Urto!. Se il personaggio o il suo signore viene offeso è obbligato ad attaccare. Requisiti: Berserker II

PORTATORE: i personaggi con questo talento possono portare 12 oggetti anziché 6, e infinite pergamene.

SPEZZACATENE: se legato e cosciente può spezzare corde, catene e manette di fattura ordinaria o buona dichiarando Spezzacatene!

COLPO POSSENTE: il personaggio può causare danno Spacca! con le armi previste dal talento Armi Grandi. Requisiti: Armi Grandi, Forza Straordinaria, Portatore, Spezzacatene, Robustezza I

CONOSCENZE: all'inizio dell'evento il personaggio ottiene informazioni aggiuntive in base alle sue conoscenze (arcane, taverna, malavita ecc.). Non è detto che ne ottenga ad ogni evento.

INSONNE: il personaggio dichiara Immune! a Sonno!

Millevolti: Il personaggio dichiarare Resisto! Ai vincoli che lo obbligherebbero a dichiarare la sua vera identità e se è mascherato (ad esempio Vista Acuta 1)

ISPIRARE RABBIA: Parlando 5 minuti con qualcuno puoi causargli un Vincolo mentale obbligando il bersaglio ad istantanei atti di violenza verso qualcuno con trasmissione di potere Requisiti: Voce Suadente

CAUTERIZZARE: Dopo due minuti di lavoro il personaggio può causare Guarigione! Dolore 4! su una locazione azzerata. E' possibile utilizzare questo talento solo una volta per personaggio al giorno. Serve avere una fonte di calore (anche finta). Requisiti: Medicina 1

Untore: Hai contratto una malattia mortale ed entro 3 live morirai (a te la scelta del momento). Hai la possibilità di contagiare chi ti tocca, saccheggia il tuo cadavere o entra in contatto con i tuoi fluidi vitali. La consapevolezza della tua condizione ti rende resistente a Terrore! Deve essere truccato in maniera idonea.

Sana Costituzione: Sei immune alla prima malattia che contrai e non subisci gli effetti della SETTICEMIA

Robustezza: Hai un ulteriore PF locazionale

requisiti: Sana costituzione o forza straordinaria o portatore

Nobile

Nobile è un talento particolare. Esistono due categorie di nobili, quelli di lignaggio puro (3/4 o 4/4 di sangue nobile) e i bastardi (1/4 o 2/4 di sangue nobile), con questo talento siete di fatto considerati nobili di puro lignaggio.

Maggiori sono i privilegi, maggiori sono gli obblighi del personaggio e i suoi contatti sociali con PNG dell'ambientazione (o altri dei suoi privilegi). Si possono creare personaggi nobili a partire dai bando aperti dai master. Qualunque giocatore può fare un personaggio nobile. Un personaggio nobile è un personaggio limitato: se infrange palesemente i suoi obblighi viene cancellato, anche senza preavviso.

Al momento della creazione di un personaggio nobile è indispensabile accordarsi con i master per l'ossatura della storia del personaggio.

Fare il nobile non significa avere un master che ordina agli altri personaggi di ubbidire, ma dà comunque i seguenti vantaggi:

Spesso egli avrà una via privilegiata per dare inizio alle quest e dare informazioni ai personaggi.

Si ha una carica rilevante, come ad esempio Cavaliere o Monsignore (ovviamente più alta dei Sangue Nobile), e si è sempre un passo avanti ai plebei nel far carriera).

Si suppone che ogni vero nobile abbia almeno un anziano mentore a disposizione. Per tale ragione ogni nobile ha accesso a una lista di talenti in tema, a cui solitamente hanno accesso anche i seguaci dello stesso.

Il vero nobile può gestire infiniti feudi e quartieri cittadini a suo nome, mentre un plebeo può gestirne al massimo uno.

Amici e parenti spesso sono tra i PNG più influenti della zona.

Araldica: sai riconoscere i nobili veri o finti quando li vedi, spesso ne sai capire anche il casato (se parli un po' con qualcuno puoi usare "ti vincolo rivela se sei nobile e il tuo casato" con trasmissione di potere)

È un talento che, se usato male, risulta inutile: non dà automaticamente potere e ricchezza ma può essere la base per interpretare splendidi personaggi. Solitamente i bandi dei master riguardano determinate categorie di nobili (es. cavalieri per un'ambientazione in cui la milizia deve essere riorganizzata). Se non è stato esplicitamente vietato però è possibile proporre dei personaggi nobili: se risultano interessanti potrebbero venire accettati. Si fa notare che i bastardi pur avendo solitamente meno contatti e minor potere iniziale hanno sempre minori obblighi dei personaggi con lignaggio puro.

Inizi con un bonus di gloria sociale adatto al casato, ma attento a ciò che fai, poiché nelle corti i Nobili parlano alle spalle e potrebbero utilizzare qualsiasi appiglio per sminuire la tua fama (facendo scendere la Gloria Sociale del Casato). **Finché la Gloria Sociale del tuo casato è di almeno 1 non dovrai preoccuparti di trovare cibo.**

Svantaggi

Gli svantaggi sono una sorta di "maledizione" che colpisce alcuni personaggi in seguito ad alcuni eventi traumatici.

STUPIDITÀ: Puoi scegliere se esprimerti a grugniti o nella lingua corrente. Nel secondo caso rispondi a qualsiasi domanda e non puoi mentire

CANNIBALISMO: chi è affetto da cannibalismo si nutre delle carni

dei suoi nemici o dei suoi compagni. Ogni volta che manda in coma un mortale deve fermarsi ad assaggiarlo (si china e simula un morso a distanza realistica). Finita la battaglia continuerà a mangiare una creatura a terra per almeno 15 minuti, a meno che non venga fermato o non possa causare Fatale!. Dopodiché sarà sazio fino al combattimento successivo. Non aiuterà i compagni morenti: ciò che è a terra non è altro che succo e polpa.

FRAGILITÀ: il personaggio non può acquisire i talenti Robustezza I e Sana Costituzione. Se già in possesso li perde.

ODIO: il personaggio odia profondamente una cultura o una categoria di persone (es. cavalieri). Se solo gli viene rivolta parola da questi è obbligato ad attaccare per ucciderli.

SERVITÙ CULTURALE: il personaggio è obbligato a obbedire ai capi della sua cultura. Non può comandare membri della sua stessa cultura.

ASSUEFAZIONE: Il personaggio perde tutti i vantaggi della Gloria eccetto per acquisire talenti nuovi. Apparirà come un alcolizzato o un drogato.

DISLESSIA GRAVE: il personaggio non può mai acquisire il talento Istruzione. Se già ha questo talento la perde insieme a tutti i talenti derivati.

MENTALITÀ LINEARE: Non può acquisire il talento Iniziazione Sacra e le talenti che lo richiedono come requisito. Inoltre non può usare alcun oggetto magico.

MUTO: il personaggio non può parlare. Deve comunque utilizzare normalmente le dichiarazioni.

FURIOSO: il personaggio non può allontanarsi da un combattimento che coinvolga lui stesso o alcuni suoi simili.

LEGATO PER LA VITA: Il personaggio ha giurato sul suo sangue di proteggere un altro personaggio. Se questo muore egli si procurerà la morte (al più tardi al termine del primo combattimento).

SOLITARIO: non puoi stare per più di 10 minuti assieme a un altro essere.

FOTOFOBICO: quando non è in una zona d'ombra la sua gloria va a zero

TIMIDO: se una persona dell'altro sesso ti parla sei soggetto a terrore 6 al di là di qualsiasi resistenza/immunità tu abbia (o del tuo sesso se preferisci)

VILE: i combattimenti ti spaventano, fuggi se ti trovi in presenza di veri combattimenti (non tornei o allenamenti)

DELICATO: in presenza di corpi feriti o ancor peggio fatti a pezzi subisci conati di vomito che ti impediscono ogni azione tranne muoverti finché non ti allontani