

REGOLAMENTO DI GIOCO

VERSIONE 3.4

Sommario

1. l'associazione	3
2. il gioco di ruolo	3
2.1 lo staff	3
2.2 personaggi non giocatori (png)	3
2.3 personaggi giocatori (pg)	3
2.4 personaggi pre-generati (ppg)	3
2.5 gli eventi	4
2.6 il direttivo	4
3. Regole generali di sicurezza	4
4. come creare un personaggio	5
4.1 le razze	5
4.2 il background	6
4.3 le classi	6
4.4 la crescita del pg	8
4.4.a punti esperienza	8
4.4.b gettoni presenza	8
4.5 valutazione equipaggiamento	8
5. combattimento	9
5.1 punti ferita	9
5.2 tipologie di Armi	9
5.3 armature	10
5.4 tipologie di armatura	10
5.5 punti ferita per locazione	11
5.6 scudi	12
6. Regole in gioco e check equipaggiamento	12
6.1 danno delle armi	12
6.2 utilizzo delle armi	12
6.3 una volta per combattimento	13
6.4 Regola dei tre colpi	13



6.5 immunità	13
7. le chiamate	13
8. guarigione	15
9. incantesimi	15
9.1 i ciondoli	15
9.2 lanciare un incantesimo	16
9.3 recuperare i punti mana e spirito	17
9.4 lista degli incantesimi	17
10. abilità	18
10.1 abilità di classe	18
abilità del guerriero	18
abilità del mago	21
abilità del sacerdote	24
abilità da avventuriero	30
10.2 abilità generiche	35
11. funzionamento delle Abilità	36
11.1 incisione arcana	36
11.2 ritualismo	36
11.3 benedizione	37
11.4 scassinare	37
11.5 disinnescare trappole	37
11.6 alchimia	38
11.6a alchimia curativa	38
11.6b alchimia magica	39
11.6c alchimia venefica	40
11.7 forgiatore runico & arma runica	41
11.8 armaiolo della trama	41
11.9 risorse	42
12. armi e oggetti magici	42
13. appendice aggiornamenti	43





I. L'ASSOCIAZIONE

I Draghi di Andorian sono una associazione di GRV (gioco di ruolo dal vivo) nata per volontà di un gruppo di amici che nel lontano 18 agosto 2010 ha scoperto quanto sia divertente questa attività. Il primo evento, nato un po' per gioco e un po' per sfida, ha convinto questo gruppo di ragazzi a rimboccarsi le maniche per realizzare qualcosa di più ambizioso, realizzare un'associazione di gioco di ruolo DAL VIVO che renda possibile la diffusione di questa passione anche nel nostro territorio: l'Abruzzo.

2. IL GIOCO DI RUOLO

Il Gioco di Ruolo dal Vivo o LARP (acronimo inglese Live Action Role Play) è un'attività ludica nella quale i partecipanti interpretano un "ruolo" all'interno di un "canovaccio" creato da chi organizza la sessione di gioco (Staff).

Ogni partecipante crea il proprio personaggio da interpretare (PG), ovvero definendone caratteristiche culturali, psicologiche ed estetiche (ciò va fatto entro i limiti della nostra ambientazione originale). Nel corso di una sessione di gioco si sceglie di interagire come meglio si crede a seconda del ruolo che si è scelto. L'ambientazione, i costumi e le scenografie messe in scena contribuiscono a creare l'atmosfera per permettere ai partecipanti di immergersi totalmente nella sessione di gioco.

Un evento di gioco di ruolo dal vivo (gergalmente detto chiamato LIVE) e la nostra associazione in generale, vede diverse tipologie di partecipanti.

2.1 LO STAFF

È composto dal gruppo di persone che gestiscono e mettono in piedi la trama, la location e gli eventi che accadranno durante l'evento Live. Ricoprono il ruolo di organizzazione logistica prima durante e dopo l'evento, fungono da arbitri in gioco, sono a disposizione per eventuali domande dei giocatori e contribuiscono a mantenere gli standard di sicurezza durante i combattimenti.

Tra questi un gruppo ristretto di persone, detti i MASTER, si occupano della gestione generale dell'evento e tutti, staff compreso fanno riferimento a loro.

2.2 PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

Il comparto PNG è composto dai partecipanti che si mettono a disposizione dello Staff per animare il corso dell'evento Live. Si prestano a uno o più ruoli durante l'evento, cambiando costume secondo la necessità e contribuiscono nel montaggio e smontaggio della location. In breve, i PNG agiscono, all'interno del gioco, secondo le indicazioni dei MASTER.

2.3 PERSONAGGI GIOCANTI (PG)

Sono i protagonisti dell'evento ovvero coloro che vivono le vicissitudini in prima persona e reagiscono secondo il personaggio che hanno deciso di interpretare. Un PG solitamente interpreta lo stesso ruolo per più di un evento ed ha la possibilità di far crescere la prima scheda prendendo Live dopo Live punti esperienza, utili per acquisire nuove abilità e conoscenze. I Personaggi Giocanti hanno una scheda personale che riassume le abilità scelte dal giocatore.

2.4 PERSONAGGI PRE-GENERATI (PPG)

Sono personaggi scritti dalla narrazione e inseriti all'interno dell'evento. Hanno libertà di gioco quasi totale ma devono attenersi alle linee guida dei master su come interpretare il personaggio e le quest da svolgere. Potrebbero essere convocati in regia per veicolare alcune situazioni a discrezione degli organizzatori.

La scheda dei ppg viene scritta dai master e assegnata in maniera arbitraria (il numero di PPG per evento è limitato).





2.5 GLI EVENTI

I nostri eventi possono essere di uno o più giorni. La nostra ambientazione pur essendo fantasy, la si potrebbe collocare a livello tecnologico e stilistico nel basso medioevo infatti cavalieri, armi da fuoco e alchimisti coesistono a orchi e maghi. Le location di solito utilizzate sono castelli, parchi e dimore storiche che vengono allestite a modo. Al fine di creare la perfetta caratterizzazione, necessaria per immedesimarsi a tutto tondo durante l'evento. L'organizzazione dell'evento avviene solitamente tramite la creazione di un evento su Facebook con relative comunicazioni su Instagram.

2.6 IL DIRETTIVO

Il direttivo è composto da soci che si occupano delle attività dell'associazione in generale, anche al di fuori dai LIVE.

3. REGOLE GENERALI DI SICUREZZA

Durante un evento non è raro che un gruppo di briganti attacchi i PG o che gli attaccabrighe di taverna vogliano cercare un po' di brio iniziando un Combattimento.

Per questo motivo esistono queste importanti **Regole Generali di Sicurezza** che ogni partecipante È TENUTO a rispettare.

- a. Buonsenso; utilizziamo le armi simulate per giocare di ruolo e divertirci e far divertire anche gli altri partecipanti.
- b. È vietato colpire con qualsiasi tipo di arma la testa, i genitali e il seno per le donne (quando non coperto da protezioni).
- c. Il combattimento è simulato, ciò significa che i colpi vanno portati compiendo un movimento ad arco con tutto il braccio, specie nel caso delle armi corte. I colpi portati con un rapido movimento di polso sono invece considerati TAPPING, quindi nulli in termini di danni, ovvero colpi troppo deboli per scalfire un avventuriero.
- d. Ogni parte dell'arma che nel combattimento potrebbe andare a impattare sull'avversario deve essere adeguatamente imbottita e integra.
- e. Il colpo deve essere portato in modo da ammortizzare l'impatto dell'arma il più possibile.
- f. Un colpo d'arma va a segno quando colpisce effettivamente il bersaglio, mentre è parato quando viene intercettato da un'altra arma o da uno scudo. Per parare con successo un colpo ricevuto devi impugnare saldamente un'arma o uno scudo.
- g. Gli scudi devono essere adeguatamente imbottiti e non è possibile usarli in combattimento in maniera impropria (es. attaccare con lo scudo, spingere con movimenti bruschi e tutto ciò che può colpire il giocatore avversario)
- h. Quando i Punti Ferita scendono a zero si cade a terra in COMA, il vostro personaggio non è morto fino a quando qualcuno non dichiara la chiamata "MORTAL". Se non si subisce la chiamata MORTAL e non si viene curati da abilità o incantesimi, si rinviene dopo 10 minuti con 1 punto ferita e doloranti nello stato di WEAKNESS.
- i. In situazioni concitate è vietato stendersi completamente a terra durante gli scontri per qualsiasi motivo. Se si cade abbattuti bisogna allontanarsi quanto basta dallo scontro oppure restare in disparte e in piedi poco vicino con le braccia incrociate al petto, per poi stendersi correttamente quando la situazione si è conclusa.
- j. Non è possibile alcun contatto fisico violento durante uno scontro. La lotta simulata (es. pugni caricati e simulati con la chiamata goliardica PUNCH e calci nella stessa maniera con la chiamata KICK) è consentita in maniera adeguata e consona alla situazione (e alla sicurezza) e solo se in confidenza con l'altro giocatore.
- k. Non è possibile afferrare o bloccare con le mani l'arma o lo scudo dell'avversario, né sfruttare le fattezze della propria arma per bloccare o agganciare l'arma o lo scudo dell'avversario.
- l. È vietato deviare le frecce con le armi, le frecce sono lente per tutelare la vostra sicurezza. m. È consentito l'impiego di luci artificiali a patto che siano adeguatamente camuffate e non emettano una luce esagerata che spezzi l'atmosfera di gioco.

4. COME CREARE UN PERSONAGGIO

Per creare un Personaggio Giocante da interpretare il giocatore deve utilizzare i Punti Esperienza affinché possa definire ciò che il suo PG è in grado di fare. Il giocatore ha a disposizione un totale di **10 Punti Esperienza** per acquistare le abilità per la creazione di una scheda del personaggio. Alla creazione non è possibile scegliere Abilità con la dicitura **prerequisito**, che sono destinate agli stati più avanzati del gioco (dal secondo Live in poi). Il giocatore deve spendere almeno **8 Punti Esperienza** alla creazione del personaggio.

4.1 LE RAZZE

Nell'ambientazione sono disponibili diverse tipologie di razze selezionabili alla creazione del personaggio. Maggiori informazioni su come mettere in scena una determinata razza sono disponibili sul nostro sito. Qui di seguito i bonus relativi alla selezione della specifica razza che possono essere acquistate a prescindere dalla macro-classe scelta.





4.2 IL BACKGROUND

Dopo aver inviato il Bg e solo se esso viene inviato entro i limiti di tempo specificati nell'evento, verrà preso in esame dai master che sceglieranno due abilità acquistabili dal PG a prescindere dalla classe della scheda.

4.3 LE CLASSI

Il PG alla creazione del personaggio deve scegliere una Classe e nel caso fosse possibile la sottoclasse a quale appartenere. Le classi conferiscono la base di Punti Ferita e Punti Mana/Spirito e si differenziano fra loro per le Abilità ottenibili che vanno a dare una guida sull'interpretazione del proprio PG. Le Classi sono le seguenti:

GUERRIERO

Il Guerriero è una classe molto incisiva durante i combattimenti, ideale per quei giocatori che prediligono essere in prima linea contro il nemico. Ha a disposizione abilità che potenziano le capacità di combattimento: aumento di Punti Ferita, abilità che conferiscono la capacità di utilizzare delle chiamate quando si colpisce con l'arma, queste abilità sono legate all'utilizzo di una specifica arma ed il loro funzionamento è definito dalla Regola del Terzo Colpo. Inoltre, il Guerriero può acquisire immunità ad alcune chiamate, così da essere capace sia di primeggiare durante l'attacco che di difendersi al meglio dai colpi del nemico, oltre a poter utilizzare lo Scudo Torre.

Alla creazione può scegliere una delle 3 **specializzazioni**: il **Bastione**, il **Duellante** o il **Condottiero**.

Abilità di Classe: Scudo, Armature Leggere, Armature Medie

Punti Ferita: 4

MAGO

Il Mago acquista i suoi incantesimi tramite la spesa dei punti esperienza, inizialmente può lanciare un numero limitato di incantesimi ma con il tempo può diventare molto versatile. Inoltre, il Mago ha accesso all'arte del Ritualismo, potendo creare oggetti magici, oppure derubare un mago della propria riserva di Punti Mana con Furto Arcano.

Alla creazione il mago deve scegliere quale sarà il suo focus arcano, ad esempio una sfera o un bastone (non utilizzabili in combattimento) e come **specializzazione** può scegliere una delle **5 scuole di magia** a cui appartenere.

Se si sceglie di interpretare un Bardo, in questo caso le formule magiche, seppur cantate o suonate, devono avere la medesima lunghezza temporale delle formule "parlate".

Se si sceglie la Lama Arcana si può utilizzare un'arma come focus arcano.

Abilità di Classe: Legame con la trama 1, Conoscenze Arcane

Punti Ferita: 2

Ciondolo di Magia Arcana Primo Cerchio



SACERDOTE

Il Sacerdote acquista i suoi incantesimi tramite la spesa di punti esperienza, ha a disposizione un numero prefissato di incantesimi da comprare in base alla sua fede ma ha l'obbligo di rispettare i dogmi del proprio culto e portare con sé un simbolo sacro da utilizzare come focus. Come il mago può specializzarsi nel ritualismo.

Alla creazione può scegliere una delle 3 **specializzazioni**: l'**Inquisitore**, il **Predicatore** o il **Reverendo**

Abilità di Classe: Armature Leggere, Conoscenza delle Religioni

Punti Ferita: 2

Ciondolo di Magia Divina Primo Cerchio

AVVENTURIERO

L'Avventuriero ha accesso ad abilità che la rendono una classe molto versatile e utile in molteplici situazioni. È la classe ideale per esplorare luoghi ignoti e pericolosi ma può essere anche un abile indagatore grazie ad abilità di percezione e conoscenza. Abilità come Scassinare o Disinnescare Trappole, sono caratteristica dell'Avventuriero. In battaglia non è incisivo come un combattente, ma può fare affidamento su abilità che lo rendono un avversario sfuggente quanto temibile.

Alla creazione può selezionare una delle seguenti **specializzazioni**: il **Ranger**, il **Ladro** o l'**Assassino**

Abilità di Classe: Armature Leggere, Conoscenza dei Bassifondi

Punti Ferita: 3

ARTEFICE

L'Artefice è l'unica classe che ha accesso alle abilità di creazione di utili oggetti come le Pozioni, attraverso l'Alchimia, può potenziare le armature o riparare gli scudi e incantare per breve tempo le armi con il Forgiatore Runico e creare delle armi incantate con l'Armaiolo della Trama.

L'artefice può selezionare una delle seguenti **specializzazioni**: lo **Speziale**, l'**Alchimista** o il **Forgiatore**

Abilità di Classe: 1 Conoscenza tra Erbe, Essenze, Minerali, Armature Leggere

Punti Ferita: 3

Specializzazioni: le specializzazioni sono a tutti gli effetti delle scelte di crescita del PG e non è possibile acquistare abilità di un'altra specializzazione.





4.4 LA CRESCITA DEL PG

Alla fine di ogni evento vengono assegnati ad ogni PG alcuni Punti Esperienza e, eventualmente, Gettoni Presenza che possono essere utilizzati per acquisire Abilità per i live successivi andando ad ampliare la propria scheda personale.

4.4.A PUNTI ESPERIENZA

Al termine di ogni Live i giocatori ricevono 4 punti esperienza, questo punteggio può essere ridotto nei seguenti casi: violazioni del regolamento da parte del giocatore, comportamenti contrari allo spirito associativo, realizzazione di un costume fuori dai canoni stabiliti. Il gruppo Master si arroga il diritto di applicare una riduzione dei punti esperienza in qualsiasi caso lo reputi necessario.

4.4.B GETTONI PRESENZA

I Gettoni Presenza vengono assegnati a chi contribuisce allo sviluppo ed organizzazione delle attività associative, supporta lo staff o aiuta nella logistica di montaggio e smontaggio durante gli eventi live ed extra live.

4.5 VALUTAZIONE EQUIPAGGIAMENTO

Le armature come anche le armi, i costumi, gli accessori e il trucco saranno soggette a valutazione in due fasi:

• **PRE-LIVE:** per garantire alti standard estetici ed una maggiore immersività. Il giocatore deve **obbligatoriamente** inviare prima del live (preferibilmente almeno due settimane prima) delle foto del proprio costume a personaggi.andoriansgrv@gmail.com al fine di far valutare allo staff il costume preparato. Le foto devono rappresentare il costume indossato e non, in modo che sia visibile sia l'insieme del costume sia gli oggetti che singolarmente compongono il costume; quindi, in linea generale non è possibile inviare foto prese da internet. Si consiglia di prestare molta attenzione alle armature che, come spiegato più avanti, saranno soggette a valutazioni dallo staff. Col passare dei live è obbligatorio anche segnalare, secondo le modalità qui esposte, anche le eventuali modifiche/aggiunte a costume ed equipaggiamento.

Per semplicità il minimo di foto da inviare è:

1. Foto costume indossato
2. Foto armatura
3. Foto costume
4. Foto armi
5. Foto eventuali accessori

In caso di mancata ottemperanza a quanto richiesto lo staff si riserva la possibilità di non considerare idonee le armi, armature o oggettistica durante l'evento.

• **INIZIO-LIVE:** Prima del GAME-IN i master o un incaricato del direttivo, si riservano di valutare:

1. Condizioni dell'equipaggiamento e valutazioni sulla sicurezza
2. Coerenza estetica con l'ambientazione dei Draghi di Andorian
3. Coerenza con quanto inviato precedentemente via foto





5. COMBATTIMENTO

Nel GRV è possibile simulare il combattimento attraverso equipaggiamento creato appositamente per questo hobby, chiamate comunemente come Armi Larp. Queste armi sono differenziate in diverso tipo di categorie ognuna delle quali ha una Abilità apposita che ne permette l'utilizzo.

5.1 PUNTI FERITA

I Punti Ferita sono quel valore derivato dalla Classe a cui si vanno a sommare i valori derivanti dall'armatura indossata o da ulteriori Abilità (es. Costituzione).

I Punti Ferita si perdono progressivamente ad ogni colpo subito attraverso le armi che generano danno; arrivare a zero Punti Ferita il giocatore è tenuto ad accasciarsi svenuto nello stato di COMA.

Con zero Punti Ferita (in stato di COMA appunto) il giocatore non può effettuare nessuna azione o utilizzare Abilità.

5.2 TIPOLOGIE DI ARMI

Di seguito elencate le tipologie di armi utilizzabili durante l'evento

- **Arma ad una mano:** arma che si impugna con una sola mano la cui lunghezza massima è di 115 cm, compreso l'impugnatura.
- **Armi a due mani:** arma che si impugna sempre con due mani la cui lunghezza è superiore a 116 cm, compreso l'impugnatura.
- **Arma ad asta:** arma che si impugna sempre con due mani, la cui lunghezza è superiore a 116 cm. L'impugnatura deve essere lunga almeno il doppio della lama. L'Arma ad asta può colpire di taglio oppure di punta, in questo caso deve essere progettata appositamente per questa eventualità. I colpi dell'Arma ad asta vanno inferti accompagnando il colpo e senza mai staccare entrambe le mani dall'impugnatura. Esempi di armi: lance, picche, alabarde.
- **Arma da lancio:** Tutte quelle armi semplici da lancio rientrano in questa categoria, pugnali e asce da lancio, shuriken, giavellotti o fionde sono tutte considerate armi da lancio. La caratteristica principale di queste armi è che sono senza anima ovvero sono leggere e possono piegarsi rendendole innocue se lanciate.
- **Arma da tiro:** Le armi da tiro non possono essere utilizzate per mirare alla testa. Archi e balestre devono avere una potenza inferiore a 25 libbre. I dardi utilizzati con archi e balestre devono rispettare gli standard di sicurezza stabiliti dagli esperti del settore. È responsabilità di ogni giocatore che utilizza armi da tiro verificare lo stato dei propri dardi prima e dopo ogni battaglia. È necessario controllare che la punta sia intatta, assicurarsi che la testa sia saldamente attaccata all'asta, piegare leggermente l'asta per verificarne la solidità e controllare che le piume siano ben fissate. Se hai dubbi sull'integrità di un dardo, è meglio evitarne l'uso. Per le armi da tiro che non utilizzano una corda, come quelle a molla, è imperativo usare solo proiettili realizzati in gomma morbida o materiali equivalenti, senza alcun nucleo rigido all'interno. Tutte le armi da tiro devono essere approvate dallo staff, che le valuterà anche per la loro conformità all'ambientazione di gioco. Le armi non conformi non potranno essere utilizzate. Non possono essere utilizzate dopo il tramonto.
- **Arma da fuoco:** per armi da fuoco si intendono pistole e moschetti da GRV modificati per caricare una piccola quantità di polvere da sparo (un fulminante) e all'attivazione del meccanismo producono un flash e il rumore tipico dello sparo senza lanciare nessun proiettile.

5.3 ARMATURE

Le armature permettono l'aumento dei Punti Ferita che si andranno ad aggiungere a quelli forniti dalla Classe e da ulteriori Abilità. Le armature sono suddivise in **locazioni**. Se l'armatura copre effettivamente una o più locazioni tra quelle indicate viene conteggiata separatamente per ciascuna locazione come da tabella riportata più avanti. C'è anche la possibilità di combinare componenti di tipi di armatura diversi, coprire quindi le varie locazioni con armature di diverse categorie, ad esempio indossando solo il busto in metallo e coprendo invece le altre locazioni con una corazza in pelle. Le **locazioni** sono le seguenti: Braccia, Gambe, Torso, Spalle, Testa, Sovrapposte (torso). Le locazioni utilizzabili per avere il massimo dei Punti Ferita da un'armatura sono 5, impegnare 6 locazioni non da bonus ulteriori. **Per poter beneficiare dei Punti Ferita proposti dall'armatura è necessario avere l'Abilità corrispettiva alla tipologia di armatura indossata. È possibile indossare armature di categoria superiore e contarle come categoria inferiore.**

5.4 TIPOLOGIE DI ARMATURA

Le armature sono suddivise per categoria per un totale di 4 categorie separate con ognuna delle quali ha una definizione diversa che aiuta a riconoscere che genere di armatura si ha fra le mani.

CATEGORIA 1

DEFINIZIONE: Armature fatte di pelle o stoffa pesante a più strati molto leggere al tatto e di poco ingombro

ESEMPI

Gambeson	Armatura in pelle	Armatura in cuoio
Armatura in pelliccia spessa		

CATEGORIA 2

DEFINIZIONE: Sono tutte quelle armature composte di materiali leggeri, solitamente pelle, ma che presentano un grado di complessità maggiore. Le armature qui definite come "rinforzate" sono armature in origine leggere, a cui sono stati aggiunti dei rinforzi come, per esempio, diverse placche di cuoio o qualche placca di metallo.

ESEMPI

Brigantina cuoio intrecciato	Armatura di cuoio a più strati	Armatura in cuoio
Cotta di maglia in alluminio*	Pelle rinforzata	Armatura simulacro d'ossa

*Le cotte di maglia hanno valenza per più categorie in base al materiale specificato.

CATEGORIA 3

DEFINIZIONE: Armature fatte di materiali alternativi che vanno a simulare il metallo. Si è resa necessaria questa categoria visto il proliferare di nuovi materiali adoperati nel LARP sia da industrie, sia da artigiani (es. cotta di maglia di alluminio). I materiali alternativi utilizzati devono rispettare il canone estetico dell'evento e possono essere plastica, plastazote, cuoio verniciato simil metallo, varie ed eventuali. Possono rientrare in questa categoria armature declassate dal tipo 4 per motivi vari, incompletezza della stessa o forme particolari che non corrispondono al 100% agli standard delle armature di tipo 4.

ESEMPI

Cotta di maglia in alluminio*	Armatura composita con materiali alternativi**	Armatura in piastre con materiali alternativi**
Armatura lamellare con materiali alternativi**	* le cotte di maglia hanno valenza per più categorie in base al materiale specificato. ** lo staff si riserva di valutare diversi aspetti al fine di non rovinare l'esperienza di gioco complessiva.	



CATEGORIA 4

DEFINIZIONE: Si tratta del tipo più completo di armatura, uno spesso strato di metallo protegge l'avventuriero di turno. Sono armature complessivamente in metallo, la differenza tra i vari tipi di protezione è definita dalla base che tiene coesa l'armatura, ovvero le parti in metallo; ad esempio, le lamellari sono unite da lacci e le brigantine da uno strato di pelle che ha la sola finalità di tenere unite le piastre di metallo, ai fini della protezione quindi lo strato di supporto è ininfluente ai fini di calcolare l'armatura.

ESEMPI

Cotta di maglia ferro/acciaio	Armatura composita in metallo	Lamellari, bande o scaglie in metallo.
Armatura in piastre in metallo		

5.5 PUNTI FERITA PER LOCAZIONE

Di seguito è presente la tabella con indicate i Punti Ferita forniti dal singolo pezzo di armatura indossata in base alla locazione coperta. La locazione si considera valida nel momento in cui l'armatura copre la locazione suddetta per la maggior parte della sua estensione.

La tabella per i conteggi è la seguente:

	CATEGORIA 1	CATEGORIA 2	CATEGORIA 3	CATEGORIA 4
<i>Braccia</i>	0,5 Punti Ferita	0,75 Punti Ferita	I Punti Ferita	1,5 Punti Ferita
<i>Gambe</i>	0,5 Punti Ferita	0,75 Punti Ferita	I Punti Ferita	1,5 Punti Ferita
<i>Torso</i>	0,5 Punti Ferita	I Punti Ferita	1,5 Punti Ferita	2 Punti Ferita
<i>Spalle</i>	0,5 Punti Ferita	0,75 Punti Ferita	I Punti Ferita	1,5 Punti Ferita
<i>Testa</i>	0,5 Punti Ferita	0,75 Punti Ferita	I Punti Ferita	1,5 Punti Ferita
<i>Sovrapposta solo Torso*</i>	0,5 Punti Ferita	0,5 / 0,75 Punti Ferita	0,5 / I / 1,5 Punti Ferita	0,5 / I / 1,5 / 2 Punti Ferita

*Il valore dell'armatura Sovrapposta è dipendente dal torso utilizzato della categoria inferiore. (es. Categoria 1 aggiunge 0,5 Punti Ferita, Categoria 2 aggiunge 0,75 Punti Ferita ecc.)

Il calcolo totale dei Punti Ferita deve essere sempre arrotondato per difetto.





5.6 SCUDI

Lo scudo dev'essere di materiali idonei a non arrecare danno all'utilizzatore o agli altri. Lo scudo non fornisce alcun bonus nei Punti Ferita, eccetto determinate Abilità, ma fornisce un reale vantaggio in combattimento in quanto permette di parare o deviare i colpi avversari andando effettivamente a vanificare l'attacco.

Si suddividono in due categorie:

- **Scudo:** include qualsiasi tipologia di scudo dal broccchiere allo scudo a goccia. L'unico limite è sulla grandezza degli scudi tondi che è diametro massimo 80 cm.
- **Scudo Torre:** la grandezza di questi scudi deve rispettare una dimensione minima ovvero 2 metri lineari (sommando lunghezza ed altezza misurati sui bordi), quindi sotto i 2 metri lineari sono definiti SCUDI normali. La larghezza massima è 80 cm, l'altezza massima è 150 cm.

6. REGOLE IN GIOCO E CHECK EQUIPAGGIAMENTO

6.1 DANNO DELLE ARMI

Il danno delle varie tipologie di armi è suddiviso nel seguente modo:

1. **Arma ad una mano, Arma a due mani, Arma ad asta, Arma da lancio:** infliggono 1 danno ai Punti Ferita dell'obiettivo, salvo ulteriori abilità.
2. **Arma da tiro:** infligge 2 danni ai Punti Ferita del bersaglio attraverso il proiettile che deve andare a segno, salvo ulteriori abilità.
3. **Arma da fuoco:** non infliggono alcun tipo di danno di base ma concedono determinate chiamate in base all'Abilità posseduta. Per poter utilizzare l'Abilità il fulminante (la piccola capsula che esplode) non deve fare cilecca.

6.2 UTILIZZO DELLE ARMI

In base al tipo di arma impugnata c'è un modo diverso di assestare il colpo. È sempre importante ricordarsi di accompagnare il colpo senza caricare eccessivamente andando inoltre a simulare il peso dell'arma.

- Le **Armi a una mano** devono essere brandite caricando il colpo di almeno 45° cercando di simulare il più possibile il peso dell'arma. Non possono colpire di punta in nessun caso.
- Le **Armi da lancio** possono essere lanciate senza caricare troppo il colpo e cercando il più possibile di mirare il corpo e mai i bersagli vietati.
- Le **Armi da lancio** possono colpire di affondo solo se dalla forma adeguata (es. pugnali senz'anima, no manganelli).
- Le **Armi a due mani** devono essere brandite saldamente e caricando il colpo di almeno 90° cercando di simulare il più possibile il peso dell'arma. Non possono colpire di punta in nessun caso.
- Le **Armi ad asta** devono essere brandite saldamente con entrambe le mani sempre mentre si sferra il colpo onde evitare l'effetto "biliardo" e bisogna controllare sempre la traiettoria dell'arma onde evitare di colpire bersagli vietati. Possono colpire di punta se adeguatamente costruite lasciando almeno 15 cm dalla punta dell'arma all'anima rigida.





6.3 UNA VOLTA PER COMBATTIMENTO

Alcune abilità e/o incantesimi hanno come limitazione la dicitura “*utilizzabile una volta per combattimento*”. In questi casi, per combattimento si intende uno scontro ingaggiato con uno o più avversari, al termine del quale il giocatore può nuovamente utilizzare l’abilità e/o incantesimo. Il combattimento si considera concluso quando tutti gli avversari sono stati sconfitti oppure messi in fuga.

6.4 REGOLA DEI TRE COLPI

Alcune abilità permettono di dichiarare una chiamata colpendo un bersaglio con l’arma, in questi casi si applica la *Regola dei Tre Colpi* che funziona come segue: il colpo va inferto per tre volte consecutivamente sullo stesso bersaglio con la stessa arma, la chiamata si applica nel momento in cui il terzo colpo viene inferto e va a segno. Solamente il terzo colpo permette di dichiarare la chiamata, i primi due colpi possono essere parati da armi o da scudo senza interrompere il conteggio. Conta che ci sia il contatto fisico dell’arma contro lo stesso avversario.

6.5 IMMUNITÀ

Alcune abilità o incantesimi concedono al giocatore una immunità, sarebbe a dire la capacità di dichiarare **NO EFFECT** ad una chiamata subita. Il giocatore è tenuto a dichiarare **NO EFFECT** quando subisce una chiamata alla quale è immune, non può quindi scegliere di non applicare l’immunità. Il **NO EFFECT** può essere dichiarato solo sulla specifica chiamata di riferimento dell’abilità e/o incantesimo, senza contare eventuali descrittori. **Esempio:** l’abilità “Coraggio” della Classe Guerriero conferisce immunità alla chiamata **FEAR**, non renderà però il giocatore immune dagli effetti della Pozione Velenosa “Veleno Terrorizzante” che dichiara **POISON FEAR**. Inoltre, le chiamate precedute dal descrittore **DRAGON** oppure **MASS** non possono essere contrastate dall’immunità.

7. LE CHIAMATE

Le Chiamate servono a comunicare rapidamente effetti non visivi per sé stessi o ai bersagli delle proprie abilità. Tutte le chiamate hanno una durata di effetto pari a 10 secondi, a meno che non sia specificato diversamente nella chiamata stessa.

1. **ARMOR** - Conferisce un bonus di 3 PF all’incantatore. L’incantesimo può essere riutilizzato una volta esauriti i 3 PF bonus. (questi PF temporanei sono i primi ad essere utilizzati in caso di danno)
2. **BLIND** - Il bersaglio viene disorientato e può solo difendersi o indietreggiare, senza poter contrattaccare. La durata della chiamata è di 10 secondi.
3. **CALLING** - Il bersaglio è richiamato verso l’incantatore e deve fare 5 passi in linea retta verso di lui. Non è possibile trattenere fisicamente il bersaglio della chiamata.
4. **CHALLENGE** - Il bersaglio è obbligato ad attaccare soltanto te al massimo delle sue forze finché non vai a terra, ovviamente se qualcun’altro si intromette nel combattimento verrà attaccato anche lui.
5. **CHARME** - Il bersaglio è affascinato e diventa ben disposto verso l’incantatore, trattandolo con riguardo come fosse un caro amico. Questa chiamata non può essere utilizzata in combattimento o in situazioni concitate. Il bersaglio non ricorderà di aver subito la chiamata né chi l’ha lanciata su di lui. La durata della chiamata è di 5 minuti.
6. **CRASH** - Lo scudo bersaglio viene frantumato, il giocatore bersaglio deve privarsi dello scudo nel più breve tempo possibile e posarlo in sicurezza. Uno scudo rotto non può essere utilizzato finché non viene riparato.
7. **COMA** - Il bersaglio cade a terra privo di sensi, non può parlare, sentire o muoversi per 10 minuti.
8. **CONFUSION** - Il bersaglio è confuso ed è portato ad attaccare i propri compagni, al meglio delle proprie possibilità. La durata della chiamata è di 10 secondi.





9. **DAMNUM** - Il bersaglio subisce un colpo molto potente con l'arma che infligge 2 danni invece che 1.
10. **DISARM** - Il bersaglio viene disarmato e deve lasciar cadere la propria arma nel più breve tempo possibile e in sicurezza. Lo scudo non è considerato come arma da disarmare. Il bersaglio sceglie quale arma lasciar cadere, se ne impugna più di una.
11. **DISPEL** - Questa chiamata deve essere utilizzata in risposta ad un incantesimo bersaglio il quale non ha effetto. Richiamare l'attenzione del bersaglio che dovrebbe subire la chiamata così da assicurare l'efficacia del DISPEL. Questa chiamata non vale per chiamate con descrittore DRAGON e MASS.
12. **DOMINATION** - Il bersaglio è soggiogato nella sua volontà ed è costretto a compiere ogni azione richiesta dell'incantatore al meglio delle proprie possibilità. Il bersaglio della chiamata DOMINATION non può infliggere la chiamata MORTAL ad un bersaglio. La durata della chiamata è di 10 secondi, a meno che il master non specifichi diversamente.
13. **DRAGON** - Le chiamate anticipate da questo descrittore non possono essere soggette a DISPEL o NO EFFECT.
14. **DRAIN** - Il bersaglio viene indebolito della propria riserva magica che viene assorbita da chi lancia questo effetto. Il numero subito dopo la chiamata corrisponde ai Punti Mana di Primo Cerchio assorbiti dal bersaglio.
15. **TRAPPED** - Il bersaglio è spossato nei movimenti ed è costretto a rimanere fermo sul posto senza potersi spostare. La durata della chiamata è di 10 secondi.
16. **HEAL** - Il bersaglio viene curato di un numero di Punti Ferita in base all'incantesimo/pozione in possesso.
17. **INFECT** - Il bersaglio è colpito da una infezione che ne impedisce la cura fintanto che questo è sotto l'effetto della chiamata. La chiamata dura finché il bersaglio non va a 0 PF.
18. **FADE** - Il bersaglio a seguito di una pozione o incantesimo deve tenere l'indice alzato per tutta la durata dell'effetto e risulta invisibile non potendo essere visto da un occhio comune. Questo effetto si interrompe se il giocatore utilizza altri incantesimi, attacca con le armi o interagisce fisicamente o verbalmente con oggetti o persone. La chiamata dura 5 minuti.
19. **FEAR** - Il bersaglio è terrorizzato e deve fuggire al meglio delle sue possibilità dalla fonte dell'incantesimo. Nel caso l'ambiente di gioco impedisca fisicamente la fuga, il bersaglio deve rimanere fuori dal combattimento per la durata della chiamata. La durata della chiamata è 10 secondi.
20. **MASS** - Le chiamate anticipate da questo descrittore hanno effetto su tutti i presenti nel raggio di 10 metri dalla fonte della chiamata e la chiamata non può essere soggetta a DISPEL o NO EFFECT.
21. **MORTAL** - Il bersaglio viene ucciso. Questa chiamata può essere utilizzata solo su un bersaglio in stato di COMA e solo utilizzando un'arma portata a contatto con il bersaglio.
22. **NO EFFECT** - Il bersaglio è immune all'effetto della chiamata subita.
23. **PAIN** - Il bersaglio è colto da un forte dolore che lo costringe a terra agonizzante ed incapace di compiere alcuna azione. La durata della chiamata è di 10 secondi.
24. **PARALYZE** - Il bersaglio è paralizzato e non può compiere alcuna azione. La durata della chiamata è di 10 secondi.
25. **POISON** - Le chiamate anticipate da questo descrittore indicano che la fonte della chiamata è un veleno.
26. **REFLECT** - Il bersaglio è immune alla chiamata dell'incantesimo subito e la riflette sull'incantatore che l'ha lanciata. Il bersaglio deve ripetere la chiamata subita utilizzando come descrittore REFLECT, ad esempio REFLECT REPEL se si subisce l'incantesimo REPEL. La chiamata REFLECT non ha effetto sulle chiamate con descrittore MASS o DRAGON.
27. **REPEL** - Il bersaglio è costretto ad allontanarsi dalla fonte della chiamata e deve fare 5 passi in linea retta lontano da questa.
28. **SILENCE** - Il bersaglio non può parlare e non può lanciare incantesimi. La durata della chiamata è di 10 secondi.
29. **SLEEP** - Il bersaglio cade addormentato e non può compiere alcuna azione. La durata della chiamata è di 5 minuti. La chiamata può essere utilizzata soltanto fuori dal combattimento
30. **STRIKE DOWN** - Il bersaglio deve inginocchiarsi e non può attaccare o difendersi. La durata della chiamata è di 10 secondi.





31. **STUN** - Il bersaglio cade a terra privo di sensi, incapace di parlare o muoversi. In questo stato può subire danni ma non può subire la chiamata MORTAL, a meno che prima non sia stato ridotto a 0 Punti Ferita. La chiamata dura 30 secondi.

32. **WEAKNESS** - Il bersaglio ha 1 Punto Ferita, indipendentemente da armature indossate. Non può utilizzare abilità o lanciare incantesimi. Non può essere curato se prima non viene rimossa la chiamata WEAKNESS. La chiamata dura finché lo stato di WEAKNESS non viene rimosso. Al termine di una giornata di gioco la chiamata WEAKNESS finisce.

8. GUARIGIONE

Quando un PG scende a 0 Punti Ferita cade nello stato di COMA.

Il COMA è la condizione in cui il PG non può parlare, agire o sentire per un totale di 10 minuti nel corso dei quali può essere curato da un altro PG.

Se passano tutti e 10 i minuti di COMA senza che il PG riceva cure, il PG si risveglia subendo la chiamata WEAKNESS ovvero con 1 Punto Ferita e senza avere accesso a nessuna delle Abilità di scheda fino al termine della giornata di gioco.

Se durante lo stato di COMA al PG viene curato almeno 1 Punto Ferita, esso si risveglia interrompendo il conteggio.

La guarigione nel corso dell'evento è dunque una pratica molto importante. I metodi di guarigione che permettono quindi di evitare che un proprio alleato cada in COMA sono i seguenti:

- **Incantesimo da Sacerdote:** alcuni incantesimi del Sacerdote permettono di guarire almeno 2 Punto Ferita e risvegliarsi dallo stato di COMA.
- **Cerusico:** l'abilità in questione e le sue varianti permettono di curare simulando un'operazione e fare recuperare un ammontare di Punti Ferita descritto dall'abilità stessa. Le bende sono utilizzate durante i combattimenti. In situazioni di calma "all'accampamento" dei PG è possibile allestire il Campo Cerusici, dove la presenza di almeno un Cerusico permette di far recuperare tutti i punti vita dei Giocatori simulando un'operazione.
- **Alchimia Curativa:** esistono diverse tipologie di pozioni e quelle curative sono sicuramente molto utili; basterà che un PG simuli di far bere la pozione in questione al PG in COMA e quest'ultimo potrà riprendersi.

9. INCANTESIMI

Le classi in grado di lanciare incantesimi hanno in dotazione un Ciondolo, questo dispone di un certo numero di Sfere che rappresentano la riserva di Punti Mana o Punti Spirito dell'incantatore per lanciare i propri incantesimi. Ogni Sfera corrisponde al lancio di 1 incantesimo.

9.1 I CIONDOLI

Il Ciondolo viene fornito dallo Staff alla creazione del personaggio incantatore, il giocatore è però libero di creare un proprio Ciondolo personalizzato il quale deve rispettare le regole di funzionamento e deve essere approvato dallo Staff. Il giocatore può utilizzare le Sfere di Magia di Primo Cerchio solo se possiede almeno un incantesimo del corrispondente Cerchio, vale lo stesso per quanto riguarda incantesimi di Magia di Secondo Cerchio. Questo implica che un incantatore che può lanciare solo incantesimi di Primo Cerchio non può utilizzare le Sfere di Secondo Cerchio del proprio Ciondolo, anche se queste sono fisicamente presenti sullo stesso.





CIONDOLO DA MAGO

Il Ciondolo è provvisto di 4 Sfere per lanciare incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio e 2 Sfere, di colore diverso dalle altre, per lanciare incantesimi di Magia Arcana di Secondo Cerchio.

CIONDOLO DA SACERDOTE

Il Ciondolo è provvisto di 2 Sfere per lanciare incantesimi di Magia Divina di Primo Cerchio e 1 Sfera, di colore diverso dalle altre, per lanciare incantesimi di Magia Divina di Secondo Cerchio.

CIONDOLO DI BENEDIZIONE

Il Sacerdote può lanciare degli incantesimi di benedizione che concedono immunità/effetti ad un altro giocatore, per farlo il Sacerdote fornisce al giocatore un ciondolo che simboleggia l'immunità/effetto concessa.

Questo Ciondolo viene fornito dallo Staff all'acquisizione di un incantesimo che può essere usato come incantesimo di benedizione, il giocatore è però libero di creare un proprio Ciondolo personalizzato il quale deve rispettare le regole di funzionamento e deve essere approvato dallo Staff. Il Sacerdote possiede 1 Ciondolo di Benedizione, quando acquista un incantesimo di benedizione, e può possederne altri se acquista l'Abilità Aura di Benedizione 1 e 2. Per adoperare i ciondoli non si devono usare i Punti Spirito.

Nella seguente tabella sono indicati con chiarezza quanti incantesimi di norma può lanciare ogni classe per ogni Cerchio prima di esaurire i Punti.

CLASSE	INCANTESIMI	
	1° CERCHIO	2° CERCHIO
MAGO	4	2
SACERDOTE	2	1

9.2 LANCIARE UN INCANTESIMO

Per poter lanciare un incantesimo bisogna pronunciare la formula e contemporaneamente scalare una sfera dal ciondolo corrispondente, in modo da segnalare la spesa del punto mana/spirito come costo del lancio dell'incantesimo.

- È possibile ripetere più volte il mantra della formula per tenere l'incantesimo caricato prima di lanciare la chiamata.
- Gli incantesimi di **Primo Cerchio** necessitano di una formula composta da **almeno 7 parole**.
- Gli incantesimi di **Secondo Cerchio** invece necessitano di una formula di **almeno 9 parole**.
- Le congiunzioni (e, che, con, di, dal, ecc.) non valgono nel minimo di parole con cui la formula deve essere composta.
- Se l'incantatore viene colpito da un'arma o da un incantesimo mentre sta pronunciando la formula, l'incantesimo viene interrotto e non sarà possibile proseguire con il lancio. La sfera della riserva corrispondente va ugualmente scalata, anche se il lancio dell'incantesimo è stato interrotto. A meno che non si posseda l'Abilità Concentrazione che permette di conservare il Punto Mana/Spirito anche se si viene attaccati mentre si pronuncia la formula.
- Gli incantesimi hanno tutti **gittata di 10 metri e durata di 10 secondi**, a meno che riportato diversamente nell'incantesimo o dalla chiamata.
- Per gli incantatori arcani è necessario avere impugnare il proprio focus arcano e avere l'altra mano libera, a meno di abilità che permettano diversamente (può essere ad esempio un libro, una sfera ma non un'arma salvo casi particolari) per poter lanciare un incantesimo
- Per gli incantatori divini come sopra, soltanto che bisogna avere un simbolo sacro addosso e una mano libera.



9.3 RECUPERARE I PUNTI MANA E SPIRITO

L'Incantatore può recuperare i propri Punti Mana e Spirito nei seguenti modi:

- Durante la giornata vi sono dei **Picchi di Potere** canalizzati in un luogo specifico, spesso identificato come "il Crogiolo", questi di norma si svolgono in due momenti della giornata (pranzo e cena). In base agli eventi del Live, questi picchi di potere possono essere in numero minore o maggiore rispetto ai due canonici.
- Le Classi Mago e Sacerdote possono utilizzare le Pozioni di Mana (Alchimia Magica) e Pozione dello Spirito (Alchimia Curativa) per recuperare una parte dei propri Punti Mana/Spirito.
- Un giocatore in possesso dell'Abilità Convocatore di Energia può officiare un rituale che ripristina completamente i Punti Mana/Spirito dei partecipanti.

9.4 LISTA DEGLI INCANTESIMI

Magia di Primo Cerchio - Questi incantesimi possono essere acquistati già dalla creazione del personaggio, all'acquisto del primo incantesimo viene fornito dallo staff il Ciondolo. Il mantra per il corretto lancio degli incantesimi è di almeno **7 parole**. Gli incantesimi di Magia di Primo Cerchio sono i seguenti:

REPULSIONE - Ti permette di lanciare la chiamata **REPEL**

PAURA - Ti permette di lanciare la chiamata **FEAR**

DISARMO -Ti permette di lanciare la chiamata **DISARM**

DEFLAGRAZIONE - Ti permette di lanciare la chiamata **CRASH**

AMMALIAMENTO - Ti permette di lanciare la chiamata **CHARME**

ACCECAMENTO - Ti permette di lanciare la chiamata **BLIND**

RICHIAMO - Ti permette di lanciare la chiamata **CALLING**

INTRAPPOLAMENTO - Ti permette di lanciare la chiamata **TRAPPED**

TOCCO LENTIVO - Cura 2 Punti Ferita al bersaglio e rimuove l'effetto della chiamata **INFECT**, se presente. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo. Può essere usata in combattimento. Chiamata **HEAL 2**

ARMATURA MAGICA - Ti permette di lanciare la chiamata **ARMOR**

SILENZIO - Ti permette di lanciare la chiamata **SILENCE**

Magia di Secondo Cerchio - Questi incantesimi possono essere acquistati solo se si posseggono già almeno 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio. All'acquisto del primo incantesimo di Secondo Cerchio il giocatore può utilizzare anche le Sfere corrispondenti dal proprio Ciondolo. Il mantra per il corretto lancio degli incantesimi è di almeno **9 parole**. Gli incantesimi di Magia di Secondo Cerchio sono i seguenti:

CONFUSIONE - Ti permette di lanciare la chiamata **CONFUSION**

DISSOLVI MAGIA - Ti permette di lanciare la chiamata **DISPEL** preparando l'incantesimo ripetendo il mantra fino a lanciare la chiamata. Non può disperdere chiamate con il prefisso **DRAGON**.

INVISIBILITÀ - Ti permette di lanciare la chiamata **FADE**

ABBATTERE - Ti permette di lanciare la chiamata **STRIKE DOWN**

DOLORE - Ti permette di lanciare la chiamata **PAIN**

PARALISI - Ti permette di lanciare la chiamata **PARALYZE**

SONNO - Ti permette di lanciare la chiamata **SLEEP**

RIFLESSO - Ti permette di lanciare la chiamata **REFLECT**



Incantesimi Fuori Lista: Qualsiasi abilità che per essere utilizzata richiede il consumo di Punti Mana/Spirito viene considerata un Incantesimo, anche se non si trova nella Lista Incantesimi appena esposta e non ha una Chiamata corrispondente. Il tipo di Punto Mana/Spirito richiesto per il lancio identifica anche il livello del Cerchio a cui l'Incantesimo appartiene, con conseguente necessità di una formula del corretto numero di parole corrispondente (salvo esplicita eccezione).

10. ABILITÀ

Le Abilità sono le capacità speciali e che caratterizzano nel gioco il proprio PG. Le abilità nel nostro regolamento sono concepite per essere un di più rispetto alle capacità fisiche del Personaggio Scelto. Per fare un esempio: non esiste l'abilità che ti aumenta la forza, piuttosto esiste l'abilità che ti permette di fare più danno con le armi che impugni. Un'Abilità si può acquisire tramite la spesa di Punti Esperienza e solamente fra un evento e l'altro (non durante) eccetto determinate circostanze. Le abilità si suddividono in Abilità di Classe ed Abilità Generiche, ovvero per tutte le classi, e hanno il costo in Punti Esperienza fra parentesi.

10.1 ABILITÀ DI CLASSE

ABILITÀ DEL GUERRIERO

Armature Pesanti - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 3 (2)

Armature da Guerra- Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 4 (2); Prerequisito: Armature Pesanti

Scudo Torre - Competenza nello Scudo Torre (vedi definizione) (2)

Vigore 1 - 1 Punto Ferita aggiuntivo (3)

Vigore 2 - 1 Punto Ferita aggiuntivo (3); Prerequisito: Vigore 1

Vigore 3 - 1 Punto Ferita aggiuntivo (3); Prerequisito: Vigore 2

Tempra del Guerriero - Rimani cosciente anche se in stato di Coma. In questa condizione puoi ascoltare e parlare sottovoce, puoi muoverti strisciando in maniera lenta, puoi utilizzare una Pozione su te stesso. Non puoi attaccare in alcuna maniera. Se colpito da una chiamata MORTAL bisogna dichiarare NO EFFECT, se colpito da un colpo aggiuntivo si cade nella consueta condizione di COMA. (3)

Pelle coriacea - Permette di ottenere 2 pf aggiuntivi quando non si indossano armature (4)

Ambidestria 1 - Puoi impugnare due Armi ad una mano (2)

Ambidestria 2 - I colpi inferti dalla seconda Arma valgono per il conteggio della Regola dei Tre Colpi (4); Prerequisito: Ambidestria 1

Ferita Dissanguante - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata DAMNUM. Si applica la Regola dei Tre Colpi (5); Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Ferita Spossante - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata TRAPPED. Si applica la Regole dei Tre Colpi (5); Prerequisito: Ferita Dissanguante; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano.





Ferita Disarmante- Quando colpisci il tuo nemico puoi decidere di usare direttamente la chiamata DISARM una volta per combattimento **(5)**; Prerequisito: Ferita Spossante; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Fendente Devastante 1 - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata DAMNUM. Si applica la Regola dei Tre Colpi **(5)**; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma a due mani

Fendente Devastante 2 - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata CRASH. Si applica la Regola dei Tre Colpi **(5)**; Prerequisito: Fendente Devastante 1; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma a due mani

Fendente Devastante 3 - Colpendo con tutta la tua forza puoi chiamare una volta per combattimento la chiamata STRIKE DOWN **(5)**; Prerequisito: Fendente Devastante 2; Limitazione: Utilizzabile solo con arma a due mani

Fendente Sbilanciante 1 - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata DAMNUM. Si applica la Regola dei Tre Colpi **(5)**; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad asta

Fendente Sbilanciante 2 - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata REPEL. Si applica la Regola dei Tre Colpi **(5)**; Prerequisito: Fendente Sbilanciante; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad asta

Fendente Sbilanciante 3 - Quando colpisci il tuo nemico puoi decidere di usare direttamente la chiamata PAIN una volta per combattimento **(5)**; Prerequisito: Fendente Sbilanciante 2; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad asta

Pistolero - Fornisce competenza con le Armi da Fuoco. Colpendo un bersaglio con la Pistola puoi dichiarare la chiamata REPEL **(4)**

Fuciliere - Colpendo un bersaglio con il Fucile puoi dichiarare la chiamata STRIKE DOWN **(5)**; Prerequisito: Pistolero

Ricarica Rapida - Riduci il tempo di ricarica della Pistola e del Fucile a 15 secondi **(5)**; Prerequisito: Pistolero

Fuoco di Sbarramento - Sparando con due pistole contemporaneamente e senza fare cilecca si può dichiarare la chiamata TRAPPED su un bersaglio **(4)**; Prerequisito: Pistolero, Ambidestria; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Mirare alla testa - Colpendo un avversario con armi da tiro o da lancio è possibile effettuare la chiamata BLIND **(4)**; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Mente Salda - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata DOMINATION **(4)**; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Coraggio - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata FEAR **(4)**; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Disciplina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata CONFUSION **(4)**; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento





Presa Salda - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata DISARM (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Mantenere la Posizione - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata REPEL (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Provocazione - Ti permette di lanciare la chiamata CHALLENGE una volta per combattimento (4)

BASTIONE

Limitazione: per poter utilizzare le abilità di questa specializzazione il guerriero deve imbracciare uno scudo.

Inviolabile - una volta a combattimento può utilizzare la chiamata ARMOR (3)

Sacrificio - una volta per combattimento può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata senza descrittore di un individuo vicino a lui, poi subisce lui stesso la chiamata che non può essere contrastata in nessun modo (4); Prerequisito: Inviolabile

Colpo di scudo - ogni 3 colpi parati con lo scudo contro lo stesso avversario può utilizzare una volta la chiamata REPEL contro di lui. (5); Prerequisito: Sacrificio

DUELLANTE

Limitazione: Un guerriero per utilizzare le abilità di questa specializzazione può indossare armature massimo di categoria 2 e impugnare solo un'arma a una mano. Nella mano secondaria può utilizzare solo armi da lancio o pistole.

Prendere fiato - Una volta per combattimento il guerriero può dichiarare la chiamata Heal 2 su sé stesso. (3)

Finta - Se il guerriero non mette a segno il terzo colpo (manca o viene parato) della catena della regola dei 3 colpi può dichiarare la chiamata anche al 4 colpo. (4); Prerequisito: Prendere fiato

Scherma difensiva - Ogni colpo parato con l'arma primaria viene conteggiato per la regola dei 3 colpi. Ad esempio: colpo, parata, colpo con chiamata. (5); Prerequisito: Finta

CONDOTTIERO

Acume tattico - Permette di utilizzare le proprie abilità di immunità per dichiarare DISPEL alle chiamate senza descrittore di altri personaggi vicini. L'utilizzo viene comunque consumato come se utilizzassi l'immunità su te stesso. (3)

Veterano di guerra - Una volta per combattimento ti permette di utilizzare una chiamata con la regola dei 3 colpi che possiedi in scheda al primo colpo (4) Prerequisito: Acume tattico

Discorso del comandante - Una volta al giorno è possibile pronunciare un discorso per incitare i presenti, alla fine del discorso permette di utilizzare la chiamata MASS ARMOR (5); Limitazione: non è utilizzabile in combattimento; Prerequisito: Veterano di guerra



ABILITÀ DEL MAGO

Armature Leggere - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 1 (2)

Creare Pergamene 1/2/3 - Il personaggio può spendere 1 Punto Mana per incidere su un foglio pergameneato un incantesimo di primo cerchio che conosce con relativa formula impiegando un minuto di tempo. Il personaggio può avere un numero di pergamene attive pari al numero di volte che ha acquistato questa abilità. Il personaggio, o chi è in possesso della pergamena, può leggere la formula e utilizzare l'incantesimo inciso con la relativa chiamata. Il personaggio, a seguito del Picco di Potere, è in grado di recuperare il mana speso per le pergamene. Il giocatore crea fisicamente la pergamena, a cui sarà applicato un cartellino dallo Staff. (3/3/3); Prerequisito: ogni livello ha come prerequisito quello precedente; Nota: questa Abilità non si considera un incantesimo anche se fa uso di Punti Mana/Spirito.

Amplificazione del Flusso 1 - 1 Punto Mana aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio (3)

Amplificazione del Flusso 2 - 1 Punto Mana aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio (3); Prerequisito: Amplificazione del Flusso 1

Amplificazione del Flusso 3 - 1 Punto Mana aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Arcana di Secondo Cerchio (3); Prerequisito: Amplificazione del Flusso 2

Percezione Arcana - Puoi interagire con i cartellini Percezione Arcana. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Arcana, ad indicare che solo un PG in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione di un evento di natura arcana, una traccia o il passaggio di qualcosa legato a questo dominio (2)

Conoscitore dell'Incisione - Puoi comprendere il significato dei Glifi dell'Incisione Arcana segnati sulla parte esterna dei suddetti Cartellini. Il personaggio conosce inoltre la lingua antica "Runico Antico" (3)

Luce - È possibile portare con sé una fonte di luce artificiale camuffata IG, ad esempio una boccetta luminescente o un bastone modificato con una luce sopra. Tali oggetti devono avere un aspetto esteriore credibile e consono, non devono risultare fastidiose o abbaglianti, vanno pertanto documentati e mostrati allo staff prima dell'evento. Questo non vieta assolutamente ai PG di portare fonti di luci OG come torcette per motivi di sicurezza o altro. (1)

Ritualismo 1 - Permette di officiare Rituali Minori. Questa abilità permette di sostenere fino a 3 Contributori. (4)

Ritualismo 2 - Permette di officiare Rituali Maggiori. Questa abilità permette di sostenere più di 3 Contributori. (5); Prerequisito: Ritualismo 1.

Convocatore di Energia - Permette di officiare un rituale che ripristina i Punti Mana/Spirito di coloro che partecipano al rituale (ritualista e contributori). In caso di Rituale Minore, il ritualista NON recupera i Punti Mana/Spirito sacrificati come costo per officiare il Rituale; in caso di Rituale Maggiore invece sì. I partecipanti a questo tipo di rituale possono ripristinare la riserva di Punti Mana/Spirito massimo una volta al giorno in questo modo. Prerequisito: Ritualismo 1. (3)

Dissolvi Magia - Ti permette di lanciare la chiamata DISPEL pronunciando la formula in risposta a una magia altrui. Non può disperdere chiamate con il prefisso DRAGON. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Concentrazione Arcana - Ti permette di lanciare incantesimi impugnando soltanto il focus, l'altra mano può essere utilizzata per reggere ad esempio un'arma. Se si viene colpiti durante la formula permette di conservare il Punto Mana speso (4)



Furto Arcano - Permette di utilizzare la chiamata Drain toccando un incantatore. Utilizzabile una volta sola ma l'utilizzo si ricarica ai picchi di potere (3)

LAMA ARCANA

Un mago guerriero che utilizza la propria arma come focus arcano e le sue magie per districarsi in ogni situazione.

Armature Medie - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 2 (2); Prerequisito: Armature Leggere

Incantatore da Guerra - Il mago lanciando un incantesimo di primo cerchio, è in grado di incantare la propria arma. Per tutto il combattimento può utilizzare quella chiamata colpendo con l'arma con la stessa dinamica della regola dei 3 colpi. Se il mago va in coma, viene disarmato o cede l'arma, l'incantesimo non ha più effetto. (5)

Armatura Magica - Ti permette di lanciare la chiamata ARMOR (3)

Intrappolamento - Ti permette di lanciare la chiamata TRAPPED (3)

Disarmo- Ti permette di lanciare la chiamata DISARM (3)

Dolore - Ti permette di lanciare la chiamata PAIN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Drain - Spendendo un incantesimo di secondo livello, puoi incantare la tua arma per infliggere la chiamata DRAIN. Si applica la Regola dei Tre Colpi (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio e Incantatore da guerra

ANATEMANTE

Un mago che utilizza le maledizioni e sfrutta i suoi poteri magici per creare stati dannosi o impedimenti al suo nemico. Il suo Focus Arcano può essere un grimorio o un bastone, non può impugnare armi mentre lancia le magie.

Adepto della trama - Il Mago ottiene un incantesimo di primo cerchio tra i tre disponibili alla creazione. (0)

Paura - Ti permette di lanciare la chiamata FEAR (3)

Richiamo - Ti permette di lanciare la chiamata CALLING (3)

Silenzio- Ti permette di lanciare la chiamata SILENCE (3)

Paralisi - Ti permette di lanciare la chiamata PARALYZE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Confusione - Ti permette di lanciare la chiamata CONFUSION (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Maestria Arcana- Ripetendo il mantra dell'incantesimo e senza mai interrompere puoi lanciare per 3 volte consecutive gli incantesimi di Primo Cerchio su più bersagli spendendo 2 Punti Mana. Subire un colpo o interrompere il mantra fa perdere la concentrazione interrompendo in qualsiasi momento i tre lanci. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio; Nota: questa Abilità non si considera un incantesimo anche se fa uso di Punto Mana/Spirito.





DISTRUTTORE

Un mago votato interamente al combattimento che grazie alle sue magie è in grado di cambiare le sorti di un combattimento. Il suo Focus Arcano può essere un grimorio o un bastone, non può impugnare armi mentre lancia le magie.

Adepto della trama - Il Mago ottiene un incantesimo di primo cerchio tra i tre disponibili alla creazione. **(0)**

Repulsione - Ti permette di lanciare la chiamata REPEL **(3)**

Deflagrazione - Ti permette di lanciare la chiamata CRASH **(3)**

Disarmo - Ti permette di lanciare la chiamata DISARM **(3)**

Abbatere - Ti permette di lanciare la chiamata STRIKE DOWN **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Confusione - Ti permette di lanciare la chiamata CONFUSION **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Maestria Arcana - Ripetendo il mantra dell'incantesimo e senza mai interrompere puoi lanciare per 3 volte consecutive gli incantesimi di Primo Cerchio su più bersagli spendendo 2 Punti Mana. Subire un colpo o interrompere il mantra fa perdere la concentrazione interrompendo in qualsiasi momento i tre lanci. **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio; Nota: questa Abilità non si considera un incantesimo anche se fa uso di Punto Mana/Spirito.

MANIPOLATORE

Un mago che si concentra sul plasmare e controllare gli esseri. Grazie alle sue magie è in grado di manipolare le creature fuori e dentro il campo di battaglia. Il suo Focus Arcano può essere un grimorio o un bastone, non può impugnare armi mentre lancia le magie.

Adepto della trama - Il Mago ottiene un incantesimo di primo cerchio tra i tre disponibili alla creazione. **(0)**

Ammaliamento - Ti permette di lanciare la chiamata CHARME **(3)**

Intrappolamento - Ti permette di lanciare la chiamata TRAPPED **(3)**

Accecamento - Ti permette di lanciare la chiamata BLIND **(3)**

Invisibilità - Ti permette di lanciare la chiamata FADE **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Sonno - Ti permette di lanciare la chiamata SLEEP **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Maestria Arcana - Ripetendo il mantra dell'incantesimo e senza mai interrompere puoi lanciare per 3 volte consecutive gli incantesimi di Primo Cerchio su più bersagli spendendo 2 Punti Mana. Subire un colpo o interrompere il mantra fa perdere la concentrazione interrompendo in qualsiasi momento i tre lanci. **(5)** Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio; Nota: questa Abilità non si considera un incantesimo anche se fa uso di Punto Mana/Spirito.



BARDO

Il Bardo è un mago che utilizza come Focus Arcano il suo strumento musicale e la sua voce, è in grado sia di allietare gli animi che di infervorarli. Non può impugnare armi mentre lancia incantesimi.

Silenzio- Ti permette di lanciare la chiamata SILENCE (3)

Animo Vigoroso - Per la durata del combattimento, il bardo incanta l'arma del suo bersaglio. Egli può dichiarare la chiamata DAMNUM. Si applica la Regola dei Tre Colpi (3)

Ammaliamento - Ti permette di lanciare la chiamata CHARME (3)

Riflesso - Ti permette di lanciare la chiamata REFLECT (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Danza Irresistibile: Al lancio, il bardo deve eseguire una performance coinvolgente, come un canto, una melodia o una danza. Una volta completata permette di lanciare la chiamata DOMINATION: DANZIAMO; il bersaglio designato è costretto a iniziare una danza incontrollabile e sgraziata (Non può combattere). Il Bardo è obbligato a ballare, il bersaglio se colpito smettere di essere sotto l'effetto della chiamata. (5); Limitazione: Si ricarica con i Picchi di Potere

Canzone del Riposo: Utilizzando due Punti Mana di Secondo Cerchio il bardo può intonare una canzone/musica per lanciare la chiamata MASS HEAL 2 (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

Canzone della Vittoria: Utilizzando due Punti Mana di Secondo Cerchio il Bardo può intonare una canzone/musica per lanciare la chiamata MASS Animo Vigoroso (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia Arcana di Primo Cerchio

ABILITÀ DEL SACERDOTE

Interpretare un Sacerdote: *I giocatori che si cimentano nell'interpretare un Sacerdote devono seguire la dottrina imposta dal loro credo. Dal rispetto dei suoi dogmi deriva il loro potere e così come il potere viene conferito può anche essere tolto. Se il giocatore, durante un Live, non rispetta palesemente i dogmi della sua divinità, questa (i Master) può decidere di recidere il suo legame spirituale per il corso della giornata (non si potranno utilizzare incantesimi per il resto della giornata).*

Benedizione della Tempra - Ti permette di conferire ad un altro giocatore 2 Punti Ferita aggiuntivi, consegnando a questo il Ciondolo di Benedizione come regolamentato dagli Incantesimi di Benedizione. I 2 Punti Ferita aggiuntivi sono i primi ad essere sottratti dai Punti Ferita del giocatore bersaglio, quando vengono sottratti l'effetto dell'Incantesimo di Benedizione termina (3)

Benedizione dello Spirito - Ti permette di conferire ad un altro giocatore la capacità di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata senza descrittore subita, consegnando a questo il Ciondolo di Benedizione come regolamentato dagli Incantesimi di Benedizione. Quando il giocatore bersaglio subisce la prima chiamata, questa è annullata e l'effetto dell'Incantesimo di Benedizione termina (3)

Tocco Lenitivo - Cura 2 Punti Ferita al bersaglio e rimuove l'effetto della chiamata INFECT, se presente. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo. Consuma un Punto Spirito di primo livello. Può essere usata in combattimento. Chiamata HEAL 2 (3)

Forza Spirituale - 1 Punto Spirito aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Divina di Primo Cerchio (3)





Luce - È possibile portare con sé una fonte di luce artificiale camuffata IG, ad esempio una boccetta luminescente o un bastone modificato con una luce sopra. Tali oggetti devono avere un aspetto esteriore credibile e consono, non devono risultare fastidiose o abbaglianti, vanno pertanto documentati e mostrati allo staff prima dell'evento. Questo non vieta assolutamente ai PG di portare fonti di luci OG come torcette per motivi di sicurezza o altro. **(1)**

Percezione Divina - Puoi interagire con i cartellini Percezione Divina. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Divina, ad indicare che solo un PG in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione di un evento di natura divina, una traccia o il passaggio di qualcosa legato a questo dominio **(2)**

Ritualismo 1 – Permette di officiare Rituali Minori. Questa abilità permette di sostenere fino a 3 Contributori. **(4)**

Ritualismo 2 – Permette di officiare Rituali Maggiori. Questa abilità permette di sostenere più di 3 Contributori. **(5)**
Prerequisito: Ritualismo 1.

Convocatore di Energia – Permette di officiare un rituale che ripristina i Punti Mana/Spirito di coloro che partecipano al rituale (ritualista e contributori). In caso di Rituale Minore, il ritualista NON recupera i Punti Mana/Spirito sacrificati come costo per officiare il Rituale; in caso di Rituale Maggiore invece sì. I partecipanti a questo tipo di rituale possono ripristinare la riserva di Punti Mana/Spirito massimo una volta al giorno in questo modo. Prerequisito: Ritualismo 1. **(3)**

Liturgia - Una volta al giorno è possibile celebrare una funzione religiosa in favore della propria divinità, la quale deve essere ben ruolata e durare almeno 5 minuti. Al termine della funzione i presenti ottengono 1 Punto Ferita Temporaneo (non è cumulabile con altre Liturgie) **(5)** Limitazione: non è utilizzabile in combattimento; Utilizzabile 1 volta al giorno.

INQUISITORE

Armature Medie - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 2 **(2)**

Armature Pesanti - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 3 **(2)** Prerequisito: Armature Medie

Scudo – Competenza nello Scudo **(2)**

Concentrazione dell'inquisitore - Ti permette di lanciare incantesimi con entrambe le mani occupate e di non perdere il Punto Spirito se si viene colpiti durante la formula **(4)**

PREDICATORE

Armature Medie- Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 2 **(2)**

Aura di Benedizione 1 - Ti permette di iniziare il Live con 1 Ciondolo di Benedizione aggiuntivo da utilizzare per lanciare gli Incantesimi di Benedizione **(3)**

Aura di Benedizione 2 - Ti permette di iniziare il Live con 1 Ciondolo di Benedizione aggiuntivo da utilizzare per lanciare gli Incantesimi di Benedizione **(3)**; Prerequisito: Aura di Benedizione 1

Amuleto Benedetto – I tuoi Ciondoli di Benedizione forniscono entrambi gli effetti delle Benedizioni. **(5)**; Prerequisito: Benedizione della Tempra, Benedizione dello Spirito.



REVERENDO

Forza Spirituale 2 - 1 Punto Spirito aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Divina di Primo Cerchio **(3)**; Prerequisito: Forza Spirituale

Forza Spirituale 3 – 1 Punto Spirito aggiuntivo per il lancio di incantesimi di Magia Divina di Primo Cerchio **(3)**; Prerequisito: Forza Spirituale 2

Forza Spirituale Amplificata – Puoi utilizzare 2 Punti Spirito del Ciondolo di Magia Divina di Primo Cerchio per lanciare un incantesimo di Magia Divina di Secondo Cerchio. Non è possibile utilizzare i Punti Spirito aggiuntivi concessi dall'Abilità Forza Spirituale 1 e Forza Spirituale 2 **(3)**; Prerequisito: Forza Spirituale 2; Nota: questa Abilità non si considera un incantesimo anche se fa uso di Punto Mana/Spirito.

Intervento Divino - Il sacerdote può officiare una preghiera alla propria divinità per implorare il suo aiuto; la preghiera deve essere invocata ad alta voce ed essere credibile, rispettando la dottrina del proprio credo. Al termine della preghiera vengono ripristinati i Punti Ferita di tutti i giocatori attorno al sacerdote **(5)**, Prerequisito: 3 Incantesimi di Magia Divina di Primo Cerchio, Limitazione: Utilizzabile una volta per Evento; Non utilizzabile in combattimento; Nota: questa Abilità è considerata un incantesimo di Secondo Cerchio, anche se NON si fa uso di Punti Mana/Spirito per lanciarla.

SACERDOTE DEL CULTO DEI DRAGHI GEMELLI

Il sacerdote di questo culto è l'unico ad avere accesso a due liste differenti di incantesimi, per ogni incantesimo che compra il prossimo acquistato dovrà essere dell'altra Via. In ogni caso il personaggio è limitato ad avere 3 incantesimi di primo cerchio e due di secondo cerchio. Ad esempio: se compro Accecamento dalla Via della Luce il prossimo incantesimo dovrà essere acquistato dalla Via dell'Ombra.

Interpretare un personaggio eretico: se si desidera giocare un eretico del Culto dei Draghi Gemelli è possibile acquistare incantesimi di una singola Via; tuttavia, le conseguenze in gioco potrebbero essere gravose andando anche a mettere in pericolo di vita il personaggio.

SACERDOTE DEI DRAGHI: VIA DELLA LUCE (KATOSH)

Accecamento - Ti permette di lanciare la chiamata BLIND **(3)**

Intrappolamento - Ti permette di lanciare la chiamata TRAPPED **(3)**

Abattere - Ti permette di lanciare la chiamata STRIKE DOWN **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Dissolvi Magia - Ti permette di lanciare la chiamata DISPEL preparando l'incantesimo ripetendo il mantra fino a lanciare la chiamata. Non può disperdere chiamate con il prefisso DRAGON. **(5)** Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Mano del Giudice - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio, il giocatore bersaglio dell'incantesimo non può mentire per 15 minuti. È buona norma informare i Master per tempo al fine di seguire la giocata, ove possibile. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo, comunicandogli l'impossibilità di mentire. **(5)**; Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio





SACERDOTE DEI DRAGHI: VIA DELLE OMBRE (KAL DUM)

Paura - Ti permette di lanciare la chiamata FEAR (3)

Silenzio - Ti permette di lanciare la chiamata SILENCE (3)

Dolore - Ti permette di lanciare la chiamata PAIN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Invisibilità - Ti permette di lanciare la chiamata FADE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Volontà Indomabile: Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio il sacerdote può dichiarare NO EFFECT alle chiamate CHARME, FEAR, CONFUSION, fino al prossimo Picco di Potere (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

SACERDOTE DEGLI ANIMUS

L'OCCHIO SCARLATTO

Repulsione - Ti permette di lanciare la chiamata REPEL (3)

Disarmo -Ti permette di lanciare la chiamata DISARM (3)

Paralisi - Ti permette di lanciare la chiamata PARALYZE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Riflesso - Ti permette di lanciare la chiamata REFLECT (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Conoscenza Infusa - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio. Dopo aver lanciato il mantra permette al Sacerdote di avere tutte le abilità di Lingue, Conoscenze e Percezioni. È buona norma informare i Master per tempo dell'intenzione di lanciare questo incantesimo, così che vi possano fornire i rispettivi fogli di conoscenze concessi dalle abilità. Attiva fino al prossimo Picco di Potere (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

IL TETRO STORMO

Paura - Ti permette di lanciare la chiamata FEAR (3)

Disarmo -Ti permette di lanciare la chiamata DISARM (3)

Paralisi - Ti permette di lanciare la chiamata PARALYZE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Invisibilità - Ti permette di lanciare la chiamata FADE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Ultime Volontà - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio, ti permette di rivolgere tre domande ad un defunto, il quale non può mentire. Incantesimo a contatto: toccare il bersaglio dopo il mantra e comunicare l'effetto dell'incantesimo a bassa voce. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio del Tetro Stormo



IL PREDATORE

Deflagrazione - Ti permette di lanciare la chiamata CRASH (3)

Richiamo - Ti permette di lanciare la chiamata CALLING (3)

Abbatere - Ti permette di lanciare la chiamata STRIKE DOWN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Confusione - Ti permette di lanciare la chiamata CONFUSION (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Richiamo della Caccia - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio lo Sciamano può lanciare la chiamata CHALLENGE una volta per combattimento. Attiva fino al prossimo Picco di Potere (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

IL PRINCIPE DELLA CENERE

Richiamo - Ti permette di lanciare la chiamata CALLING (3)

Ammaliamento - Ti permette di lanciare la chiamata CHARME (3)

Abbatere - Ti permette di lanciare la chiamata STRIKE DOWN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Dissolvi Magia - Ti permette di lanciare la chiamata DISPEL preparando l'incantesimo ripetendo il mantra fino a lanciare la chiamata. Non può disperdere chiamate con il prefisso DRAGON. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Fiamma Distorcente - il sacerdote, spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio può avvolgersi con le fiamme e diventare immune alle chiamate magiche per la durata del combattimento, il primo danno fisico ricevuto annulla l'effetto. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

IL PRIMORDIALE

Repulsione - Ti permette di lanciare la chiamata REPEL (3)

Intrappolamento - Ti permette di lanciare la chiamata TRAPPED (3)

Dolore - Ti permette di lanciare la chiamata PAIN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Riflesso - Ti permette di lanciare la chiamata REFLECT (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Scudo degli Elementi - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio, il Sacerdote è immune ai danni fisici finché pronuncia e ripete la formula dell'incantesimo. L'incantesimo termina se si subisce una chiamata. Finché ripete la formula ed è sotto l'effetto di questo incantesimo, il Sacerdote non può combattere né per attaccare né per difendere sé stesso o altri, non può lanciare altri incantesimi, non può interagire con oggetti. (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio



LA LENITRICE

Accecamento - Ti permette di lanciare la chiamata BLIND (3)

Disarmo -Ti permette di lanciare la chiamata DISARM (3)

Sonno - Ti permette di lanciare la chiamata SLEEP (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Dolore- Ti permette di lanciare la chiamata PAIN (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Tocco Lenitivo Supremo - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio, cura tutti i Punti Ferita al bersaglio e rimuove l'effetto della chiamata INFECT, se presente. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo. Può essere usata in combattimento. Chiamata FULL HEAL (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

L'INTREPIDO

Repulsione - Ti permette di lanciare la chiamata REPEL (3)

Ammaliamento - Ti permette di lanciare la chiamata CHARME (3)

Riflesso - Ti permette di lanciare la chiamata REFLECT (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Confusione - Ti permette di lanciare la chiamata CONFUSION (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Scolpito nella Storia - Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio il sacerdote può dichiarare NO EFFECT alle chiamate DISARM, TRAPPED, PARALYZE fino al prossimo Picco di Potere (5),Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

L'AUREO

Armatura Magica: Ti permette di lanciare la chiamata ARMOR (3)

Deflagrazione - Ti permette di lanciare la chiamata CRASH (3)

Riflesso - Ti permette di lanciare la chiamata REFLECT (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Paralisi - Ti permette di lanciare la chiamata PARALYZE (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio

Cuore d'Acciaio: Spendendo un Punto Spirito di Secondo Cerchio il sacerdote può dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL, CALLING, STRIKE DOWN fino al prossimo Picco di Potere (5); Prerequisito: 3 incantesimi di Magia di Primo Cerchio



ABILITÀ DA AVVENTURIERO

Vista Sopraffina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata BLIND (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Vista Infallibile - Puoi vedere persone sotto effetto dell'invisibilità. (dito indice alzato) (4); Prerequisito: Vista Sopraffina

Percezione Divina - Puoi interagire con i cartellini Percezione Divina. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Divina, ad indicare che solo un Pg in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione di un evento di natura divina, una traccia o il passaggio di qualcosa legato a questo dominio (2); Prerequisito: Conoscenza delle Religioni

Percezione Arcana - Puoi interagire con i cartellini Percezione Arcana. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Arcana, ad indicare che solo un Pg in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione di un evento di natura arcana, una traccia o il passaggio di qualcosa legato a questo dominio (2); Prerequisito: Conoscenza Arcana

Pieno di Risorse 1 – Puoi iniziare il Live con 1 Risorsa Minore casuali (2)

Pieno di Risorse 2 – Puoi iniziare il Live con 2 Risorse Minori casuali (2); Prerequisito: Pieno di Risorse 1

Pistolero - Fornisce competenza con le Armi da Fuoco. Colpendo un bersaglio con la Pistola puoi dichiarare la chiamata REPEL (4)

Fuciliere - Colpendo un bersaglio con il Fucile puoi dichiarare la chiamata STRIKE DOWN. (5); Prerequisito: Pistolero

Ricarica Rapida - Riduci il tempo di ricarica della Pistola e del Fucile a 15 secondi. (5); Prerequisito: Pistolero

Passo Felpato – Puoi ignorare i cartellini interazione forzata delle trappole. (4)

Combattimento Scorretto - Puoi dichiarare la chiamata BLIND, la chiamata va accompagnata dalla simulazione del gesto di chinarsi per raccogliere da terra un mucchietto di sabbia o terra da lanciare sugli occhi dell'avversario. (5); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Disinnescare Trappole – Per disinnescare una trappola, il giocatore deve utilizzare degli strumenti come grimaldelli, pinze o attrezzi di precisione e compiere l'azione di disinnescare per 1 minuto. Al termine dell'azione può rimuovere il cartellino della trappola (2)

Escapologia - Puoi liberarti dopo 1 minuto se vieni legato con catene, corde, manette o gogne (3)

Asso nella Manica - Lanciando la tua arma e colpendo un bersaglio con un'arma da lancio puoi dichiarare DAMNUM. (3); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Colpo Disarmante - Lanciando la tua arma e colpendo un bersaglio con un'arma da lancio puoi dichiarare DISARM. (3); Prerequisito: Asso nella manica; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento



RANGER

Armature Medie - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 2 (2)

Percezione delle Tracce - Puoi interagire con i cartellini Percezione Tracce. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Tracce, ad indicare che solo un PG in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione del passaggio di qualcuno, interazioni palesi o maldestre su un oggetto, segni di colluttazione o indicazioni sulla strada da seguire (2)

Azzoppare - Colpendo un avversario con armi da tiro è possibile effettuare la chiamata TRAPPED (4)
Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Colpo sbilanciante - Colpendo un avversario con armi da tiro è possibile effettuare la chiamata STRIKE DOWN (4); Prerequisito: Azzoppare; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento,

Bestiario - Dopo aver sconfitto un PNG (ad esempio un orco) per la prima volta, lo Staff ti darà un documento con tutte le informazioni su di esso. (4)

LADRO

Camuffare - Attraverso un abile camuffamento puoi cambiare aspetto per non essere riconosciuto. È necessario coprire il volto nel miglior modo possibile o aggiungere dettagli come capelli, barbe, baffi o cicatrici finte, cambiare il 50% del proprio vestiario, camuffarsi e modificare la voce e gli atteggiamenti in modo credibile. È possibile camuffarsi solo quando non si è visti. Lo Staff valuterà la credibilità e l'efficacia del camuffamento, se questo non sarà considerato valido allora il camuffamento non avrà valore e si potrà essere riconosciuti. (3)

Tasca da Prigione - Puoi utilizzare una specifica scarsella, da segnalare prima allo Staff, la quale può essere vista ed utilizzata solo dal giocatore che possiede questa abilità. Gli oggetti nella scarsella sono immuni da perquisizioni. L'abilità vale solo se la scarsella è indosso al proprietario. In caso di morte del possessore dell'abilità, Tasca da Prigione non ha più effetto. (3)

La scarsella può contenere:

- 3 cartellini e/o oggetti di piccole dimensioni cartellinati
- 5 monete

Scassinare 1 – Puoi iniziare il Live con il foglio Conoscenza dello Scassinatore 1, sul quale sono segnati i numeri che compongono la combinazione di serrature presenti al Live (4)

Scassinare 2 – Puoi iniziare il Live con il foglio Conoscenza dello Scassinatore 2, sul quale sono segnati i numeri che compongono la combinazione di serrature presenti al Live e la corretta posizione di uno di questi numeri (2)
Prerequisito: Scassinare 1

Contatti col Mercato Nero - permette di ricevere tra un evento e l'altro la lista delle aste del mercato nero (5)



ASSASSINO

Ambidestria - Puoi impugnare due Armi ad una mano (2)

Ferita Disarmante - Infiggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata DISARM. Si applica la Regole dei Tre Colpi (5); Prerequisito: Combattimento Scorretto; Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Ferita Stordente - Puoi dichiarare la chiamata STUN colpendo il bersaglio con un'arma. Può essere utilizzata solo alle seguenti condizioni:

- il colpo va inferto trovandosi alle spalle del bersaglio, questo non può essere aggirato dopo aver iniziato con lui uno scontro frontale per poi passargli alle spalle (il bersaglio va colto di sorpresa)

il colpo va inferto con un'arma ad una mano, nel mentre devi avere l'altra mano libera (5); Prerequisito: Ferita Disarmante; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Colpo alla Gola – Infiggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata SILENCE. Si applica la Regola dei Tre Colpi (4); Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Parsimonia del Cobra - Puoi utilizzare un solo cartellino di Pozione Venefica per avvelenare 2 armi. (4)

ABILITÀ DELL'ARTEFICE

Armature Medie - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 2 (2)

Armature Pesanti - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 3 (2) Prerequisito: Armature Medie

Luce - È possibile portare con sé una fonte di luce artificiale camuffata IG, ad esempio, una boccetta luminescente o un bastone modificato con una luce sopra. Tali oggetti devono avere un aspetto esteriore credibile e consono, non devono risultare fastidiose o abbaglianti, vanno pertanto documentati e mostrati allo staff prima dell'evento.

Questo non vieta assolutamente ai pg di portare fonti di luci OG come torcette per motivi di sicurezza o altro. (1)

Pistolero - Fornisce competenza con le Armi da Fuoco. Colpendo un bersaglio con la Pistola puoi dichiarare la chiamata REPEL. (2)

Fuoco alle Polveri! - Grazie alle proprie conoscenze tecniche il personaggio spinge al limite la propria arma da fuoco.

Pistola: il bersaglio subisce la chiamata STRIKE DOWN, l'utilizzatore subisce la chiamata STRIKE DOWN. L'arma dovrà poi essere riparata con una Risorsa Minore. Fucile: 2 bersagli diversi subiscono la chiamata REPEL, l'utilizzatore subisce la chiamata BLIND. L'arma dovrà poi essere riparata con una Risorsa Minore. (4) Prerequisito: Pistolero

Ricarica Rapida - Riduci il tempo di ricarica della Pistola e del Fucile a 15 secondi. (5) Prerequisito: Pistolero

Fuciliere - Colpendo un bersaglio con il Fucile puoi dichiarare la chiamata STRIKE DOWN. (5) Prerequisito: Pistolero

Maestro di Bauli 1/2/3 - Crea un baule che permette di conservare cartellini Risorse (non scadono a fine Live) monete o altri oggetti cartellinati. Ogni livello permette di creare uno scrigno o baule più grande con capacità contenitiva maggiore (6/8/10 oggetti/cartellini). I bauli vanno tenuti indosso all'artefice o in punti raggiungibili dai PG, non possono essere tenuti OFF GAME (4/2/2); Prerequisito: ogni livello ha come prerequisito quello precedente

Cassaforte - Permette di mettere lucchetti a combinazione per chiudere i bauli. **(2)**; Prerequisito: Maestro di bauli

Baule con Sorpresa - Permette di creare trappole per difendere i bauli. **(2)** Prerequisito: Maestro di Bauli

SPEZIALE

Alchimia Curativa 1 – Permette la creazione di Pozioni Curative Semplici **(1)**. Costo delle ricette ed effetti delle singole Pozioni Curative sono nel paragrafo **11.6A Alchimia Curativa**

Alchimia Curativa 2 – Permette la creazione di Pozioni Curative Complesse **(2)**; Prerequisito: Alchimia Curativa 1, 3 ricette di Alchimia Curativa 1, Conoscenza delle Erbe, Conoscenza dei Minerali.

Alchimia Curativa 3 – Permette la creazione di Pozioni Curative Eccezionali **(3)**; Prerequisito: Alchimia Curativa 2, 3 ricette di Alchimia Curativa 2.

Bende Imbevute 1 - Lo speciale può bagnare abilmente una benda aggiungendo la chiamata di una pozione da usare durante il bendaggio **(2)**; Prerequisito: Cerusico 1 e Alchimia Curativa 1

Bende Imbevute 2 - Lo speciale può bagnare una benda addizionale con un'unica pozione. **(2)**
Prerequisito: Bende Imbevute 1

Tonico Supremo - Una volta al giorno, utilizzando 1 Erba Maggiore qualsiasi invece del consueto costo in materiali, lo speciale può preparare un Tonico (accessibile con Alchimia Curativa 3) il cui effetto è valido fino alla fine della giornata invece che fino alla fine del combattimento. Il suo effetto si applica comunque SOLO durante i combattimenti, lo Speciale che ha creato il Tonico è l'unico a poterlo assumere e l'effetto si applica solo su di lui. **(2)**
Prerequisito: Bende Imbevute 2

Medico sul Fronte – Una volta al giorno puoi rimanere cosciente anche se in stato di Coma. In questa condizione puoi ascoltare e parlare sottovoce, puoi muoverti strisciando in maniera lenta, puoi utilizzare una Pozione su te stesso. Non puoi attaccare in alcuna maniera. Se colpito da una chiamata MORTAL bisogna dichiarare NO EFFECT, se colpito da un colpo aggiuntivo si cade nella consueta condizione di COMA. **(2)**

Cerusico 1 - Permette di utilizzare bende bianche da cerusico che se applicate permettono di effettuare la chiamata HEAL 2. L'Artefice ha a disposizione 3 bende che si ricaricano durante i Picchi di Potere. **(3)**

Cerusico 2 - Permette di utilizzare bende rosse da cerusico che se applicate permettono di effettuare la chiamata HEAL 4. L'Artefice ha a disposizione 1 benda che si ricarica durante i Picchi di Potere **(5)** Prerequisito: Cerusico 1

Scorta del Cerusico 1/2/3/4/5 – Aggiunge 1 benda bianca ogni livello, fino al 3°, ed 1 benda rossa al 4° e al 5° livello **(2/2/2/2/2)**; Prerequisito: ogni livello ha come prerequisito quello precedente; Limitazione: un PG può avere solo una benda per colore addosso e può toglierle all'accampamento cerusici.

FORGIATORE

Armature da Guerra - Competenza nell'indossare pezzi di Armature Categoria 4 **(2)**; Prerequisito: Armature pesanti

Forgiatore Runico 1 - Permette un potenziare minimamente incisivo dei Punti Ferita concessi da un'armatura e di riparare gli scudi che hanno subito la chiamata CRASH. **(3)**

Forgiatore Runico 2 - Permette un potenziamento mediamente incisivo dei Punti Ferita concessi da un'armatura **(3)**; Prerequisito: Forgiatore Runico 1

Forgiatore Runico 3 - Permette un potenziamento molto incisivo dei Punti Ferita concessi da un'armatura **(3)**; Prerequisito: Forgiatore Runico 2



Arma Runica 1 - Permette di incantare un'arma con i seguenti effetti: DRAGON REPEL, NO EFFECT alla chiamata CRASH. Questi effetti si applicano ad uso singolo **(2)**

Arma Runica 2 - Permette di incantare un'arma con i seguenti effetti: DRAGON CRASH, NO EFFECT alla chiamata DISARM. Questi effetti si applicano ad uso singolo **(2)**; Prerequisito: Arma Runica 1

Arma Runica 3 - Permette di incantare un'arma con i seguenti effetti: DRAGON STRIKE DOWN, DAMNUM. Questi effetti si applicano ad uso singolo **(2)**; Prerequisito: Arma Runica 2

Armaiolo della Trama 1 - Permette di incantare temporaneamente (scadenza fine live) un'arma legando la trama di un'essenza all'arma stessa e permettendo di applicare la Regola dei Tre Colpi **(2)**; Incantesimi acquistabili che si possono legare ad un'arma: REPEL **(1)**, BLIND **(1)**, TRAPPED **(1)**

Armaiolo della Trama 2 - Permette di creare incantamenti più potenti e longevi raddoppiando la scadenza delle armi incantate prodotte. **(5)**; Prerequisito: Armaiolo della Trama 1, Conoscenza delle Essenze, Legame con la Trama

Armaiolo della Trama 3 - Permette di incantare temporaneamente un'arma legando la trama di un'essenza all'arma stessa e permettendo di applicare la Regola dei Tre Colpi **(2)**; Prerequisito: Armaiolo della Trama 2. Incantesimi acquistabili che si possono legare ad un'arma: CRASH **(1)**, STRIKE DOWN **(1)**, DISARM **(1)**

ALCHIMISTA

Alchimia Venefica 1 - Permette la creazione di Pozioni Velenose Semplici **(1)**; Costo delle ricette ed effetti delle singole Pozioni Velenose sono nel paragrafo **11.6C Alchimia Venefica**.

Alchimia Venefica 2 - Permette la creazione di Pozioni Velenose Complesse **(2)**; Prerequisito: Alchimia Venefica 1, 3 ricette di Alchimia Venefica 1, Conoscenza delle Erbe, Conoscenza dei Minerali

Alchimia Venefica 3 - Permette la creazione di Pozioni Velenose Eccezionali **(3)**; Prerequisito: Alchimia Venefica 2, 3 ricette di Alchimia Venefica 2.

Alchimia Magica 1 - Permette la creazione di Pozioni Magiche Semplici **(1)**; Costo delle ricette ed effetti delle singole Pozioni Magiche sono nel paragrafo **11.6B Alchimia Magica**.

Alchimia Magica 2 - Permette la creazione di Pozioni Magiche Complesse **(2)**; Prerequisito: Alchimia Magica 1, 3 ricette di Alchimia Magica 1, Conoscenza delle Erbe, Conoscenza dei Minerali

Alchimia Magica 3 - Permette la creazione di Pozioni Magiche Eccezionali **(3)**; Prerequisito: Alchimia Magica 2, 3 ricette di Alchimia Magica 2

Tolleranza 1 - Permette di chiamare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta ogni giorno **(2)**

Tolleranza 2 - Permette di chiamare NO EFFECT alle prime due chiamate POISON ricevute ogni giorno **(2)**; Prerequisito: Tolleranza 1

Trasmutazione 1 - L'Alchimista può convertire Risorse Minori: due Piante in un Minerale di eguale rarità, due Minerali in un'Essenza di eguale rarità, due Essenze in una Pianta di eguale rarità. **(2)**

Trasmutazione 2 - L'Alchimista può convertire Risorse Medie: due Piante in un minerale di eguale rarità, due Minerali in un'Essenza di eguale rarità, due Essenze in una Pianta di eguale rarità. **(4)**; Prerequisito: Trasmutazione 1

Trasmutazione 3 - L'Alchimista può convertire Risorse Maggiori: due Piante in un minerale di eguale rarità, due Minerali in un'Essenza di eguale rarità, due Essenze in una Pianta di eguale rarità. **(6)**; Prerequisito: Trasmutazione 2





10.2 ABILITÀ GENERICHE

Queste Abilità sono ottenibili da tutte le classi.

Legame con la Trama 1/2/3- Permette di essere contributore in un rituale, permette di utilizzare un oggetto magico per livello e di riconoscerli (comprenderne i cartellini) **(2/2/2)**; Prerequisito: ogni livello ha come prerequisito quello precedente.

Conoscenza delle Erbe – Puoi iniziare il Live con un foglio sul quale sono segnati i codici di riferimento delle Risorse Erboristiche. Solo chi è in possesso di questa abilità è in grado di comprenderli e può leggere da quel foglio **(2)**

Conoscenza dei Minerali – Puoi iniziare il Live con un foglio sul quale sono segnati i codici di riferimento delle Risorse Minerali. Solo chi è in possesso di questa abilità è in grado di comprenderli e può leggere da quel foglio **(2)**

Conoscenza delle Essenze – Puoi iniziare il Live con un foglio sul quale sono segnati i codici di riferimento delle Essenze. Solo chi è in possesso di questa abilità è in grado di comprenderli e può leggere da quel foglio **(2)**

Conoscenza delle Leggende - Puoi iniziare il Live con informazioni aggiuntive sul luogo, eventi o personaggi oppure avere spunti di gioco aggiuntivi durante il Live, legati a questa conoscenza **(2)**

Conoscenza delle Religioni - Puoi iniziare il Live con informazioni aggiuntive sul luogo, eventi o personaggi oppure avere spunti di gioco aggiuntivi durante il Live, legati a questa conoscenza **(2)**

Conoscenza Arcana - Puoi iniziare il Live con informazioni aggiuntive sul luogo, eventi o personaggi oppure avere spunti di gioco aggiuntivi durante il Live, legati a questa conoscenza **(2)**

Conoscenza dei Bassifondi - Puoi iniziare il Live con informazioni aggiuntive sul luogo, eventi o personaggi oppure avere spunti di gioco aggiuntivi durante il Live, legati a questa conoscenza **(2)**

Lingue Antiche 1 - Puoi iniziare il Live con un foglio sul quale è segnata la traduzione delle lingue Setra Aulico, Dratheo e Runico Antico **(3)**

Lingue Antiche 2 - Puoi iniziare il Live con un foglio sul quale è segnata la traduzione delle lingue Nimos e Kalassiano **(2)**

Costituzione 1 - 1 Punto Ferita aggiuntivo **(4)**

Costituzione 2 - 1 Punto Ferita aggiuntivo **(3)**; Prerequisito: Costituzione 1

Primo Soccorso – Se il bersaglio è in stato di COMA, il giocatore deve simulare la cura sul bersaglio per 1 minuto e gli permette di non andare in Weakness al termine del tempo di COMA. Non utilizzabile in combattimento. **(2)**

Leggenda di Andor – Il personaggio può accedere alle Specializzazioni Leggendarie contenute nel Regolamento di Gioco – Leggende di Andor. **(1)**; Prerequisito: aver già speso almeno 25 PX sulla propria scheda, compresi quelli di creazione

Mercante - Permette di vendere ed acquistare risorse tra un Live e l'altro e di conoscere l'andamento di mercato durante il Live. **(5)**



11. FUNZIONAMENTO DELLE ABILITÀ

Di seguito vengono illustrate alcune Abilità peculiari di classe e il loro funzionamento.

11.1 INCISIONE ARCANA

Cos'è un Glifo: Il Glifo è un simbolo al quale corrisponde un incantesimo/chiamata, esistono vari tipi di simboli e ad ognuno corrisponde uno specifico incantesimo. Ad esempio, il simbolo di una stella potrebbe rappresentare l'incantesimo di Paralisi (PARALYZE), il simbolo della luna invece l'incantesimo di Sonno (SLEEP). Questo simbolo è segnato sulla parte esterna di un cartellino pieghevole, nella parte interna è invece segnata la chiamata corrispondente al Glifo.

Come interagire con un Glifo: qualsiasi PG/PNG può vedere un Glifo e constatarne la presenza ma solo un PG in possesso dell'abilità Conoscitore dell'Incisione può comprendere il significato del simbolo segnato sulla parte esterna del cartellino, sapendo quindi a quale incantesimo/chiamata corrisponde.

Un PG/PNG può interagire con un Glifo anche se questo non è stato annullato, in questo caso deve scoprire il cartellino mostrando la parte interna ed applicare la chiamata scritta. La chiamata ha effetto solo sul PG/PNG che interagisce in questo modo con il Glifo, a meno che la chiamata non abbia il descrittore MASS, in questo caso il PG/PNG che interagisce con il Glifo è tenuto a dichiarare a voce alta la chiamata del Glifo che avrà effetto su tutti i presenti. Dopo che un Glifo è stato attivato il suo effetto non si esaurisce, ad ogni ulteriore interazione con l'oggetto/luogo il Glifo si attiverà nuovamente. Per disattivare un Glifo e disperdere il suo potere magico è necessario usare una Pozione Magica della Dissolvenza. Il PG/PNG che ha realizzato l'incisione del Glifo può interagire con esso senza far attivare il suo effetto.

11.2 RITUALISMO

Chi possiede l'abilità RITUALISMO può officiare dei Rituali in grado di incanalare le energie magiche arcane o divine e compiere prodigi altrimenti irrealizzabili. I Rituali si dividono per **impieghi**, cioè l'obiettivo che si vuole ottenere, e per **grado**, cioè l'intensità del potere incanalato, inoltre il loro successo varia in base a precisi **criteri**. Vediamo ognuno di questi aspetti:

Impieghi dei Rituali

Ritualità di invocazione: permettono di invocare un grande potere necessario ad affrontare peculiari situazioni, ad esempio riuscire ad accedere ad un luogo mistico e inaccessibile, concedere la forza per sconfiggere un nemico altrimenti inaffrontabile oppure svelare un mistero custodito da potenti forze.

Ritualità di creazione: permettono di creare degli oggetti o armi incantate che simulano un'abilità già presente nel regolamento. Il giocatore che usa l'oggetto/arma magica avrà l'abilità inscritta in essa finché possiede l'oggetto incantato. Le abilità concesse dagli oggetti creati dal ritualista non valgono come prerequisito per acquistare altre abilità, in quanto temporanei o cedibili.

Gradi dei Rituali

Rituale Minore, convogliano una minore energia magica e funzionano come segue:

Costo minimo: Questo genere di rituali richiede come costo il dispendio di tutta la riserva di punti mana/spirito del ritualista al massimo del suo potenziale.

Requisiti ulteriori e risultati: maggiore sarà la quantità di stille di potere di primo cerchio e di secondo cerchio che il ritualista può spendere e migliore sarà il risultato.

Durata: in caso di successo del rituale, la durata degli oggetti magici va da un minimo di 1 giorno ad un massimo di tutto l'evento, in base al grado di riuscita del rituale.

Rituale Maggiore, convogliano una maggiore energia magica e funzionano come segue:

Costo minimo: Questo genere di rituali richiede come costo l'utilizzo di Risorse Essenze Minori, Medie o Maggiori.

Requisiti ulteriori e risultati: maggiore sarà il numero e la rarità di Risorse impiegate e migliore potrà essere il risultato; il ritualista può decidere di spendere tutta la sua riserva di punti mana/spirito per migliorare il risultato



del rituale. Maggiore sarà la quantità di stille di potere di primo cerchio e di secondo cerchio che il ritualista può spendere e migliore potrà essere il risultato.

Riaccensione del potere: il ritualista può officiare un rituale per permettere di utilizzare di nuovo oggetti magici la cui durata è scaduta. In tal caso, il rituale richiede un minor dispendio di risorse.

Durata: in caso di successo del rituale, la durata degli oggetti magici va da un minimo di 1 giorno ad un massimo di 2 eventi, comprendendo quello di creazione dell'oggetto, in base al grado di riuscita del rituale.

Criteria di successo dei Rituali

Aspetto Scenico: si considera la bellezza e riuscita della messa in scena, l'utilizzo di oggetti di scena o di strumenti musicali, l'obiettivo è realizzare un momento bello da vedere e da vivere. Questo è il criterio più importante tra tutti da rispettare.

Contributori: perché un rituale riesca è necessaria la presenza di almeno 1 Contributore, cioè un PG che possiede l'abilità LEGAME CON LA TRAMA e che permette al ritualista di canalizzare l'energia del rituale. Maggiore è il numero di Contributori e migliore può essere il risultato del rituale.

Costo: per essere officiato un rituale richiede un costo in Risorse o in Punti Mana/Spirito che varia a seconda che siate officinando un Rituale Minore o un Rituale maggiore

11.3 BENEDIZIONE

Il Sacerdote può utilizzare uno specifico tipo di incantesimo chiamato "incantesimo di benedizione", il quale conferisce ad un altro giocatore una immunità o un effetto permanente ma con un solo utilizzo.

- Un incantesimo di benedizione può essere utilizzato solo su un altro giocatore diverso dal Sacerdote che lancia l'incantesimo
- Il Sacerdote pronuncia la formula dell'incantesimo e spende 1 Punto Spirito, successivamente fornisce al giocatore bersaglio un Ciondolo Benedizione provvisto di una sola sfera.
- Quando il giocatore bersaglio utilizza l'immunità, concessa dal Ciondolo, dichiara NO EFFECT alla chiamata subita, alla prima occasione disponibile il giocatore bersaglio restituisce il Ciondolo al Sacerdote
- L'incantesimo di benedizione vale fino a quando il giocatore bersaglio non utilizza l'immunità oppure fino alla fine della giornata di gioco, oppure fino a che il Sacerdote decide di annullare l'incantesimo di benedizione, nel qual caso questo non sia stato utilizzato e preferisca utilizzarlo in altra maniera ripristinando quindi il PUNTO SPIRITO speso.
- Il Sacerdote può lanciare e avere attivi allo stesso tempo un numero di Incantesimi di benedizione pari ai Ciondoli di Benedizione in suo possesso.

11.4 SCASSINARE

Ogni baule, scrigno o porta ha fisicamente un lucchetto antichizzato, segnato con un colore, che può essere aperto con una combinazione in simboli/lettere. Il giocatore con l'abilità Scassinare inizia il Live con un foglio con alcuni indizi sulle combinazioni, maggiore è il livello dell'abilità posseduta e più dettagliati saranno gli indizi. Ogni combinazione ha un colore corrispondente ad una serratura, inoltre sul foglio sono segnate più combinazioni rispetto alle serrature effettivamente in gioco, in maniera da non anticipare l'effettiva presenza di bauli e simili al giocatore.

11.5 DISINNESCARRE TRAPPOLE

La presenza della trappola è visibile a tutti, a patto che il cartellino sia visibile. Sulla parte visibile del cartellino vi è un codice, comprensibile solo a chi ha l'abilità Disinnescare Trappole. Se si prova ad interagire con la trappola senza che questa sia stata disinnescata, bisogna scoprire il cartellino ed applicare l'effetto scritto sopra. L'effetto della trappola si esaurisce solo sul giocatore che l'ha attivata.





11.6 ALCHEMIA

Conoscere la Ricetta: Ogni Pozione ha una sua Ricetta, il PG che vuole creare una Pozione deve conoscerne la Ricetta e può farlo pagando il costo in PX (indicato tra parentesi) come farebbe per un'Abilità di Classe o Generica.

Come creare una pozione: il giocatore deve avere i cartellini delle risorse erboristiche e/o minerali necessarie per creare una specifica pozione. Deve essere in possesso degli strumenti da alchimista (mortai, pestello, fiamma tipo candela e tutto ciò che di aggiuntivo è benvoluto) e deve mimare il gesto per almeno **1 minuto** per preparare correttamente la pozione. Una volta terminata l'operazione bisogna consegnare i cartellini delle risorse ad un Master spiegando quale pozione si vuole creare, il Master prende i cartellini e fornisce al giocatore il cartellino della pozione che si desidera creare.

Come usare una pozione: Fare un leggero strappo sul cartellino della pozione, in modo da segnalare l'effettivo utilizzo, successivamente il giocatore deve simboleggiare di bere fisicamente la pozione, oppure applicarla su di un'arma o versarla in un bicchiere in caso sia una Pozione Velenosa. Il cartellino deve essere conservato in caso di controllo di un master per comprovare l'effetto ed il possesso della pozione.

Durata delle pozioni: pozioni che concedono immunità: l'effetto termina fin quando non si attiva la condizione oppure fino alle 24.00 dello stesso giorno. Se non specificato diversamente.

11.6A ALCHEMIA CURATIVA

Alchimia Curativa 1 – Permette la creazione delle Pozioni Curative Semplici, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Pozione Curativa Semplice* – cura 3 Punti Ferita, chiamata HEAL 3. **(1)**
- *Pozione Purificante* – cura da infezioni semplici, cura INFECT **(1)**
- *Pozione Rinvigorente* – fornisce 2 Punti Ferita aggiuntivi, questi sono i primi ad essere sottratti nel momento in cui si subiscono danni. Non è possibile cumulare l'effetto di pozioni che forniscono Punti Ferita aggiuntivi. **(1)**
- *Pozione Ristoratrice* – cura dall'effetto WEAKNESS. **(1)**
- *Pozione dell'Insonnia* - permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata SLEEP o POISON SLEEP subita, oppure di curare dalla condizione SLEEP. **(1)**

Alchimia Curativa 2 – Permette la creazione delle Pozioni Curative Complesse, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Antidoto* – permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata con descrittore POISON subita **(1)**
- *Pozione Curativa Complessa* – cura 5 Punti Ferita, chiamata HEAL 5 **(1)**
- *Pozione dello Spirito* - ristabilisce 1 Punto Spirito per incantesimi di Magia di Primo Cerchio. **(1)**
- *Pozione delle Briglie Sciolte* - permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata subita tra PARALYZE, REPEL e TRAPPED **(1)**
- *Pozione della Fermezza* – permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata subita tra STRIKE DOWN, DISARM e SILENCE **(1)**
- *Pozione dell'Animo Forte* – permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata subita tra PAIN, CALLING e FEAR **(1)**

Alchimia Curativa 3 – Permette la creazione delle Pozioni Curative Eccezionali, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Pozione Curativa Eccezionale* – cura 8 Punti Ferita, chiamata HEAL 8
- *Tonico della Pelle di Pietra* - permette di ignorare i danni subiti dalla chiamata DAMNUM, subendo invece solo 1 danno al posto di 2 danni. Questa pozione può essere usata solo in combattimento ed il suo effetto è valido fino alla fine del combattimento. **(1)**
- *Tonico delle Briglie Sciolte* - permette di dichiarare NO EFFECT a PARALYZE, REPEL e TRAPPED. Questa pozione può essere usata solo in combattimento ed il suo effetto è valido fino alla fine del combattimento. **(1)**
- *Tonico della Fermezza* - permette di dichiarare NO EFFECT a STRIKE DOWN, SILENCE e DISARM. Questa pozione può essere usata solo in combattimento ed il suo effetto è valido fino alla fine del combattimento. **(1)**
- *Tonico dell'Animo Forte* - permette di dichiarare NO EFFECT a PAIN, CALLING e FEAR. Questa pozione può essere usata solo in combattimento ed il suo effetto è valido fino alla fine del combattimento. **(1)**



I 1.6B ALCIMIA MAGICA

Alchimia Magica 1 - Permette la creazione delle Pozioni Magiche Semplici, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Pozione dell'Armatura Magica* – permette di utilizzare la chiamata ARMOR. **(1)**
- *Pozione del Contributore* – permette di partecipare ad un Rituale come Contributore **(1)**
- *Pozione della Seduzione* – chi la beve subisce la chiamata CHARME. Questa pozione può essere assunta solo per via orale **(1)**
- *Pozione della Morte Apparente* - il bersaglio che ingerisce la pozione cade in uno stato di morte apparente per 30 minuti. Il bersaglio sembra morto se analizzato dall'abilità Cerusico. **(1)**
- *Pozione del Mana Semplice* - ristabilisce 1 Punto Mana per incantesimi di Magia di Primo Cerchio. **(1)**
- *Pozione Riparatrice* – permette di riparare uno Scudo rotto con la chiamata CRASH, la pozione deve essere versata sopra lo Scudo **(1)**

Alchimia Magica 2 – Permette la creazione delle Pozioni Magiche Complesse, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Pozione della Verità* – chi la beve non può mentire per 5 minuti. **(1)**
- *Pozione della Comprensione* – permette di leggere e comprendere qualsiasi lingua antica e moderna. **(1)**
- *Pozione del Velo* – se bevuta da un cadavere, permette di porgli tre domande alle quali non può mentire. Il cadavere può rispondere solo Sì o No alle domande che gli vengono poste. **(1)**
- *Pozione della Dissolvenza* - può dissolvere l'effetto dei Glifi dell'Incisione Arcana. **(1)**
- *Pozione dell'Empatia* – conferisce per 30 minuti le abilità “Conoscitore dell'Incisione”, “Percezione Arcana” e “Percezione Divina” **(1)**

Alchimia Magica 3 - Permette la creazione delle Pozioni Magiche Eccezionali, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Pozione del Mana Eccezionale* - ristabilisce 2 Punti Mana per incantesimi di Magia di Primo Cerchio oppure 1 Punto Mana per incantesimi di Magia di Secondo Cerchio. **(1)**
- *Pozione dell'Eroe* – conferisce tutte le Competenze in Armature, Scudi, Armi (anche Pistole) e l'abilità Ambidestria. L'effetto è valido durante il prossimo combattimento e fino alla fine di quello stesso combattimento. **(1)**
- *Pozione dell'Invisibilità* - permette di diventare invisibili per 5 minuti (dito indice alzato). Chi la beve subisce la chiamata FADE. **(1)**
- *Bomba Invischiante* – questa pozione deve necessariamente essere simulata con un oggetto scenico senz'anima, autorizzato dallo Staff. La pozione deve essere lanciata e dal punto di impatto della stessa, in un raggio di 10 metri, si applica la chiamata MASS TRAPPED. Il lanciatore non subisce l'effetto della chiamata. **(1)**
- *Bomba Stordente* – questa pozione deve necessariamente essere simulata con un oggetto scenico senz'anima, autorizzato dallo Staff. La pozione deve essere lanciata e dal punto di impatto della stessa, in un raggio di 10 metri, si applica la chiamata MASS BLIND. Il lanciatore non subisce l'effetto della chiamata. **(1)**



11.6C ALCHIMIA VENEFICA

Tutte le Pozioni Velenose applicano il loro effetto tramite ferimento (versando il veleno su di un'arma, comprese le armi da tiro) o tramite ingestione (versando il veleno in un liquido). Le chiamate subite dalle Pozioni Velenose aggiungono il descrittore POISON, prima dell'effetto.

Alchimia Venefica 1 - Permette la creazione delle Pozioni Velenose Semplici, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Veleno Terrorizzante* – il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON FEAR. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- *Veleno Infettante* - il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON INFECT. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- *Veleno Ammutolente* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON SILENCE al primo colpo inferto. **(1)**
- *Veleno Sfiante* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON TRAPPED al primo colpo inferto. **(1)**
- *Veleno Accecante* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON BLIND al primo colpo inferto. **(1)**

Alchimia Venefica 2 – permette la creazione delle Pozioni Velenose Complesse, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Veleno Allucinogeno* – il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON PAIN. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- *Veleno Pietrificante* - il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON PARALYZE. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON CONFUSION. **(1)**
- *Veleno Mani di Burro* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON DISARM al primo colpo inferto. **(1)**
- *Veleno Offuscante* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON CHALLENGE al primo colpo inferto. **(1)**
- *Veleno della Furia* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON CONFUSION al primo colpo inferto. **(1)**

Alchimia Venefica 3 – permette la creazione delle Pozioni Velenose Eccezionali, dopo averne acquistato la ricetta:

- *Veleno dell'Oblio* – il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON WEAKNESS, valida fino al prossimo Picco di Potere. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- *Veleno Soporifero* – il giocatore che assume questa pozione subisce la chiamata POISON SLEEP. Questa pozione può essere assunta solo per via orale. **(1)**
- *Veleno Gravitazionale* - il giocatore che infonde questa pozione sull'arma può usare la chiamata POISON STRIKE DOWN al primo colpo inferto. **(1)**
- *Veleno Acido* – il giocatore che versa questo veleno su un lucchetto lo distrugge, permettendogli di aprirlo. Dev'essere utilizzato in presenza di un Master il quale consegnerà al PG la combinazione del lucchetto. **(1)**
- *Veleno del Barbaro* - il giocatore che assume questa pozione può dichiarare NO EFFECT alle chiamate senza descrittore, non può beneficiare dei Punti Ferita concessi dall'Armatura, non può sottrarsi dal combattimento, alla fine del combattimento il giocatore subisce la chiamata COMA. Questa pozione può essere assunta solo durante un combattimento e può essere assunta solo per via orale. **(1)**





11.7 FORGIATORE RUNICO & ARMA RUNICA

Con l'Abilità "**Forgiatore Runico**", l'Artefice è in grado di forgiare le armature in maniera stabile donando a chi le indossa una maggiore resistenza ai colpi in maniera duratura. I potenziamenti consumano Minerali e aumentano la resistenza in base alla bravura del forgiatore. Una volta migliorato un pezzo di armatura questo può essere migliorato nuovamente da un forgiatore più bravo. L'Artefice deve essere provvisto dei giusti attrezzi scenici per svolgere il proprio lavoro: martello, pinze, altro), il lavoro va svolto su di una superficie piana e l'armatura o scudo non devono essere indossati nel momento della forgiatura. La forgiatura deve essere simulata in maniera credibile sull'oggetto per almeno 1 minuto.

Forgiatore Runico 1 – Il giocatore può applicare i seguenti potenziamenti alle armature:

Categoria 1: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Categoria 2: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Categoria 3: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Categoria 4: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Forgiatore Runico 2 – Il giocatore può applicare i seguenti potenziamenti alle armature:

Categoria 1: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Categoria 2: + 1 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.2 ognuno)

Categoria 3: + 1.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.3 ognuno)

Categoria 4: + 2 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.4 ognuno)

Forgiatore Runico 3 – Il giocatore può applicare i seguenti potenziamenti alle armature:

Categoria 1: + 0.5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.1 ognuno)

Categoria 2: + 1 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.2 ognuno)

Categoria 3: + 2 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.4 ognuno)

Categoria 4: + 3,5 Punto Ferita (elmo, spalle, busto, schinieri, bracciali = + 0.7 ognuno)

Con l'Abilità "**Arma Runica**", l'Artefice può incantare le armi per poter sprigionare in un singolo colpo il potere della runa iscritta su di essa. L'incisione della runa consuma Essenze. La chiamata dell'incanto si applica obbligatoriamente al primo colpo inferto. L'effetto è ad uso singolo, una volta che questo viene utilizzato è esaurito. L'effetto dell'incanto non può essere sommato all'effetto di veleni o altri bonus, il primo effetto applicato sarà sempre l'incanto. La chiamata derivata dall'arma incantata è preceduta dal descrittore DRAGON. L'Artefice deve essere provvisto dei giusti attrezzi scenici per svolgere il proprio lavoro: punzone, martello, altro), il lavoro va svolto su di una superficie piana e l'arma non deve essere impugnata nel momento dell'incisione. Il lavoro deve essere simulato in maniera credibile sull'oggetto per almeno 1 minuto.

11.8 ARMAIOLO DELLA TRAMA

Alcuni Artefici sono in grado di toccare il potere magico e instillare il potere delle essenze direttamente all'interno delle armi producendo di fatto delle armi incantate, seppur meno potenti e durature rispetto alle armi create con il ritualismo. L'artefice deve essere in possesso di strumenti adeguati allo scopo (martello, pinze) e deve preparare un semplice rito magico della durata di minimo **5 minuti**. Con gesti e movenze quanto più sceniche possibili deve mimare la forgiatura e l'incassamento di una essenza all'interno dell'arma e nel mentre recitare una formula scritta in precedenza e della lunghezza di almeno 10 parole (formula inerente a quanto si sta compiendo e al proprio background personale) per tutta la durata del procedimento. Se il procedimento viene interrotto o non è completato il risultato è la perdita del materiale e dover ricominciare da capo. Le armi incantate non devono appartenere alle seguenti categorie: Armi da Fuoco, Armi da Tiro, Armi da Lancio, Scudo.



11.9 RISORSE

Le risorse sono oggetti muniti di cartellino descrittivo e servono come componenti per la creazione di oggetti o effetti specifici durante gli eventi. Solo chi ha la Conoscenza specifica riesce a riconoscere il tipo di risorsa (Minerale, Erboristica, Essenza). Le risorse trovate in ambienti naturali definite "Risorse Crude" saranno poste all'interno di un Cartellino Interazione, e bisognerà avere l'abilità di conoscenza adatta per raccoglierle.

Le risorse **scadono prima del Live successivo**, diventando inutilizzabili; è possibile prolungare la loro validità conservandole dentro i Bauli creati dall'Artefice con l'Abilità Maestro dei Bauli. Inoltre, un PG con l'Abilità Mercante può vendere le Risorse in scadenza tra un Live e l'altro per cercare di sfruttarne il valore prima che diventino inutilizzabili.

Il **prezziario base** delle risorse è il seguente:

Piante, Minerali ed Essenze Minori: 2 Monete di Rame

Piante, Minerali ed Essenze Medie: 5 Monete di Rame

Piante, Minerali ed Essenze Maggiori: 1 Moneta d'Argento

12. ARMI E OGGETTI MAGICI

Un'arma o un oggetto che sono incantati sono in grado di simulare un'abilità già presente nel regolamento oppure di simulare la chiamata di una determinata abilità corrispondente applicando sempre la **Regola dei Tre Colpi**.

Armi ed oggetti possono essere incantati grazie alle abilità **Armaiolo della Trama** e **Ritualismo 1** o **Ritualismo 2**. Un'arma o un oggetto magico viene riconosciuto come tale da un cartellino descrittivo che deve essere legato all'impugnatura dell'arma o all'oggetto stesso, sul cartellino va definito che genere di chiamata è in grado di lanciare o che abilità è in grado di simulare e la scadenza dell'incantamento. L'abilità generica **Legame con la Trama** è necessaria per poter utilizzare efficacemente le proprietà magiche di un'arma o di un oggetto, diversamente anche se impugnati o indossati questi oggetti non sprigionano il proprio potere magico. L'abilità Legame con la Trama è inoltre necessaria per poter riconoscere e comprendere la natura magica di un'arma o di un oggetto (poter visionare il cartellino e percepire l'incanto), altrimenti questi saranno percepiti e riconosciuti come comuni oggetti. Il potere (scadenza) dell'arma dipende dal potere del rituale o dell'Armaiolo della Trama. Può esserci un solo incantamento per volta, diversamente quello precedente viene considerato annullato. Non ci sono limitazioni sul genere di armi o oggetti da incantare, salvo diversa indicazione.

13. APPENDICE AGGIORNAMENTI

In questa sezione sono raccolte le variazioni del Regolamento di Gioco per facilitarne la consultazione in caso di modifiche ed aggiornamenti.

Aggiornamento del 06/03/2025 – Versione 3.3

- ❖ Pag. 21 Variazione Testo: Creare Pergamene
- ❖ Pag. 21/30 Variazione Testo: Conoscitore dell'Incisione
- ❖ Pag. 33 Aggiunta Abilità: Medico sul Fronte (Artefice, Speciale)
- ❖ Pag. 35 Variazione Nome e Testo: Leggenda di Andor
- ❖ Pag. 39 Variazione Testo: Pozione della Dissolvenza

Aggiornamento del 16/05/2025 – Versione 3.4

- ❖ Pag. 5 Variazione Testo: Razza Arboreo
- ❖ Pag. 9 Variazione Testo: Armi da Tiro
- ❖ Pag. 17 Aggiunta Testo: Recupero Punti Mana/Spirito
- ❖ Pag. 18 Aggiunta Testo: Incantesimi Fuori Lista
- ❖ Pag. 21 Aggiunta Testo: Creare Pergamene
- ❖ Pag. 22/23 Aggiunta Testo: Maestria Arcana
- ❖ Pag. 26 Aggiunta Testo: Forza Spirituale Amplificata
- ❖ Pag. 26 Variazione/Aggiunta Testo: Intervento Divino
- ❖ Pag. 27 Rimosso Testo: Ultime Volontà
- ❖ Pag. 30 Rimossa Abilità: Conoscitore dell'Incisione (Avventuriero)
- ❖ Pag. 32 Rimosso Testo Abilità: Parsimonia del Cobra (Avventuriero)
- ❖ Pag. 33 Variazione Nome: Bende Imbevute 1 (Artefice, Speciale)
- ❖ Pag. 33 Aggiunta Abilità: Bende Imbevute 2 (Artefice, Speciale)
- ❖ Pag. 33 Aggiunta Abilità: Tónico Supremo (Artefice, Speciale)
- ❖ Pag. 38 Aggiunta Testo: Alchimia, durata pozioni
- ❖ Pag. 38 Variazione Nome: Pozione Curativa Semplice
- ❖ Pag. 38 Variazione Testo: Pozione Purificante
- ❖ Pag. 38 Variazione Testo/Cambio Livello: Pozione dell'Insonnia (Eccezionale > Semplice)
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Pozione Curativa Complessa
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Pozione dello Spirito
- ❖ Pag. 38 Rimossa: Pozione dello Sguardo Imperturbabile
- ❖ Pag. 38 Rimossa: Pozione del Coraggio
- ❖ Pag. 38 Variazione Testo/Cambio Livello: Pozione delle Briglie Sciolte (Eccezionale > Complessa)
- ❖ Pag. 38 Rimossa: Siero dell'Insensibilità
- ❖ Pag. 38 Rimossa: Siero della Chiarezza
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Pozione della Fermezza
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Pozione dell'Animo Forte
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Pozione Curativa Eccezionale
- ❖ Pag. 38 Aggiunta: Tónico della Pelle di Pietra/Briglie Sciolte/Fermezza/Animo Forte
- ❖ Pag. 39 Variazione Nome: Pozione dell'Armatura Magica
- ❖ Pag. 39 Aggiunta: Pozione del Contributore
- ❖ Pag. 39 Variazione/Cambio Livello: Pozione della Seduzione (Complessa > Semplice)



- ❖ Pag. 39 Variazione/Cambio Livello: Pozione Morte Apparente (Curativa Complessa > Magica Semplice)
- ❖ Pag. 39 Variazione Nome/Cambio Livello: Pozione del Mana Semplice (Complessa > Semplice)
- ❖ Pag. 39 Aggiunta: Pozione Riparatrice
- ❖ Pag. 39 Cambio Livello: Pozione Comprensione (Semplice > Complessa)
- ❖ Pag. 39 Cambio Livello: Pozione della Verità (Semplice > Complessa)
- ❖ Pag. 39 Cambio Livello: Pozione del Velo (Semplice > Complessa)
- ❖ Pag. 39 Cambio Livello: Pozione della Dissolvenza (Semplice > Complessa)
- ❖ Pag. 39 Aggiunta Testo: Pozione dell'Empatia
- ❖ Pag. 39 Variazione Nome/Testo: Pozione del Mana Eccezionale
- ❖ Pag. 39 Aggiunta Testo: Pozione Invisibilità
- ❖ Pag. 39 Rimossa: Pozione del Guerriero Minore
- ❖ Pag. 39 Rimossa: Pozione Vista Infallibile
- ❖ Pag. 39 Variazione Nome/Testo: Pozione dell'Eroe
- ❖ Pag. 39 Aggiunta: Bomba Invischiante
- ❖ Pag. 39 Aggiunta: Bomba Stordente
- ❖ Pag. 40 Aggiunto Testo: Alchimia Venefica, armi applicabili
- ❖ Pag. 40 Variazione Nome/Testo: Veleno Terrorizzante
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno Infettante
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno Sfiacante
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo/Cambio Livello: Veleno Ammutolente (Complessa > Semplice)
- ❖ Pag. 40 Rimossa: Veleno Repellente
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno Accecante
- ❖ Pag. 40 Variazione Nome/Testo/Cambio Livello: Veleno Allucinogeno (Eccezionale > Complessa)
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo/Cambio Livello: Veleno Pietrificante (Eccezionale > Complessa)
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno Mani di Burro
- ❖ Pag. 40 Aggiunta: Veleno Offuscante
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno della Furia
- ❖ Pag. 40 Rimossa: Veleno Ammalante
- ❖ Pag. 40 Rimossa: Veleno Irresistibile
- ❖ Pag. 40 Variazione Testo: Veleno Soporifero
- ❖ Pag. 40 Aggiunto: Veleno dell'Oblio
- ❖ Pag. 40 Aggiunto: Veleno Gravitazionale
- ❖ Pag. 40 Aggiunto: Veleno Acido
- ❖ Pag. 40 Aggiunto: Veleno del Barbaro

