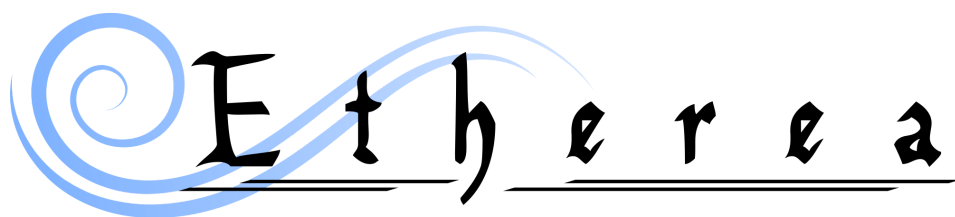


# Anteprima Regolamento

Preview del regolamento di gioco di Ethera GRV - Versione 1.0



## Sommario

<b>Abilità di base di un personaggio</b>	<b>3</b>
<b>Sviluppo del personaggio</b>	<b>3</b>
<b>Sviluppo e meccaniche della magia</b>	<b>4</b>
Meccaniche della magia	5
<b>Lavorazione e creazione</b>	<b>5</b>
<b>Conoscenze</b>	<b>6</b>
<b>Fama</b>	<b>6</b>
<b>Le armature in gioco</b>	<b>6</b>
<b>Armi ed abilità di combattimento fisico</b>	<b>6</b>
Uso dei colpi speciali	7
Resistenze	7



*Questo materiale è stato realizzato dal gruppo di gioco Etherea GRV per i propri giocatori e per regolamentare le proprie attività di Gioco di Ruolo dal Vivo.*

# Abilità di base di un personaggio

Un personaggio accede di base alle seguenti caratteristiche e possibilità di gioco, a prescindere dalle abilità acquisite:

- 2 punti ferita
- Capacità di leggere, scrivere e fare di conto
- Capacità di usare le armi corte
- Capacità di **raccogliere** tutti gli elementi di gioco come piante, minerali, oggetti e componenti animali. Non disponendo delle relative abilità di creazione **non potrà però utilizzarli per creare oggetti in gioco fino** all'acquisizione di tali abilità

## Sviluppo del personaggio

Le abilità del personaggio si sviluppano in 4 macro alberi:

- Combattimento
- Magia
- Creazione
- Conoscenze

Ogni macro albero è suddiviso in tre livelli distinti: **0, 1 e 2**, e contiene varie abilità che il personaggio può acquisire spendendo punti esperienza. Ogni abilità ha il costo di **1 punto esperienza**, a prescindere dal livello.

È possibile per il personaggio spendere sin da subito punti esperienza per acquisire abilità di livello 0 di qualsiasi albero (prerequisiti di determinate abilità a parte). Vi sono invece dei prerequisiti per accedere alle abilità dei livelli successivi:

- Il livello 1 di ogni albero si sblocca **investendo almeno 5 punti esperienza** nel livello 0 del relativo albero
- Il livello 2 si sblocca invece **investendo almeno 10 punti** tra i livelli 0 e 1, sempre del relativo albero

I punti esperienza investiti in un macro albero non permettono l'avanzamento di livello in altri alberi.

**Esempio:** Investendo 5 punti esperienza nel macro albero di combattimento non si sblocca il livello 1 di quello di creazione, magia e conoscenza, ma solo appunto di quello del combattimento.

In fase di creazione del personaggio si hanno a disposizione **8 punti esperienza** da poter spendere liberamente nei macro alberi secondo le regole sopra descritte ed eventuali prerequisiti delle singole abilità.



È possibile quindi, volendo, sbloccare già in fase di creazione personaggio il livello 1 di un albero investendo ovviamente i punti necessari.

Alcune abilità, **solo** per poter essere scelte in fase di creazione personaggio, potranno avere prerequisiti razziali. Saranno comunque acquisibili successivamente anche dai personaggi che non soddisfano tali prerequisiti, tramite la meccanica **dell'insegnamento**.

*Nel regolamento **non esistono quindi abilità precluse a determinate razze.***

Alcune specifiche abilità saranno nascoste e richiedono **un insegnamento**, che si dovrà svolgere in gioco. Una volta acquisite, i giocatori che le hanno apprese potranno insegnarle a loro volta ad altri facendo quindi da **insegnanti**.

Prima però di considerare un'abilità ottenuta tramite insegnamento come appresa sarà necessario superare una prova in gioco, che sarà svolta da un preciso **PNG**.

## Sviluppo e meccaniche della magia

Chi desidera giocare un incantatore avrà a disposizione nel macro albero della magia varie abilità che gli consentiranno di sviluppare il proprio personaggio

La prima abilità da acquisire è chiamata **magia iniziatica** e rappresenta il primo livello di conoscenza che il mago ottiene. Questa abilità fornisce al personaggio:

- 4 incantesimi generici
- **2 punti mana**, necessari per il lancio degli incantesimi
- Una particolare capacità di recupero immediato del mana (vedi sotto **meccaniche della magia**)
- Accesso all'acquisizione **delle 8 sfere di magia** specifiche.

Le **sfere di magia** permettono al personaggio di specializzarsi fornendo incantesimi e capacità particolari. Le sfere di magia sono suddivise in:

- |               |               |
|---------------|---------------|
| • Negromanzia | • Geomanzia   |
| • Protezione  | • Idromanzia  |
| • Natura      | • Mentalismo  |
| • Metallo     | • Divinazione |

Come si può vedere, le sfere sono suddivise in quattro coppie da due. Acquisire una determinata sfera in una coppia **inibisce automaticamente l'accesso** all'altra sfera presente. Una volta ottenuto l'accesso ad una sfera il personaggio ne ottiene tutti i 5 incantesimi disponibili.



Un incantatore potrà, quindi, **acquisire al massimo quattro sfere**.

**Esempio:** Il mago acquisisce come primo passo **magia iniziatica**, disponendo di **4 incantesimi**.

Acquisendo poi la sfera di **negromanzia** otterrà altri 5 incantesimi, per un totale di 9. Non potrà però a questo punto ottenere la sfera di **protezione**.

Acquisendo infine la sfera di **metallo** avrà a disposizione ulteriori 5 incantesimi, per un totale di 14, ed **avrà precluso l'accesso alla sfera natura**.

Vista **l'assenza di divinità**, non esiste magia di tipo divino.

## Meccaniche della magia

L'essenza magica è potente, ma il suo uso ha dei particolari contrappassi:

- Quando l'incantatore rimane con **1 punto mana**, subirà gli effetti di **stanchezza**. Non potrà quindi **correre e combattere con armi fisiche**, ma potrà camminare e lanciare incantesimi.
- Rimasto invece con **zero** punti mana **sverrà** finché questi ultimi non saranno recuperati.

Il recupero completo del mana, indipendentemente dal numero di punti consumati, avverrà dopo 30 minuti. Oltre all'attesa esiste però una particolare modalità per ridurre il tempo di recupero.

Il mago può infatti decidere di recuperare **immediatamente** tutto il mana, riducendo però il proprio massimale **di due punti** per un intero giorno.

Il massimale consumato può essere ridotto da due punti ad uno tramite una particolare abilità.

**Esempio:** Un mago, acquisendo varie abilità, dispone di **6 punti mana massimali**. Ne spende 5 lanciando incantesimi, rimanendo con **1 punto** e **subendo quindi gli effetti di stanchezza**.

Decide di utilizzare l'abilità di recupero mana: il suo massimale si riduce a **4 punti mana** che però vengono ricaricati immediatamente e potranno quindi di nuovo essere utilizzati. I due punti di massimale consumati saranno nuovamente disponibili il giorno di gioco successivo.

## Lavorazione e creazione

Le abilità del macro albero di creazione, o crafting, sono divise in aree di competenza ognuna caratterizzata da una diversa lista di oggetti realizzabili. Acquisendo, tramite le abilità, una determinata area si ottiene la capacità di utilizzare e lavorare determinati elementi di gioco e trasformarli in ingredienti per le creazioni.



Questo materiale è stato realizzato dal gruppo di gioco *Etherea GRV* per i propri giocatori e per regolamentare le proprie attività di *Gioco di Ruolo dal Vivo*.

Tramite una meccanica semplificata il crafting è adesso più immediato e libero, consentendo una maggiore sperimentazione. Ogni oggetto di gioco fornirà infatti al crafter, tramite la lavorazione, determinate componenti essenziali che potranno poi essere combinate tra loro.

## Conoscenze

Le abilità del macro albero delle conoscenze sono fortemente incentrate sul roleplay, e possono fornire informazioni sia prima che durante il gioco. Alcune abilità potranno inoltre influenzare la meccanica della fama.

## Fama

La fama si basa sul rapporto che il personaggio ha durante il gioco con fazioni, regni e singole personalità note. Raggiunto un certo livello di fama, il personaggio avrà la facoltà di richiedere favori alla controparte interessata (risorse, insegnamenti, maestri etc...). La fama potrà ovviamente, a seconda delle interazioni, ottenere valori negativi con le relative conseguenze.

## Le armature in gioco

Per essere indossate le armature richiedono l'acquisizione di una specifica abilità, divisa in livelli di protezione da 1 a 4. Una volta indossate permetteranno di ignorare un numero di colpi fisici pari al livello di protezione.

Se un colpo è invece associato a **chiamate con forme di danno particolari**, la protezione non avrà effetto ed il colpo sarà subito come di consueto.

**Esempio:** un'armatura media proteggerà da 2 attacchi fisici, indipendentemente dal danno subito. In combattimento, il personaggio subisce tre attacchi in successione: chiamata "2", chiamata "3" ed infine di nuovo chiamata "2". Il personaggio, al termine, avrà subito solamente **2 danni** poiché le prime due chiamate sono state **assorbite** dalla protezione dell'armatura. Se avesse invece subito come primo attacco un colpo "**2 fuoco**" la protezione sarebbe stata ignorata ed il danno subito in toto.

## Armi ed abilità di combattimento fisico

Esistono 3 distinte categorie di armi:

- Armi ad asta
- Armi a due mani
- Armi a una mano



Questo materiale è stato realizzato dal gruppo di gioco Etherea GRV per i propri giocatori e per regolamentare le proprie attività di Gioco di Ruolo dal Vivo.

Esistono inoltre alcuni colpi speciali sfruttabili in combattimento:

**Disarmo:** bisognerà colpire l'arma che si vuole disarmare. Ogni arma può disarmare rispettivamente armi della stessa categoria o inferiore, ad eccezione delle armi ad asta.

**Esempio:**

Le **armi a due mani** possono disarmare **armi a una mano** ed **armi a due mani**.

Le **armi a una mano** possono disarmare solo le **armi a una mano**.

Le **armi ad asta** non possono disarmare né essere disarmate.

**Atterra:** Bisognerà colpire le gambe del bersaglio, che dovrà simulare una caduta a terra per poi rialzarsi. Tutte le categorie di armi possono eseguire la chiamata **Atterra**.

**Rotto:** Bisognerà colpire l'arma o l'arto del bersaglio. La chiamata può essere dichiarata esclusivamente se si impugna un'arma della categoria **armi a due mani** e può avere due effetti:

Colpendo un'arma **di qualsiasi categoria** avrà la facoltà di romperla e renderla inutilizzabile fino alla riparazione.

Colpendo invece un arto, **romperà l'eventuale armatura** in tutte le locazioni se presente. In assenza di armatura **l'arto colpito sarà da considerarsi rotto** e non utilizzabile.

## Uso dei colpi speciali

I colpi speciali possono essere usati **due volte a combattimento**, con un riposo di minimo 10 minuti tra uno scontro e l'altro. Le relative abilità possono essere acquisite massimo una seconda volta per aumentare il numero di utilizzi a combattimento da 2 a 4.

## Resistenze

Esistono modalità per resistere ad alcuni colpi speciali o effetti magici. Tali resistenze sono utilizzabili **due volte a combattimento**, sempre con un riposo minimo di 10 minuti tra uno scontro e l'altro. A differenza dei colpi speciali non è possibile acquisire l'abilità di una resistenza più volte per incrementarne gli usi, ma rimane possibile scegliere una diversa resistenza.

