

Etherea GRV

Regolamento di gioco - Versione 1.7



Regole di buona condotta	6
Gli obiettivi del regolamento	6
Lettura e comprensione dell'ambientazione	6
Gestione degli spazi e dei beni	7
Oggetti "in gioco"	7
Gestione responsabile dell'ambiente di gioco	7
Combattimento, contatto e sicurezza	8
Fase di segreteria	9
Mancato rispetto di queste regole	10
Creazione del personaggio	11
Dove creare il personaggio	11
Sezioni della scheda personaggio	12
Nome	12
Background	12
Obbiettivi	12
Dettagli	12
Abilità	12
Inventario	13
Caratteristiche fisiche ed abilità	13
Insegnamenti	14
Tabella armi ed armature	15
Armi	15
Armature e scudi	15
Razze, popolazioni giocabili ed abilità razziali	16
Razza Algair	16
Dagda	16
Kalach	16
Razza Taulaga	16
Razza Umana	17
Bhasaki	17
Daichid	17
Masnar	17
Tuasul	18
Trascelti	18
Trascelti della sabbia	18
Trascelti della neve	19
Trascelti del mare	19
Trascelti della roccia	19
Tratti razziali obbligatori	20

Meccaniche di gioco e Chiamate	20
Chiamate e segnali di gioco	20
Chiamate	20
Meccaniche	25
Cartellini e funzionamento della narrazione indiretta	30
Cartellini Materia Prima	30
Cartellini Oggetto	31
Oggetto Mondano	31
Oggetto Magico a Carica	32
Oggetto Magico Intrinseco	32
Cartellino Lucchetto	33
Cartellino Retrocognizione	33
Cartellino Conoscenze	33
Lotta	34
Fama	34
Segnali di gioco	34
Azioni infra-live	36
Studio e creazione di oggetti base	36
Contattare un PNG non presente all'evento	37
Parlare con un PNG presente all'evento	37
Commerciare, vendendo o acquistando risorse	37
Inviare una missiva in patria	37
Richiedere speciali servizi	37
Macro-alberi delle abilità	38
Combattimento	38
Magia	43
Cantori e Cantici	43
Tatuaggi	44
Magia comune e relative Sfere	46
Tabelle degli incantesimi	47
Magia Iniziatica	48
Divinazione	49
Geomanzia	50
Idromanzia	51
Mentalismo	52
Metallo	53
Natura	54
Negromanzia	55
Protezione	56
Altre abilità legate alla magia	57
Creazione	60
Alchimia	60

Tabella pozioni Alchimia Base	61
Tabella pozioni Alchimia Avanzata	62
Tabella pozioni Alchimia Maestra	64
Fabbro	65
Sarto Pellettieri	69
Artigiano	70
Altre abilità legate alla creazione	72
Tabella degli ingredienti trasformabili	75
Conoscenze	76
Medicina	76
Altre abilità legate alle conoscenze	77



Revisioni

Versione 1.7 3/10/2022.

- Modifica lista incantesimi Magia Iniziatica.
- Modifica lista incantesimi Magia Divinazione.
- Aggiunti descrizione di tutti i cartellini presenti in gioco.
- Modificate e standardizzate tutte le durate delle chiamate.
- Migliorata la definizione delle nature dei danni e del funzionamento dell'armatura.
- Miglioramento dell'incantesimo "Invisibilità", "Vedere l'invisibile" e "Fondersi con le Ombre".
- Miglioramento della descrizione delle abilità: creare oggetti infuso e creare oggetti magici.
- Modifiche alla creazione: Modifiche alla scrittura della abilità, aggiunte ricette alla lista delle creazioni, modifiche ai tempi di creazione.
- Modifiche generiche alla forma del regolamento per rendere più semplice la lettura.
- Miglioramento di dinamiche Back-End su lato server.

Versione 1.5 8/10/2022

- Modificate le descrizioni dei potenziamenti applicabili dall'abilità Artigiano Esperto

Versione 1.4, 05/05/2022

- Aggiunto come tratto obbligatorio per i **Dagda** la **colorazione dei capelli di bianco o biondo**.
- Per il tatuaggio **Soffio della vita**, corretta la dicitura **STABILIZZATO** in **STASI**
- Aggiunta la regolamentazione delle **azioni infra-live**

Versione 1.3, 05/04/2022

- Introdotta meccanica della "**LOTTA**"
- Introdotta e descritto lo stato di "**SVENUTO**"
- Corretta durata della chiamata "**COMANDO**" ad **un minuto**
- Aggiunte note sotto tabella "Categorie di armi"
- Modificato il nome del tatuaggio "**Tutt'uno con l'essenza**" in "**Comunione con l'essenza**"
- Ampliata la descrizione della chiamata "**ROTTO**" in caso di colpo su un arto o su serrature
- Ampliata la descrizione dell'incantesimo "**Rotto**" con indicazione della possibilità di bersagliare una barricata spendendo un punto mana aggiuntivo
- Ampliata la descrizione dell'incantesimo "**Infrangibile**" specificando che in caso l'oggetto incantato sia un'arma e la stessa tocca terra, l'effetto si interrompe immediatamente
- Inseriti collegamenti ipertestuali su rimandi ad altre sezioni
- Modificato il testo dell'incantesimo **Invisibilità**
- Modificata la durata dell'effetto della pozione **Verità**
- Aggiunto dettaglio della durata di un veleno su un'arma nella descrizione di **VELENO**
- Migliorata descrizione dell'abilità **Discendenza**

Versione 1.2, 15/03/2022

- Aggiunte le sezioni **Meccaniche** e **Segnali di gioco**
- Spostata abilità "**Tatuaggio potenziato**" sotto la tabella tatuaggi
- Rimossi riferimenti a **STABILE** e **STANCHEZZA** da abilità "Medicina"
- Dettagliate ulteriormente le condizioni per l'uso della chiamata **VELENO**
- Indicato il tipo di danno **DIRETTO** nella **tabella Armi** per le **armi da tiro**



- Modificata la descrizione dell'abilità “**Tiratore scelto**”

Versione 1.1, 27/02/2022

- Aggiunti alberi e descrizioni delle abilità dei macro alberi **Creazione** e **Conoscenze**.
- Aggiunto sotto la sezione **Meccaniche, chiamate e segnali di gioco** l'elenco delle **Chiamate**.
- Aggiunta sotto il capitolo **Razze, popolazioni giocabili ed abilità razziali** la **tabella dei tratti razziali obbligatori** per rappresentare il proprio personaggio.
- Su abilità **Attacco furtivo base** specificati i tipi di arma che possono sferrare tale attacco.
- Su abilità **Tatuaggio** precisato che gli stessi devono trovarsi in parti del corpo ben visibili.
- Modificato nome del tatuaggio **Colpo Frantumante** in **Tocco Frantumante**.
- Su abilità **Concentrazione** specificato che gli effetti della stessa si applicano anche alle procedure mediche.

Versione 1.0, 11/02/2022

- Prima versione pubblicata



Regole di buona condotta

Gli obiettivi del regolamento

L'obiettivo di questo regolamento è quello di creare un'esperienza divertente e il più possibile immersiva per coloro che parteciperanno alle cronache di **Etherea GRV**.

Chiunque desideri partecipare deve **leggere, comprendere e rispettare** ogni punto di questo regolamento e, soprattutto, **rispettare gli altri partecipanti** all'evento.

Il regolamento cercherà di essere più dettagliato possibile, ma cercate sempre di **comprendere lo scopo delle singole regole**, evitando di sfruttare cavilli derivanti da possibili imprecisioni per trarne un vantaggio, sia esso in gioco che non.

L'infrazione di qualsiasi regola sarà **oggetto di richiamo**, e laddove venisse evidenziato un comportamento reiterato il giocatore potrà a discrezione degli organizzatori essere **allontanato** dal gioco e dal luogo dell'evento.

Se venisse riscontrato che un giocatore commette **coscientemente infrazioni del regolamento per ottenere dei vantaggi** su altri giocatori o sullo staff, lo stesso potrà essere **allontanato dall'evento senza previ richiami**.

Se venissero riscontrati comportamenti palesemente atti a generare frustrazione o finalizzati al rovinare l'esperienza di altri giocatori in maniera "fine a se stessa", il soggetto incriminato potrà essere **allontanato dall'evento senza previ richiami**.¹

Per qualunque dubbio o difficoltà nella comprensione del regolamento potete tranquillamente contattare lo staff o uno dei master, direttamente o tramite social, che sarà felice di aiutarvi.

Lettura e comprensione dell'ambientazione

Prima di partecipare a qualsiasi evento ogni partecipante è tenuto alla **lettura e comprensione dell'ambientazione di gioco**, al fine di conoscere la storia del mondo, le personalità note e gli eventi che hanno portato alla situazione di gioco in cui ci si troverà.

Questa cosa è doppiamente importante per **chi partecipa per la prima volta al gioco**, per chi **proviene da una diversa realtà di gioco** oppure che **decide di creare un nuovo personaggio** con diversa razza, provenienza o background rispetto al precedente.

¹ N.D.A. si intende quando un giocatore viene all'evento solo per creare fastidio ad uno specifico giocatore o con l'intenzione palese di "rompere il gioco"



Il testo dell'ambientazione è inoltre **stampabile** ed **utilizzabile come libro in gioco**, per cui potete sentirvi liberi di portarlo con voi durante gli eventi senza alcun problema.

Per qualunque dubbio o difficoltà nella comprensione dell'ambientazione potete tranquillamente contattare lo staff o uno dei master, direttamente o tramite social, che sarà felice di aiutarvi.

Gestione degli spazi e dei beni

È necessario mantenere un comportamento rispettoso della persona, degli spazi e dei beni sia comuni che personali, con una particolare **attenzione agli aspetti di sicurezza** in modo da evitare danni a cose o persone.

La cura e la responsabilità dei propri beni è sempre **personale**, come lo è la responsabilità di eventuali danneggiamenti.

Oggetti “in gioco”

Tutti gli oggetti introdotti nell'area di gioco dagli organizzatori e dai singoli giocatori saranno sempre da considerarsi a tutti gli effetti “**in gioco**”, e quindi potenzialmente soggetti all'utilizzo da parte di tutti i partecipanti, al coinvolgimento in atti di gioco o alla rottura. Considerato questo raccomandiamo quindi di non utilizzare, durante gli eventi, **oggetti di particolare valore economico o affettivo**.

*Il tuo prezioso bicchiere in cristallo finemente lavorato o il tuo vestito in raffinata seta dell'Est non avrà purtroppo lunga vita. Dotati di oggetti di cui diresti “**si è rotto? non è un problema**”.*

In caso un giocatore si trovasse ad entrare in possesso di un oggetto di gioco **non proprio**, sarà necessario **comunicarlo al più presto ad un master** che si occuperà di tenere traccia della sottrazione ed informare a tempo debito il proprietario, notificando che l'oggetto non è perso e senza rivelare chi lo possiede.

Al termine del gioco l'oggetto dovrà **obbligatoriamente** essere restituito al proprietario, ma il giocatore potrà concordare senza problemi con esso le modalità d'uso per gli eventi successivi.

Gestione responsabile dell'ambiente di gioco

La cura degli ambienti di gioco, delle location e dei relativi beni è **fondamentale** e permette sia di **lasciare più tempo al gioco**, sia di consentire l'organizzazione di **eventi futuri con più facilità**.



Come facilmente immaginabile da tutti infatti, l'uso degli spazi viene concesso a seguito di un rapporto di fiducia tra gli organizzatori ed i proprietari costruito con pazienza e cura, ma deteriorabile con molta semplicità.

*La disponibilità di location adatte e che soprattutto concedano il gioco di ruolo dal vivo è purtroppo ridotta. Un luogo che esce da questo giro, specialmente per motivazioni legate al danneggiamento o all'incuria, è un luogo perso **sia per il nostro che per tutti gli altri gruppi di gioco.***

Gli ambienti sia interni che esterni **devono necessariamente essere mantenuti puliti**, evitando di lasciare sparsi **rifiuti** e sporco. Particolare attenzione in questo aspetto è richiesta **ai fumatori**, cui è richiesto il gesto di civiltà di **non gettare i mozziconi per terra** ed usare **posacenere portatili** oppure i **cestini dedicati**.

La pulizia della location sarà svolta **da tutti i partecipanti** al termine dell'evento, dividendosi i compiti in fase di segreteria (vedi relativo paragrafo più sotto) in modo da ridurre i tempi ed evitare costi aggiuntivi da parte della proprietà o di aziende specializzate.

È chiaramente vietato **il possesso e l'uso di sostanze illecite**, **l'abuso di alcolici** e l'attuazione di comportamenti violenti o molesti. Come già descritto, ognuno di questi comportamenti può portare all'allontanamento dall'evento.

Combattimento, contatto e sicurezza

Tutte le azioni di combattimento dovranno essere simulate ed effettuate in sicurezza. Le armi utilizzate devono essere esclusivamente **repliche innocue in materiali adatti**, e saranno preventivamente **valutate ed approvate dallo staff**.

La forza dei colpi dovrà essere valutata, misurata e controllata, ed in nessun caso deve essere tale da causare dolore agli altri. **In caso di infortunio**, anche sospetto o di lieve entità, il coinvolto o chi si accorge della situazione (sia esso un giocatore, un organizzatore o un master) è tenuto ad usare la chiamata **“UOMO A TERRA”** per permettere l'interruzione immediata del gioco ed attivare le operazioni di assistenza e soccorso.

*In special modo durante i combattimenti è molto facile ricevere, involontariamente, colpi più forti o in parti del corpo più fragili e delicate. **Arrabbiarsi ed offendere l'altra persona** non è necessario e crea solo situazioni spiacevoli in gioco. Non ci sono problemi **nel fermare l'azione**, attendere di essersi ripresi, **scusarsi a vicenda** e riprendere. Avremo così qualcosa di cui ridere al termine dell'evento.*

In queste situazioni chi è in possesso di abilitazioni di **soccorso, infermieristiche o mediche** sarà invitato ad intervenire mentre **tutti gli altri** avranno l'obbligo di **non interferire** a meno di diverse direttive.

Durante il gioco saranno possibili **contatti fisici tra giocatori** (trascinamento o trasporto, simulazioni di perquisizioni, essere toccati) ma non saranno ovviamente tollerate forme di contatto fisico violente o moleste. Durante queste parti di gioco sarà richiesto il **totale rispetto dell'altra persona**.

Se il tuo personaggio vuole svolgere un'azione attinente al gioco ma potenzialmente inappropriata **chiedi prima il consenso dell'altro giocatore**, informandolo **con precisione** di cosa farai. Oppure svolgi fisicamente un'azione più appropriata ma descrivendo a voce ciò che starebbe facendo il tuo personaggio.

Esempio: Eshem, il personaggio di Marco, è noto per essere un dongiovanni e durante una perquisizione vuole fare delle avances alla malcapitata Alissa, giocata da Carla.

Marco **dovrà sincerarsi con Carla che ella sia a suo agio** nel ricevere l'azione di perquisizione, e potrà informarla a voce più bassa con una frase del tipo "il mio personaggio Eshem, durante la perquisizione, carezza Alissa e le mette una mano sul fianco".

Carla, **informando Marco** che la prossima azione **sarà simulata** e che non dovrà preoccuparsi, farà gridare Alissa che indietreggiando **simulerà** uno schiaffo ad Eshem.

Eventuali ingiurie o offese saranno sempre da considerarsi **in gioco** e quindi dette da un personaggio verso un altro, di conseguenza **mai riferite direttamente alle persone**.

Ricordate di non mettere mai in pericolo gli altri (e voi stessi) ogni qualvolta compiete una azione.

Fase di segreteria

All'arrivo alla location di gioco, prima di poter partecipare all'evento o svolgere qualsiasi azione, sarà necessario completare la **procedura di segreteria** durante la quale al giocatore saranno consegnati **scheda del personaggio** ed eventuali oggetti di gioco, **assegnata la propria stanza e posto letto** nonché indicati i **compiti di pulizia** che saranno svolti a fine evento.

Laddove per necessità personali il partecipante dovesse assentarsi in anticipo **dovrà obbligatoriamente comunicarlo in fase di segreteria**, per ottenere un incarico alternativo.



Mancato rispetto di queste regole

Come specificato più volte nei paragrafi sopra, il non rispetto di queste basilari regole potrà portare sia a richiami o limitazioni, sia ad allontanamenti **temporanei o permanenti** dagli eventi di Etherea.

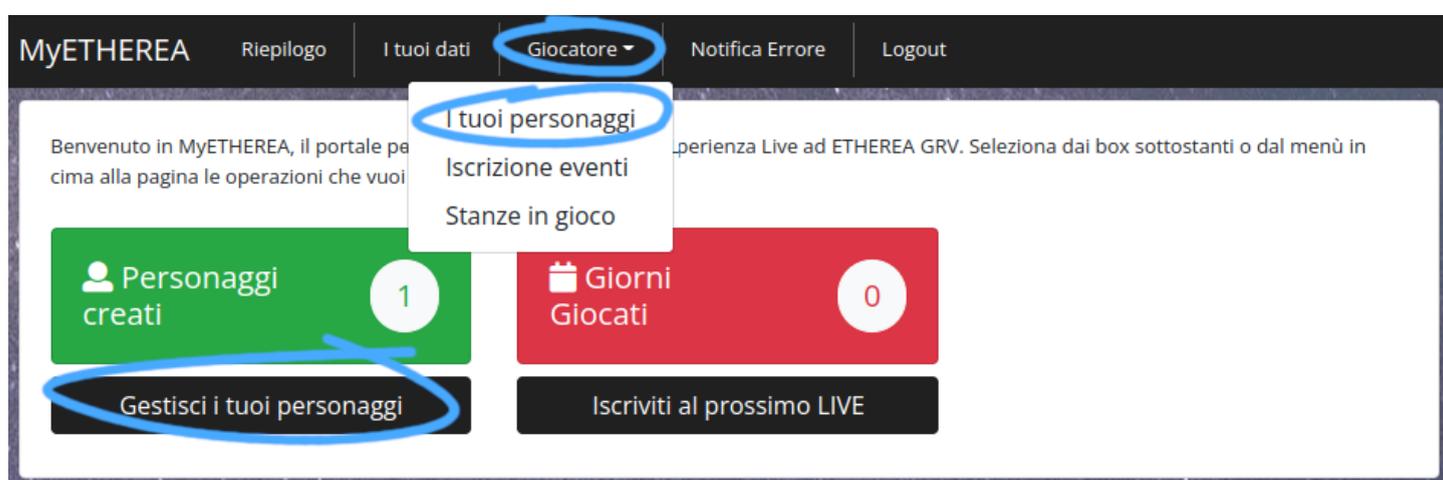
Lo staff **non sarà tenuto a fornire spiegazioni** delle proprie decisioni, che saranno da considerarsi **definitive e inappellabili**.

Creazione del personaggio

Dove creare il personaggio

La creazione del proprio personaggio di gioco prevede sostanzialmente la compilazione guidata di una scheda sul **sito internet di Ethera GRV**, dove secondo i propri gusti ed ambizioni di gioco si struttureranno le sue abilità e le caratteristiche razziali e sociali.

Sarà necessario intanto eseguire l'accesso, oppure creare un account, tramite la sezione **MyETHEREA** del portale (<https://www.ethereagriv.it/MyGRV2/>), per poi premere il pulsante **“Gestisci i tuoi personaggi”** nella homepage oppure **“Giocatore”** nel menù in alto e poi **“I miei personaggi”**



Nella schermata successiva si dovrà poi selezionare la voce **Crea nuovo PG** e compilare **tutte le tab** della pagina, salvando via via le modifiche fatte. Una volta completata la scheda si potrà richiederne l'approvazione tramite i relativi pulsanti.

Solo i personaggi approvati potranno essere usati per partecipare agli eventi, per cui raccomandiamo che la creazione sia svolta con il dovuto anticipo, per dare il tempo agli organizzatori di valutarli e indicare le eventuali correzioni.

Non è garantito che un personaggio per cui l'approvazione viene richiesta a ridosso di un evento possa effettivamente parteciparvi.

Sezioni della scheda personaggio

Nome

Posizionato in cima alla scheda, il campo di testo contenente il nome permetterà di decidere come il proprio personaggio sarà conosciuto e chiamato in Etherea.

Background

Il background rappresenta la **storia e la vita del personaggio**, ed in particolare gli eventi che lo hanno forgiato e portato alla fine a partecipare all'avventura giocata durante gli eventi. Il background dovrà essere scritto in modo da essere **attinente all'ambientazione** e coerente con le caratteristiche scelte per il proprio personaggio.

Eventuali variazioni, libertà narrative e discrepanze rispetto alla storia dell'ambientazione saranno valutate dallo staff e non necessariamente approvate.

Una volta approvato **il background non potrà più essere modificato** dal giocatore.

Obbiettivi

La sezione obbiettivi deve riportare in breve ciò che il proprio personaggio aspira ad ottenere nel corso dell'avventura giocata dal vivo. Suddivisa in **obbiettivi a breve termine** ed **obbiettivi a lungo termine**, queste descrizioni aiuteranno gli organizzatori a comprendere la direzione e le attitudini del personaggio, in modo da fornirgli un gioco più affine e coinvolgente.

Visto che gli obbiettivi potranno variare durante l'avventura, ogni giocatore avrà la facoltà e sarà anzi **invitato ad aggiornarli costantemente**.

*Nessuno, nemmeno dal vero, rischierebbe un'avventura senza un valido motivo e senza sapere cosa sta facendo. Obbiettivi chiari, oltre ad aiutare gli organizzatori a costruire per te un gioco su misura, ti aiuteranno ad **avere sempre presenti i motivi delle tue azioni**.*

Dettagli

Questa sezione contiene le caratteristiche del personaggio come la sua **razza e provenienza**, e sarà compilata una sola volta durante la prima stesura, per poi rimanere fissa e non modificabile.

Abilità

In questa parte di interfaccia, tramite delle liste dinamiche, sarà possibile indirizzare la crescita del proprio personaggio abbinando capacità e poteri che lo renderanno sempre più forte,



dinamico e potente nel corso dell'avventura. Le abilità saranno selezionabili spendendo **1 punto esperienza ciascuna**.

Inventario

Ultima sezione della scheda, in questa parte il giocatore dovrà riportare gli **oggetti di gioco** che il proprio personaggio possiede durante l'avventura.

Prima e dopo ogni evento sarà richiesto ad ogni giocatore di **aggiornare questa parte di scheda** in modo da permettere agli organizzatori tenere traccia degli oggetti presenti in gioco. In caso di possesso di oggetti in gioco **non dichiarati nell'inventario online** si potrà subire il **sequestro** degli stessi, ed in caso di reiterazione anche **l'allontanamento dall'evento**.

In caso di difficoltà con questa funzione lo staff è chiaramente a disposizione, oppure si potrà senza problemi collaborare con un altro giocatore e costituire un **inventario di gruppo**, identificando chiaramente i beni a disposizione di ogni giocatore nell'inventario comune.

Caratteristiche fisiche ed abilità

Già appena creato, un personaggio potrà di base accedere alle seguenti caratteristiche e possibilità di gioco, a prescindere dalle abilità acquisite:

- 2 punti ferita
- 1 punto lotta
- Capacità di **leggere, scrivere e fare di conto**
- Capacità di **usare pugnali ed 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, appunto, di tali abilità.

Le abilità che permetteranno di caratterizzare ed evolvere il personaggio sono suddivise in **quattro differenti macro-alberi**:

- **Combattimento**
- **Conoscenze**
- **Creazione**
- **Magia**

Ogni macro-albero è composto da **tre livelli (Livello 0, livello 1 e livello 2)** in cui le varie abilità sono ripartite.



In fase di creazione del personaggio il giocatore disporrà di **8 punti esperienza** da spendere nei **livelli sbloccati** dei vari macro-alberi. I requisiti per sbloccare i livelli sono i seguenti:

- **Livello 0:** non sono necessari prerequisiti, questo livello è sempre sbloccato e si dovranno rispettare solamente eventuali prerequisiti delle singole abilità
- **Livello 1:** il prerequisito per lo sblocco è l'aver speso **almeno 5 punti esperienza** nel **livello 0** del medesimo macro-albero.
- **Livello 2:** in questo caso il prerequisito è l'aver speso **almeno 10 punti esperienza** tra il **livello 0** ed il **livello 1**, sempre del medesimo macro-albero.

Alcune abilità inoltre, per poter essere acquisite, potrebbero avere come prerequisito **altre abilità**.

Esistono infine determinate abilità che per essere acquisite in fase di creazione personaggio avranno come prerequisito **l'appartenenza ad una determinata razza**. Potranno tuttavia essere acquisite successivamente anche da chi non rispetta tale prerequisito tramite **spesa di punti esperienza** combinata ad **insegnamenti ottenuti in gioco**.

Insegnamenti

Alcune abilità specifiche, oltre alla spesa del relativo **punto esperienza**, richiederanno di essere **insegnate** in gioco tramite delle vere e proprie lezioni e dimostrazioni. Queste potranno essere svolte sia da **PNG** chiamati "**Maestri**" sia da **altri giocatori** che già posseggono l'abilità che richiede l'insegnamento.

In questo ultimo caso sarà però comunque necessario che l'apprendista svolga **almeno una dimostrazione pratica** davanti ad un **PNG "Maestro"** per avere concesso l'uso dell'abilità. Come descritto poco fa, una volta appresa l'abilità il giocatore potrà **insegnarla** ad altri che desiderino acquisirla, per poi informare i master in modo da dare seguito in futuro alla conferma dell'apprendimento.

Tabella armi ed armature

Armi

Categoria	Tipo di danno	Specifiche
Pugnali *	1	15 - 30 cm
Armi Corte *	1	31 - 60 cm
Armi Lunghe	1	61 - 100 cm
Arma Bastarda	1 ad una mano/2 a due mani	101-120 cm
Armi a due mani	2	121 - 160 cm
Armi ad asta	1	160 - 240 cm
Armi da tiro	1 DIRETTO	25 libbre massimo
Armi da lancio	1	senza anima

* queste categorie sono assimilabili alle armi ad una mano

Note: Le armi di lunghezza compresa fra 101 e 120 cm possono essere impugnate sia ad una mano che a due mani a patto di avere l'abilità necessaria (**Uso armi ad una mano** e **Uso armi a due mani**) a seconda di come vengono impugnate seguiranno le regole della rispettiva categoria di arma per quanto riguarda **colpi speciali, chiamate** e altri effetti di gioco.

Armature e scudi

Categoria	Colpi negati
Armature leggere	1
Armature medie	2
Armature pesanti	3
Armature complete	4

Per comprendere a quale categoria appartiene la propria armatura, vedere l'abilità **Armatura**.

Categoria	Dimensioni massime
Uso scudo medio	65 cm tondo 80 x 50 cm rettangolare
Uso scudo grande	100 cm tondo 130 x 70 cm rettangolare



Razze, popolazioni giocabili ed abilità razziali

Le descrizioni qui riportate sono dei brevi estratti che permettono di comprendere al volo i punti cardine di ogni popolo e razza. Per la **descrizione completa** fare **sempre** riferimento ai relativi capitoli nell'ambientazione.

Razza Algair

Dagda

Popolo rappresentato dai discendenti del Primo Arconte Siabann, vive nell'isola di Dagdanuur, situata all'estremo Nord. Sono un popolo scarsamente socievole verso gli altri, molto sicuro di sé ed estremamente superbo.

Tutt'uno con l'oscurità: i Dagda sono maestri nell'arte del nascondersi, che hanno affinato al punto da essere capaci di sottrarsi alla vista anche negli spazi aperti. (Concede l'abilità **Fondersi con le ombre**. Se il giocatore possiede già tale abilità essa sarà ulteriormente potenziata, permettendogli di nascondersi anche in spazi aperti e senza dover quindi rimanere appoggiato ad una struttura).

Kalach

Popolo nomade, fuggito dai Dagda durante l'Era del Primo Arconte, vive in carovane che viaggiano per tutto il continente. Con tratti animaleschi e ferali, sono spesso bistrattati dalle altre popolazioni e tendono per questo ad avere una cultura e società molto chiusa verso l'esterno.

Fiuto sopraffino: i Kalach hanno dei sensi più sviluppati rispetto alle altre razze, e riescono per questo a seguire anche le più flebili tracce. (Concede l'abilità **Seguire tracce**. Se il giocatore possiede già tale abilità essa sarà ulteriormente potenziata, permettendogli di seguire anche le tracce di qualsiasi umanoide).

Razza Taulaga

Nativi del più grande arcipelago di isole del Mare Circolare, distanti dal continente, sono un popolo molto particolare. Sono infatti divisi in caste (**sciamani**, **guerrieri** ed **esploratori**) e due distinte filosofie che però riescono a coesistere:

- **Taulaga Paleni**, più tolleranti e propensi all'armonia
- **Taulaga Vaega**, ligi alla legge del più forte



Fino alla morte: i Taulaga, data la loro fisionomia corpulenta, sono estremamente resistenti ed in grado di rimanere in piedi anche a seguito di ferite letali per le altre razze. (Concede l'abilità **Duro a morire**, rimuovendone le limitazioni **ma dimezzando il tempo di Coma** a disposizione. Sarà quindi possibile continuare a combattere, correre e svolgere altre azioni che normalmente sarebbero impediti dall'abilità **Duro a morire**, al prezzo di un conteggio di tempo in **Coma** più breve. Se il giocatore possiede già tale abilità, potrà aggiungere **ulteriori 5 secondi** al conteggio di **Duro a morire**).

Razza Umana

Bhasaki

Popolo che vive nell'estremo Ovest del continente e rappresentato dal Quinto Arconte Kalindi, è di natura non belligerante e fortemente legato alla conoscenza ed alle nuove scoperte.

Due in uno: i Bhasaki sono estremamente abili nelle attività che richiedono conoscenza e studio, e vi eccellono di gran lunga rispetto agli altri popoli. (Questa particolare abilità consente di **realizzare due oggetti in contemporanea** a patto che rientrino nello stesso ambito, ad esempio **due pozioni**).

Daichid

Popolo che vive a Nord-Est del continente sotto l'egida dei discendenti del Secondo Arconte Naràn, i suoi componenti hanno un'indole che li spinge costantemente a combattere ed a dimostrare la propria forza. Per questo motivo, tra i tanti loro aspetti, si distinguono per essere formidabili e capaci cacciatori di mostri.

Osservare il nemico: ogni Daichid è addestrato sin da piccolo a combattere con astuzia per cercare i punti deboli dei propri avversari, ottenendo un occhio estremamente preciso. (Questa particolare abilità consente, evitando di combattere o lanciare incantesimi per **10 secondi** ed al contempo rimanendo fermi o facendo pochi passi, di dichiarare successivamente **un singolo colpo con chiamata DIRETTO**).

Masnar

Popolo rappresentato dalla discendenza del Quarto Arconte Eoghan, è stanziato al centro del continente e per questo ne domina sia le vie commerciali terrestri che marittime. Da sempre scaltri negli affari ed abili navigatori e mercanti, hanno con il tempo intessuto relazioni commerciali con tutte le popolazioni di Etherea.



Oro degli sciocchi: i Masnar, in quanto abili commercianti, sanno sempre come ottenere l'affare migliore e non si lasciano scappare nessuna occasione. (Al giocatore che interpreterà un Masnar sarà comunicato l'effetto di questa abilità).

Tuasul

Posizionati ad Est nel continente e sotto la protezione dei discendenti del Terzo Arconte Enkidu, sono i più abili costruttori ed artigiani tra tutti i popoli. Altro fattore che li contraddistingue è lo stretto legame che hanno con la legge ed il dovere nel rispettarla.

Chi fa da sé, fa per tre: sin dalla tenera età i Tuasul insegnano ai propri figli l'uso degli strumenti di lavoro, rendendoli come da tradizione ottimi artigiani e costruttori. (Concede al personaggio la capacità di **riparare** qualsiasi tipo di oggetto anche **senza possedere** le abilità **Fabbro** o **Artigiano**, senza concedere però la possibilità di **creare** oggetti fino all'acquisizione di tali abilità. Una volta acquisite o se il personaggio già le possiede, questa abilità permette al personaggio di **essere contato come due persone** invece che una durante le operazioni di riparazione, **dimezzando quindi il tempo richiesto** per l'attività).

Trascelti

I Trascelti non sono una razza, ma una specie di **variazione** o **mutazione** che avviene all'interno di **tutte** le razze e popoli di Etherea. Considerati praticamente da ognuna di essere presagi di sfortuna o mostri, sono di fatto emarginati agli angoli della società.

I Trascelti mantengono i tratti fisici della razza cui appartengono, e ve ne aggiungono altri determinati dalla zona in cui sono nati. Data questa particolarità **non acquisiscono le abilità speciali della propria razza o popolo** ma ottengono invece **tratti innati molto particolari**.

*I Trascelti sono l'unica "razza" soggetta ad una **stretta approvazione** da parte dei master. Per la loro particolare natura saranno giocabili **in numero limitato** e richiederanno una **particolare attenzione nella resa scenica**, che dovrà essere **sempre fedele** a come vengono descritti. Gioca un Trascelto con **trucco, costumistica e "props" adeguate e ben realizzate**.*

In base al luogo di nascita, i Trascelti si dividono in:

Trascelti della sabbia

I tratti che li distinguono sono una pelle dorata o dal colore simile alla sabbia e/o occhi di colore rosso acceso. Dispongono di una innata resistenza al calore ed al contempo una debolezza verso il freddo (Concede l'abilità **Resistenza Elementale 1: Fuoco**).



Trascelti della neve

Caratterizzati da una pelle bianca o color neve e/o occhi glaciali, dispongono di una innata resistenza al freddo ed al contempo una debolezza verso il calore (Concede l'abilità **Resistenza Elementale 1: Freddo**).

Trascelti del mare

Posseggono una pelle bluastra e/o squamata, e possono avere occhi somiglianti a quelli dei pesci. Sono di natura resistenti all'acido ma deboli verso l'elettricità (Concede l'abilità **Resistenza Elementale 1: Acido**).

Trascelti della roccia

Portatori di una pelle grigiastra e/o delle corna di pietra, possono avere occhi completamente neri. Affini e resistenti all'oscurità, sono però deboli se esposti a forti luci (Concede l'abilità **Resistenza Elementale 1: Ombra**).

Tratti razziali obbligatori

Razza	Orecchi	Pelle	Extra Obbligatori	Extra Non obbligatori
Dagda	A punta	Biancastra	Colore capelli bianco o biondo	Lenti a contatto
Kalach	A punta	Qualsiasi	Tratti animaleschi*	Lenti a contatto
Taulaga	Normali	Olivastra / marroncina	Zanne	Lenti a contatto
Umani	Normali	Qualsiasi	Nessuno	
Trascelti	In base alla razza base	In base al tipo di trascelto	In base al tipo di trascelto*	Lenti a contatto

* Sarà sufficiente uno extra soltanto (o corna, o squame o conchiglie, etc etc etc) qualsiasi altra protesi non è obbligatoria anche se ben accetta.

Meccaniche di gioco e Chiamate

Chiamate e segnali di gioco

Chiamate

ATTERRA: chi subisce questa chiamata deve in sequenza sedersi a terra, poggiare la schiena sul terreno e solo successivamente rialzarsi. In caso di oggettiva difficoltà nello svolgere queste azioni (ad esempio a causa dell'ingombro di armature o vestiti) si potrà limitarsi a sedersi ed attendere almeno un secondo prima di rialzarsi.

ATTIRA: chi subisce questa chiamata deve immediatamente fare **3 ampi passi in avanti**, e durante questo movimento non potrà né combattere se non per difendersi, né lanciare incantesimi, né essere trattenuto da altre persone.

CHARME: chi subisce questa chiamata diventerà estremamente accondiscendente verso colui che l'ha lanciata, arrivando a fidarsi di lui e concordare con le sue argomentazioni durante una conversazione, senza però andare contro la propria morale ed etica. Alla fine dell'effetto il



bersaglio **non si ricorderà** di aver subito l'effetto di charme.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

Esempio: questa abilità potrebbe essere usata per far sì che una guardia chiuda un occhio sul fatto che il personaggio si aggiri da solo di notte per la città, oppure per ottenere dal buttafuori la parola d'accesso per il locale.

CIECO: chi subisce questa chiamata deve **abbassare la testa e lo sguardo** in modo che **il mento aderisca al petto** e gli **occhi** siano **concentrati sui piedi** per simulare una visibilità ridotta. Potrà poi agire normalmente seguendo queste restrizioni.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

In caso di personaggi ingaggiati in combattimento si invita a prestare particolare attenzione ai propri colpi.

*Per motivi di sicurezza **in nessun caso si devono mantenere gli occhi chiusi**, in modo da prestare sempre attenzione a dove si mettono i piedi.*

COMA: chi subisce questa chiamata arriva istantaneamente a 0 PF ed entra nel **periodo di coma**.

COMANDO: chi esegue questa chiamata dovrà impartire un ordine di **massimo 3 parole** al proprio bersaglio. I comandi non hanno particolari restrizioni, ma **non potranno richiedere azioni suicide o impossibili da eseguire**. Il bersaglio dovrà eseguire il comando **per il successivo minuto**. Se durante lo svolgimento del comando si viene feriti, l'effetto si interrompe immediatamente.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

CONTROLLO: chi subisce una chiamata Controllo vedrà sottrarsi il controllo del proprio corpo. manterrà una coscienza propria e potrà parlare normalmente ma dovrà aiutare e proteggere colui che ha fatto questa chiamata al meglio delle sue possibilità.

In caso il bersaglio sia capace di lanciare incantesimi senza pronunciare la formula, dovrà usare anche i suoi incantesimi, altrimenti, non riuscirà a lanciaarli.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

Esempio: se un mago malvagio esegue **controllo** su di un giocatore dall'indole buona, quest'ultimo sarà comunque costretto ad aiutarlo e proteggerlo, pure dai propri compagni.

CONTROMAGIA: se si subisce questa chiamata alla fine della dichiarazione di un incantesimo, quest'ultimo ed i relativi effetti **verranno annullati** ma il mana utilizzato per lanciarlo **sarà da considerarsi come effettivamente usato**.

CURA: questa chiamata dovrà essere seguita dal numero di PF che saranno curati per ogni creatura che la riceve. Il numero di PF indicato sarà ripristinato per tale creatura.

DANZA: chi subisce questa chiamata dovrà ballare come se sentisse una melodia irresistibile. Mentre si trova preda di questo effetto non potrà né combattere né lanciare incantesimi, ma se riceve un danno sufficiente a ferirlo oppure è bersaglio di un'altra chiamata l'effetto terminerà immediatamente.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

DIRETTO: questa chiamata è sempre preceduta da una chiamata di **danno**. Questo danno non potrà essere annullato dall'armatura indossata dal bersaglio.

DISARMO: questa chiamata ha effetto sull'arma colpita da chi dichiara la chiamata. Il giocatore che la impugna dovrà immediatamente lasciarla cadere a terra, e solamente una volta toccata terra potrà nuovamente raccoglierla.

Nel caso questa chiamata derivi da un incantesimo si dovranno far cadere a terra tutte le armi impugnate. Questa chiamata **non ha mai effetto né sugli scudi né sulle lance**.

DISPEL: questa chiamata pone fine a qualsiasi incantesimo attivo sul bersaglio oppure su un oggetto, eliminando ad esempio tutte le protezioni magiche che ha. Non funziona su oggetti magici a cariche o ritualizzati.

DOLORE: chi subisce la chiamata non potrà né lanciare incantesimi né combattere, ma potrà difendersi, e dovrà simulare l'effetto del dolore provato per tutta la durata della chiamata.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

ELEMENTO: questa chiamata aggiunge uno dei sette elementi a un **colpo fisico** trasformandolo in un colpo elementale, permettendo quindi di ignorare le armature fisiche.

FURIA: il bersaglio diviene vittima di una furia cieca e senza controllo, e dovrà sfruttare al massimo le proprie capacità per attaccare tutte le creature in vista, partendo dalla più vicina ed indipendentemente dal fatto che siano alleati o nemici. Se il personaggio non ha modo di attaccare (ad esempio perché si trova senza armi o mana) dovrà fuggire come se fosse sotto l'effetto di **PAURA**.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.



MORBO: chi subisce questa chiamata vedrà i suoi punti ferita massimali ridursi di 1, e nelle 24 ore successive di 1 PF ulteriore. L'effetto può essere rimosso da un **medico**, da **panacea** o **pranoterapia**.

MUTO: il bersaglio diventa incapace di proferire alcun suono, e pertanto non potrà né parlare né pronunciare formule di incantesimi o Cantici. Tuttavia potrà ancora lanciare incantesimi se in possesso dell'abilità **FOCUS**.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

MORTE: Il personaggio che subisce questa chiamata va immediatamente in stato di morte. Non si applicano le dinamiche del Conteggio del Coma e qualunque abilità legata allo stato di Coma.

NO-EFFETTO: dichiara la resistenza agli effetti di una chiamata subita permettendo di ignorarne l'effetto. Quando si dichiara il NO-EFFETTO su di una chiamata composta (ad esempio **3 A TERRA**) bisogna specificare di quale chiamata non si subisce l'effetto (ad esempio NO-EFFETTO A TERRA).

OBLIO: chi subisce questa chiamata dimenticherà tutto ciò che è successo nel minuto precedente alla chiamata stessa. Il bersaglio non sarà consapevole di essere stato vittima di un incantesimo, ed il suo cervello creerà una scusa plausibile per il vuoto (ad esempio essersi "eclissati", essere stati avvolti nei propri pensieri o il non aver prestato attenzione alle proprie azioni).

PARALISI: il bersaglio dovrà rimanere immobile e non potrà compiere nessuna azione per l'intera durata della chiamata. Subirà comunque eventuali danni e sarà cosciente di quanto lo circonda. Se portato a 0 PF, il bersaglio cadrà a terra ed entrerà nel periodo di coma mantenendo comunque la propria immobilità.

Durata standard 1 minuto

PAURA: chi subisce questa chiamata proverà una forte ed improvvisa paura verso chi l'ha lanciata, e farà di tutto per fuggire da quest'ultimo per l'intera durata dell'effetto. Una volta fuori dalla portata visiva del proprio "aggressore" la paura scompare, ma potrà riaffiorare se il contatto visivo viene ripristinato.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

PIATTO: questa chiamata è sempre abbinata ad un **colpo fisico** ed indica che lo stesso è stato sferrato in maniera tale da non risultare letale. Una volta subiti un numero di danni con chiamata **PIATTO** pari al proprio numero di **punti ferita**, ed essere arrivati quindi a 0, il personaggio **non entrerà in stato di coma** ma piuttosto **sverrà**. Per riprendersi dovrà essere

medicato, curato o attendere **2 minuti**. Una eventuale armatura assorbirà, come per i normali colpi fisici, anche i primi colpi di questo tipo.

PIETRA: il bersaglio diventa a tutti gli effetti una statua di pietra, la quale non potrà essere danneggiata in alcun modo e dichiarerà costantemente **NO-EFFETTO** a qualsiasi chiamata, salvo **RIMUOVI PIETRA**.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

Il bersaglio resta cosciente di quanto lo circonda ma non potrà in alcun modo interagire. L'eventuale stato di **COMA** viene sospeso nel corso di questo effetto, ma riprenderà al suo termine. Per spostare, molto lentamente, chi ha subito questa chiamata occorrono un minimo di 2 persone.

RADICI: le gambe di chi viene colpito da questa chiamata vengono avvolte da radici. Egli non potrà spostarsi dalla sua posizione ma potrà combattere e lanciare incantesimi normalmente. La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

RIFLESSO: viene utilizzata subito dopo aver subito un incantesimo, sia esso a bersaglio singolo, ad area o di massa. L'effetto dell'incantesimo **viene quindi subito da chi l'ha lanciato e non dal bersaglio**. Nel caso di incantesimi ad area o di massa, solo chi dichiara riflesso non subisce gli effetti dell'incantesimo.

RIMUOVI: questa chiamata è sempre seguita da un'altra chiamata, la quale si considera annullata e terminata.

RIPARA: questa chiamata viene utilizzata su di un oggetto, per comunicare che è stato riparato.

ROTTO: un oggetto colpito da questa chiamata diventa **rotto** e non più utilizzabile finché non viene riparato. Se questa chiamata viene eseguita **con successo su di un arto**, lo stesso non sarà più utilizzabile fino alla ricezione delle cure necessarie.

SONNO: il bersaglio cade in un sonno profondo dal quale non può essere svegliato, se non subendo ferite (anche lievi) o subendo una simulazione di "schiaffeggiamento" per almeno 10 secondi. Eventuali colpi fisici **assorbiti dall'armatura del bersaglio** non saranno sufficienti al risveglio. Il risveglio avviene altrimenti al termine della durata prevista dalla chiamata. La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

SPINTA: chi subisce questa chiamata deve immediatamente fare 3 ampi passi indietro prestando attenzione a dove mette i piedi. Durante questo movimento non può né combattere (se non per difendersi), né lanciare incantesimi, né essere trattenuto da altre persone.



STANCHEZZA: chi è sotto l'effetto di questa chiamata si sentirà molto debole e dovrà simulare di conseguenza gli effetti. Non potrà né combattere, se non per difendersi, né correre.

La durata Standard della chiamata è di 1 Minuto.

STASI: questa chiamata ha effetto solamente su creature in stato di **COMA**. Chi la subisce sospende immediatamente il suo conteggio di **COMA** e non può subire ulteriori danni per tutta la durata della chiamata, fintanto che si trova a 0 punti ferita. Una creatura in **STASI** è considerata inerme e non può né svolgere alcuna azione, né essere consapevole di quello che accade intorno a lei.

Una volta esaurito il tempo della stasi, il personaggio riprende il conteggio, da dove ha iniziato.

La durata Standard della chiamata è di 5 minuti.

STORDITO: chi subisce questa chiamata non può né lanciare incantesimi né combattere (**nemmeno per difendersi**) per 3 secondi. Se viene ferito l'effetto **non finirà**.

SVENUTO: chi riceve questa chiamata o si trova sotto questo effetto dovrà a tutti gli effetti **simulare uno stato di svenimento**, e non potrà pertanto svolgere alcuna azione fino a quando non si riprenderà. Per riprendersi il giocatore dovrà venire **scosso**, in maniera simulata e senza violenza, per **almeno 10 secondi**, o subire **un qualsiasi tipo di danno**, o attendere **5 minuti**.

TRAVOLGERE: questa chiamata si applica ad un colpo, che non potrà essere parato con armi o scudi. Se il **colpo** viene intercettato da un'arma o uno scudo, i danni si ripercuoteranno comunque sul personaggio.

VELENO: questa chiamata viene sempre seguita da un'altra, che specifica l'effetto subito da chi la riceve. Le chiamate veleno si attivano **SEMPRE tramite ingestione** oppure **devono ferire il bersaglio**, per cui in caso un colpo di questo tipo venisse parato o annullato da un'armatura, il veleno non avrà effetto. Versato su di un'arma **avrà una durata massima di 1 ora**, dopo di che **cesserà il suo effetto**. Qualsiasi veleno **ingerito** avrà durata **PERMANENTE** fino a quando non viene dato **l'antidoto**.

Meccaniche

Chiamata: una chiamata può essere composta da un singolo **elemento di danno**, che ne identifica la natura, più un qualsiasi numero di **effetti** e/o un **descrittore** che ne indica l'area entro la quale se ne subiscono gli effetti. I descrittori sono:

- **IN QUEST'AREA:** indica un cono con distanza di 10 passi (circa 10 metri), rappresentato visivamente dalle braccia di chi esegue la chiamata, entro cui si subiranno gli effetti.



- **DI MASSA:** indica che chiunque senta la chiamata e possa vederne il punto di origine ne subirà gli effetti

Esempio: 2 FUOCO PAURA MUTO, **chiamata valida** (danno + elemento + effetti)
2 FUOCO OMBRA LUCE, **chiamata non valida** (danno + elementi multipli non concessi)

Può essere dichiarato inoltre in fondo alla chiamata un numero che rappresenta la durata degli **effetti**.

Nota: *due chiamate uguali non sono mai cumulabili. Se ci si trova sotto l'effetto di una certa chiamata e se ne riceve una con lo stesso effetto, la nuova sostituisce la vecchia e quindi la sua nuova durata può variare.*

Colpo: si considera **colpo** un attacco sferrato impugnando un'arma da mischia delle categorie pugnali, armi corte, armi lunghe, armi a due mani e armi ad asta, o un'arma da tiro. Il colpo è sempre dichiarato tramite una chiamata di **danno fisico** numerica (1, 2 etc...) che rappresenta la quantità di danni inflitti ai punti ferita dell'avversario.

Un **colpo** può essere accompagnato da una o più chiamate di effetto:

- Chiamate di **elemento del danno**, come **MAGICO, FUOCO, ACIDO, OMBRA, LUCE, GELO, FOLGORE**.
- Chiamate **VELENO** (es. **VELENO SONNO, VELENO PARALISI** etc...). Perché le chiamate abbiano effetto il colpo **dovrà ferire il bersaglio**, e quindi colpirlo senza che il danno sia **negato da un'armatura**.
- Chiamate di **combattimento** (es. **ATTERRA, DISARMA** etc...). Perché le chiamate abbiano effetto in questi casi **sarà sufficiente colpire il bersaglio**, non importa quale sia l'armatura indossata. L'unico modo per non subire queste chiamate è **non essere colpiti** o avere la possibilità di dichiarare **NO EFFETTO**.

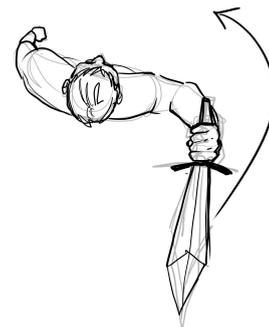
Un attacco sferrato con un'arma da lancio farà sempre un **danno fisico** se riuscirà a colpire una zona valida, e non potrà essere accompagnato da chiamate, ma sarà comunque considerato come **colpo** ai fini delle armature.

Combattimento e caricamento dei colpi: per combattere si usano solo ed esclusivamente riproduzioni di armi **approvate dagli organizzatori**. Si possono colpire le **braccia**, le **gambe** ed il **torso** dell'avversario, evitando con cura l'inguine e per le donne il petto. **I colpi alla testa sono**

sempre proibiti e non sono mai validi. Non è pertanto consentito il combattimento se non si è in posizione eretta.

Nel caso di combattimento con armi in cui si usino **colpi speciali** o si facciano **danni maggiori di 1**, questi devono sempre essere dichiarati ad alta voce. È possibile decidere di trattenere la forza dei propri colpi e quindi infliggere un danno inferiore rispetto al proprio massimale. Un colpo non seguito da alcuna chiamata è considerato sempre **di danno 1**.

I colpi ricevuti **possono essere parati** con uno scudo o con un'arma. Se un colpo tocca l'arma o lo scudo del difensore è considerato parato **anche se la corsa dell'arma continua** fino a toccarne il corpo. È quindi inutile imprimere maggior forza al colpo sperando di arrivare a toccare il corpo dell'avversario, in quanto cosa priva di effetto in gioco ed oltretutto molto pericolosa e vietata.



Perché un colpo sia considerato valido e produca l'effetto di danneggiare l'avversario **deve essere simulato in modo corretto**. L'arma deve essere portata indietro almeno all'altezza del proprio corpo ed il braccio che impugna l'arma deve compiere un movimento di almeno 90° come in figura. Non valgono movimenti solo del polso o solo del gomito.

Le armi ad asta colpiscono **sempre di punta** e devono partire con la mano arretrata fino al fianco del giocatore, come in figura.



È vietato parare e bloccare le armi avversarie **con le mani** o con qualsiasi altro strumento diverso da uno scudo o un'altra arma da mischia. È vietato **parare, bloccare o deviare** colpi di **Armi da Tiro o Lancio con mani o armi**. In caso questo avvenga, anche involontariamente, si subirà comunque il colpo e l'eventuale effetto. Nel combattimento è inoltre **vietato caricare o spingere un avversario con il proprio scudo**. Questo strumento può essere usato solo per scopi difensivi e non offensivi. È inoltre vietato intrappolare intenzionalmente le armi degli avversari in qualsiasi modo.

Stato di coma, stabilizzato e morte del personaggio: un personaggio che si è visto **ridurre a 0** i punti ferita, a seguito di colpi o chiamate, deve simulare lo svenimento e viene considerato in stato di **COMA**, che ne causerà la morte trascorsi **100 secondi esatti**, possono esistere delle condizioni o abilità che ne alterino la durata.

Il giocatore deve contare mentalmente il tempo del proprio **COMA**, e se non viene **curato o stabilizzato** prima il personaggio **morirà** e non potrà ovviamente essere curato in nessun modo.

Un personaggio **STABILIZZATO** è cosciente di quello che gli accade intorno, può sussurrare brevi frasi ed utilizzare piccoli oggetti come pozioni, ma non può camminare, lanciare incantesimi, combattere o usare in alcun modo abilità “attive” come evadere, leggere pergamene, scassinare, fabbro etc...

Recupero dei punti ferita: è possibile recuperare i propri punti ferita solamente tramite l'uso di abilità specifiche come **medicina** o **infondere essenza**, oppure tramite **rituali** o **oggetti** come determinate pozioni. Il semplice riposo non sarà sufficiente per recuperare punti ferita.

Caccia: la meccanica di gioco della caccia permetterà ad un giocatore, o gruppo di giocatori, di simulare la ricerca, uccisione e raccolta di elementi (cartellini) da prede selvatiche.

Gli unici requisiti necessari per svolgere una battuta di caccia sono:

- L'uso di armi da **lancio** o da **tiro**
- Possedere l'abilità **Seguire Tracce**

I requisiti possono essere posseduti sia tutti da un solo personaggio, sia singolarmente da più personaggi del gruppo (es. un arciere accompagnato da qualcuno capace di seguire le tracce).

Esempio: un arciere con l'abilità **Seguire Tracce** potrà svolgere senza problemi una battuta di caccia in solitaria. Se non la possedesse, potrà farsi aiutare da **un altro personaggio** che invece ne dispone, cacciando in coppia.

Le prede saranno rappresentate da sagome, e posizionate ad inizio giornata sparse per la location dell'evento. Una volta trovate dovranno essere colpite con l'arma da lancio o da tiro dalla distanza di **almeno 5 metri**. Se il tiro è fatto da una distanza minore, o la sagoma viene mancata, la preda anche se centrata sarà da considerarsi fuggita.

Se la sagoma invece viene colpita e cade al suolo sarà allora possibile avvicinarsi per raccogliere eventuali **cartellini** di tipo **ingrediente**.

Sarà infine compito dei giocatori che hanno interagito con la sagoma raccoglierla e consegnarla nei pressi della sala master, in un'apposita scatola che sarà messa a disposizione.

Lanciare incantesimi: si considera un incantesimo tutto ciò che genera una chiamata che non sia legata ad un colpo. Per lanciare un incantesimo si deve **stare fermi sul posto** e **recitare correttamente la relativa formula** in modo chiaro, a voce alta, e scandendo bene le parole allo scopo di farsi sentire dal bersaglio. Nel caso di incantesimi con bersaglio o con area di effetto è necessario utilizzare l'apposito segnale descritto nella sezione “segnali di gioco”.



L'incantesimo viene **interrotto** se si viene **feriti**, se si è **bersaglio di una chiamata** a cui non si è immuni o se si **para un colpo**. Appena iniziata a recitare la formula, il giocatore dovrà immediatamente **scalare dai propri punti mana** la quantità utilizzata per il lancio dell'incantesimo. Il mana si scala **anche per incantesimi interrotti o falliti**, qualunque sia il motivo.

Non esiste una lingua magica, e quindi di fatto le parole della formula pronunciate da un incantatore sono distinguibili da chiunque.

Per le indicazioni su come simulare il lancio degli incantesimi, vedere la sezione **Segnali di gioco**.

Classificazione dei danni: Esistono due macro categorie di classificazione dei danni: Tipi e nature.

Il Tipo indica il vettore con cui viene inflitto il danno e si dividono in Fisico e Magico

La Natura indica la composizione del danno.

Un danno Fisico è sempre applicato tramite un colpo effettivo che sia inflitto tramite una spada o una freccia.

Un danno Magico sarà sempre applicato tramite la mera chiamata come per un dardo o un incantesimo di danno ad Area.

Di seguito uno schema per esemplificare i tipi di danno.

	Fisico	Magico
Mondano	Danno da taglio/da botta/penetrazione	Dardo del mago del metallo
Elementale	Danni provenienti da armi incantate	Dardi magici o qualunque danno provenga da una fonte TOTALMENTE magica (NOTA BENE: la chiamata Magico a livello di regolamento è considerata un elemento).

Interazioni con le armature: Le armature sono applicabili, se non specificato altrimenti, esclusivamente alla categoria dei danni MONDANI (Fisici o magici), per renderle resistenti a determinate nature elementali sarà necessario fare azioni di gioco.

Perquisizione: questa chiamata è utilizzabile da chiunque, al di fuori del combattimento e su una creatura inerme, dopo 60 secondi di contatto fisico simulato. Chi subisce questa chiamata deve consegnare a chi gliel'ha dichiarata **ogni oggetto di gioco**, dotato o meno di cartellino, in suo possesso. La perquisizione dovrà essere simulata nel pieno rispetto dell'altro giocatore, eventualmente poggiando una mano sulla spalla o sul braccio dello stesso.

Raccogliere oggetti in gioco: alcuni oggetti importanti ai fini del gioco come ingredienti, materiali lavorati, lucchetti, oggetti magici, strumenti perfetti etc... sono muniti di un cartellino che ne spiega, a chi ha le abilità necessarie per leggerlo, gli effetti.

Punti esperienza: Ciascun personaggio, partecipando agli eventi e svolgendo quest ed azioni di gioco, acquisisce **punti esperienza** che potranno essere spesi per acquisire nuove abilità. Il numero di punti esperienza acquisiti è visibile solo al giocatore ed ai master. Idealmente un personaggio acquisirà **una media di 1 punto esperienza ogni due eventi giocati**.

Cartellini e funzionamento della narrazione indiretta

I cartellini oggetto sono un metodo di narrazione indiretta che consente ai giocatori di poter continuare a giocare senza dover costantemente richiedere l'intervento dei master.

Esistono 5 tipi di cartellini che i giocatori potranno incontrare durante un evento:

Cartellino Materia Prima, Cartellino Oggetto, Cartellino Lucchetto, Cartellino Retrocognizione e Cartellino Conoscenza.

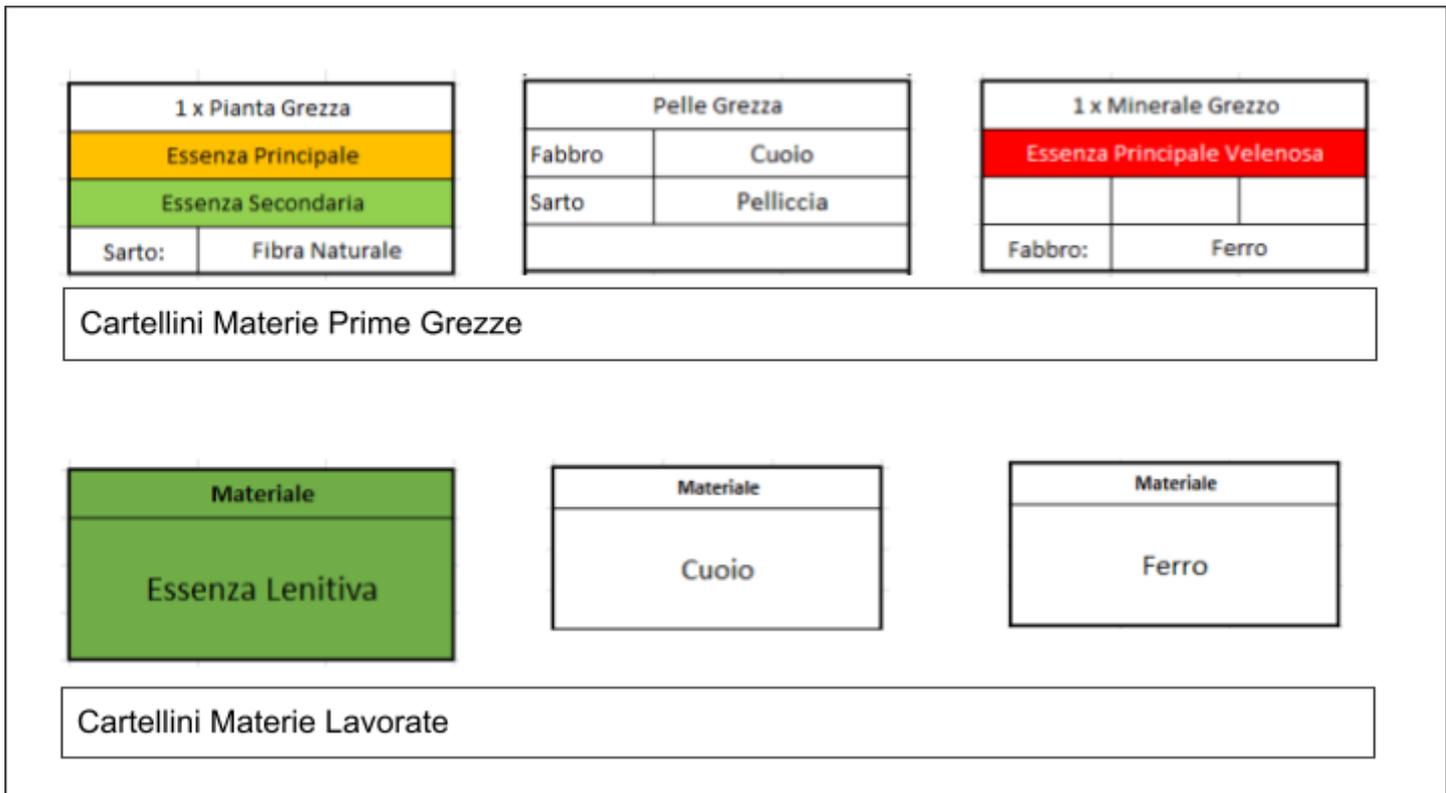
Cartellini Materia Prima

I cartellini Materia Prima si dividono a loro volta in due sottotipi: Materia Prima Grezza e Materia Prima Lavorata.

I **Cartellini Materia Prima Grezza** sono raccoglibili e identificabili da **chiunque**.

Essi possono essere convertiti, con apposite abilità e oggetti, in **Materie Prime Lavorate** utili alla creazione, riparazione o potenziamento di oggetti.

Di seguito degli esempi di cartellini Materia Prima Grezza con relative Materie Prime Lavorate che possono essere estratte dai primi:



Cartellini Oggetto

I cartellini oggetto sono la descrizione in gioco di oggetti difficilmente rappresentabili fisicamente, inoltre al loro interno possono contenere effetti particolari.

Essenzialmente esistono 3 formati di cartellino oggetto.

Oggetto Mondano

Il cartellino indica un oggetto privo di magia ma che presenta particolarità degne di nota che gli concedono effetti particolari (comunque non derivanti dalla magia) oppure più semplicemente degli oggetti di valore. Sulla parte esterna del cartellino è presente una linguetta piegata verso l'interno del cartellino con la voce Valore, questa parte è possibile aprirla solo se in possesso dell'abilità "Valutare".



Oggetto Magico a Carica

Il cartellino indica un oggetto che possiede al suo interno delle capacità speciali date dalla magia. Queste capacità però hanno un limite massimo prima di doverle ricaricare. Il numero di utilizzi è indicato dalle cariche rimanenti.

È possibile aprire il cartellino solo in due modi: o il giocatore lancia su di esso l'incantesimo "identificare" o un'altro giocatore/png spiega al giocatore cosa fa l'oggetto magico.

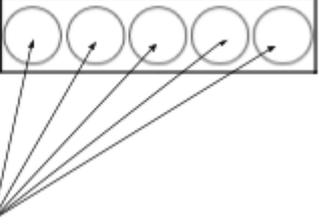
Se l'utilizzatore attiva una carica dell'oggetto, dovrà rimuovere una delle pietre attaccate con il velcro nella parte interna del cartellino e consegnarla ai master.

Il numero delle cariche massime è sempre specificato nel cartellino.

CARTELLINO OGGETTO	CARTELLINO OGGETTO
Bacchetta Ustionante	Bacchetta Ustionante
Una Bacchetta dal legno rossiccio che emana un lieve calore	Una Bacchetta dal legno rossiccio che emana un lieve calore
Identificare e Valutare sull'altro lato	Sì Identificare Valutare
50	

Parte Esterna del Cartellino Oggetto Magico a Cariche

Parte interna del Cartellino Oggetto Magico a Cariche

Oggetto	Bacchetta Ustionante	Effetti
Una volta impugnata senti l'energia Geomantica avvolgerti, percepisci che attraverso di essa puoi lanciare dei dardi magici incandescenti		Spendendo una carica puoi dichiarare 3 Fuoco su un bersaglio a tiro di incantesimo Max 5 cariche
		
©Spartan e il Ciracorno sono marchi di fantasia "R&TIP"		

In questi slot saranno apposti delle pietre con del velcro da rimuovere ogni volta che si utilizza l'oggetto

Oggetto Magico Intrinseco

Il cartellino indica un oggetto che possiede al suo interno delle capacità speciali date dalla magia che però risulta essere intrinseca con l'oggetto ergo non è vincolato alla presenza di cariche per l'uso.

È possibile aprire il cartellino solo in due modi: o il giocatore lancia su di esso l'incantesimo "identificare" o un'altro giocatore/png spiega al giocatore cosa fa l'oggetto magico.

CARTELLINO OGGETTO	CARTELLINO OGGETTO
Corona della strega	Corona della strega
Una corna che ai lati presenta due lunghe corna da cervo	Una corna che ai lati presenta due lunghe corna da cervo
Identificare e Valutare sull'altro lato	Sì Identificare Valutare
2000	

Parte Esterna del Cartellino Oggetto Magico a Cariche

Oggetto	Nome Oggetto	Effetti
	Quando la indossi percepisci un forte potere venire sprigionato, sembra che la corona inizi a sorvegliare ciò che ti circonda in attesa di una minaccia	Puoi dichiarare immune a qualunque attacco magico che viene rivolto direttamente a te (non funziona su incantesimi ad Area)
©Spartan e il Ciracorno sono marchi di fantasia "R&TIP"		

Parte interna del Cartellino Oggetto Magico a Cariche

Cartellino Lucchetto

Il cartellino Lucchetto è posizionato su porte, bauli o mobili o oggetti che possono essere aperti solo se in possesso di una determinata chiave o attraverso metodi alternativi come rompendo il lucchetto o usando l'abilità "Scassinare Serrature".

Il cartellino ha varie sezioni con indicati i "metodi di apertura alternativi".

In caso il giocatore scelga di rompere la serratura, leggerà la sezione relativa alla rottura, in caso decida di aprirla con l'abilità Scassinare serrature dovrà aprire e leggere il cartellino relativo al suo livello di scassinare e dovrà interpretare **OBBLIGATORIAMENTE** quello che troverà scritto nella relativa sezione.

Una volta scassinato o rotto, il cartellino Lucchetto andrà rimosso e consegnato il prima possibile ad un Master.

In caso venisse scoperto un giocatore non interpretare o aprire sezioni diverse da quelle che potrebbe aprire, il giocatore verrà immediatamente allontanato dall'evento.

(per motivi di complessità, non è possibile inserire l'immagine di una cartellino Lucchetto in questo manuale).

Cartellino Retrocognizione

Dal formato molto simile al cartellino Lucchetto, il cartellino retrocognizione presenterà varie sezioni contrassegnate dal numero di punti mana spendibili durante il lancio dell'incantesimo "Retrocognizione".

Il giocatore, una volta spesi i punti mana, aprirà la sezione corrispondente e ne leggerà il contenuto per poi portare via il cartellino e recarsi immediatamente da un master per consegnarlo e ricevere esclusivamente la sezione che il giocatore ha sbloccato.

In caso venisse scoperto un giocatore mentire sui punti mana spesi, il giocatore verrà immediatamente allontanato dall'evento.

(per motivi di complessità, non è possibile inserire l'immagine di una cartellino Retrocognizione in questo manuale).

Cartellino Conoscenze

Il **Cartellino Conoscenze** contiene delle informazioni che solo coloro che posseggono quel ambito di competenza possono dedurre.

Sull'esterno del cartellino sarà scritto in maniera chiara l'abilità necessaria per accedere a quella conoscenza e solo chi ne è in possesso potrà aprirlo.



CARTELLINO CONOSCENZA	CARTELLINO CONOSCENZA	Superstizione	Superstizione
Superstizione	Superstizione	L'aspetto della dualità, rappresenta il contrasto naturale, creare qualcosa, distrugge altro, alterare qualcosa, spinge altri a riequilibrare. Conosciuta anche con il termine più semplice di causa effetto, ogni azione ha le sue conseguenze.	Potremmo dire che questo aspetto rappresenta il riverbero delle nostre azioni durante il nostro viaggio (Sogno) ogni volta che ci riversiamo il nostro impeto o in base a quello che proviamo (Passione) per fare un esempio semplice di causa effetto;
Se hai questa conoscenza puoi aprire	Se hai questa conoscenza puoi aprire		
Parte Esterna del cartellino Conoscenza		Parte Interna del cartellino Conoscenza	

Lotta

È possibile simulare un'azione di lotta tra due personaggi che avrà come risultato lo **SVENIMENTO** del perdente. L'azione di lotta dovrà essere mantenuta per **almeno un minuto**, e la vittoria o la sconfitta dipenderanno dal **confronto dei punti di lotta** dei rispettivi personaggi. Di base, un personaggio parte con **1 punto lotta** ed ogni **2 punti abilità** spesi nel macro albero di **COMBATTIMENTO** riceverà **1 punto lotta aggiuntivo**. Contro un singolo personaggio ne possono entrare in lotta **al massimo 3**.

Fama

La **fama** rappresenta il rapporto che il personaggio ha costruito, durante il gioco e le varie situazioni avvenute, con fazioni, regni e singole personalità note. È rappresentata da un punteggio **non noto al giocatore**, che aumenterà o diminuirà in base a quanto accaduto.

Ogni personaggio, a meno di aver scelto in fase di creazione l'abilità **Discendenza**, partirà con un punteggio **neutro** rispetto a tutte le parti in gioco.

Raggiunto un certo livello di fama, il personaggio avrà la facoltà di richiedere favori alla controparte interessata come **risorse, insegnamenti, maestri** etc...

La fama potrà ovviamente, a seconda delle interazioni fatte dal personaggio, **arrivare a valori negativi** e portare alle relative conseguenze.

Segnali di gioco

Brucciare l'essenza: quando si utilizza questa abilità, o la sua evoluzione **Assimilare l'essenza**, è necessario portare a terra un ginocchio.

Incantesimi a bersaglio singolo: per lanciare questo tipo di incantesimi è necessario alzare un braccio al cielo con la **mano aperta**, e quindi libera, **recitare la formula** e dichiarare al termine della stessa **l'effetto**, indicando il bersaglio con la mano. Durante questa azione l'arto necessario per la



dichiarazione si considera fuori gioco, e non è quindi feribile per il tempo necessario a completare la chiamata.



Incantesimi ad area: nel caso un incantesimo abbia invece un'area di effetto, si dovranno alzare entrambe le braccia al cielo con almeno una mano aperta, e quindi libera, durante la recitazione della formula. Nell'altra mano sarà possibile continuare ad impugnare un oggetto. Al termine della formula viene dichiarato l'effetto ed abbassando le braccia, verrà indicata l'area d'effetto formando un cono con le stesse.

Invisibilità: Braccio alzato, completamente teso, con pugno chiuso, indice e medio che puntano verso l'alto. Indica che il personaggio è invisibile o nascosto, questo significa che nessuno può vederlo o sentire i suoi passi.



Non ci sono: Braccio alzato, completamente teso, con pugno chiuso. Il giocatore comunica di essere fuori dal gioco e deve essere ignorato da chi è in gioco.

Di massa: funziona su coloro che ti vedono e ti sentono, se non ti vedono ma sentono la chiamata, non la subiscono.

Azioni infra-live

Ai giocatori che hanno partecipato ad un evento, una volta terminato, sarà consentito svolgere una **azione infra-live**, ovvero una particolare azione fuori dal gioco che però potrebbe avere un riscontro in esso.

Ogni giocatore avrà di base, dopo ogni evento, **una azione infra-live** a disposizione. Questo numero potrà però variare in base a quanto avvenuto durante l'evento stesso.

Per svolgere l'azione, il giocatore non dovrà fare altro che **contattare il proprio master di riferimento**, o direttamente il **gruppo master**, specificando con il maggior numero di dettagli possibile ciò che vuole intraprendere.

Il giocatore potrà scegliere tra una delle seguenti tipologie di azioni:

- Studio e creazione di oggetti base
- Contattare un PNG non presente all'evento
- Parlare con un PNG presente all'evento
- Commerciare, vendendo o acquistando risorse

Per i giocatori che abbiano a disposizione **un punteggio di fama**, sia acquisendo le relative abilità che svolgendo azioni durante il gioco, sono disponibili inoltre due tipologie aggiuntive tra cui scegliere in alternativa alle precedenti:

- Inviare una missiva in patria
- Richiedere speciali servizi (richiede il consumo di punti fama)

Parlare con altri giocatori è invece un'azione libera, ma per ottenere la migliore esperienza di gioco possibile sarebbe opportuno, in tali occasioni, fare partecipare un master alla conversazione oppure riportare un resoconto delle stesse al gruppo master.

Studio e creazione di oggetti base

Sarà possibile **studiare oggetti raccolti durante l'evento** appena trascorso, oppure **creare oggetti base** come da tabella presente in regolamento.

Per la creazione dovranno essere utilizzate le dovute quantità di materiali richiesti in tale tabella, che dovranno essere già stati registrati nella sezione **"Inventario"** presente sulla propria scheda personaggio sul sito <https://www.ethereagriv.it/MyGRV2/>. Al successivo evento il giocatore dovrà **consegnare i materiali utilizzati**, e riceverà in cambio l'oggetto creato.

Contattare un PNG non presente all'evento

Sarà possibile **contattare un PNG non presente all'evento** per richiedere la sua presenza. In base alle motivazioni del contatto ed alla situazione di gioco, è possibile che il PNG si presenti anche dopo diversi eventi oppure che non si presenti affatto.

Parlare con un PNG presente all'evento

Sarà possibile, in alternativa, **parlare con un PNG presente all'evento** trascorso o che comunque si trovasse nei pressi del luogo dove l'evento è stato ambientato. Sempre in base alla situazione in gioco sarà possibile che il PNG non sia reperibile, o che non sia disposto o incline a dialogare con il personaggio.

Commerciare, vendendo o acquistando risorse

Sarà possibile **commerciare** vendendo i materiali in proprio possesso o acquisendone di nuovi da un elenco fornito dai master. Per chi vuole svolgere questa azione è obbligatorio che i materiali oggetto di vendita, oppure il denaro necessario all'acquisto, siano registrati nella sezione "Inventario" presente sulla propria scheda personaggio sul sito <https://www.ethereagriv.it/MyGRV2/>. All'evento successivo, in fase di segreteria, il giocatore dovrà consegnare il materiale venduto oppure il denaro, ricevendo cambio gli oggetti acquisiti o il denaro frutto della vendita.

Questo tipo di azione **non precluderà** in alcun modo la possibilità che durante gli eventi siano presenti altri mercanti.

Inviare una missiva in patria

Qualunque personaggio posseda un punteggio di fama sufficiente a richiedere almeno un favore, potrà sfruttare questo suo "status" per **inviare delle missive** alla fazione verso cui ha guadagnato tale fama.

Questo tipo di missiva dovrà avere **esclusivamente uno scopo di riassunto e resoconto** dei fatti svolti e della situazione in corso. La stessa **non riceverà risposta**, ma in base al contenuto che il giocatore vi scriverà **potrà influenzare gli eventi successivi**.

Richiedere speciali servizi

Raggiunto un certo livello di fama verso una fazione, il proprio personaggio sbloccherà la possibilità di **richiedere ad essa un favore o un servizio**. Alcuni esempi potrebbero essere la richiesta di risorse, maestri, presenza di persone con determinate abilità etc...

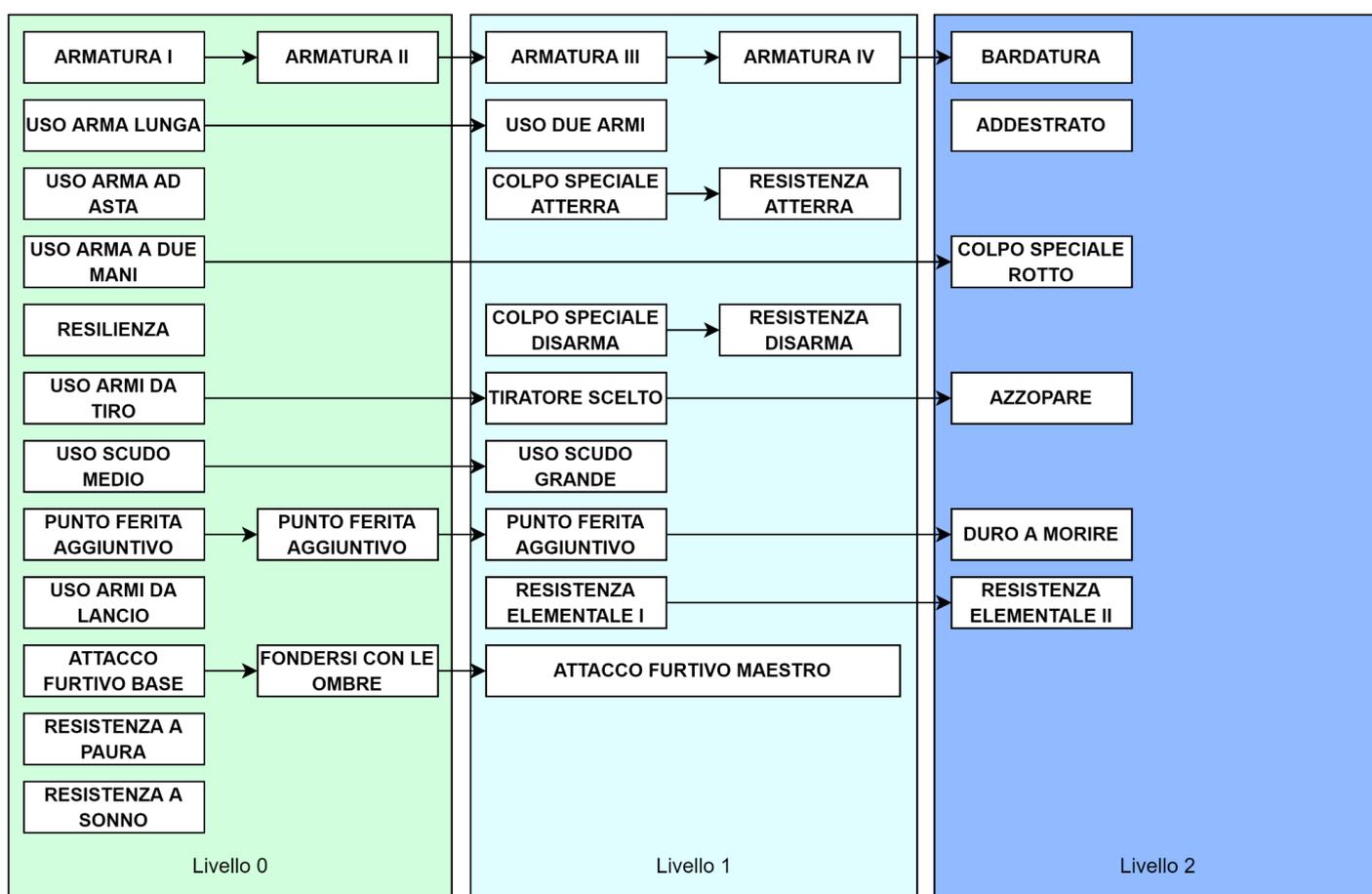
Una volta richiesto, il favore non diminuirà il punteggio di fama acquisito ma piuttosto contrassegnerà la parte “spesa” come bloccata e non riutilizzabile per ulteriori richieste, che dovranno essere “coperte” con nuova fama da acquisire in gioco.

La richiesta del personaggio sarà soddisfatta, sempre in base alla situazione ed alla richiesta stessa, **negli eventi successivi**.

Se per il favore richiesto la fama acquisita non fosse sufficiente, nessun punto fama sarà bloccato e nessuna azione intrapresa, ed il giocatore potrà eventualmente tentare di chiedere un servizio con minori pretese.

Macro-alberi delle abilità

Combattimento



Addestrato (Liv. 2): Grazie a questa abilità è possibile infliggere un danno aggiuntivo con qualsiasi arma in cui il personaggio è competente.

Armatura I, II, III, IV: consente di indossare l'armatura del relativo livello e di ignorare un determinato numero di colpi di danno fisico ricevuti, indipendentemente dall'ammontare del danno del singolo colpo. Una volta esaurita la protezione, l'armatura dovrà essere **riparata attraverso l'abilità Fabbro** per fornire nuovamente tale bonus.

Se un colpo è seguito da una chiamata, **il colpo verrà ignorato** mentre **la chiamata effetto verrà subita** a meno che non si disponga della relativa resistenza. Se il colpo è seguito **da una chiamata elementale**, l'armatura **non proteggerà** da tale colpo ed il danno sarà subito.

*Con chiamata **3 ATTERRA**, l'armatura proteggerà dai 3 danni ma, l'indossatore, subirà l'effetto ATTERRA. Con chiamata **3 FUOCO** invece si subirà sia il danno che l'effetto elementale*

- Armatura I (Liv. 0): permette l'uso di armature leggere, di cuoio o imbottite, che coprano almeno il **50% del corpo**. Permette di **ignorare un colpo di danno fisico**.
- Armatura II (Liv. 0): permette l'uso di armature di cuoio, che coprano almeno il **75% del corpo**, oppure di maglia che coprano almeno il **50% del corpo**. Permette di **ignorare due colpi di danno fisico**.
- Armatura III (Liv. 1): permette l'uso di armature di maglia, che coprano almeno il **75% del corpo**, oppure di piastre che coprano almeno il **50% del corpo**. Permette di **ignorare tre colpi di danno fisico**.
- Armatura IV (Liv. 1): permette l'uso di armature di piastre, che coprano almeno il **75% del corpo**. Permette di **ignorare quattro colpi di danno fisico**.

Attacco furtivo base (Liv. 0): permette di sferrare un colpo alle spalle che infligge la chiamata **2 DIRETTO**. Un attacco di tipo furtivo può essere svolto solo se non ci si trova in combattimento ed il bersaglio non è conscio della presenza del personaggio attaccante. L'attacco furtivo può essere sferrato **soltanto con armi corte e pugnali**.

*Possono subire attacco furtivo personaggi **distratti**, intenti a **chiaccherare**, o sotto **effetti mentali** che ne riducano l'attenzione o la reattività (es. **Charme**).*

***Non possono** subire attacco furtivo personaggi con **armi estratte**, **pronti al combattimento** o in **allerta**.*

Attacco furtivo maestro (Liv. 1): versione superiore dell'attacco furtivo base, ne segue le medesime regole ma permette di infliggere le chiamate **COMA** o **SVENUTO**.

Azzoppare (Liv. 2): grazie a questa abilità è possibile dichiarare la chiamata **ATTERRA** quando si colpisce con **un'arma da tiro**.

Bardatura (Liv. 2): grazie a questa abilità è possibile, mentre si indossa un'armatura, ignorare la chiamata **DIRETTO** abbinata ad un **colpo fisico**.

Colpo speciale, Atterra (Liv. 1): grazie a questa abilità è possibile dichiarare per **due volte a combattimento** (con un riposo di **minimo 10 minuti** tra uno scontro e l'altro) la chiamata **ATTERRA** se si colpisce il bersaglio ad una gamba. Tutte le categorie di armi possono eseguire la chiamata **ATTERRA**.

È possibile acquisire questa abilità **una seconda volta** per portare il numero di dichiarazioni a combattimento **da due a quattro**.

Colpo speciale, Disarmo (Liv. 1): grazie a questa abilità è possibile dichiarare per **due volte a combattimento** (con un riposo di **minimo 10 minuti** tra uno scontro e l'altro) la chiamata **DISARMO** se si colpisce l'arma del bersaglio.

Ogni arma può disarmare rispettivamente armi della stessa categoria o inferiore, ad eccezione delle armi ad asta

Le armi a due mani possono disarmare armi a una mano e 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.

È possibile acquisire questa abilità **una seconda volta** per portare il numero di dichiarazioni a combattimento **da due a quattro**.

Colpo speciale, Rotto (Liv. 2): grazie a questa abilità è possibile dichiarare per **due volte a combattimento** (con un riposo di **minimo 10 minuti** tra uno scontro e l'altro) la chiamata **ROTTO** su un'arma, un'armatura oppure un arto.

La chiamata può essere dichiarata esclusivamente se si impugna un'arma della categoria **armi a due mani** ed ha effetto su ogni **categoria di armi**, se colpite con successo.

Colpendo invece **direttamente il corpo di un avversario** si ottiene un effetto diverso a seconda della presenza o meno di **un'armatura**, sia essa **fisica** o **magica**. In presenza di un'armatura si dichiarerà **ROTTO** su di essa, mentre in assenza si dichiarerà **ROTTO** sull'arto colpito, rendendolo inutilizzabile fino alla ricezione delle cure necessarie.

Si può usare questa chiamata anche per distruggere oggetti di gioco e serrature di **livello 1 e 2**.

È possibile acquisire questa abilità **una seconda volta** per portare il numero di dichiarazioni a combattimento **da due a quattro**.

Duro a morire (Liv. 2): questa abilità permette al giocatore di camminare lentamente, parlare ed utilizzare oggetti **nei primi dieci secondi di coma**. Il giocatore **non potrà** comunque combattere o lanciare incantesimi.

Fondersi con le ombre (Liv. 0) : Questa abilità permette ad un personaggio di nascondersi nelle ombre notturne. Al buio, rimanendo appoggiato ad un muro o ad una struttura per almeno 10 secondi, egli potrà usare il segnale **INVISIBILITÀ** fintanto che rimarrà immobile.

L'effetto svanirà non appena il personaggio svolgerà una qualsiasi azione come **movimento, lancio di incantesimi, parlare** etc...

Illuminare la zona dove il personaggio è nascosto **non permetterà comunque di rivelarlo**.

Punto ferita aggiuntivo (Liv. 0) : Concede un punto ferita aggiuntivo.

Resilienza (Liv. 0): questa abilità aumenta il tempo di **coma** del 50%.

Resistenza atterra (Liv. 1): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **ATTERRA**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere dichiarata **due volte a combattimento**, con un riposo minimo di 10 minuti tra uno scontro e l'altro.

Resistenza disarmo (Liv. 1): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **DISARMO**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere dichiarata **due volte a combattimento**, con un riposo minimo di 10 minuti tra uno scontro e l'altro.

Resistenza elementale I (Liv. 1): acquisendo questa abilità si dovrà contemporaneamente scegliere uno degli elementi della seguente lista: **Ombra, Fuoco, Gelo, Luce, Acido, Folgore, Magico**. I danni subiti dall'elemento scelto saranno **ridotti di 1**.

Questa abilità può essere acquisita una seconda volta, scegliendo un elemento diverso da quello indicato in precedenza.

Resistenza elementale II (Liv. 2): questa abilità migliora una delle resistenze già acquisite in precedenza, **portando il danno ridotto a 2**.



Resistenza a paura (Liv. 0): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **PAURA**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere dichiarata **due volte** ogni 10 minuti di riposo.

Resistenza a sonno (Liv. 0): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **SONNO**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere dichiarata **due volte** ogni 10 minuti di riposo.

Tiratore scelto (Liv. 1): Questa abilità permette di aumentare di 1 i **danni** con le armi da tiro.

Uso arma lunga (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare le **armi lunghe**.

Uso arma in asta (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare le **armi in asta**.

Uso arma a due mani (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare le **armi a due mani**.

Uso armi da tiro (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare le **armi da tiro**.

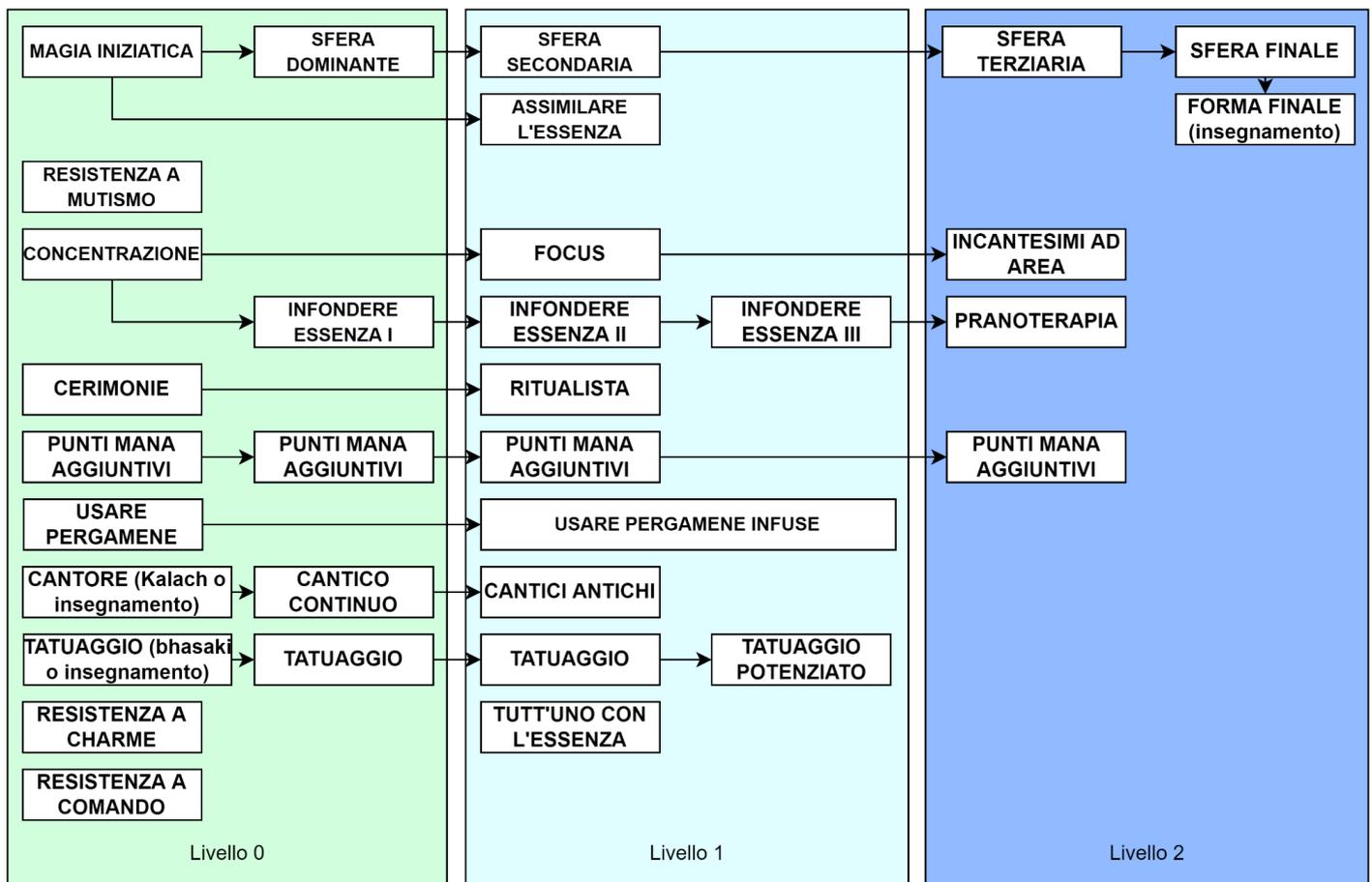
Uso armi da lancio (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare le **armi da lancio**.

Uso due armi (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare **due armi**.

Uso scudo medio (Liv. 0): Questa abilità permette di impugnare gli **scudi medi**.

Uso scudo grande (Liv. 1): Questa abilità permette di impugnare gli **scudi grandi**.

Magia



Nota importante: non è possibile acquisire **più di un tipo di padronanza della magia**, poiché il corpo non reggerebbe tale concentrazione di essenza. Le abilità **magia iniziatica, cantore e tatuaggi** sono quindi **esclusive** tra loro.

Cantori e Cantici

Cantore (Liv. 0, Kalach o Insegnamento): grazie a questa abilità si è in grado di leggere gli antichi testi infusi di essenza, **i Cantici**.

I Cantici sono testi scritti permeati di essenza, difficili da trovare ma ognuno con grandi poteri, e con l'abilità **cantore** sarà possibile leggerli e sfruttarne gli effetti. Per fare ciò occorre avere in mano **il testo fisico** del cantico e leggerlo con voce decisa e scandita. È possibile mantenere attivo l'effetto di un cantico **continuando a recitarlo** in maniera esatta e senza interruzioni. Generalmente un cantico è composto tra le cinque alle sette righe di testo in linguaggio arcaico

La procedura per infondere di essenza questi testi è **andata perduta** nei secoli, per cui **non è possibile scrivere nuovi cantici o copiare gli esistenti**.

Se questa abilità è acquisita in fase di creazione del personaggio il giocatore ha diritto a ricevere **il testo fisico** di uno dei seguenti Cantici.

Nome Canto	Effetto	Durata
Inno Glorioso	NO PAURA di massa	1 minuto
Cantico Rigoglioso	Radici ad area	1 minuto
Nenia Miracolosa	Rigenerazione di un arto	Istantanea
Mantra dell'Abiurazione	Barriera inaccessibile	Fino a quando si continua a leggere il cantico
Vola uccellino vola	Messaggio a lunga distanza	Istantanea
Voce del vento	Atterra ad area	Istantanea
Parole Oscure	Paura di massa	Istantanea
Dritto al cuore	1 Danno Magico ATTERRA	Istantanea

Cantico continuo (Liv. 0): questa abilità può essere usata per ripetere l'effetto di un Canto che si è appena finito di recitare pronunciando solamente l'ultima frase del cantico invece che tutto il testo.

Cantici antichi (Liv. 1): grazie a questa abilità si sarà in grado di leggere i **Cantici Antichi**, versioni più rare e potenti dei Cantici classici.

N.B : questa abilità non concede, alla sua acquisizione, nessun cantico.

Tatuaggi

Tatuaggio (Liv. 0, Bhasaki o insegnamento): questa abilità permette di scegliere un tatuaggio di una qualsiasi categoria. L'abilità può essere acquisita **più volte** scegliendo un tatuaggio diverso da quelli già presi. **Non è quindi possibile** acquisire lo stesso tatuaggio più di una volta.

Dopo aver utilizzato l'effetto di un tatuaggio, per poterlo usare di nuovo si dovrà **riposare per almeno 10 minuti**.

I tatuaggi **devono trovarsi in parti del corpo ben visibili** (dorso della mano, collo, volto etc etc...)

Nome Tatuaggio	Descrizione	Tipologia
Colpo Elementale	Quando attivato si sceglie uno tra i 7 elementi. Per i successivi 6 attacchi si dichiara l'elemento scelto come danno.	Offensivo
Radici	Dichiara RADICI su un bersaglio	Offensivo



Colpo Stordente	Dichiara STORDITO su un bersaglio	Offensivo
Colpo Travolgente	Un attacco ottiene TRAVOLGERE	Offensivo
Pelle Resistente	Ottieni due punti armatura, non cumulabili con altre armatura	Difensivo
Resistenza Elementale	Quando attivato si sceglie uno tra i 7 elementi. Per il minuto successivo si ottiene Resistenza Elementale I all'elemento scelto. Non è cumulabile con l'abilità Resistenza Elementale eventualmente già acquisita.	Difensivo
Soffio della vita	Quando si arriva all'ultimo secondo del coma, si entra automaticamente in stato di STASI .	Difensivo
Schivata	Permette di dichiarare una volta NO EFFETTO su un colpo fisico o un incantesimo di danno.	Difensivo
Tocco Frantumante	Permette dopo 10 secondi di concentrazione di dichiarare ROTTA non in combattimento su un qualsiasi oggetto.	Supporto
Debellare Veleno	Dichiara RIMUOVI VELENO su un bersaglio.	Supporto
Sacrificio	Permette, al costo di un proprio punto ferita , di guarire un bersaglio di due punti ferita .	Supporto
Risonanza	Entri in sintonia con un bersaglio. Rimanendo entro 5 metri da esso qualsiasi danno da lui subito sarà invece trasferito all'Asceta.	Supporto
Comunione con l'essenza	Dopo 10 secondi di meditazione sarà possibile scegliere tra: <ul style="list-style-type: none"> ● Una visione ● Parlare con la natura ● Parlare con i morti ● Invisibilità <p>È noto che disturbare in maniera sconsiderata l'essenza può portare anche ad effetti indesiderati.</p>	Supporto

Tatuaggio potenziato (Liv. 1): questa abilità potenzia uno dei tatuaggi posseduti dal personaggio.



N.B : Il tatuaggio potenziato sarà discusso insieme ai master.

Magia comune e relative Sfere

Assimilare l'essenza (Liv. 1): Questa abilità sostituisce **Brucciare l'essenza** (vedi **Magia Iniziatica**), della quale è la versione più potente. Permette, riducendo il proprio **massimale mana di 1 punto**, di recuperare **istantaneamente** tutto il mana rimanente.

L'abilità può essere usata **tutte le volte che si desidera** nel corso dell'evento, a patto di avere a disposizione **almeno 1 punto mana** massimale. In questo caso però si rimarrà **costantemente** sotto gli effetti di **STANCHEZZA**. Permane comunque l'effetto di **svenimento** se si esauriscono tutti i punti mana disponibili (vedi **Magia Iniziatica**).

I punti massimali persi saranno recuperati **al sorgere del sole**, il giorno successivo.

Magia iniziatica (Liv. 0): è l'abilità che sblocca l'uso della magia, e concedendo diverse capacità:

1. Il proprio massimale di punti mana **aumenta di 2**
2. La capacità di rigenerare il proprio mana ogni 30 minuti.
3. Il personaggio acquisisce i quattro incantesimi della tabella **magia iniziatica**
4. Se un mago rimarrà con un solo punto mana attuale subirà gli effetti di **STANCHEZZA**, quando invece arriverà a zero punti mana attuali, **Sverrà**.
5. Si ottiene la capacità di **Brucciare l'essenza**. Questa capacità permette di bruciare **due punti mana massimali** per recuperare istantaneamente una quantità di mana pari al nuovo massimale.

Esempio: un personaggio dispone di **6 punti mana massimali**. Durante un combattimento consuma **5 punti** subendo quindi gli effetti di **stanchezza**. Utilizzando la capacità **Brucciare l'essenza** egli potrà, **riducendo il proprio massimale di punti mana a 4**, disporre subito di **4 punti mana**, tornando quindi a lanciare incantesimi e rimuovendo l'effetto di **stanchezza**.

6. Il personaggio è considerato un **mago**, cosa che può avere effetto su alcune meccaniche di gioco.

Punti mana aggiuntivi (Liv. 1, 2 e 3): questa abilità aumenta il massimale di punti mana del personaggio **di 2 punti**.

Sfera dominante (Liv. 0): questa abilità permette di scegliere una tra le otto sfere della magia, negando l'accesso alla sua opposta. Determina inoltre la **Forma finale** quando sarà acquisita. Scegliendo una sfera il personaggio ne acquisirà tutti gli incantesimi della relativa lista.



Sfera secondaria (Liv. 1): questa abilità permette di scegliere la seconda tra le rimanenti sfere della magia, negando l'accesso alla sua opposta. Scegliendo una sfera il personaggio ne acquisirà tutti gli incantesimi della relativa lista.

Sfera terziaria (Liv. 2): questa abilità permette di scegliere la terza tra le rimanenti sfere della magia, negando l'accesso alla sua opposta. Scegliendo una sfera il personaggio ne acquisirà tutti gli incantesimi della relativa lista.

Sfera finale (Liv. 2): questa abilità permette di scegliere l'ultima tra le rimanenti sfere della magia, negando l'accesso alla sua opposta. Scegliendo una sfera il personaggio ne acquisirà tutti gli incantesimi della relativa lista.

Forma finale (Liv. 2 ed insegnamento): questa abilità è la forma definitiva della magia, ogni sfera ha una forma specifica, diversa dalle altre che permette effetti in gioco unici.

Tutt'uno con l'essenza (Liv. 1): questa abilità permette di dimezzare il tempo di recupero del mana, portandolo a **15 minuti** dai 30 iniziali.

Tablette degli incantesimi

Gli incantesimi non possiedono formule standard. Ogni sfera possiede una **parola chiave** che dovrà essere usata all'inizio della formula e poi seguita da **almeno 3 parole** di creazione del mago che siano in linea con l'incantesimo, e seguiti infine dalla chiamata o dall'effetto dell'incantesimo.

Ogni sfera concede il possesso di un elemento particolare, da poter sfruttare durante il lancio dei propri Incantesimi.

Esempio: *Negromanzia* concede l'elemento **ombra**. Utilizzando l'incantesimo **dardo elementale, infondere l'arma o resistenza elementale** si potrà quindi sostituire l'elemento **MAGICO** con **OMBRA**.

Come già specificato nelle relative abilità, ad eccezione della **magia iniziatica**, la scelta di una sfera della magia **inibisce** l'accesso alla sua opposta, che non potrà quindi più essere scelta in futuro.

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Dardo elementale	Un dardo che infligge danno pari al mana speso.	10 m	Istantanea
Infondere arma	Concede all'arma toccata 2 colpi fisici incantati con l'elemento che si possiede*. Ogni punto mana aggiuntivo speso concede altri 2 colpi.	Tocco	10 minuti o l'uso dei relativi colpi.
Barriera magica	Permette di ignorare il primo incantesimo ricevuto dichiarando NO EFFETTO . Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti.	Personale	10 minuti o il primo incantesimo annullato
Resistenza elementale	Riduce di 1 il danno subito dell'elemento scelto** al momento del lancio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	Tocco	1 minuto
Identificare (spostare in Magia Iniziatica)	Rivela effetti magici di un oggetto	Tocco	Istantanea

Esempio: Io manipolo l'essenza per colpirti. **3 MAGICO**. Con questa formula il personaggio può lanciare **dardo elementale** con una spesa di **3 punti mana**.

* L'effetto viene immediatamente interrotto qualora l'arma cada a terra.

** È possibile scegliere fra i rispettivi elementi delle **sfere di magia** conosciute.

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Retrocognizione	Permette di conoscere il passato di oggetti particolari. Aumentando il mana speso per lanciare l'incantesimo si avrà accesso a maggiori informazioni. Non è possibile utilizzare questo incantesimo più di una volta sullo stesso oggetto, anche da parte di più maghi.	Tocco	Istantanea
Contromagia	Annula un incantesimo appena lanciato. Questo incantesimo ha un costo base di 3 punti mana.*	10 m	Istantanea
Vedere l'invisibile	L'incantesimo ha due funzionamenti: una volta lanciato il soggetto può vedere tutti i cartellini " Oggetto nascosto "; quando vede una persona che mostra il segnale " Invisibilità " può, a sua discrezione, renderlo visibile a chiunque indicandolo e dicendo " Vedere l'invisibile ".	Personale	1 minuto
Passaggio dimensionale	Permette di diventare temporaneamente invisibile e fare 3 passi . È possibile passare attraverso persone, porte e barricate ma non pareti. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta i passi effettuabili di 3.	Personale	Compimento dei passi o, se si resta fermi, fine immediata.
Previsione del Duellante	Il personaggio riesce a vedere una minaccia poco prima che lo colpisca: Dichiarare Schivata No Effetto al primo.	Personale	10 minuti o primo attacco annullato

Esempio: Io scruto i tuoi poteri celati. IDENTIFICARE

* la formula da recitare per utilizzare questo incantesimo è semplicemente la parola "contromagia"

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Pelle di pietra	Concede un punto armatura “elemento” . Ogni punto mana aggiuntivo speso concede un punto armatura addizionale. *	Personale	1 minuto o esaurimento dei colpi
Disarmo	Permette di dichiarare DISARMO su armi a una mano. Con un punto mana aggiuntivo è possibile dichiarare DISARMO su armi a due mani.	10 m	Istantanea
Atterra	Permette di dichiarare ATTERRA su un bersaglio.	10 m	Istantanea
Camaleonte	Concede l'abilità Fondersi con le ombre . Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti. Fondersi con le ombre : Questa abilità permette ad un personaggio di nascondersi nelle ombre notturne. Al buio, rimanendo appoggiato ad un muro o ad una struttura per almeno 10 secondi, egli potrà usare il segnale INVISIBILITÀ fintanto che rimarrà immobile.	Personale	5 minuti
Pietra	Permette di dichiarare PIETRA su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	10 m	1 minuto

Esempio: Io plasmò l'essenza su di me. PELLE DI PIETRA

* Permette di scegliere un elemento fra quelli conosciuti, **pelle di pietra** annullerà anche i colpi elementali dell'elemento scelto.

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Silenzio	Permette di dichiarare MUTO su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti.	10 m	5 minuti
Sonno	Permette di dichiarare SONNO su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	10 m	1 minuto
Cecità	Permette di dichiarare CIECO su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	10 m	1 minuto
Invisibilità	Permette di usare il segnale Invisibilità . Il soggetto, non può essere colpito se non da particolari attacchi. Il soggetto non emette suoni e non può interagire con l'ambiente circostante. In caso, in maniera volontaria, emette un suono o interagisce con l'ambiente circostante, l'incantesimo cesserà immediatamente; il soggetto torna visibile anche se attacca o lancia un incantesimo o entra in possesso di un oggetto che prima non trasportava. La durata dell'incantesimo può essere estesa in base al dispendio di punti mana. (1 Punto Mana = 1 Minuto)	Personale	1 minuto
Paralisi	Permette di dichiarare PARALISI su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 10 secondi.	10 m	10 secondi

Esempio: Io invoco l'essenza soffocante su di te. **MUTISMO**

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Comando	Permette di dichiarare COMANDO su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto	10 m	1 minuto
Danza	Permette di dichiarare DANZA su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto	10 m	1 minuto
Charme	Permette di dichiarare CHARME su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuti.	10 m	1 minuti
Furia	Permette di dichiarare FURIA su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	10 m	1 minuto
Oblio	Permette di dichiarare OBLIO su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta di 1 minuto i ricordi cancellati. *	10 m	1 minuto

Esempio: *Io altero* ciò che vedi intorno. **FURIA**

* La durata di questo incantesimo è retroattiva

Metallo

Parola chiave: Io forgio

Elemento: Fisico

Sfera opposta: Natura

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Magnetismo	Permette di dichiarare ATTIRA su un bersaglio. Spendendo un punto mana aggiuntivo è possibile dichiarare invece SPINTA su un bersaglio.	10 m	Istantanea
Riparare	Permette di dichiarare RIPARA su un oggetto. Spendendo un punto mana aggiuntivo è possibile usarlo su porte o armi a due mani e in asta.	Tocco	Istantanea
Infrangibile	Concede a un oggetto l'immunità al ROTTO . Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto. Se l'oggetto è un arma e tocca terra , l'effetto termina immediatamente.	Tocco	1 minuto
Scudo	Concede un Punto Armatura al bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti. *	Tocco	5 minuti o colpo ricevuto
Immunità alle armi	Concede l'immunità a tutti i colpi fisici, anche se incantati da elementi. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto.	Personale	1 minuto

Esempio: Io forgio l'attrazione inarrestabile a me. **ATTIRA**

* Non è possibile "riparare" questo tipo di armatura

Un dardo di tipo fisico è l'unico dardo che viene bloccato dalle armature.

È importante che il giocatore che lancia un dardo fisico, NON accompagni la chiamata con alcun tipo di natura.

NO "UNO FISICO"

Sì "UNO"



Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Radici	Permette di dichiarare RADICI su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto	10 m	1 minuto
Parlare con la natura	Permette di fare 3 domande ad una pianta, che “risponderà” tramite sensazioni o segni. Spendendo un punto mana aggiuntivo le “risposte” saranno più chiare. È pur sempre una pianta	Tocco	Istantanea
Dolore	Permette di dichiarare DOLORE su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenterà la durata di 10 secondi	10 m	10 secondi
Morbo	Permette di dichiarare MORBO su un bersaglio. Spendendo un punto mana aggiuntivo, la piaga sarà più virulenta.	Tocco	Permanente
Rotto	Permette di dichiarare ROTTO su un oggetto. Non può essere usato in combattimento. Spendendo un punto mana aggiuntivo è possibile usarlo su porte, armi a due mani e ad asta, o barricate.	Tocco	Istantaneo

Esempio: Io richiamo l'essenza primordiale per bloccarti. **RADICI**

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Paura	Permette di dichiarare PAURA su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto	10 m	1 minuto
Distruggere corpo	Dopo 1 minuto il cadavere su cui è stato usato tale incantesimo diventerà cenere. Spendendo un punto mana aggiuntivo, il conteggio sarà istantaneo	Tocco	Istantanea
Parlare con i morti	Permette di porre 3 domande ad un cadavere, che risponderà "sì" o "no" se conosce la risposta. Per ogni punto mana aggiuntivo speso si potrà fare una ulteriore domanda. Considerare che abusare della pazienza dei morti potrebbe indispettirli.	Tocco	Istantanea
Controllare non morti	Permette di dichiarare CONTROLLO su un non morto. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti	10 m	5 minuti
Drenare vita	Infligge danni pari ai punti mana spesi, ed il mago recupera punti ferita pari alla metà, arrotondati per difetto (5 mana = 5 danni con 2 PF recuperati), con un minimo di 1	10 m	Istantanea

Esempio: Io comando e reclamo la tua vita. DRENARE VITA

Nome Incantesimo	Descrizione	Gittata	Durata
Infondi coraggio	Concede l'abilità Resistenza a paura a un bersaglio (si somma se uno possiede Resistenza a paura). Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 1 minuto	Tocco	1 minuto
Stasi	Permette di dichiarare STASI su un bersaglio. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti	Tocco	5 minuti
Riflesso	Permette di dichiarare RIFLESSO sul primo incantesimo ricevuto. Ogni punto mana aggiuntivo speso aumenta la durata di 5 minuti	Personale	10 minuti
Dispel	Permette di dichiarare DISPEL su un bersaglio. Questo incantesimo ha un costo base di 3 mana.	10 m	Istantanea
Immunità alla magia	Permette di dichiarare NO EFFETTO in risposta a qualsiasi incantesimo ricevuto*. Ogni mana speso aggiuntivo aumenta la durata di 1 minuto.	Personale	1 minuto

Esempio: Io difendo la tua volontà. **INFONDI CORAGGIO**

* Se si è bersaglio dell'incantesimo **DISPEL** l'effetto di **Immunità alla magia** termina.

Altre abilità legate alla magia

Cerimonie (Liv. 0): Attraverso questa abilità sarà possibile per il personaggio celebrare cerimonie di qualsiasi tipo come funerali, donazioni agli Aspetti, riti di passaggio, matrimoni e via dicendo.

Concentrazione (Liv. 0): Questa abilità permette di non essere interrotti se si viene colpiti durante il lancio di un incantesimo, la lettura di un cantico, lo svolgimento di procedure mediche o la riparazione/creazione di un oggetto.

Focus (Liv. 1): Grazie a questa abilità l'incantatore potrà **o eseguire un passo** durante il lancio di un incantesimo, **o lanciarlo senza recitare la formula** ma **alzando la mano in alto** sopra di sé e **contando con le dita fino a 5** per poi dichiarare l'effetto dell'incantesimo.

Incantesimi ad Area (Liv. 2): Al costo di **4 punti mana** aggiuntivi questa abilità permette di modificare la dichiarazione di un incantesimo "gittata 10 metri" ad "in quest'area".

Infondere Essenza I (Liv. 0), II, III (Liv. 1): Attraverso **l'imposizione delle mani** su di un bersaglio ed un conteggio di **10 secondi**, questa abilità concede di curarne le ferite.

Ogni livello acquisito concede **5 punti ferita** guaribili giornalmente, consentendo quindi un massimo di **15 punti ferita**. Ogni punto speso cura **1 punto ferita** del bersaglio. Al termine del conteggio dei 10 secondi si dovrà dichiarare la chiamata **CURA X**, dove **X** è il numero di punti ferita che si desidera curare.

Pranoterapia (Liv. 2): Sempre attraverso **l'imposizione delle mani** ed il conteggio di **10 secondi** questa abilità concede, spendendo i punti acquisiti con **infondere essenza**, la rimozione di effetti negativi presenti su di un bersaglio, come **malattie, veleni** o **effetti debilitanti**. Ogni punto speso può rimuovere **un singolo effetto**.

Resistenza a CHARME (Liv. 0): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **CHARME**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere usata al massimo **due volte ogni 10 minuti di riposo**.

Resistenza a COMANDO (Liv. 0): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **COMANDO**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere usata al massimo **due volte ogni 10 minuti di riposo**.

Resistenza a MUTISMO (Liv. 0): grazie a questa abilità è possibile resistere alla chiamata **MUTO**, dichiarando **NO EFFETTO**. Può essere usata al massimo **due volte ogni 10 minuti di riposo**.



Ritualista (Liv. 1): Grazie a questa abilità è possibile svolgere rituali. Esistono infiniti tipi di rituali, e non vi è un unico modo per svolgerli.

Ogni rituale segue alcune linee guida comuni:

1. Ogni rituale necessita per prima cosa di un perimetro delimitato su una superficie piana, sia essa un pavimento, un prato etc. Il perimetro deve avere sempre una forma chiusa.
2. Deve essere annunciata l'apertura o inizio del rituale, e la sua chiusura o fine, da un personaggio in possesso dell'abilità **ritualista**.
3. Non c'è né un numero minimo né massimo di partecipanti. Per parteciparvi non è inoltre necessario nessun prerequisito.
4. I partecipanti possono accordarsi liberamente e dividersi i compiti all'interno del rituale, che dovrà però sempre essere supervisionato da un **master**.

I più comuni tipi di rituale sono quelli di **potenziamento** e di **infusione**.

I **rituali di potenziamento** vengono svolti per rendere alcuni tipi di incantesimi più efficaci. Ad essi deve necessariamente partecipare un personaggio in grado di lanciare incantesimi tramite l'abilità **magia iniziatica**. Egli può essere sia lo stesso ritualista (al prezzo ovviamente di una maggiore concentrazione) o un altro partecipante. Maggiore sarà il numero dei **maghi** partecipanti, maggiore risulterà l'efficacia del rituale.

Primo esempio di rituale: un giocatore desidera infondere l'incantesimo **arma incantata** su un certo numero di armi. Invece di toccarle una alla volta, spendendo il relativo quantitativo di mana, potrà svolgere assieme ad altri un rituale per infonderle in massa in un unico istante. A seconda di come il rituale sarà svolto, il costo in termini di mana potrebbe essere anche minore.

Secondo esempio di rituale: un giocatore desidera **parlare con i morti**. L'incantesimo normalmente permetterebbe di fare due domande, ma se incluso in un rituale svolto a dovere potrebbe in base a vari fattori (realizzazione, partecipanti, spesa di mana etc) concedere un maggior numero di domande o risposte più articolate rispetto al semplice "sì o no".

I **rituali di infusione** invece prevedono l'uso di oggetti, infusi di essenza, per creare altri oggetti magici o effetti che esulano dalle comuni forme di incantesimo.

Non servono maghi per svolgere questo rituale, ma oggetti specifici in base al risultato che si vuole ottenere.



Primo esempio di rituale: un giocatore trova un frammento infuso di **essenza dell'elemento fuoco**. In un rituale di infusione potrà **distruggerlo** e trasferirne l'essenza dentro un'arma o un oggetto, e così trasmettergli i relativi poteri.

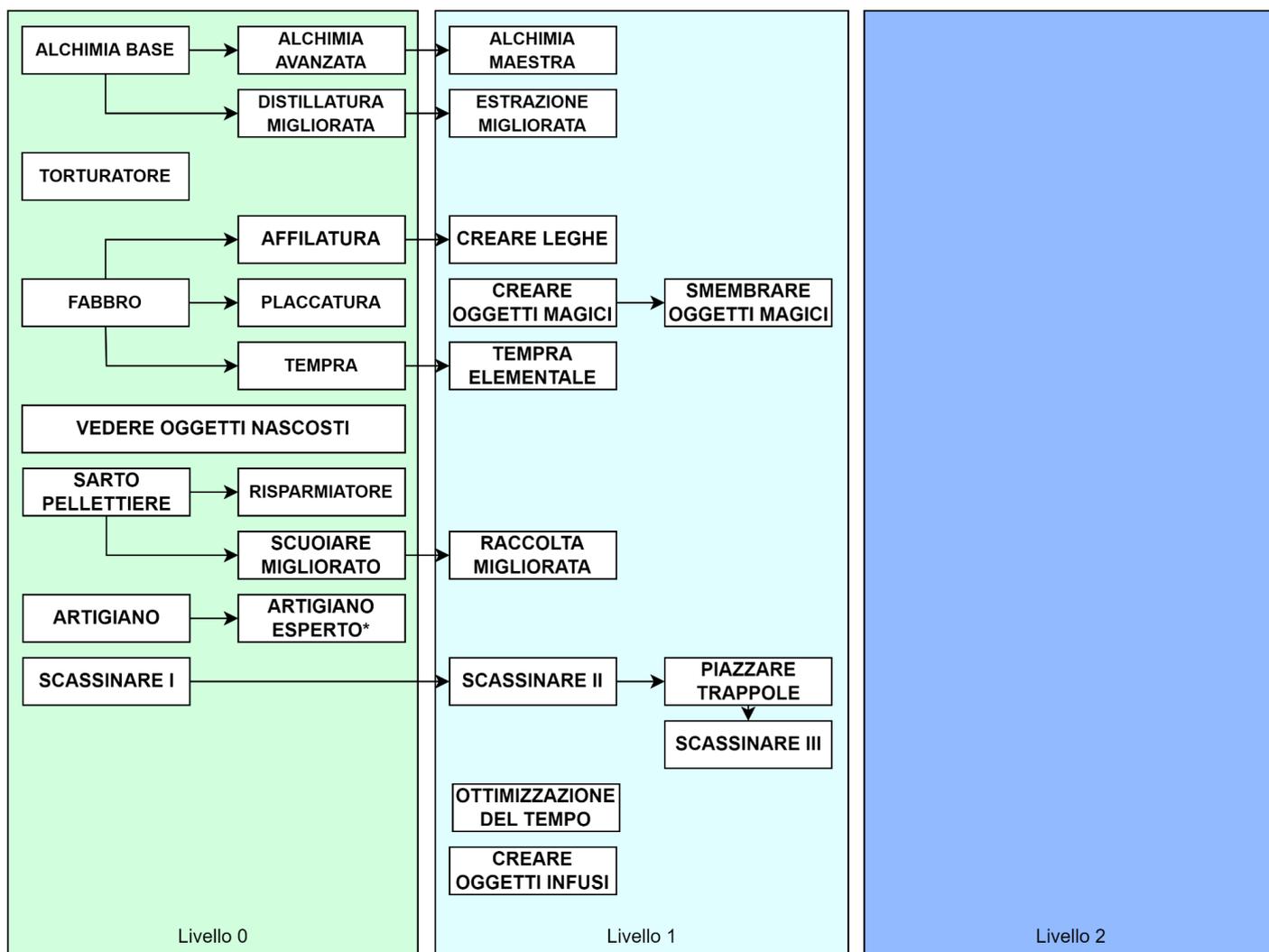
Secondo esempio di rituale: si viene a sapere che un preciso mostro non può oltrepassare **barriere composte dall'elemento dell'aria**. Un giocatore in possesso di un frammento intriso di tale elemento potrà **distruggerlo** e con esso creare una linea invalicabile per tale nemico.

Usare pergamene (Liv. 0): questa abilità permette di scrivere o usare pergamene incantate con incantesimi appartenenti alle sfere di magia acquisite.

Non è possibile scrivere o utilizzare incantesimi che utilizzino potenziamenti o aumentare la spesa del mana per aumentare la potenza dell'incantesimo.

Usare pergamene infuse (Liv. 1): questa abilità permette di scrivere e usare pergamene incantate con incantesimi potenziati. Con incantesimi potenziati si intende **incantesimi ad area** e/o con **mana aggiuntivo** **speso**.

Creazione



* Tuasul o insegnamento

Alchimia

Alchimia Base (Liv. 0): Questa abilità permette di lavorare gli **ingredienti** della categoria vegetale e minerale, estraendo la loro **essenza**. Con questa abilità è possibile estrarre solamente l'**essenza primaria** dell'ingrediente. L'alchimista che dispone di questa abilità potrà **riconoscere** tutte le pozioni di questa categoria. Le essenze si dividono in **sei categorie** distinte:

- **Acidi**
- **Fosforosi**
- **Lenitivi**
- **Rinforzanti**
- **Solforosi**
- **Velenosi**

Una volta estratte, le essenze saranno utilizzabili in **due modalità**:

- Unendo **tre essenze** qualsiasi, si potrà creare un **composto basico**
- Unendo **le giuste essenze** insieme ad un **composto basico (B)**, si possono **distillare delle pozioni**



Il tempo di preparazione di una pozione è **5 minuti di base** ma il giocatore può scegliere di impiegare più tempo per rendere più scenografica la giocata in caso possieda scenografie personali o effettistica particolare.

Tabella pozioni Alchimia Base

Nome Pozione	Costo indicativo	Essenze	Effetto	Durata	Potenziamento
Curativa	10	B + L + L	Cura 1 PF	Istantanea	Cura 1 PF in più
Resistenza a paura	10	B + R + S	È possibile resistere alla chiamata PAURA , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte	10 minuti	Aumenta il numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Resistenza a Charme	10	B + R + L	È possibile resistere alla chiamata CHARME , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte	10 minuti	Aumenta il numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Resistenza a comando	10	B + L + F	È possibile resistere alla chiamata COMANDO , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte	10 minuti	Aumenta il numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Resistenza a muto	10	B + R + F	È possibile resistere alla chiamata MUTO , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte	10 minuti	Aumenta il numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Veleno Sonno	10	B + V + S	Permette di dichiarare VELENO SONNO con un'arma per i primi due colpi in aggiunta alla chiamata di danno.	2 colpi	Aumenta il numero di colpi di 2
Veleno Paura	10	B + V + A	Permette di dichiarare VELENO PAURA con un'arma	2 colpi	Aumenta il numero di colpi di 2

			per i primi due colpi in aggiunta alla chiamata di danno.		
Veleno Muto	10	B + V + F	Permette di dichiarare VELENO MUTO con un'arma per i primi due colpi in aggiunta alla chiamata di danno.	2 colpi	Aumenta il numero di colpi di 2
Verità	10	B + R + R	Permette di vedere oggetti e creature nascosti e invisibili.	5 minuti	Aumenta la durata di ulteriori 5 minuti.

Alchimia Avanzata (Liv. 0): Questa abilità permette rispettivamente di:

- Unendo **quattro essenze** qualsiasi, si potrà creare un **composto basilico avanzato (BA)**
- Unendo **le giuste essenze** insieme ad un **composto basilico avanzato**, si possono **distillare delle pozioni di livello avanzato**
- Riconoscere le pozioni della categoria **alchimia avanzata**
- **Potenziare** le pozioni della categoria **alchimia base**

Per potenziare le pozioni della categoria **alchimia base** si potrà procedere in due modalità:

- Sostituendo il **composto basilico** previsto per la pozione con un **composto basilico avanzato**.
- Mantenendo il **composto basilico** ma **raddoppiando le essenze** previste per la pozione.

Esempio di potenziamento con sostituzione del composto basilico: Pozione Curativa (B + **L** + **L**) può diventare Pozione Curativa **Potenziata** con la ricetta (BA + **L** + **L**) e curare quindi 2 PF

Esempio di potenziamento con raddoppio delle essenze: Pozione Curativa (B + **L** + **L**) può diventare Pozione Curativa **Potenziata** con la ricetta (B + **L** + **L** + **L** + **L**) e curare quindi 2 PF

Tabella pozioni Alchimia Avanzata

Nome Pozione	Costo indicativo	Essenze	Effetto	Durata	Potenziamento
Resistenza ad un elemento	Richiede Valutare	BA + R + A	I danni subiti dall'elemento scelto vengono ridotti di 1	10 minuti	Aumenta la durata di 10 minuti
Resistenza a	Richiede	BA + F + S	È possibile resistere	10 minuti	Aumenta il



Furia	Valutare		alla chiamata FURIA , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte		numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Resistenza a Paralisi	Richiede Valutare	BA + L + V	È possibile resistere alla chiamata PARALISI , dichiarando NO EFFETTO . 2 volte	10 minuti	Aumenta il numero di volte in cui si dichiara NO EFFETTO di 2
Veleno Paralisi	Richiede Valutare	BA + V + R	Permette di dichiarare VELENO PARALISI con un'arma per i primi due colpi in aggiunta alla chiamata di danno.	2 colpi	Aumenta il numero di colpi di 2
Veleno Furia	Richiede Valutare	BA + A + A	Permette di dichiarare VELENO FURIA con un'arma per i primi due colpi in aggiunta alla chiamata di danno.	2 colpi	Aumenta il numero di colpi di 2
Veleno Morbo	Richiede Valutare	BA + A + S	Permette di dichiarare VELENO MORBO . L'effetto si attiva solo tramite ingerimento .	Istantanea	Aumenta la sua virulenza

Alchimia Maestra (Liv. 1): Questa abilità permette rispettivamente di:

- Unendo **cinque essenze** qualsiasi, si potrà creare un **composto basilico maestro (BM)**
- Unendo **le giuste essenze** insieme ad un **composto basilico maestro**, si possono **distillare delle pozioni di livello maestro**
- Riconoscere le pozioni della categoria **alchimia maestra**
- **Potenziare** le pozioni della categoria **alchimia avanzata** ed **ulteriormente quelle di alchimia base**

Per potenziare le pozioni della categoria **alchimia avanzata** si potrà procedere in due modalità:

- Sostituendo il **composto basilico avanzato** previsto per la pozione con un **composto basilico maestro**.



- Mantenendo il **composto basilico avanzato** ma **raddoppiando le essenze** previste per la pozione.

Esempio di potenziamento con sostituzione del composto basilico: Pozione Resistenza Elemento (BA + R + A) può diventare Pozione Resistenza Elemento **Potenziata** con la ricetta (BM + R + A) e curare quindi 2 PF

Esempio di potenziamento con raddoppio delle essenze: Pozione Resistenza Elemento (BA + R + A) può diventare Pozione Resistenza Elemento **Potenziata** con la ricetta (BA + R + R + A + A) e curare quindi 2 PF

Per potenziare le pozioni della categoria **alchimia base** si potrà procedere in due modalità:

- Sostituendo il **composto basilico** previsto per la pozione con un **composto basilico maestro**.
- Mantenendo il **composto basilico** ma **triplicando le essenze** previste per la pozione.

Esempio di potenziamento con sostituzione del composto basilico: Pozione Curativa (B + L + L) può diventare Pozione Curativa **Potenziata Maestra** con la ricetta (BM + L + L) e curare quindi 3 PF

Esempio di potenziamento con raddoppio delle essenze: Pozione Curativa (B + L + L) può diventare Pozione Curativa **Potenziata Maestra** con la ricetta (B + L + L + L + L + L + L) e curare quindi 3 PF

Tabella pozioni Alchimia Maestra

Nome Pozione	Costo indicativo	Essenze	Effetto	Durata
Veleno coma	Richiede Valutare	BM + V + V	Permette di dichiarare VELENO COMA . L'effetto si attiva solo tramite ingerimento	Istantanea
Rigenera un arto	Richiede Valutare	BM + F + F	Permette la ricrescita di un arto	Permanente
Panacea	Richiede Valutare	BM + L + S	Permette di rimuovere tutti gli effetti negativi del bersaglio	Istantanea
Unguento spietrificante	Richiede Valutare	BM + S + S	Permette di dichiarare NO PIETRA	Istantanea



Distillatura migliorata (Liv. 0): questa abilità permette di scegliere di estrarre l'essenza secondaria di un ingrediente.

Esempio: ottenuta una pianta o un minerale, alchimia base permette solamente l'estrazione dell'essenza principale. Con **Distillatura Migliorata** si potrà invece scegliere se estrarre l'essenza base o quella secondaria. Non sarà possibile estrarre entrambe le essenze.

Estrazione migliorata (Liv. 1): questa abilità permette di estrarre due essenze dal medesimo ingrediente.

Esempio: con questa abilità si potranno estrarre due essenze principali, due secondarie oppure una principale ed una secondaria.

Fabbro

Fabbro (Liv. 0): Questa abilità permette di lavorare gli **ingredienti** della categoria minerale e animale, rendendoli **materiali lavorati**.

Un personaggio con l'abilità **Fabbro** può, avendo a disposizione una **Forgia** e degli **Strumenti da Fabbro**, creare oggetti legati alla stessa professione.

Il giocatore dovrà simulare di manipolare i **Materiali Lavorati** per un tempo pari a **5 minuti moltiplicati il numero di ingredienti** necessari per la creazione dell'oggetto scelto; alcuni **Materiali Lavorati** speciali potrebbero variare i tempi di lavorazione (aumentandoli ma anche diminuendoli).

Nome oggetto	Materiali richiesti	Costo indicativo	Effetto
Pugnale	1 Ferro	4	/
Arma corta	1 Ferro	4	/
Arma lunga/ bastarda	1 Ferro + 1 Cuoio	8	/
Arma a due mani	2 Ferro + 1 Cuoio	12	/
Arco/ balestra	2 Legno	8	/
Arma in asta	1 legno + 1 Ferro	8	/
Bastone	1 Legno	4	/
Armatura leggera	1 Cuoio	4	1 chiamate armatura
Armatura media	2 Cuoio o 2 Ferro	8	2 chiamate armatura



Armatura pesante	3 Ferro	12	3 chiamate armatura
Armatura completa	4 Ferro	16	4 chiamate armatura
Scudo medio	1 Ferro + 1 Cuoio	8	
Scudo grande	2 Ferro + 2 Cuoio	16	
Forgia	2 Ferro + 2 Cuoio	16	
Pugnale Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri	?	Raddoppia i colpi che si ottengono con una "affilatura"
Arma corta in Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri	?	Raddoppia i colpi che si ottengono con una "affilatura"
Arma Lunga/Arma Bastarda Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri + 1 Cuoio	?	Raddoppia i colpi che si ottengono con una "affilatura"
Arma a due mani Denti di Ittharri	2 Denti di Ittharri + 1 Cuoio	?	Raddoppia i colpi che si ottengono con una "affilatura"

Inoltre permette di riparare qualsiasi oggetto creato dalla categoria fabbro se in possesso di **strumenti da fabbro** e dei **materiali richiesti**.

Il **Materiale Richiesto** per la riparazione di un oggetto è sempre una unità del metallo (o sostituto) di cui è composto l'oggetto.

Tipologia	Tempo richiesto	Materiali richiesti
Armi corte e lunghe	1 minuto	1 Ferro
Armi a due mani e ad asta	1 minuti	1 Ferro
Arco	1 minuto	1 Legno
Armature (medie, pesanti o complete)	1 minuto per colpo negato senza componenti altrimenti, con i materiali richiesti 1 minuto per tutti i punti armatura	1 Ferro
Scudo medio	1 minuti	1 Ferro
Scudo grande	2 minuti	1 Ferro

Pugnale Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri	1 Dente di Ittharri
Arma corta in Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri	1 Dente di Ittharri
Arma Lunga/Arma Bastarda Denti di Ittharri	1 Denti di Ittharri + 1 Cuoio	1 Dente di Ittharri
Arma a due mani Denti di Ittharri	2 Denti di Ittharri + 1 Cuoio	1 Dente di Ittharri

Affilatura (Liv. 0): Tramite questa abilità è possibile affilare un'arma da corpo a corpo, o in generale renderla più efficace. Utilizzando degli **strumenti da fabbro** sarà quindi possibile, usandoli per almeno un minuto e consumando un ingrediente **Ferro**, **aumentare di 1 il danno di un'arma** per i seguenti due colpi.

Creare leghe (Liv. 1) : Questa abilità permette, usando gli **strumenti da fabbro**, una **forgia** ed i giusti materiali, di fondere nuove leghe necessarie per alcune creazioni. Si potrà quindi **lavorare i materiali** e trasformarli in **leghe**.

Le leghe sono metalli che possono avere effetti particolari se sostituiscono i metalli nella forgiatura degli oggetti. I tempi di creazione sono regolati secondo la regola **cinque minuti per ogni materiale** presente nella lega.

Legha	Materiali richiesti	Effetto della lega
Cupramio	2 Ferro + 1 Rame	Le armi create con questa lega applicano 1 danno aggiuntivo permanente , ma non potranno essere riparate

Esempio: una spada lunga in cupramio costerà **1 cupramio + 1 cuoio**.

Placcatura (Liv. 0): Tramite questa abilità è possibile rendere più resistente un oggetto. Utilizzando gli **strumenti da fabbro** e una **forgia**, 1 minuto di lavorazione e 1 ferro. La prima volta che l'oggetto subirà la chiamata **ROTTO** sarà possibile dichiarare **NO EFFETTO**.

Tempra (Liv. 0): Questa abilità permette di rinforzare un'armatura, garantendo la possibilità di negare un **colpo fisico** aggiuntivo come se l'armatura fosse di una categoria superiore. Questo bonus non è recuperabile tramite la riparazione dell'armatura. La **tempra** ha un tempo di lavorazione di **un minuto** e sono necessari degli **strumenti da fabbro** ed un ingrediente **Ferro o Cuoio**.



Tempra elementale (Liv. 1): Questa abilità permette di rinforzare un'armatura così che possa resistere alla forza degli elementi. La **tempra** ha un tempo di lavorazione di **un minuto** e sono necessari degli **strumenti da fabbro** ed un ingrediente **Ferro o Cuoio** oltre ad una **Essenza Pura** corrispondente all'elemento a cui si vuole temprare l'armatura. Quando usata su di un'armatura, la stessa otterrà la **resistenza ad un elemento** e di conseguenza, le chiamate di danno associate a tale elemento, saranno considerate come **colpo fisico** ed assorbite dall'armatura. Questo bonus **non è recuperabile tramite la riparazione dell'armatura.**

Sarto Pellettiere

Sarto pellettiere (Liv. 0): Questa abilità permette di lavorare, le **Materie Grezze** specifiche per questa professione e trasformarle in **materiali lavorati**. I materiali lavorati possono essere usati, assieme a degli Strumenti da Sarto, per effettuare delle creazioni, di seguito vi è una tabella con degli esempi di ricette famose nella ambientazione.

Nome oggetto	Materiali richiesti	Tempo richiesto	Costo indicativo	Effetto
Vestiti	6 Fibre naturali	15 minuti	24	
Accessori	4 Pelle	10 minuti	12	
Bende	2 Fibre naturali	2 minuti	8	Bende impregnabili
Rivestimenti contro il freddo	4 Pelliccia	5 minuti	16	Riduzione del Danno +1 alle chiamate "Ghiaccio"
Rivestimenti contro il caldo	4 Fibre naturali	5 minuti	16	Riduzione del Danno +1 alle chiamate "Fuoco"
Vestito Resistente	6 Pelli Resistenti	15 minuti	?	+1 chiamata Armatura
Vestito di pelliccia di Ittharri	6 Pelli Molto Resistenti	15 minuti	?	Riduzione del Danno 1
Vestito con fibra di tela di ragno	6 Tele di ragno gigante	15 minuti	?	Dichiara "Disarma" ai primi 2 attacchi fisici a contatto subiti. Ricaricabile da un Sarto con 1 Tela di Ragno
Abiti confortevoli	3 pellicce e 3 fibre naturali	15 minuti	?	Se indossato (anche sotto un'armatura) dimezza i tempi di recupero dei colpi speciali delle abilità del ramo Combattimento

Risparmiatore (Liv. 0): Questa abilità permette di **dimezzare** tutti i **materiali richiesti** e il **tempo** nella creazione di qualsiasi oggetto della tabella del sarto.

Scuoiare migliorato (Liv. 0): Questa abilità permette di **raccogliere ingredienti e materiali particolari** dalle creature, come ad esempio organi, tendini o altre parti del corpo utili.

Ricorda di specificare sempre al master o al png di essere in possesso di questa abilità quando effettui le azioni di raccolta.

Raccolta migliorata (Liv. 1): Questa abilità permette di ottenere **due materiali lavorati** da un singolo ingrediente animale o vegetale.

Artigiano

Artigiano (Liv 0): Questa abilità permette di usare **materiali lavorati** per la creazione di vari **oggetti** o strutture come in tabella.

Nome oggetto	Materiali richiesti	Tempo richiesto	Costo indicativo
Strumenti da fabbro	2 Ferro	10 minuti	8
Strumenti da fabbro perfetti*	2 Cobalto	15 minuti	Richiede valutare
Strumenti da sarto	1 Ferro	10 minuti	6
Strumenti da sarto perfetti*	1 Cupramio	15 minuti	Richiede valutare
Strumenti da alchimista	1 Legno 1 Ferro	10 minuti	8
Strumenti da alchimista perfetti*	1 Legno Osso 1 Argento	15 minuti	Richiede valutare
Strumenti da scasso	1 Ferro	10 minuti	6
Strumenti da scasso perfetti	1 Cupramio	15 minuti	Richiede valutare
Strumenti da torturatore	2 Ferro	10 minuti	4
Strumenti da torturatore perfetti**	2 Argento 2 Spine di Legno Osso	10 minuti	Richiede valutare
Strumenti da medico	2 Ferro	10 minuti	6
Strumenti da medico perfetti*	2 Argento	10 minuti	Richiede valutare
Barricata	1-4 Legno in base alla grandezza	10 / 20 minuti	6 / 12
Porta	2 Legno 1 Ferro	10 minuti	8

Baule	1 Legno 1 Ferro	10 minuti	6
Catene	2 Ferro	10 minuti	6
Serrature	1 Ferro	10 minuti	4
Corda	1 Fibre naturali per metro	5 minuti	2
Strumenti musicali	2 Legno 2 Fibre naturali 1 Ferro	10 minuti	16
Pergamene	1 Pelle	10 minuti	6
Chiavi	1 Ferro	10 minuti	6
Gioielli	1 / 3 Argento o Oro	15 minuti	Richiede valutare

* Servono per lavorare materiali particolari

**Aumenta la durata di 1 minuto per PF della vittima

Nota: oggetti comuni come tavoli, sedie, panche, bare etc... sono realizzabili anche se non sono nella tabella.

Permette inoltre di riparare oggetti creati dalla categoria Artigiano.

Nome oggetto	Tempo richiesto	Materiali richiesti
Barricata	2 minuti	1 / 2 Legno in base alla grandezza
Porta	2 minuti	2 Legno
Baule	2 minuti	1 Legno
Strumenti musicali	5 minuti	1 Legno + 1 Fibra naturale

Artigiano esperto (Liv. 0, Tuasul o insegnamento): Questa abilità permette ad un artigiano di applicare degli effetti aggiuntivi ad un oggetto della **tabella artigiano**.

I potenziamenti e gli effetti aggiuntivi sono marcati da delle strisce di stoffa colorata che ne determinano gli effetti, se sono presenti più strisce dello stesso colore indica quante volte è stato applicato lo stesso potenziamento.



Gli esempi di potenziamento sono:

- Rinforzare una barricata, una porta o un baule impiegando **1 Ferro**. Gli oggetti così rinforzati dichiarano **NO EFFETTO** alla prima chiamata **ROTTO** subito (questo potenziamento è cumulabile) **Colore Azzurro**.
- Rivestire di punte acuminate una barricata o una porta impiegando **2 Ferro**. Chiunque tocchi o colpisca questo oggetto con un'arma da mischia subisce **1 danno** come se fosse un **colpo fisico** (questo potenziamento è cumulabile) **Colore Rosso**.
- Trasformare una barricata in una palizzata utilizzando **1 Legno + 1 Ferro**. Le palizzate sono inamovibili **Colore Giallo**.

Nota: è possibile applicare più di un effetto sul medesimo oggetto. Gli effetti saranno visibili tramite un cartello applicato all'oggetto stesso.

Altre abilità legate alla creazione

Creare oggetti infusi (Liv. 1): Questa abilità consente di manipolare l'essenza pura contenuta all'interno di un cristallo (un cartellino essenza pura è un cristallo contenente l'essenza pura di un elemento) e di trasferirla all'interno di un altro oggetto affinché essa si conservi.

Questa abilità permette di **infondere l'essenza pura all'interno di un oggetto QUALUNQUE** attraverso una piccola lavorazione di durata minima di **1 minuto** ad essenza infusa.

Un oggetto può contenere una sola essenza pura a meno che non sia specificato diversamente. In gioco, la procedura deve avere un piccolo impatto scenico, consigliamo anche l'uso di oggettistica specifica.

Creare oggetti magici (Liv. 1): Questa abilità permette di **creare oggetti magici con cariche (massimo 5 Cariche)**. Per tale creazione sono necessari diversi requisiti e materiali particolari:

- Vanno impiegati **strumenti da lavoro perfetti** adeguati al lavoro da svolgere.
- L'oggetto da incantare dovrà essere di **pregevole fattura**, come armi o armature in **leghe**, vestiti o accessori in **fibre pregiate** o in **pelle di animali esotici**.
- Infine è necessaria **un'essenza pura** o un **oggetto infuso** che fornirà l'energia magica.

Questi requisiti, sommati ad una **lavorazione di 15 minuti (7 minuti con "l'abilità**



Ottimizzazione del Tempo”) , permetteranno all’oggetto bersaglio di **assimilare l’essenza** la quale donerà effetti legati all’elemento utilizzato.

*Gli oggetti magici **non subiscono mai** gli effetti della chiamata **ROTTO**.*

Nota:** una volta esaurite le cariche, l’oggetto perde le sue capacità magiche e **potrà nuovamente essere incantato

***Esempio 1:** una **spada in cupramio** fusa con una **essenza pura dell’ombra** potrà dichiarare **5 volte OMBRA** come elemento dei suoi attacchi fisici.*

Esempio 2:** una **bacchetta** fusa con una **essenza pura del fuoco** potrà dichiarare **5 volte 1 FUOCO

Ottimizzazione del tempo (Liv. 1): Questa abilità permette di **dimezzare** tutti i tempi di **creazione di qualunque oggetto** creabile con le abilità **dell’Albero della Creazione**.

Piazzare trappole (Liv. 1): Permette di piazzare trappole su lucchetti, serrature e bauli. Le trappole possono essere di due tipi:

- **Trappole ad effetto:** si realizzano applicando un **veleno** ad un meccanismo, e la trappola viene attivata se la serratura viene **rotta** o **scassinata**. In questo caso si **subiscono gli effetti del veleno** che vi era stato applicato.
- **Trappole di danno:** queste trappole infliggono un danno (lame affilate, dardi di balestra nascosti nelle pareti etc...). Vengono attivate se la serratura viene **rotta** o **scassinata** ed il bersaglio subisce **1 danno DIRETTO**.

Scassinare I (Liv. 0), II III (Liv. 1): L’abilità scassinare consente, se in possesso di Strumenti da Scasso, di aprire e leggere il cartellino serratura relativo al proprio livello di scasso. Il giocatore dovrà aver simulato per 3 minuti lo scassinamento della porta, la simulazione deve essere chiara e riconoscibile.

Il giocatore, dovrà obbligatoriamente, interpretare qualunque chiamata o effetto narrativo contenuto nel testo letto.

In caso il giocatore fosse in possesso di un Strumenti da Scasso Perfetti, abbasserà il tempo necessario da 3 minuti a 1 minuto.

Smembrare oggetti magici (Liv. 1): permette di **distruggere oggetti magici** per recuperare **parte dell’essenza pura** facendo una lavorazione da 1 minuto.



Torturatore (Liv 0) : con questa abilità si possono usare degli **strumenti di tortura** per torturare ed interrogare una creatura che sia in grado di comprendere la lingua parlata. La tortura deve sempre essere simulata, prestando particolare attenzione alla sensibilità della persona (**e non del personaggio**) con cui ci relazioniamo.

In caso di situazioni di disagio si dovrà immediatamente interrompere la scena, assicurarsi che la persona in difficoltà stia meglio e successivamente proseguire come meglio è per la persona in difficoltà.

Questa abilità è mirata al roleplay e dovrà mettere alla prova le **capacità interpretative** sia dei personaggi che dei PNG. Il personaggio torturato **non ha infatti l'obbligo** di dire la verità nuda e cruda, soprattutto se messo di fronte a domande che potrebbero incriminarlo o portarlo a morte certa, ma potrebbe cercare di ammettere solo alcune cose di minor gravità.

*Anche solo **una parte della verità**, se ben rivelata e dosata, potrebbe essere sufficiente a far uscire il personaggio da una brutta situazione.*

Dall'altro lato, chi pone le domande potrebbe voler **evitare accuse dirette** come “hai ucciso tu il mio amico?” poiché difficilmente riceverebbe una risposta sincera. Anche se sotto tortura, un personaggio particolarmente scaltro o resistente potrebbe far credere qualcosa per proteggere una persona a lui cara.

In sostanza, arrivare alla verità tramite domande più subdole e ponderate potrà essere più divertente e gratificante per entrambi i giocatori coinvolti.

La tortura ha una **durata minima di 3 minuti** e una **massima pari a 3 minuti per ogni punto ferita del torturato**. Una volta terminato il tempo di tortura la vittima **sverrà** e non sarà più possibile interrogarla fino al giorno successivo.

Solitamente più ci si avvicina al momento in cui la vittima perde le forze, più si ha la possibilità di estorcere informazioni veritiere.

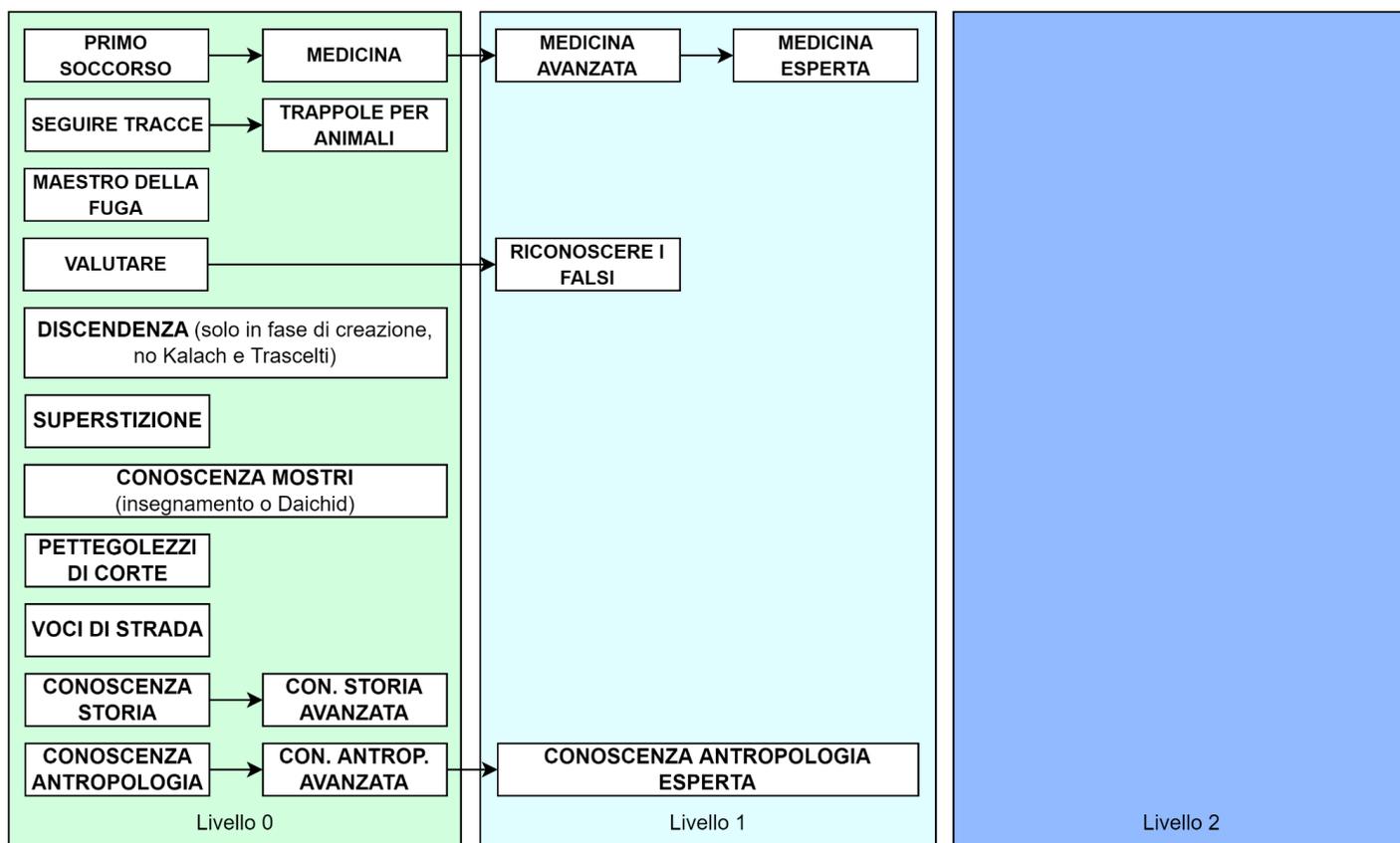
Vedere oggetti nascosti (Liv 0) : questa abilità permette di vedere oggetti nascosti, come porte o muri. **Solo chi ha questa abilità** sarà in grado di aprire luoghi con il cartellino “**luogo nascosto**”.

Tabella degli ingredienti trasformabili

Nome Ingrediente	Estrazione alchemica	Lavorazione sartoriale	Fusione	Medicina	Creare oggetti infusi
Pelle grezza	/	Pelle e pellicce	Cuoio	/	/
Pietre	Essenza	/	Metalli	/	/
Gemme non lavorate	/	/	Pietre preziose	/	/
Piante	Essenza	Fibre naturali	/	/	/
Sangue	/	/	/	Campioni di sangue	/
Essenza pura di un elemento	/	/	/	/	Oggetto infuso

I materiali lavorati (pelle, cuoio, ferro, rame, essenze, fibre naturali) hanno un valore di **2 monete**. Materiali più preziosi (argento, oro, oggetti infusi, leghe, etc...) hanno un **valore diverso**.

Conoscenze



Le conoscenze forniscono, tra le altre cose, informazioni in eventuali **prologhi personali** e permettono di aprire **determinati cartellini di gioco**.

Medicina

Primo soccorso (Liv. 0): questa abilità concede **i rudimenti della medicina**, permettendo di applicare il primo soccorso a un morente e **concedendo ulteriori 100 secondi di coma**. Chi usa questa abilità può applicarla ad **un solo bersaglio alla volta**, e **non** può fornire in nessun caso più di 100 secondi aggiuntivi di coma.

Dopo che il giocatore ha **simulato per 10 secondi** il tamponamento delle ferite, il bersaglio guadagna i 100 secondi di coma bonus ed il soccorritore si potrà allontanare. Se durante i 10 secondi **si viene colpiti**, l'operazione di soccorso verrà interrotta e dovrà essere ricominciata a meno che non si possieda l'abilità **concentrazione**.

Non sono necessari degli strumenti medici per soccorrere un bersaglio.

Medicina (Liv. 0): questa abilità è il primo stadio della medicina, ed oltre a permettere di applicare il primo soccorso concede anche **di applicare un bendaggio per salvare personaggi morenti**.



Il bendaggio richiede delle **bende** ed **un minuto di simulazione**. Si potrà recuperare **1 PF ogni 30 minuti**.

Medicina avanzata (Liv. 1): questa abilità è lo stadio intermedio della medicina, permette lo studio di **veleni** e **malattie** ed una **più rapida guarigione dei pazienti**.

Consente di **ridurre a 40 secondi** di simulazione il tempo necessario per il primo soccorso, ed il bersaglio recupererà **1 PF ogni 20 minuti** invece che ogni 30.

Il personaggio potrà inoltre creare **bende particolari** ed **antidoti per i veleni**. Per la legenda degli ingredienti, vedere l'abilità Alchimia.

Nome Oggetto	Ingredienti	Tempo di lavorazione	Effetto
Antidoto	B / BA + V + A + R	5 minuti	Rimuove un veleno base o avanzato
Bende blu	Bende* + L + R + R	5 minuti	Dimezza il tempo per recuperare i PF
Bende verde	Bende* + L + L + A	5 minuti	Previene le infezioni

*Sono considerate "Bende" solo se dotate di cartellino oggetto creabile dal Sarto Pellettieri.

Medicina Esperta (Liv. 1): questa abilità permette di **svolgere operazioni chirurgiche** e consente una ancora più rapida guarigione dei pazienti.

Permette infatti di **ridurre a 20 secondi** di simulazione il tempo necessario per il primo soccorso, ed il bersaglio recupererà **1 PF ogni 10 minuti** invece che ogni **20 o 30**.

Le operazioni chirurgiche hanno invece una **durata di 5 minuti** e permettono di curare arti rotti, pulire ferite infette etc...

Altre abilità legate alle conoscenze

Conoscenza Antropologia (Liv. 0): questa conoscenza concede informazioni legate alla propria razza e ad altre due a propria scelta.

Esempio: con **Antropologia Taulaga**, osservandone un gruppo ballare attorno ad un preciso totem sarà possibile sapere che essi stanno svolgendo un rito di passaggio all'età adulta.

Conoscenza Antropologia Avanzata (Liv. 0): questa conoscenza concede informazioni avanzate sulle razze scelte tramite **conoscenza antropologia**, e permette di accedere ad informazioni generiche di altre due razze a propria scelta.

Conoscenza Antropologia Esperta (Liv. 1): questa conoscenza concede informazioni rare per le prime due razze scelte con **Antropologia**, avanzate per le seconde due scelte con **Antropologia Avanzata** e generiche su ulteriori due razze a scelta.

*Nota: i Trascelti non sono considerati razza e non possono essere quindi scelti per ottenere conoscenze mediante le abilità **Conoscenza Antropologia**.*

Conoscenza mostri (Liv. 0, Daichid o insegnamento): Questa abilità concede la **conoscenza dei punti deboli** delle varie creature conosciute, e permette inoltre la raccolta di ingredienti particolari dalle creature stesse.

Come per l'abilità Scuoiatore Migliorato, è necessario dichiarare al Master o PNG di essere in possesso di questa abilità quando si scuoia una creatura.

Conoscenza storia (Liv. 0): Questa abilità concede informazioni su eventi storici accaduti in luoghi particolari o su personaggi celebri.

Conoscenza storia avanzata (Liv. 0): Questa abilità concede sia informazioni più dettagliate su eventi storici e personaggi celebri, sia conoscenze di eventi meno noti legati a luoghi o persone.

Occultare (Liv. 0): Questa abilità permette di liberarsi da qualsiasi corda o catena **dopo 1 minuto di simulazione**. Permette inoltre di nascondere un oggetto piccolo, grande circa quanto un pugno chiuso. Non si avrà l'obbligo di consegnare questo oggetto qualora si subisca la chiamata PERQUISIZIONE.

Discendenza (Liv. 0, SOLO IN FASE DI CREAZIONE, NO Kalach o Trascelti): Questa abilità permette al proprio personaggio di appartenere ad una delle **famiglie di spicco del regno** di nascita e **descritte in ambientazione**.

Non conferisce cariche politiche o privilegi simili, ma porta piuttosto i vantaggi e gli svantaggi dell'essere una persona dal nome conosciuto. Chi sceglie questa abilità comincia il gioco con un **punteggio di fama positivo** rispetto al proprio regno.

Pettegolezzi di Corte (Liv. 0): Questa abilità permette di conoscere i pettegolezzi che girano attorno alle famiglie importanti dei vari regni ed ai personaggi famosi, e tutto quello che riguarda il ceto sociale di alto livello.

Riconoscere Falsi (Liv. 1): Questa abilità permette di riconoscere qualsiasi tipo di falso. **Dopo 1 minuto di studio**, sarà possibile comprendere se l'oggetto che si sta esaminando è originale o falso.

*Nota: al possessore di questa abilità sarà fornita una piccola **torcia UV** per esaminare gli oggetti ed evidenziare la marchiatura di oggetto falso.*

Seguire Tracce (Liv. 0): Questa abilità permette di riconoscere eventuali tracce lasciate da creature o animali. Dopo **10 secondi** di esame sarà possibile aprire i cartellini **Seguire tracce**.

*Nota: l'abilità non permette di seguire tracce di **umanoidi** poiché soliti indossare calzature o equivalenti.*

Superstizione (Liv. 0): questa abilità rappresenta la conoscenza degli **Aspetti**, i riti di superstizione più comuni ed anche i vari concetti su cui gli **Aspetti** stessi si basano.

Trappole per animali (Liv. 0): questa abilità permette di piazzare delle trappole nelle zone più attive di pascolo degli animali. Una volta piazzata una trappola si dovrà attendere il sorgere del sole per poter controllare se qualche animale è stato catturato. In caso positivo, sarà possibile ricavarne **della pelle grezza**.

Una volta piazzate le trappole il giocatore dovrà informare il prima possibile la narrazione (attraverso i Master) di dove ha posizionato le trappole per animali in modo da consentire l'eventuale posizionamento di prede catturate.

Valutare (Liv. 0): questa abilità permette di conoscere il valore indicativo di un **oggetto o di materiali lavorato conosciuto**. Prima del live, il giocatore potrà richiedere un file stampabile IG con all'interno contenuti i valori degli oggetti conosciuti.

Voci di Strada (Liv. 0): questa abilità permette di conoscere le voci che girano nei bassifondi o nelle strade, le voci diffamatorie o qualsiasi altro segreto che viene sussurrato.