

Indice

Introduzione	3
Fair-Play	3
Basi di Gioco	4
IG & FG	4
I Cartellini	5
I Personaggi	9
Caratteristiche	9
Punti Abilità (PAB)	10
Punti Ferita (PF)	11
Sanguinamento & Morte	11
Inerme	11
PE & PS	12
Intervallo & Riposo	12
Valuta di Gioco	13
Oggetti Magici, invocazioni e rune	13
Sortilegi & Formula	13
Chiamate	15
Chiamate di Effetto Durature	15
Chiamate di Effetto Istantanee	17
Descrittori	17
Moltiplicatori	18
Nature	19
Altre Chiamate	19
Resistenza al Danno (RD)	20
Combattimento	20
Armi	21
Scudi	21
Armature	21
Segnalazioni	23
Azioni Interpretative	24
Abilità	25

Abilità Segrete	26
Tag	27
Lista delle Abilità	29

Introduzione

Benvenuto Giocatore!

Questa è la Guida Ufficiale al Regolamento della Campagna di Gioco di Ruolo dal Vivo di *Cronache della Rinascita* per l'anno 2021.

Se ti avvicini al mondo del LARP (Live Action Role Play) per la prima volta, ti invitiamo a consultare il nostro **Forum** alla sezione *TUTORING*, dove potrai trovare tutte le informazioni utili per creare il tuo **Personaggio**, esplorare la nostra Ambientazione e comprendere le basilari meccaniche Associate.

Vieni a trovarci su: <http://www.cronachedellarinascita.it>

Fair-Play

Questo regolamento si fonda sul concetto fondamentale del Fair-Play, o “gioco pulito”. Si esortano tutti i giocatori a evitare di imbrogliare in qualsiasi campo, dal regolamento alla narrazione. In particolare, si tengano sempre a mente i seguenti concetti:

Interpreta sempre a tuo svantaggio.

Se non ricordi di avere un'abilità, se non ricordi il suo funzionamento, se non sai come interpretare una chiamata o per quanto tempo o in altri casi simili, interpreta sempre a tuo svantaggio e mai viceversa.

Non interrompere il gioco.

In caso di motivi quali dubbi sul regolamento, percezione, constatazione di imbroglio da parte di un socio, contatta un arbitro il prima possibile, senza interrompere il gioco degli altri. Questi provvederà ad effettuare le dovute verifiche del caso. Diatribe sul regolamento che interromperanno, senza seria motivazione, il gioco di tutti, potranno essere sanzionate.

Raleos vede i bari.

Tenete sempre presente che Narratori ed Arbitri, sono presenti nel loro ruolo, col fine di far divertire tutti i partecipanti ad un evento. Imbrogliare sul regolamento e sulla narrazione, oltre che inutile, è dannoso per i giocatori che vi stanno attorno e per il vostro giocato stesso. Come scritto precedentemente: ogni tipo di imbroglio sarà adeguatamente segnalato e sanzionato.

Piuttosto, vi esortiamo a segnalarci eventuali problematiche che potrebbero sorgere durante un evento, in modo da migliorarci tutti assieme.

Basi di Gioco

Prima di immergerti nella lettura del Regolamento, ti invitiamo a prestare attenzione al principio cardine della nostra Associazione:

Non è il Regolamento a caratterizzare il tuo Personaggio, sei TU!

Il Regolamento è uno strumento senza dubbio essenziale per indirizzare il tuo Personaggio verso una specifica competenza, ma senza la tua capacità di immedesimazione e in mancanza di entusiasmo verso il Gioco di Ruolo dal Vivo, l'esperienza ludica che ti proponiamo ne risentirà grandemente. Afferra le tue armi, lancia i tuoi Sortilegi e addentrati nello straordinario e misterioso mondo di Cronache della Rinascita!

Quello che devi cercare di fare, al meglio delle tue possibilità, è immedesimarti nel tuo Personaggio: dovrai imparare a reagire e pensare come lui, interpretare le sue conoscenze e le sue parole. Durante i nostri Eventi potrai combattere, risolvere enigmi, portare avanti alleanze, intrecci narrativi e vendette. Ma sarai tu a tracciare il tuo destino, forte di un'Ambientazione tanto estesa quanto aperta alle nuove idee.

Tutti coloro che partecipano a un LARP, in forma di PG (Personaggi), PNG (Personaggi non Giocanti) o Staff, lo fanno perché si divertono. La prima regola del LARP è dunque il **buonsenso**: fai quello che ti fa divertire, e che non danneggia il divertimento degli altri.

Per tutelare il divertimento di tutti, *Cronache della Rinascita* ha stabilito un pool di sanzioni e richiami per chi, in mancanza di buonsenso, infrange il Regolamento, ruba o danneggia cose che non gli appartengono, insulta gli altri Giocatori (ma non i Personaggi, nei limiti della decenza) e, più in generale, contribuisce a creare un ambiente di Gioco che non sia sereno e divertente per tutti.

I Narratori possono comminare sanzioni al Personaggio.

Gli Arbitri possono comminare sanzioni al Personaggio e al Giocatore (nei casi più gravi).

Le sanzioni al Giocatore possono andare dal richiamo verbale, alla perdita dei benefici in PAB dell'Evento, fino all'allontanamento dal Gioco per la giornata in corso o per un periodo più lungo.

IG & FG

La dicitura **IG (In Gioco)**, è utilizzata per identificare luoghi, situazioni, fatti strettamente legati al continuum della Campagna di Gioco e tutto ciò che il tuo Personaggio si troverà a dover compiere (come lanciare un Sortilegio, discutere di politica, catturare un fuggiasco, etc.).

La dicitura **FG (Fuori Gioco)**, è utilizzata per identificare luoghi, situazioni e fatti non strettamente collegati al continuum di Campagna (il bar vicino alla location, le segnalazioni di *Invisibilità*, l'atto di parlare con un Arbitro di dubbi sul Regolamento, etc.).

I Cartellini

I cartellini sono biglietti cartacei che indicano in modo univoco le proprietà di un determinato oggetto o di un determinato punto di interesse (ad esempio una porta).

Quando si vede un Cartellino, qualora sia richiesta una specifica abilità per decodificarlo, se in possesso della stessa è possibile girarlo e leggerne il retro, altrimenti sarà unicamente possibile conoscerne l'aspetto esteriore.

Se non si è in possesso dell'Abilità specifica per la decodifica di un determinato Cartellino, bisogna posarlo nella posizione originaria e ignorarlo (tranne nel caso di Trappole, vedi sotto Cartellino Interazione)

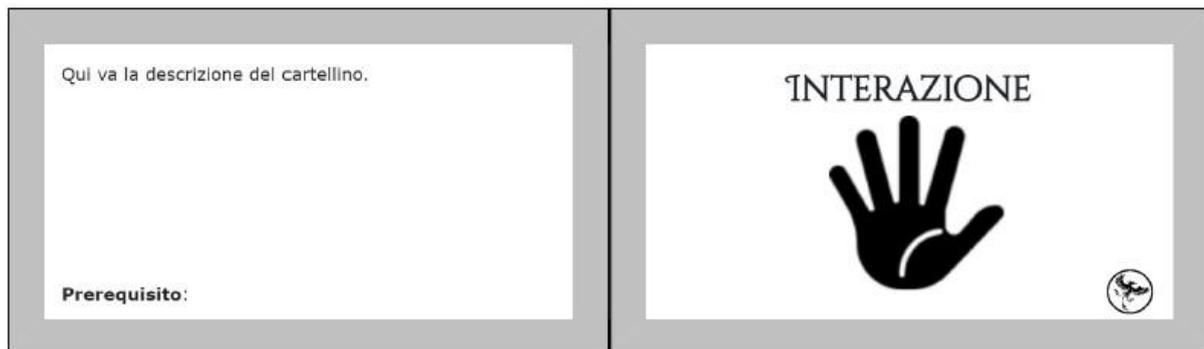
Ogni giocatore è responsabile della compilazione dei propri cartellini Artificio e Alchimia, inserendo categoricamente il proprio numero di tessera

Cartellino Interazione

Questi Cartellini possono essere trovati in prossimità di un elemento presente in Gioco (come una porta, un cassetto, un albero, etc.) ed indicano un punto di interesse con il quale è possibile interagire. La maggior parte dei Cartellini Interazione richiede una specifica Abilità per la decodifica. Esempi di Cartellini Interazione:

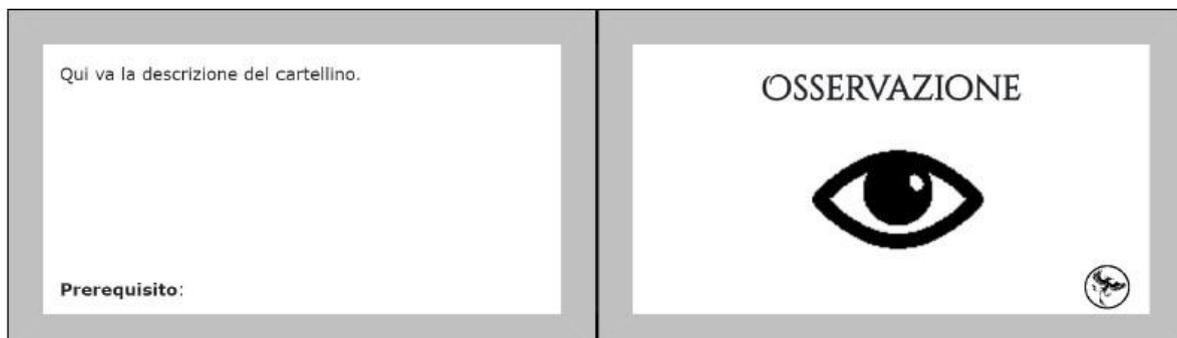
- Trappole
- Serrature
- Sigilli magici

Nel caso in cui sia un cartellino che richiede l'abilità Disattivare Trappole, se non si possiede alcun cerchio dell'abilità è necessario aprire in ogni caso il cartellino e leggerne il contenuto. È tuttavia possibile rimetterlo in posizione (senza disarmarlo) se si ha un cerchio inferiore al livello richiesto dal cartellino. In questo caso la trappola sarà ancora funzionante, ma non ne si potrà leggere il contenuto.



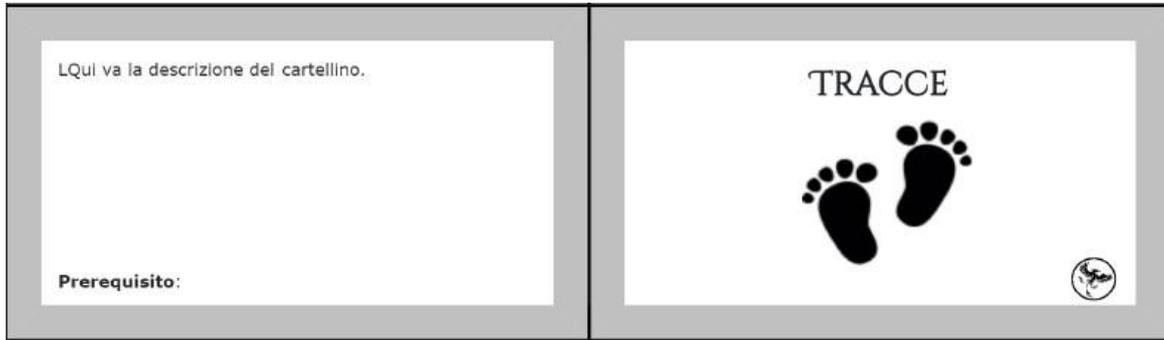
Cartellino Osservazione e Conoscenza

Questi Cartellini possono essere trovati in prossimità di un elemento presente in Gioco che presenta caratteristiche peculiari. La maggior parte dei Cartellini osservazione richiede una specifica Abilità per la decodifica.



Cartellino Tracce

Questi Cartellini possono essere trovati sul terreno. Indicano la presenza di tracce visibili, che potranno essere decodificate unicamente dall'Abilità *Seguire/Nascondere Tracce*.



Cartellino Alchimia

Questi Cartellini rappresentano il risultato delle Abilità di creazione alchemica. Essi vengono usati per creazioni di Pozioni, Unguenti, Bombe e Veleni. Essi sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'Oggetto creato (ad esempio una fiala o una bottiglietta contenente del liquido, la bomba da lanciare). Riportano, oltre al nome, una scadenza oltre la quale l'oggetto non sarà utilizzabile. L'effetto sarà contenuto all'interno, e sarà identificabile solo con un'abilità di creazione alchemica (Emulsionare o Pirotecnica)

Attenzione! Quando l'oggetto in questione esaurisce le sue cariche o scade, il cartellino deve essere strappato. Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento.



Cartellino Artificio

Questi Cartellini rappresentano il risultato delle abilità di creazione non legate ad Alchimica, come ad esempio Ingegneria, Forgia e altre. Essi sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'Oggetto creato (ad esempio la meraviglia ingegneristica cerata, l'arma su cui sia stata applicata la miglioria). Riportano, oltre al nome, una scadenza oltre la quale l'oggetto non sarà utilizzabile. L'effetto sarà contenuto all'interno, e sarà identificabile solo con un'abilità apposita.



Cartellino Reagente

Questi Cartellini sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica di un Reagente. Riportano, oltre al nome e alla descrizione, un codice oggetto, una scadenza, il numero di dosi, la via alchemica, la divinità e l'elemento a cui sono legati

Attenzione! Quando si utilizza un Reagente, il Cartellino Reagente deve essere strappato. Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento.

Dosi	1		
Elemento	Fuoco		
Via	Sublimazione		
Fede	Kenthar		
Scadenza	01/01/2000	Codice	E30-A-1

REAGENTE
Nome




Cartellino Oggetto

Questi Cartellini sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'oggetto indicato nel Cartellino. Riportano, oltre al nome e alla descrizione, un codice oggetto, un codice valore (che può essere utilizzato da chi ha l'Abilità *Conoscenza Valore*), un codice Falso (che può essere utilizzato da chi ha l'Abilità *Conoscenza Falso*) e un eventuale requisito per poter essere aperto. All'interno del cartellino verranno elencate le proprietà dell'Oggetto (se ne possiede, che siano magiche o meno). Se possiede capacità, l'oggetto avrà segnato anche una scadenza oltre al quale esse smettono di funzionare.

Attenzione! Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento. È necessario quindi munirsi, per gli Eventi successivi, di un oggetto personale che rappresenti adeguatamente l'oggetto descritto nel Cartellino.

Qui va la descrizione del cartellino.

Prerequisito:

Scadenza	01/01/2000	Codice	E30-A-1
Valore		Falso	

OGGETTO
Nome




Cartellino Furto

I Cartellini Furto sono Cartellini adesivi particolari, che possono essere applicati su un oggetto di un altro Giocatore per simularne il furto. Essere visti con in mano il *Cartellino Furto* o mentre lo si attacca significa, in Gioco, essere colti con le "mani nel sacco". Rendersi conto di avere un Oggetto con un Cartellino Furto correttamente applicato significa, in Gioco, essersi resi conto della già avvenuta sparizione di quell'Oggetto. Qualunque Personaggio veda un Cartellino Furto correttamente applicato ad un Cartellino Oggetto o a un contenitore è tenuto a avvisare FG sia il Giocatore proprietario dell'oggetto e un Narratore.

La rappresentazione fisica dovrà essere consegnata solo nel caso in cui sia di proprietà dell'Associazione. Per maggiori dettagli, vedi l'Abilità *Furto* nella Specializzazione *Via del Furfante*.

I Cartellini Furto devono essere portati dal giocatore e possono avere varia forma e dimensione. L'importante è che soddisfino questi prerequisiti:

-Non essere trasparenti.

-Avere una dimensione di 2cmx3cm oppure con diametro di 2,5cm.

-Rechino la scritta "Furto" con un simbolo riconoscibile (anche le iniziali del giocatore o del personaggio, ad esempio).

I Personaggi

I personaggi sono i veri protagonisti del gioco. Sono coloro che determinano l'andamento delle campagne e delle trame in corso e decidono il futuro dell'intera ambientazione.

Ogni personaggio è definito da una serie di cose:

- Background
- Caratteristiche
- PAB
- PF
- Abilità
- Specializzazioni

Il **Background** è la storia del personaggio. Chi è? Cosa ha fatto prima di iniziare la sua carriera di eroe? Cosa l'ha portato a intraprendere questa strada? Un buon background racchiude in poche righe l'inizio di quella che è la storia del personaggio che verrà poi dipanata nel corso degli eventi. Tale storia può essere usata dai Tramisti per costruire storie personali attorno al personaggio.

Le **Caratteristiche** sono le informazioni basilari che definiscono il personaggio. Dove vive, che divinità prega, che legame ha con gli elementi, ecc. Esse possono essere modificate dalle Abilità che il personaggio ottiene. Vengono definite meglio nel capitolo *Caratteristiche*.

I **PAB** sono i Punti Abilità che vengono acquisiti giocando (e collaborando) e possono essere usati per "comprare" le Abilità al proprio personaggio. Vengono definiti meglio nel capitolo *Punti Abilità (PAB)*.

I **PF** sono i punti ferita. Rappresentano la fisicità e la resistenza del nostro personaggio. Vengono definiti meglio nel capitolo *Punti Ferita (PF)*.

Le **Abilità** rappresentano quello che il nostro personaggio sa fare e ognuna di loro definisce un aspetto singolare del nostro personaggio. Le Abilità vengono "comprate" con i PAB e rappresentano il crescere dell'esperienza del personaggio. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità*.

Le **Specializzazioni** rappresentano l'apice dell'addestramento e della crescita di un personaggio. Esse ci definiscono la strada che il personaggio ha deciso di intraprendere dettagliando meglio le scelte e rafforzandone l'unicità. Vengono definite meglio nel capitolo *Specializzazioni*.

Caratteristiche

Ogni Personaggio è definito da determinate caratteristiche:

- Razza
- Fede
- Affinità Elementale
- Regione di appartenenza
- Destrezza
- Forza

La **Razza** indica a quale razza (e talvolta sottorazza) il personaggio appartiene. Essa può appartenere alla lista delle razze semplici o a quella delle razze potenti. Ogni razza (a parte l'Umano) possiede dei prerequisiti estetici ai quali bisogna sottostare per poter giocare il personaggio. Nel caso delle Razze Potenti è richiesto l'invio di una foto del giocatore con il trucco e il costume che si vuole utilizzare per avere una risposta immediata sulla fattibilità o meno. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità Territoriali & Razze*.

La **Fede** indica a quale dei 9 dei il personaggio è legato. Questo è un vero e proprio legame mistico che, alla morte del personaggio, fa sì che l'anima raggiunga i paradisi della divinità venerata. Scegliere una divinità non è una cosa semplice né deve essere una scelta presa alla leggera. Spezzare il legame con la propria divinità patrona e crearne uno con una nuova è tutt'altro che semplice e diretto. Difficilmente, inoltre, un personaggio non venererà alcuna divinità in quanto è risaputo che le anime dei senza dei finiscono negli inferni del dio Kenthar.

L'**Affinità Elementale**, a differenza della Fede, è un concetto più materiale e indica a quale dei 6 elementi il personaggio è fisicamente (e mentalmente) più vicino. Questo legame permette di usare la magia arcana dell'elemento a cui si è affini ma esso influenza anche il comportamento del personaggio. A seconda dell'elemento, infatti, il carattere di un individuo cambia:

Un affine al fuoco sarà più impetuoso, avrà sentimenti più forti e li paleserà più facilmente.

Un affine all'acqua avrà un comportamento più mite e razionale. Oppure avrà il carattere del mare in tempesta.

Un affine alla terra sarà lento nelle decisioni. Pondererà attentamente sulle scelte prima di prenderle.

Un affine all'aria avrà un approccio leggero alla vita. Sarà curioso e cambierà idea facilmente adattandosi a quello che gli succede intorno.

Un affine al buio prediligerà la solitudine e il silenzio. Difficilmente avrà fiducia verso il prossimo.

Un affine alla luce sarà un amante della vita. Darà fiducia e amicizia agli altri ma odierà le menzogne e i sotterfugi.

La **Regione di Appartenenza** definisce dove il personaggio vive e a chi ha giurato la sua fedeltà. Essa da accesso alle Trame di Regno, al Forum di fazione, al mercato e all'Abilità specifica del regno scelto. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità Territoriali & Razze*.

La **Destrezza** rappresenta l'agilità fisica del personaggio. Maggiore è la destrezza, con più facilità ci si libererà dalle costrizioni o si effettueranno azioni narrative che necessitano di agilità per essere compiute. Un personaggio parte con **Destrezza 1**. Essa può essere aumentata tramite determinate abilità.

La **Forza** rappresenta la potenza fisica del personaggio. Maggiore è la forza, con più facilità si potrà bloccare altri personaggi, liberarsi dalla loro presa, o si effettuare azioni narrative che necessitano di forza fisica per essere compiute. Un personaggio parte con **Forza 1**. Essa può essere aumentata tramite determinate abilità. **Salvo diversa indicazione del narratore, massimo 3 persone possono cooperare contemporaneamente ad una stessa azione, sommando i rispettivi punteggi di Forza.**

Punti Abilità (PAB)

Ogni Personaggio inizia con **100 PAB**, che può utilizzare per acquisire delle Abilità.

Ogni Giocatore guadagna **3 PAB** per giornata di Gioco, di cui **1 al Giocatore** e **2 al Personaggio** giocato durante l'Evento. I PAB al Giocatore permangono alla morte del Personaggio giocato, mentre quelli al Personaggio non possono essere riutilizzati.

Ogni Personaggio può avere un massimo di 500 pab spesi tra le abilità descritte in questo Regolamento. Esulano da questo massimale le abilità segrete.

Anche le collaborazioni extra-Evento (scrittura di Trame, realizzazione di prop, montaggio, smontaggio, etc.) sono retribuite in PAB al Giocatore, in base al tempo ed eventualmente al denaro impiegato.

Alla sezione *Tutoring* del *Forum*, troverete maggiori informazioni sulla gestione dei PAB e sui Personaggi giocabili.

Punti Ferita (PF)

Ogni Personaggio possiede una certa resistenza ai Danni, determinata dai suoi Punti Ferita (PF).

I Punti Ferita sono **alocazionali**: questo significa che un Personaggio può subire un numero di ferite pari al suo numero di PF, indipendentemente da dove viene colpito.

Ogni Personaggio ottiene in Creazione **2 Punti Ferita**, incrementabili acquisendo particolari Abilità o lanciando specifici Sortilegi.

Sanguinamento & Morte

Quando il Personaggio è sconfitto, cioè arriva a 0 PF, entra in Stato di **Sanguinamento** per **10 minuti**.

Un Personaggio in questo stato deve sdraiarsi a terra e simulare la parziale perdita di coscienza: è vagamente cosciente dell'ambiente che lo circonda. Percepisce la presenza o meno di altre persone o creature in maniera sfocata. Non comprende cosa gli viene detto, non quindi alzarsi, camminare, attaccare, urlare, usare Abilità e deve ignorare quanto accade intorno (a parte la presenza o meno di altri individui).

Un PG/PNG in sanguinamento può essere ancora bersaglio di chiamate (di danno o effetto).

Al termine dei 10 minuti di Sanguinamento, se non guarito, il Personaggio **muore definitivamente**.

Inerme

Un Personaggio è considerato Inerme quando:

È legato/imbavagliato o trattenuto con un punteggio di *Forza* superiore al proprio. In generale, un Personaggio è considerato Inerme quando non è in grado di muoversi.

È Bersaglio di Chiamate di Effetto Durature, ad eccezione di BERSERK, STRIKE DOWN, FEAR, REPEL e DOMINATION.

È in Stato di *Sanguinamento*.

Quando un Personaggio è Inerme **non può attaccare, parare o usare Abilità** (alcune eccezioni, come l'Abilità *Destrezza*, possono essere utilizzate anche quando si è Inerme a causa di vincoli fisici come corde, bavagli, etc.).

PE & PS

Al TIME IN, ogni Personaggio possiede **10 Punti Energia (PE)** e **10 Punti Speciali (PS)**.

PE

I **PE** indicano la quantità di energia che ogni Personaggio può utilizzare ad ogni *Intervallo*.

I PE si ricaricano ad ogni *Riposo*.

PS

I **PS** indicano la quantità di energia giornaliera che ogni Personaggio può utilizzare a giornata di Gioco.

I PS si ricaricano ogni giorno all'alba (ore 06:00 circa).

Una volta che il Personaggio ha speso tutti i propri PE (10), non può più utilizzare alcuna Abilità che ne richieda l'utilizzo:

per farlo, dovrà attendere l'inizio di un nuovo *Intervallo*.

Alcune Abilità necessitano dell'utilizzo di PS: si tratta di Abilità particolarmente potenti/utili che scalano il massimale di PS accessibili al Personaggio per il resto della giornata di Gioco.

Una volta che un PG ha terminato i propri PS, non avrà modo, se non tramite eccezioni narrative, di recuperarne, ma continuerà a recuperare il proprio massimale di PE (10) al verificarsi delle condizioni descritte nel capitolo *Intervallo&Riposo*.

Se un PG o PNG è sotto l'effetto di una qualunque chiamata effetto, non potrà spendere PE/PS per tutta la durata dell'effetto subito.

FORZA DI VOLONTÀ

Con la meccanica generale **Forza di Volontà**, in qualsiasi momento, il Personaggio può utilizzare **1 PS** per recuperare il proprio massimale di PE. **Forza di Volontà** può essere usato solo una volta a *Intervallo*.

Per utilizzare questa meccanica è necessario alzare un braccio con il pugno chiuso verso il cielo e mantenere la posizione per 10 secondi, senza attaccare, subire danni e/o effetti o usare Abilità.

Intervallo & Riposo

È definito *Intervallo* quel lasso di tempo (personale) che intercorre tra un *Riposo* e l'altro. Durante un *Intervallo*, un PG ha a disposizione **10 PE e tutti i PS non ancora spesi durante la giornata di gioco**.

Il *Riposo* è un lasso di tempo di **10 minuti** (tranne eccezioni narrative) durante i quali un PG non utilizza Abilità durature o istantanee che consumano PE o PS, non subisce o sta ancora subendo chiamate di Effetto o di Danno e non combatte.

Durante il *Riposo* un PG ricarica i suoi PE fino al massimale (10) e i suoi PA (a meno di aver subito una chiamata CRUSH non curata). Il *Riposo* e la ricarica **sono impliciti** e non hanno bisogno di alcuna segnalazione.

NOTA: è possibile utilizzare un segnatempo IG per calcolare il tempo.

Valuta di Gioco

Come nel mondo reale, anche nei mondi immaginari la civilizzazione ha portato l'uso della moneta a soppiantare il baratto. In Elemiri vengono usate delle monete in materiale diverso di tre tagli diversi sia per gli scambi di tutti i giorni, sia per i grandi contratti commerciali.

Le monete sono tutte di metallo e si dividono in:

-Monete di Rame, il taglio più piccolo. Con esse solitamente ci si paga da bere o da mangiare in locanda.

-Monete d'Argento, il taglio intermedio. Una moneta d'argento vale 10 monete di rame. Con esse solitamente ci si paga un bene particolare, una nuova costruzione o grandi quantità di risorse.

-Monete d'Oro, il taglio più grande. Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento. Con esse solitamente ci si paga i beni di lusso e le concessioni più prestigiose.

Ogni giocatore ottiene 3 monete d'argento alla creazione del loro primo personaggio. È inoltre possibile acquistare un sacchetto di monete comunicandolo in segreteria (si può fare una sola volta a giocatore). Tutte le altre monete (come qualsiasi altra forma di ricchezza), va guadagnato durante i Live oppure tramite PI (vedere l'Appendice F -Punti Infraevento).

Oggetti Magici, invocazioni e rune

Durante il gioco sarà possibile entrare in possesso o interagire con oggetti dotati di abilità particolari, in grado di emulare abilità peculiari o di creare effetti unici. Alcuni di essi conferiranno il loro effetto semplicemente mantenendone il possesso o indossandolo, mentre altri richiederanno una specifica formula per attivarne il potere. In questo caso, il Giocatore dovrà recitare "Io Invoco il Potere di X", con X il nome dell'oggetto riportato sul cartellino oggetto.

Durante il gioco si può incappare in Personaggi in grado di apporre le Rune, marchi particolari dotati di enorme potere che vanno ad interagire con la trama stessa del mondo. Nel caso in cui si divenga bersaglio di una Runa, sul punto colpito apparirà un simbolo identificabile e leggibile solo grazie a specifiche abilità (vedi la lista delle abilità dell'albero "Mente").

Sortilegi & Formula

Per lanciare un Sortilegio è necessario avere almeno una mano libera, non è possibile parare, attaccare o correre, ma si può camminare a passo normale. Non si può lanciare Sortilegi o usare abilità a consumo di PE se si è sotto effetto di una qualsiasi chiamata a effetto ad eccezione di DOMINATION.

Non è possibile trattenere un sortilegio una volta terminata la formula, ma va scaricato immediatamente sul bersaglio o annullato.

Non è possibile lanciare sortilegi mentre si indossa alcuna armatura "mondana" (cioè non derivante da sortilegi o abilità). Effetti attivi lanciati una volta indossata un'armatura non andranno persi, ma rimarranno attivi in funzione del TAG dell'abilità da cui sono stati generati (vedi il capitolo "TAG")

Per lanciare un Sortilegio in armatura è necessario possedere specifiche Abilità.

È sempre necessario scandire la Formula a voce udibile, recitandola con la giusta enfasi; una Formula sussurrata o pronunciata troppo velocemente vanifica il Sortilegio. Inoltre, il lancio della Formula deve durare almeno 5 secondi.

È necessario tenere una mano alzata o comunque ben visibile quando si pronuncia la Formula

Le seguenti Formule *codificate* valgono per TUTTI i Sortilegi dei Rami descritti:

MAGIA

VOCANDO [Elemento] IGNEM (Fuoco), LUCEM (Luce), TENEBRAE (Buio), TERRAM (Terra), AQUAM (Acqua), AEREM (Aria) + Formula + Chiamata

FORMULA: *Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.*

PREGHIERA

IN NOMINE [Divinità] + Formula + Chiamata

FORMULA: *Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.*

CANTO

VOX AEDUM + Formula + Chiamata

FORMULA: *Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.*

GUARIGIONE

ANIMAM VOCO + Formula + Chiamata

FORMULA: *Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.*

Dopo aver adeguatamente recitato la Formula, va dichiarata la Chiamata prodotta del Sortilegio o, nel caso in cui questo non produca Chiamate, il nome del Sortilegio lanciato.

Se si viene interrotti (si subiscono in maniera efficace Danni/Effetti) durante il lancio, i PE/PS del Sortilegio non vengono consumati, ma è necessario ripetere il lancio del Sortilegio dall'inizio.

I Sortilegi hanno **quattro** possibili Bersagli, sempre segnalati nel testo del Sortilegio:

TOCCO

I Sortilegi a Tocco funzionano solo quando il Lanciatore tocca con almeno una mano libera il Bersaglio del Sortilegio.

PERSONALE

I Sortilegi Personali hanno il Lanciatore come Bersaglio (deve toccare sé stesso almeno con una mano libera, declamando a voce alta il nome del Sortilegio o l'Effetto da esso scaturito).

DISTANZA

I Sortilegi a Distanza hanno sempre una gittata di 10 metri e non possono mai essere veicolati da armi.

OGGETTO

Questi Sortilegi hanno sempre come Bersaglio un'arma, uno scudo o un'armatura e funzionano solo quando il Lanciatore tocca con almeno una mano libera l'Oggetto Bersaglio del Sortilegio.

■

Chiamate

Le Chiamate sono parole dal significato univoco, generalmente in Inglese, utilizzate per indicare un'azione che non è rappresentabile nella realtà, come un Danno Magico o un Effetto di manipolazione mentale.

Alcune Chiamate possiedono un Descrittore, un Moltiplicatore ed una Natura, da dichiarare in quest'ordine.

DESCRITTORE	Indica le caratteristiche peculiari della Chiamata (irresistibilità, persistenza, etc.).
MOLTIPLICATORE	Indica la forza del Danno o la potenza della Chiamata di Effetto.
NATURA	Indica la fonte della Chiamata (Mondana, Magica, Elementale, etc.).

Esistono delle abilità in grado di aggiungere modificare una singola parte di una chiamata (descrittore, moltiplicatore, natura). Qualora un'abilità dovesse fornire una chiamata di danno/effetto, essa è **immodificabile** da altre abilità (se ad esempio un'abilità permette di dichiarare una chiamata THROUGH DOUBLE, non ne si potrà modificare né il descrittore, né il moltiplicatore, né la natura).

Chiamate di Effetto Durature

Ogni Chiamata di Effetto Duratura ha **due livelli di potenza** (Cerchi): il primo Cerchio dura **15 secondi**, mentre il secondo Cerchio dura **30 secondi**.

Esiste un terzo Cerchio delle Chiamate di Effetto Durature, accessibile unicamente a Narratori e alcuni speciali tipi di Creature (PNG): questo Cerchio dura **45 secondi**.

Un Effetto veicolato da armi può essere parato con un'arma o uno scudo correttamente impugnati. Un Personaggio non può essere affetto da più di una Chiamata di Effetto Duratura: se si subisce una Chiamata di Effetto Duratura mentre si è già Bersaglio di un Effetto, la seconda Chiamata sovrascrive la prima se è di cerchio pari o maggiore. Nel caso di chiamate con i descrittori KEEP o REPEAT, una eventuale chiamata successiva senza tali descrittori sovrascriverebbe la chiamata precedente solo per la sua durata. Al termine di quella, la chiamata con i descrittori sopra citati torna ad avere effetto.

Es:

1. Un bersaglio subisce la chiamata KEEP STUN.
2. Successivamente il bersaglio subisce la chiamata PAIN 2. Essa sovrascrive la chiamata precedente per i 30 secondi della durata.
3. Dopo 30 secondi torna ad avere effetto la chiamata KEEP STUN. Se per caso, in quei 30 secondi, il bersaglio subisce una chiamata HEALING AURA, l'effetto KEEP STUN torna ad essere attivo immediatamente.

Tutte le Chiamate di Effetto Durature, ad eccezione di DOMINATION, influenzano direttamente il corpo del Bersaglio.

Nota all'interpretazione: *alcuni Effetti provocano, visivamente, condizioni simili. Per questo è essenziale simulare adeguatamente gli Effetti di seguito descritti, divertendosi e recitando al meglio delle proprie possibilità.*

FEAR

Il Bersaglio fugge terrorizzato dalla fonte della Chiamata, non può più avvicinarsi a meno di 10 metri da essa e risulta impossibilitato ad attaccare.

Non rende Inerme.

BERSERK

Il Bersaglio è in preda a una furia omicida. Attaccherà la persona più vicina **ignorando la fonte della Chiamata**.

Non rende Inerme.

PARALYZE

Il Bersaglio è immobilizzato e non può muoversi né parlare anche se continua a vedere e sentire tutto quello che gli accade attorno.

Rende Inerme.

STRIKE DOWN

Il Bersaglio cade a terra prono. In questa condizione è possibile attaccare o difendersi. Permane per la durata del Cerchio associato.

Non rende Inerme.

PAIN

Il Bersaglio è stordito da un dolore lancinante, che lo costringe a rantolare sul posto. In questo stato è impossibile comporre frasi di senso compiuto.

Rende Inerme.

REPEL

Il Bersaglio viene costretto ad allontanarsi dalla fonte della Chiamata di almeno 5 passi. Per tutta la durata dell'effetto, il Bersaglio è impossibilitato a riavvicinarsi alla stessa.

Non rende Inerme.

STUN

Il Bersaglio è stordito. Può solo barcollare sul posto, in piedi, ed è solo vagamente cosciente di quello che gli accade intorno.

Rende Inerme.

DOMINATION

Il Bersaglio deve eseguire al meglio delle sue possibilità il comando ricevuto insieme alla Chiamata, dandogli priorità rispetto a ogni altra azione. Non può agire in nessun modo volto a liberarsi dall'Effetto, direttamente o indirettamente. Il comando ricevuto va eseguito per tutto il tempo in cui l'Effetto è attivo e, se completato, l'Effetto del DOMINATION termina. Non è possibile ordinare ad un Bersaglio di commettere qualunque azione palesemente dannosa nei suoi confronti (buttarsi da un ponte, tagliarsi la gola, etc.).

Il comando deve essere CHIARO (non sarà valido un "*DOMINATION: fai quello che ti pare*", ma ad esempio sarà valido un "*DOMINATION: ignorami, facendo finta che io non ci sia e comportati normalmente*").

Una volta terminato l'Effetto, il Bersaglio diviene consapevole della Dominazione ricevuta.

A differenza degli altri Effetti, il DOMINATION non ha cerchi e dura 1 minuto.

È necessario utilizzare un'abilità specifica per resistere ad una chiamata DOMINATION (ad es. Barriera Mentale dell'albero BARDO – MENTALISTA).

Non rende Inerme.

Chiamate di Effetto Istantanee

Le Chiamate di Effetto Istantanee si applicano immediatamente dopo l'utilizzo dell'Abilità \ Sortilegio. Non hanno Rank, pertanto non è possibile resistergli con abilità generiche che forniscono resistenza ad uno specifico Rank (ad es. Stoicismo dell'Onda dell'albero MISTICO – RITUALISMO), ma si deve utilizzare un'abilità specifica.

HEALING [Numero]

Il Bersaglio viene curato di un numero di PF pari al numero che segue la Chiamata. Se non è specificato, è 1.

HEALING [Chiamata]

Il Bersaglio viene curato secondo il seguente schema:

AURA: libera il Bersaglio da qualsiasi Effetto Duraturo.

REPEAT/KEEP: libera il Bersaglio dal Descrittore REPEAT o KEEP.

FATAL: guarisce il Bersaglio dalla Chiamata FATAL. Il Bersaglio è ancora a o PF.

EFFETTO: libera il Bersaglio dall'Effetto specificato.

PA: una Chiamata così composta, indica il pieno recupero dei PA forniti da un'armatura.

TELEPORT

Il Bersaglio viene teletrasportato in una locazione indicata dal Lanciatore, e deve utilizzare immediatamente la segnalazione di *Fuori Gioco* finché non vi arriva, muovendosi velocemente ed ignorando quanto gli accade intorno. Non è resistibile salvo specificatamente indicato da un'abilità (non è quindi possibile resisterlo con abilità che forniscono resistenza ad effetti generica, ma è resistibile grazie ad un'abilità che fornisce specificatamente una resistenza al TELEPORT)

DISMISS

Bandisce Creature non native del Piano Materiale spedendole nel Piano d'origine. Creature particolarmente potenti, possono rivelarsi resistenti a questa Chiamata.

DISPEL

Cancella qualsiasi effetto attivo sul bersaglio (non derivante da Maestrie e abilità legate a Forgia), comprese infusioni e potenziamenti mistici non derivanti da abilità. Se lanciato direttamente su di un oggetto magico lo distrugge. Se lanciato su un Circolo Rituale:

- Attivo: drena 10 PE spesi
- Non attivo: ne previene l'utilizzo per 5 minuti
il potere rendendo più complicato effettuare rituali in quel circolo.

Può avere effetti narrativi

Descrittori

CRUSH

Chiamata che inabilita l'arma, lo scudo o l'armatura colpita: L'oggetto colpito può essere comunque utilizzato per infliggere il Danno base (ONE) e/o parare, ma diviene impossibile applicare qualunque abilità sull'oggetto colpito (arma, armatura, scudo o oggetti di diversa natura), che sia un sortilegio, maestria, forgia, unguento o altro, finché non viene riparato. Qualunque effetto precedentemente attivo viene disattivato o, nel caso di una forgia o unguento, perso. Un oggetto magico perde le sue proprietà magiche finché non viene riparato. L'unica proprietà che perdura su di un oggetto rotto è la Natura proveniente da un materiale speciale utilizzato per crearla. Ad un'armatura colpita dalla Chiamata CRUSH viene azzerata di tutti i PA e non potrà rigenerare i PA a fine *Intervallo* finché non viene prima curato il descrittore CRUSH. Su alcuni mostri può avere effetti particolari, dipendente dalla natura del mostro.

REPEAT

Se questa Chiamata è legata ad un Danno, i PF da essa sottratti possono essere ripristinati con una semplice cura, ma il Bersaglio dovrà auto-dichiararsi il Danno ogni 30 secondi fino a quando non sarà stata rimosso il Descrittore.

Se legata ad un Effetto, questo potrà essere curato normalmente ed avrà termine normalmente, ma il Bersaglio dovrà auto-dichiararsi l'Effetto ogni 30 secondi finché non verrà rimosso il Descrittore.

KEEP

Un Effetto o un Danno legato al descrittore KEEP si mantiene oltre la durata normale fino a che non viene curato. Per essere curato l'Effetto o il Danno, deve essere prima curato il Descrittore.

THROUGH

Chiamata che ignora i PA e colpisce direttamente i PF del Bersaglio.

Resistendo ad un descrittore, si subisce comunque l'effetto della chiamata senza quest'ultimo (ad esempio una chiamata CRUSH DOUBLE su un bersaglio con una resistenza al CRUSH sarà equivalente ad una chiamata DOUBLE, oppure una chiamata KEEP PAIN 2 su di un bersaglio con resistenza al KEEP diverrà una chiamata PAIN 2)

Moltiplicatori

Nota all'interpretazione: i Danni sono ferite di intensità variabile che il Personaggio subisce. Vanno recitati adeguatamente, simulando il dolore del colpo, la rabbia scaturita dalla ferita aperta, la debolezza causata dal sangue versato, etc.

ONE	Danno singolo, da omettere se ci sono delle Nature / Descrittori collegati o se viene usato in corpo a corpo.
DOUBLE	Infligge 2 Danni.
TRIPLE	Infligge 3 Danni.
ZERO	Azzera i PA, se presenti o, in mancanza di essi, azzera i PF. Non è MAI resistibile con RD, ma può essere resistito con Abilità particolari
FATAL	Azzera PA e PF e aggrava la ferita rendendola fatale. Il Bersaglio può essere curato solo dopo aver curato l'aggravante con una Chiamata HEALING FATAL. Non è MAI resistibile, salvo che con abilità particolari.
MORTAL	Uccide immediatamente. Non è MAI resistibile, ma può essere resistito con Abilità particolari.

Nature

MONDANO	Danno Mondano che non va dichiarato.
MAGIC	Danno Magico legato all'Onda pura, senza influenza Elementale.
HOLY	Danno <i>Sacro</i> legato alla sfera del Divino.
SILVER	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Aria</i> e <i>Acqua</i> .
BURN	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Fuoco</i> e <i>Luce</i> .
ACID	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Buio</i> e <i>Terra</i> .
VOID	Danno legato al <i>Nulla</i> e alla Taumaturgia Oscura. Un danno con questa natura non è mai riducibile/evitabile se non con abilità specifiche.
ARTIFACT	La Chiamata di Danno/Effetto con questa Natura non è mai resistibile o riducibile (con RD).

Altre Chiamate

MAN DOWN	Questa è una Chiamata FG che indica che un Giocatore si è ferito o si è sentito male. Può essere utilizzata da chiunque si trovi vicino al Giocatore in questione.
NO EFFECT	Questa Chiamata viene utilizzata in risposta a una Chiamata di Danno o di Effetto, e indica che l'Effetto o il Danno non hanno avuto successo.
MASS	Salvo specifiche indicazioni, chiunque senta la Chiamata associata a MASS la subisce.
DROP	Questa Chiamata è utilizzata dai Narratori o dagli Arbitri e costringe il Giocatore ad abbandonare momentaneamente il Gioco, dirigendosi rapidamente e con il dito alzato (Fuori Gioco) verso l'Arbitro/Narratore che lo ha richiamato.
TIME FREEZE	Questa Chiamata impone a tutti i Giocatori di bloccarsi e abbandonare immediatamente qualsiasi attività stiano svolgendo. È obbligatorio chiudere gli occhi, fino alla Chiamata TIME IN.
TIME IN	Questa Chiamata viene effettuata dai Narratori e indica l'inizio della giornata di Gioco o il termine della Chiamata TIME FREEZE.
TIME OUT	Questa Chiamata viene effettuata dai Narratori e indica il termine della giornata di Gioco o dell'Evento. <u>Dopo il time out non possono essere utilizzate abilità se non in presenza di un narratore</u>

Resistenza al Danno (RD)

■
Alcune Abilità garantiscono al PG una **Resistenza al Danno (RD)**, che consente di resistere ai *Moltiplicatori* di Danno (**dichiarando NO EFFECT**) legati ad una specifica *Natura*. I Moltiplicatori ZERO, FATAL e MORTAL non sono mai riducibili con RD, ma possono essere resistiti con specifiche Abilità. È possibile avere una sola RD per volta. Salvo diversamente specificato, resistere ad una Natura di danno permette di resistere all'intera chiamata. Se una RD non ha associata alcuna natura, viene applicata per tutte le chiamate aventi quel moltiplicatore (se ad esempio si possiede "RD2", sarà possibile resistere a tutte le chiamate aventi moltiplicatore fino a DOUBLE indipendentemente dalla natura associata), **tranne che le chiamate aventi natura ARTIFACT e VOID**

Le RD possono essere di 3 tipi:

RD 1	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore ONE della Natura specificata dall'Abilità.
RD 2	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore ONE e DOUBLE della Natura specificata dall'Abilità.
RD 3	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore ONE, DOUBLE e TRIPLE della Natura specificata dall'Abilità.

Combattimento

La parola d'ordine in questo caso è: **SCENOGRAFICO!**

Ogni volta che ti trovi a combattere, con lo stile ed i modi che più si addicono al tuo Personaggio, cerca di farlo con movimenti cauti e misurati, caricando adeguatamente il colpo e recitando al meglio delle tue possibilità le ferite subite.

Per garantire il divertimento e la sicurezza di tutti, sono previste alcune regole: affinché un colpo sia valido, l'arma deve impattare sul corpo dell'avversario. Il colpo deve essere calibrato in modo da essere avvertito chiaramente dal Giocatore, anche se ha l'armatura, ma senza essere intenzionalmente doloroso. Non sono permessi colpi (intenzionali) ai genitali e alla testa, incluso il volto; colpire intenzionalmente una delle zone suddette è quindi un'infrazione grave del Regolamento.

Armi

Tutti i Personaggi sanno utilizzare le Armi di seguito descritte, mentre solo alcuni Rami sbloccano l'accesso a Armi da Fuoco, Armi da Tiro, Armature e Scudi.

Le uniche armi ammesse sono quelle realizzate da venditori specializzati nella costruzione di armi da LARP. Qualunque arma artigianale deve passare un check di sicurezza da parte del Gruppo Regolamento.

Armi Corte: 45cm di lunghezza massima, con anima rigida.

Armi Medie: 110 cm di lunghezza massima, con anima rigida e non flessibile.

Armi Lunghe: 111 cm di lunghezza minima, con anima rigida e non flessibile.

Armi da Tiro: 30 libbre di Potenza massima per archi e balestre. **Le frecce o i dardi non possono essere parate con un'arma, ma solo con gli scudi.**

Armi da Lancio: 20 cm di lunghezza massima per armi senza anima e flessibili (come pugnali o asce da lancio). **Le armi da lancio non possono essere parate con un'arma, ma solo con gli scudi.**

Armi da Fuoco: riproduzioni fedeli di armi da fuoco ad avancarica, con fulminante. Per la ricarica è necessaria una simulazione adeguata di almeno 10 secondi (15 per moschetti). Non si può utilizzare più di una Arma da Fuoco alla volta, ma sono ammesse armi con doppia canna, che infliggono il doppio dei Danni (ma necessitano di 10 secondi di ricarica per canna).

Scudi

Esistono 3 differenti tipi di Scudi, accessibili con specifiche Abilità:

Scudi Brocchieri: Scudi rotondi delle dimensioni massime di 35 cm, che possono essere fissati sull'avambraccio lasciando libera la mano. È possibile indossare uno scudo brocciato su ogni braccio se si è in possesso di una specifica abilità.

Scudi Normali: nel punto più lungo 80 cm e nel punto più largo 50 cm, oppure scudi tondi del diametro di 60 cm

Scudi Pavesi: nel punto più lungo 120 cm e nel punto più largo 70 cm, oppure scudi tondi del diametro di 85 cm

Armature

■
Indossare un'armatura fornisce al Personaggio dei **Punti Armatura (PA) allocazionali (cioè non si conta separatamente ogni locazione ai fini della rottura dell'armatura)**, il cui numero dipende dal tipo di armatura indossata. Indossare un'armatura rende il personaggio inabile nell'uso di alcune Abilità (es: Sortilegi).

I PA vengono scalati prima dei PF del Personaggio e vengono recuperati al subentrare di un nuovo *Intervallo* (vedi capitolo *Intervallo*) o attraverso specifiche Abilità se non si è sotto l'effetto di una chiamata CRUSH.

I PA vengono calcolati a seconda della copertura effettiva delle parti del corpo del Personaggio e possono variare da 1 a 8 PA.

N.B: Affinché un Personaggio benefici di PA dati dall'Armatura indossata è obbligatorio che almeno il torso del Giocatore sia coperto, altrimenti le restanti parti dell'Armatura saranno considerate meramente decorative e non conferiranno PA.

Armature il cui materiale verrà simulato da un materiale diverso (esempio resina, plastazote o altro) devono essere necessariamente preventivamente approvate dal GA mandando una foto al Gruppo Ambientazione. Qualora questa condizione non venisse rispettata il GA/GR si riserva di non applicare i normali bonus derivanti dalla copertura

Di seguito la tabella sui PA forniti dai diversi tipi di armature:

CUOIO

Se viene usata per coprire il Torso: **+1 PA.**

Se viene usata per coprire 2 Arti: **+1 PA (Massimo +2 PA per i 4 arti).**

METALLO

Se viene usata per coprire il Torso: **+2 PA.**

Se viene usata per coprire 2 Arti: **+2 PA (Massimo +4 PA per i 4 arti).**

SOVRAPPOSTA (necessita dell'apposita abilità)

È possibile sovrapporre due armature nella locazione del torso. In quel caso i bonus delle due armature vanno a sommarsi. Non è possibile sovrapporre cuoio con cuoio.

Cuoio + Metallo: **+1 PA +2 PA = +3 PA.**

Metallo + Metallo: **+2 PA + 2 PA = +4 PA.**

Una Locazione deve essere coperta almeno al 75% (esclusi gomiti, ginocchia, mani, piedi) per fornire i PA sopra descritti.

■

Segnalazioni.

Le segnalazioni sono specifici gesti delle mani che servono a indicare in modo univoco una particolare condizione del Personaggio o del Giocatore.

Invisibilità / Nascondersi 1, 2, 3, 4

Braccio alzato con un numero di dita aperte variabile da 1 a 4 in base al Cerchio conferito dall'Abilità, mentre l'altra mano deve essere chiusa a pugno sul petto.

Questa segnalazione indica che il Personaggio si è mimetizzato con le ombre circostanti, in modo mondano o mistico, e non è visibile agli altri Giocatori a meno di specifiche Abilità che indichino altrimenti. Un Personaggio nascosto non può essere attaccato da qualcuno che non lo vede, ed è necessario ignorare un Personaggio che utilizzi tale Segnalazione.

Il Personaggio può nascondersi in fitte zone boschive, in zone poco illuminate o buie sfruttando i ripari naturali o artificiali a sua disposizione (grossi massi, angoli di edifici, sotterranei, etc.). Per attivare l'Invisibilità, non deve distare più di 1 metro dai ripari scelti per la mimetizzazione. Non è mai possibile nascondersi in piena luce, in campo aperto o in mezzo ad una stanza (se illuminata). Di notte lo spazio di manovra aumenta, ma continuano ad essere valide le condizioni sopra indicate.

Per nascondersi è necessario restare inginocchiati (con un ginocchio a sfiorare il terreno) 20 secondi, indicando l'azione incrociando entrambe le braccia sul petto con le mani chiuse a pugno sulle spalle, al termine dei quali è possibile utilizzare la segnalazione di Invisibilità pari al Cerchio nell'Abilità.

I PE necessari vengono scalati nel momento in cui il Personaggio attiva il segnale di Invisibilità.

Mentre si è nascosti, **si possono** compiere le seguenti azioni:

Sussurrare (è severamente vietato parlare a voce normale o urlare).

Impugnare Armi Corte o Archi (non è possibile impugnare alcun altro tipo di Arma, da mischia o distanza).

Usare Scudi Brocchieri (non si possono impugnare altri tipi di Scudi).

Camminare lentamente e silenziosamente (massimo un passo al secondo).

Bere pozioni.

Estrarre o impugnare oggetti non più grandi di un'arma corta.

Se si attacca, si subiscono Danni **o effetti**, si utilizzano Abilità, se si interagisce con l'ambiente, si parla a voce normale o alta, si lancia un Sortilegio, si deve interrompere il segnale di Invisibilità immediatamente.

Se si possiedono Cerchi di Nascondersi più elevati, si può aumentare il segnale di Invisibilità semplicemente restando fermi 10 secondi e scalando i PE di differenza. Per diminuirlo non è necessaria alcuna spesa di PE e tempo.

Invisibilità / Nascondersi 5

Braccio alzato con 5 dita aperte, mentre l'altra mano deve essere chiusa a pugno sul petto.

Il Segnale di *Invisibilità 5* è utilizzato da PG/PNG per indicare una forma incorporea/eterea. In questo stato non si fanno scattare Trappole, non si respira (e si è quindi immuni a gas velenosi ed altri effetti aerei) e ci si muove a 10 centimetri dal suolo (quindi non si lasciano tracce). A meno specifiche indicazioni dalla Narrazione, in questo stato non si può interagire volontariamente con l'ambiente e gli oggetti circostanti. L'interazione con l'ambiente circostante può avere effetti diversi da quelli in invisibilità 1,2,3 e 4, a totale discrezione della Narrazione.

Non Presenza

Braccio alzato e dito indice alzato.

Questa Segnalazione indica che il Personaggio non si trova fisicamente nel luogo in cui si trova il Giocatore, e non può essere visto in nessun modo, né mondano né mistico.

ESEMPIO: *Un Personaggio che si sta muovendo da un punto all'altro con un Teletrasporto.*

Fuori Gioco

Braccio alzato e dita indice e medio alzate.

Questa segnalazione indica che il Giocatore che la sta utilizzando, deve essere ignorato in quanto Fuori dal Gioco.

ESEMPIO: un Giocatore che esce dal Gioco dopo che il suo Personaggio è morto, un Giocatore che cerca gli occhiali da vista caduti nell'erba, un Giocatore che si è fatto male e sta lasciando l'area di Gioco, etc.

Azioni Interpretative

Disarmare un Bersaglio

È possibile disarmare un Bersaglio **solo** fuori dal combattimento.

Qualsiasi creatura può essere disarmata, purché sia Inerme. Non è possibile in alcun modo trattenere i beni FG di un Giocatore (né dell'Associazione), quindi l'arma prelevata va restituita al Giocatore o al magazzino, al più tardi al termine della giornata di Gioco.

Perquisire un Bersaglio

Prestare sempre attenzione ai **limiti fisici** consentiti dal Bersaglio perquisito.

Tutti i Personaggi possono perquisire una Bersaglio, purché sia inerme o consenziente, **simulando adeguatamente** l'azione per **60 secondi**. Due persone che perquisiscono contemporaneamente lo stesso individuo impiegano **30 secondi** (non cumulabile con effetti derivanti da oggetti o Abilità). Il Bersaglio perquisito è tenuto a consegnare tutti gli oggetti IG che ha addosso, a meno che non siano stati nascosti tramite una specifica Abilità. In nessun caso il Personaggio che perquisisce può mettere le mani FG nella borsa del Giocatore perquisito, ne può effettivamente perquisirlo sotto gli abiti o l'armatura senza l'esplicito consenso FG del Giocatore.

Legare un Bersaglio

Non si può legare veramente un Bersaglio, ma la simulazione deve comunque essere **credibile**.

Tutti i Personaggi che abbiano con sé la rappresentazione fisica di una corda (o oggetto simile) possono simulare di legare una creatura Inerme o consenziente. In nessun caso il Giocatore dovrà essere legato o in qualunque modo impedito Fuori Gioco. Eventuali Abilità possono consentire la realizzazione di nodi migliori, oppure consentire al Bersaglio legato di liberarsi. Legare un personaggio lo fa diventare Inerme (se non lo è già). **Se una creatura rimane legata per 5 o più minuti senza supervisione e/o senza interazioni di gioco, può liberarsi automaticamente con un'adeguata simulazione.**

Trattenere un Bersaglio

È necessario usare sempre il **buonsenso** nel trattenere un Bersaglio.

Un Personaggio può trattenere un Bersaglio con un punteggio di *Forza* e *Destrezza* inferiore al suo punteggio di *Forza*. Un Bersaglio trattenuto è Inerme. Due o più Personaggi possono collaborare, sommando i loro punteggi di *Forza* per trattenere un Bersaglio.

L'azione per trattenere un Bersaglio deve essere simulata appoggiando entrambe le mani sulle spalle del Bersaglio trattenuto e mantenendo il contatto con le mani per tutta la durata del trasporto. **Il bersaglio, per essere trattenuto, non deve essere armato**

Abilità

Le Abilità sono lo scheletro del personaggio. Definiscono cosa sa fare e riflettono il Background e il giocato fatto.

Ogni Abilità identifica maggiormente il personaggio che la possiede, che esso sia un Mago dedito agli studi, un Esploratore sempre all'inseguimento della sua preda o un Sacerdote, fervido servente dei Nove.

Le Abilità sono definite attraverso degli alberi di progressione; ogni nodo dell'albero definisce un'Abilità:

Le Abilità che fungono da prerequisito di altre ma non hanno loro stesse prerequisiti, sono definite "**Radici**". Esse definiscono un singolo albero specializzato le cui Abilità si riferiscono allo stesso "Argomento". Ad

esempio, l'Abilità "Usare Armi da Fuoco" è una radice che definisce l'albero delle Abilità relative alle Armi da Fuoco.

Le Abilità che si trovano in mezzo all'albero e sono prerequisiti e hanno dei prerequisiti sono definite "**Nodi**". Un nodo può avere molteplici requisiti e dare accesso a più Abilità.

Le Abilità che si trovano in cima all'albero e non sono prerequisiti di altre Abilità sono definite "**Foglie**". Esse sono il pinnacolo dell'albero in cui si trovano e, spesso, hanno un costo in PE e PS elevato per essere utilizzate.

Ogni albero ha diversi sotto-alberi al suo interno che vanno a definire dei sotto-argomenti. Nell'albero che definisce la nictomanzia, ad esempio, c'è il sotto-albero delle maledizioni e il sotto-albero dei danni.

Non tutti gli alberi hanno queste divisioni ma esse servono principalmente a rendere più chiara la lettura e raggruppare Abilità basate sullo stesso concetto.

Ogni Abilità è così genericamente rappresentata:

NOME [TAG] - COSTO IN PAB

REQUISITI: *Abilità richiesta*

COSTO IN PE: *X PE/PS*

Descrizione

Il **Nome** definisce il nome dell'Abilità. Se il Nome inizia con "Sortilegio", l'Abilità dovrà sottostare alle Regole del Lancio di Incantesimi sopra descritte e potrà avere all'interno del nome un numero romano racchiuso tra parentesi graffe; tale numero indica il cerchio del sortilegio.

Il **Tag** definisce le caratteristiche generali dell'Abilità (Vedi il paragrafo *Tag*).

Il **Costo in PAB** definisce il numero di PAB che un giocatore deve spendere per aggiungere l'Abilità alla scheda personaggio da lui giocato.

I **Requisiti** rappresentano le Abilità richieste per poter acquistare questa abilità. Tranne eccezioni sono sempre necessarie tutte le abilità scritte nei requisiti.

Il **Costo in PE/PS** rappresenta la spesa dei PE e dei PS necessaria per poter usare quella Abilità. Se questa riga è mancante, significa che l'abilità è sempre attiva o attivabile gratuitamente, senza costo in PE/PS.

La **Descrizione** indica nel dettaglio le caratteristiche dell'Abilità.

Es:

Sortilegio: Arma Magica {II} [Cariche] - X PAB

Requisiti: *Sortilegio: Dardo Magico 1*

Costo: *2 PE*

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura MAGIC per i prossimi 5 colpi.

Es 2:

Indossare armature sovrapposte [Passivo] - X PAB

Requisiti: *Armatura temprata*

Utilizzabile quando: *Si indossano più strati di armatura*

~~Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se sul torso il Personaggio indossa in maniera corretta uno strato di metallo ed uno di cuoio (non un gambeson) ottiene un PA aggiuntivo.~~

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se sul torso il Personaggio indossa in maniera corretta uno strato di metallo ed uno di cuoio (non un gambeson) sul torso ottiene un PA aggiuntivo, questo vale 3 PA.

Bonus aggiuntivi alle normali caratteristiche del personaggio (RD, PF, PA, Natura dei colpi, descrittori, Moltiplicatori o altro) provenienti da fonti diverse NON sono cumulabili salvo diversamente specificato. In ogni caso è il bersaglio del bonus a decidere quale mantenere attivo o se non riceverlo affatto.

Se saranno attivate più abilità che conferiranno lo stesso bonus, ma hanno durate diverse, l'abilità con il TAG più "lungo" verrà disattivata per la durata dell'abilità con il TAG "più corto".

Es. Un personaggio utilizza un'abilità che fornisce RD1 con TAG DURATURO. Dopo, attiva un'abilità che conferisce RD2 BURN con TAG INTERVALLO. Per quell'intervallo, avrà RD2 BURN, e dopo il Riposo ritornerà ad avere RD1.

L'ordine di durata è: GIORNALIERO→DURATURO→INTERVALLO→CARICHE→ATTIVO→RISPOSTA.

Abilità Segrete

■
Esistono, infine, un gruppo di Abilità alle quali i giocatori non hanno accesso sin da subito o delle quali non sono a conoscenza all'inizio della loro carriera come personaggi.

Le vette della magia sono davvero quelle? Non esiste nulla di più potente? Come ha fatto quella spia a sparire nel nulla? Esistono delle Abilità non scritte in questo manuale che rispondono a queste domande. Tali Abilità vengono definite "Segrete".

Tramite il gioco durante i live, la ricerca infra-evento e particolari Specializzazioni, è possibile accedere a queste abilità che la maggior parte degli altri giocatori non avrà nemmeno mai sentito nominare.

Tag

Le Etichette definiscono le generalità delle Abilità. Ogni Abilità può avere una o più etichette che sono sempre racchiuse tra parentesi quadre.

Passiva/o	L'Abilità indica una capacità intrinseca del Personaggio e non ha costo in PE o è sempre attiva.
Attiva/o	L'Abilità ha un effetto istantaneo che si attiva al volere del Personaggio. Appena dopo averla usata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti anche se l'Abilità fallisce o non colpisce per qualsivoglia motivo.
Risposta	L'Abilità ha un effetto istantaneo che si attiva al volere del Personaggio se esso viene colpito da una <u>Chiamata</u> . Nel caso di un sortilegio, non è necessario pronunciare la formula per utilizzare l'abilità. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti. Non è possibile usare le Abilità <i>Risposta</i> se si è in <u>Sanguinamento</u> .
Cariche	L'Abilità ha un effetto sul Giocatore e perdura per i successivi X colpi. Salvo specificatamente indicato, tutte le abilità a Cariche terminano con il sanguinamento del Giocatore. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Intervallo	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane fino al Sanguinamento o alla fine dell'Intervallo in cui viene usata l'Abilità (il primo che arriva). Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Duratura/o	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane fino al Sanguinamento o fino al termine della Giornata in cui viene usata l'Abilità (la prima condizione verificata). Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Giornaliera/o	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane per tutta la giornata in cui viene usata l'Abilità. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Canto	Queste Abilità bardiche differiscono dalla normale procedura di Lancio dei Sortilegi. Dopo aver usato la normale procedura di Lancio, gli effetti dell'Abilità permangono per tutto il tempo che il Bardo continua a cantare (senza, però, essere sottoposti alle limitazioni precedentemente descritte.). Mentre mantiene attiva l'Abilità, il Personaggio può quindi parare e colpire con un'arma e dichiarare eventuali resistenze a danni o effetti ma non può interrompere il proprio canto per dichiarare ulteriori Chiamate. Gli Effetti dell'Abilità terminano comunque alla fine dell'Intervallo nel quale è stata attivata o se i bersagli non sentono più il canto del Bardo. Eventuali costi aggiuntivi sono definiti nelle singole Abilità.
Rito	Queste Abilità sacerdotali differiscono dalla normale procedura di Lancio dei Sortilegi. Il Personaggio, tramite una accorata, scenica e sentita invocazione alla propria Divinità, può riuscire a far volgere lo sguardo divino su di lui in modo da generare effetti mirabolanti. Il Sacerdote deve: Esequire scenicamente una preghiera di almeno 5 minuti, che abbia come focus

	<p>uno o più oggetti/bersagli. Essi vengono indicati singolarmente nella descrizione di ogni Rito.</p> <p>Non essere interrotto durante l'esecuzione del Rito. Se il sacerdote dovesse entrare in Sanguinamento, il Rito si interromperebbe ma il Personaggio dovrebbe comunque spendere 1 PS.</p> <p>Avere la Presenza di un Narratore che giudicherà la scenografia del rito e l'invocazione. A decisione <u>Univoca</u> del Narratore il Rito potrebbe fallire o produrre effetti differenti (non per forza negativi).</p>
Maestria	<p>Queste Abilità di combattimento differiscono dalla normale procedura di spesa di PE/PS. Essendo Abilità su Colpo relative al combattimento in Corpo a Corpo, un Giocatore può attendere la fine di una fase concitata del combattimento per scalare gli eventuali PE/PS utilizzati. Per quel Giocatore, l'Intervallo non ha termine fino a quando non ha scalato il corretto numero di PE/PS spesi e non può ripristinare i suoi PE o i PA.</p>
Scudo	<p>Le Abilità in questione sono particolari protezioni del Guaritore. Un Personaggio può avere al massimo due potenziamenti di tipo [Scudo] attivi in contemporanea.</p>
Conoscenza	<p>Queste Abilità rappresentano le conoscenze ottenute tramite studio e ricerche del Personaggio.</p>
Forgia	<p>L'Abilità ha un effetto su un oggetto (arma, armatura o scudo) e perdura per X colpi. Per attivare l'Abilità, il Personaggio deve impugnare l'arma, armatura o scudo e simulare l'atto di lavorarlo con strumenti da fabbro. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti. L'abilità dura per tutto l'evento in cui è stata usata, e il cartellino Artificio deve essere debitamente compilato.</p>

Lista delle Abilità

■

Come precedentemente detto, le Abilità sono state poste su diversi schemi ad albero che viene definito come: Gruppo - Tipo.

Il Gruppo identifica l'insieme più ampio di abilità simili (spesso associate a una tipologia di classe).

Il Tipo identifica un insieme più ristretto e specifico di abilità.

Esempi:

Mago - Terra: Le abilità appartenenti a questo albero sono abilità che identificano un Mago che usa l'elemento Terra.

Creazione - Alchimia: Le abilità appartenenti a questo albero fanno parte delle abilità che permettono di creare oggetti cartellinati in gioco. Nello specifico albero le pozioni, le bombe e gli unguenti che solo un alchimista potrebbe creare.

Di seguito la lista riassuntiva degli alberi presenti:

Combattente - Armi Medie&Corte

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi Corte, Medie usate singolarmente o una per mano.

Combattente - Armi a 2 Mani

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi a 2 mani.

Combattente - Armi da Fuoco

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi da fuoco.

Combattente - Armi da Tiro

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi da tiro.

Combattente - Armature

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso delle armature (di qualsiasi tipo).

Combattente - Scudi

Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di scudi (di qualsiasi tipo).

■

Utilità - Destrezza

Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla Destrezza del personaggio (Es. nascondersi, scassinare serrature, fare nodi).

Utilità - Forza

Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla Forza del personaggio (Es. sfondare o spezzare lucchetti, trasportare feriti).

Utilità - Percezione

Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla percezione del personaggio (Es. cercare tracce, vedere i nascosti, perquisire un corpo).

Utilità - Mente

Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine all'intelletto e alla furbizia del personaggio (Es. decifrare scritture, conoscere lingue o dati storici di determinati luoghi).

■

Bardo - Cantore

Tutte le Abilità relative all'uso della magia del Canto manipolata tramite la voce e la capacità canora del bardo.

Bardo - Mentalista

Tutte le Abilità relative all'uso della magia del Canto focalizzate sulla manipolazione della mente degli avversari.

■

Guaritore - Cerusico

Tutte le Abilità relative alla pratica di Guarigione mondana.

Guaritore - Mistico	Tutte le Abilità relative alla pratica di Guarigione Mistica.
▪	
Mago - Generico	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana Generica.
Mago - Acqua	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana dell'Acqua.
Mago - Aria	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana dell'Aria.
Mago - Buio	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana del Buio.
Mago - Fuoco	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana del Fuoco.
Mago - Luce	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana della Luce.
Mago - Terra	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana della Terra.
▪	
Sacerdote - Generico	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera Generica.
Sacerdote - Acron	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Acron.
Sacerdote - Alenore	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Alenore.
Sacerdote - Eladiel	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Eladiel.
Sacerdote - Kenthar	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Kenthar.
Sacerdote - Galtea	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Galtea.
Sacerdote - Ideran	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Ideran.
Sacerdote - Namaris	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Namaris.
Sacerdote - Raleos	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Raleos.
Sacerdote - Vornat	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Vornat.
▪	
Creazione - Artigiano	Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti di valore e speciali.
Creazione - Fabbro	Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di potenziamenti di oggetti esistenti.
Creazione - Alchimista	Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti alchemici (Pozioni, Unguenti, Bombe, Veleni).
Creazione - Ingegnere	Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti ingegneristici.
▪	
Mistico - Ritualismo	Tutte le Abilità relative alla magia Ritualistica e alle pratiche di difesa dei Circoli Rituali.

Credits

Gruppo Regolamento (GR)

Daniele Lazzarini

Gabriele Macucci

Raffaele Palomba

Mauro Pesenti

Andrea Rispoli

Aiuto del Gruppo Regolamento (AdGR)

Gabriele Bianchi

Supervisor

Marco Andrea Federico Lofoco

Alessandro Bruno

Impaginazione

Marco Andrea Federico Lofoco

Alessandro Bruno

Andrea Rispoli