

TERRE SPEZZATE

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO



Regolamento Avanzato

EDIZIONE 2012



*di Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Daniele Dagna,
Guido Mittica, Fabio Del Fiacco, Marco Bielli, Matteo Miceli*

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>

Terre Spezzate - www.grv.it

Sommario

L'area di gioco	5
<i>La Taverna e la Regia</i>	5
Andare OOC.....	6
<i>Uscire dall'area di Gioco</i>	7
Prendere Prigionieri	8
<i>In Prigione!</i>	9
<i>Rapimenti e giustizia</i>	9
<i>Punizioni di legge</i>	10
Carte e Schede	11
<i>La rappresentazione fisica</i>	11
<i>Carte Magia e Sacerdozio</i>	11
<i>Altre Carte</i>	12
<i>Carte Erboristeria</i>	12
<i>Schede Personaggio</i>	12
<i>Schede Oggetto</i>	13
<i>Schede Oggetto monouso</i>	13
<i>Riconoscere gli oggetti speciali</i>	14
<i>Schede Reagente</i>	15
<i>Schede Conoscenza</i>	15
<i>Smarrire Carte e Schede</i>	16
Altre Dinamiche	17
<i>"Entrambe le mani libere"</i>	17
<i>Bloccare un Personaggio</i>	17
<i>Trasportare altri Personaggi</i>	18
<i>Legare un Personaggio</i>	19
<i>Rubare e Perquisire</i>	19
<i>Fuochi, torce e lanterne</i>	20
<i>Macchine da Guerra</i>	21
<i>Malattie</i>	22
Interventi Arbitrali	23
Il sistema delle contestazioni	23
<i>Contestare una scorrettezza</i>	23
<i>Se non si trova un accordo</i>	24
<i>Altre considerazioni</i>	24
<i>Beata Ignoranza</i>	25
Elenco delle sanzioni	25

Magie e Cerimonie avanzate	27
<i>Incantesimi Rari di Primo</i>	27
<i>Incantesimi Rari di Secondo</i>	28
<i>Incantesimi Generici di Terzo</i>	29
<i>Incantesimi Rari di Terzo</i>	30
<i>Incantesimi Generici di Quarto</i>	31
<i>Incantesimi Rari di Quarto</i>	31
<i>Cerimonie Rare di Primo</i>	32
<i>Cerimonie Rare di Secondo</i>	33
<i>Cerimonie Generiche di Terzo</i>	34
<i>Cerimonie Rare di Terzo</i>	34
<i>Cerimonie Generiche di Quarto</i>	35
<i>Cerimonie Rare di Quarto</i>	36
Abilità Artigiane	37
Alchimia delle Pozioni.....	37
<i>Le Pozioni</i>	37
<i>Pozioni generiche di livello 1</i>	37
<i>Pozioni rare di livello 1</i>	38
<i>Pozioni generiche di livello 2</i>	39
<i>Pozioni rare di livello 2</i>	40
<i>Pozioni generiche di livello 3</i>	40
<i>Pozioni rare di livello 3</i>	41
<i>Pozioni generiche di livello 4</i>	42
<i>Pozioni rare di livello 4</i>	43
Alchimia dei Veleni.....	43
<i>I Veleni</i>	44
<i>Veleni generici di livello 1</i>	44
<i>Veleni rari di livello 1</i>	45
<i>Veleni generici di livello 2</i>	45
<i>Veleni rari di livello 2</i>	46
<i>Veleni generici di livello 3</i>	47
<i>Veleni rari di livello 3</i>	48
<i>Veleni generici di livello 4</i>	48
<i>Veleni rari di livello 4</i>	49
Erboristeria	50
<i>I Rimedi Erboristici</i>	51
<i>Rimedi generici di livello 1</i>	51

<i>Rimedi rari di livello 1</i>	51
<i>Rimedi generici di livello 2</i>	52
<i>Rimedi rari di livello 2</i>	52
<i>Rimedi generici di livello 3</i>	53
<i>Rimedi rari di livello 3</i>	53
<i>Rimedi generici di livello 4</i>	54
<i>Rimedi rari di livello 4</i>	54
Forgia	55
<i>Serrature e Lucchetti</i>	55
<i>Armi e armature</i>	56
<i>Armi generiche di livello 1</i>	57
<i>Armi rare di livello 1</i>	57
<i>Armi generiche di livello 2</i>	57
<i>Armi rare di livello 2</i>	58
<i>Armi generiche di livello 3</i>	59
<i>Armi rare di livello 3</i>	59
<i>Armi generiche di livello 4</i>	60
<i>Armi rare di livello 4</i>	60
Trappole	62
<i>Trappole di primo livello</i>	62
<i>Trappole di secondo livello</i>	63
Raffinazione	64
<i>Reagenti Grezzi e Raffinati</i>	64
<i>L'arte della Raffinazione</i>	64
<i>Composti</i>	64
<i>Cristalli</i>	64
<i>Distillati</i>	65
<i>Estratti</i>	65
<i>Polveri</i>	65
<i>Sali</i>	65
<i>Vapori</i>	66
Dinamiche di creazione degli oggetti 66	
<i>Creare oggetti in Taverna</i>	66
<i>Limiti alle abilità artigiane</i>	67
<i>Tre per Uno</i>	67

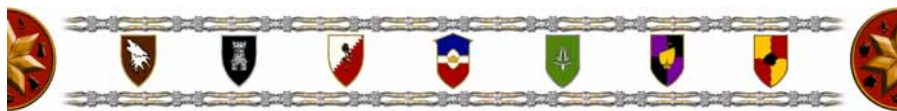
Evoluzione del Personaggio..... 68

Apprendere abilità	68
Lista delle Abilità	69
<i>Il traguardo dei 70 punti</i>	87
<i>Cambiare personaggio</i>	88
Fare il PNG	89
<i>Chi interpreta i PNG?</i>	89
<i>Fare il PNG è obbligatorio?</i>	90
<i>Punti precetto</i>	90
Guida del "buon PNG"	91

Armi, Armature, Costumi 93

Armature	93
<i>Sicurezza</i>	93
<i>Superficie coperta</i>	93
<i>Armature Leggere</i>	93
<i>Armature Medie</i>	94
<i>Armature Pesanti</i>	94
<i>Bonus Estetico</i>	94
Armi	96
<i>Dimensioni</i>	96
<i>Anima</i>	96
<i>Imbottitura</i>	97
<i>Gommapiuma Morbida</i>	97
<i>Impugnatura</i>	97
<i>Copertura</i>	98
<i>Decorazioni</i>	98
<i>Estetica</i>	98
<i>Armi da Tiro</i>	99
<i>Scudi</i>	99
<i>Macchine da Guerra</i>	99
Costumi	100
<i>Requisiti Minimi</i>	100
<i>Noleggio del costume</i>	101
<i>Esempi di costumi casalinghi</i>	101

Indice dei Poteri e degli Oggetti 103



Introduzione

Benvenuto alla lettura del Regolamento avanzato! Nel centinaio di pagine che seguono troverai tutte le regole che completano il Regolamento base, svizzerando le meccaniche di gioco in ogni loro aspetto.

Questo manuale è diviso in capitoli per una più facile consultazione. **Non** è necessario studiarlo integralmente! In particolare, diversi capitoli sono rilevanti solo per alcuni tipi di personaggio.

REGOLE GENERALI

Questi capitoli contengono regole “quasi fondamentali” che completano il Regolamento Base. La loro conoscenza è **indispensabile** per tutti i giocatori tranne i completi novizi.

- *L'area di gioco* a p. 5
- *Altre Dinamiche* a p. 17
- *Carte e Schede* a p. 11
- *Interventi Arbitrali* a p. 23

REGOLE SPECIFICHE PER CARRIERE

Questi capitoli dettagliano i poteri che maghi, sacerdoti, alchimisti, fabbri, erboristi e raffinatori possono apprendere durante lo sviluppo del personaggio.

- *Magie e Cerimonie avanzate* a p. 27
- *Abilità Artigiane* a p. 37

ABILITÀ AVANZATE

Qui sono elencate e descritte tutte le abilità presenti nel gioco. Chi le possiede o intende acquistarle è **tenuto** a leggerle con attenzione!

- *Evoluzione del Personaggio* a p. 68

EQUIPAGGIAMENTO

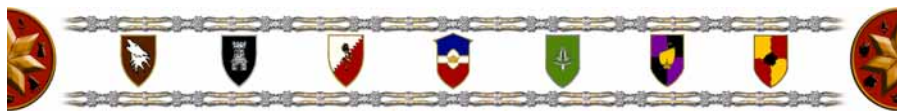
Questo capitolo illustra le regole di sicurezza per le “armi” utilizzate durante il gioco, espone i requisiti per le armature e contiene suggerimenti e consigli per farsi un costume.

- *Armi, Armature, Costumi* a p. 93

VEDI ANCHE:

- Il *Regolamento Base* per le regole indispensabili per giocare
- L'*Ambientazione online* (terrespezzate.wikispaces.com) descrive il mondo di gioco





L'area di gioco

L'area di gioco è la **zona OOC in cui avviene il live**: può essere un borgo, un castello, un intero parco o una sua parte. I confini dell'area vengono sempre comunicati sul sito o direttamente in loco prima dell'inizio del live. Esiste una doppia corrispondenza tra l'area e la campagna di gioco: **il gioco deve avvenire nell'area - tutto quello che c'è nell'area è gioco**.

In altre parole, da un lato tutto l'evento e tutte le azioni di gioco devono avvenire **all'interno** dell'area prescritta; dal punto di vista opposto, tutto quello che accade oppure è presente nell'area di gioco, dalle interazioni tra i giocatori, alle costruzioni, agli elementi paesaggistici, **deve essere considerato parte della campagna** Terre Spezzate.

Quindi l'area di gioco è **sempre IC così come appare OOC**: se si gioca in un parco, per esempio, il live sarà ambientato in una foresta o nei giardini di una tenuta patrizia. Se nell'area vi sono strade, sentieri e strutture, essi appaiono all'interno del gioco così come li vediamo nella realtà. Nella nostra filosofia di gioco tutto deve avere una rappresentazione fisica, quindi non ci saranno mai situazioni in cui venga richiesto di immaginare qualcosa che non c'è (es. "in mezzo a questo prato tu vedi davanti a te un alto muro di pietra"). Tutte le strutture vengono **sempre rappresentate** con scenografie: tende, strutture in legno, e simili, in modo che qualunque personaggio possa riconoscerle e ispezionarle se ci si imbatte, anche se non ci sono PNG o Master presenti in quel momento.

Fanno ovviamente eccezione i piccoli e inevitabili anacronismi, che vanno ignorati: se nella zona c'è un palo della luce o un chiosco, IC si tratterà di un albero o di un capanno abbandonato; se si vede un palazzo in lontananza, sarà una villa o un castello.

Alcune zone specifiche sono sempre considerate **al di fuori** dell'area di gioco: le **tende OOC** per dormire, i **bagni**, le docce e la **Regia** (vedi oltre).

LA TAVERNA E LA REGIA

A quasi tutti gli eventi vengono allestite queste due zone. La **Regia** è il luogo in cui i Master e i Personaggi non Giocanti (vedi *Fare il PNG*, p. 89) si cambiano e preparano gli accadimenti del live. La **Taverna** è una stanza, una tenda o semplicemente un tavolo in uno spiazzo, riconoscibile grazie a una targa di legno con la scritta "Taverna", dove vengono serviti i pasti IC. Soprattutto, in Taverna si trova sempre l'**Oste**: un membro dello Staff a disposizione dei giocatori per consultare il Manuale, richiedere chiarimenti, gestire iscrizioni tardive, creazioni Artigiane (vedi p. 66), Avvelenamenti (vedi *Rischi e Pericoli* nel Regolamento Base), dispute arbitrali, nonché per registrare i PG morti o rapiti (p. 8). Durante tutto l'evento i Personaggi Giocanti non devono **mai** avvicinarsi alla





Regia, che è riservata a Master e PNG; per qualsiasi questione devono **sempre rivolgersi all'Oste**.

ENTRARE IC

Naturalmente l'area di gioco è effettivamente IC solo nell'intervallo di tempo stabilito per la partita, anche se normalmente non è permesso esplorarla OOC nelle ore immediatamente precedenti, giacché viene necessariamente allestita in anticipo di strutture e oggetti da scoprire giocando. Il gioco comincia quando un master, all'incirca all'ora convenuta, dichiara ufficialmente l'inizio della sessione con la chiamata "TIME IN!". Da quel momento l'area di gioco è IC e vale tutto quanto detto sinora. Può accadere che, per ragioni di trama, le diverse fazioni vengano condotte in gioco separatamente da direzioni diverse con l'aiuto di un master, che una volta raggiunta la posizione stabilita darà il TIME IN specificamente al gruppetto sotto la sua cura. Eventuali istruzioni di questo tipo sulla modalità di ingresso vengono solitamente date all'atto della registrazione che si fa in loco prima della partita ("segreteria").

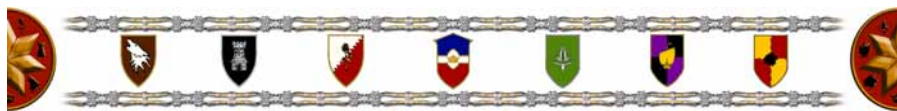
In ogni caso, prima di entrare, un giocatore dovrà decidere quali degli oggetti di gioco che "possiede" (monete, pozioni ecc.), portare con sé. Dopo il TIME IN nessun oggetto di questo tipo può entrare o uscire dall'area: ciò che non viene portato in gioco al TIME IN si considera "lasciato a casa", o comunque in un luogo sicuro e **irraggiungibile** ai fini del live; e per contro, gli oggetti che vengono portati in gioco al TIME IN, o quelli che vengono acquisiti nel corso della giornata, non possono essere portati "al sicuro" fuori dal live in nessun modo prima dello scadere del tempo, **rimarranno in gioco fino al TIME OUT**.

La corrispondenza tra IC e OOC vale anche e soprattutto per i giocatori: per tutta la durata del live ogni giocatore interpreta il proprio personaggio, quindi ai fini del gioco trovare, inseguire, lanciare incantesimi **su un giocatore equivale** sempre a compiere le stesse azioni **sul suo personaggio**. All'interno dell'area di gioco, durante il Time In, ogni giocatore **sta sempre e comunque interpretando il suo personaggio**, in ogni momento, anche se non ha finito di mettersi il costume.

Andare OOC

Ai giocatori **non è mai** permesso utilizzare la Chiamata "Non sono qui" per uscire dal gioco, a meno di avere un'autorizzazione diretta ed **esplicita** da parte di un Master. Questa autorizzazione viene concessa solo in caso di **emergenza**, come ad esempio un problema di salute, l'esigenza di tornare a casa anticipatamente rispetto alla fine prevista del live, o la necessità di spostare un'auto parcheggiata male. Le comuni vicissitudini di





tutti i giorni, come mangiare, andare a riempire la borraccia, riposarsi o andare in bagno **non** sono ovviamente considerate “emergenze”, ma piuttosto elementi di contorno che aiutano a rendere più realistico e completo il gioco, e vanno vissuti IC, **all'interno del gioco stesso**.

Come sempre è necessario il buon senso: attaccare un personaggio nell'istante in cui sta bevendo è pericoloso oltre che maleducato; d'altra parte pretendere di evitare un avvelenamento IC con la scusa che si vuole mangiare in pace è scorretto e poco rispettoso del gioco altrui. In sostanza, interpretare **un Personaggio Non Giocante** (vedi *Fare il PNG* a p. 89) è **l'unico modo** in cui un giocatore può trovarsi **dentro** l'area di gioco, senza interpretare il suo personaggio.

Uscire dall'area di Gioco

Ogni giocatore può (ovviamente!) andare dove preferisce in qualsiasi momento: in macchina, al parcheggio, al bar, a casa sua o in ogni altro luogo.

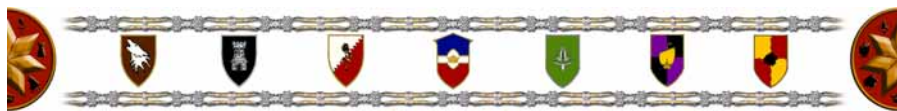
Tuttavia, in ossequio al succitato principio per cui ciò che è in gioco deve restarci fino al TIME OUT, prima di uscire dall'area di gioco il giocatore deve liberarsi di **tutti gli oggetti e le monete** di gioco del suo personaggio. Ad esempio può affidarli IC a un compagno, oppure nascondersi sotto un cespuglio; se per qualunque ragione al momento di uscire è ancora in possesso di oggetti (anche solo per dimenticanza) è tenuto a consegnarli allo Staff che li requisirà e li reimmetterà in gioco a sua discrezione.

Inoltre, per evitare "fughe istantanee" da eventuali inseguitori, prima di uscire il giocatore deve **attendere 2 minuti** sul confine dell'area di gioco con **entrambe le braccia alzate**. Se in questo lasso di tempo un altro personaggio attacca con le armi, con incantesimi, o anche solo tocca fisicamente il fuggitivo, **la fuga è interrotta** e il conteggio deve essere ripreso da zero (solitamente dopo essersi liberati dell'inseguitore).

Il giocatore può ritornare nell'area di gioco quando vuole, con tre limitazioni: la prima è che deve rientrare **dallo stesso identico punto** da cui era uscito. La seconda è che non appena rientra nell'area di gioco, sta di nuovo giocando il suo PG. La terza è che, sempre per la regola di cui sopra, il giocatore **non può portare in gioco oggetti o monete** che aveva lasciato fuori dal gioco (in auto, in tenda o in altri luoghi).

È importante notare anche che, per il principio per cui tutte le azioni di gioco devono avvenire all'interno dell'area, se un giocatore esce da essa mentre è in **Sanguinamento** o sotto l'effetto di un veleno letale, il suo personaggio continua a sanguinare e quindi molto probabilmente morirà. Non è, appunto, possibile utilizzare poteri o abilità fuori da un live, quindi è ininfluente anche se con lui ci sono alleati in grado di guarirlo: avrebbero dovuto farlo **prima** di uscire dal gioco.





Prendere Prigionieri

Molto spesso è più conveniente catturare un nemico IC piuttosto che ucciderlo: le conseguenze sono **meno gravi** ed è possibile **cambiare idea** se cambia la situazione. Vedi sull'Ambientazione online il paragrafo Giustizia e Legge, in particolare i riferimenti agli **ostaggi**.

Per evitare di costringere un giocatore a fare la parte del prigioniero per ore, è possibile "rapire" un personaggio. Un personaggio **rapito** si considera "tenuto al sicuro" **al di fuori** dell'area di gioco, e non può rientrarvi per tutto il giorno.

Per rapire permanentemente un personaggio, il suo carceriere deve tenerlo **personalmente** sotto la sua sorveglianza **per almeno un'ora**, impedendo a chiunque di liberare o portare via il prigioniero.

Dopo che è trascorsa almeno un'ora consecutiva di "prigionia", il rapitore può, se lo desidera, dichiarare che il suo prigioniero è **rapito**. Il personaggio rapito **alza il dito** (non c'è bisogno che si trovi sul margine dell'area di gioco) e si dirige immediatamente in Regia: per il resto della giornata di gioco non potrà più rientrare con il suo PG; potrà fare il PNG, se lo desidera, oppure abbandonare l'area di gioco e andare a riposarsi o a fare altro.

Tuttavia, affinché il rapimento sia valido, in un momento qualsiasi durante l'ora di prigionia, il rapitore **deve portare In Gioco il prigioniero in Taverna** e mostrarlo all'Oste, che conferma la regolarità dell'azione.

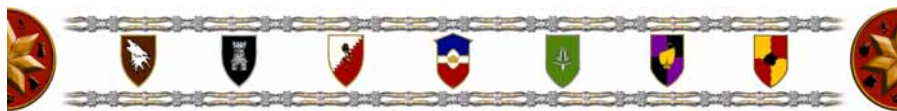
Non è ovviamente possibile fuggire narrativamente (ossia al di fuori del live), né giocare scene di gioco successive ad hoc in cui gli alleati del rapito intervengono per salvarlo o simili. Tutti i tentativi di fuga e di liberazione **devono risolversi all'interno del live**, prima che si concluda l'ora di prigionia.

Si noti che il rapitore è sempre un singolo personaggio e mai un gruppo di personaggi o un Principato: se il prigioniero viene rapito in squadra, è necessario individuare **un singolo giocatore** come "rapitore", e sarà questo giocatore, a sua discrezione, a disporre del prigioniero. Non solo, ma se il personaggio "rapitore" dovesse essere rapito o ucciso, il personaggio prigioniero, non presente al live, sarebbe automaticamente considerato **libero**. (in caso il rapitore non si presenti al live successivo, lo Staff si riserva il diritto di trasferire a un suo alleato il prigioniero, in modo che sia comunque possibile cercare di liberarlo).

Come detto poc'anzi, i personaggi rapiti e portati fuori dal gioco non possono **in nessun caso** rientrare in gioco durante la giornata; se vengono liberati, potranno riapparire solo dal giorno di gioco successivo.

Nota anche che **non** si può costringere un giocatore alla **noia**. Un giocatore il cui personaggio viene catturato e tenuto in condizioni in cui non può interagire in alcun





modo (stordito, o con testa o tronco a zero, o imbavagliato), **per più di 15 minuti**, può e deve rivolgersi OOC a un Master, che lo dichiarerà **libero e sano** ("ferito di striscio") per permettergli di tornare a giocare (accidentalmente questo vale anche al di fuori del rapimento per un giocatore "abbandonato da qualche parte" in coma e fasciato). I giocatori che "costringono" i loro prigionieri alla noia per più di 15 minuti potranno essere Azzerati o Penalizzati.

In Prigione!

Un personaggio prigioniero **non può partecipare** a nessun live, né informare altri giocatori della sua situazione. Viene disabilitato dal forum di Principato e può comunicare solo con il suo carceriere.

Prima di ogni live il rapitore deve decidere se continuare a tenerlo prigioniero: in caso affermativo, deve informare il rapito e lo Staff **almeno 2 settimane prima** di ogni evento. Se il rapitore dimentica di farlo, il personaggio è **automaticamente libero**.

In alternativa il rapitore può compiere una di queste tre azioni:

- **uccidere** il prigioniero, comunicandolo via e-mail a un Master e all'interessato
- **liberare** il prigioniero, comunicandolo via e-mail a un Master e all'interessato
- **concordare** con il giocatore che interpreta il prigioniero **un'apparizione** a un live; il prigioniero entrerà in gioco nella stessa situazione in cui ne era uscito.

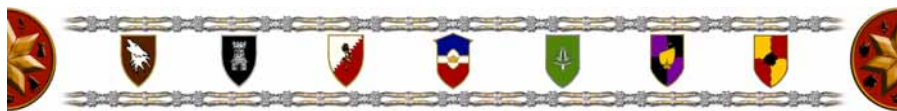
Con l'eccezione di quanto sopra, resta valida la regola per cui non si possono effettuare azioni di gioco al di fuori del live, quindi non è possibile utilizzare abilità o poteri su un prigioniero, né perquisirlo, "sfregiarlo" o simili; carceriere e prigioniero possono parlare sul forum ma ogni tipo di azione deve essere compiuta durante il live, prima del rapimento (o, se il prigioniero è stato portato in gioco, prima del rilascio!)

Rapimenti e giustizia

Circa i rapimenti, occorre specificare una meccanica di gioco che sta al confine tra ambientazione e regolamento: in teoria, il rapimento nelle Terre Spezzate è un crimine analogo all'Aggressione (vedi *Giustizia e Legge* sull'ambientazione online). Nella pratica, tuttavia, tra i Nobili è diffusa l'usanza di tenere in **ostaggio** avversari politici o vassalli per assicurarsi la lealtà dei loro amici e parenti. Tenere un ostaggio **non** è considerato un crimine, ma una questione politica (vedi *Politica tra Principati* nell'Ambientazione online).

Perché un prigioniero sia considerato un ostaggio legittimo, occorre rispettare alcune condizioni aggiuntive durante il rapimento:

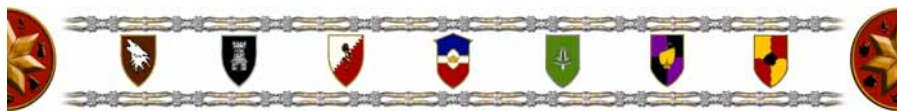




- deve essere un Cavaliere o Barone a prendere, **personalmente**, prigioniero l'ostaggio
- durante la convalida in Taverna del rapimento (vedi paragrafo precedente), il rapitore deve comunicare IC all'Oste la sua intenzione di prendere un ostaggio e l'Oste ne darà pubblica notizia, **proclamando ad alta voce e ripetutamente** nei pressi della taverna i nomi dell'ostaggio e del suo carceriere (se si teme di aver perso un annuncio è comunque possibile in qualunque momento chiedere informazioni all'Oste).
- dopo la comunicazione all'oste, il prigioniero dovrà rimanere In Gioco per **almeno altri 30 minuti** (ma comunque non meno di un'ora dalla cattura), per dare il tempo ai suoi compagni e alleati di intervenire.
- L'ostaggio non potrà in nessun caso essere tenuto prigioniero per più di sei mesi. Inoltre sarà necessario permettergli di incontrare i suoi compagni **almeno una volta entro tre mesi** dall'inizio della prigionia, consentendo al PG di partecipare a un intero giorno di live. L'ostaggio tuttavia dovrà entrare in gioco alla mercè di chi lo tiene in ostaggio (es. legato, al seguito dei suoi carcerieri).

Punizioni di legge

La gestione della giustizia in gioco può giovare di alcune dinamiche di regolamento che consentono di far scontare delle conseguenze pratiche a un PG per un misfatto, effetti concreti come la pubblicazione di un bando o l'impedimento a giocare il PG per simulare la detenzione. Naturalmente tutte le punizioni vengono portate a termine solo quando il condannato viene catturato. Finché riesce a nascondersi, oppure partecipa ai live come PNG, procrastina l'inevitabile... (vedi *Giustizia e Legge* sull'ambientazione online per l'elenco dei crimini e delle loro punizioni).



Carte e Schede

Per permettere ai giocatori di gestire e tenere conto di diversi aspetti del gioco, lo Staff fornisce apposite Carte e Schede di vario tipo. Le **Carte** sono piccoli foglietti che attivano uno specifico effetto, ad esempio un Incantesimo, quando vengono **strappate** in due in modo visibile. Sono quindi **monouso** e una volta strappate non sono di nessuna utilità.

Le **Schede** invece sono quasi sempre **plastificate** (o inserite in una bustina di plastica) e di dimensioni maggiori, come una comune carta da gioco, e certificano l'autenticità e le caratteristiche di uno specifico **oggetto**, ad esempio un'arma, un gioiello o un Reagente, oppure ancora, elencano le abilità di un **personaggio**.

La rappresentazione fisica

La maggior parte delle Schede richiedono una **rappresentazione fisica** dell'oggetto a cui fanno riferimento: ad esempio la Scheda Oggetto di un'ascia che aumenta di 1 il danno deve **sempre** essere fissata con un elastico o un pezzo di spago alla riproduzione in lattice o gommapiuma di un'ascia. Non è possibile trasportare, nascondere, riporre, né tanto meno utilizzare una Scheda priva dell'oggetto corrispondente.

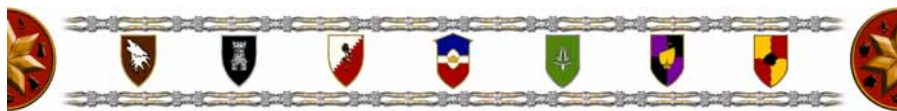
Spetta al giocatore in quel momento in possesso della Scheda procurare la rappresentazione fisica relativa. Ad esempio, se un personaggio entra in possesso della Scheda di Lama Splendente, una spada con proprietà particolari, la fisserà alla propria spada di lattice che da quel momento ne sarà la rappresentazione. Se un altro personaggio lo deruba IC di Lama Splendente, gli **restituirà** il più rapidamente possibile la spada di lattice e **trasferirà** la Scheda sulla propria.

Alcune Schede riportano la dicitura **Inseparabile** (dalla rappresentazione fisica). In questi casi l'oggetto fisico è di proprietà dell'associazione, che lo fornisce in comodato d'uso a qualunque giocatore, finché il suo personaggio resta IC in possesso dell'oggetto. Ad esempio le Schede dei **Reagenti** Grezzi e Raffinati ricadono in questa categoria (vedi *Schede Reagente* a p. 13). Per le Schede **Trappola**, "inseparabile" si riferisce solo al primo pezzo di corda (vedi *Abilità artigiane* a p. 62).

Carte Magia e Sacerdozio

Queste Carte vengono utilizzate per **tenere il conto** degli Incantesimi e delle Cerimonie che un personaggio ha a disposizione e, nel contempo, **dimostrano** al soggetto che il mago o il sacerdote aveva diritto di usare quel potere. Le Carte Magia e Sacerdozio sono di diversi colori a seconda del Cerchio: di **1° avorio**, di **2° salmone**; di **3° arancione** e di **4° rosso**. Vedi le pagine *Magia e Religione* sull'Ambientazione online e i capitoli *Poteri*





Magici e Poteri Sacerdotali sul Regolamento Base per ulteriori informazioni sul lancio di Incantesimi e l'officiatura di Cerimonie.

Ogni personaggio che possiede abilità di Magia o Sacerdozio, riceve le Carte corrispondenti dallo Staff prima dell'inizio di ogni live.

Altre Carte

Oltre a Magia e Sacerdozio, ci sono altre abilità che fanno uso di Carte: il primo livello di Maestro d'Arma, Forza di volontà, Forza di volontà superiore e Schivata. Queste Carte sono dette genericamente **Carte Potere** e sono sempre di colore **celeste**. Anche oggetti particolari potrebbero fornire ogni giorno un certo numero di Carte Potere; in ogni caso il funzionamento di queste Carte e la loro distribuzione sono del tutto identici a quelli previsti per le Carte Sacerdozio e Magia.

Carte Erboristeria

Queste Carte sono peculiari perché fanno riferimento a un **Rimedio** Erboristico, quindi a un oggetto anziché un'abilità. I Rimedi vengono rappresentati da un sacchettino di stoffa o pelle, pieno di spezie o semi, che conterrà anche le Carte Erboristeria (il sacchettino non è fornito dallo Staff, è a cura del giocatore procurarlo).

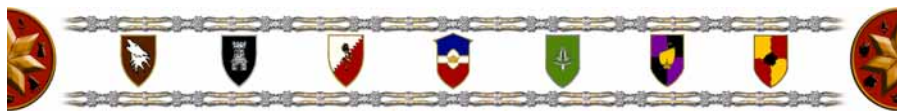
Poiché i Rimedi Erboristici sono molto diffusi nel gioco e sono sempre utilizzabili una sola volta, sono accompagnati da Carte anziché Schede e inoltre un solo sacchettino è sufficiente a rappresentare qualsivoglia numero di Rimedi, anche diversi tra loro. In caso di compravendite o furti, le Carte Erboristeria possono essere trasferite da un sacchetto all'altro.

Occorre possedere specifiche abilità mediche per somministrarli e di conseguenza strapparne la Carta (a seconda dei casi può bastare Fasciare ferite o essere necessario Trattare ferite o anche Trattare malattie). Le Carte Erboristeria sono leggermente più grandi delle altre Carte e sempre di colore **bianco**; riportano il **nome** e gli **effetti** per esteso del Rimedio che rappresentano. Quando si utilizza un Rimedio erboristico, è necessario mischiare un po' di semi o spezie con acqua, e applicare la miscela sulla ferita. Inoltre è buona norma **scrivere l'ora** sulla Carta Erboristeria strappata, e consegnarla al personaggio che beneficia dei suoi effetti. In questo modo rimane una **prova** tangibile dell'avvenuto uso del Rimedio, utile in caso di **contestazioni**.

Schede Personaggio

Ogni giocatore durante gli eventi deve portare sempre con sé (in tasca, in borsa, nel portafoglio; non è richiesto né consigliato che sia visibile) la sua Scheda Personaggio, di





colore **rosso**. Sul fronte della Scheda sono riportati nome, Carriera e Principato del personaggio e anche alcuni dati OOC del giocatore: nome, cognome e numero di tessera. Queste informazioni OOC sono **pubbliche** e devono essere mostrate a qualunque altro giocatore che ne faccia richiesta, ad esempio per essere sicuro di poter identificare un giocatore sconosciuto prima di lasciargli utilizzare un'arma, oppure per segnalare una scorrettezza.

Sul retro della Scheda sono riportate tutte le abilità possedute dal personaggio. La Scheda viene quindi ristampata ogni volta che un personaggio apprende nuove abilità, purché le richieda entro il tempo previsto sul forum di Principato oppure inviando un messaggio privato al proprio **Principe** o **PNG di fazione**. Solo i membri dello **Staff** hanno il diritto di visionare il **retro della Scheda** di un altro giocatore.

Schede Oggetto

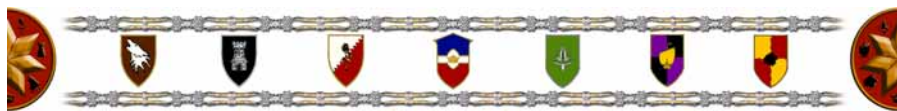
Ogni oggetto dotato di proprietà particolari e durature, ad esempio un'armatura che fornisce PA extra, un gioiello con un valore economico, un lucchetto o un ciondolo magico che fornisce abilità a chi lo indossa, è sempre accompagnato dalla Scheda Oggetto relativa, di colore **verde chiaro**. La Scheda è inserita in una bustina di plastica con il fronte trasparente e il retro **nero**. Sul **fronte** sono indicati il **nome** e la descrizione dell'oggetto, che servono a identificarlo; leggere un nome e una descrizione noti equivale IC a **riconoscere** lo specifico oggetto dalla forma e dall'aspetto. Ad esempio il giocatore derubato di Lama Splendente potrebbe esaminare le spade altrui per ritrovare la Scheda con il nome "Lama Splendente". Sempre sul fronte è segnato anche il tipo di rappresentazione fisica necessaria per quella Scheda, ad esempio "Bastone a due mani" oppure "Collana", nonché la **scadenza**: molti oggetti sono **permanententi**, altri invece perdono le loro proprietà dopo una data specifica, di solito 6 mesi dopo la creazione.

Sul fronte della Scheda sono presenti anche quattro **codici**, che permettono a chi è in possesso di **Schede Conoscenza** (vedi oltre) di ottenere informazioni sull'oggetto. Sul **retro** della Scheda sono riportate le **caratteristiche** dell'oggetto, ad esempio il danno dell'arma o altre proprietà speciali. Chiunque sia in possesso della Scheda può estrarla dalla bustina per leggere le proprietà dell'oggetto; d'altra parte la bustina impedisce che queste proprietà siano immediatamente palesi agli altri giocatori.

Schede Oggetto monouso

Queste Schede vengono usate per tutti gli oggetti utilizzabili **una sola volta** che non sono Rimedi Erboristici: **armi** affilate o **armature** irrobustite con le abilità di Forgia (che durano fino alla fine della giornata di gioco in cui vengono utilizzate per la prima volta), eventuali oggetti magici particolari, ma soprattutto **Veleni** da ingestione e **Pozioni**. Sono





del tutto simili a quelle Oggetto, di colore **verde chiaro** ma inserite in una bustina di plastica con il fronte trasparente e il retro **verde**. Inoltre sul retro della bustina c'è un'etichetta adesiva, fissata da un pezzo di **nastro anti-effrazione blu**, che impedisce di leggere il retro della scheda senza strappare il nastro stesso. Per attivare questi oggetti (assumere la pozione, iniziare a utilizzare l'arma o armatura e simili) è necessario scrivere **data e ora** sull'etichetta, e **strappare il nastro**; quindi **leggere** gli effetti riportati sul retro, che potrebbero anche essere diversi da quelli che il personaggio si aspetta, ad esempio se l'alchimista lo ha truffato. Finché non vengono attivati, questi oggetti durano indefinitamente (non scadono). La Scheda Oggetto 'strappata' **deve** essere **conservata** perché possa fungere da prova, e quindi **restituita** (OOC) in Taverna perché possa essere dotata di un nuovo bollino e riutilizzata da altri giocatori. Naturalmente se viene trovata durante il gioco una Scheda con il bollino strappato o priva di bollino, non è di alcun valore, e rappresenta solamente una boccetta vuota, un oggetto magico scarico e simili. Non è possibile in alcuna maniera rigenerarne i poteri IC, ovvero ottenere un nuovo bollino, ma bisogna consegnarla in Taverna.

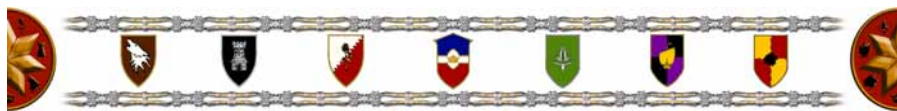
È importante notare una peculiarità di Veleni e Pozioni rispetto agli altri Oggetti monouso: non è possibile comprenderne gli effetti a meno di possedere Analizzare Veleni o Analizzare Pozioni. Questo perché il **nome** e la **descrizione** del veleno o pozione sono **casuali** e non collegati in alcun modo con i reali poteri. Invece armi e armature forgiate hanno sempre lo stesso nome e non vi possono essere equivoci su quale oggetto di forgia ci si trovi in mano (vedi il capitolo sulle *Abilità Artigiane*, p. 37).

Riconoscere gli oggetti speciali

Poiché tutti gli oggetti speciali sono accompagnati da una Scheda, si potrebbe pensare che a ogni Scheda corrisponda un oggetto magico o di valore e quindi andare "a caccia di Schede". Non bisogna dimenticare, però, che IC le Schede **non esistono** e quindi basarsi sulla loro presenza per fare deduzioni o ipotesi IC è **scorretto**; inoltre molte Schede in circolazione fanno riferimento a oggetti **privi di poteri** o di valore.

Solo un personaggio che possiede Schede Conoscenza può **riconoscere a vista** gli oggetti speciali, ovvero se vede una Scheda Oggetto (monouso o meno), può pensare che l'oggetto in questione abbia proprietà particolari, e che valga la pena di approfondire. Ad esempio, **non** è scorretto per un personaggio con l'abilità Valutare preziosi rivolgere le sue attenzioni ai gioielli dotati di Scheda e viceversa ignorare quelli che ne sono privi (ad esempio la bigiotteria che un PG si è portato da casa per decorare il proprio costume).





Schede Reagente

Queste Schede color **giallo crema** sono grandi circa la **metà** delle altre Schede, sono **prive** di bustina e non riportano nessuna informazione sul retro, né codici sul fronte. L'unico dato presente è il **nome** che identifica lo specifico tipo di Reagente e di conseguenza permette di sapere come può essere utilizzato da chi possiede abilità artigiane (Forgia, Alchimia, Erboristeria o Raffinazione).

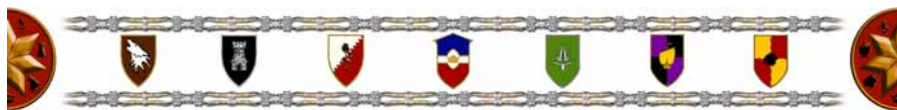
Queste Schede sono inoltre **sempre inseparabili** dalla rappresentazione fisica fornita dall'associazione e perdono ogni valore se la rappresentazione viene smarrita (è comunque possibile ottenere una nuova rappresentazione fisica in **Taverna** pagando una **penale** di 2 euro). Tuttavia, **esclusivamente** per quanto riguarda i Reagenti **Raffinati** e quei Reagenti Grezzi che rappresentano **fiore** e **piante**, ogni rappresentazione fisica può avere fino a tre Schede di uno stesso Reagente collegate. Le Schede Reagente sono fissate con un elastico e possono quindi essere spostate da una rappresentazione fisica a un'altra, purché per ogni rappresentazione ci sia **almeno una Scheda** e **non più di tre** Schede.

Schede Conoscenza

Alcune abilità forniscono una specifica Scheda Conoscenza, utile per scoprire le caratteristiche di tutti gli oggetti accompagnati da una Scheda Oggetto. Queste abilità sono: Riconoscere Falsi, Valutare preziosi, Magia 0, Analizzare Pozioni, Analizzare Veleni e Scassinare. Una Scheda Conoscenza, di colore **bianco**, è semplicemente un elenco di **codici** e il **valore** o caratteristica **corrispondente** ad ogni codice. Ogni Scheda Oggetto come già detto riporta 4 codici, che da sinistra a destra corrispondono nell'ordine a: **Autenticità, Valore, Magia e Alchimia**.

Un personaggio che vuole usare l'abilità Riconoscere Falsi deve quindi leggere il primo codice da sinistra sulla Scheda Oggetto che vuole esaminare, e controllare sulla Scheda Conoscenza appropriata se corrisponde a Vero o Falso; chi possiede Valutare preziosi farà la stessa cosa con il secondo codice da sinistra e controllerà a quale valore (in Scudi d'Argento) corrisponde il codice di quell'oggetto. L'abilità Magia 0 permette invece di capire, utilizzando il terzo codice, se un oggetto è magico, molto potente oppure privo di poteri magici. Analizzare Pozioni e Analizzare Veleni fanno entrambe riferimento allo stesso codice, il più a destra dei quattro, ma le Schede Conoscenza sono diverse e in particolare una contiene solo i codici delle Pozioni, l'altra solo quelli dei Veleni. Per ragioni di spazio queste ultime due Schede Conoscenza contengono solamente un numero identificativo per ogni veleno o pozione; la lista completa con numeri, nomi ed effetti per esteso di ogni veleno o pozione è sempre disponibile in Taverna e sul sito a qualunque giocatore (anche se non possiede Analizzare Veleni o Pozioni).





I codici di **Scassinare**, infine, sono 3, uno per ogni cifra del lucchetto a combinazione, e sono riportati sul lucchetto stesso. La Scheda Conoscenza permette di scoprire a quale cifra, tra 0 e 9, corrisponde ogni codice.

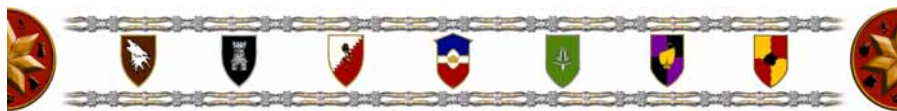
È importante notare che le Schede Conoscenza **non danno sempre la risposta esatta**: ogni personaggio che li possiede riceve una versione leggermente diversa, in cui alcuni codici sono mancanti e altri sono collegati a un risultato sbagliato. Quindi ci possono essere pareri discordanti su uno stesso oggetto da parte di 'esperti' diversi, soprattutto per quanto riguarda Valutare preziosi.

Smarrire Carte e Schede

In nessun caso e per nessun motivo si può chiedere la ristampa di Carte e Schede perché sono state smarrite OOC.

Si considera sempre che la boccetta sia stata persa IC, la spada abbia perso il filo, il mago abbia dormito male, e simili. È quindi importante fare attenzione a non perdere Schede di oggetti particolarmente preziosi!

Fanno eccezione le Schede **Personaggio**, che verranno rinnovate **automaticamente** ogni volta che il personaggio acquista una nuova abilità, e le Schede **Conoscenza**, che vengono fornite alla creazione del personaggio, o comunque quando l'abilità corrispondente viene appresa. In caso di smarrimento possono essere rinnovate pagando una **penale** di 2 euro.



Altre Dinamiche

“Entrambe le mani libere”

Molte azioni di gioco richiedono a chi le effettua di avere “entrambe le mani libere”: ad esempio lanciare Incantesimi, officiare Cerimonie, bloccare, legare o trasportare un personaggio, perquisire, fasciare o trattare ferite, riparare le armature, piazzare trappole. Per “mani libere” si intende in particolare “**che non impugnano armi o scudi**”, e in generale che non sono impegnate in altre azioni di gioco. Ad esempio **non** è possibile trasportare un personaggio e nel contempo perquisirlo, a meno di essere quadrumani.

Per contro, tenere in mano oggetti **puramente ornamentali** (mai armi) pertinenti con l'azione di gioco in questione è lecito e, anzi, incoraggiato: ad esempio un mago potrebbe lanciare Incantesimi impugnando il libro di magia, oppure un ladro potrebbe tenere una saccoccia vuota in mano mentre perquisisce; chi fascia una ferita è addirittura obbligato ad avere in mano la rappresentazione fisica di una benda.

Bloccare un Personaggio

È possibile **Bloccare** un personaggio per impedirgli di **muoversi** e di **agire**, senza nuocerli.

Per Bloccare un uomo di normale forza sono necessari **due personaggi**, ognuno dei quali deve appoggiargli delicatamente **entrambe le mani**, libere, sulle spalle, mimando la colluttazione a loro discrezione. Non è permesso tuffarsi su un avversario per Bloccarlo, né spingerlo o trattenerlo OOC con la forza.

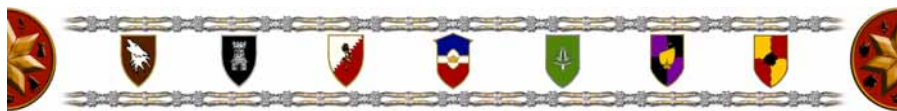
Un personaggio **Bloccato** è soggetto alle stesse limitazioni che impone l'Effetto **PARALYZE**. Fingere, con cautela, di resistere o divincolarsi è appropriato, ricordando sempre però che il personaggio non può sfuggire né colpire i suoi aggressori.

Tuttavia, molte creature, dagli orsi agli orchi, sono più grandi e forti degli esseri umani, e anche alcuni uomini sono considerevolmente più forti, agili e muscolosi della maggior parte degli altri. Un personaggio appena creato ha un livello di Forza pari a “zero”, ovvero la forza media di un uomo. Alcune abilità permettono però di aumentare questo livello e molte creature hanno naturalmente un livello di forza più basso o più alto, potrebbero ad esempio avere “la forza di tre uomini”.

Per Bloccare una creatura serve sempre il doppio della sua forza; in questo esempio, quindi, sono necessari sei personaggi anziché due (sei è il doppio di tre).

Parallelamente, alcune creature sono così gracili ed esili da avere soltanto metà della forza di un uomo; possono quindi essere Bloccate da un personaggio normale da solo.





Il livello di forza ha anche altri effetti, riassunti nella tabella. Tutti i personaggi appena creati hanno Forza 0.

La Forza inferiore alla norma è spesso causata dall'Effetto WEAKNESS, che dimezza appunto la forza, ovvero la abbassa di 2 livelli. L'Effetto WEAKNESS è quindi efficace anche contro creature molto forti, poiché pur non rendendole incapaci di combattere le priva dei loro privilegi, le rende più facili da Bloccare o addirittura riduce il loro danno di 1 o 2.

È importante notare che più Chiamate WEAKNESS non sono mai cumulative, ovvero non riducono ulteriormente la forza.

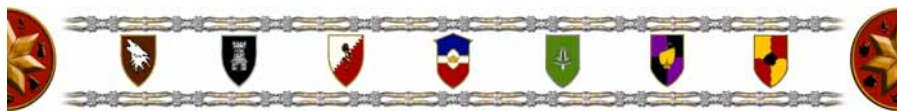
TABELLA DELLA FORZA

<i>Livello</i>	<i>quanti uomini</i>	<i>Effetti</i>
Forza -2	<i>forte ½ di un uomo</i>	<i>non sopporta le armature, non riesce a usare le normali armi</i>
Forza -1	<i>¾ di un uomo</i>	<i>non sopporta Armature medie e pesanti, riesce a usare solo Pugnali e Brocchieri.</i>
Forza 0	<i>come 1 uomo</i>	<i>può Bloccare da solo una creatura con Forza -2</i>
Forza 1	<i>forte 1,5 volte un uomo</i>	
Forza 2	<i>come 2 uomini</i>	<i>può Bloccare e Trasportare di corsa da solo un personaggio normale</i>
Forza 3	<i>come 3 uomini</i>	<i>può Bloccare e Trasportare di corsa da solo un personaggio con Forza 1, inoltre aumenta di 1 il danno che infligge con tutte le armi ed è immune alle chiamate REPEL e STRIKE DOWN</i>
Forza 4 (sovrumana)	<i>come 4 uomini</i>	<i>può Bloccare e Trasportare di corsa da solo un personaggio con Forza 2 e inoltre aumenta di 2 il danno che infligge con tutte le armi.</i>

Trasportare altri Personaggi

Spesso c'è l'esigenza di trasportare IC un compagno ferito, il cadavere di un nemico o ancora un prigioniero legato. Per ragioni di sicurezza trasportare fisicamente ("di peso") un'altra persona durante il gioco è fortemente sconsigliato, persino quando c'è il consenso esplicito del "cadavere". È quindi consuetudine rappresentare che si sta trasportando un personaggio semplicemente mettendosi **il suo braccio sulle spalle**; il giocatore **trasportato** potrà seguirlo **camminando** normalmente anche se il suo personaggio non potrebbe. Ciononostante, questa azione richiede **due mani libere** e **non** si possono tenere **in mano** armi e scudi mentre si trasporta un personaggio: occorre rinfoderare, mettere a tracolla o affidare ad altri questi oggetti.





Anche in questo contesto la Forza è importante. Per trasportare un corpo umano a passo normale, è necessario un personaggio. Per **trasportarlo di corsa** sono necessari **due personaggi**, ovvero la Forza di due uomini.

Oggetti che IC sono pesanti o difficili da spostare, come una colonna di polistirolo o un libro magico, riportano indicato sulla Scheda Oggetto a **quanti uomini** equivale il loro peso, e di conseguenza, quanti personaggi servono per spostarli.

Ad esempio un "macigno pesante come 10 uomini" richiederebbe 10 personaggi normali, oppure 4 normali e 3 con la forza di 2 uomini per essere trasportato a passo normale; il doppio per una piena velocità.

Alcuni oggetti possono essere "**Inamovibili**" nel qual caso a prescindere dal numero di braccianti disponibile o dai loro muscoli è impossibile smuoverli.

Legare un Personaggio

Legare un personaggio richiede **due mani libere** e una corda lunga a sufficienza, che deve essere arrotolata intorno alla parte del corpo da bloccare, dando **almeno 5 giri**. È possibile bloccare un prigioniero in tre modi:

- Legare i **polsi** (mai dietro la schiena). Il prigioniero non può separare le braccia, combattere né lanciare Incantesimi.
- Legare le **braccia** al busto. Il prigioniero non può utilizzare in alcun modo le braccia, come se fossero **Inutilizzabili**.
- **Imbavagliare** un personaggio, arrotolandogli delicatamente un pezzo di stoffa sopra la bocca (naturalmente i bavagli interni o troppo stretti sono vietati). In questo caso il personaggio non può parlare.

Inoltre un personaggio "legato" può essere fissato a un albero, a un ramo, a una grata o simili. In questo caso non può allontanarsi.

Nota che non si può legare un personaggio alle gambe, né legargli i polsi dietro la schiena, legarlo per il collo o simili, perché non è possibile rappresentare in modo sicuro e realistico questi tipi di legature.

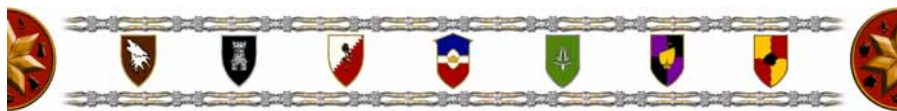
Per **liberare** i polsi oppure le braccia di un **altro** personaggio legato occorre avere **due mani libere** e srotolare lentamente la corda, impiegando almeno **10 secondi**.

Normalmente un personaggio senza l'abilità Contorsionismo **non può liberarsi** da solo, neanche se ha un Pugnale.

Rubare e Perquisire

È sempre possibile prendere gli oggetti di gioco in **piena vista**, come un'arma alla cintura o un gioiello indossato, per disarmare o derubare un prigioniero (evitando, ovviamente,





di usare la forza fisica OOC per strappare di mano oggetti). Naturalmente la maggior parte di armi e oggetti sono di proprietà OOC di ogni giocatore e bisogna prestare **attenzione** a non rovinarli, tenendo presente che **chi rompe paga**. Per ridurre la possibilità di smarrimenti e furti gli oggetti fisici OOC devono sempre restare **in vista del loro proprietario**. Naturalmente se il proprietario conosce OOC l'altro giocatore può affidargli gli oggetti, a suo rischio e pericolo. È invece **sconsigliabile** dire "IC ti tolgo le armi, ma **OOC tienile tu** così non le perdi", perché crea confusione e contestazioni.

Tutto questo non vale per gli oggetti di proprietà dell'associazione, come Reagenti, Elementi grezzi, filtri alchemici e così via, che possono essere utilizzati liberamente da tutti i giocatori.

Viceversa non è consentito frugare negli effetti personali di un giocatore, ad esempio in tasca o in un borsello; in questi casi è necessario dichiarare "**ti perquisisco**" e interpretare la perquisizione in modo visibile e convincente con **entrambe le mani libere** (toccando la scarsella, scostando il mantello, il polsino, facendo girare la persona ecc., ma senza infastidire il giocatore). Dopo **1 minuto** di contatto il personaggio è stato perquisito e deve mostrare tutti gli oggetti di gioco: le **armi** e le armature, il **denaro** IC e ogni oggetto munito di una **Scheda Oggetto**. Il personaggio che ha perquisito può prendere quelli che preferisce, sempre rispettando le norme di comportamento di cui sopra. Le abilità **Perquisire** e **Nascondere oggetti** influiscono sulla dinamica della perquisizione (vedi la *Lista delle abilità* a pp. 80 e 81).

RUBARE LE SCHEDE OGGETTO

È importante notare, come è già stato detto, che la Scheda Oggetto è **sempre OOC** e non identifica IC gli oggetti che ne sono muniti come preziosi o speciali, per cui, a meno di essere un possessore di schede conoscenza (e quindi persona con "l'occhio allenato"), basarsi unicamente sulla presenza o meno della Scheda per decidere quali oggetti prendere è **gravemente scorretto**. Vedi il paragrafo *Carte e Schede* a p. 11.

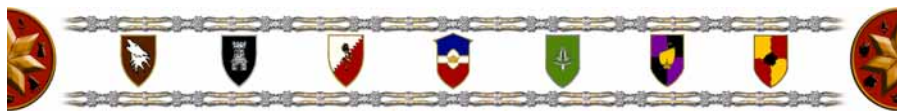
Fuochi, torce e lanterne

L'uso di lanterne, candele e fiaccole rende il gioco più realistico e suggestivo, ed è pertanto sempre **incoraggiato** (tranne i rari casi in cui l'uso di fuochi è vietato OOC nella zona di gioco).

Lanterne **a gas** (se permesse) o **elettriche** ragionevolmente simili alle loro controparti a olio sono un'ottima alternativa. Se illuminano in modo diretto e non diffuso sono però considerate come le torce elettriche.

Le comuni **torce elettriche** non sono molto adatte: l'aspetto e il fascio di luce proiettato sono chiaramente moderni. Il loro utilizzo è tollerato durante il gioco solo per ragioni di





sicurezza per vedere dove si sta camminando, tenendole puntate **sui propri piedi**. **Puntarle** contro altri personaggi o usarle per **illuminare** una zona è sempre **vietato**.

Macchine da Guerra

Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, **Catapulte**, **Baliste**, scudi mobili su ruote e simili, richiedono l'abilità Macchine da Guerra (vedi Regolamento Base) per essere utilizzate. Genieri e guastatori le schierano in battaglia oppure le usano per dare la caccia a mostri particolarmente feroci. Tutte le Macchine da Guerra sono troppo grandi per essere distrutte con pochi colpi d'arma o con Chiamate SHATTER o CRASH, cui sono **immuni**. Tuttavia un qualsiasi personaggio armato, mimando il **sabotaggio per 3 minuti** con "due mani libere" può distruggere una qualsiasi arma balistica o da assedio. Una Macchina da Guerra così distrutta non può essere utilizzata, ma può essere **riparata in 5 minuti** da un personaggio con l'abilità Maniscalco oppure Macchine da Guerra (vedi *Armature leggere* a p. 71 per le modalità e gli attrezzi richiesti).

Nei rari casi in cui ha importanza, porte e portoni chiusi a chiave seguono le stesse regole delle armi da assedio per essere distrutte o riparate. Una porta "distrutta" deve essere lasciata spalancata finché non viene riparata.

Seguono alcuni esempi di Macchine da Guerra e dei loro effetti, per i requisiti di costruzione vedi p. 99.

ARIETE

Deve avere 4 maniglie o lacci. Pesante come 2 uomini, richiede 3 aiutanti. Distrugge una porta o portone in 4 colpi. Ogni colpo richiede 10 metri di rincorsa.

BALISTA

Richiede una forcella o supporto su cui appoggiarla. Non può essere spostata né sollevata mentre si ricarica o tira. Servono 30 secondi per ricaricare. Un uomo può trasportarla e usarla da solo. Danno **SLAM FIVE**.

BALISTA GRANDE

Deve essere fissata su un affusto o carrello. Non può essere spostata né sollevata mentre si ricarica o tira. Servono 30 secondi e 1 aiutante per ricaricare. Pesante come un uomo. Danno **SLAM FATAL**.





CATAPULTA

Rientrano in questa categoria anche trabucchi, onagri e armi del genere. Non può essere spostata mentre si ricarica o tira. Può tirare solo a parabola (minimo 45° di elevazione).

Servono 30 secondi e 2 aiutanti per ricaricarla. Si può muovere solo su ruote e risulta pesante come 4 uomini. **Macigno:** danno **MASS TRIPLE nel raggio di 3 metri**. **Proiettili:** (massimo 30 per colpo) ciascuno infligge danno **SLAM DOUBLE**. In entrambi i casi, 1 dose di Fuoco Crepitante per ogni colpo aggiunge +1 al danno e la Natura **FLAME**.

CAVALLO DI FRISIA

Si tratta di un palo appoggiato su bassi cavalletti e ricoperto di spunzoni in gommapiuma lunghi circa 50 cm. Pesante come 4 uomini.

Il cavallo di Frisia non può essere scavalcato e **infligge 1 Danno a tutti coloro che inavvertitamente lo toccano**, a meno che lo stiano spostando sotto la supervisione di un personaggio con Macchine da Guerra.

MANTELETTO

scudo mobile su ruote, pesante come un uomo. Può avere una feritoia centrale. Chi si trova all'interno del Mantelletto è protetto **anche dagli attacchi SLAM e dagli Incantesimi di Danno**, anche ad area.

Malattie

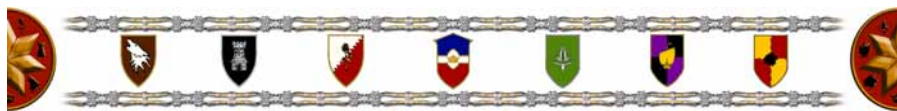
Il contatto o la vicinanza con untori, animali morti o **cadaveri infetti** può causare diverse Malattie, i cui effetti di gioco per semplicità sono sempre molto simili.

Nel giorno di gioco in cui ha subito il contagio, un personaggio ammalato deve solo interpretare **lievi sintomi**, seguendo eventuali indicazioni di un Master (ad es. tosse, giramenti di testa, pallore o bubboni da rappresentare con il trucco). Nel giorno successivo in cui il personaggio è presente, i sintomi si aggravano causando un effetto **WEAKNESS** che perdura finché la malattia non viene curata. Il terzo giorno l'appestato sta sempre peggio e **se non viene curato alla fine muore**: subisce **HOLY MORTAL** mezz'ora prima del **TIME OUT** della giornata.

Nota che, per semplicità, i personaggi ammalati non sono contagiosi, a meno che un Master dia disposizioni contrarie.

Alcune Malattie sono Incurabili, nel qual caso possono essere guarite solo attraverso la Cerimonia Purificazione Totale; oppure con il Rimedio Trattamento miracoloso dei Malanni e l'abilità Trattare le malattie.





Interventi Arbitrali

I Master intervengono come 'arbitri' in situazioni di gioco scorrette o potenzialmente tali, e hanno il potere di assegnare **sanzioni** nonché di **annullare** colpi d'arma, incantesimi o altre azioni di gioco, purché siano **appena avvenute** (ovvero, non sia accaduto nulla di significativo dopo l'azione contestata). I Master possono intervenire in due modi:

- **direttamente**, quando sono testimoni di una situazione scorretta
- in seguito a **contestazione**, quando vengono chiamati da un giocatore che ritiene di essere stato penalizzato da un comportamento scorretto altrui

Il sistema delle contestazioni

Per i Master non è ovviamente possibile essere sempre presenti, né seguire ogni azione di gioco. Anche se si trovano nelle vicinanze, rischiano di non arrivare in tempo per risolvere una disputa tra due giocatori; inoltre, l'accumularsi di azioni di gioco successive a quella contestata rende difficile "riparare" quanto è avvenuto senza svantaggiare l'una o l'altra parte.

Per questi motivi, il sistema delle contestazioni è pensato in modo da non richiedere sempre l'intervento di un Master, ma viceversa lascia una certa autonomia e possibilità di **autoregolamentazione** ai giocatori. Inoltre, le contestazioni devono sempre avvenire **immediatamente**: non è possibile contestare a posteriori su un fatto avvenuto un'ora o un mese prima.

Contestare un comportamento scorretto

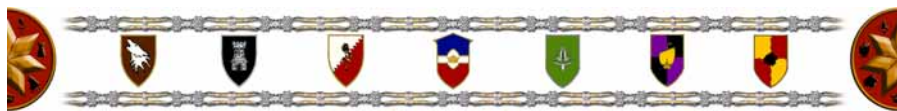
In caso di irregolarità durante il gioco, la parte lesa ha la responsabilità di far notare la cosa e chiedere chiarimenti al giocatore che avrebbe commesso l'irregolarità, utilizzando l'apposita Chiamata **STOP**.

Il giocatore contestato (e solo lui: **STOP** ha effetto sempre su una sola persona) deve immediatamente **sospendere** le azioni di gioco per chiarire la situazione e se necessario cercare un **compromesso** soddisfacente con la parte lesa.

In questi casi il **fair play** è indispensabile: ogni parte deve tenere in conto la possibilità di aver sbagliato e sforzarsi di accettare la buona fede dell'avversario.

Per evitare confusione, la parte lesa deve contestare direttamente; non ci si può "immischiare" in irregolarità altrui. Di conseguenza tutte le contestazioni coinvolgono due e **solo due** giocatori, che si considerano in **TIME FREEZE** fino a quando non risolvono la questione (entrambi devono alzare il dito come da chiamata "Non sono qui").





Ripetiamo che, per evitare l'accumularsi di irregolarità e risentimenti, è **necessario contestare immediatamente**. Non farlo significa implicitamente accettare la regolarità di tutto quello che è accaduto, perdendo la possibilità di recriminare in seguito.

Per non disturbare eccessivamente il gioco, tutte le contestazioni devono risolversi **molto rapidamente**; spesso un paio di battute (“Ti ho colpito due volte alla gamba!” – “Ma ho 3 PL!”) sono sufficienti. In nessun caso una contestazione può durare più di **1 minuto**.

Se non si trova un accordo

Se nessuno dei due giocatori è disposto ad ammettere di aver sbagliato, o comunque non si riesce ad accordarsi su un compromesso, i due possono chiedere a una terza persona presente sul luogo di stabilire **chi ha ragione**.

Se questo “**giudice**” viene nominato di comune accordo da entrambi i giocatori, e ritiene di poter valutare sulla base di quello che ha visto, il suo parere è immediato e **insindacabile** ed **esclude** il successivo intervento di un Master.

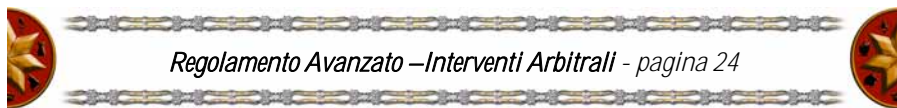
Se nessun altro giocatore è presente o disponibile a fare da arbitro, o **comunque se non si riesce a giungere a un accordo entro 1 minuto**, chi ha sollevato la contestazione deve subito reperire un Master che deciderà sulla vicenda. Il giocatore contestato è tenuto ad attendere l'arrivo del Master; entrambi i PG coinvolti continuano ad essere in TIME FREEZE.

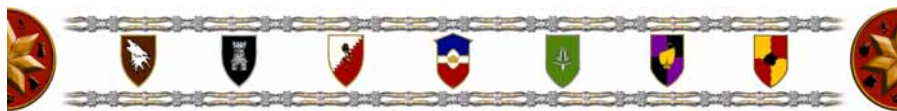
Una volta convocato, il Master ascolterà brevemente le parti in causa, e prenderà una decisione **immediata** e **insindacabile**. In ogni caso se viene richiesto l'intervento di un Master uno dei due giocatori coinvolti sarà **sanzionato**: o per aver barato, o per aver disturbato il gioco chiamando il Master a sproposito.

ALTRE CONSIDERAZIONI

Utilizzare la Chiamata STOP a sproposito, o peggio in modo strumentale per tirarsi fuori da una situazione di gioco rischiosa, è una **grave scorrettezza** che viene sempre severamente punita. Farlo in malafede comporta quasi sicuramente la **morte del personaggio**. Ad esempio: un gruppo di mostri attacca di sorpresa e al primo colpo un PG dichiara STOP su uno dei PNG per avere 1 minuto di tempo in TIME FREEZE e permettere così ai rinforzi di arrivare.

Più in generale, interrompere il gioco a sproposito e convocare un Master è una **grave scorrettezza** che disturba il gioco di tutti e viene sempre severamente punita. Farlo in malafede comporta quasi sicuramente la **morte del personaggio**. Ad esempio: un giocatore coinvolto nella contestazione non accetta la decisione del “giudice” nominato di comune accordo e insiste per convocare comunque un Master; oppure mette in piedi una contestazione unicamente per “bloccare” un PG avversario e mandare a rotoli i suoi progetti.





Nessun Master interverrà su fatti già **conclusi**: è possibile contestare **solo immediatamente**. Tutto quello che accade e non viene contestato, è per definizione avvenuto correttamente e non sindacabile. Fanno però **eccezione** i casi in cui i due giocatori sono concordi su quanto è avvenuto, ma discordi sull'interpretazione del regolamento, sui poteri di un oggetto, sulle abilità di un personaggio. Poiché il regolamento è univoco, e tutti i poteri di personaggi e oggetti sono archiviati, in questi casi è facile stabilire anche a posteriori chi ha ragione e chi invece sbaglia o mente.

Se le decisioni arbitrali sono sempre immediate, l'esatta determinazione della punizione può non esserlo; lo Staff si riserva il diritto di decidere con più calma, tra un live e l'altro, **l'entità delle sanzioni**. Ad esempio: "Ha ragione Tizio, tu Caio avresti dovuto cadere a terra ferito e quindi il tuo incantesimo non è valido. Caio, sappi che verrai sanzionato".

BEATA IGNORANZA

L'ignoranza non è mai una scusante. Chi non conosce il regolamento disturba il gioco di tutti e non dovrebbe impegnarsi in contestazioni. Se non conoscete una regola o un potere, fidatevi degli altri giocatori e sul momento seguite pedissequamente le loro indicazioni: in seguito avrete il tempo di controllare l'esattezza della regola e, nel caso, segnalarne a un Master l'uso scorretto.

Elenco delle sanzioni

DROP

I Master usano questa Chiamata quando un PG o PNG ha ignorato colpi o Chiamate che avrebbero dovuto bloccarlo, abatterlo o simili. Il giocatore in questione **deve subito cadere a terra** (il suo personaggio si considera stordito, come per SUBDUE, su tutte le locazioni) e restare in attesa di istruzioni dal Master. Questa Chiamata comporta sempre almeno un Azzeramento di 30 minuti; sanzioni più severe potranno essere assegnate dai Master.

AZZERAMENTO

Per mezz'ora il personaggio perde temporaneamente **tutte le abilità che possiede e non può usare nessun oggetto speciale**. Si tratta della sanzione minima, assegnata dai Master ogni volta che assistono a qualunque scorrettezza. È conseguenza automatica della Chiamata DROP. Nota che un personaggio Azzerato, per definizione, ha solo 1 PL e nessun PA; non può usare nessuna arma; non sa contare né leggere e scrivere.

PENALIZZAZIONE

Questa sanzione viene utilizzata in caso di scorrettezze palesi, o confermate da diverse persone, o ancora, impossibili da giustificare come "involontarie". La Penalizzazione ai fini del gioco è un'abilità che finisce sulla scheda del PG e che costa punti. Il personaggio





“penalizzato” è costretto ad acquistare questa abilità, dal costo variabile tra 2 e 10+ punti a seconda della gravità dell'infrazione, ma che non fornisce ovviamente alcun beneficio. All'atto pratico la Penalizzazione comporta semplicemente **una perdita di punti** per il personaggio. Se il personaggio non ha punti disponibili, va in 'debito' e per i live successivi non guadagna punti finché non lo ha ripagato. Se il giocatore cambia personaggio prima di ripagare la penalizzazione, il debito residuo **si trasferisce** al suo nuovo personaggio.

Quando viene assegnata durante un live, la Penalizzazione implica sempre anche un Azzeramento, della durata di mezz'ora ogni 2 punti di Penalizzazione.

Se la scorrettezza è **grave**, ovvero salva indebitamente la vita del PG, oppure denota malafede, o ancora implica pianificazione da parte del personaggio, la Penalizzazione varrà **almeno 5 punti** se non di più.

MORTE DEL PERSONAGGIO

Il personaggio viene ritirato d'ufficio. Questa sanzione viene assegnata in casi particolarmente dannosi o reiterati di infrazioni **gravi**, o anche quando la morte del PG è l'unico modo per ripagare il torto inflitto.

Ad esempio: un giocatore, barando, dichiara DOUBLE con l'arma o lancia incantesimi che non conosce. Così facendo rapisce un altro personaggio, o ruba un oggetto vitale per un Principato, o primeggia in una contesa IC molto importante. L'azione scorretta non viene notata subito e, anzi, avvengono altre azioni di gioco corrette che rendono impossibile un annullamento. In questo caso, l'azione rimane valida, ma il personaggio responsabile muore “per cause naturali”.

SOSPENSIONE

Questa sanzione viene assegnata in casi dannosi o reiterati di infrazioni **gravi**; oppure per comportamenti OOC che non riguardano strettamente la campagna di gioco, ma danneggiano l'associazione o compromettono il sereno svolgimento del gioco; oppure ancora come alternativa all'Espulsione se lo Staff ritiene che il giocatore debba avere la possibilità di fare ammenda.

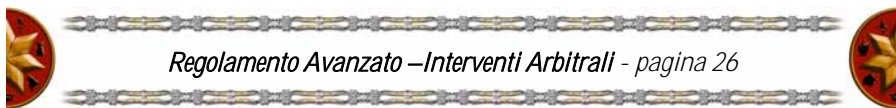
Un giocatore sospeso può partecipare ai live unicamente come PNG e non guadagna alcun punto per il suo personaggio. La sospensione può durare un paio di mesi o di più, o ancora, un giocatore può essere sospeso finché non svolge un certo numero di giornate come PNG.

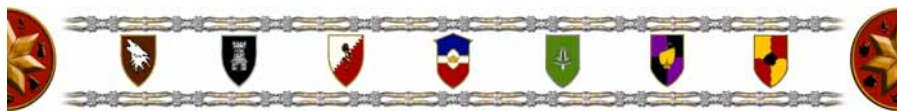
ESPULSIONE

Il giocatore viene allontanato dall'associazione, per sempre o fino a nuova decisione.

SOMMA DI INFRAZIONI

Anche le infrazioni più lievi possono portare a una Sospensione o a un'Espulsione, se vengono reiterate. Un giocatore che commette più infrazioni, corre il rischio sempre maggiore di essere Sospeso o Espulso, a discrezione dello Staff.





Magie e Cerimonie avanzate

Questi Incantesimi e Cerimonie non sono disponibili a tutti i personaggi, ma solo a chi possiede specifiche abilità. Vedi i capitoli *Poteri Magici* e *Poteri Sacerdotali* nel Regolamento Base.

In particolare, le Cerimonie e gli Incantesimi “rari” sono segreti tramandati in alcuni Principati ma non in altri. Vedi *Religione* e *Magia* sull’Ambientazione online. I “rari” devono essere appresi singolarmente (vedi *Incantesimo Raro* e *Cerimonia Rara* a pp. 73 e 77).

Le Cerimonie e gli Incantesimi generici di terzo e quarto cerchio sono invece noti in tutti i Principati, ma richiedono l’abilità del livello appropriato (es. per lanciare Incantesimi di terzo cerchio è richiesta *Magia 3*, vedi p. 79)

Per gli effetti delle chiamate associate a incantesimi e cerimonie vedi *Chiamate* sul Regolamento base.

Incantesimi Rari di Primo Cerchio

CONFUSIONE

“Per il Potere Arcano, annebbia i tuoi pensieri! CONFUSE!”

Il bersaglio si sente molto confuso ed è in grado di agire con difficoltà: CONFUSE.

DISARMARE MIGLIORATO

“Per il Potere Arcano, getta tutto a terra! Doppio FUMBLE!”

Il bersaglio deve lasciar cadere tutto quello che tiene in entrambe le mani: doppio FUMBLE.

FURIA SELVAGGIA

“Per il Potere Arcano, la furia ti assale! BERSERK!”

Il bersaglio viene colto da una furia incontenibile: BERSERK.

MANTO DI TENEBRA

“Per il Potere Arcano, un manto di tenebra mi avvolge!”

Per 10 secondi, il mago scompare avvolto da un manto di oscurità, come per la chiamata “Nascosto”. Deve rimanere immobile o l’Incantesimo si interromperà.

RICHIAMO

“Per il Potere Arcano, ti richiamo al mio cospetto! CALLING!”

Il bersaglio prova l’impulso irresistibile di avvicinarsi al mago: CALLING.





RIFLESSIONE 1

“Per il Potere Arcano, rifletto questo Incantesimo minore su chi lo ha lanciato!”

Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SCAGLIARE LONTANO

“Per il Potere Arcano, ti scaglio lontano! REPEL!”

Un'energia magica investe violentemente il bersaglio, spingendolo lontano: REPEL.

SPIRITO DI FIAMMA

“Per il Potere Arcano, il mio spirito è di fiamma!”

Per 1 minuto, il mago aggiunge la Chiamata FLAME a tutti i Sortilegi di danno che lancia e a tutti gli attacchi con armi che sferra.

TRAFIGGERE

“Per il Potere Arcano, questo pugnale trafiggerà la tua carne!”

Entro 10 secondi il mago può aggiungere la Chiamata THROUGH a un singolo colpo portato con un Pugnale (non da lancio).

Incantesimi Rari di Secondo Cerchio

AMICIZIA

“Per il Potere Arcano, tu sei mio amico! BEFRIEND per 5 minuti!”

Per 5 minuti il bersaglio si comporta come se il mago fosse il suo migliore amico: BEFRIEND.

AMMUTOLIRE

“Per il Potere Arcano, ti comando di tacere! MUTE per 30 secondi!”

Il bersaglio improvvisamente non riesce più a parlare né a produrre alcun rumore: MUTE.

DARDO DEL MAESTRO

“Per il Potere Arcano, ti colpisco con un possente Dardo Incantato! GHOST DOUBLE (alla locazione)!”

Il bersaglio subisce 2 danni GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

DEBOLEZZA

“Per il Potere Arcano, ti privo di ogni energia! WEAKNESS per 30 secondi!”

Il bersaglio si sente molto indebolito, e perde due livelli di Forza: WEAKNESS.





FRANTUMAZIONE

“Per il Potere Arcano, frantumo questo (nome oggetto)! SHATTER!”

L'oggetto indicato va immediatamente in frantumi: SHATTER.

NUBE DI TENEBRA

“Per il Potere Arcano, una nube di tenebra mi avvolge!”

Per 30 secondi, il mago scompare avvolto da una nube di oscurità, come per il secondo livello dell'abilità Nascondersi, ma istantaneamente. Deve rimanere immobile o l'Incantesimo si interromperà.

RIFLESSIONE 2

“Per il Potere Arcano, rifletto questo Incantesimo su chi lo ha lanciato!”

Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SONNO

“Per il Potere Arcano, cadi addormentato! SLEEP!”

Il bersaglio viene colto da un sonno irresistibile: SLEEP.

TORCIA UMANA

“Per il Potere Arcano, ardi come una torcia! ALL LOCATION FLAME STRIKE DOWN!”

Lingue di fuoco divampano dalle mani del mago danneggiando il bersaglio su tutte le locazioni e gettandolo a terra.

Incantesimi Generici di Terzo Cerchio

CONFUSIONE MAGGIORE

“Per il Potere Arcano, confondo la tua mente! CONFUSE per 1 minuto!”

Il bersaglio si sente molto disorientato e per 1 minuto subisce CONFUSE.

CORAZZA ETEREA

“Per il Potere Arcano, una corazza eterea mi protegge!”

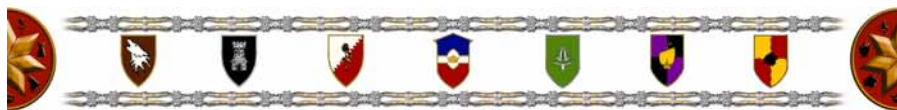
Per 10 minuti, il mago ottiene 3 PA supplementari, non riparabili, su tutte le locazioni.

DISPERSIONE 3

“Per il Potere Arcano, disperdo questo potente Incantesimo!”

Annulla gli effetti di un Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui.





PAROLA DELLA MORTE

“Per il Potere Arcano, ascolta la Parola della Morte! GHOST TRIPLE (alla locazione)!”

Il bersaglio subisce 3 danni GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

Incantesimi Rari di Terzo Cerchio

AMORE

“Per il Potere Arcano, innamorati di me! BELOVE per 2 minuti!”

Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, si innamora del mago: BELOVE.

CECITA

“Per il Potere Arcano, i tuoi occhi sono ciechi! BLINDNESS per 1 minuto!”

Il bersaglio perde per 1 minuto la vista: BLINDNESS.

CORAZZA FIAMMEGGIANTE

“Per il Potere Arcano, una corazza fiammeggiante mi avvolge!”

Per 10 minuti, il mago deve dichiarare SHATTER a tutte le armi che impugna, o che lo colpiscono.

DISARMARE DI MASSA

“Per il Potere Arcano, gettate tutti a terra un'arma! MASS FUMBLE!”

Tutti i bersagli coinvolti devono gettare a terra uno a scelta degli oggetti o armi che tengono in mano: FUMBLE.

ESSENZA DEL FUOCO

“Per il Potere Arcano, la sacra essenza del fuoco ti colpirà! HOLY FLAME (alla locazione)!”

Il bersaglio subisce 1 danno HOLY FLAME al tronco oppure alla locazione specificata.

MEDITAZIONE FORZATA

“Per il Potere Arcano, guarda dentro te stesso! MINDLESS per 2 minuti!”

Il bersaglio improvvisamente si disinteressa di tutto quello che gli accade intorno e non è più in grado di agire: MINDLESS.

PAURA DI MASSA

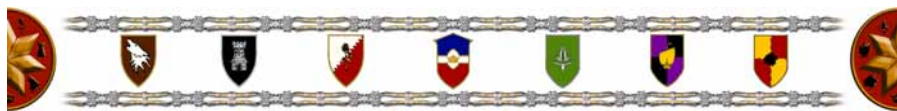
“Per il Potere Arcano, fuggite tutti dinanzi a me! MASS FEAR!”

Il mago appare come una creatura terrificante a un intero gruppo di persone: FEAR.

RIFLESSIONE 3

“Per il Potere Arcano, rifletto questo potente Incantesimo su chi lo ha lanciato!”





Respinge gli effetti di un Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui. L'Incantesimo invece del bersaglio scelto colpirà il lanciatore originario.

SONNO PROFONDO

"Per il Potere Arcano, cadi in un sonno profondo! SLEEP per 1 minuto!"

Il bersaglio viene colto da un sonno profondo e irresistibile: SLEEP.

Incantesimi Generici di Quarto Cerchio

CORPO DI PIETRA

"Per il Potere Arcano, il mio corpo diventa pietra!"

Finché resta immobile e senza parlare, il mago è una statua di pietra solidamente ancorata al suolo. È immune a tutti i danni e tutte le Chiamate tranne HOLY, e non è possibile trasportarlo in alcun modo. Non soffre gli effetti del Sanguinamento, del Coma, né di Veleni o Malattie: per lui il tempo non trascorre. Per un avversario è possibile interrompere con la forza l'Incantesimo solo lanciando Dispersione 4, oppure colpendo il mago con danni HOLY fino ad abbatterlo.

DISPERSIONE 4

"Per il Potere Arcano, disperdo questo supremo Incantesimo!"

Annulla gli effetti di un Incantesimo di qualsiasi cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui.

TERREMOTO

"Per il Potere Arcano, che la terra tremi! MASS STRIKE DOWN!"

Per 1 minuto, il mago può utilizzare a piacimento le Chiamate STRIKE DOWN e MASS STRIKE DOWN.

Incantesimi Rari di Quarto Cerchio

DOMINAZIONE

"Per il Potere Arcano, obbedisci ai miei ordini! DOMINATION per 5 minuti!"

Il bersaglio diventa il servo fedele del mago: DOMINATION.

LEGGERE LA MENTE

"Per il Potere Arcano, leggo la tua debole mente! MINDLESS per 30 secondi!"

Prima di lanciare questo Incantesimo, il mago deve scrivere (OOO) su un foglio di carta 3 domande che intende rivolgere al bersaglio. Il bersaglio entro i 30 secondi deve





rispondere sinceramente e al meglio delle sue capacità, utilizzando 1 singola parola per ogni domanda. Contrariamente a quanto accade per gli altri Incantesimi che generano la chiamata MINDLESS,, il bersaglio **non ricorda** nulla di quanto avvenuto.

PALLA DI FUOCO

"Per il Potere Arcano, una Palla di Fuoco vi colpisce! MASS ALL LOCATION FLAME STRIKE DOWN!"

Fiamme divampano dinanzi al mago, infliggendo 1 danno FLAME in ogni locazione e gettando a terra tutti i bersagli coinvolti.

PLAUSO DELLA FOLLA

"Per il Potere Arcano, il mio fascino è irresistibile! MASS BEFRIEND per 5 minuti!"

Tutti i bersagli coinvolti improvvisamente tengono il mago in altissima considerazione, come se fosse il loro migliore amico: BEFRIEND.

RAGGIO SOLARE

"Per il Potere Arcano, un raggio solare ti trafigge! FLAME FATAL!"

Il cuore del bersaglio viene incenerito da un caldissimo getto di fiamma: FLAME FATAL al tronco.

VERO AMORE

"Per il Potere Arcano, innamorati perdutamente di me! BELOVE per 10 minuti!"

Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, si innamora del mago: BELOVE.

Cerimonie Rare di Primo Cerchio

ARMA INDISTRUTTIBILE

L'arma (non scudo) bersaglio di questa Cerimonia diventa Indistruttibile (cioè immune alla Chiamata SHATTER).

ESORCISMO – CONFUSE & CALLING

(vedi *Esorcismi* sul Regolamento base)

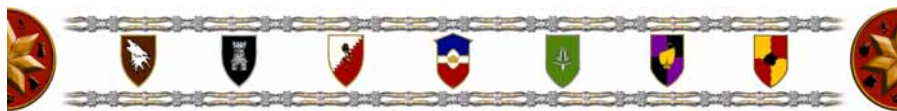
FORZA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Forza; se già la possiede, ottiene Forza 2.

PROTEZIONE DAL GELO

Il bersaglio diventa immune all'ICE.





PROTEZIONE DALL'ARGENTO

Il bersaglio diventa immune al SILVER.

TOCCO D'ARGENTO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata SILVER a tutti i colpi che porta con le armi.

TOCCO DI FUOCO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata FLAME a tutti i colpi che porta con le armi.

TOCCO DI GHIACCIO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata ICE a tutti i colpi che porta con le armi.

TOCCO SPETTRALE

Il bersaglio aggiunge la Chiamata GHOST a tutti i colpi che porta con le armi.

Cerimonie Rare di Secondo Cerchio

CORAZZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene 2 PA supplementari su tutte le locazioni su cui già indossa un'Armatura pesante. Possono essere riparati normalmente.

DIFESA DEL FEDELE

Finché il bersaglio non impugna armi, né officia Cerimonie, né lancia Incantesimi, ottiene l'immunità a tutti gli Incantesimi di Danno e a tutti gli attacchi con le armi, tranne quelli che contengono la Chiamata HOLY.

ESORCISMO – SLEEP & WEAKNESS

EQUILIBRIO

Il bersaglio diventa immune alla Chiamata STRIKE DOWN.

FURTIVITÀ DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Nascondersi. Se già la possiede, ottiene Nascondersi 2.

PADRONANZA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna l'abilità Padronanza; se già la possiede, ottiene Padronanza 2.

PROTEZIONE DAL FUOCO

Il bersaglio diventa immune al FLAME.





SCUDO INDISTRUTTIBILE

Lo scudo (non scudo a torre) bersaglio di questa Cerimonia diventa indistruttibile (cioè immune alle Chiamate SHATTER e CRASH).

Cerimonie Generiche di Terzo Cerchio

ARMATURA DEL FEDELE MIGLIORATA

Il bersaglio ottiene 2 PA supplementari su tutte le locazioni. Possono essere riparati normalmente.

ESORCISMO – BLINDNESS, CONFUSE & MINDLESS

FEROCIA DEL FEDELE

Il bersaglio aumenta di 1 il danno che infligge con tutte le armi.

FORZA DI VOLONTÀ SUPERIORE

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Forza di Volontà Superiore.

PACIFICARE I DEFUNTI

Questa Cerimonia viene effettuata su coloro che sono morti lontano dalla terra natia, a cui non è stata data degna sepoltura, o che comunque rischiano di non trovare pace dopo la morte. Per poter officiare questa Cerimonia è necessario che un altro sacerdote abbia preventivamente lanciato Esorcismo - FEAR sul cadavere (impiegando i minuti necessari).

Cerimonie Rare di Terzo Cerchio

ESORCISMO – BELOVE & BEFRIEND

ESORCISMO – DOMINATION

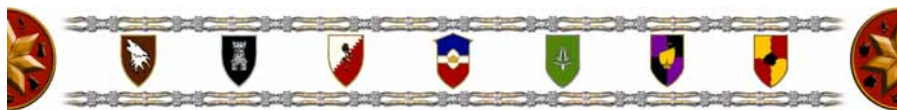
FLAGELLO DEI NON MORTI

Ad ogni colpo che porta contro un non-morto, il bersaglio di questa cerimonia aumenta di 2 il danno e aggiunge la Chiamata GHOST. Ad esempio un personaggio che di norma fa solo il danno base (singolo da taglio), grazie a questa Cerimonia dichiarerebbe “GHOST TRIPLE” ai non-morti.

LUNGIMIRANZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene l'abilità Vista Acuta; se già la possiede, ne guadagna il secondo livello.





PROTEZIONE DAI VELENI

Il bersaglio diventa immune ai normali Veleni ed è parzialmente protetto anche dai Veleni Incurabili: potrà guarirli come se non fossero Incurabili.

PROTEZIONE DAL TOCCO SPETTRALE

Il bersaglio diventa immune al GHOST.

PROTEZIONE DALLA MAGIA

Il bersaglio diventa immune agli Incantesimi generici di primo e secondo Cerchio.

PURIFICAZIONE TOTALE

Il bersaglio viene immediatamente guarito da tutte le Malattie e i Veleni, anche quelli Incurabili.

TEMPRA INVINCIBILE

Il bersaglio ottiene +3 PL su tutte le locazioni.

Cerimonie Generiche di Quarto Cerchio

CORAZZA DELL'EROE

Il bersaglio deve sottrarre 1 a tutti i danni che subisce sulle locazioni già protette da Armatura pesante. Può quindi ignorare completamente i normali colpi (senza bisogno di dichiarare NO EFFECT), subire solo 1 danno da armi o Incantesimi DOUBLE, solo 2 da attacchi TRIPLE e così via. Nota che colpi THROUGH oltrepassano l'armatura rendendo vana questa Cerimonia.

ESORCISMO – TUTTI GLI EFFETTI

Tranne CRASH, SLAM, SHATTER, STRIKE DOWN e “Nascosto”, contro cui questo esorcismo non protegge.

INTERVENTO BENEVOLO

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Potere dell'abilità Schivata, anche se indossa Armature Pesanti e impugna o trasporta Scudi a torre.

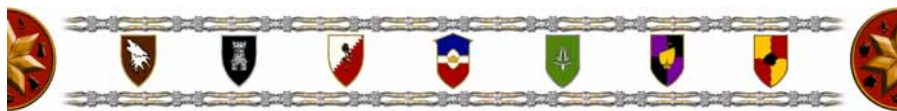
TOCCO SACRO

Il bersaglio aggiunge la Chiamata HOLY a tutti i colpi che porta con le armi.

RINASCITA DEL FEDELE

Le locazioni ferite o Inutilizzabili del bersaglio non sanguinano, anzi ogni 5 minuti recuperano 1 PL. Questa Cerimonia smette di avere effetto e Sanguinamento e Coma





riprendono normalmente se il bersaglio ha anche solo una ferita Fatale. Se allo scadere della cerimonia ci sono ancora ferite sul corpo del bersaglio il conteggio del sanguinamento comincia in quel momento.

Cerimonie Rare di Quarto Cerchio

FURIA DELLA BELVA

Il bersaglio ottiene le abilità Forza 2 e Agilità. Aggiunge anche la Chiamata STRIKE DOWN a tutti i colpi che porta con le armi.

Se possiede già Forza 2, ottiene Forza 3.

GIUSTIZIA DIVINA

Il bersaglio dichiara REFLECT a tutti i colpi con le armi che subisce, anche su locazioni protette da armatura. Questa Cerimonia non fornisce di per sé nessuna immunità ai colpi, conferisce solo l'effetto di rifletterli.

RESISTENZA INVINCIBILE

Il bersaglio ottiene le abilità Sopportare le Ferite, Sviluppo fisico, Resistenza e Resistenza superiore.

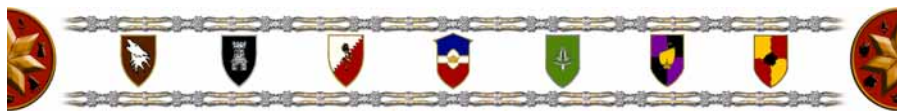
VOLONTÀ IMPERSCRUTABILE

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio per vanificare un singolo tentativo di estorcere informazioni attraverso l'Incantesimo Leggere la Mente o la Chiamata DOMINATION.

Strappando la carta, può mentire o, a sua discrezione, rispondere NO EFFECT quando viene sottoposto a Leggere la Mente; può mentire o rifiutarsi di rispondere anche quando gli viene ordinato di rispondere sinceramente attraverso DOMINATION.

Se sceglie di mentire deve informare appena possibile lo Staff di quanto è avvenuto.





Abilità Artigiane

Alchimia delle Pozioni

Gli alchimisti conoscono i segreti della trasmutazione, l'arte di trasformare le proprietà naturali tanto dei corpi inanimati quanto delle creature viventi. I filtri preparati dagli alchimisti si dividono in Pozioni, dotate di effetti benefici, e in Veleni, dalle proprietà nocive. Molti alchimisti studiano solo una di queste due arti, ma si tratta comunque di due rami del medesimo albero, e solo chi le padroneggia entrambe potrà davvero eccellere. In generale è noto che i Meridi sono abili avvelenatori, mentre gli Alchimisti di corte di Corona del Re prediligono le Pozioni difensive. L'abilità Alchimia delle Pozioni può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Pozioni generiche fino al quarto livello. Le Pozioni rare devono essere invece studiate singolarmente, e spesso sono conosciute solo in uno dei due Principati in cui si pratica l'alchimia.

Le Pozioni

Tutte le Pozioni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti Oggetti **monouso** (vedi *Carte e Schede*, p. 13), e i loro benefici perdurano per **30 minuti** dopo l'assunzione, quindi svaniscono.

Alcuni alchimisti sono in grado di creare Pozioni durature, che vengono assimilate meglio dall'organismo e garantiscono perciò una maggior durata (**45 minuti** o addirittura **un'ora**).

La durata della pozione è sempre indicata sul bollino adesivo, e non nel retro della Scheda tra le caratteristiche; se non fosse presente neanche sul bollino, la pozione dura 30 minuti. È importante notare che i benefici dovuti a diverse Pozioni **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (cerimonie, rimedi erboristici, armi e armature ecc.) purché **non** siano dovuti **esattamente alla medesima pozione**.

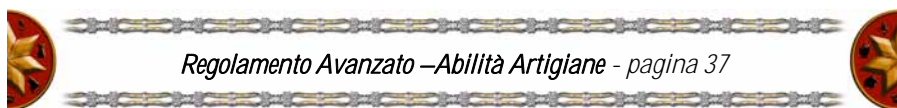
Pozioni generiche di livello 1

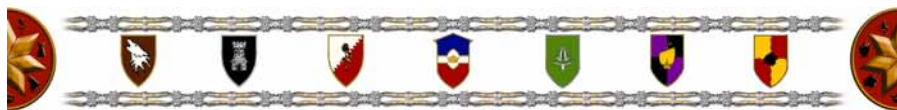
ANTIDOTO UNIVERSALE

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Se il bersaglio assume un Veleno qualsiasi subito dopo aver assunto questa Pozione, invece di subirne gli effetti diventa immune a quello specifico Veleno per tutta la

durata della Pozione; eventuali dosi precedenti di quel Veleno vengono immediatamente guarite. Ogni dose di Antidoto universale è efficace solo sul primo Veleno assunto; immunità multiple richiedono dosi multiple dell'Antidoto.





ANATEMA DEL BIBLIOTECARIO

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Cancella istantaneamente e definitivamente una pagina di scritti. Il giocatore può prenderla OOC e consegnarla in Taverna affinché venga distrutta.

ESSENZA DELL'ACCIAIO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Conferisce 1 PA aggiuntivo su una locazione a scelta, purché sia coperta da un'armatura qualsiasi. Richiede l'abilità Armature leggere.

FERRO IN PIUMA

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Il bersaglio beneficia dei PA delle armature che indossa anche se non possiede l'abilità relativa. Per beneficiare delle armature leggere deve però possedere Addestramento; di quelle medie, Armature leggere; di quelle pesanti, Armature medie.

ISTINTO DELLA LONTRA

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Il bersaglio è in grado di sopravvivere senza dover respirare (potrà quindi, per esempio, ignorare gli effetti di un Incenso velenoso, vedi oltre).

PRIMA SALVEZZA

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Driade, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce Sviluppo fisico esclusivamente sulle locazioni testa e torso.

PRONTA RIPARAZIONE

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Ripristina immediatamente tutti i PA su tutte le locazioni di un'armatura danneggiata.

SANGUE DI BISCIA

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo livello.

TOCCO VITALE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Cura 1 PL in una locazione. Questa è una delle poche Pozioni che ha un effetto, seppur limitato anche su una locazione Fatale: la rende infatti Inutilizzabile.

Pozioni rare di livello 1

NUOVA SERENITÀ

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Conferisce Coraggio. Se il bersaglio lo possiede già, gli conferisce invece Pace interiore.

PELLE VISCIDA

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Conferisce Agilità e Contorsionismo. Per tutta la durata della Pozione, il bersaglio non ottiene PA dalle armature che indossa.

PICCOLA DIFESA

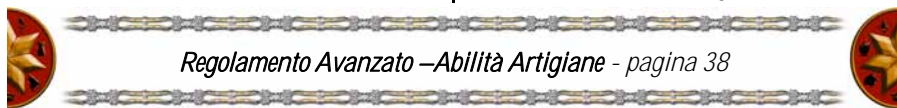
Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, una parte di Essenza di Rubino.

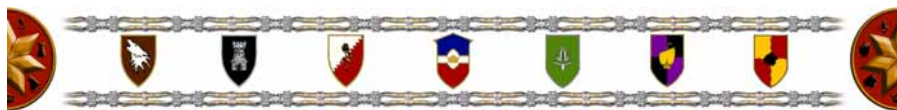
Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Incantesimi generici di primo cerchio.

PREZZO DELLA SOPRAVVIVENZA

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Il bersaglio recupera tutti i PL al torso e alla testa ma i suoi PL alle gambe e alle braccia





si riducono a zero; gli arti sono da considerarsi Inutilizzabili e Fasciati.

Pozioni generiche di livello 2

CAREZZA VITALE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Cura tutti i PL di 1 sola locazione.

DONO ARCANO

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Eredità del Vampiro.

Effetti: Il bersaglio può utilizzare le Carte potere dell'abilità Maestro d'Arma come se fossero Carte magia 2 per lanciare l'Incantesimo Dardo del maestro, anche se non possiede Magia o indossa un'armatura media o pesante.

DONO DEL SAGGIO

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Permette di strappare Carte di primo livello per lanciare Incantesimi o Cerimonie di secondo livello. Richiede rispettivamente Magia 2 o Sacerdozio 2.

ELISIR DELLO SCAMBIO

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, due parti di Liquame delle Grotte.

Effetti: Aumenta di 1 il danno che il bersaglio infligge con tutte le armi. Il bersaglio perde 1 PL e 1 PA su ogni locazione, e non può guarirli o ripararli per tutta la durata della Pozione. Richiede Sviluppo fisico, Armature leggere e di indossare un'armatura leggera.

FERMEZZA ARCANO

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Conferisce Concentrazione.

MUSCOLI SALDI

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, due parti di Icore di Salamandra.

Effetti: Conferisce 1 livello di Forza supplementare.

PRONTA GUARIGIONE

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Conferisce Guarigione rapida.

SANGUE DI VIPERA

Reagenti necessari: una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo e secondo livello.

SPIRITO DEL GUERRIERO

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Il bersaglio può utilizzare Carte magia o sacerdozio di secondo cerchio come se fossero Carte potere dell'abilità Maestro d'arma, anche se non la possiede.

TENACIA DEL CORPO

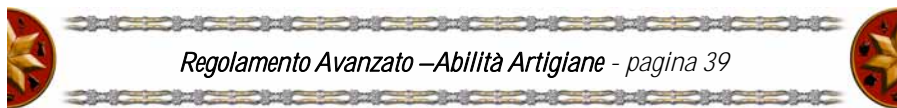
Reagenti necessari: due parti di Sangue di Driade, una parte di Distillato della Bestia.

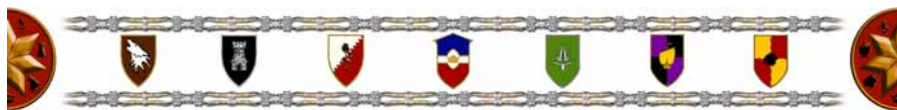
Effetti: Conferisce Sviluppo fisico.

TENACIA DELL'ORSO

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Eredità del Vampiro.

Effetti: Conferisce Resistenza. Se il bersaglio la possiede già, gli conferisce invece Sviluppo fisico.





Pozioni rare di livello 2

CUORE DELLA FIAMMA

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio è immune al FLAME.

FUOCO CREPITANTE

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Essiccato di Vipera.

Effetti: Conferisce ad un'Arma (non da tiro) oppure a un Dardo la Natura FLAME.

NEVI PERENNI

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce ad un'Arma (non da tiro) oppure a un Dardo la Natura ICE.

RIFLESSO LUNARE

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Iridio.

Effetti: Il bersaglio è immune al SILVER.

SONNO RISTORATORE

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Driade, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Se il bersaglio dorme o comunque si riposa senza essere disturbato per 10 minuti, al risveglio recupera tutti i PL su tutte le locazioni. Ulteriori assunzioni di questa pozione da parte della stessa persona nello stesso giorno non hanno alcun effetto.

VOLTO DI GHIACCIO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio è immune all'ICE.

Pozioni generiche di livello 3

ABBRACCIO DOLOROSO

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL, quindi infligge 1 danno su tutte le locazioni. Richiede Sviluppo fisico.

ABBRACCIO IMPROVVISO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL, ma causa CONFUSE e WEAKNESS per 1 minuto.

FEROCIA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio aumenta di 1 tutti i danni inflitti con le armi. Richiede Maestro d'arma per il tipo di arma utilizzata.

GRANDE DIFESA

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Incantesimi generici di primo e secondo cerchio.

ISTINTO DEL CAMALEONTE

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Sangue di Drago, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Dimezza il tempo necessario per nascondersi. Richiede almeno 1 livello di Nascondersi rapidamente.





OCCLUSIONE TOTALE

Reagenti necessari: una parte di Sangue di Drago, due parti di Estratto di Mandragola, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti gli Effetti tranne CRASH, SLAM, SHATTER, STRIKE DOWN e "Nascosto". Il bersaglio perde 1 livello di Forza e subisce su tutte le locazioni 1 danno che non può essere curato per la durata della Pozione. Richiede Sviluppo fisico.

PELLE CORIACEA

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Driade, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce 1 danno su tutte le locazioni, e non può curarlo per la durata della Pozione. Ottiene però 4 PA aggiuntivi su tutte le locazioni. Richiede Sviluppo fisico.

PROTEZIONE DALL'ACCIAIO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, due parti di Iridio, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i danni che non siano SILVER, ICE, FLAME o GHOST; da queste Nature, subisce però il triplo dei normali danni.

SANGUE DI COBRA

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i Veleni da ingestione, tranne quelli Incurabili.

Pozioni rare di livello 3

ACIDO ESPLOSIVO

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Lo scudo bersaglio di questa Pozione ogni volta che viene colpito da un'arma in corpo a corpo subisce SHATTER e dichiara SHATTER all'arma che lo ha colpito. Inoltre una piccola quantità di acido colpisce il braccio di chi regge lo scudo, infliggendogli 1 danno FLAME.

ECO DEL FANTASMA

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Essenza di Rubino, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune al GHOST.

ESSENZA D'ADAMANTIO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Sangue di Driade, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Conferisce 3 PA supplementari su tutte le locazioni coperte da Armature medie o pesanti. Richiede Armature medie +1 oppure Armature pesanti +1.

MORTE APPARENTE

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Sangue di Drago, una parte di Sussurro d'Eternità.

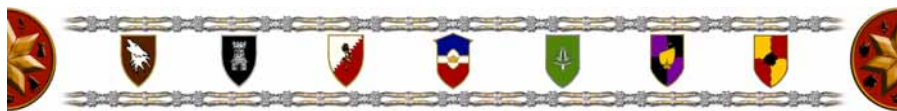
Effetti: Il bersaglio si sente rilassato. Può decidere di abbandonarsi al sonno, nel qual caso perde i sensi (HOLY SLEEP per la durata della pozione) e appare un cadavere a tutti gli effetti. Niente può svegliarlo, e inganna ogni abilità o potere volto a stabilire il suo stato di salute. Al termine della durata della Pozione si risveglia senza alcun ricordo del tempo trascorso.

PROTEZIONE DALLA RUGGINE

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Morso della Vipera, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Se viene applicata su un'Arma o Armatura di Forgia prima di attivarla, l'oggetto





durere 2 giorni anziché 1. Richiede di scrivere sul bollino di questa Pozione il nome dell'Arma o Armatura che beneficia dei suoi effetti.

SCUDO DI FUOCO

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, due parti di Elisir della Fata Verde, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio dichiara NO EFFECT REFLECT a tutti i danni che contengono la Natura FLAME, ma subisce il triplo dei danni dalla Natura ICE.

SCUDO DI GHIACCIO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Morso della Vipera, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio dichiara NO EFFECT REFLECT a tutti i danni che contengono la Natura ICE, ma subisce il triplo dei danni dalla Natura FLAME.

SIMULACRO PIROMANTICO

Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Sangue di Driade, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Il bersaglio è sotto gli effetti dell'Incantesimo Corazza fiammeggiante.

Pozioni generiche di livello 4

ABBRACCIO VITALE

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Cura tutte le locazioni a pieni PL.

ASSUEFAZIONE

Reagenti necessari: due parti di Icore di Salamandra, una parte di Alito degli Alisei, una parte di Rancore degli Spettri, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio è immune a tutti i Veleni, anche quelli Incurabili. Per tutta la giornata di gioco in corso, non potrà però beneficiare di altre Pozioni, tranne eventuali dosi supplementari di questa stessa Pozione.

DONO DEL GENIO

Reagenti necessari: due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Estratto di Mandragola, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Permette di strappare Carte di 1 livello inferiore al consueto quando si lanciano Incantesimi o Cerimonie.

ESSENZA DELLA FORESTA

Reagenti necessari: cinque parti di Eredità del Vampiro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Appena assume la Pozione, il personaggio è Nascosto. Se non possiede lui stesso l'abilità Nascondersi, è costretto a rimanere Nascosto e immobile per tutta la durata della Pozione.

OLIO VISCOSO

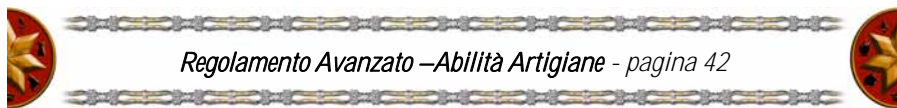
Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Morso della Vipera, una parte di Sussurro d'Eternità.

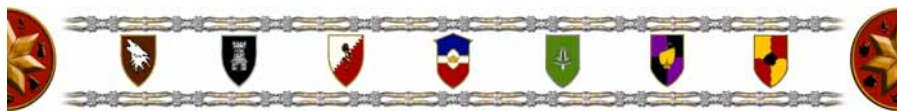
Effetti: L'armatura bersaglio di questa Pozione non viene oltrepassata dai danni THROUGH, ma li subisce sottraendoli dai PA come se **non** fossero THROUGH.

SANGUE DEL CAMALEONTE

Reagenti necessari: due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Sangue di Drago, una parte di Sangue di Driade, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Per tutta la durata della Pozione, il personaggio può Nascondersi in 5 secondi. Richiede Nascondersi rapidamente x2 e Guerriero nascosto.





Pozioni rare di livello 4

FRENESIA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: due parti di Liquame delle Grotte, una parte di Distillato della Bestia, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio aumenta di 1 il danno con tutte le armi. Se possiede Maestro d'arma x3, il danno con le categorie di armi corrispondenti aumenta di 2 anziché di 1.

MANTELLINO DELLA NOTTE

Reagenti necessari: tre parti di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Distillato della Bestia, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Appena assume la Pozione, il personaggio è Nascosto e può muoversi come se avesse l'abilità Muoversi furtivamente per tutta la durata della Pozione.

NUOVA VITA

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Liquame delle

Grotte, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio perde immediatamente i sensi (HOLY SLEEP per la durata della pozione) e appare un cadavere a tutti gli effetti. Niente può svegliarlo, e inganna ogni abilità o potere volto a stabilire il suo stato di salute. Al termine della durata della Pozione si risveglia senza alcun ricordo del tempo trascorso. Inoltre tutti i suoi PL sono guariti, anche su locazioni Fatali, come pure tutti i Veleni e le Malattie tranne quelli Incurabili.

VOLONTÀ D'ACCIAIO

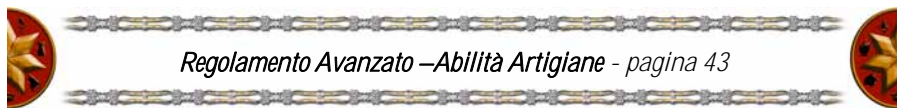
Reagenti necessari: tre parti di Elisir della Fata Verde, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Eredità del Vampiro, due parti di Alito degli Alisei.

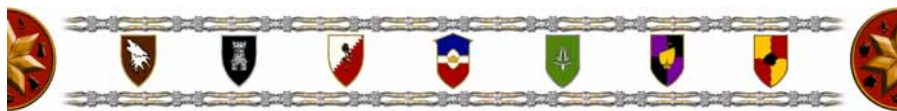
Effetti: Il bersaglio può utilizzare le Carte Forza di volontà come se fossero Carte Forza di volontà superiore.

Alchimia dei Veleni

Gli alchimisti conoscono i segreti della trasmutazione, l'arte di trasformare le proprietà naturali tanto dei corpi inanimati quanto delle creature viventi. I filtri preparati dagli alchimisti si dividono in Pozioni, dotate di effetti benefici, e in Veleni, dalle proprietà nocive. Molti alchimisti studiano solo una di queste due arti, ma si tratta comunque di due rami del medesimo albero, e solo chi le padroneggia entrambe potrà davvero eccellere. In generale è noto che i Meridi sono abili avvelenatori, mentre gli Alchimisti di corte di Corona del Re prediligono le Pozioni difensive.

L'abilità Alchimia dei Veleni può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Veleni generici fino al quarto livello. I Veleni rari devono essere invece studiati singolarmente, e spesso sono conosciuti solo in uno dei due Principati in cui si pratica l'alchimia.





I Veleni

Tutti i Veleni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune (vedi anche *Avvelenamenti* nel Regolamento Base). Sono tutti Oggetti **monouso** (vedi Carte e Schede, p. 13), ma i loro effetti nocivi permangono **fino a che il Veleno non viene curato** con la Cerimonia, Pozione o Rimedio apposito. Ad esempio un Veleno che causa SLEEP, non lo causa per 10 secondi né per un altro tempo predeterminato; la vittima continua a dormire finché un altro personaggio non guarisce il veleno. Anche nel caso di un veleno che causi danni, è possibile “Fasciare” le localizzazioni ferite ma non Tratarle, né curarle con altri metodi; se invece il veleno viene guarito, anche i danni da esso causati svaniscono.

È importante ricordare che tutti i Veleni da ingestione non hanno effetto immediato, ma **5 minuti** dopo l'assunzione.

Alcuni Veleni di alto livello sono detti **Incurabili**, in questo caso non è possibile purificarli con mezzi ordinari, ma richiedono cure speciali.

Normalmente tutti i Veleni devono essere bevuti o **ingeriti** per avere effetto; alcuni alchimisti sono però in grado di creare **Unguenti** e **Incensi** velenosi, con gli stessi effetti dei Veleni ordinari, ma diverse modalità di assunzione (vedi *Lista delle abilità*, pp. 77 e 86). Solamente i Veleni i cui effetti si riducono a una Chiamata o una serie di Chiamate possono diventare Unguenti o Incensi. Nel caso degli Unguenti velenosi, è bene ricordare che, se vengono spalmati su un'Arma da taglio, permettono di infliggere **un singolo colpo** (due per un pugnale) avvelenato (il primo colpo a segno su una localizzazione scoperta o su un'armatura, nel qual caso il veleno va sprecato). È sempre il bollino adesivo a indicare se un veleno è un Unguento o un Incenso; quando non è presente alcuna indicazione, si tratta di un veleno ordinario che deve essere ingerito.

Veleni generici di livello 1

FRAGILITÀ DELLA CARNE

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, una parte di Rena del Fanyati.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Sviluppo fisico, se lo possiede (solo una volta se ha acquistato l'abilità più volte).

MANI TREMULE

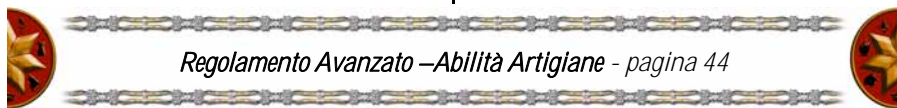
Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Neve Eterna.

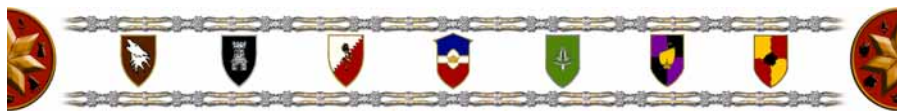
Effetti: Il bersaglio non può compiere nessuna azione per cui sono richieste “due mani libere”, il che include l'uso delle Abilità Artigiane, Legare, Bloccare, Trasportare o Perquisire altri personaggi. Non perde però la capacità di combattere, lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie.

MENTE ANNEBBIATA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Contare e Letteratura e tutte le abilità che le richiedono.





PICCOLO RIMPROVERO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fanyati, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON (ossia 1 danno curabile solo con strumenti efficaci sui veleni, vedi *Regolamento base*).

TERRORE CIECO

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Estratto di Mandragola.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FEAR nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

UBRIACHEZZA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON CONFUSE.

UMILE SILENZIO

Reagenti necessari: una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Cristalli di Porfiria.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON MUTE.

Veleni rari di livello 1

BRACCIA DEBOLI

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio, indebolito, diminuisce temporaneamente di 1 il danno che infligge con tutte le armi. Se il danno scende a 0, il bersaglio deve dichiarare NO EFFECT ad ogni colpo.

GRANDE CORROSIONE

Reagenti necessari: una parte di Cenere della Fenice, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata CRASH (il bersaglio può essere un oggetto).

MANI SUDATE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Segreto dell'Alchimista.

Effetti: Il bersaglio non può impugnare nessuna arma o scudo, come se subisse HOLY FUMBLE ogni volta che cerca di impugnarne uno.

RIMPROVERO

Reagenti necessari: una parte di Eterna Ricerca, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON DOUBLE.

Veleni generici di livello 2

ADDIO ALLE ARMI

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Addestramento e tutte le abilità che richiedono Addestramento.

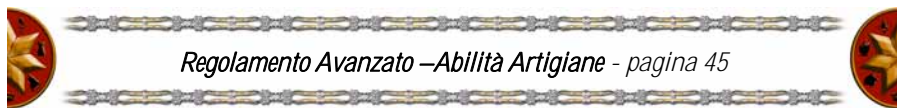
AGONIA

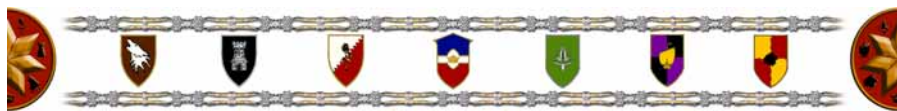
Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, due parti di Icore di Salamandra.

Effetti: Dopo 5 minuti, e successivamente 1 volta ogni 5 minuti finché il Veleno non viene rimosso, il bersaglio subisce 1 danno ALL LOCATION THROUGH (non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune, curabile normalmente). Se il bersaglio esce dal gioco, muore, anche se fosse accompagnato da un altro personaggio con Fasciare ferite.

CRISI MISTICA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, due parti di Neve Eterna.





Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Sacerdozio 0 e tutte le abilità che richiedono Sacerdozio 0.

DEBOLEZZA DELLA CARNE

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salnitro, una parte di Rena del Fànyati.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON WEAKNESS.

FIDUCIA MALRIPOSTA

Reagenti necessari: una parte di Voce del Deserto, due parti di Quintessenza di Salnitro.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BEFRIEND nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

FURIA INARRESTABILE

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BERSERK.

INETTITUDINE DEL MAGO

Reagenti necessari: due parti di Eredità del Vampiro, una parte di Cenere della Fenice.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Magia 0 e tutte le abilità che richiedono Magia 0.

PICCOLA PUNIZIONE

Reagenti necessari: una parte di Quintessenza di Salnitro, due parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION.

SEVERO RIMPROVERO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Segreto dell'Alchimista.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FIVE.

TREMORE INCONTROLLABILE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Porfiria, una parte di Essenza di Rubino.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Agilità, Equilibrio, Contorsionismo, Nascondersi e tutte le abilità che le richiedono.

Veleni rari di livello 2

PUNIZIONE

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Arsenico, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION DOUBLE.

SALUTE CAGIONEVOLE

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, una parte di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Guarigione rapida, o se non la possiede, dimezza a 90 secondi il tempo di Sanguinamento e di Coma.

SEGRETO DEL PIROMANTE

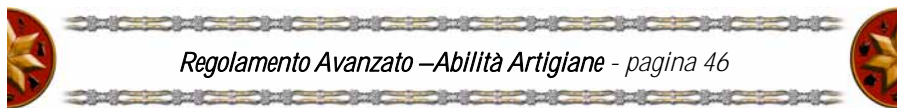
Reagenti necessari: una parte di Essenza di Rubino, una parte di Icore di Salamandra.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata ALL LOCATION FLAME TRIPLE. (non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune, che può essere curato normalmente. Questo veleno non può essere spalmato sulle Armi porose.

SUPREMA CORROSIONE

Reagenti necessari: due parti di Cenere della Fenice, due parti di Eterna Ricerca.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata SHATTER (il bersaglio può essere un oggetto).





VERE MANI TREMULE

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Porfiria, una parte di Neve Eterna, una parte di Sangue di Drago.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio non può compiere nessuna azione per cui sono richieste “due mani libere”, il che include Forgiare, Alchimia, Raffinazione ed Erboristeria. Non perde però la capacità di combattere, lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie.

Veleni generici di livello 3

DELIRIO RIVELATORE

Reagenti necessari: tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Rena del Fanyati, una parte di Segreto dell'Alchimista, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: 10 minuti dopo l'assunzione, il bersaglio subisce la chiamata HOLY SLEEP per 10 minuti. Dopo 5 minuti di sonno, mormora 3 risposte sincere alla prima persona che gli pone domande (“mormora” significa che solo chi gli ha posto le domande riesce a sentire le risposte). Il funzionamento è identico all'Incantesimo Leggere la mente (richiede di segnare domande e risposte per iscritto su un foglio OOC).

MENTE SUGGESTIONABILE

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Essenza del Rubino, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: il bersaglio subisce gli Effetti BEFRIEND o BELOVE anche se ne è immune o se ha disperso gli Incantesimi relativi. Se invece non li disperde e non ne è immune, considera tutti i BEFRIEND o BELOVE che subisce come se fossero DOMINATION.

CATALISI

Reagenti necessari: una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno. Questo Veleno non ha alcun effetto in sè, ma attiva gli effetti di tutti i Veleni ad azione ritardata precedentemente subiti. Funziona solo se è passato almeno 1 giorno tra l'assunzione del Veleno ad azione ritardata e l'assunzione di Catalisi.

GAMBE MOLLI

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Oro degli Stolti.

Effetti: Il bersaglio subisce, in aggiunta, la chiamata STRIKE DOWN ogni volta che subisce un qualsiasi tipo di danno.

PASSIONE D'AMORE

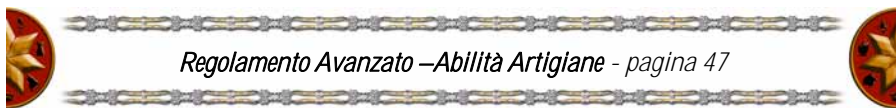
Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, una parte di Essenza del Rubino, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Alito degli Alisei.

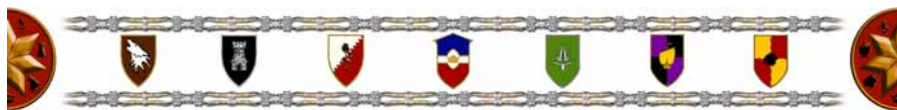
Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON BELOVE nei confronti della prima persona di sesso opposto (o comunque del sesso preferito dal bersaglio) che vede dopo l'assunzione.

PUNIZIONE INVISIBILE

Reagenti necessari: tre parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Punizione invisibile, subisce POISON ALL LOCATION DOUBLE.





SEME D'ENTROPIA

Reagenti necessari: una parte di Eredità del Vampiro, una parte di Neve Eterna, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON MINDLESS.

STANCHEZZA ARCANA

Reagenti necessari: una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Cenere della Fenice, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio deve strappare, sprecandole, due Carta magia o sacerdozio a sua scelta tra quelle di cerchio più alto che possiede.

ULTIMO RIMPROVERO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Voce del Deserto, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON FATAL.

VEDOVA BIANCA

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON PARALYZE.

Veleni rari di livello 3

DOLCE RIPOSO

Reagenti necessari: una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON SLEEP.

FRAGILITÀ LATENTE

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Tesoro del Saggio, due parti di Eterna Ricerca, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio raddoppia tutti danni che subisce, sia sui PL sia sui PA.

PIEDE NELLA FOSSA

Reagenti necessari: due parti di Essenza di Rubino, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Rena del Fanyati, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Ogni volta che una locazione del bersaglio diventa per qualsiasi motivo Inutilizzabile, va immediatamente a Fatale.

SEVERA PUNIZIONE

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FIVE.

STUPIDITÀ LATENTE

Reagenti necessari: due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Cenere della Fenice, una parte di Essenza di Rubino, una parte di Rantolo dei Diurni.

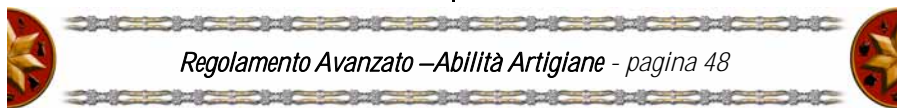
Effetti: Incurabile. Il bersaglio quadruplica la durata di tutti gli Effetti che subisce.

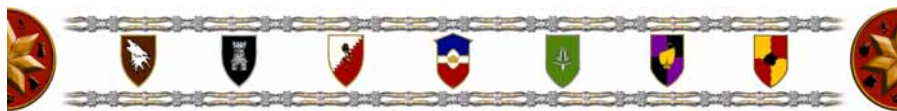
VERA AGONIA

Reagenti necessari: due parti di Sangue di Drago, tre parti di Icore di Salamandra, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Dopo 5 minuti, e successivamente 1 volta ogni 5 minuti finché il Veleno non viene rimosso, il bersaglio subisce 1 danno ALL LOCATION THROUGH (non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune, curabile normalmente). Se il bersaglio esce dal gioco, muore a meno di essere accompagnato da un altro personaggio con Fasciare ferite.

Veleni generici di livello 4





LOTO NERO

Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Segreto dell'Alchimista, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FATAL.

ASSERVIMENTO

Reagenti necessari: due parti di Voce del Deserto, due parti di Oro degli Stolti, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata POISON DOMINATION nei confronti della prima persona che vede dopo l'assunzione.

SUPPLIZIO INVISIBILE

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, una parte di Eterna Ricerca, una parte di Semi dell'Eccidio, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Supplizio invisibile, subisce POISON ALL LOCATION FATAL.

PIETRIFICAZIONE

Reagenti necessari: quattro parti di Sangue di Drago, tre parti di Cenere della Fenice, quattro parti di Neve Eterna, una parte di Rantolo dei Diurni, due parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio si tramuta in una statua di pietra immune a tutti gli Effetti e tutti i Danni tranne HOLY. Non può muoversi, parlare né utilizzare effetti o abilità ed è pesante come 6 uomini. Non soffre gli effetti del Sanguinamento, del Coma, né di Veleni o Malattie: per lui il tempo non trascorre. Solo l'Antidoto universale può salvarlo.

VERO LOTO NERO

Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, quattro parti di Eredità del Vampiro, due parti di Segreto dell'Alchimista, tre parti di Tesoro del Saggio, una parte di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio subisce la chiamata POISON ALL LOCATION FATAL, inoltre il tempo di coma è dimezzato.

VERO PIEDE NELLA FOSSA

Reagenti necessari: tre parti di Essenza di Rubino, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Eredità del Vampiro, due parti di Rancore degli Spettri.

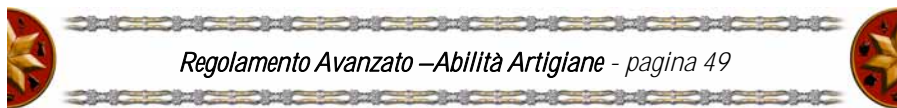
Effetti: Incurabile. Ogni volta che una locazione del bersaglio diventa per qualsiasi motivo Inutilizzabile, va immediatamente a Fatale.

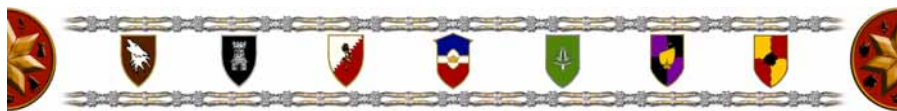
Veleni rari di livello 4

CONDANNA INVISIBILE

Reagenti necessari: dodici parti di Essenza di Rubino, una parte di Sangue di Drago, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Semi dell'Eccidio, una parte di Voce del Deserto, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Rantolo dei Diurni, una parte di Terra dei Sepolcri, una parte di Morso della Vipera.

Effetti: Incurabile. Azione ritardata. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se assume una dose del Veleno Catalisi mentre è sotto l'effetto di Condanna invisibile, subisce POISON MORTAL.





LEGAME SEMPITERNO

Reagenti necessari: tre parti di Estratto di Mandragola, due parti di Eterna Ricerca, una parte di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Incurabile. Questo Veleno non può essere rimosso in alcun modo, neppure con l'Antidoto universale. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se non ne assume una nuova dose entro 2 ore dall'inizio di ogni giornata di gioco a cui partecipa, subisce ALL LOCATION FATAL (non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune, curabile normalmente).

MORTE NATURALE

Reagenti necessari: una parte di Icore di Salamandra, due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Estratto di Mandragola, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Incurabile. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. 2 ore dopo l'inizio del primo evento successivo a quello in cui ha subito questo Veleno, il bersaglio subisce ALL LOCATION FATAL (non si tratta di un danno POISON, ma di un danno comune, curabile normalmente).

Erboristeria

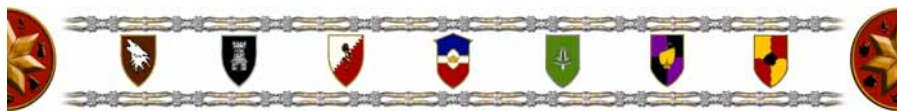
Gli Erboristi sono in grado di sfruttare le caratteristiche naturali di animali e piante, concentrate e preservate nei Reagenti, per preparare impacchi e medicinali dalle proprietà curative.

I Rimedi Erboristici hanno effetti meno appariscenti e più lenti delle Pozioni, però compensano ampiamente con una grande facilità di creazione: i costi indicati in reagenti permettono di ottenere **5 dosi** di un Rimedio (non è possibile utilizzarne una quantità minore per ottenere meno di 5 dosi).

L'abilità Erboristeria può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare Rimedi fino al quarto livello. I Rimedi rari devono essere invece studiati singolarmente, e spesso sono conosciuti solo in uno dei due Principati, Altabrina e Neenuvar, in cui si pratica l'erboristeria.

Gli Erboristi sono quasi sempre anche cerusici, anche solo per il fatto che solamente chi possiede Fasciare ferite è in grado di somministrare o applicare un Rimedio. I Rimedi vengono rappresentati da un sacchettino di stoffa o pelle, pieno di spezie o semi, che conterrà anche le Carte Erboristeria (il sacchettino non è fornito dallo Staff, è cura del giocatore procurarlo). Un solo sacchettino è sufficiente a rappresentare qualsivoglia numero di Rimedi, anche diversi tra loro. In caso di compravendite o furti, le Carte Erboristeria possono essere trasferite da un sacchetto all'altro. Quando si utilizza un Rimedio erboristico, è necessario mischiare un po' di semi o spezie con acqua, e applicare





la mistura sulla ferita. È importante notare che i benefici dovuti a diversi rimedi **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Pozioni, Armi e Armature ecc.) purché **non** siano dovuti **esattamente al medesimo rimedio**.

I Rimedi Erboristici

Tutti i Rimedi, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti rappresentati da **Carte** Erboristeria, che devono essere **strappate** quando si somministra il Rimedio. L'applicazione richiede nella maggior parte dei casi **Trattare ferite** (in alcuni casi, è sufficiente **Fasciare ferite**, in altri occorre Trattare Malattie).

Alcuni Rimedi particolarmente potenti riportano la dicitura **“Singola dose”**, in questo caso con i Reagenti indicati si ottiene solo una dose del Rimedio, e non 5.

Rimedi generici di livello 1

BENDE INTRISE

Reagenti necessari: una parte di Terra dei Sepolcri, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Conferisce un singolo utilizzo di Fasciare ferite Fatali. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

BREVE CONVALESCENZA

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Voce del Deserto.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 15 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA DELL'INFERMO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fànyati, una parte di Eterna Ricerca.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a un braccio, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Rena del Fànyati, una parte di Oro degli Stolti.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a una gamba, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Conferisce un singolo utilizzo di Trattare le malattie. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 1

PREPARATO PURIFICANTE

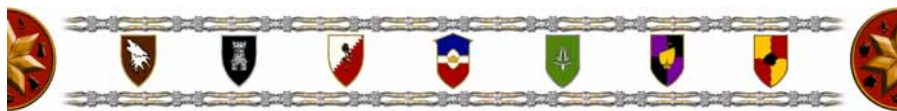
Reagenti necessari: due parti di Morso della Vipera, una parte di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Permette di Trattare un Veleno, rimuovendolo dopo il processo di guarigione esattamente come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

RAPIDA CONVALESCENZA

Reagenti necessari: una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Cenere della Fenice.





Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 10 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO MIGLIORATO

Reagenti necessari: una parte di Oro degli Stolti, una parte di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Conferisce Trattare ferite migliorato per trattare tutte le locazioni di un singolo bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO RAPIDO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Cenere della Fenice.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una malattia, riduce a 30 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare le malattie.

Rimedi generici di livello 2

BENDE DEL CERUSICO

Reagenti necessari: una parte di Oro degli Stolti, due parti di Grani di Ambra Nera.

Effetti: Conferisce Trattare ferite per trattare tutte le locazioni di un singolo bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

IMPACCO DELLO SQUARTATO

Reagenti necessari: una parte di Terra dei Sepolcri, due parti di Elisir della Fata Verde.

Effetti: Conferisce Lenire ferite fatali per una singola ferita fatale di un singolo bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO PRODIGIOSO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, due parti di Rena del Fanyati, una parte di Liquame delle Grotte.

Effetti: Conferisce Trattare le malattie per un singolo bersaglio e riduce a 30 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 2

CONVALESCENZA FULMINEA

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Macinato di Zosteria, una parte di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA FULMINEA DELL'INFERMO

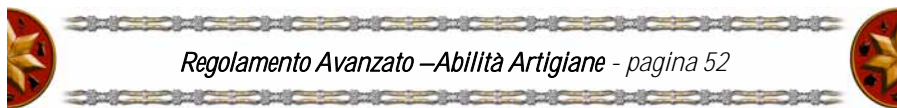
Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Semi dell'Eccidio.

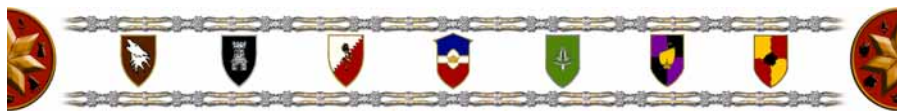
Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a un braccio, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

CONVALESCENZA FULMINEA DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Argento delle Nevi, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Se utilizzato per Trattare una ferita a una gamba, riduce a 5 minuti il tempo necessario al processo di guarigione. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.





FOGLIE DELLA SELVA

Reagenti necessari: una parte di Grani di Ambra Nera, due parti di Rena del Fanyati, due parti di Sangue di Driade.

Effetti: Se il bersaglio possiede Nascondersi, gli dona per 1 ora 1 acquisto supplementare di Nascondersi rapidamente. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

IRROBUSTIMENTO DOLOROSO

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, una parte di Morso della Vipera, una parte di Distillato della Bestia.

Effetti: Dona al bersaglio 1 PL in più per un'ora. Allo scadere dei 60 minuti, gli infligge 1 danno al tronco. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

LENITIVO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, una parte di Sangue di Driade, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL su una locazione del bersaglio. Funziona solo se quella locazione ha già almeno 1 PL residuo, e non se è inutilizzabile. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi generici di livello 3

PREPARATO DELLA RAPIDA GUARIGIONE

Reagenti necessari: tre parti di Eterna Ricerca, una parte di Cenere della Fenice, una parte di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Guarigione rapida per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLA SOPPORTAZIONE

Reagenti necessari: una parte di Ombra dei Caduti, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Sopportare le ferite per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

TRATTAMENTO DI OGNI FERITA

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Eterna Ricerca, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Permette di Trattare una ferita Fatale, guarendola dopo il processo di guarigione esattamente come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

Rimedi rari di livello 3

IRROBUSTIMENTO ATROCE

Reagenti necessari: due parti di Eterna Ricerca, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Dona al bersaglio 3 PL in più per un'ora. Allo scadere dei 60 minuti, gli infligge danno Fatale al tronco. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLA RESISTENZA

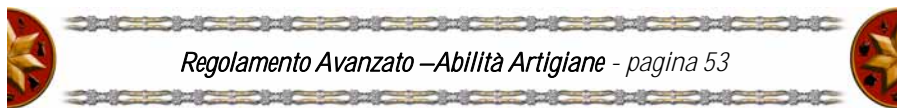
Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Voce del Deserto, una parte di Rantolo dei Diurni.

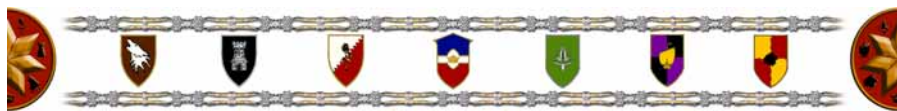
Effetti: Dona al bersaglio Resistenza per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO PURIFICANTE MIRACOLOSO

Reagenti necessari: una parte di Morso della Vipera, una parte di Voce del Deserto, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Rena del Fanyati, una parte di Sussurro d'Eternità, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare un Veleno, anche Incurabile, rimuovendolo dopo il processo di guarigione esattamente come





normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

PREPARATO RINVIGORENTE

Reagenti necessari: una parte di Distillato della Bestia, tre parti di Sangue di Driade, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL su tutte le locazioni del bersaglio. Funziona solo sulle locazioni che hanno già almeno 1 PL residuo, e non su quelle Inutilizzabili. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

RECUPERO ISTANTANEO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, una parte di Elisir della Fata Verde, una parte di Macinato di Zostera, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura istantaneamente 1 PL su una locazione del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi generici di livello 4

PREPARATO DELL'INFERNO

Reagenti necessari: una parte di Semi dell'Eccidio, una parte di Eterna Ricerca, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Cura istantaneamente tutti i PL su un braccio del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO DELLO ZOPPO

Reagenti necessari: una parte di Ombra dei Caduti, una parte di Oro degli Stolti, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Cura istantaneamente tutti i PL su una gamba del bersaglio. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO RINVIGORENTE PRODIGIOSO

Reagenti necessari: due parti di Distillato della Bestia, due parti di Semi dell'Eccidio, tre parti di Cenere della Fenice, tre parti di Liquame delle Grotte, due parti di Nenia delle Fate, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Cura a pieni PL tutte le locazioni del bersaglio, un minuto dopo l'assunzione. Se il bersaglio possiede Sopportare le ferite e Resistenza, la cura avviene invece istantaneamente. Da notare che come tutti i Rimedi o Pozioni in cui non è esplicitamente indicato, non ha effetto sulle ferite Fatali. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

Rimedi rari di livello 4

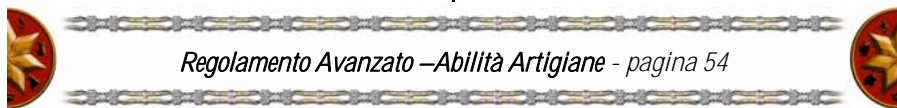
IMPACCO DELLA LUCERTOLA

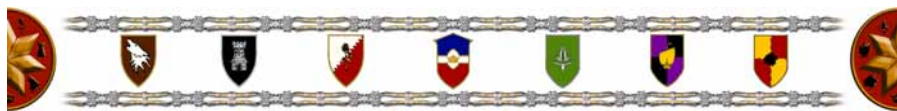
Reagenti necessari: tre parti di Sangue di Driade, due parti di Macinato di Zostera, due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Rena del Fanyati, due parti di Cenere della Fenice, due parti di Distillato della Bestia, due parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Icore di Salamandra, una parte di Sussurro d'Eternità, una parte di Rancore degli Spettri, due parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare una singola mutilazione permanente, guarendola come normalmente guariscono le ferite. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

PREPARATO PRODIGIOSO DELLA RESISTENZA

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, una parte di Voce del Deserto, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di





Macinato di Zosteria, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Dona al bersaglio Resistenza per un giorno. Se il personaggio possiede già l'abilità Resistenza, gli dona invece Resistenza Superiore per un'ora. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

PREPARATO PRODIGIOSO DELLA SOPPORTAZIONE

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, due parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Morso della Vipera, tre parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Dona al bersaglio Sopportare le ferite per un giorno. Per applicare questo Rimedio è necessaria Fasciare ferite.

SOSTEGNO DELLO SCIAMANO

Reagenti necessari: una parte di Eterna Ricerca, una parte di Liquame delle Grotte, una parte di Morso della Vipera, una parte di Oro degli Stolti, una parte di Alito degli Alisei, una parte

di Sussurro d'Eternità, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Il bersaglio può decidere di entrare in trance. Se lo fa, subisce HOLY CONFUSE per 10 minuti. Dopo lo scadere dei 10 minuti, può, durante la giornata di gioco in corso, officiare una singola Cerimonia in 30 secondi di tempo (non riducibili), invece degli usuali 4 minuti. Per applicare questo Rimedio è necessaria Trattare ferite.

TRATTAMENTO MIRACOLOSO DEI MALANNI

Reagenti necessari: una parte di Elisir della Fata Verde, due parti di Voce del Deserto, una parte di Sangue di Driade, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Singola dose. Permette di Trattare una Malattia Incurabile come se fosse normale. Richiede Trattare le malattie.

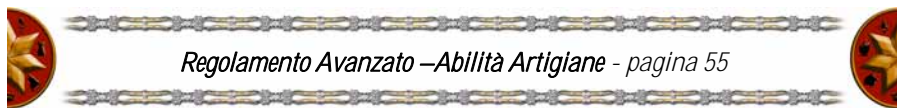
Forgia

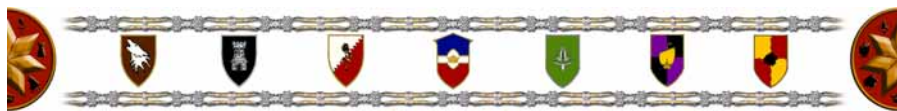
Qualunque maniscalco sa battere il ferro per ricavarne uno scalpello o una rozza ascia, ma solo un fabbro è in grado di produrre vere e proprie armi da guerra. Tra i fabbri, solo i migliori si tramandano segrete tecniche di lavorazione che, grazie all'aggiunta di piccole quantità di Reagenti particolari, oppure al loro utilizzo come liquido di tempra, conferiscono al comune metallo proprietà straordinarie.

L'abilità Forgiare può essere appresa fino a quattro volte, permettendo di creare armi e armature generiche fino al quarto livello. Le armi e armature rare devono essere invece studiate singolarmente, e spesso sono conosciute solo in uno dei due Principati, Castelbruma o Valleterna, in cui si pratica l'arte della forgia.

Serrature e Lucchetti

Per permettere a chi possiede Scassinare di utilizzare la sua abilità, è vietato utilizzare in gioco serrature funzionanti, scrigni con lucchetti veri, e simili. Le uniche serrature





ammesse sono i lucchetti a combinazione a 3 cifre forniti dallo Staff, che è necessario costruire o acquistare IC.

Qualunque personaggio con l'abilità Scassinare oppure Maniscalco è in grado di costruire un normale lucchetto, semplicemente versando allo Staff 2 Scudi per pagare, narrativamente, il metallo e le spese di costruzione. Riceverà quindi un lucchetto a combinazione con la Scheda corrispondente; cambiare la combinazione del lucchetto è una grave infrazione, perché costringe il proprietario del lucchetto o lo Staff a trovare per tentativi la nuova combinazione.

È anche possibile costruire lucchetti particolari, più difficili da scassinare: un lucchetto la cui Scheda è priva di uno dei 3 codici corrispondenti alle 3 cifre costa 8 Scudi anziché 2, e richiede Forgiare x2, oppure Scassinare x2 e Maniscalco. Un lucchetto la cui Scheda è priva di 2 dei 3 codici costa 4 Nobili, e richiede Forgiare x3 e anche Scassinare x3.

Inoltre, tutti questi tipi di serratura possono essere "speciali" ossia avere più di 3 cifre, se il giocatore dona all'associazione la rappresentazione fisica del lucchetto con il numero di cifre corrispondente.

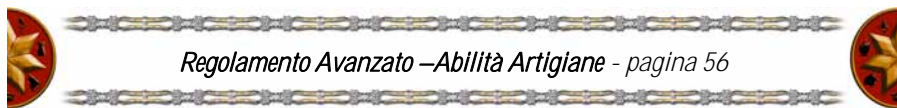
I requisiti e il costo in Scudi non cambiano; è però necessario richiedere in anticipo la preparazione della Scheda.

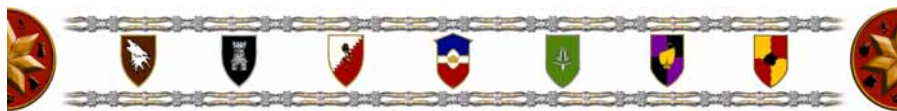
Nota che **tutti i Lucchetti sono Indistruttibili** e non è possibile aprirli né a colpi d'arma, né con Incantesimi o Veleni che infliggono SHATTER.

Armi e armature

Tutte le armi e le armature, al di là delle proprietà specifiche, hanno alcune caratteristiche in comune. Sono tutti Oggetti **monouso** (vedi *Carte e Schede*, p. 13), ma i loro effetti permangono per **tutta la giornata** di gioco in cui vengono attivati (in caso di live di più giorni questo normalmente include la notte, fino all'alba del giorno successivo: viene in ogni caso specificato a ogni live). È possibile utilizzare indefinitamente un'arma o indossare un'armatura creata con Forgiare senza attivarla; finché non viene attivata, l'arma o l'armatura ha caratteristiche ordinarie.

Per semplicità le Schede non specificano l'esatta categoria di arma; in questi casi possono essere applicate a qualunque arma. Ad esempio una Scheda che riporta come rappresentazione fisica "Arma", è adatta tanto per un'Ascia quanto per un Bastone a due mani. In alcuni casi, invece, l'oggetto è indicato come "Arma a due mani", nel qual caso ovviamente si prestano solo Lance, Bastoni, Spadoni e Alabarde. Solitamente nelle Schede delle armature è specificato se si tratta di armature leggere, medie o pesanti; si intendono sempre armature complete, su **tutte le locazioni**, e per semplicità non è possibile ad esempio dare a un alleato solamente l'elmo di una Corazza rinforzata.





Alcuni fabbri sono in grado di fabbricare armi e armature durature, i cui effetti durano 1 anno anziché 1 giorno (vedi *Lista delle abilità*, pp. 70e 72).

È importante notare che i benefici dovuti alle armi della forgia **sono cumulabili** con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Rimedi erboristici).

Armi generiche di livello 1

ARMA INDISTRUTTIBILE

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Cristalli di Porfiria.

Effetti: Questa arma (non scudo) è immune alla Chiamata SHATTER.

CORAZZA DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: due parti di Macinato di Zosteria, una parte di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce PA anche a chi non possiede Armature pesanti. Richiede Armature leggere.

CORAZZA RINFORZATA

Reagenti necessari: una parte di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare, ma abbassa di 1 il livello di forza di chi la indossa. Richiede Forza.

MEZZA ARMATURA DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salnitro, una parte di Argento delle Nevi.

Effetti: Questa armatura media fornisce PA anche a chi non possiede Armature medie. Richiede Addestramento.

Armi rare di livello 1

ARMATURA AFFIDABILE

Reagenti necessari: una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Quintessenza di Salnitro, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Ciascuna locazione di questa armatura può essere riparata nella metà del tempo usuale.

CORAZZA DEL VETERANO

Reagenti necessari: due parti di Cristalli di Arsenico, due parti di Macinato di Zosteria.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature pesanti +1.

DARDO ARGENTEO

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Questo dardo per Armi da tiro aggiunge SILVER al normale danno. Questa Scheda va tenuta sull'arco o balestra, non sul dardo, ma il dardo deve essere contrassegnato rispetto agli altri tramite un colore o un nastrino.

SCUDO RINFORZATO

Reagenti necessari: una parte di Iridio, una parte di Cristalli di Porfiria, due parti di Tesoro del Saggio, una parte di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Questo scudo (non scudo a torre) è immune alle Chiamate SHATTER e CRASH. Richiede Forza.

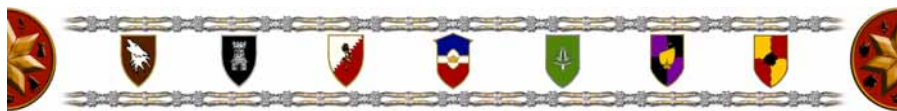
VESTE DEL PRINCIPIANTE

Reagenti necessari: tre parti di Iridio, due parti di Semi dell'Eccidio.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce PA anche a chi non possiede armature leggere.

Armi generiche di livello 2





ARCO DEL VETERANO

Reagenti necessari: quattro parti di Tesoro del Saggio, due parti di Grani di Ambra Nera.

Effetti: Questo arco aggiunge **STRIKE DOWN** al normale danno. Richiede Maestro d'Arco.

ARMA ARGENTEA

Reagenti necessari: tre parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Ombra dei Caduti.

Effetti: Questa Arma (non da tiro) aggiunge **SILVER** al normale danno.

ARMA DIROMPENTE

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, quattro parti di Semi dell'Eccidio, una parte di Essiccato di Vipera.

Effetti: Questa Alabarda, Ascia, Bastone, Mazza o Spadone aggiunge **CRASH** al normale danno.

CORAZZA ROBUSTA

Reagenti necessari: tre parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Segreto dell'Alchimista, due parti di Quintessenza di Salnitro.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare.

MEZZA ARMATURA DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Essiccato di Vipera, una parte di Neve Eterna.

Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature medie +1.

Armi rare di livello 2

ARMA CONSACRATA

Reagenti necessari: quattro parti di Ombra dei Caduti, due parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Se durante l'officiazione di una Cerimonia in grado di migliorare il Danno, la Natura o gli Effetti con le armi, il bersaglio

impugna un'Arma Consacrata, i colpi portati dal bersaglio con quest'arma ottengono i benefici della Cerimonia per il doppio del tempo usuale.

ARMATURA CONSACRATA

Reagenti necessari: due parti di Ombra dei Caduti, quattro parti di Cristalli di Arsenico.

Effetti: Se durante l'officiazione di una Cerimonia il cui nome comprende "Armatura" o "Corazza" il bersaglio indossa un'Armatura Consacrata, i benefici della Cerimonia durano il doppio del tempo usuale, fintantoché il bersaglio continua a indossare questa Armatura.

ARMA DI GELO

Reagenti necessari: due parti di Neve Eterna, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Sguardo delle Stelle.

Effetti: Questa Arma (non da tiro) aggiunge **ICE** al normale danno.

ARMA INFUOCATA

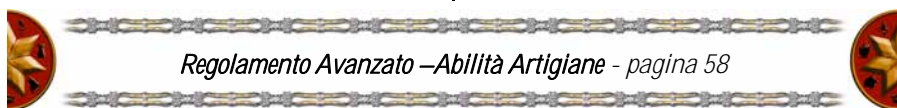
Reagenti necessari: tre parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Grani di Ambra Nera.

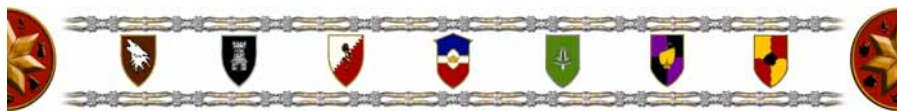
Effetti: Questa Arma (non da tiro) aggiunge **FLAME** al normale danno.

ARMA POROSA

Reagenti necessari: una parte di Cristalli di Arsenico, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Tesoro del Saggio.

Effetti: Questa Ascia, Spada, Alabarda, Lancia, Spadone, Dardo o Arma da lancio (non da tiro) assorbe gli Unguenti velenosi e li rilascia gradualmente. Se due dosi di uno stesso veleno vengono spalmate sull'arma, per 30 minuti l'arma aggiunge il danno del veleno ad ogni colpo. Se l'arma utilizzata è un Pugnale, è sufficiente spalmare una singola dose del veleno per ottenere il medesimo effetto.





ARMA SPETTRALE

Reagenti necessari: quattro parti di Ombra dei Caduti, due parti di Essiccato di Vipera.

Effetti: Questa Arma (non da tiro) aggiunge GHOST al normale danno.

DARDO PENETRANTE

Reagenti necessari: tre parti di Sguardo delle Stelle, due parti di Argento delle Nevi, due parti di Terra dei Sepolcri.

Effetti: Questo dardo per Armi da tiro infligge danno THROUGH in sostituzione al normale danno (non in aggiunta, es. NON infligge THROUGH DOUBLE). Questa Scheda va tenuta sull'arco o balestra, non sul dardo, ma il dardo deve essere contrassegnato rispetto agli altri tramite un colore o un nastrino.

Armi generiche di livello 3

CORAZZA ROBUSTA RINFORZATA

Reagenti necessari: due parti di Macinato di Zosteria, due parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Sguardo delle Stelle, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 2 PA supplementari, ma abbassa di 1 il livello di forza di chi la indossa. Richiede Forza.

LAMA DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Iridio, una parte di Semi dell'Eccidio, tre parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 1 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MAZZA DEL VETERANO

Reagenti necessari: due parti di Iridio, due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria, tre parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 1 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MEZZA ARMATURA ROBUSTA

Reagenti necessari: due parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Neve Eterna, due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Argento delle Nevi, una parte di Nenia delle Fate.

Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare.

VESTE DEL VETERANO

Reagenti necessari: tre parti di Argento delle Nevi, due parti di Semi dell'Eccidio, una parte di Sguardo delle Stelle, due parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce 1 PA supplementare. Richiede Armature leggere +1.

Armi rare di livello 3

ARCO RINFORZATO

Reagenti necessari: tre parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Essiccato di Vipera, tre parti di Tesoro del Saggio, due parti di Nenia delle Fate, una parte di Rancore degli Spettri.

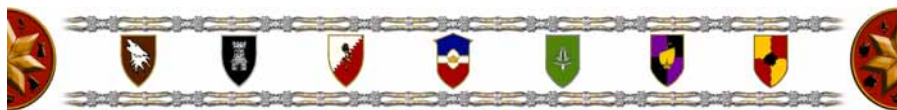
Effetti: Questa Arma da tiro aggiunge 1 al normale danno. Richiede Forza.

ARCO SBILANCIANTE

Reagenti necessari: quattro parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Rancore degli Spettri, una parte di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Arma da tiro aggiunge STRIKE DOWN al normale danno.





ARMA SBILANCIANTE

Reagenti necessari: due parti di Terra dei Sepolcri, due parti di Cristalli di Porfiria, due parti di Sguardo delle Stelle, due parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa Arma a due mani aggiunge STRIKE DOWN al normale danno.

ARMATURA DEL MAGO

Reagenti necessari: due parti di Iridio, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Terra dei Sepolcri, una parte di Essiccato di Vipera, una parte di Ombra dei Caduti, tre parti di Nenia delle Fate.

Effetti: Questa armatura media o pesante viene considerata rispettivamente leggera o media ai fini del lancio di Incantesimi.

SCUDO INDISTRUTTIBILE

Reagenti necessari: quattro parti di Cristalli di Porfiria, quattro parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questo scudo (non scudo a torre) è immune alle Chiamate SHATTER e CRASH.

SCUDO A TORRE INDISTRUTTIBILE

Reagenti necessari: quattro parti di Cristalli di Porfiria, quattro parti di Rancore degli Spettri, due parti di Iridio.

Effetti: Questo scudo a torre è immune alle Chiamate SHATTER e CRASH.

VESTE ROBUSTA

Reagenti necessari: una parte di Sguardo delle Stelle, una parte di Segreto dell'Alchimista, una parte di Ombra dei Caduti, una parte di Macinato di Zosteria, due parti di Rantolo dei Diurni, una parte di Alito degli Alisei, una parte di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa armatura leggera fornisce 1 PA supplementare.

Armi generiche di livello 4

LAMA SUPERIORE

Reagenti necessari: due parti di Semi dell'Eccidio, due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Iridio, tre parti di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 1 al normale danno.

MAZZA SUPERIORE

Reagenti necessari: due parti di Grani di Ambra Nera, due parti di Macinato di Zosteria, tre parti di Argento delle Nevi, una parte di Sussurro d'Eternità, tre parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 1 al normale danno.

Armi rare di livello 4

ARMA SACRA

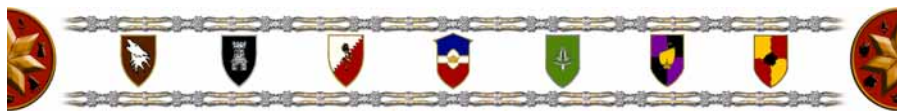
Reagenti necessari: sei parti di Ombra dei Caduti, tre parti di Cristalli di Arsenico, due parti di Terra dei Sepolcri, quattro parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Sussurro d'Eternità, due parti di Alito degli Alisei, due parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Questa Arma (non da tiro) aggiunge HOLY al normale danno.

CORAZZA CONFORTEVOLE

Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, tre parti di Quintessenza di Salnitro, cinque parti di Sguardo delle Stelle, due parti di Segreto dell'Alchimista, una parte di Tesoro del Saggio, una parte di Alito degli Alisei, due parti di Nenia delle Fate, due parti di Sussurro d'Eternità.





Effetti: Questa armatura pesante, contrariamente alla norma, non impedisce di utilizzare le seguenti abilità: Agilità, Contorsionismo, Equilibrio, Guerriero nascosto, Muoversi furtivamente, Nascondersi rapidamente, Schivata e Segreto dell'arciere.

CORAZZA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: quattro parti di Grani di Ambra Nera, una parte di Macinato di Zostera, una parte di Argento delle Nevi, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Alito degli Alisei.

Effetti: Questa armatura pesante fornisce 1 PA supplementare per ogni livello di Armature pesanti +1 posseduto da chi la indossa.

CORAZZA DELL'EROE

Reagenti necessari: cinque parti di Essiccato di Vipera, due parti di Sguardo delle Stelle, una parte di Argento delle Nevi, sei parti di Quintessenza di Salnitro, una parte di Terra dei Sepolcri, due parti di Rancore degli Spettri, due parti di Rantolo dei Diurni, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa armatura pesante riduce di 1 tutti i danni subiti, come per la Cerimonia omonima di quarto cerchio.

LAMA PERFETTA

Reagenti necessari: sei parti di Semi dell'Eccidio, cinque parti di Ombra dei Caduti, tre parti di Cristalli di Arsenico, una parte di Essiccato di Vipera, due parti di Rancore degli Spettri, due parti di Alito degli Alisei, due parti di Sussurro d'Eternità.

Effetti: Questa Spada, Ascia, Spadone, Alabarda o Lancia aggiunge 2 al normale

danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MAZZA PERFETTA

Reagenti necessari: due parti di Iridio, quattro parti di Macinato di Zostera, quattro parti di Terra dei Sepolcri, tre parti di Neve Eterna, due parti di Sguardo delle Stelle, una parte di Nenia delle Fate, cinque parti di Rantolo dei Diurni.

Effetti: Questa Mazza o Bastone aggiunge 2 al normale danno. Richiede Maestro d'Arma nella categoria corrispondente.

MEZZA ARMATURA DEL MAESTRO

Reagenti necessari: quattro parti di Quintessenza di Salnitro, due parti di Neve Eterna, due parti di Iridio, due parti di Nenia delle Fate.

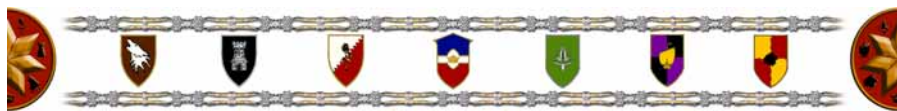
Effetti: Questa armatura media fornisce 1 PA supplementare per ogni livello di Armature medie +1 posseduto da chi la indossa.

STILETTO PENETRANTE

Reagenti necessari: due parti di Tesoro del Saggio, due parti di Sguardo delle Stelle, quattro parti di Essiccato di Vipera, tre parti di Terra dei Sepolcri, tre parti di Segreto dell'Alchimista, quattro parti di Rancore degli Spettri.

Effetti: Se chi lo utilizza possiede Maestro del Pugnale (oppure Maestro delle Armi da lancio) questo Pugnale (o Pugnale da lancio) può dichiarare THROUGH anziché DOUBLE.





Trappole

Il funzionamento delle Trappole viene descritto sotto *Rischi e Pericoli*, nel Regolamento Base; e nella *Lista delle Abilità* a p. 85.

Un personaggio che possiede l'abilità Trappole è in grado di crearne una per ogni evento cui partecipa (a prescindere dalla durata dell'evento).

Le Trappole di primo livello costano 6 scudi mentre quelle di secondo livello costano 15 scudi. Per semplicità le Trappole non si consumano, ma possono essere rimosse e ripiazzate un qualsiasi numero di volte da chi possiede l'abilità; tuttavia una Scheda Trappola circa sei mesi dopo l'acquisto scade e deve essere ricomprata.

Ogni Scheda Trappola deve essere sempre legata a un pezzo di corda lungo 1 metro (che viene fornito dallo Staff e funge da rappresentazione fisica della Trappola). Ogni giocatore può portare tutte le corde che desidera per allungare le Trappole che il suo personaggio possiede, fino al massimo consentito di 15 metri (25 metri per quelle di secondo livello). Queste corde (di spessore minimo 4 mm) rimangono di proprietà del giocatore, per cui chi ruba IC una Trappola deve sempre prendere solo la Scheda e il pezzo di corda fornito dallo Staff cui è fissata.

Trappole di primo livello

LACCIO ALLE CAVIGLIE

PARALYZE - Narrativamente, sei appeso a testa in giù. Non puoi allontanarti né agire in alcun modo. Per liberarsi occorre 1 minuto e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Contorsionismo puoi liberarti da solo nel tempo normalmente richiesto dalla tua abilità.

TAGLIOLA

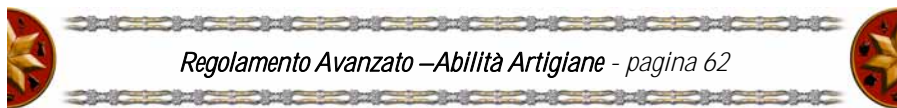
TRIPLE alla gamba destra - La gamba è immobilizzata a terra. Non puoi allontanarti, ma puoi agire, purché tu non muova mai il piede destro dal suolo. Per liberarsi occorrono 30 secondi e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Resistenza puoi liberarti da solo nello stesso tempo. In ogni caso subisci un danno DOUBLE supplementare alla gamba quando ti liberi.

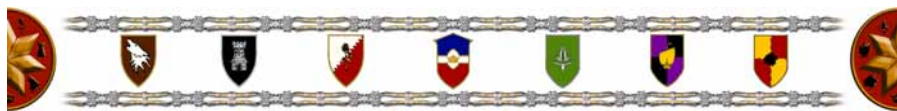
SPUNZONI ACUMINATI

FIVE STRIKE DOWN alle gambe - un palo di legno irto di spunzoni scatta dal lato, infliggendo cinque danni alle gambe e scagliandoti a terra.

AGO AVVELENATO

POISON (+effetto del Veleno) - Un ago avvelenato ti colpisce, **ignorando ogni armatura**. Non infligge alcun danno di per sé, ma soltanto l'effetto immediato del





Veleno: una Scheda Unguento Velenoso attivata deve accompagnare questa Scheda Trappola. Il Veleno funziona una sola volta: consegna la Scheda Unguento Velenoso a un Master se subisci questa trappola.

Trappole di secondo livello

RETE

MASS PARALYZE nel raggio della corda – Narrativamente, una rete nascosta nel terreno intrappola tutti i presenti all'interno della corda, che devono ammassarsi verso il punto dove si trova questa Trappola. Non possono allontanarsi né agire in alcun modo (analogo a paralyze). Per sciogliere la rete e liberare tutti gli intrappolati, occorrono tre minuti e l'aiuto di un altro personaggio; chi possiede Contorsionismo può liberare solo se stesso nel medesimo tempo.

NUBE TOSSICA

MASS POISON (+ effetto del Veleno) nel raggio della corda – Una fragile ampolla si spezza, e le sue esalazioni avvelenano tutti i presenti all'interno della corda. L'effetto del Veleno dipende dalla Scheda Incenso Velenoso attivata che deve accompagnare questa Scheda Trappola. Il Veleno funziona una volta sola: consegna la sua Scheda Veleno a un Master se hai subito questa trappola.

BUCA IRTA DI SPUNZONI

MASS STRIKE DOWN DOUBLE alle gambe nel raggio della corda – Il terreno cede e rivela una buca poco profonda, irta di pali di legno appuntiti, in cui cadono tutti i presenti all'interno della corda. Le vittime cadono e subiscono 2 danni a ogni gamba.

BUCA PROFONDA

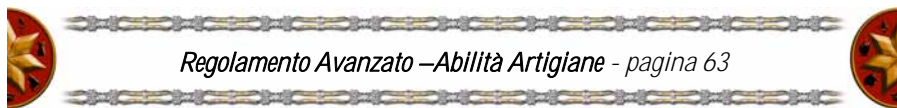
MASS HOLY STRIKE DOWN nel raggio della corda – Il terreno cede e rivela una profonda buca. Tutte le vittime sono intrappolate all'interno e non possono uscire (OOO devono rimanere seduti o al suolo). Per liberare una vittima occorre l'aiuto di un altro personaggio, 30 secondi e 3 metri di corda ragionevolmente robusta. Nota: riposizionare questa trappola richiede 30 minuti e l'aiuto di altri 4 personaggi, anche privi dell'abilità Trappole, per scavare. Per ogni assistente mancante, il tempo per riposizionare la trappola sale di 30 minuti.

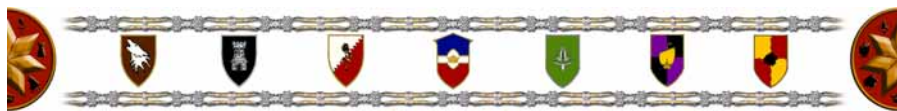
PIOGGIA DI MASSI

MASS DOUBLE alla testa nel raggio della corda – un sacco di pietre si svuota del suo contenuto colpendo tutti i presenti all'interno della corda. Piazzare questa trappola richiede 5 minuti e la presenza di alberi o edifici entro 3 metri di distanza dalla corda.

PALO AGUZZO

FATAL al tronco – un palo di legno acuminato scatta violentemente e ti trafigge. Questa trappola ha effetto su un solo bersaglio, come se fosse di primo livello.





Raffinazione

Reagenti Grezzi e Reagenti Raffinati

In natura è possibile trovare particolari sostanze (piante, fiori, organi di creature mostruose) dette Reagenti, indispensabili a fabbri, alchimisti ed erboristi per le loro creazioni. Tutti questi Reagenti sono però Grezzi, e prima di poterli utilizzare è necessario raffinarli con l'apposita abilità.

Esistono più di 30 Reagenti Grezzi, e altrettanti Reagenti Raffinati. Per creare un Raffinato sono necessari 2 Grezzi, scelti tra i 3 indicati nell'elenco.

L'arte della Raffinazione

L'abilità Raffinazione esiste in sette versioni, ognuna delle quali permette di creare solo alcuni dei Reagenti Raffinati. Un esperto in questo campo cercherà quindi di apprendere diverse versioni dell'abilità.

Le sette versioni dell'abilità Raffinazione si distinguono in base al tipo di Reagente che permettono di preparare: Composti, Cristalli, Distillati, Estratti, Polveri, Sali e Vapori. Segue un elenco di tutti i Reagenti Raffinati, e della coppia di Grezzi necessaria alla loro preparazione. Molti di questi Reagenti hanno nomi lugubri, o di terribili creature, ma i dotti sanno che si tratta di un modo per impressionare la plebaglia, e che, al contrario di quanto accade per i Reagenti Grezzi, spesso il nome di un Reagente Raffinato non ha nulla a che fare con la sua reale origine.

Composti

I composti sono Raffinati solidi, ottenuti tramite l'estrema compressione dei Reagenti Grezzi. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di terra.

Grani di Ambra Nera: Millefiori, Granelli di flogisto, Ghiandole disseccate.

Macinato di Zosteria; Volto putrefatto, Tulipano selvatico, Parassita dorsodiflogia.

Ombra dei Caduti; Cinquedita, Falange ossea, Esalazione maleodorante.

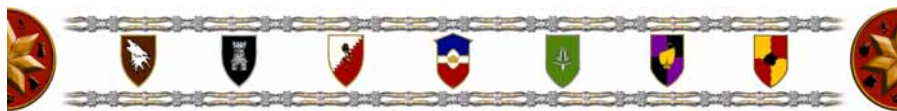
Terra dei Sepolcri; Sangue coagulato del maligno, Sangue del dannato, Tulipano manto di leone.

Semi dell'Eccidio; Folta pelliccia, Vello inguinale selvatico, Vello della fiera.

Cristalli

Solo il calore del fuoco permette a chi conosce le segrete tecniche di Raffinazione di ottenere i Cristalli. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di sale grosso.





Quintessenza di Salnitro: Sangue coagulato del maligno, Falsa gramigna, Foglia semidigerita.

Cristalli di Arsenico; Membrana di pelleverde, Esalazione maleodorante, Rosa dei rivi.

Cristalli di Porfiria: Lembo di stoffa malsana, Tendini fatati, Millefiori.

Neve Eterna: Pelo candido, Parassita dorsodisangue, Liriodendro delle Nevi.

Tesoro del Saggio: Granelli di flogisto, Impronta infuocata dell'empio, Membrana di pelleverde.

Distillati

Si tratta di Reagenti liquidi, ottenuti dalla ripetuta purificazione dei Grezzi originari. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di liquido rosso.

Distillato della Bestia: Pelle ardente, Sangue del dannato, Esalazione fetida.

Elisir della Fata Verde: Tendini fatati, Falsa gramigna, Esalazione maleodorante.

Liquame delle Grotte: Muffa delle paludi, Pelle ardente, Parassita intestinale.

Morso della Vipera: Parassita intestinale, Parassita dorsodifoglia, Rosa dei rivi.

Sangue di Driade: Ghiandole disseccate, Muffa delle paludi, Vello della fiera.

Estratti

La loro preparazione è simile a quella dei Distillati, ma avviene a freddo. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di denso liquido verde.

Eredità del Vampiro: Sangue del dannato, Pezza intrisa di sangue del dannato, Tulipano manto di leone.

Essenza di Rubino: Parassita dorsodisangue, Foglia semidigerita, Liriodendro delle nevi.

Estratto di Mandragola: Esalazione spettrale, Gemma delle rupi, Parassita intestinale.

Icore di Salamandra: Impronta infuocata dell'empio, Vello della fiera, Tulipano selvatico.

Sangue di Drago: Pezza intrisa di sangue del dannato, Calcoli renali, Volto putrefatto.

Polveri

Finemente macinate, conservano le proprietà dei Reagenti Grezzi che le compongono. Vengono rappresentate da una boccetta riempita di polvere viola.

Cenere della Fenice: Volto putrefatto, Calcoli renali, Petali del re.

Eterna Ricerca: Lembo di stoffa malsana, Cinquedita, Pezza intrisa di sangue del dannato.

Oro degli Stolti: Falange ossea, Millefiori, Esalazione spettrale.

Rena del Fanyati: Pelo candido, Parassita dorsodisangue, Petali del re.

Voce del Deserto: Esalazione fetida, Petali del re, Pelle ardente.

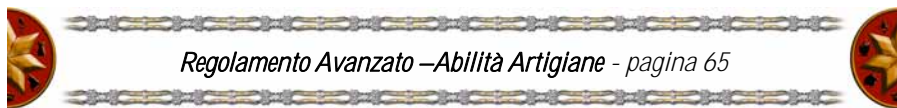
Sali

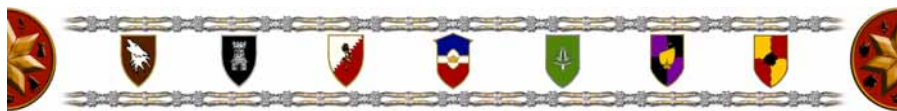
Secondo alcuni questi Reagenti sono semplicemente il residuo di altri processi di Raffinazione. Vengono rappresentati da una boccetta riempita di polvere argentea.

Argento delle Nevi: Calcoli renali, Vello inguinale selvatico, Liriodendro delle nevi.

Sguardo delle Stelle: Membrana di pelleverde, Folta pelliccia, Rosa dei rivi.

Essiccato di Vipera: Foglia semidigerita, Falange ossea, Folta pelliccia.





Iridio: Parassita dorsodifoglia, Granelli di flogisto, Muffa delle paludi.

Segreto dell'Alchimista: Lembo di stoffa malsana, Gemma delle rupi, Granelli di flogisto.

Vapori

La maggiore difficoltà nella preparazione di questi Reagenti, data la loro natura gassosa, risiede nel ridurre al minimo le perdite. Vengono rappresentati da una boccetta riempita d'aria.

Alito degli Alisei: Falsa gramigna, Ghiandole disseccate, Pezza intrisa di sangue del dannato.

Sussurro d'Eternità: Sangue coagulato del maligno, Vello inguinale selvatico, Cinquedita.

Rancore degli Spettri: Gemma delle rupi, Esalazione spettrale, Impronta infuocata dell'empio.

Nenia delle Fate: Tendini fatati, Tulipano manto di leone, Esalazione fetida.

Rantolo dei Diurni: Sangue del dannato, Pelo candido, Tulipano selvatico.

Dinamiche di creazione degli oggetti

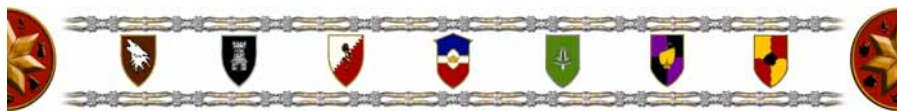
Creare oggetti in Taverna

All'atto pratico ogni processo di creazione richiede che il **personaggio** vada in **Taverna** (IC si considera che solo nei pressi di quel luogo ci sia la disponibilità di acqua, fuoco e strumenti necessari al processo).

Il giocatore fornisce quindi all'Oste o un altro **Master** i Reagenti necessari agli oggetti artigiani che vuole creare, completi delle relative **rappresentazioni fisiche** (es. un'arma per una forgia o un'ampolla di vetro per una pozione. Le rappresentazioni per gli oggetti artigiani creati dai PG non vengono fornite dallo Staff e sono a cura dei giocatori: così come il guerriero deve procurarsi armi e armature, l'alchimista deve avere boccette e ampolle). Il Master verifica che i Reagenti siano corretti e che il personaggio sia in possesso delle abilità necessarie, quindi gli dà in cambio le **Scheda Oggetto** oppure i Reagenti Raffinati desiderati. Il personaggio può quindi andarsene con le nuove creazioni: per semplicità l'utilizzo di abilità artigiane non richiede tempo, se non quello necessario OOC per portare a termine la procedura.

Le armi e armature durature (12 mesi), come pure gli oggetti creati con Falsificare, vengono consegnati a un live successivo a quello in cui è iniziata la creazione, ma tutto avviene in ogni caso durante i live stessi; non è invece **mai** possibile creare oggetti al di **fuori** del TIME IN.





Limiti alle abilità artigiane

Durante una giornata di gioco, un personaggio che possiede le abilità appropriate può creare **al massimo**:

- **18 Raffinati, oppure**
- **4 cinquine di Rimedi Erboristici, oppure**
- **4 Filtri (pozioni o veleni), oppure**
- **2 Armi/Armature (oppure 1 Arma/Armatura + 2 Armi Indistruttibili, oppure 4 Armi Indistruttibili).**

Inoltre, ogni personaggio può anche creare fino a due Lucchetti (vedi *Forgia*, p. 55) e/o due oggetti falsi (vedi *Falsificare*, p. 75), in aggiunta a eventuali altri oggetti artigiani, ovvero, Lucchetti e oggetti falsi non contano nei limiti appena esposti.

Tutti gli oggetti della giornata devono essere creati insieme durante **una singola visita** in Taverna. Ad esempio un alchimista che crea solo 3 Filtri, ha comunque esaurito le sue abilità artigiane per la giornata; **NON** può tornare in Taverna per creare il Filtro residuo, ma deve aspettare il giorno successivo.

In ogni caso un singolo artigiano può creare una quantità **limitata** di oggetti ad ogni live. Se un Principato vuole aumentare la produzione dovrà avere più di un personaggio impegnato nella Carriera artigiana.

Tre per Uno

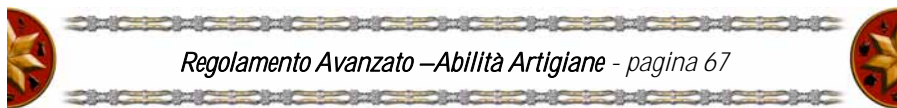
Questa regola prevede che se un personaggio è privo di alcuni o tutti i Reagenti Raffinati (o Grezzi) necessari per creare un oggetto (o un Raffinato), all'atto della creazione in Taverna possa utilizzare in sostituzione un maggior numero di Reagenti qualsiasi.

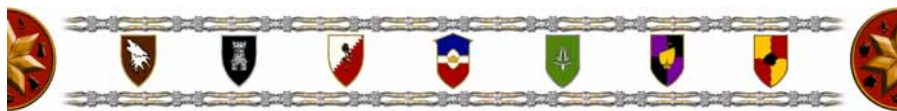
In particolare: **ciascuno** specifico Reagente Grezzo può essere rimpiazzato da **3 Reagenti Grezzi qualsiasi**. Ciascuno specifico Reagente Raffinato può essere rimpiazzato da 3 Reagenti Raffinati qualsiasi.

È quindi possibile, benché molto costoso, creare **qualunque** oggetto anche se non si possiede **nessuno** degli specifici reagenti necessari.

REAGENTI GREZZI POCO COMUNI

La Ginestra delle Nebbie è un fiore che ha le stesse identiche proprietà del Tulipano Selvatico. La Ginestra a petalo rosa invece è del tutto simile al Liriodendro delle Nevi. Entrambe le Ginestre vengono utilizzati dai Raffinatori in sostituzione di quei Reagenti Grezzi.





Evoluzione del Personaggio

I personaggi delle Terre Spezzate partono dal basso per arrivare in alto. Questo significa che i 20 punti disponibili alla creazione permettono di costruire un personaggio Principiante, che deve ancora dimostrare di avere la stoffa dell'eroe. D'altro canto la crescita è molto rapida: per ogni giorno di live a cui il giocatore partecipa, con il suo PG o come PNG, il personaggio guadagna 2 punti.

Apprendere abilità

In ogni Principato ci sono tre o quattro Carriere, ognuna con una propria lista di abilità disponibili; ogni PG appartiene a una e una sola Carriera all'interno del suo Principato. Le abilità si dividono in “di base” e “avanzate”; caratteristica di queste ultime è che non possono essere apprese alla creazione del personaggio, ma solo con i punti guadagnati durante il gioco.

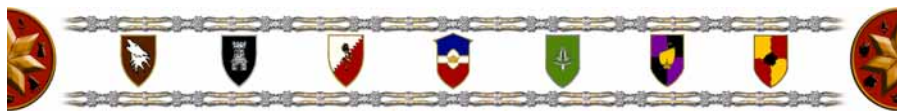
Questo non significa che le abilità di base contino poco: è molto probabile che ad un PG costruito con i 20 punti manchino una o più importanti abilità di base, che il giocatore cercherà di acquistare appena possibile.

Ogni Carriera comprende un'ampia selezione di abilità che i suoi membri possono acquistare. Questo avviene richiedendo al proprio Principe, pubblicamente sul forum di principato o con un messaggio privato, di potersi addestrare in quell'abilità. Sarà lui poi a dare l'assenso o suggerire “studi” diversi, sulla base della carriera e anzianità del PG. Anche se è necessario guadagnarsi la fiducia del Principe e pazientare un po' di tempo per apprendere le abilità più potenti, già dall'inizio è possibile imparare la maggior parte delle abilità presenti, inclusi ovviamente i poteri più caratteristici: Maestria in Armature per i Cavalieri di Valleterna, la Guardia Reale e le altre Carriere guerresche; oppure Nascondersi e Maestro Arciere per i Cacciatori di Castelbruma o i Guardiavia di Neenuvar. Il principale limite al potenziamento del PG sono quindi i punti disponibili e, ovviamente, la morte (ma vedi *Il Traguardo dei 70 punti* a p. 87) In caso di morte del personaggio tutti i punti guadagnati, che siano o meno stati spesi per acquistare abilità, vanno persi, e il giocatore ricomincia con un nuovo PG Principiante.

COSTO E LIVELLI

Qui sotto c'è un elenco completo di tutte le abilità disponibili ai PG nelle Terre Spezzate. Di ogni abilità è segnato, tra parentesi, il costo in punti, mentre la moltiplicazione sta ad indicare che l'abilità ha livelli multipli. (3x4) significa che l'abilità costa 3 punti, e può essere appresa fino a quattro volte; invece (6x) significa che l'abilità costa 6 punti e non c'è limite al numero di volte che è possibile apprenderla. Infine alcune abilità richiedono





di conoscerne altre prima di poter essere apprese, questo è indicato nella voce “Richiede” alla fine della descrizione dell'abilità stessa.

Lista delle Abilità

ADDESTRAMENTO (3)

Questa abilità conferisce una familiarità di base con le armi, le armature e l'arte della guerra in generale; è necessario possederla per poter acquistare le altre abilità di armi e armature, tranne Armi da tiro, da Lancio e Macchine da guerra che non la richiedono. Consente inoltre di utilizzare i Pugnali, ovvero tutte le armi da taglio lunghe tra 18 e 45 cm

AGILITÀ (2)

Chi possiede questa abilità è più difficile da Bloccare, come se possedesse un livello supplementare di Forza. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

ALCHIMIA DEI VELENI (3x4)

L'abilità permette di creare Veleni dagli effetti svariati. I Veleni devono essere ingeriti per essere efficaci. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto Veleni di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3, o 4 volte, imparerà a creare Veleni di secondo, terzo, o quarto livello. Apprendere l'abilità 3 volte richiede Alchimia delle Pozioni 1.

Richiede Analizzare Veleni

ALCHIMIA DELLE POZIONI (3x4)

L'abilità permette di creare Pozioni dagli effetti svariati, i cui benefici perdurano per 30 minuti dopo che sono state bevute. Al

primo acquisto il personaggio conosce soltanto Pozioni di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3, o 4 volte, imparerà a creare Pozioni di secondo, terzo, o quarto livello. Apprendere l'abilità 3 volte richiede Alchimia dei Veleni 1.

Richiede Analizzare Pozioni

ALCHIMISTA ESPERTO (3)

Il personaggio ottiene una Scheda Conoscenza supplementare che gli permette di analizzare con maggiore certezza Pozioni e Veleni.

Richiede Analizzare Pozioni, Analizzare Veleni

AMBIDESTRO (4)

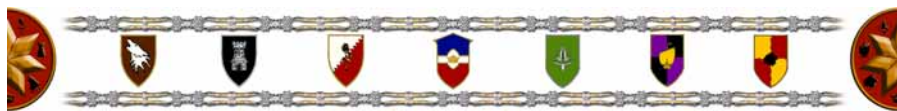
Questa abilità permette di combattere utilizzando due armi contemporaneamente, una per ogni mano, posto che il personaggio possieda le abilità d'arma appropriate. Senza questa abilità, il personaggio può impugnare solo un'arma alla volta, nella mano destra o sinistra indifferentemente. Non può utilizzare una seconda arma nemmeno per parare.

Richiede Addestramento

ANALIZZARE FERITE (1)

Questa abilità rappresenta una conoscenza molto elementare delle arti curative. Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma semplicemente toccando una persona può stabilire se una





locazione è Ferita o Inutilizzabile, quanti punti locazione bisogna ripristinare per renderla Sana, a che punto è il conteggio del Sanguinamento e se la ferita è avvelenata. Chi non possiede questa abilità, invece, sa solamente distinguere una locazione Sana da una che non lo è, oltre ad accorgersi che un personaggio sta per morire (cioè quando è ferito Fatalmente e sta Sanguinando; vedi pag. 44)

ANALIZZARE POZIONI (4)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto pozioni. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANALIZZARE VELENI (4)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto veleni. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

ANATOMIA (3x2)

Molte creature mostruose delle Terre Spezzate possono fornire Reagenti Grezzi, indispensabili per ottenere i Reagenti Raffinati che vengono utilizzati nella fabbricazione di Filtri alchemici, Rimedi erboristici e Manufatti di forgia con

proprietà speciali. Solo chi possiede questa abilità è in grado di estrarre tali Reagenti da un corpo preservandone le proprietà: deve semplicemente armeggiare con entrambe le mani libere per un minuto sul corpo del mostro, preferibilmente usando qualche strumento adatto a sezionare, e dichiarare al PNG che lo interpreta che sta utilizzando Anatomia. Se il mostro non è morto ma semplicemente in Coma, la ricerca dei Reagenti Grezzi ha comunque successo e inoltre tutte le locazioni del mostro vengono portate a Fatale, come per Inferire. Questa abilità è anche prerequisito per tutte le abilità di Raffinazione dei Mercanti di Venalia, che permettono di trasformare i Reagenti Grezzi in Raffinati.

Chi acquista due volte quest'abilità, può dimezzare a 30 secondi il tempo necessario.

ARMA/ARMATURA RARA (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Arma o Armatura rara, di livello non superiore al livello di Forgiare posseduto. Da quel momento conoscerà l'Arma o l'Armatura e potrà Forgiarla normalmente.

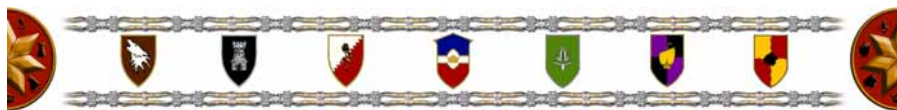
Richiede Forgiare del livello appropriato

ARMATURE DURATURE (2)

Chi possiede questa abilità può Forgiare Armature che durano 1 anno anziché 1 giorno. Il costo in Reagenti è cinque volte il normale, e creare l'oggetto richiede più tempo (è necessario dichiarare allo Staff di iniziare la forgiatura a un live, per ritirare l'Armatura finita al live successivo).

Richiede Forgiare





ARMATURE LEGGERE (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare le Armature leggere, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 1, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature medie o pesanti, otterrà comunque solo 1 PA.

Per effettuare la riparazione, il personaggio deve togliere almeno 1 pezzo di armatura e mimare in modo appropriato di ripararlo, utilizzando almeno 1 attrezzo tra: martelletto, tenaglie oppure (solo per armature in cuoio) ago e filo. A prescindere da quale parte di armatura è stata fisicamente tolta, un minuto di "riparazione" ripristina tutti i PA danneggiati su una locazione a scelta. Per riparare più di una locazione è sufficiente mimare l'azione per ulteriori minuti. **Richiede** Addestramento.

ARMATURE LEGGERE +1 (4)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 2 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura leggera.

Richiede Armature leggere

ARMATURE MEDIE (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature medie, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 2, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature pesanti, otterrà comunque solo 2 PA. Vedi sopra *Armature leggere* per le modalità di riparazione. **Richiede** Armature leggere.

ARMATURE MEDIE +1 (4x2)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 3 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura pesante. Questa abilità può essere appresa 2 volte, nel qual caso fornisce 2 PA supplementari per locazione, giungendo normalmente a 4 PA.

Richiede Armature medie

ARMATURE PESANTI (2)

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature pesanti e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 3, sulle locazioni coperte dall'armatura. La riparazione richiede due mani libere e 1 minuto di tempo, e ripristina tutti i PA danneggiati su una singola locazione.

Richiede Armature medie

ARMATURE PESANTI +1 (3x3)

L'abilità permette di ottenere 1 PA supplementare, giungendo normalmente a 4 PA, su ogni locazione coperta da un'armatura pesante. Questa abilità può essere acquistata fino a 2 o 3 volte, nel qual caso fornisce 2 o 3 PA supplementari, giungendo normalmente a 5 o 6 PA.

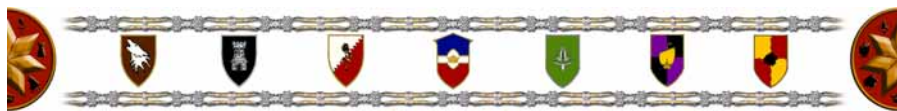
Richiede Armature pesanti

ARMI A DUE MANI (5)

L'abilità permette di brandire armi lunghe, che devono essere sempre impugnate con entrambe le mani affinché i colpi siano validi. Le armi utilizzabili sono Spadoni e Bastoni lunghi fino a 183 cm, e Lance e Alabarde lunghe fino a 250 cm. Tutte queste armi infliggono danno da taglio, tranne il Bastone che è un'arma BLUNT.

Richiede Addestramento





ARMI A UNA MANO (2)

L'abilità permette di utilizzare, con una o due mani indifferentemente, armi lunghe fino a 106 cm. Tali armi comprendono Spade e Asce, che infliggono danno da taglio, e Mazze che infliggono danno da botta. I martelli d'arme o becchi di corvo con una punta acuminata sono considerati Asce.

Richiede Addestramento

ARMI DA LANCIO (2)

L'abilità permette di utilizzare pugnali e accette da lancio. Queste armi, sempre prive di anima rigida, infliggono danno da taglio.

ARMI DA TIRO (5)

Il personaggio con questa abilità può utilizzare archi e balestre. Altre Armi da tiro, come frombole, cerbottane e fionde, non possono essere utilizzate per motivi di sicurezza. I proiettili delle armi da tiro quando colpiscono infliggono danno DOUBLE (alcune armi infliggono 1 solo danno, v. *Armi a distanza* nel Regolamento Base).

ARMI DURATURE (2)

Chi possiede questa abilità può Forgiare Armi che durano 1 anno anziché 1 giorno. Il costo in Reagenti è cinque volte il normale, e creare l'oggetto richiede più tempo (è necessario dichiarare allo Staff di iniziare la forgiatura a un live, per ritirare l'Arma finita al live successivo).

Richiede Forgiare

ATTACCO FURTIVO (2x3)

Ogni acquisto di questa abilità aggiunge 1 danno al primo colpo di Pugnale (non da lancio) sferrato nelle imboscate. Il personaggio deve essere Nascosto un attimo

prima di attaccare e il danno speciale si applica solo al primo colpo, che sia a segno o meno.

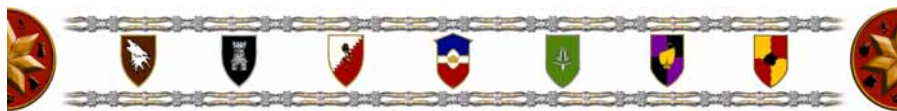
Chi acquista questa abilità tre volte può, ad ogni imboscata, scegliere se aggiungere 3 al danno, oppure dichiarare THROUGH in sostituzione al normale danno. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

Richiede Guerriero Nascosto x2, Maestro del Pugnale.

AUTORITÀ (3x2)

Il personaggio che possiede questa abilità gode di una posizione riconosciuta nella sua Carriera. Potrebbe trattarsi di un grado militare equivalente a Sergente, oppure del titolo di Mastro Artigiano, Precettore di magia o Abate, a seconda della Carriera e del Principato di appartenenza. Il personaggio non possiede automaticamente un prestigio personale, né una buona reputazione, ma soltanto un titolo formale. Questo gli garantisce il diritto legale ad esercitare una limitata autorità sui personaggi più in basso di lui nella scala gerarchica della Carriera per le questioni inerenti alla Carriera stessa, ma non per forza il rispetto o la lealtà dei suoi uomini, che essendo altri PG agiranno liberamente. È importante notare che durante il gioco è possibile essere "promossi" nella gerarchia, fino al gradino fornito da Autorità o anche più in alto, e in nessun caso è necessario spendere punti per acquistare questa abilità quando la promozione avviene in gioco. Questa abilità fornisce semplicemente un vantaggio iniziale, al prezzo di avere meno punti da spendere per le altre abilità del PG.





BASTONE ARCANO (1)

L'abilità evita di essere costretti a toccare il bersaglio per utilizzare Analizzare ferite, Magia 0, Sacerdozio 0, Cerimonie ed Incantesimi, che richiedono il contatto. Il personaggio può infatti toccare il bersaglio attraverso il Bastone Arcano, ovvero qualunque oggetto scenografato in modo tale da sembrare immediatamente il bastone di un mago e non la clava di un barbaro (che sia un vero bastone di legno, o un'arma in lattice è irrilevante).

BENEDIRE LE MASSE (4)

Le Cerimonie officiate dal personaggio hanno effetto su un qualsiasi numero di bersagli anziché uno solo. Questa abilità serve a risparmiare tempo e non energie, in quanto è comunque necessario strappare 1 Carta Sacerdozio per ogni bersaglio della Cerimonia.

CAMPIONE SACRO (2)

Chi possiede questa abilità può officiare Cerimonie su se stesso. Durante l'officiazione deve rimanere in ginocchio; può adottare i comuni accorgimenti per ridurre il tempo di officiazione, tranne "girare intorno al bersaglio" e "rimanere in ginocchio". Le Cerimonie lanciate in questo modo dimezzano il tempo di officiazione (dopo aver calcolato eventuali accorgimenti), ma i loro effetti durano per la metà del tempo usuale (15 minuti, oppure 22 o 30 se il personaggio possiede Cerimonie Durature).

CARTOGRAFIA (1)

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non aver mai visto una mappa e non

essere assolutamente in grado di interpretarne o disegnarne una, neanche la più semplice. Vedendo la piantina di casa sua esclamerebbe "è almeno tre volte più grande di così!"

CERIMONIA RARA (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Cerimonia rara, di qualsiasi cerchio. Da quel momento conoscerà la Cerimonia e potrà officiarla normalmente utilizzando le Carte Sacerdozio del cerchio appropriato.

CERIMONIE DURATURE (2x2)

Gli effetti delle Cerimonie lanciate dal personaggio durano 15 minuti in più dei normali 30, per un totale di 45 minuti. Se l'abilità viene acquistata 2 volte, le Cerimonie durano 60 minuti.

COLPIRE IL PUNTO DEBOLE (6x2)

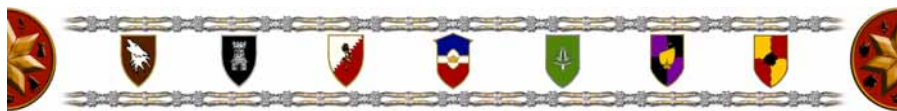
Chi possiede questa abilità può scegliere di mirare a un'apertura nell'armatura quando utilizza Armi da tiro. In questo caso infligge danno THROUGH in sostituzione al suo normale danno TRIPLE o superiore. Chi possiede Maestro d'Arco - FIVE può acquistare nuovamente questa abilità, nel qual caso può scegliere di infliggere danno THROUGH DOUBLE in sostituzione al FIVE.

Richiede Maestro d'Arco

COLPO DIROMPENDE – TIPO DI ARMA (4)

Permette di dichiarare CRASH ad ogni colpo sferrato con una specifica arma a scelta tra: Alabarda, Ascia, Bastone, Mazza, Spadone. Per infliggere CRASH con più tipi di armi, è necessario apprendere l'abilità più volte.





Richiede Armi a due mani oppure Armi a una mano

CONCENTRAZIONE (4x2)

Chi possiede questa abilità non viene interrotto nel lancio di Incantesimi e Cerimonie dai danni subiti, e può inoltre lanciare Incantesimi e officiare Cerimonie anche quando sta facendo uso di Resistenza. Se l'abilità viene appresa 2 volte, è completamente impossibile interrompere il personaggio dopo che ha iniziato il lancio di Incantesimi o Cerimonie. Nel caso degli Incantesimi, il mago può cadere in Coma, essere Bloccato o persino ucciso, ma il giocatore potrà comunque completare la formula e l'Incantesimo avrà pieno effetto. Nel caso delle Cerimonie, il sacerdote può cadere in Coma, essere Bloccato o allontanato dal suo bersaglio, o anche sospendere volontariamente l'officiazione, ma non appena sarà di nuovo in grado di agire potrà ricominciare la Cerimonia e il conteggio dei 4 minuti necessari riprenderà dal punto in cui si era interrotto.

CONOSCENZA DELLE LINGUE MORTE (2)

Questa abilità esiste in tre versioni che devono essere acquistate separatamente, una per ogni lingua: adusto, idioma del Mare e la primitiva lingua perduta dei Bruti. L'abilità permette di decifrare vecchi papiri, iscrizioni monumentali e simili. La decifrazione di ogni documento richiede comunque tempo e calma: è necessario iniziarla a un live per vedersi recapitata la traduzione al live successivo.

Richiede Letteratura

CONTARE (1)

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper contare, e di non conoscere le più semplici operazioni aritmetiche. Può solamente contare sulle dita fino a 10, lentamente. Gli unici numeri che conosce e può comunicare ad altri sono uno, due e "molti".

CONTORSIONISMO (2x2)

Il personaggio è in grado di liberarsi in 1 minuto da corde e legacci. Chi acquista l'abilità due volte può liberarsi in soli 10 secondi. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

CORAGGIO (3)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata FEAR

DISARMARE – TIPO (5)

Permette di dichiarare FUMBLE, in aggiunta al normale danno, quando colpisce un braccio dell'avversario con una specifica arma a scelta tra: Alabarda, Ascia, Lancia, Spada, Spadone. Per infliggere FUMBLE con più tipi di armi, è necessario apprendere l'abilità più volte. **Richiede** Armi a due mani oppure Armi a una mano.

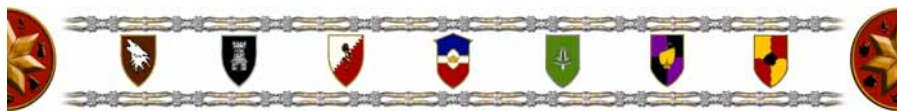
DISARMARE - ARCO (5)

Permette, con tutte le Armi da Tiro, di dichiarare FUMBLE, in aggiunta al normale danno, quando colpisce un braccio oppure la locazione tronco.

DURO A MORIRE (4)

Il tempo di Sanguinamento e quello di Coma di chi possiede questa abilità





raddoppiano, passando quindi da 3 a 6 minuti ciascuno.

Richiede Sopportare le ferite

EQUILIBRIO (4)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata STRIKE DOWN. Se essa è causata da un colpo d'arma, il personaggio subirà comunque il danno. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

ERBORISTERIA (5x4)

L'abilità permette di preparare Rimedi erboristici dalle proprietà curative. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto i Rimedi generici di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3 o 4 volte, imparerà a creare anche i Rimedi generici di secondo, terzo o quarto livello.

Richiede Fasciare ferite

FALSIFICARE (5)

Il personaggio è in grado di creare la riproduzione fedele di qualunque oggetto che abbia a disposizione (es. la copia esatta di una spada), come pure gioielli e pietre preziose false che ingannano l'abilità Valutare preziosi (es. un "diamante" di vetro). Questi ultimi costano al personaggio un ventesimo del loro valore apparente; le repliche costano sempre almeno 2 Scudi. Questa abilità viene utilizzata in modo analogo alle abilità artigiane (vedi *Dinamiche di creazione degli oggetti*, p. 66); il giocatore riceverà però i frutti del suo lavoro all'evento successivo.

Richiede Riconoscere falsi

FASCIARE FERITE (3)

Chi conosce questa abilità potrebbe essere l'apprendista di un cerusico. È in grado di applicare una fasciatura a un personaggio ferito, arrestando il Sanguinamento su tutte le locazioni Ferite o Inutilizzabili (anche se i danni sono causati da Veleni). Per farlo è necessario togliere l'armatura da almeno 1 locazione e, se possibile, scostarne le vesti; il cerusico deve quindi applicare almeno 3 giri con una benda di stoffa (larga almeno 4 cm) e annodare la benda. Questa procedura può essere svolta su una parte del corpo qualsiasi: a prescindere da dove sia stato ferito il paziente e da quanto tempo richiede l'operazione, il conteggio del Sanguinamento si arresta su tutte le locazioni non appena il cerusico inizia a prendersi cura del ferito.

L'abilità permette inoltre di far risvegliare un personaggio Stordito, mimando di fargli annusare dei "sali" o di spruzzarlo in volto (in entrambi i casi, è necessaria un po' d'acqua per rappresentare i sali).

Questa abilità è anche prerequisito per apprendere le arti erboristiche di Neenuvar e Altabrina, ed è necessaria per somministrare correttamente i detti Rimedi.

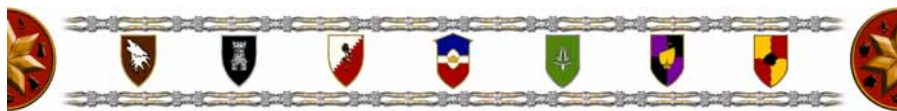
Richiede Analizzare ferite.

FASCIARE FERITE FATALI (2)

Solo chi possiede questa abilità può interrompere il Sanguinamento di una locazione Fatale. Questa condizione rappresenta una ferita particolarmente grave e difficile da guarire. Per il resto il suo funzionamento è identico a Fasciare ferite.

Richiede Fasciare ferite





FILTRI ALCHEMICI RARI (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico veleno o pozione raro, di livello non superiore al livello di Alchimia corrispondente posseduto. Da quel momento conoscerà quel Veleno o Pozione e potrà crearlo normalmente.

FORGIARE (5x4)

L'abilità permette di forgiare armi e armature dalle caratteristiche superiori. Gli oggetti così creati mantengono le loro proprietà per un solo giorno. Al primo acquisto il personaggio conosce soltanto Armi e Armature generiche di primo livello; apprendendo l'abilità 2, 3 o 4 volte, imparerà a creare anche Armi e Armature generiche di secondo, terzo o quarto livello.

Richiede Maniscalco

FORZA (3)

Il personaggio ha la forza fisica di un uomo e mezzo. Questo comporta che sono necessari 3 uomini anziché 2 per Bloccarlo.

FORZA 2 (4)

Il personaggio ha la forza fisica di 2 uomini. Questo comporta che sono necessari 4 uomini per Bloccarlo; inoltre il personaggio può Bloccare da solo un uomo normale.

Richiede Forza

FORZA 3 (11)

Il personaggio ha la forza fisica di 3 uomini. Questo comporta che sono necessari 6 uomini per Bloccarlo; inoltre il personaggio può Bloccare da solo un uomo con Forza. L'abilità aumenta anche di 1 il danno inflitto con tutte le armi, e conferisce l'immunità alle Chiamate REPEL e STRIKE DOWN.

Richiede Forza 2

FORZA DI VOLONTÀ (3x)

Per ogni apprendimento questa abilità fornisce una Carta Potere al giorno. Strappando la Carta Potere il personaggio può dichiarare "Forza di volontà - NO EFFECT" e resistere agli effetti di un singolo Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato su di lui. Forza di volontà non permette di resistere agli Incantesimi che infliggono danno.

FORZA DI VOLONTÀ SUPERIORE (4x)

Per ogni apprendimento questa abilità fornisce una Carta Potere al giorno. Strappando la Carta Potere il personaggio può dichiarare Forza di volontà - NO EFFECT e resistere agli effetti di un singolo Incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio appena lanciato su di lui. Forza di volontà non permette di resistere agli Incantesimi che infliggono danno.

Richiede Forza di volontà

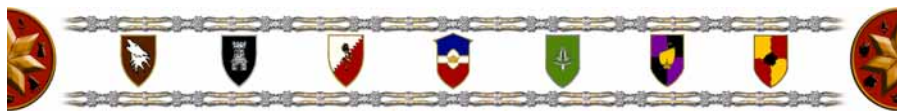
GUARIGIONE RAPIDA (3)

Questa abilità permette di recuperare più rapidamente dalle ferite subite, dimezzando il tempo necessario al processo di guarigione di Trattare ferite. Normalmente il tempo scende quindi da 30 a 15 minuti.

GUERRIERO NASCOSTO (2x2)

L'abilità permette di utilizzare Nascondersi rimanendo in piedi. È possibile acquistare questa abilità fino a 2 volte, nel qual caso permette anche di Nascondersi impugnando qualcosa in una sola delle due mani. Questa abilità non può essere utilizzata se il





personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

Richiede Nascondersi

INCANTESIMO RARO (1)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico Incantesimo raro di primo o secondo cerchio. Da quel momento conoscerà l'Incantesimo e potrà lanciarlo normalmente utilizzando le Carte Magia del cerchio appropriato.

INCANTESIMO RARO AVANZATO (2)

Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie uno specifico Incantesimo raro di terzo o quarto cerchio. Da quel momento conoscerà l'Incantesimo e potrà lanciarlo normalmente utilizzando le Carte Magia del cerchio appropriato.

INCENSI VELENOSI (3)

L'abilità permette di preparare i Veleni conosciuti sotto forma di incensi o candele che hanno effetto immediato su tutti i personaggi presenti nelle vicinanze, ma costano il triplo in Reagenti. Per attivare un incenso velenoso è necessario avere un bastoncino d'incenso o una candela e possedere l'abilità Analizzare Veleni. Il personaggio deve accendere l'incenso e tenerlo con entrambe le mani libere per 10 secondi, rimanendo fermo nello stesso punto; dopodiché dichiarerà l'effetto "MASS POISON (Chiamata specifica di quel veleno) nel raggio di 3 metri", subendolo immediatamente egli stesso.

Richiede Alchimia dei Veleni

LENIRE FERITE FATALI (4)

Questa abilità funziona esattamente come Trattare ferite, ma ha l'effetto di guarire parzialmente una locazione ferita in modo Fatale, rendendola Inutilizzabile. Il processo di guarigione richiede 1 ora anziché 30 minuti. Inoltre, è necessario mimare la procedura di trattamento separatamente per ogni locazione ferita Fatalmente (sulla specifica locazione). Il conteggio dei 60 minuti di guarigione, per tutte le locazioni, inizia non appena il cerusico comincia a prendersi cura della prima locazione del personaggio ferito Fatalmente.

Richiede Fasciare ferite Fatali, Trattare Ferite

LETTERATURA (1)

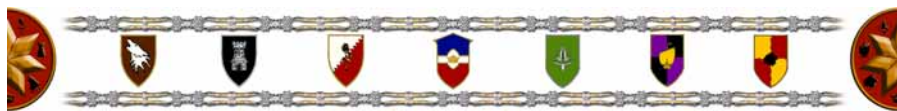
Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper leggere né scrivere nulla e deve ignorare ogni testo scritto. Questo vale anche per le "missive" IC inviate telematicamente al di fuori degli eventi. Se gli viene mostrato da un altro personaggio come fare può riuscire a scrivere malamente il proprio nome, come farebbe un bambino, ad esempio per firmare un documento.

Richiede Contare

MACCHINE DA GUERRA (3)

Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte, Baliste, scudi mobili su ruote e simili, richiedono questa abilità per essere utilizzate. Le armi da guerra spesso necessitano di uno o più aiutanti per essere utilizzate; non serve nessuna abilità per fungere da aiutante. Questa abilità permette anche di riparare una Macchina da Guerra in 5 minuti. Per ulteriori dettagli vedi p. 99.





MAESTRO D'ARCO (6×3)

L'abilità permette di aumentare di 1 il danno inflitto con le Armi da tiro (non da lancio). Può essere acquistata fino a 3 volte, infliggendo a ogni colpo TRIPLE, FOUR o FIVE anziché DOUBLE.

Richiede Armi da tiro

MAESTRO D'ARMA (VARIABLE)

Esistono diverse versioni di questa abilità, una per ogni tipo di arma. Per tutte l'effetto è quello di aumentare progressivamente il danno inflitto quando si impugna un'arma di quel tipo. Il primo acquisto rappresenta una maestria ancora parziale nel maneggiare l'arma: l'abilità fornisce 3 Carte Potere al giorno, e strappando una Carta Potere è possibile dichiarare DOUBLE per tutti i colpi portati entro 10 secondi. Il secondo acquisto di quella stessa versione dell'abilità permette di dichiarare DOUBLE ad ogni colpo, il terzo acquisto TRIPLE e il quarto FOUR. Per poter effettuare il terzo acquisto è necessario possedere l'abilità Forza. In ogni caso se il personaggio combatte con due armi contemporaneamente, nessuna delle due riceverà nessun beneficio da questa abilità (ma vedi oltre *Maestro delle due Armi*).

MAESTRO DEL PUGNALE (6×2)

Vedi l'abilità *Maestro d'Arma*.

Richiede Addestramento

MAESTRO DELLA FORGIA (2)

L'abilità permette di combinare gli effetti di due o più Armi o Armature di Forgia su un solo manufatto; ad esempio permette di forgiare un'Ascia Argentea e Dirompente che dichiara SILVER CRASH; oppure una

Corazza Confortevole e Robusta. Ogni effetto oltre al primo costa 1 Reagente aggiuntivo (scelto a piacere tra quelli necessari per le singole Armi/Armature). Se un fabbro combina due Armature di Forgia che forniscono bonus ai PA, i due bonus non sono cumulativi ma si applica solo il migliore.

Richiede Armi durature oppure Armature durature. In alternativa richiede Forgiare ×2 e almeno tre Armi o Armature Rare.

MAESTRO DELLE ARMI DA LANCIO (5×2)

Vedi l'abilità *Maestro d'Arma*. Non funziona con le Armi da tiro.

Richiede Armi da lancio

MAESTRO DELLE DUE ARMI (9×4)

Questa versione dell'abilità *Maestro d'Arma* permette di aumentare il danno inflitto quando si combatte con una o due armi. Per semplicità l'abilità ha effetto con qualunque tipo di Spada, Ascia, Mazza o Pugnale. Per quanto riguarda i colpi portati con Pugnali, acquistare l'abilità più di due volte non fornisce ulteriori benefici.

Richiede Armi a una mano, Ambidestro

MAESTRO DJ – TIPO ARMA A DUE MANI (5×4)

Vedi l'abilità *Maestro d'Arma*. Le versioni disponibili sono Spadone, Alabarda, Bastone e Lancia.

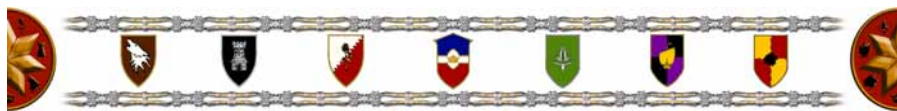
Richiede Armi a due mani

MAESTRO DJ – TIPO ARMA A UNA MANO (6×4)

Vedi l'abilità *Maestro d'Arma*. Le versioni disponibili sono Spada, Ascia e Mazza. Quest'ultima costa solo 5 punti ad acquisto.

Richiede Armi a una mano





MAESTRO DI SCUDO (4)

Gli scudi impugnati da chi possiede questa abilità sono immuni alla Chiamata CRASH (ma non SHATTER).

MAESTRO RAFFINATORE (5)

L'abilità rappresenta la capacità di limitare al minimo l'inevitabile spreco di materiale nel processo di raffinazione. Quando il personaggio crea 3 dosi di uno stesso Raffinato, con questa abilità ne ottiene uno in più per un totale di 4 dosi.

Richiede almeno tre versioni di Raffinazione

MAGIA 0 (4)

Lo studio della magia è difficile e richiede una complessa preparazione di base per essere efficace. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche al lancio di Incantesimi che tutti i maghi apprendono. Non permette di lanciare Incantesimi, ma fornisce una Scheda Conoscenza che permette di comprendere se un oggetto è magico o meno. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie magiche residue in un personaggio che sia stato oggetto di un Incantesimo o di una Cerimonia entro gli ultimi 10 minuti. Per fare questo è sufficiente toccare per 10 secondi il personaggio (che IC non si accorge di nulla) e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente "Sì" o "No".

MAGIA 1 (4x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità

può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

Richiede Magia 0

MAGIA 2 (6x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

Richiede Magia 1

MAGIA 3 (10x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del terzo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari. **Richiede** Magia 2

MAGIA 4 (6x)

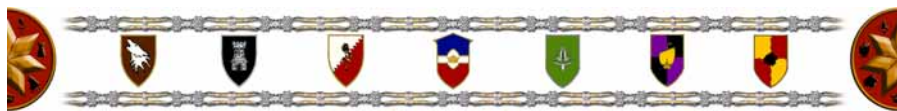
Il personaggio riceve ogni giorno 1 Carta Magia del quarto cerchio e può utilizzarla per lanciare qualunque Incantesimo generico di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 1 Carta Magia supplementare.

Richiede Magia 3

MANISCALCO (2)

L'abilità permette di riparare armi, scudi e manufatti in metallo danneggiati, ad esempio che siano stati frantumati da una chiamata CRASH o SHATTER. Permette anche di ripristinare tutti i PA di una singola locazione di armatura in 1 minuto. Tutti gli





usi di questa abilità richiedono di mimare la riparazione con gli attrezzi e nei tempi previsti da Armature leggere (v. pag. 251); tuttavia è possibile riparare l'armatura indossata da un altro personaggio senza togliergliela. Questa abilità può servire anche a costruire i lucchetti IC, ma vedi *Forgia* (p. 55) per ulteriori informazioni.

MENTE LUCIDA (2x2)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata CONFUSE. Il secondo acquisto dell'abilità fornisce immunità anche alla Chiamata MINDLESS.

MUOVERSI FURTIVAMENTE (6)

Il personaggio può muoversi rimanendo Nascosto. Deve comunque rimanere nella vegetazione folta o nelle tenebre durante tutto lo spostamento. L'unico modo in cui il personaggio può muoversi è strisciare a terra con il "passo del giaguaro", ovvero tenendo gomiti e ginocchia sempre a terra, anche se possiede Guerriero Nascosto. Il personaggio può anche piazzare Trappole (vedi p. 85) rimanendo nascosto. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

Richiede Nascondersi rapidamente

NASCONDERE OGGETTI (4x2)

Chi possiede questa abilità riceve dallo Staff uno stretto sacchetto cilindrico, lungo circa 20 centimetri e largo circa 3. Gli oggetti contenuti nel sacchetto non vengono trovati durante le perquisizioni. Chi acquista l'abilità due volte ottiene un sacchetto supplementare, che può utilizzare

separatamente o in combinazione con il primo, ad esempio per occultare un pugnale.

NASCONDERSI (3x2)

Il personaggio sa come mimetizzarsi nella folta vegetazione o nelle tenebre per tendere imboscate. Per farlo deve stare sdraiato con entrambe le mani libere nel luogo in cui intende nascondersi per 3 minuti, trascorsi i quali è Nascosto. Finché resta a terra in silenzio e senza muoversi, il giocatore usa la chiamata "Nascosto" a significare che gli altri giocatori devono ignorarlo. Il personaggio Nascosto non può essere attaccato né essere bersaglio di Incantesimi o Cerimonie, neppure di massa. Questa abilità può essere appresa 2 volte, nel qual caso il giocatore deve segnalare il numero 2 con la mano che ha sul petto e non può essere scoperto da chi possiede Vista Acuta (p. 87).

NASCONDERSI RAPIDAMENTE (2x4)

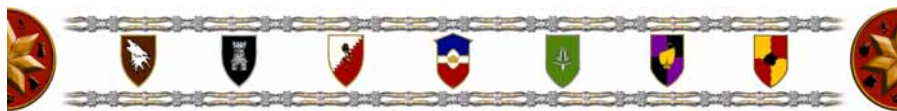
Ogni acquisto di questa abilità permette di ridurre progressivamente il tempo necessario a Nascondersi. Il tempo scende da 3 minuti a 60, 30, 20 e infine 10 secondi. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

Richiede Nascondersi

NOBILTA (CAVALIERE) (3)

Il personaggio è un Cavaliere di Sangue, discendente da una famiglia di Cavalieri del suo Principato, oppure è stato investito sul campo per meriti bellici, nel qual caso si dice che è un Cavaliere di Ferro. In entrambi i casi il giocatore deve specificare nel Background la famiglia o l'ordine cavalleresco di appartenenza del suo





personaggio, scegliendoli tra quelli del Principato. Lo status di Cavaliere conferisce alcuni privilegi legali e il diritto di pretendere il rispetto, ma non l'obbedienza, da parte dei plebei. Talvolta capita che il Principe assegni a un Cavaliere uno Scudiero o un piccolo seguito di armati, tipicamente si tratta di PG sudditi della stessa famiglia Baronale che serve il Cavaliere. Più spesso però sta al carisma e alla reputazione del Cavaliere stesso trovare altri PG disposti a rendergli omaggio. Per contro ci si aspetta ovviamente che un Cavaliere debba obbedienza ai suoi superiori, ovvero ai membri della famiglia Baronale cui ha reso omaggio, o al Principe in caso appartenga a un ordine cavalleresco legato direttamente al Principato. Questa abilità può essere appresa anche durante il gioco, in questo caso è però necessario che il personaggio sia investito Cavaliere dal Principe o da un Barone con terre.

NOBILTÀ (BARONE) (5)

Il personaggio è imparentato con una delle famiglie nobiliari del suo Principato. Questo non significa che ha terre e sudditi da governare, ma soltanto che viene riconosciuto come membro dell'aristocrazia dai suoi pari. Ottiene privilegi legali e sociali analoghi a quelli cavallereschi, ma più forti. Per il resto vale quanto detto a proposito dei Cavalieri.

Questa abilità può essere appresa solo ed esclusivamente alla creazione del personaggio, durante il gioco un plebeo potrà arrivare ad essere investito Cavaliere, ma nessuno che non sia di nobili natali potrà mai avere il "sangue blu".

Richiede Nobiltà (Cavaliere)

PACE INTERIORE (2)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata BERSERK

PADRONANZA DEGLI INCANTESIMI (4x2)

Questa abilità rappresenta un particolare addestramento tramite il quale il personaggio impara a lanciare Incantesimi con una sola mano libera, anziché entrambe. È quindi possibile impugnare un'arma o un altro oggetto con l'altra mano. Se l'abilità viene appresa 2 volte, il personaggio può lanciare Incantesimi anche se ha entrambe le mani impegnate. In questo caso dovrà comunque indicare in modo chiaro il bersaglio dell'Incantesimo utilizzando un braccio, un'arma o un oggetto che impugna.

PERQUISIRE (2x2)

L'abilità dimezza il tempo necessario per effettuare perquisizioni, da 60 a 30 secondi. Chi la acquista 2 volte può decidere di dichiarare che cerca oggetti nascosti, nel qual caso deve perquisire per i normali 60 secondi ma trova anche il contenuto del sacchetto di Nascondere oggetti (di qualunque livello).

POZIONI DURATURE (3x2)

Gli effetti delle Pozioni create dal personaggio durano 15 minuti in più dei normali 30, per un totale di 45 minuti. Se l'abilità viene acquistata 2 volte le Pozioni durano 60 minuti.

PRESA SICURA (4)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata FUMBLE.





RAFFINAZIONE (4)

La segreta arte dei Mercanti di Venalia permette di raffinare una specifica coppia di Reagenti Grezzi per ottenere il Raffinato corrispondente. I Reagenti Raffinati sono indispensabili per utilizzare le abilità di Alchimia, Erboristeria e Forgia. Questa abilità esiste in 7 versioni a seconda del tipo di Reagenti che permette di preparare: Raffinazione dei Composti, dei Cristalli, dei Distillati, degli Estratti, delle Polveri, dei Sali e dei Vapori. Ad ogni categoria appartengono 9 o 10 Reagenti, ovvero un settimo di quelli esistenti. Per approfondire le sue conoscenze il personaggio dovrà quindi acquistare diverse versioni dell'abilità.

Richiede Anatomia

RESISTENZA (5)

Questa abilità rappresenta una particolare capacità di reagire al dolore e alle ferite. Quando la locazione Torso diventa Inutilizzabile, ovvero è ridotta a zero PL, il personaggio può scegliere di continuare a combattere, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce "Resistenza". Il conteggio del Sanguinamento procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza. Inoltre non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Se per qualunque motivo la locazione Torso viene ridotta a Fatale, oppure viene Fasciata, il personaggio cade immediatamente in Coma.

RESISTENZA SUPERIORE (8)

L'abilità rappresenta una straordinaria capacità di reagire al dolore e alle ferite.

Quando un arto diventa Inutilizzabile, ovvero ridotto a zero PL, il personaggio può scegliere di continuare a utilizzarlo, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce "Resistenza superiore". Il conteggio del Sanguinamento procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza; non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Nota che la perdita di livelli di Forza NON è cumulativa né con quella dovuta all'abilità Resistenza, né con quelle determinate da altri arti Inutilizzabili. Se per qualunque motivo la locazione viene ridotta a Fatale o Fasciata, oppure se tutti e quattro gli arti vengono ridotti a zero, il personaggio subisce immediatamente i normali effetti delle ferite.

Richiede Resistenza

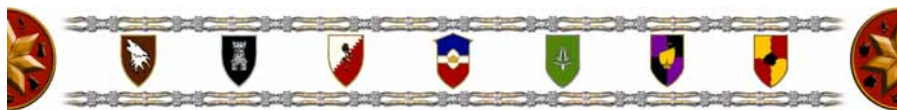
RICONOSCERE FALSI (2x2)

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette loro di distinguere gli oggetti contraffatti da quelli autentici. Solitamente ci sono due tipi di oggetti falsi: quelli che sembrano avere un valore a chi li analizza con Valutare preziosi ma si rivelano fasulli; e le riproduzioni di uno specifico oggetto, solitamente importante o dotato di proprietà magiche. Al secondo acquisto dell'abilità il personaggio riceve due Schede Conoscenza supplementari, il che gli permette di valutare con maggiore certezza l'autenticità degli oggetti.

RIMEDIO ERBORISTICO RARO (1)

Ogni volta che acquista questa abilità il personaggio sceglie uno specifico Rimedio raro, di livello non superiore al livello di





Erboristeria posseduto. Da quel momento conoscerà il Rimedio e potrà crearlo normalmente con l'abilità Erboristeria.

Richiede Erboristeria del livello appropriato

RIPARARE ARMATURE (2)

Chi possiede questa abilità può riparare una singola locazione di armatura, ripristinando tutti i PA danneggiati, in 30 secondi anziché 1 minuto.

Richiede Armature leggere oppure Maniscalco

SACERDOZIO 0 (4)

Apprendere l'arte di officiare Cerimonie nel modo corretto per compiacere gli Dèi o gli Spiriti richiede molta fede e dedizione. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche all'esecuzione di Cerimonie che tutti i sacerdoti apprendono. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie spirituali di una persona dopo averla toccata per 10 secondi. Il sacerdote può appurare se si tratta di un non-morto, se negli ultimi 10 minuti è stato sotto l'influenza di Effetti e, nel caso, quali Chiamate ha subito. Per fare questo deve chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che IC non si accorge di nulla ed è tenuto a rispondere sinceramente con una sola parola. Ogni domanda richiede un nuovo contatto di 10 secondi. Questa abilità da sola non permette di officiare Cerimonie.

SACERDOZIO 1 (3x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni

apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 0

SACERDOZIO 2 (5x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 1

SACERDOZIO 3 (8x)

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del terzo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

Richiede Sacerdozio 2

SACERDOZIO 4 (4x)

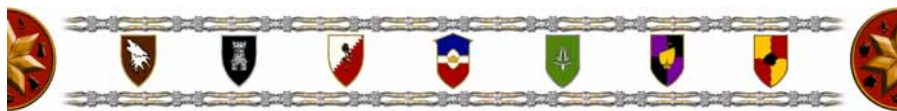
Il personaggio riceve ogni giorno 1 Carta Sacerdozio del quarto cerchio e può utilizzarla per lanciare qualunque Cerimonia generica di cerchio pari o inferiore. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 1 Carta Sacerdozio supplementare.

Richiede Sacerdozio 3

SBILANCIARE – TIPO DI ARMA (8)

Permette di dichiarare STRIKE DOWN ad ogni colpo sferrato con una specifica arma, a scelta tra: Alabarda, Bastone, Lancia, Spadone. Per infliggere STRIKE DOWN con più tipi di armi è necessario apprendere l'abilità più volte.





Richiede Armi a due mani

SBILANCIARE - ARCO (5)

Permette di dichiarare STRIKE DOWN ad ogni colpo inflitto con Armi da tiro.

SCASSINARE (2x)

Chi possiede questa abilità riceve una Scheda Conoscenza che aiuta ad aprire i lucchetti con combinazione a 3 cifre, utilizzati per rappresentare serrature e lucchetti IC. Senza l'abilità è possibile aprire simili serrature solo procedendo per tentativi. Ogni Scheda Conoscenza non è esatta al 100% né completa: ad alcuni codici corrisponderà un numero sbagliato di 1 rispetto a quello realmente utilizzato nella combinazione, ad altri ancora un punto interrogativo. Chi acquista l'abilità più volte ottiene, per ogni acquisto oltre il primo, due Schede Conoscenza supplementari con nuovi codici ed è quindi in grado di aprire sempre più facilmente i lucchetti in gioco. Questa abilità può servire anche a costruire i lucchetti IC, ma vedi il paragrafo *Forgia* (p. 55) per ulteriori informazioni.

SCHIVATA (5x)

Il personaggio è dotato di riflessi prodigiosi, che in alcuni casi gli permettono di evitare all'ultimo momento un Incantesimo di danno, una Trappola o un assalto con le armi. Ogni acquisto dell'abilità fornisce 1 Carta Potere al giorno; strappando la Carta il personaggio può dichiarare "Schivata - NO EFFECT" subito dopo essere stato colpito e non subire gli effetti di un singolo Incantesimo di danno, Trappola o assalto con le armi (fino a 3 colpi d'arma vibrati uno dopo l'altro dallo stesso avversario). Questa

abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

SCUDI (4x2)

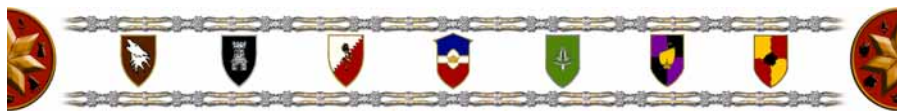
Questa abilità permette di utilizzare uno scudo di qualunque dimensione e forma fino a 60 × 110 cm, oppure uno scudo rotondo fino a 75 cm di diametro. Il braccio che lo impugna non può brandire altre armi, e lo scudo può essere utilizzato solo per difendersi bloccando i colpi avversari. Se lo scudo è imbottito e completamente privo di anima rigida e viene ritenuto idoneo al Controllo Armi, può anche essere usato per ostacolare o tenere lontano gli avversari. Si può fare forza con il braccio ma mai con il peso del corpo, né è possibile caricare o impattare violentemente con lo scudo, neanche contro un altro scudo. In alternativa è possibile portare sul braccio un Brocchiere, un piccolo scudo di diametro massimo 30 cm, che blocca i colpi esattamente come uno scudo ma lascia la mano libera, permettendo di impugnare un'arma.

Per utilizzare contemporaneamente due qualunque tra Scudi e Brocchieri è necessario possedere anche Ambidestro, e comunque portarli sulle due braccia.

Il secondo acquisto dell'abilità permette di utilizzare gli Scudi a torre, ovvero scudi con dimensioni massime più grandi: fino a 75 × 150 cm, oppure 100 cm di diametro per gli Scudi a torre rotondi. Non influisce in alcun modo sull'utilizzo dei Brocchieri.

Richiede Addestramento





SEGRETO DELL'ARCIERE (5)

L'abilità permette di utilizzare le Armi da tiro rimanendo Nascosti. Il personaggio può mirare, tirare, incoccare una nuova freccia e così via, finché non esaurisce le frecce. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti oppure impugna o trasporta Scudi a torre.

Richiede Maestro d'Arco, Muoversi furtivamente

SOPPORTARE LE FERITE (2)

Le locazioni Ferite, ma non quelle Inutilizzabili, di chi possiede questa abilità non sono soggette al Sanguinamento. Il personaggio può quindi agire normalmente se ha locazioni ferite parzialmente ma con almeno 1 PL residuo, senza preoccuparsi che le ferite peggiorino.

Richiede Sviluppo fisico

SPIRITO INDOMABILE (3x3)

L'abilità permette di dichiarare NO EFFECT alla Chiamata BEFRIEND. Il secondo acquisto dell'abilità fornisce immunità anche alla Chiamata BELOVE; il terzo acquisto anche a DOMINATION.

SVILUPPO FISICO (4x4)

Chi possiede questa abilità ottiene 1 PL supplementare su ogni locazione, per un totale di 2. Questa abilità può essere appresa fino a 4 volte, ed ogni apprendimento aggiunge 1 ai PL totali, per un massimo di 5.

TRAPPOLE (5x2)

L'abilità permette di piazzare, attivare e disinnescare semplici Trappole quali reti, tagliole e buche nascoste; il loro funzionamento è descritto sotto *Rischi e Pericoli* nel Regolamento Base (vedi a p. 62

quali effetti hanno le diverse Trappole e come crearle).

Per piazzare una Trappola il personaggio deve avere entrambe le mani libere, 1 minuto di tempo e disporre a terra, in cerchio o in altra forma, la corda con allegata la Scheda Trappola. Chi desidera attivarla a distanza può sistemare la corda a mo' di cappio, con un capo libero, e decidere se privilegiare l'ampiezza dell'area della Trappola o la distanza del punto di attivazione regolando la lunghezza dell'estremità libera della corda.

Difatti chi ha piazzato la Trappola può attivarla semplicemente toccando la corda in un qualsiasi punto e dichiarando gli effetti riportati sulla Scheda Trappola. Può anche attivarla rimanendo Nascosto, o toccarla con un piede.

Per disinnescare una Trappola sono richieste due mani libere e 1 minuto di tempo, a prescindere da chi l'ha piazzata.

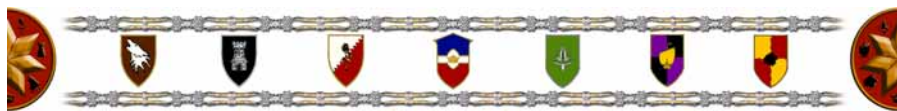
Per semplicità le Trappole non si consumano con l'uso, ma possono essere rimosse e ripiazzate un qualsiasi numero di volte da chi possiede questa abilità.

TRASCENDERE LE ARMATURE (3x2)

Questa abilità permette di considerare le armature più leggere di 1 livello per quanto riguarda le limitazioni al lancio di Incantesimi. Chi la possiede potrà quindi lanciare Incantesimi di primo cerchio indossando Armature pesanti, e di qualunque cerchio indossando Armature medie. Chi acquista questa abilità 2 volte può lanciare qualunque Incantesimo in Armature pesanti.

Richiede Armature medie





TRATTARE FERITE (3)

Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali), velocizzando notevolmente il naturale recupero su tutte le locazioni ferite del paziente.

Per farlo è necessario innanzitutto togliere l'armatura da almeno 1 locazione e, se possibile, scostarne le vesti; togliere l'eventuale fasciatura applicata in precedenza e "disinfettare" con un po' d'acqua. Il cerusico deve quindi mimare di ricucire la ferita con ago e filo, oppure, a sua discrezione, di ridurre o steccare una frattura o una lussazione. È quindi necessario applicare sulla ferita del sangue finto o altro trucco (es. rossetto, tempera, matita per occhi, trucco teatrale) e, infine, applicare almeno 3 giri con una benda di stoffa (larga almeno 4 cm) e annodare la benda con un fiocco, che simboleggia che tutte le ferite del personaggio sono state Trattate (e non semplicemente Fasciate).

Questa procedura può essere svolta su una parte del corpo qualsiasi: a prescindere da dove sia stato ferito il paziente e da quanto tempo richiede fisicamente l'operazione, non appena il cerusico comincia a prendersi cura del ferito ha inizio il conteggio del processo di guarigione, che dura 30 minuti. Trascorso questo tempo, tutte le locazioni del paziente recuperano 1 singolo PL. Se la testa o il tronco sono Inutilizzabili, il trattamento ha anche l'effetto di rendere il personaggio ferito cosciente e in grado di parlare (ma non di agire), già durante il processo di guarigione. Si noti che sono molto diffusi Rimedi erboristici che, se applicati in occasione del primo trattamento, accelerano anche

drasticamente il processo di guarigione. Nota che durante il processo di guarigione il cerusico può fare altro, ma il paziente non può rimettersi la parte di armatura che il cerusico gli aveva tolto per applicare il trattamento.

Chi possiede questa abilità è anche in grado di comprendere a che punto è il decorso di una Malattia (vedi *Malattie* a p. 22).

Richiede Fasciare ferite

TRATTARE FERITE MIGLIORATO (1)

Questa abilità è un potenziamento di Trattare ferite. Funziona esattamente allo stesso modo, ma permette di guarire tutti i PL mancanti in una locazione anziché 1 soltanto.

Richiede Trattare ferite

TRATTARE LE MALATTIE (2)

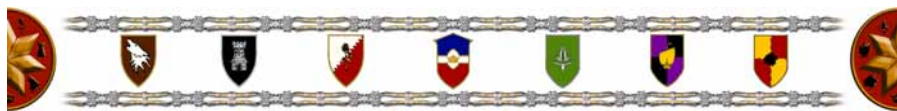
Questa abilità funziona esattamente come Trattare ferite, ma ha l'effetto di curare una Malattia anziché una locazione ferita. Il processo di guarigione richiede 24 ore anziché 30 minuti.

Richiede Trattare ferite

UNGUENTI VELENOSI (3)

L'abilità permette di preparare i Veleni conosciuti sotto forma di unguenti che possono essere cosparsi su qualunque Arma da taglio (Ascia, Spada, Alabarda, Lancia, Spadone, Dardo o Arma da lancio, ma non da tiro). Il primo colpo sferrato con l'arma avvelenata infliggerà immediatamente il danno del veleno, senza attendere 5 minuti. La corta lama dei Pugnali trattiene meglio il veleno: se l'arma in questione è un Pugnale, anche il secondo colpo sferrato infliggerà il





danno del veleno. **Richiede** Alchimia dei Veleni

VALUTARE PREZIOSI (2×2)

Il personaggio riceve una Scheda Conoscenza che gli permette di analizzare gli oggetti e stimarne il valore economico. L'abilità considera il valore apparente, dovuto al materiale di cui è composto l'oggetto, ma non le sue eventuali proprietà speciali. Una spada magica o una Pozione alchemica, quindi, risulteranno preziose solo se la spada è finemente decorata o la boccetta contiene polvere d'oro. Questa abilità è quindi utile soprattutto per conoscere il valore di gioielli, pietre preziose, metalli nobili e simili. Al secondo acquisto dell'abilità, il personaggio riceve due Schede

Conoscenza supplementari, il che gli permette di effettuare stime più precise sul valore degli oggetti.

Richiede Contare

VISTA ACUTA (4×2)

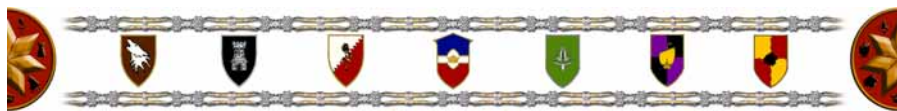
Chi possiede questa abilità è in grado di vedere anche i personaggi Nascosti. Può inoltre attaccarli con armi o Incantesimi, bloccarli o semplicemente toccarli, dichiarando "Vista Acuta". Una qualunque di queste azioni svela la presenza del personaggio Nascosto anche a tutti gli altri, rendendolo immediatamente visibile. L'abilità può essere acquistata due volte, nel qual caso il personaggio dichiara "Vista Acuta 2" ed è in grado di vedere anche chi ha due livelli di Nascondersi (p. 80).

Il traguardo dei 70 punti

Già dopo pochi mesi di gioco, un personaggio diventa significativamente più potente di un PG Principiante. Questa è la giusta ricompensa per chi interpreta il proprio PG e riesce a farlo sopravvivere; oltre una certa soglia, però, lo squilibrio diventerebbe eccessivo. Una campagna in cui pochi potenti possono fare il bello e il cattivo tempo perché sono praticamente invulnerabili per gli altri personaggi, sarebbe poco giocabile e senz'altro iniqua per i Principianti. Inoltre riteniamo importante che ogni giocatore sperimenti diversi personaggi nel corso della sua permanenza nelle Terre Spezzate: lo scopo non è fossilizzarsi su un proprio alter-ego fantasy, ma vivere tutti insieme una storia fantasy avvincente.

Per questi motivi, quando un personaggio raggiunge i **70 punti** (quindi, più che triplica le sue abilità), viene premiato entrando a far parte dell'ambientazione. Questo potrebbe significare che, dopo lungo e fedele servizio, diventa un riconosciuto maestro nel suo campo, che sia l'alchimia o la guerra; oppure che per premiarlo il Principe gli dona un appezzamento di terra o una residenza in cui trascorrere gli anni della pensione; o addirittura una città o un territorio da amministrare per conto della Corona come Barone o Cavaliere.





In ogni caso il suo nome entra a far parte dell'ambientazione pubblicata sul sito, e tanto più è stato eroico o influente nella sua vita attiva da PG, tanto più profonde saranno le tracce che lascerà nella storia delle Terre Spezzate.

Si dice spesso che nei giochi di ruolo non vince nessuno, e noi siamo d'accordo; tuttavia questo è forse un modo per far guadagnare la "vittoria" al proprio personaggio.

Naturalmente simili privilegi vengono concessi solo con precise limitazioni: i personaggi in questione non possono più guadagnare ulteriori punti giocando, e lo Staff si riserva il diritto di limitare le loro apparizioni, affidare loro incarichi particolari e, se necessario, concordare le loro mosse politiche. Dopo tutto hanno già vissuto abbastanza avventure, è tempo di lasciare spazio alle nuove leve!

I giocatori che raggiungono questo traguardo possono giocare ancora un giorno di gioco con il loro personaggio (in modo da poter spendere effettivamente i 70 punti), quindi devono creare un nuovo personaggio Principiante, che ripartirà dalla scheda base e guadagnerà punti e si evolverà normalmente. Dopo aver giocato almeno due giorni il nuovo personaggio, potranno iscriversi, se lo desiderano, con il loro vecchio PG in versione "**Personaggio d'Ambientazione**". Come ulteriore premio, ottengono un bonus variabile in punti, da 15 in su, per acquistare nuove abilità.

Questa è l'unico caso in cui un giocatore può avere più di un personaggio contemporaneamente... perché in effetti uno dei due è quasi un PNG.

Nota infine che un giocatore, se lo desidera, può far entrare il suo personaggio nell'ambientazione non appena questi raggiunge i **50 punti**, o in un momento successivo tra i 50 e i 70. Quando arriva a 70, il cambio di personaggio è **obbligatorio**.

Cambiare personaggio

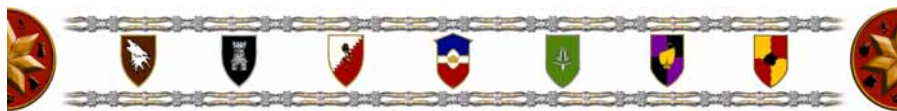
Quando un personaggio raggiunge i 70 punti, muore oppure viene ritirato dal giocatore che lo interpreta, è il momento di **creare un nuovo PG!** Alcuni giocatori amano esplorare tipi di personaggio molto diversi, altri preferiscono interpretare sempre un mago, un nobile o un guerriero.

In ogni caso è bene ricordare che ogni nuovo PG non ha nulla a che fare con i precedenti e **non potrà avvantaggiarsi** in alcun modo della loro eredità, né portare avanti la loro "vendetta".

Quando si cambia personaggio è necessario anche **cambiare fazione**: è sempre necessario che siano passati almeno 6 mesi prima di poter giocare nuovamente nello stesso Principato.

Il nuovo personaggio non può essere parente, né amico, né allievo del personaggio precedente, anzi la cosa migliore è che non abbia mai sentito parlare di lui.





Ogni giocatore deve sempre **fingere di non conoscere** le informazioni di gioco apprese prima dell'approvazione del suo PG e deve attentamente evitare di approfittare delle sue conoscenze o alleanze precedenti.

Deve inoltre **riconsegnare allo Staff tutte le monete** , i reagenti, le Schede oggetto, i testi di gioco e oggetti di scena, entro la fine del live in cui il vecchio personaggio è morto, o comunque appena possibile. Lo Staff provvederà ad inoltrare le ricchezze ricevute al Principato di appartenenza del vecchio PG. Il nuovo personaggio potrà conservare **al massimo 10 scudi** e nessun oggetto di gioco. I Master controllano severamente l'applicazione di questa regola, ma è comunque opportuno che gli altri PG del Principato ricordino a giocatori "smemorati" di restituire monete e oggetti: lo Staff non può tenere conto degli averi in possesso di ciascuno.

Fare il PNG

I personaggi non giocanti ovvero PNG sono gli **“attori non protagonisti”** della campagna di gioco. Possono essere amichevoli oppure ostili nei confronti dei personaggi, e figure molto importanti dell'ambientazione oppure semplici comparse. I Principi, i Vescovi, i Baroni con terre, i vari tipi di mostri e i contadini e i furbanti della zona in cui si svolge il live sono tutti PNG. Rispetto ai personaggi giocanti, i PNG vengono creati **a tavolino** dallo Staff, che ne decide caratteristiche, obiettivi e comportamento, oltre a provvedere al loro vestiario ed equipaggiamento.

In generale lo scopo dei PNG è far divertire i giocatori, fornendo loro ostacoli da superare, informazioni utili, occasioni di interpretazione e di combattimento.

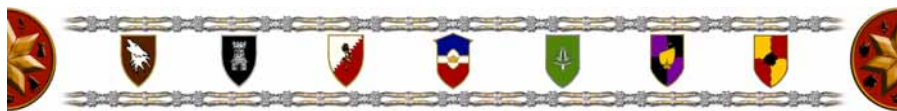
Chi interpreta i PNG?

Nell'impossibilità di ricorrere a un piccolo esercito di attori professionisti, sono gli stessi giocatori che, a turno, impersonano i PNG. È possibile iscriversi ad ogni giornata di gioco come PG oppure come PNG; i PNG non pagano e hanno diritto al pranzo e a qualunque altro servizio offerto ai PG.

Durante la giornata a ogni giocatore iscritto come PNG verrà richiesto di interpretare uno o più ruoli, dal predone orco al prete di campagna al fuggiasco ricercato. Di solito la maggior parte dei PNG presenti a un live sono mostri, ma non mancano PNG più recitativi o comunque meno impegnati nel combattimento.

I PNG cosiddetti “di ambientazione”, come i Principi e altre personalità importanti della campagna, sono quasi sempre in possesso di segreti di gioco e informazioni riservate, la cui conoscenza probabilmente rovinerebbe il gioco di chi li interpreta. Per questo motivo di norma **soltanto i Master** possono impersonarli.





Fare il PNG è obbligatorio?

Benché il gioco nelle Terre Spezzate sia basato il più possibile sul PVP, una quota di PNG è sempre necessaria, anche solo per far sfoggio dei bellissimi costumi da mostro preparati dallo Staff.

Per garantire la massima libertà di gestirsi, tutti i giocatori possono sempre iscriversi come PG a un evento; se però a quel live i PNG presenti non raggiungessero la quota stabilita (tipicamente un terzo o un quarto del totale di giocatori presenti), chi negli eventi precedenti ha giocato di più senza fare “abbastanza” il PNG corre il rischio di essere 'precettato', ovvero richiamato all'inizio del live a fare il PNG. È quindi sempre preferibile organizzarsi per tempo e iscriversi volontariamente come PNG almeno una volta ogni 3 o 4 live giocati come PG.

Punti precetto

I punti precetto rappresentano il “debito” di collaborazione come PNG che il giocatore ha nei confronti di Terre Spezzate, e quindi la sua possibilità di essere precettato per fare il PNG: più sono alti, peggio è.

Ogni nuovo giocatore parte con zero punti precetto, e ne guadagna **1** per ogni giorno di gioco come **PG**.

Ogni giorno di gioco come **PNG** annulla **3** punti precetto; anche eventuali collaborazioni con lo Staff in altri ambiti della gestione del gioco possono abbassare il punteggio di precettazione, di un ammontare variabile (prima di ogni live viene pubblicata online la lista delle collaborazioni utili, come montaggio, spesa, guardaroba ecc., con il relativo valore in “riduzione di punti precetto” per i volenterosi che se ne occuperanno).

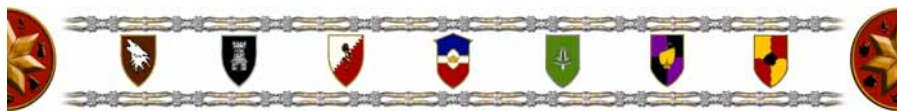
L'elenco dei giocatori con i relativi punti precetto è disponibile sul sito; consigliamo a chi compare alto in classifica di iscriversi come PNG a uno dei primi eventi a cui partecipa, per evitare il rischio di essere precettato, quando magari aveva già fatto tutta una serie di bellissimi piani per il suo PG in quel live.

ESEMPIO DI PRECETTAZIONE

A un certo live si presentano 60 PG e 15 PNG (compresi i membri dello Staff). La quota di PNG richiesti per quell'evento è di un terzo, ovvero 25 PNG; ne mancano 10 che quindi verranno richiamati tra i 60 PG prima del TIME IN, e quel giorno potranno partecipare solo come PNG.

Lo Staff sceglierà i 10 da precettare tra i 10-15 PG presenti con il livello di precettazione più alto; verranno precettati prima i giocatori appartenenti ai Principati che quel giorno contano più elementi





Guida del "buon PNG"

Benvenuto Giocatore! Se stai leggendo questo foglio è destino che, per la giornata odierna, tu svolga il ruolo del PNG. Ti preghiamo dunque di comportarti come "Il Buon PNG".

COSA DEVE FARE UN GIOCATORE PNG QUANDO ARRIVA ALL'AREA DI GIOCO?

Appena arrivato all'area di gioco qualsiasi giocatore deve passare in segreteria e, se scopre di dover fare il PNG, deve raggiungere la Regia e mettersi a disposizione dei Master.

Prima arrivano i PNG, prima saranno pronti per entrare in gioco e prima il live potrà cominciare.

IN REGIA

Una volta al cospetto dei (o del) Master è compito del Buon PNG ascoltare l'introduzione al live che i Master faranno, per meglio calarsi nell'ambiente di gioco.

In Regia ad ogni PNG viene consegnata una scheda personaggio non giocante (PNG) o una scheda mostro.

Tale scheda indica le caratteristiche di gioco del ruolo che dovrai interpretare, p.e. le abilità conosciute, il danno che potrai infliggere, i punti vita di cui disporrai e via dicendo. Nota che la scheda indica anche gli obiettivi del tuo PNG e delinea alcune linee guida per la sua interpretazione, sta a te sviluppare l'interpretazione come meglio credi e tentare di raggiungere gli obiettivi con i mezzi a tua disposizione. La scheda infine riassume le informazioni specificamente in possesso del tuo PNG. Non esitare nel chiedere ai Master chiarimenti in merito.

In Regia ogni Giocatore PNG deve mettersi in costume secondo le indicazioni dei Master presenti, prendendo dalle casse del magazzino abiti consoni al proprio PNG.

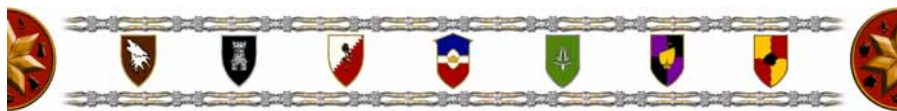
Nota: coloro che interpretano un mostro dovranno indossare ciascuno un costume completo da mostro che potranno reperire all'interno delle casse marcate con il nome del mostro che interpretano. I mostri inoltre devono ricevere dai Master i Reagenti Grezzi che dovranno consegnare ai PG che, dopo averli abbattuti, useranno sui loro corpi l'abilità anatomia per sessanta secondi.

È compito del Buon PNG ricordarsi la cassa dalla quale ha preso il singolo capo di vestiario e, quando smetterà i panni del PNG interpretato, rimetterlo a posto piegato.

In Regia i Master consegneranno ai PNG eventuali oggetti aggiuntivi necessari per lo svolgimento del gioco (armi, oggetti da vendere, da custodire, da nascondere o quant'altro). È compito del buon PNG controllare la voce "oggetti in suo possesso" al fondo della propria scheda e ricordare all'eventuale Master sbadato di consegnargli gli oggetti ivi indicati.

In Regia, infine, è compito del Buon PNG richiedere qualsiasi chiarimento sulle regole o sul gioco del quale abbisogni.





IN GIOCO

Una volta entrato in gioco, compito del Giocatore PNG è divertirsi. Il PNG non è al servizio degli altri giocatori. Egli deve perseguire i propri obiettivi al meglio delle proprie possibilità, tenendo però sempre presenti le indicazioni d'interpretazione di cui dispone.

Attenzione: se interpreti un mostro, segui le indicazioni del tuo Capomostro, e ricordati che compito dei mostri è sempre quello di movimentare la vita ai giocatori.

In Gioco il Buon PNG deve interpretare con passione il ruolo affidatogli. Il Roleplay dei PNG è importante quanto quello dei Pg, se non di più! Recitate con impegno e state certi che quando toccherà agli altri questi faranno altrettanto.

In gioco i PNG rispondono alle stesse regole dei Pg e non sono al di sopra del regolamento. Quando, invece, vi trovate fuori gioco è bene ricordarsi di tenere il dito alzato per mostrare a tutti la propria estraneità al gioco.

Un PNG che in gioco muore definitivamente deve rimanere per 5 minuti dopo il termine del coma sdraiato sul luogo del decesso, a meno che, ovviamente, qualcuno non lo sposti. Dopodiché deve strappare la propria scheda personaggio, appendendone bene in vista, nel punto in cui è morto, una parte che dovrà comprendere esclusivamente il nome e la razza. Questa simboleggia il cadavere. Il Giocatore PNG deve quindi tornare in regia per mettersi nuovamente a disposizione dei Master.

Viceversa un PNG che interpreta un generico mostro, può andare fuori dal gioco non appena le sue ferite peggiorano a Fatale (normalmente, 3 minuti dopo che è stato abbattuto). La scheda mostro non deve essere strappata né lasciata sul posto, ma viceversa riconsegnata in Regia.

L'interpretazione di un PNG termina: quando il PNG viene ucciso, quando il PNG porta a termine la sua missione o ancora quando scade il tempo indicato dai Master per la permanenza in gioco.

È compito del Buon PNG seguire attentamente le indicazioni dei Master durante il gioco.

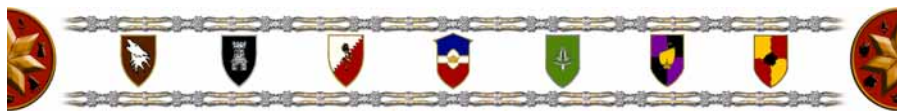
AL TERMINE DEL GIOCO

Smessi i panni del PNG, il giocatore che lo ha interpretato deve riporli piegati nelle scatole dalle quali li ha presi. Deve ricordarsi di riconsegnare le schede mostro, le schede PNG, gli oggetti e il denaro IC ricevuto dai Master e così pure il danaro IC e gli oggetti ottenuti in gioco.

Il Buon PNG inoltre riferisce ai Master gli avvenimenti di gioco nei quali è rimasto coinvolto o ai quali ha assistito tramite resoconto orale o scritto da inviarsi via e-mail nei giorni successivi all'evento ... dopodiché dimentica ogni cosa! Come già scritto, è severamente vietato usare in gioco con il proprio PG qualunque informazione appresa come PNG.

Il Buon PNG è il vero animatore dell'evento, il più valido supporto dei Master, il creatore della giusta "atmosfera" che garantisce a PG e PNG la possibilità di calarsi realmente in un mondo fantastico.





Armi, Armature, Costumi

Armature

Sicurezza

Nessuna armatura deve avere parti **affilate** o appuntite. Oltre al rischio per gli altri giocatori, non bisogna dimenticare che **le armi** sono in lattice e quindi **si rovinerebbero** colpendo alcune superfici. In particolare, sono da evitare:

- borchie coniche o piramidali (quelle troncate vanno bene)
- **bordi taglienti** di metallo, che devono sempre essere ripiegati o ricoperti, se il metallo è sottile
- spunzoni in metallo, **chiodi** sporgenti, o **graffette** chiuse male che rischino di graffiare le armi o colpire altre persone
- **guanti d'arme** in metallo, sempre vietati per la loro pericolosità in caso di scontri fortuiti

Superficie coperta

Per fornire PA a una locazione, l'armatura deve coprire **almeno il 75%** della superficie. Se copre meno del 75%, ma **almeno il 50%**, l'armatura vale come se fosse di **un livello inferiore**: a tutti gli effetti, una pesante diventa media, e una media diventa leggera.

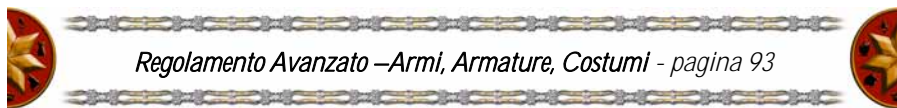
Non esiste il concetto di “protezione parziale”, ovvero non ha importanza il punto preciso dove, all'interno di una locazione, un'arma colpisce. Ad esempio se un personaggio indossa un corto bracciale di armatura pesante, che copre solo l'avambraccio, tutto il suo braccio è protetto da un'armatura media (2 PA); questa protezione varrebbe anche se un'arma lo colpisse sulla spalla scoperta (per inciso: il suddetto bracciale corto di metallo non è una sorta di “armatura pesante declassata”, è un'armatura media a tutti gli effetti e segue il regolamento delle armature medie, anche se è di metallo, *vedi oltre*).

Alcune parti del corpo (faccia, mascella, collo, mani, polsi, gomiti, inguine, ginocchia, caviglie, piedi) **non contano** ai fini del calcolo della superficie, ovvero possono essere lasciate scoperte senza conseguenze.

Armature Leggere

possono essere in:

- **pelle**





- cuoio leggero
- similpelle, purché sia bordata, imbottita o comunque esteticamente non appaia immediatamente fasulla
- pelliccia, purché non sia troppo rasa
- stoffa molto spessa e imbottita, purché lo sia davvero, ad esempio un gambeson

Armature Medie

possono essere in:

- cuoio **rigido**, purché l'armatura stia in forma e non si afflosci neanche se viene appoggiata al suolo
- materiale da armatura leggera più **borchie**, placche o scaglie in metallo, purché coprano tutta l'armatura e distino tra loro **meno di 5 cm** da bordo a bordo
- materassino, plastica o simili, purché non siano troppo leggeri e simulino in modo esteticamente accettabile un'armatura di cuoio o metallo

Armature Pesanti

possono essere in:

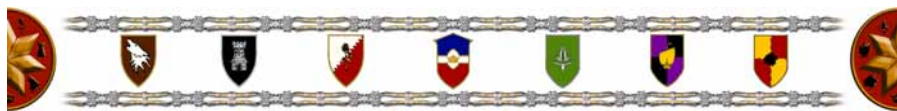
- **cotta di maglia**, purché il diametro interno degli anelli non superi i 2 cm, e non siano realizzati con portachiavi, chiusure di lattine, reti da letto o simili
- piastre di metallo
- placche o scaglie in metallo fissate sul pelle o stoffa, purché coprano **tutta l'armatura** e siano affiancate con al massimo qualche mm di spazio vuoto tra l'una e l'altra

Bonus Estetico

Per incoraggiare l'utilizzo di armature particolarmente belle, viene concesso un "bonus estetico" di **+1 PA**. Per semplicità, e poiché viene valutata l'armatura **nel suo insieme**, tutte le locazioni ricevono oppure non ricevono il bonus estetico. La testa viene invece considerata a parte, e nel suo caso il bonus dipende unicamente dall'elmo.

Un'armatura può ricevere il bonus estetico se ogni sua locazione ricade in almeno una di queste categorie:

- armatura molto **realistica** per forma, stile e materiali utilizzati, e inoltre **completa**, ovvero che copre almeno il 90% della superficie
- armatura particolarmente **decorata**, intarsiata o dipinta, accompagnata da un **costume completo** e senza indumenti moderni visibili



- armatura pesante o media **rigida** con due strati almeno parzialmente **sovrapposti**: ad es. spillacci sopra il busto, piastre sopra la cotta, gonnellino sopra gli schinieri di cuoio e simili.

Per ottenere il bonus estetico è necessario inviare sul **forum Scenografie** alcune foto con l'armatura e il costume del proprio PG indossati. Le **foto**, un po' più piccole dello schermo intero, devono essere almeno 2, fronte e retro; se la bellezza dell'armatura si basa su decorazioni o dettagli, è necessario inviare altre foto dei particolari rilevanti. Le armature approvate per il bonus estetico verranno inserite in un topic apposito del forum stesso, sia per fungere da ispirazione ed esempio, sia per poter controllare che la qualità del costume o dell'armatura **non diminuisca** dopo l'attribuzione del bonus. Poiché di rado si riesce a realizzare un progetto esattamente come appare sulla carta, non è possibile richiedere di valutare un progetto o un'opera in corso ai fini del bonus estetico: la valutazione viene svolta sempre sulle foto definitive, con armatura e costumi completi.

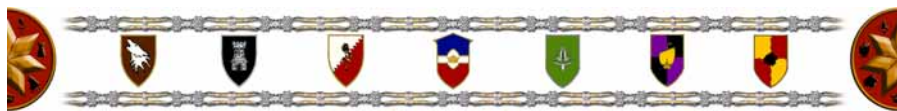
Eccezioni e particolarità

La cotta di maglia è un'armatura realistica, di sicuro effetto, e non eccessivamente costosa; purtroppo è anche molto pesante da portare, troppo per poter pretendere di coprire tutte le locazioni. Per non penalizzarla rispetto ad altre armature più 'casalinghe', una cotta di maglia "a t-shirt" fornisce armatura pesante anche sulle braccia, purché le maniche arrivino a battere **sul gomito**; e anche sulle gambe, purché la gonna arrivi a battere **sulle ginocchia**.

Per quanto riguarda gli elmi, i cappucci di stoffa o pelle non sono considerati armatura e non forniscono alcuna protezione. Una corona o **striscia di metallo** viene considerata armatura **leggera** se fa tutto il giro della testa ed è larga **almeno 3,5 cm** nel punto più stretto.

Gli **elmi di buona fattura**, di qualunque materiale, che coprono **tutta la testa** (nuca e orecchie incluse, e non semplicemente la sommità del cranio) ricevono quasi sempre il bonus estetico per la categoria di armatura corrispondente.

Anche i **Personaggi non Giocanti** devono rappresentare l'armatura per ottenere PA, ma seguono regole decisamente meno severe. In particolare, ai PNG basta una **simulazione di armatura**, e anche se è rappresentata solo da piccole parti che fuoriescono dalla tunica o dal mantello, l'armatura protegge sempre su tutte le locazioni come se fosse completa. Ad esempio, degli spillacci in lattice effetto metallo significano che il PNG indossa armatura pesante su tutte le locazioni; un paio di bracciali e una gorgiera di pelle indicano armatura leggera su tutte le locazioni, e così via. È sempre esclusa la testa, in cui i PNG ricevono PA solo se indossano maschere in lattice oppure rappresentazioni di elmi.



Armi

Dimensioni

Per ogni categoria di armi ci sono precisi limiti di lunghezza, calcolata sempre **includendo** impugnatura e pomo.

- Pugnali: da 18 a **45** cm
- Armi a una mano: da 46 a **106** cm
- Armi a due mani: da 100 a **183** cm
- Lancia e Alabarda: da 150 a **250** cm

Non esistono limiti altrettanto stringenti per il peso; in generale, è bene però che le armi **pesino il meno possibile**, affinché restino maneggevoli e non diventino dolorose. Ad esempio, una buona spada a una mano pesa 2-3 etti, e non dovrebbe pesarne mai di più di 5 o 6 (fatta eccezione per le armi appesantite dal bilanciamento sul pomo).

Anima

È la struttura dell'arma: un tubo o un tondino in materiale leggero e rigido, su cui viene incollata l'imbottitura. Le anime migliori sono i **tondini** cilindrici pieni di **vetroresina**, in **diametro 8 mm** per le armi a una mano, e **10 o 12 mm** per le armi più lunghe e pesanti.

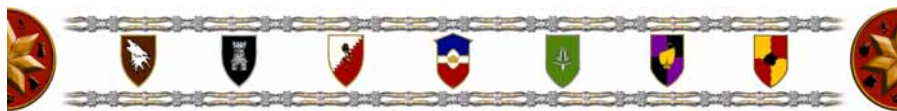
Possibili materiali alternativi sono i tondini in fibra di carbonio, più leggeri ma anche più fragili e costosi; e tutti i tipi di tubi in plastica. Questi sono i più economici e facili da reperire, hanno però molti difetti: richiedendo tubi cavi e un diametro maggiore (18-25 mm), sono più ingombranti e molto più fragili e pesanti; esteticamente 'gonfiano' l'arma a causa delle loro dimensioni.

I tubi di alluminio possono essere utilizzati, ma non sono consigliabili in quanto si piegano e si deformano con i colpi.

Per motivi di sicurezza, è **vietato utilizzare anime in legno o in altri metalli**; in generale, nessuna anima deve avere parti taglienti o appuntite che rischiano di perforare l'imbottitura.

Nessuna anima può essere troppo flessibile, per non 'frustare' quando si colpisce. C'è comunque un buon grado di tolleranza: un'arma che flette lievemente ammortizza il colpo meglio di una rigida.

Le armi da lancio (sono previste solo armi da lancio da taglio) devono essere **prive di anima rigida**; possono utilizzare al massimo gomma, para, cuoio e simili per appesantire e dare compattezza all'arma. Anche le else delle spade, e le lame di asce e alabarde che sporgono dall'asta, seguono queste norme. Consigliamo comunque di non irrigidire else e



lame sporgenti: il solo Plastazote è abbastanza denso e fornisce la robustezza e resistenza ideale.

Imbottitura

È il materiale espanso che, incollato e scolpito in modo da coprire ogni parte dell'arma eccetto l'impugnatura, le dà forma e la rende inoffensiva.

Il materiale migliore è il **Plastazote LD 45**, ma ogni altro tipo di espanso può essere utilizzato, inclusi i comuni **materassini da campeggio**. La cosa importante è che si tratti di un espanso piuttosto denso e compatto: la gommapiuma è di gran lunga troppo morbida, e attutisce troppo poco gli urti per poter essere usata.

Il plastazote, più denso del materassino, assorbe meglio gli urti e quindi si accontenta di un'imbottitura minima inferiore: **Plastazote** (materassino)

- **16-18 (20-22) mm** sui tagli delle Spade
- **5 (5) mm** sui piatti delle Spade, e su altre parti vicine all'impugnatura o che comunque non possono colpire (es. lati del pomo)
- **14 (18) mm** sull'asta di Asce e Mazze
- **18-20 (24-26) mm** sui tagli delle lame di Spadoni e Lance
- **14 (20) mm** sull'asta di Alabarde, Bastoni e Lance
- **20 (30) mm sulla punta di tutte le armi** (ovvero: la parte finale dell'arma dev'essere solo imbottitura, senza anima rigida)
- **10 (15) mm sulla base del pomo di tutte le armi** (come sopra)

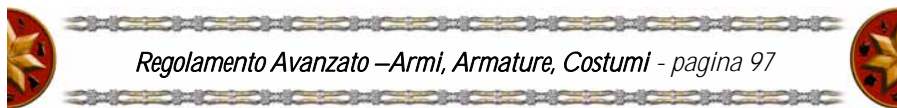
Al di là di questi parametri, un'arma da GRV dev'essere ben imbottita, e non dare nessun fastidio se si colpisce controllando la forza. Anche un colpo violento non deve ferire, né lasciare lividi, pur essendo ovviamente fastidioso o doloroso. Un'arma che non risponda a queste caratteristiche non verrà ammessa.

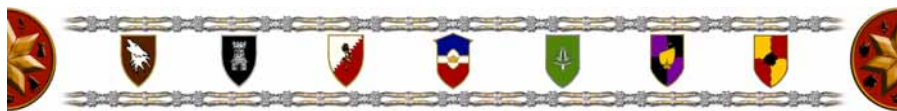
Gommapiuma Morbida

Dopo aver imbottito tutta l'arma, è possibile aggiungere eventuali parti sporgenti o voluminose (es. la lama delle asce, la testa di grossi martelli, ecc.) in gommapiuma, come quella utilizzata per i materassi.

Impugnatura

Non è necessario imbottirla: questa parte, lunga al massimo 30 cm, verrà comunque coperta almeno in parte dalla mano che impugna. Se l'anima è in fibra di vetro, sarà però necessario ispessirla da 8 mm a 20-25 di diametro, per poterla impugnare saldamente. A





questo scopo si possono utilizzare corda o cavo elettrico arrotolati, tubi di plastica di diametro crescente, un pezzo di manico di scopa forato con il trapano, e in generale qualunque materiale purché l'impugnatura non sia tagliente o abrasiva. È sempre meglio evitare impugnature morbide, che consentono un minore controllo dell'arma.

Copertura

È il materiale utilizzato per rifinire e proteggere l'imbottitura. La scelta migliore è il **lattice** liquido, che viene dato a pennello, in più mani, fino a formare uno strato gommoso di spessore sufficiente; purtroppo richiede un certo tempo, ed è molto costoso se non lo si trova in grosse confezioni. L'alternativa sono tutti i vari tipi di nastri adesivi telati o gommati: quello argento ("americano") viene usato per lame e parti in metallo, quello marrone o nero per il legno, e così via. Il **nastro americano** è il più utilizzato e si trova di molte marche. Consigliamo sempre di utilizzare nastro adesivo largo 5 cm, o comunque il più largo possibile, per ridurre il numero di applicazioni necessarie; per le parti più piccole o scomode il nastro dovrà essere tagliato e sagomato.

La copertura deve essere solo uno strato sottile al di sopra dell'imbottitura: più di 1 o 2 strati di nastro diventano rigidi e dolorosi.

Decorazioni

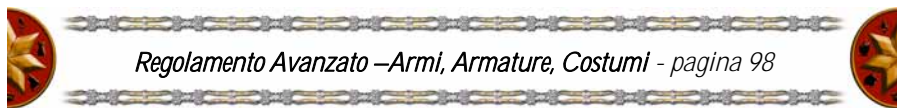
È possibile utilizzare colori acrilici e vernici di ogni genere per decorare l'arma. Nel caso del lattice, vanno mischiati al lattice stesso; in generale, più sono elastiche, meglio è, dato che la maggior parte delle normali vernici si rompono e si scrostano da un supporto flessibile e sottoposto a continui urti come un'arma in lattice.

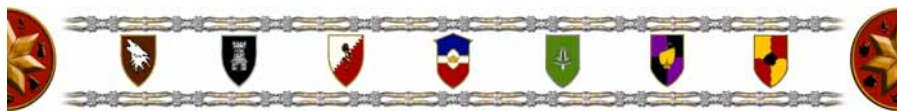
Nessuna decorazione deve rendere l'arma pericolosa o fastidiosa: ad es. non è possibile utilizzare gemme di plastica o bigiotteria per decorare una lama.

Estetica

Per poter essere utilizzata, un'arma finita deve rispondere a requisiti estetici minimi:

- non deve essere informe, ma **sagomata** chiaramente nelle varie parti (elsa, pomo, lama) che la compongono
- ogni parte deve essere del **colore** appropriato
- le **proporzioni** dell'arma devono essere vagamente verosimili, come le armi che ci aspettiamo di vedere in un film, non in un fumetto o un videogioco.
- l'**impugnatura** deve essere rivestita di corda, stoffa o pelle (niente PVC a vista)
- la copertura (lattice o nastro) deve essere **integra almeno per il 90%** della superficie





- non sono ammessi elementi **anacronistici** di nessun genere (armi da fuoco, mirino su una balestra, bussola sul pugnale)

Più in generale, armi di particolare e rara bruttezza possono essere rifiutate dallo Staff, o ammesse in via occasionale, nell'attesa che vengano sostituite o migliorate.

Armi da Tiro

Archi e balestre non possono avere un libbraggio superiore a **30 libbre** (il libbraggio è la forza necessaria per tendere un arco: ovvero, un arco da 30 libbre si tenderebbe tenendolo in orizzontale e appendendo un peso di 13,5 kg al centro della corda). Frecce e dardi devono avere la punta metallica segata o rimossa, e ricoperta da un tappo di imbottitura. Il tappo deve avere un **diametro** non inferiore a **5 cm**, per scongiurare il rischio che entri negli occhi, ed essere spesso almeno 2 cm, più altri 2 cm di gommapiuma densa. È consigliabile che lo spessore totalizzi almeno 5 cm tra imbottitura e materassino. Sopra la punta dell'asta, ci dev'essere un **disco** di plastica, cuoio rigido o para, di diametro minimo 2 cm, per evitare che la punta possa penetrare l'imbottitura e fuoriuscire dall'altra parte.

L'asta può essere in legno, alluminio, plastica, vetroresina o fibra di carbonio.

Scudi

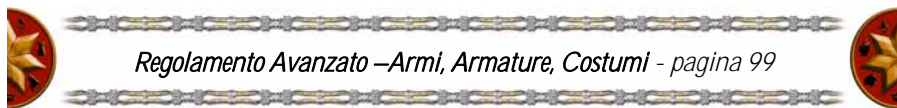
Possono essere costruiti in **cartone** a più strati, compensato leggero, **plastazote** molto spesso, con rinforzi in legno o metallo leggero se necessario. Non devono avere viti, chiodi, bulloni o altre parti sporgenti che possano ferire o graffiare, né all'interno né all'esterno. Cinghie e fibbie sono ammesse.

Sui **bordi**, lo scudo deve essere sempre imbottito, per uno spessore minimo di 5 mm. Il fronte dello scudo, se è in legno, deve essere imbottito, con uno spessore minimo di 3-4 mm. In ogni caso è **obbligatorio dipingere il fronte**, o applicarvi carta adesiva, a simulare legno, metallo o i colori araldici dello scudo.

Le dimensioni massime sono **60x110 cm** oppure **diametro 75 cm** per gli scudi, **75x150 cm** oppure **diametro 100 cm** per gli scudi a torre, e **30 cm** di diametro per i broccieri. Nessuno scudo può pesare più di 3 o 4 kg, e un buono scudo pesa meno di 2 kg.

Macchine da Guerra

Richiedono sempre l'approvazione preventiva dello Staff che valuterà caso per caso sulla base di resa estetica e sicurezza. Come regola generale, devono essere costruite con materiali appropriati e riprodurre abbastanza fedelmente le armi che rappresentano. Non possono avere parti taglienti o appuntite e le parti mobili o colpenti devono essere





imbottite. Inoltre, ogni Macchina da Guerra ha una dimensione minima in cm: Ariete 200x10, Balista 100x80, Balista Grande 150x100, Catapulta 200x100, Mantelletto 150x150, Cavalli di Frisia 200x10.

I Macigni e i Proiettili per Catapulta devono essere costruiti utilizzando rispettivamente palloni e palle da tennis in gommapiuma. Le frecce per Balista devono rispettare i consueti canoni di sicurezza.

Costumi

L'abbigliamento dei personaggi è una parte importante del gioco di ruolo dal vivo: i costumi aiutano a identificare i PG, a distinguere i PNG tra di loro, e in generale sono indispensabili per creare l'atmosfera.

Alcuni giocatori preparano da sé i propri costumi, altri li comprano da venditori specializzati o se li fanno fare da altri giocatori. Non è fondamentale avere un costume particolarmente bello o costoso; quello che conta è nascondere il più possibile gli abiti moderni e gli anacronismi più evidenti.

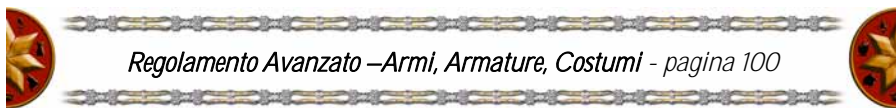
Requisiti Minimi

Per poter partecipare a uno dei nostri eventi, è necessario soddisfare alcuni requisiti minimi di abbigliamento.

In particolare, sono **severamente vietati**:

- Gli **orologi** da polso in vista
- **Marche** e loghi particolarmente evidenti
- **Scarpe chiare**, fluorescenti, variopinte (le scarpe da ginnastica scure e uniformi sono ammesse; scarponcini, anfibi e stivali restano preferibili)
- Gli **occhiali da sole** di qualunque tipo, salvo fotofobia e simili (gli occhiali da vista sono ammessi; le lenti a contatto restano preferibili)
- Pantaloni e magliette variopinte e chiaramente moderne, o con inserti fluorescenti (pantaloni e t-shirt neri, marroni o comunque scuri e uniformi sono ammessi)
- **Jeans di colore blu** (quelli neri o marroni sono ammessi, altri pantaloni tipo di lino, fuseaux, da arti marziali ecc. sono preferibili)

È inoltre **richiesto** ad ogni PG di indossare una sorta di costume, composto almeno da una tunica semplice con cintura, oppure da un mantello indossato sopra una camicia adatta. C'è più **tolleranza** nei confronti dei PNG e di chi gioca per la **prima volta**: in questi casi sarà sufficiente indossare pantaloni scuri e una camicia o maglietta a maniche lunghe, sempre di colore scuro. Questo abbigliamento 'neutro' fungerà da base per i costumi da mostro e da PNG.





Noleggjo del costume

I giocatori che sono privi del costume possono **noleggjare** un equipaggiamento di base, composto solitamente da una tunica/camicia, una spada e una cintura, o altro assortimento equivalente, per **10 euro al giorno**.

Un servizio analogo è disponibile per chi vuole **completare** un costume esistente, ad esempio aggiungendo pezzi di armatura, altre armi, un mantello o simili. In ogni caso i **nuovi giocatori hanno diritto al prestito gratuito** per il primo evento a cui partecipano.

Esempi di costumi casalinghi

Seguono alcuni consigli per realizzare in casa costumi molto semplici, ma perfettamente adeguati per partecipare ai primi live. È importante la scelta della stoffa: conviene evitare il finto raso lucido e altre stoffe simili che fanno uno sgradevole effetto carnevale (soprattutto il “mantello nero stile costume di zorro”). Conviene ripiegare su stoffe opache, es. cotone, lino, tela; o al limite sulla ciniglia e sui finti velluti, che rendono abbastanza bene i costumi “opulenti”.

Non dimenticate inoltre che anche la stoffa più povera viene nobilitata da bordi e passamanerie, che non richiedono quasi nessun lavoro, essendo comunque necessario cucire tutti gli orli della maggior parte dei tessuti. In effetti la cucitura degli orli è sicuramente la parte più lunga e noiosa nella preparazione di costumi così semplici.

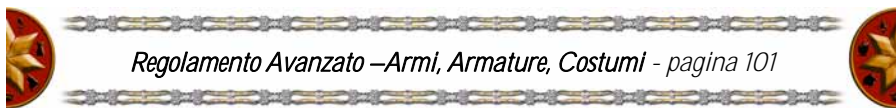
FRATINO

Una tunica base, senza maniche, consiste semplicemente di un rettangolo di stoffa, largo 50-60 cm e lungo 220-280. Al centro del rettangolo bisogna ritagliare un buco per far passare la testa (rotondo, collo a V o come si preferisce). Chiusa con una cintura di pelle, la tunica fa un bell'effetto adatto a Cavalieri e guerrieri in genere, ma anche esploratori, contadini, briganti ecc. Consigliamo di farla abbastanza larga da coprire le spalle, e abbastanza lunga da arrivare almeno a mezza coscia.

TUNICA DA MAGO/SACERDOTE

È possibile cucire i fianchi e aggiungere le maniche a una tunica a fratino lunga simile alla precedente per ottenere un abito vero e proprio. La cucitura dei fianchi conviene sia lunga solo 20-30 cm, lasciando tutto aperto sia in alto, sotto le ascelle, sia in basso, dalla vita in giù, per muovere con agio braccia e gambe.

Per fare ogni manica, servirà un rettangolo di stoffa più lungo che dalla spalla al polso (65-80 cm), e largo 50-70 cm per cadere abbondante sotto le braccia. È sufficiente cucire tra





loro i 2 lati corti del rettangolo per ottenere un “tubo”, e quindi cucirlo alle spalle della veste.

Si possono fare anche mezze maniche (25-40 cm); di solito si abbinano meglio a tuniche più corte; in questo caso il costume sarà meno adatto a maghi e sacerdoti.

CAPPUCCIO CON GORGIERA

Tagliate un cerchio di stoffa di circa 60 cm di diametro, o comunque 10-15 cm più largo delle spalle. Al centro fate un buco abbastanza grande da farci passare la testa. Tagliate due rettangoli di stoffa circa 50x40, e sagomatele come il cappuccio di una felpa o a vostro gusto (es.: facendolo a punta sulla nuca viene un cappuccio lungo e appuntito). Cuciteli lungo due dei lati (nuca e testa), lasciandolo aperto sulla faccia (ovviamente) e sul collo. Cucite i due lembi inferiori del cappuccio sul buco per il collo fatto nella gorgiera. Sul davanti della gorgiera potete fare uno scollo a V, in questo caso il buco per la testa può essere un po' più piccolo. Se usate similpelle al posto della stoffa, non è indispensabile orlarla e inoltre il cappuccio sarà anche impermeabile.

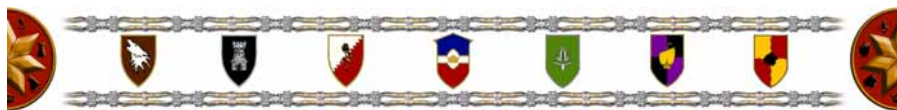
MANTELLO A MEZZA RUOTA

Occorrono 3 metri di stoffa alta circa 140-150 cm (è l'altezza più comune per i tessuti). Piegate questo rettangolo in due in modo da ottenere un approssimativo quadrato. Tagliate via uno degli angoli, come in figura, in modo da trasformare il quadrato in un quarto di cerchio. Tagliate via anche un piccolo quarto di cerchio di circa 20 cm di raggio dall'angolo opposto.

Aprendo la stoffa, otterrete un semicerchio a cui manca un piccolo semicerchio (il collo del mantello). La parte curva formerà il fondo del mantello, mentre i due lembi dritti cadranno sul davanti coprendo le spalle (naturalmente non è difficile scostare i lembi per scoprire le spalle). Cucite due alamari (li trovate in merceria, di stoffa, corno, legno o metallo, basta che siano robusti) qualche cm a destra e a sinistra del collo: serviranno da chiusura.

MANTELLO CON CAPPUCCIO

È possibile aggiungere il cappuccio a un mantello: dovete semplicemente realizzare un cappuccio come quello descritto sopra, e cucirlo al collo del mantello anziché alla gorgiera. In alternativa potete indossare un normale mantello senza cappuccio, e sopra di questo, un cappuccio con gorgiera.



Indice alfabetico dei Poteri e degli Oggetti

Nome	tipo	liv
Abbraccio doloroso	pozione	3
Abbraccio improvviso	pozione	3
Abbraccio vitale	pozione	4
Acido esplosivo	pozione	3R
Addio alle armi	veleno	2
Ago avvelenato	trappola	1
Agonia	veleno	2
Amicizia	magia	2R
Ammutolire	magia	2R
Amore	magia	3R
Anatema del bibliotecario	pozione	1
Annullare il potere	magia	2
Antidoto universale	pozione	1
Arco del veterano	forgia	2
Arco rinforzato	forgia	3R
Arco sbilanciante	forgia	3R
Arma argentea	forgia	2
Arma consacrata	forgia	2R
Arma di gelo	forgia	2R
Arma dirompente	forgia	2
Arma indistruttibile	cerimon	1R
Arma indistruttibile	forgia	1
Arma infuocata	forgia	2R
Arma porosa	forgia	2R
Arma sacra	forgia	4R
Arma sbilanciante	forgia	3R
Arma spettrale	forgia	2R
Armatura affidabile	forgia	1R
Armatura consacrata	forgia	2R
Armatura del fedele	cerimon	2
Armatura del fedele migliorata	cerimon	3
Armatura del mago	forgia	3R
Asservimento	veleno	4
Assuefazione	pozione	4
Bende del cerusico	rimedio	2
Bende del principiante	rimedio	1
Bende intrise	rimedio	1
Braccia deboli	veleno	1R
Breve convalescenza	rimedio	1
Buca irta di spunzoni	trappola	2

Buca profonda	trappola	2
Carezza vitale	pozione	2
Catalisi	veleno	3
Cecità	magia	3R
Concentrazione del fedele	cerimon	1
Condanna invisibile	veleno	4R
Confusione	magia	1R
Confusione maggiore	magia	3
Convalescenza dell'infermo	rimedio	1
Convalescenza dello zoppo	rimedio	1
Convalescenza fulminea	rimedio	2R
Convalescenza fulminea dell'infermo	rimedio	2R
Convalescenza fulminea dello zoppo	rimedio	2R
Corazza confortevole	forgia	4R
Corazza del fedele	cerimon	2R
Corazza del maestro	forgia	4R
Corazza del principiante	forgia	1
Corazza del veterano	forgia	1R
Corazza dell'eroe	cerimon	4
Corazza dell'eroe	forgia	4R
Corazza eterea	magia	3
Corazza fiammeggiante	magia	3R
Corazza rinforzata	forgia	1
Corazza robusta	forgia	2
Corazza robusta rinforzata	forgia	3
Corpo di pietra	magia	4
Crisi mistica	veleno	2
Cuore della fiamma	pozione	2R
Curare i veleni	cerimon	2
Curare le malattie	cerimon	1
Dardo argenteo	forgia	1R
Dardo del maestro	magia	2R
Dardo incantato	magia	1
Dardo penetrante	forgia	2R
Debolezza	magia	2R
Debolezza della carne	veleno	2
Delirio rivelatore	veleno	3
Dialogo spirituale	cerimon	1
Difesa del fedele	cerimon	2R





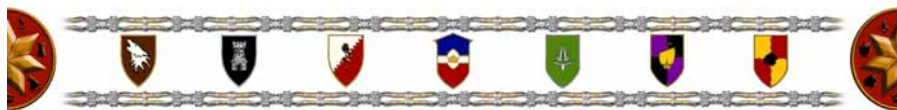
Disarmare	magia	1
Disarmare	cerimon	2
Disarmare di massa	magia	3R
Disarmare migliorato	magia	1R
Dispersione 1	magia	1
Dispersione 2	magia	2
Dispersione 3	magia	3
Dispersione 4	magia	4
Dolce riposo	veleno	3R
Dominazione	magia	4R
Dono arcano	pozione	2
Dono del genio	pozione	4
Dono del saggio	pozione	2
Eco del fantasma	pozione	3R
Elisir dello scambio	pozione	2
Equilibrio	cerimon	2R
Esorcismo - BEFRIEND	cerimon	2
Esorcismo - BELOVE &BEFRIEND	cerimon	3R
Esorcismo - BERSERK	cerimon	1
Esorcismo - BLINDNESS, CONFUSE & MINDLESS	cerimon	3
Esorcismo - DOMINATION	cerimon	3R
Esorcismo - FEAR	cerimon	2
Esorcismo - FUMBLE	cerimon	1
Esorcismo - PARALYZE	cerimon	2
Esorcismo - SLEEP & WEAKNESS	cerimon	2R
Esorcismo - tutti gli effetti	cerimon	4
Essenza d'adamantio	pozione	3R
Essenza del fuoco	magia	3R
Essenza della foresta	pozione	4
Essenza dell'acciaio	pozione	1
Fermezza arcana	pozione	2
Ferocia del fedele	cerimon	3
Ferocia del maestro	pozione	3
Ferro in piuma	pozione	1
Fiducia malriposta	veleno	2
Flagello dei non morti	cerimon	3R
Foglie della selva	rimedio	2R
Forza del fedele	cerimon	1R
Forza di volontà	cerimon	1
Forza di volontà superiore	cerimon	3
Fragilità della carne	veleno	1
Fragilità latente	veleno	3R

Frantumazione	magia	2R
Frenesia del maestro	pozione	4R
Fuoco crepitante	pozione	2R
Furia della belva	cerimon	4R
Furia inarrestabile	veleno	2
Furia selvaggia	magia	1R
Furtività del fedele	cerimon	2R
Gambe molli	veleno	3
Generosa protezione	cerimon	1
Giustizia divina	cerimon	4R
Grande corrosione	veleno	1R
Grande difesa	pozione	3
Guarigione maggiore	cerimon	2
Guarigione minore	cerimon	1
Impacco del principiante	rimedio	2
Impacco della lucertola	rimedio	4R
Impacco dello squartato	rimedio	2
Inettitudine del mago	veleno	2
Intervento benevolo	cerimon	4
Irrobustimento atroce	rimedio	3R
Irrobustimento doloroso	rimedio	2R
Istinto del camaleonte	pozione	3
Istinto della lontra	pozione	1
Laccio alle caviglie	trappola	1
Lama del veterano	forgia	3
Lama perfetta	forgia	4R
Lama superiore	forgia	4
Legame sempiterno	veleno	4R
Leggere la mente	magia	4R
Lenitivo	rimedio	2R
Loto nero	veleno	4
Lungimiranza del fedele	cerimon	3R
Malia	magia	2
Mani sudate	veleno	1R
Mani tremule	veleno	1
Mantello della notte	pozione	4R
Manto di tenebra	magia	1R
Mazza del veterano	forgia	3
Mazza perfetta	forgia	4R
Mazza superiore	forgia	4
Meditazione forzata	magia	3R
Mente annebbiata	veleno	1
Mente suggestionabile	veleno	3
Mezza armatura del maestro	forgia	4R



Mezza armatura del principiante	<i>forgia</i>	1
Mezza armatura del veterano	<i>forgia</i>	2
Mezza armatura robusta	<i>forgia</i>	3
Morte apparente	<i>pozione</i>	3R
Morte naturale	<i>veleno</i>	4R
Muscoli saldi	<i>pozione</i>	2
Nevi perenni	<i>pozione</i>	2R
Nube di tenebra	<i>magia</i>	2R
Nube tossica	<i>trappola</i>	2
Nuova serenità	<i>pozione</i>	1R
Nuova vita	<i>pozione</i>	4R
Occlusione totale	<i>pozione</i>	3
Olio viscoso	<i>pozione</i>	4
Pacificare i defunti	<i>cerimon</i>	3
Padronanza del fedele	<i>cerimon</i>	2R
Palla di fuoco	<i>magia</i>	4R
Palo aguzzo	<i>trappola</i>	2
Paralisi	<i>magia</i>	2
Parlare con gli spiriti	<i>cerimon</i>	2
Parola della morte	<i>magia</i>	3
Passione d'amore	<i>veleno</i>	3
Paura	<i>magia</i>	1
Paura di massa	<i>magia</i>	3R
Pelle coriacea	<i>pozione</i>	3
Pelle viscida	<i>pozione</i>	1R
Piccola difesa	<i>pozione</i>	1R
Piccola punizione	<i>veleno</i>	2
Piccolo rimprovero	<i>veleno</i>	1
Piede nella fossa	<i>veleno</i>	3R
Pietrificazione	<i>veleno</i>	4
Pioggia di massi	<i>trappola</i>	2
Plauso della folla	<i>magia</i>	4R
Preparato dell'infermo	<i>rimedio</i>	4
Preparato della rapida guarigione	<i>rimedio</i>	3
Preparato della resistenza	<i>rimedio</i>	3R
Preparato della sopportazione	<i>rimedio</i>	3
Preparato dello zoppo	<i>rimedio</i>	4
Preparato prodigioso della resistenza	<i>rimedio</i>	4R
Preparato prodigioso della sopportazione	<i>rimedio</i>	4R
Preparato purificante	<i>rimedio</i>	1R
Preparato purificante miracoloso	<i>rimedio</i>	3R
Preparato rinvigorente	<i>rimedio</i>	3R
Preparato rinvigorente prodigioso	<i>rimedio</i>	4

Prezzo della sopravvivenza	<i>pozione</i>	1R
Prima salvezza	<i>pozione</i>	1
Pronta guarigione	<i>pozione</i>	2
Pronta riparazione	<i>pozione</i>	1
Protezione dai dardi	<i>cerimon</i>	2
Protezione dai pugnali	<i>cerimon</i>	1
Protezione dai veleni	<i>cerimon</i>	3R
Protezione dal fuoco	<i>cerimon</i>	2R
Protezione dal gelo	<i>cerimon</i>	1R
Protez. dal tocco spettrale	<i>cerimon</i>	3R
Protezione dalla magia	<i>cerimon</i>	3R
Protezione dalla ruggine	<i>pozione</i>	3R
Protezione dall'acciaio	<i>pozione</i>	3
Protezione dall'argento	<i>cerimon</i>	1R
Punizione	<i>veleno</i>	2R
Punizione invisibile	<i>veleno</i>	3
Purificazione totale	<i>cerimon</i>	3R
Raggio solare	<i>magia</i>	4R
Rapida convalescenza	<i>rimedio</i>	1R
Recupero istantaneo	<i>rimedio</i>	3R
Resistenza del fedele	<i>cerimon</i>	1
Resistenza invincibile	<i>cerimon</i>	4R
Rete	<i>trappola</i>	2
Richiamo	<i>magia</i>	1R
Riflessione 1	<i>magia</i>	1R
Riflessione 2	<i>magia</i>	2R
Riflessione 3	<i>magia</i>	3R
Riflesso lunare	<i>pozione</i>	2R
Rimprovero	<i>veleno</i>	1R
Rinascita del fedele	<i>cerimon</i>	4
Ritardare l'ultima ora	<i>cerimon</i>	2
Salute cagionevole	<i>veleno</i>	2R
Sangue del camaleonte	<i>pozione</i>	4
Sangue di biscia	<i>pozione</i>	1
Sangue di cobra	<i>pozione</i>	3
Sangue di vipera	<i>pozione</i>	2
Scagliare lontano	<i>magia</i>	1R
Scudo di fuoco	<i>pozione</i>	3R
Scudo di ghiaccio	<i>pozione</i>	3R
Scudo indistruttibile	<i>cerimon</i>	2R
Scudo indistruttibile	<i>forgia</i>	3R
Scudo a torre indistrutt.	<i>forgia</i>	3R
Scudo rinforzato	<i>forgia</i>	1R
Segreto del piromante	<i>veleno</i>	2R



Seme d'entropia	<i>veleno</i>	3
Severa punizione	<i>veleno</i>	3R
Severo rimprovero	<i>veleno</i>	2
Simulacro piromantico	<i>pozione</i>	3R
Sonno	<i>magia</i>	2R
Sonno profondo	<i>magia</i>	3R
Sonno ristoratore	<i>pozione</i>	2R
Sostegno dello sciamano	<i>rimedio</i>	4R
Spingere a terra	<i>magia</i>	1
Spirito del guerriero	<i>pozione</i>	2
Spirito di fiamma	<i>magia</i>	1R
Spunzoni acuminati	<i>trappola</i>	1
Stanchezza arcana	<i>veleno</i>	3
Stasi	<i>magia</i>	2
Stiletto penetrante	<i>forgia</i>	4R
Stupidità latente	<i>veleno</i>	3R
Supplizio invisibile	<i>veleno</i>	4
Suprema corrosione	<i>veleno</i>	2R
Tagliola	<i>trappola</i>	1
Tempra del fedele	<i>cerimon</i>	2
Tempra invincibile	<i>cerimon</i>	3R
Tenacia del corpo	<i>pozione</i>	2
Tenacia dell'orso	<i>pozione</i>	2
Terremoto	<i>magia</i>	4
Terrore cieco	<i>veleno</i>	1
Tocco d'argento	<i>cerimon</i>	1R
Tocco di fuoco	<i>cerimon</i>	1R
Tocco di ghiaccio	<i>cerimon</i>	1R
Tocco sacro	<i>cerimon</i>	4

Tocco spettrale	<i>cerimon</i>	1R
Tocco vitale	<i>pozione</i>	1
Torcia umana	<i>magia</i>	2R
Trafiggere	<i>magia</i>	1R
Trattamento dei malanni	<i>rimedio</i>	1
Trattamento di ogni ferita	<i>rimedio</i>	3
Trattamento migliorato	<i>rimedio</i>	1R
Trattamento miracoloso dei malanni	<i>rimedio</i>	4R
Trattamento prodigioso dei malanni	<i>rimedio</i>	2
Trattamento rapido dei malanni	<i>rimedio</i>	1R
Tremore incontrollabile	<i>veleno</i>	2
Ubbriachezza	<i>veleno</i>	1
Ultimo rimprovero	<i>veleno</i>	3
Umile silenzio	<i>veleno</i>	1
Vedova bianca	<i>veleno</i>	2R
Vera agonia	<i>veleno</i>	3R
Vere mani tremule	<i>veleno</i>	2R
Vero amore	<i>magia</i>	4R
Vero loto nero	<i>veleno</i>	4
Vero piede nella fossa	<i>veleno</i>	4
Veste del Principiante	<i>forgia</i>	1R
Veste del veterano	<i>forgia</i>	3
Veste robusta	<i>forgia</i>	3R
Volontà d'acciaio	<i>pozione</i>	4R
Volontà imperscrutabile	<i>cerimon</i>	4R
Volto di ghiaccio	<i>pozione</i>	2R

