

# REGOLE PER IL MONDO DEI MORTI

## CARATTERISTICHE GENERALI

Tutte le creature presenti nei Mondi dei Morti non possiedono un corpo fisico ma sono composte puramente da energia spirituale.

Questa energia spirituale viene rappresentata con un totale di **10 PUNTI ANIMA**.

Le azioni che una creatura spirituale può fare sono le seguenti:

- Materializzare le proprie armi, armature e Focus (deve possedere almeno 1 Punto Anima nella propria riserva)
- Toccare e spostare oggetti (deve possedere almeno 1 Punto Anima nella propria riserva)
- Parlare e muoversi (nessuna limitazione alla riserva di Punti Anima)
- Lanciare incantesimi (deve possedere almeno 1 Punto Anima nella propria riserva ed avere a disposizione il mana necessario)
- Utilizzare Abilità (deve possedere almeno 1 Punto Anima nella propria riserva)

## SPIRITI IN COMBATTIMENTO

Ogni volta che una creatura spirituale subisce un qualunque tipo di colpo, incantesimo o danno **PERDE 1 PUNTO ANIMA** dalla propria riserva.

Quando una creatura spirituale perde tutti i Punti Anima nella propria riserva, potrà unicamente parlare e muoversi. **NON** potrà utilizzare alcuna Abilità, lanciare incantesimi, toccare e spostare oggetti o materializzare le proprie armi e armature.

Ogni Tipo di Colpo infligge 1 Punto Anima di Danno (ad eccezione di "Empio!" che infligge 2 Punti Anima di Danno). Alcuni Effetti non funzionano all'interno del Luogo di Riposo ma infliggono 1 Punto Anima di Danno. Qui di seguito sono riportati gli Effetti coinvolti:

- Anatema
- Annichilimento
- Cura
- Guarigione
- Fatal
- Mortal
- Oblio

Tutti gli altri Effetti compresi nel Regolamento funzionano normalmente all'interno del Luogo di Riposo ed inoltre infliggono 1 Punto Anima di Danno.

Le armature forniscono un numero di Punti Armatura pari a quelli che la protezione fornirebbe nel Mondo dei Vivi.

Se un personaggio subisce tuttavia una qualunque Chiamata preceduta da "**INARRESTABILE!**", perde immediatamente **TUTTI** i propri Punti Anima ed entra in Stato di "**SPIRITO**" per i successivi 5 Minuti, al termine dei quali sarà definitivamente distrutto e dovrà recarsi in Area Master. L'unico modo per riportare il personaggio a 0 Punti Anima (e quindi potrà unicamente parlare e muoversi) è subire entro i 5 Minuti la Chiamata "**RESURREZIONE!**".

## *RECUPERARE PUNTI ANIMA*

Una creatura spirituale recupera totalmente tutti i suoi Punti Anima al trascorrere di un giorno intero di gioco. Può in alternativa consumare una **PIETRA DELL'ANIMA** e recuperare immediatamente tutti i propri Punti Anima.

## *PRIMA VOLTA COME CREATURA SPIRITUALE (valido unicamente durante l'evento "Nelle mani della Morte")*

**PUNTI FERITA:** Tutti i personaggi non avranno una riserva di Punti Ferita ma avranno 10 Punti Anima.

**ARMATURA:** Tutti i personaggi potranno beneficiare di una qualunque armatura **SOLO DOPO** aver appreso come poterla materializzare (tramite addestramento In Gioco) o dopo 1 intera giornata di gioco (il tempo necessario per potersi abituare alla nuova condizione di creatura spirituale).

**ARMI:** Tutti i personaggi potranno utilizzare una qualunque arma **SOLO** dopo aver appreso come poterla materializzare (tramite addestramento In Gioco) o dopo 1 intera giornata di gioco (il tempo necessario per potersi abituare alla nuova condizione di creatura spirituale). Per simulare questo stato, tutti i giocatori potranno comunque portare con loro le proprie armi, ma dovranno legarle alla cintura con un **CORDONCINO ROSSO**.

**MANA MINORE E MAGGIORE:** Tutti i personaggi potranno utilizzare sin da subito la propria riserva di mana. Tuttavia **NON** possono utilizzare il Focus per lanciare Incantesimi poiché deve essere materializzato come le Armi tramite addestramento In Gioco o dopo 1 intera giornata di gioco.

***NB: Tutti i personaggi precostruiti e i personaggi attualmente esistenti nella campagna in corso non hanno bisogno di addestramento e possono quindi utilizzare le Armi, le Armature e i Focus fin dal primo momento.***

## *ANIME GIA' MORTE CHE RITORNANO IN GIOCO (personaggi della vecchia ambientazione)*

Anche se questi personaggi sono morti da molto tempo ormai, non si sono mai manifestati interamente ma hanno trascorso secoli nel Velo, percependo al massimo pochi frammenti d'informazione sotto forma di sussurri. E' possibile quindi che abbiano qualche informazione riguardo l'esistenza di EA e dei quattro Nuovi Regni. **NON** possiedono tuttavia alcun addestramento su come materializzare le proprie armi, armature e Focus e sottostanno quindi alle stesse regole dei personaggi morti recentemente (Vedi "Prima volta come Creatura Spirituale").

## *REGOLA PER LE ARMI DA FUOCO*

Tutte le armi da fuoco devono avere un aspetto estetico adeguato e congruente al contesto ambientativo (ad esempio: fantasy, storico, steampunk, nanico, piratesco, eccetera).

Esistono due tipi di armi da fuoco:

- Armi a colpo singolo (con caps esplosivi). Queste Armi sono dotate di caps esplosivo che fisicamente non sparano nessun colpo, causano 1 Singolo Danno e l'effetto "Repulsione!" e per andare a segno devono essere semplicemente puntate verso il bersaglio ad una distanza massima di tre metri. Il personaggio **DEVE** simulare l'atto di ricaricare l'Arma a Colpo Singolo per almeno 30 Secondi.
- Armi a ripetizione/colpo multiplo/colpo singolo (che sparano fisicamente il proiettile tipo Nerf et similia). Queste Armi sparano fisicamente il proiettile, non causano alcun Danno ma causano

l'effetto "Repulsione!" ad ogni colpo che va a segno fisicamente sul bersaglio. Questo tipo di Armi non necessitano di alcuna simulazione di ricarica.

*L'associazione si riserva comunque il diritto di visionare ed esaminare le armi proposte dai giocatori, sia da un punto di vista estetico che tecnico.*

## **I GETTONI SPIRITUALI**

Questi Oggetti sono fisicamente delle piccole pietre colorate che i giocatori possono trovare In Gioco.

- Hanno validità SOLO nei Luoghi di Riposo.
- Il Gioco di Dadi "Sedicesimo Arcano" apparirà solo nei Luoghi di Riposo.

## **IL GIOCO DI DADI "SEDICESIMO ARCANO"**

- Questo gioco ha un numero massimo di 2 giocatori.
- Ogni giocatore posizione sul tavolo all'inizio del gioco 20 Gettoni Spirituali, che rappresentano i propri Punti Ferita.
- Ogni giocatore riceve all'inizio del gioco 3 Tessere Potenziamento che devono essere pescate a turno da un apposito sacchetto.
- Le Tessere Potenziamento hanno come simbolo i 7 Regni conosciuti (Lemnea, Kardia, Muhr, Naargoth, Davion, Vankorr e Namoria). Ogni Tessera Potenziamento ha un effetto che il giocatore può sfruttare durante il gioco.
- Ogni giocatore ha a disposizione 6 Dadi con le seguenti figure: Spada, Elmo, Scudo, Freccia, Mano, Simbolo di Sedicesimo Arcano.
- Per decidere chi agisce per primo i due giocatori fanno testa o croce.
- Il gioco è composto da 3 turni.
- Ogni turno ha una fase chiamata "Lancio", una Fase chiamata "Potenziamento" e un'ultima Fase chiamata "Risoluzione".
- Durante la Fase "Lancio": I giocatori tirano i propri dadi.
- Durante la Fase "Potenziamento": I giocatori possono utilizzare una delle 3 Tessere Potenziamento.
- Durante la Fase "Risoluzione": I giocatori confrontano i risultati dei dadi lanciati.  
Ogni Spada infligge 1 Punto Ferita  
Ogni Freccia infligge 1 Punto Ferita  
Ogni Elmo protegge da 1 Singola Spada  
Ogni Scudo protegge da 1 Singola Freccia  
Ogni Mano infligge 1 Punto Ferita NON parabile  
Ogni Simbolo di Sedicesimo Arcano rappresenta colpo a vuoto.
- Per ogni Punto Ferita subito, il giocatore DEVE consegnare 1 Gettone Spirituale all'avversario, il quale NON potrà comunque rimetterlo in gioco.
- Il gioco termina nel momento in cui un giocatore esaurisce i 20 Gettoni Spirituali.
- Elenco delle Tessere Potenziamento:
  - LEMNEA - Le Mani valgono doppio
  - MUHR - Le frecce valgono doppio
  - KARDIA - Le Spade valgono doppio
  - NAARGOTH - Ritira tutti i Dadi con il Simbolo SA
  - VANKORR - Gli Scudi valgono doppio
  - DAVION - Gli Elmi valgono doppio
  - NAMORIA - Elimina 2 Dadi a scelta dell'Avversario