



SEDICESIMO ARCANO

REGOLAMENTO ZERO

V.2.0

PRIMA PARTE

DESCRIZIONE DEL GIOCO E REGOLE GENERALI

Le gestione del gioco si sviluppa su due piani.

Il primo, normativo, riguarda l'organizzazione, le meccaniche, la gestione dei personaggi e della crescita delle loro abilità. Il secondo è il **mondo di gioco**, con le sue trame e tutto ciò che serve a trasportare i giocatori e gli organizzatori in una realtà alternativa da quella della quotidianità: l'ambientazione di Ea.

In questo regolamento spiegheremo come il primo piano influisce sul gioco e l'interpretazione. Il resto sta a voi e alla vostra fantasia.

Per indicare quando le azioni di un giocatore devono essere considerate nel mondo di gioco si usa il termine **in-gioco**; quando invece le sue azioni non appartengono al gioco si dice **fuori gioco**.

All'inizio di ogni **Evento** i master indicano l'area all'interno della location nella quale le azioni dei giocatori, per tutta la durata del raduno e salvo eccezioni specificate, sono da attribuire ai personaggi che stanno interpretando. Un personaggio è da considerarsi In Gioco, se si trova nell'area di gioco indossando il proprio costume.

I giocatori possono entrare ed uscire dall'area di gioco a piacimento: nel tempo in cui il giocatore è assente anche il personaggio mancherà dal gioco e non potrà conoscere gli eventi che avvengono nell'area in-gioco. Nessuna azione che avvenga al di fuori dell'area di gioco, invece, può essere intesa come in-gioco. NON è possibile uscire dall'area di gioco se si è in combattimento o se si sta partecipando a un'azione con altri giocatori o Master.

I master hanno la facoltà di trattenere fuori-gioco un giocatore per informarsi su fatti accaduti o per comunicargli qualcosa (in questo caso il giocatore è tenuto ad ascoltare sempre quanto comunicato ed eseguire eventuali direttive impartite).

Nel tempo che intercorre tra un raduno e l'altro i giocatori sono liberi di ritrovarsi, anche In Gioco interpretando i rispettivi personaggi: in questi casi è possibile scambiarsi informazioni e oggetti, ma non verrà effettuata nessuna operazione di segreteria. Non è quindi possibile, per esempio, uccidere o riportare in vita un personaggio.

RUOLI

GIOCATORI

La maggior parte dei partecipanti si occupa del ruolo più importante: giocare il proprio personaggio. Ogni giocatore è proprietario dei propri costumi, armi e accessori ed è libero di inventare più di un personaggio, tuttavia ad ogni raduno è possibile iscrivere e giocare un solo personaggio per volta. Non è mai permesso cedere ad altri i propri personaggi.

MASTER

Hanno il compito di arbitrare e coordinare il gioco, assicurandosi della corretta applicazione e interpretazione di questo regolamento da parte dei giocatori. Interpretano inoltre il mondo di gioco recitando ruoli diversi a seconda del momento e delle esigenze: eventi, entità, mostri e personaggi non giocanti (PNG). Le vicende di gioco possono portare uno stesso master a vestire i panni di numerosi PNG differenti utilizzando costumi, armi e accessori in grado di distinguerlo dagli altri PNG da loro interpretati.

MOSTRI

Per sperimentare ruoli differenti da quelli disponibili per i normali personaggi, durante i raduni i giocatori possono presentarsi alla zona-master per interpretare mostri e PNG minori necessari alle trame. Di volta in volta i master affidano i ruoli di mostro fornendo dal guardaroba associativo i costumi utili a interpretare il mostro di cui si ha necessità. L'operato di tutti i mostri è definito dai master, quindi chi li interpreta non è libero di fare ciò che vuole: l'unico ruolo, veramente libero di agire nel mondo di gioco, è quello di personaggio.

SECONDA PARTE

**CREAZIONE E
CRESCITA DEL PERSONAGGIO**

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando un giocatore si iscrive al suo primo evento, dovrà identificare alcune caratteristiche base che caratterizzino il background del suo personaggio.

NOME DEL PERSONAGGIO

il vero nome con cui il personaggio viene identificato. Il personaggio non è obbligato a rivelare in-gioco il suo vero nome: è possibile fornire nomi falsi agli altri personaggi, ma ai fini di alcune meccaniche di gioco solo questo nome ha validità effettiva. Lo staff si riserva la possibilità di richiedere la modifica di nomi di personaggi se ritenuti inappropriati.

LUOGO D'ORIGINE

Il giocatore dovrà scegliere un luogo d'origine fra i territori presenti nell'ambientazione. Poiché il mondo di gioco è molto vasto, ma non è ancora stato completamente esplorato, occorre che il luogo di origine sia uno dei territori già conosciuti, la cui descrizione è presente in ambientazione: infatti solo i master hanno l'autorità di decidere cosa c'è nei territori inesplorati.

STORIA (o BACKGROUND)

La storia che il personaggio ha vissuto fino al suo primo giorno di gioco. Lo Staff consiglia a tutti i giocatori di creare il Background del proprio personaggio in modo tale da poter integrare al meglio i personaggi all'interno della storia. A tal fine si raccomanda di leggere l'ambientazione, consultare i master o altri giocatori già esperti prima di creare un Background, in modo tale da risultare verosimile e coerente con il mondo di gioco.

Il background del personaggio può essere inviato a info@sedicesimoarcano.it e sarà sottoposto a validazione da parte dei master. Potete scrivere alla stessa email anche per chiedere consigli e informazioni prima di inviare il Background ufficiale o qualora il background non venga validato (in tal caso verranno fornite motivazioni sulla causa e saranno i master stessi a proporre modifiche atte a confermare la validazione).

Ricorda che il profilo iniziale non può essere cambiato. E' dovere di ogni singolo giocatore mantenere la coerenza di Background durante le vicende giocate.

In Gioco esistono diverse Famiglie Nobili conosciute. Il personaggio NON potrà inserire nel proprio background l'appartenenza ad una di esse. Se lo desidera, potrà tentare di essere annesso ad una di esse, ma solo durante gli eventi In Gioco. E' preferibile, inoltre, non inserire nel proprio background cariche importanti (ad esempio Capitani delle guardie, Capi di gilde citate in ambientazione) in quanto queste dovranno essere guadagnate in-gioco.

N.B. Il Background fornisce ai master informazioni utili a verificare la congruenza del passato del personaggio con il mondo di gioco. NON è un romanzo, nè un racconto, e non verrà divulgato agli altri giocatori. I giocatori possono scrivere racconti e mandarli ai master e, qualora lo desiderino, questi racconti possono essere pubblicati sul [sito](#) come "Voci di Taverna". In questo caso verranno considerate come storie che il personaggio ha raccontato agli altri fra un evento e l'altro.

RAZZA

Nel mondo di gioco esistono innumerevoli creature di razze differenti, tuttavia solo una parte di queste può essere scelta dai personaggi. In futuro, a seconda del giocato, potrebbero essere introdotte nuove razze giocabili.

Come per il luogo d'origine vale la raccomandazione di leggere l'ambientazione o almeno consultarsi con giocatori esperti: il mondo di gioco non necessariamente corrisponde alla letteratura fantastica che conosci. Le razze devono essere riconoscibili e aderire alle caratteristiche obbligatorie indicate nelle specifiche di razza. Altre caratteristiche estetiche consigliate per rispettare i costumi e le usanze delle rispettive terre di origine sono consultabili nel manuale ambientativo.

UMANI

- Turbante e/o una fusciasca per gli umani di Lemnea
- Pitture visibili per gli umani di Kardia (da completare per gli altri regni)

ELFI

- Orecchie a punta di lunghezza media tipiche da elfo
- Non può avere nessun tipo di barba

ORCHI

- Pelle scoperta di colore grigio scuro, verde o marrone
- Escrescenze facciali (applicazioni sceniche per simulare la faccia da orco) su fronte, zigomi e naso oppure maschera intera

NANI

- Barba folta

SAIRAX

- Orecchie pelose da canide (colori e dimensioni a scelta ma coerenti con il mondo canide)
- Coda pelosa da canide (colori e dimensioni come sopra)
- A scelta tra lenti a contatto o canini (opzionali).

OSCURI

- Orecchie a punta NERE di lunghezza media tipiche da elfo
- Pelle scoperta di colore nera

TENACI

I tenaci non sono una vera e propria razza, ma piuttosto il risultato degli innumerevoli accoppiamenti avvenuti tra un genitore umano e l'altro appartenente ad una razza di non umani. All'interno di Ea, i Tenaci si trovano specialmente nel regno di Mhur. Esistono tenaci generati da un genitore elfo, nano, orco e sairax, ma uno dei due è sempre di stirpe umana. Per i Tenaci non sono obbligatorie le caratteristiche razziali della razza di appartenenza del genitore non umano, ma è fortemente consigliato, ai fini estetici del personaggio, inserirne qualcuna nel costume del personaggio.

RAZZE SPECIALI

Esistono alcune razze speciali che è possibile ottenere soltanto in gioco, attraverso un processo particolare chiamato "**Mutazione Razziale**".

La Mutazione Razziale è un processo che cambia in modo radicale la vittima. Di fatto, essa diviene una creatura nuova con i propri punti deboli e punti di forza. Le Razze Speciali sono: Lykos, Mechanos, Shaitan, Meivalian e Lich.

IL PATRONO

Ogni essere vivente può avere un Patrono, un'Entità Superiore a cui si può appellare nelle proprie preghiere. Durante gli eventi di Gioco, il personaggio può entrare in contatto con culti, antichi templi e devoti di queste Entità e può in autonomia decidere di diventare Devoto di quell'Entità. In quel caso, l'Entità diviene PATRONO del personaggio.

In Creazione, i personaggi che hanno ottenuto un Patrono nel vecchio mondo possono rimanere associati a quel Patrono.

ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

Il Sistema di Crescita e progressione di un personaggio è pensato per essere totalmente libero ed indipendente. Grazie al Sistema dei Punti Crescita ogni giocatore potrà decidere in autonomia quali Abilità acquistare per il proprio personaggio. Grazie ad essi inoltre, il personaggio potrà ottenere delle Abilità Uniche create appositamente dai loro Maestri (PNG interpretati dallo Staff) in base a fattori quali interpretazione, stile di combattimento e personalità.

Per acquistare abilità, come per creare un nuovo personaggio, potrete scrivere alla mail info@sedicesimoarcano.it inviando compilato il [seguito form](#).

Sarà possibile acquistare abilità soltanto in creazione e fra un evento e l'altro.

PUNTI CRESCITA

Un personaggio appena creato inizia con **100 Punti Crescita** da spendere nelle Abilità Base, nelle Abilità di Caratterizzazione e nei Bonus Creazione.

I Punti risparmiati potranno essere risparmiati per l'acquisto di Abilità successivamente. Per ogni giornata di gioco effettivo, ogni personaggio guadagna **15 Punti Crescita**.

I Punti Crescita vengono assegnati alla fine dell'intero evento. Eventuali raduni a numero molto ristretto, come ad esempio una cena In Gioco, non daranno Punti Crescita per non svantaggiare i giocatori che non riusciranno ad iscriversi. In questi eventi sarà comunque possibile acquisire Punti Lezione e Abilità nelle discipline di creazione oggetti, passarsi/rubare/commerciare denaro e oggetti, portare avanti le proprie ricerche, eccetera.

PUNTI FERITA

I Punti Ferita (PF) rappresentano la salute e la costituzione di un personaggio, ossia la quantità di colpi che il personaggio può incassare. Un personaggio appena creato inizia con **2 PF**. Abilità ed armature possono aumentare la capacità di sopravvivenza in combattimento dei personaggi.

PUNTI ARMATURA

La quantità di colpi che l'armatura indossata da un personaggio può incassare. I PA vengono sommati in base alle tipologie di protezione che il giocatore indossa al momento del colpo stesso.

Esistono chiamate particolari, come Diretto! e Crash!, che sono in grado di essere in grado di intaccare l'armatura o di attaccare direttamente i PF, sorpassandola.

MANA

Il Mana è il potenziale magico insito in ogni personaggio. Ogni personaggio possiede un potenziale di 5 Mana minori e 5 Mana maggiori, che vengono spesi per l'utilizzo di abilità, Incantesimi, attivazione di oggetti magici e rituali. Viene rappresentato fuori-gioco tramite i [Contamana](#).

CARATTERIZZAZIONE

Esistono due tipologie di caratterizzazione, **Fisica** o **Mentale**.

La Caratterizzazione Fisica è propria di quei personaggi che utilizzano armi, sotterfugio e forza per prevalere durante un combattimento. La Caratterizzazione Mentale, invece, è propria di coloro che utilizzano il mana (ossia il dispendio di magia). Dalla scelta della Caratterizzazione dipendono le abilità che il personaggio può apprendere, e non è possibile apprendere abilità della Caratterizzazione opposta.

Alla creazione del personaggio, il giocatore deve scegliere a quale tipo di Abilità è più incline.

Bisogna notare, tuttavia, che tutti i giocatori, di entrambe le Caratterizzazioni, possono usare armi e potere magico. Nel caso di giocatori a Caratterizzazione Fisica il mana viene ad esempio utilizzato per attivare il potere magico di certi oggetti, oppure durante i rituali.

BONUS E MALUS

Ogni giocatore, alla creazione della Scheda del proprio personaggio, può acquistare Bonus o Malus al fine di caratterizzare il proprio personaggio. Ogni Bonus ha un costo in Punti ed ogni Malus permette di guadagnare Punti che possono essere utilizzati SOLO per l'acquisto di Bonus. Qui di seguito, sono elencate una serie di Malus e Bonus che un giocatore può selezionare SOLO alla creazione del proprio personaggio.

I Punti Crescita ottenuti attraverso l'acquisizione dei Malus NON può MAI superare il costo totale dei Bonus scelti.

I BONUS

MINATORE PROVETTO

4PC

Il personaggio riceve all'inizio di ogni raduno 1 Materiali di Tipo "Metallo" ed 1 di Tipo "Minerale/Gemma".

RACCOGLITORE PROVETTO

4PC

Il personaggio riceve all'inizio di ogni raduno 1 Materiali di Tipo "Vegetale" ed 1 di Tipo "Tessuto".

CACCIATORE PROVETTO

4PC

Il personaggio riceve all'inizio di ogni raduno 2 Materiali di Tipo "Animale".

MONETA EXTRA

4PC

Il personaggio riceve ad ogni raduno 1 Moneta d'Argento Extra.

PUNTO FERITA EXTRA

6PC

Il personaggio riceve 1 Punto Ferita Extra.

PUNTO ARMATURA EXTRA

4PC

Il personaggio riceve 1 Punto Armatura Extra anche se non indossa alcuna Armatura.

I MALUS

NESSUN RITUALE

+2PC

Il personaggio DEVE dichiarare, dopo aver partecipato ad un qualunque rituale, "Fatal!" su se stesso.

REFRATTARIO A RIANIMAZIONE

+2PC

Il personaggio DEVE dichiarare "No effetto!" alle cure dell'Abilità "Cerusico da Campo".

REFRATTARIO ALLA MAGIA CURATIVA

+2PC

Il personaggio DEVE dichiarare "No effetto!" agli Incantesimi "Cura!" e "Guarigione!".

REFRATTARIO A RINASCITA

+3PC

Il personaggio DEVE dichiarare "No effetto!" all'Incantesimo della Rinascita.

REFRATTARIO ALL'INFUSIONE DEL POTERE

+4PC

Il personaggio DEVE dichiarare "No effetto!" alle Abilità Speciali o Incantesimi che conferiscono benefici della Chiamata "Infondo il Potere".

REFRATTARIO A RESURREZIONE

+4PC

Il personaggio DEVE dichiarare "No effetto!" all'Incantesimo "Resurrezione".

SOLO CARATTERIZZAZIONE MENTALE

MASSIMO TERZA CERCHIA MAGIA

+3PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere la Quarta Cerchia di Magia di nessuna Scuola.

NESSUNA ARMA

+2PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di armi.

SOLO CARATTERIZZAZIONE FISICA

CAGIONEVOLE

+3PC

Il personaggio parte con 1 PF anziché 2 PF.

NESSUNA ARMATURA

+3PC

Il personaggio NON potrà MAI indossare Armature.

MASSIMO ARMATURA TIPO 3

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI indossare Armature di Piastre.

NESSUNO SCUDO

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di uno Scudo.

ARMA A UNA MANO PRECLUSA

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di Armi a Una Mano.

ARMA CORTA PRECLUSA

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di Armi Corte.

ARMA A DUE MANI PRECLUSA

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di Armi a Due Mani.

ARMA A DISTANZA PRECLUSA

+1PC

Il personaggio NON potrà MAI apprendere Abilità che implicano l'utilizzo di Armi a Distanza.

PROPRIETÀ DELLE ABILITÀ

COSTO

Tutte le Abilità hanno un Costo in Punti Crescita.
Per poter apprendere una determinata Abilità, il personaggio DEVE possedere un numero di Punti Crescita necessario all'acquisto.

APPRENDIMENTO

Alcune Abilità possono essere acquistate direttamente dal personaggio attraverso i Punti Crescita. In questo caso, nell'Abilità alla voce "Apprendimento" vi sarà la parola **libero**.
Abilità più complesse, dette ad Apprendimento **necessario**, richiedono per essere sbloccate che il giocatore trovi in-gioco un PNG che sappia insegnarle.

PREREQUISITI

Alcune Abilità richiedono che il personaggio ne possieda altre prima di poterle acquistare: in questi casi nella descrizione dell'Abilità da acquistare sono indicate le altre necessarie. Per poter acquistare un'abilità che impone dei prerequisiti, occorre che siano soddisfatti tutti i prerequisiti.

LIMITAZIONI

Molte Abilità impongono delle Limitazioni che ne vincolano l'utilizzo.
Le Limitazioni sull'utilizzo devono essere rispettate SOLO nel momento in cui un'Abilità deve **effettivamente essere usata**, e possono essere ignorate quando non si utilizza l'Abilità che le impone.

DISPENDIO

Indica il Dispendio di Mana (minore o maggiore) necessario per attivare l'abilità.

DESCRIZIONE

Ogni Abilità presente in questo Regolamento possiede una descrizione, una meccanica di gioco inerente l'eventuale Chiamata annessa, eventuali Costi in Mana o Punti Ferita, e le condizioni nel quale l'Abilità può essere utilizzata.
Prima di acquistare o utilizzare una qualunque Abilità, il giocatore DEVE leggere attentamente la sua descrizione, in modo tale da evitare qualunque tipo di fraintendimento o utilizzo errato.

ABILITÀ

DISPENDIO

APPRENDIMENTO

COSTO

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Descrizione

Abilità Base	Costo	Gratuita	Tenace scontato	Costo
ADDESTRAM. FISICO	6	Orchi	Tenace Orco	3
PARSIMONIOSO	4	Orchi	Tenace Orco	2
ARMI A DUE MANI	2	Orchi	Tenace Orco	1
CERUSICO DA CAMPO	6	Sairax	Tenace Sairax	3
ANATOMIA	4	Sairax	Tenace Sairax	2
ARMI A UNA MANO	2	Sairax	Tenace Sairax	1
ERBORISTERIA	6	Elfi	Tenace Elfo	3
POLLICE VERDE	4	Elfi	Tenace Elfo	2
ARMI A DISTANZA	2	Elfi	Tenace Elfo	1
ARTIGIANATO	6	Umani	Tenaci tutti	3
BENE INFORMATO	4	Umani	Tenaci tutti	2
AMBIDESTRO	2	Umani	Tenaci tutti	1
METALLURGIA	6	Nani	Tenace Nano	3
ESPERTO IN METALLI	4	Nani	Tenace Nano	2
USO DELLO SCUDO	2	Nani	Tenace Nano	1
GIOIELLERIA	6	Oscuri	Tenace Oscuro	3
ESPERTO IN MINERALI	4	Oscuri	Tenace Oscuro	2
ARMI CORTE	2	Oscuri	Tenace Oscuro	1
ARMATURA TIPO I	2		Tenaci tutti	2
ARMATURA TIPO II	4		Tenaci tutti	4
ARMATURA TIPO III	6		Tenaci tutti	6
ARMATURA TIPO IV	8		Tenaci tutti	8
OCCHIO DEL VEGGENTE	NO		Tenaci tutti	NO

Caratterizzazione Fisica	Costo		Costo
EVASIONE	12	RIPARARE ARMI E ARMATURE	15
APRIRE LUCCHETTI	14	POTENZIAMENTO DELL'ARMATURA	24
FENDENTE	21	POSSANZA	29
FENDENTE PRECISO	21	OTTIMIZZAZIONE DELLO SCUDO	23
FENDENTE POTENZIATO	44	IRREMOVIBILE	33
SQUARCIO	21	ARCATA	24
SQUARCIO PRECISO	27	MAGLIO	44
SQUARCIO POTENZIATO	44	SCHIANTO	44
LAMA AVELENATA	43	PUNGIGLIONE	22
NASCONDERSI	51	DISPERSIONE A DISTANZA	24
VEDERE I NASCOSTI	100	RICARICA FISICA MANA MINORE	21
		LETTURA PERGAMENE	23

Caratterizzazione Mentale	Costo		Costo
NEOFITA DELLA MAGIA	40	PREDISPOSIZIONE MAGICA	24
ADEPTO DELLA MAGIA	80	FOCALIZZAZIONE MAGICA	24
MAGIA SUPERIORE	120	SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA	37
MAGIA ULTIMATIVA	160		
RICARICA MANA MINORE	21		
RICARICA MANA MAGGIORE	42		
MAGIA ARCANA		MAGIA SPIRITICA	
ARMA MAGICA	20	PROTEZIONE MAGICA MINORE	23
FOCUS IN COMBATTIMENTO	25	PROTEZIONE MAGICA MAGGIORE	43
RITUALISTA DEI POTERI ARCANI	23	RITUALISTICA DEGLI SPIRITI	23
VERSATILITA' MAGICA	34	PRECOGNIZIONE SPRITICA	36
POTENZIAMENTO MAGICO	34	SCRIBA	51
MAGIA DEL SANGUE		MAGIA DEGLI ELEMENTI	
DONO DELLA SERENITA	35	PROTEZIONE ELEMENTALE MINORE	23
LIBERO ARBITRIO	35	ESTENSIONE TEMPORALE	43
RITUALISTICA DEL SANGUE	23	SCELTA DELL'ELEMENTO	39
LIBERTA' NEL MOVIMENTO	15	COMPRENSIONE DELLA MAGIA	43
SACRIFICIO DELLA VITA	46		

ABILITÀ BASE

Le **Abilità Base** possono essere acquistate da qualunque personaggio, sia di Caratterizzazione Fisica che Mentale. Sono Abilità che non determinano il percorso del personaggio ma aiutano il personaggio nella sua quotidianità, e non necessitano di insegnamento in Gioco da parte di PNG.

Ogni Razza possiede 3 Abilità di Base gratuite, come mostrato nella Tabella alla pagina precedente. I Tenaci non possiedono Abilità di Base gratuite, ma hanno uno sconto su 6 Abilità in base alla Razza Tenace scelta (Vedi specchietto abilità).

ARMI CORTE	LIBERO	2
------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può utilizzare Armi Corte come la Spada Corta, Manganello e Pugnale da Mischia.

Se il personaggio para con successo un'Arma a Due Mani con un'Arma Corta, subisce istantaneamente "Evento! Sbilanciamento!".

ARMI A UNA MANO	LIBERO	2
-----------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può utilizzare Armi a Una Mano come Spada Lunga, Martello a Una Mano, Scure a Una Mano e Mazza Ferrata. Se il personaggio para con successo un'Arma a Due Mani con un'Arma a Una Mano, subisce istantaneamente "Evento! Sbilanciamento!".

ARMI A DUE MANI	LIBERO	2
-----------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può utilizzare Armi a Due Mani come Spadone a Due Mani, Ascia Pesante, Martello a Due Mani, Alabarda e Lancia. Chi utilizza le Armi a Due Mani DEVE effettuare per prima cosa la Chiamata Speciale "Impatto!" prima di eventuali altre Chiamate.

ARMI A DISTANZA	LIBERO	2
-----------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può utilizzare Pugnali da Lancio, Armi da Fuoco, Archi e Balestre.

USO DELLO SCUDO	LIBERO	2
-----------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può utilizzare ogni tipo di scudo assicurato ad un braccio o impugnato con una mano. Una volta acquisita questa Abilità, lo Scudo può subire fino a 3 "Crash!" prima di essere distrutto.

AMBIDESTRO	LIBERO	2
------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio può impugnare due Armi a Una Mano o lanciare Incantesimi mentre impugna un'Arma a Una Mano.

ADDESTRAMENTO FISICO	LIBERO	6
----------------------	--------	---

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Nessuna

Il personaggio ottiene 1 Punto Ferita Extra.

ARMATURA TIPO I	LIBERO	2
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio può indossare il Gambeson o un'armatura fatta in pelle leggera, ottenendo 1 PA.</p>		
ARMATURA TIPO II	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio può indossare l'Armatura di Cuoio, ottenendo 2 PA.</p>		
ARMATURA TIPO III	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio può indossare l'Armatura d'Anelli, ottenendo 3 PA.</p>		
ARMATURA TIPO IV	LIBERO	8
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio può indossare l'Armatura di Piastre, ottenendo 4 PA.</p>		
ARTIGIANATO	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: DEVE utilizzare Attrezzi da Riparazione Armi e Armature Il personaggio può riparare le armature prive di incantamento danneggiate in battaglia al ritmo di 1 Punto Armatura ogni Minuto mimando l'operazione. Non occorre togliersi l'armatura di dosso per poterla riparare.</p>		
PARSIMONIOSO	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio è molto bravo a gestire le proprie finanze fra un raduno e l'altro. All'inizio di ogni raduno, riceve all'interno della Scheda Personaggio 2 Monete d'Argento Extra.</p>		
POLLICE VERDE	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio si diletta nella coltivazione di piante ed erbe. All'inizio di ogni raduno, riceve all'interno della Scheda Personaggio almeno 1 Cartellino Speciale "Materiale" di origine Vegetale.</p>		
ERBORISTERIA	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: DEVE utilizzare Guanti di Protezione Permette di riconoscere e raccogliere 1 Cartellini Speciale "Materiale" alla volta di origine Vegetale mimando l'azione per 10 secondi.</p>		
ESPERTO IN METALLI	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno Limitazione: Nessuna Il personaggio passa gran parte del proprio tempo a raccogliere e collezionare metalli. All'inizio di ogni raduno, riceve almeno 1 Cartellino Speciale "Materiale" di origine Metallo.</p>		

METALLURGIA	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: DEVE utilizzare Piccoli Attrezzi di Precisione</p> <p>Permette di riconoscere e raccogliere 1 Cartellini Speciale "Materiale" alla volta di origine Metallo mimando l'azione per 10 secondi.</p>		
ESPERTO IN MINERALI	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>Il personaggio passa gran parte del proprio tempo a raccogliere e collezionare minerali e gemme. All'inizio di ogni raduno, riceve almeno 1 Cartellino Speciale "Materiale" di origine Minerale e Gemma.</p>		
GIOIELLERIA	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Piccoli Attrezzi di Precisione</p> <p>Permette di riconoscere e raccogliere 1 Cartellini Speciale "Materiale" alla volta di origine Minerale e Gemma mimando l'azione per 10 secondi.</p>		
ANATOMIA	LIBERO	4
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Nessuna per Campione di Sangue, Pugnale da Mischia per Cartellino Materiale</p> <p>Permette di riconoscere e raccogliere Cartellini Speciali "Materiale" di origine Animale dichiarando "Anatomia!" e mimando il taglio con un Pugnale da Mischia per 10 secondi per prendere parti dal corpo di mostri e creature, oppure può raccogliere 1 Singolo Cartellino Speciale "Campione di Sangue" su un personaggio che ne possiede ancora. Il bersaglio della chiamata dovrà essere in Stato di Coma o di Morte. Il personaggio è inoltre in grado di conoscere con esattezza lo Stato di Salute del bersaglio effettuando la Chiamata "Analizzo lo Stato!".</p>		
CERUSICO DA CAMPO	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Attrezzi da Primo Soccorso e Bendaggi</p> <p>Il personaggio può medicare un altro personaggio durante il periodo di Coma utilizzando oggetti scenici come ago, filo, bende, bisturi ed altro. Dopo 1 Minuto di operazione dovrà applicargli una benda bianca, riportandolo a 1 Punto Ferita. Non è possibile curare più di 1PF utilizzando questa abilità. Durante l'operazione il personaggio è da considerarsi stabile. Se l'operazione viene interrotta il conteggio dei minuti premorte rimanenti alla vittima riprende da dove era stato interrotto. Il personaggio è inoltre in grado di conoscere con esattezza lo Stato di Salute del bersaglio effettuando la Chiamata "Analizzo lo Stato!".</p>		
BENE INFORMATO	LIBERO	6
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>Il personaggio è particolarmente bravo a scoprire informazioni aggiuntive a cui i più non hanno accesso. All'inizio di ogni raduno, riceve all'interno della Scheda Personaggio 1 informazione importante riguardo eventi accaduti, voci di taverna o PNG.</p>		
OCCHIO DEL VEGGENTE	NESSUNO	NO
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>ATTENZIONE! Questa Abilità, anche se presente nell'elenco delle Abilità Base, NON può essere acquistata. Il personaggio possiede un forte legame con il soprannaturale e riesce a scorgere alcune immagini di eventi futuri. All'inizio di ogni raduno, riceve all'interno della Scheda Personaggio 1 informazione importante riguardo eventi che accadranno nell'immediato futuro. E' possibile che il personaggio riceva informazioni anche durante il raduno in corso.</p>		

CARATTERIZZAZIONE FISICA

FENDENTE	LIBERO	21
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma Corta, Massimo Armatura Tipo I Il personaggio può dichiarare con le Armi Corte uno dei seguenti Tipi di Colpo: Luce! Buio! All'acquisto dell'abilità il personaggio DEVE scegliere un Singolo Tipo di Colpo aggiuntivo il quale non potrà essere più cambiato.		
FENDENTE PRECISO	NECESSARIO	21
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma Corta, Massimo Armatura Tipo I Il personaggio può dichiarare "Diretto!" con Tutte le Armi Corte.		
FENDENTE POTENZIATO	NECESSARIO	44
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma Corta, Massimo Armatura Tipo I Il personaggio è in grado di dichiarare "Silenzio!" con Tutte le Armi Corte.		
SQUARCIO	NECESSARIO	21
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma a Una Mano, Minimo Armatura Tipo II Il personaggio può dichiarare con le Armi a Una Mano uno dei seguenti Tipi di Colpo: Luce! Buio! All'acquisto dell'abilità il personaggio DEVE scegliere un Singolo Tipo di Colpo aggiuntivo il quale non potrà essere più cambiato.		
SQUARCIO PRECISO	NECESSARIO	27
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma a Una Mano, Minimo Armatura Tipo II Il personaggio può dichiarare "Diretto!" con le Armi a Una Mano.		
SQUARCIO POTENZIATO	NECESSARIO	44
Prerequisito: Nessuno Limitazione: DEVE utilizzare Arma a Una Mano Il personaggio è in grado di dichiarare "Vincolo!" con le Armi a Una Mano.		
PUNGIGLIONE	NECESSARIO	22
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Armi a Distanza, Massimo Armatura Tipo I Il personaggio può dichiarare "Diretto!" con le Armi a Distanza.		
DISPERSIONE A DISTANZA	NECESSARIO	24
Prerequisito: Armi a Distanza Limitazione: Arma a Distanza, Massimo Armatura Tipo II Il personaggio è in grado di dichiarare "Dispersione! Minore!" quando colpisce un bersaglio che sta lanciando un Incantesimo.		
ARCATA	NECESSARIO	24
Prerequisito: Nessuno Limitazione: Arma da Taglio a Due Mani, Minimo Armatura Tipo III Il Personaggio può dichiarare "Diretto!" con Armi da Taglio a Due Mani (Spada a Due Mani, Ascia a Due Mani, Alabarda o Lancia).		

MAGLIO	NECESSARIO	44
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Arma da Botta a Due Mani, Minimo Armatura Tipo III</p> <p>Il personaggio può dichiarare "Crash!" con Armi da Botta a Due Mani (Martello a Due Mani o Mazza Ferrata a Due Mani).</p>		
SCHIANTO	NECESSARIO	44
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Arma a Due Mani</p> <p>Il personaggio è in grado di dichiarare "Repulsione!" con Tutte le Armi a Due Mani.</p>		
OTTIMIZZAZIONE DELLO SCUDO	NECESSARIO	23
<p>Prerequisito: Scudo</p> <p>Limitazione: Scudo, Minimo Armatura Tipo III</p> <p>Il Personaggio ottiene 1 Punto Armatura Extra ma SOLO quando impugna uno Scudo. Una volta acquisita questa Abilità, lo Scudo può subire fino a 5 "Crash!" prima di essere distrutto.</p>		
IRREMOVIBILE	NECESSARIO	33
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Scudo, Minimo Armatura Tipo III</p> <p>Il personaggio può dichiarare "No Effetto!" alle Chiamate "Richiamo!" e "Repulsione!". Il personaggio DEVE impugnare uno Scudo per poter utilizzare questa Abilità.</p>		
POSSANZA	LIBERO	29
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Minimo Armatura Tipo II</p> <p>Il personaggio ottiene 1 Punto Ferita Extra.</p>		
POTENZIAMENTO DELL'ARMATURA	LIBERO	24
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Armatura Tipo IV</p> <p>Il Personaggio ottiene 1 Punto Armatura Extra.</p>		
RIPARARE ARMI E ARMATURE	LIBERO	15
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Attrezzi da Riparazione Armi e Armature</p> <p>Il Personaggio è in grado di riparare ogni tipo di Arma o Armatura, anche magiche. Può riparare 1 PA ogni Minuto di lavoro, in cui simula il procedimento di riparazione attraverso l'uso di strumenti da lavoro. Il giocatore DEVE far controllare il materiale da lavoro dallo Staff prima di poterlo utilizzare in gioco.</p>		
RICARICA FISICA MANA MINORE	NECESSARIO	21
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>Il personaggio può ricaricare il proprio Conta Mana Minore. Occorre una preparazione di 1 Minuto e può essere effettuata solo 1 Volta al Giorno.</p>		
LETTURA PERGAMENE	NECESSARIO	23
<p>Prerequisito: Nessuno</p> <p>Limitazione: Massimo Armatura Tipo II</p> <p>Il personaggio può leggere e lanciare Incantesimi di Prima e Seconda Cerchia trascritti su Pergamene. L'utilizzo di Pergamene non costa nessun dispendio di Mana.</p>		

APRIRE I LUCCHETTI

LIBERO

14

Prerequisito: Nessuno**Limitazione:** Massimo Armatura Tipo I, Attrezzi da scasso

Il personaggio, simulando per **10 secondi** l'atto di scassinare, è in grado di aprire lucchetti e serrature chiuse con un Cartellino Speciale. Gli attrezzi da scasso devono essere controllati dallo Staff prima di poterli utilizzare in gioco.

EVASIONE

LIBERO

12

Prerequisito: Nessuno**Limitazione:** DEVE utilizzare Massimo Armatura Tipo I

Il personaggio che viene legato o ammanettato può liberarsi dopo 1 Minuto a meno che non sia in Stato di "Inconsciente", "Coma" o "Morte". Il personaggio può dichiarare inoltre "Tempra!" a "Vincolo!".

LAMA AVVELENATA

NECESSARIO

43

Prerequisito: Nessuno**Limitazione:** Spada Corta o Pugnale

Permette di distribuire in completa sicurezza una dose di veleno su di una lama non troppo lunga come quella di un pugnale. Gli effetti del veleno ora si applicano al primo colpo andato a segno. Il colpo deve danneggiare il bersaglio (deve subire almeno 1 Singolo Danno anche all'armatura) per attivare gli effetti del veleno. La Chiamata inferta dal colpo sarà quella descritta dal Tipo di Veleno utilizzato.

NASCONDERSI

NECESSARIO

51

Prerequisito: Nessuno**Limitazione:** Massimo Armatura Tipo II

Il personaggio non può essere visto dagli altri personaggi: per rappresentare la sua sparizione deve nascondersi a tutti gli effetti dietro ad un riparo tanto grande da occultare l'interezza del suo corpo, alzare un braccio tenendo la mano aperta e tenere poggiato un ginocchio a terra.

Se è osservato da qualcuno attraverso l'Abilità "Vedere Nascosti", quest'ultimo potrà interagire con il personaggio nascosto come se fosse a lui normalmente visibile (potrà quindi colpirlo, lanciargli incantesimi, ecc.). Il personaggio sotto l'effetto di quest'Abilità NON potrà essere bersaglio di alcuna Chiamata, nemmeno ad Area. Il personaggio potrà essere comunque subire Chiamate precedute dalla Categoria di Bersaglio "Inarrestabile!" ed "Evento!". Non può spostarsi finché non abbassa il braccio tornando quindi visibile. Mentre è nascosto il personaggio può muoversi purché rimanga nello stesso posto.

Se un personaggio nascosto lascia cadere o perde accidentalmente un qualsiasi oggetto quest'ultimo diventa immediatamente visibile, mentre il personaggio rimane comunque nascosto. Se mentre è nascosto il personaggio parla, usa chiamate (ad eccezione della chiamata di risposta "No effetto!"), o raccoglie oggetti torna immediatamente visibile e deve abbassare il braccio. Due personaggi nascosti, anche se si trovano nello stesso nascondiglio, non possono mai passarsi oggetti senza che chi li riceve diventi visibile.

VEDERE I NASCOSTI

NECESSARIO

100

Prerequisito: Nessuno**Limitazione:** Massimo Armatura Tipo II

Il personaggio riesce a percepire e ad interagire con eventuali persone nascoste attraverso l'Abilità "Nascondersi". Il bersaglio "Nascosto" DEVE essere realmente visto dal personaggio per poter utilizzare questa Abilità. Quando il personaggio utilizza questa Abilità DEVE dichiarare "**Evento! Rivelati Nascosto! Attorno a me!**".

CARATTERIZZAZIONE MENTALE

Esistono 4 Tipi di Magia: Magia Spiritica, Magia degli Elementi, Magia Arcana e Magia del Sangue. Ogni Tipo di Magia ha un'origine e scopo specifico:

MAGIA ARCANA È distruttiva, atta a lanciare unicamente incantesimi di attacco e nessun incantesimo di difesa.

MAGIA SPIRITICA Ha come scopo quello di potenziare temporaneamente un gruppo, è legata al Mondo Spirituale e possiede alcuni incantesimi che esulano dalla normale costruzione delle Chiamate Incantesimo.

MAGIA DEL SANGUE È improntata su incantesimi di utilità, cura ed è l'unica in grado di riportare in vita i defunti. Ha pochi incantesimi di attacco, non letali ma in grado di creare non poche difficoltà a chi li subisce.

MAGIA DEGLI ELEMENTI È improntata sul Fuoco, Terra, Aria ed Acqua. Genericamente, la Magia del Fuoco è d'Attacco, la Magia della Terra è di Difesa, la Magia dell'Aria è in parte d'Attacco e in parte di Difesa, mentre la Magia dell'Acqua è di Utilità.

Durante gli eventi In Gioco, un personaggio potrà rinunciare alla propria Scuola di Magia ed abbracciare una nuova Scuola. In tal caso, il cambiamento sarà irreversibile e non sarà più possibile per il personaggio ritornare sui propri passi e riprendere la Scuola abbandonata.

Invece un personaggio che possiede la Quarta Cerchia di una Scuola potrà apprendere la Prima Cerchia di una nuova scuola di magia.

Nel caso in cui un personaggio abbia ad esempio il MALUS "Massimo Terza Cerchia di Magia", dovrà aver appreso la massima Cerchia consentita che in questo caso sarà la Terza.

NEOFITA DELLA MAGIA

LIBERO

40

Prerequisito: Nessuno

Limitazione: Focus

Il personaggio ha accesso ad una Singola Scuola di Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi), può utilizzare gli Incantesimi di Prima Cerchia e leggere le pergamene di quella determinata Scuola di Magia.

ADEPTO DELLA MAGIA

LIBERO

80

Prerequisito: Neofita della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)

Limitazione: Focus

Il personaggio può utilizzare gli Incantesimi di Seconda Cerchia della Scuola scelta.

MAGIA SUPERIORE

NECESSARIO

120

Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)

Limitazione: Focus

Il personaggio può utilizzare gli Incantesimi di Terza Cerchia della Scuola scelta.

MAGIA ULTIMATIVA

NECESSARIO

160

Prerequisito: Magia Superiore (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)

Limitazione: Focus

Il personaggio può utilizzare gli Incantesimi di Quarta Cerchia della Scuola scelta.

PREDISPOSIZIONE MAGICA	LIBERO	24
<p>Prerequisito: Neofita della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)</p> <p>Limitazione: Focus</p> <p>Il personaggio può lanciare 3 volte al Giorno un Singolo Incantesimo di Prima Cerchia gratuitamente.</p>		
FOCALIZZAZIONE MAGICA	NECESSARIO	24
<p>Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)</p> <p>Limitazione: Focus. Massimo Armatura Tipo II</p> <p>Il personaggio può lanciare 3 volte al Giorno un Singolo Incantesimo di Seconda Cerchia gratuitamente.</p>		
RICARICA MANA MINORE	NECESSARIO	21
<p>Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>Il personaggio può ricaricare il proprio Conta Mana Minore. Occorre una preparazione di 1 Minuto e può essere effettuata solo 1 Volta al Giorno.</p>		
RICARICA MANA MAGGIORE	NECESSARIO	42
<p>Prerequisito: Magia Superiore (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)</p> <p>Limitazione: Nessuna</p> <p>Il personaggio può ricaricare il proprio Conta Mana Maggiore. Occorre una preparazione di 1 Minuto e può essere effettuata solo 1 Volta al Giorno.</p>		
SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA	NECESSARIO	37
<p>Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana, Spiritica, del Sangue o degli Elementi)</p> <p>Limitazione: Oggetto Magico Mono Carica "Pergamena"</p> <p>Il personaggio è in grado di trascrivere un qualunque Incantesimo conosciuto su una Pergamena. Il personaggio DEVE possedere l'Oggetto Mono Carica "Pergamena" e DEVE spendere 3 volte il Mana normalmente richiesto per il lancio dell'Incantesimo che intende trascrivere.</p>		

MAGIA ARCANA

ARMA MAGICA	1 MANA MINORE	LIBERO	20
-------------	---------------	--------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana), Armi a Una Mano o Armi a Due Mani

Limitazione: Arma a Una Mano, Focus

Il personaggio può incantare un'Arma che sta impugnando, conferendo la Chiamata "**Arcano! Diretto!**" per **3 Colpi**. L'Arma può essere passata ad un altro personaggio comunicando le specifiche dell'incantamento e quanti colpi sono stati già utilizzati. L'incantamento dura fino ad esaurimento dei colpi o fino all'alba del giorno successivo. NON è possibile incantare più volte la stessa Arma, nemmeno con altri eventuali Incantesimi o Abilità, fino alla fine dei Colpi.

FOCUS IN COMBATTIMENTO	LIBERO	25
------------------------	--------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana)

Limitazione: Focus

Il personaggio può dichiarare "No Effetto!" a qualunque Chiamata mentre sta lanciando un Incantesimo. La Chiamata di Risposta "No Effetto!" DEVE essere dichiarata durante il lancio dell'Incantesimo ma non interrompe di fatto l'Incantesimo che si sta lanciando. Tuttavia, le Chiamate subite durante il lancio dell'Incantesimo avranno effetto una volta terminata la formula.

RITUALISTA DEI POTERI ARCANI	NECESSARIO	23
------------------------------	------------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (Arcana)

Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Focus

Il personaggio è in grado di progettare ed eseguire Rituali di Magia Arcana. I Rituali di Magia Arcana riguardano soprattutto Portali di Trasporto ed Attivazione di Costrutti e Golem.

VERSALITÀ MAGICA	1 MANA MINORE O 1 MANA MAGGIORE	NECESSARIO	34
------------------	---------------------------------	------------	----

Prerequisito: Magia Superiore (Arcana)

Limitazione: Focus

Il personaggio è in grado di cambiare il Tipo di Colpo contenuto nella Chiamata dell'Incantesimo con uno dei seguenti:

- Veleno!
- Buio!
- Luce!

Il personaggio spende 1 Mana Minore (per un Incantesimo di 1° o 2° Cerchia) o 1 Mana Maggiore (per un Incantesimo di 3° o 4° Cerchia) insieme al normale costo dell'Incantesimo.

POTENZIAMENTO MAGICO	1 MANA MINORE O 1 MANA MAGGIORE	NECESSARIO	34
----------------------	---------------------------------	------------	----

Prerequisito: Magia Superiore (Arcana)

Limitazione: Focus

Il personaggio è in grado di aggiungere un Tipo di Colpo all'Effetto dell'Incantesimo con uno dei seguenti:

- Arcano!
- Buio!
- Luce!

Il personaggio spende 1 Mana Minore (per un Incantesimo di 1° o 2° Cerchia) o 1 Mana Maggiore (per un Incantesimo di 3° o 4° Cerchia) insieme al normale costo dell'Incantesimo.

MAGIA SPIRITICA

PROTEZIONE MAGICA MINORE	LIBERO	23	
Prerequisito: Adepto della Magia (Spiritica) Limitazione: Nessuna Il personaggio ottiene 1 Punto Armatura Extra nel conteggio dei Punti Armatura totali.			
PROTEZIONE MAGICA MAGGIORE	LIBERO	48	
Prerequisito: Magia Superiore (Spiritica) Limitazione: Nessuna Il personaggio ottiene 1 Punto Ferita Extra nel conteggio dei Punti Ferita totali.			
RITUALISTICA DEGLI SPIRITI	NECESSARIO	23	
Prerequisito: Adepto della Magia (Spiritica) Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Focus Il personaggio è in grado di progettare ed eseguire Rituali di Magia Spiritica. I Rituali di Magia Spiritica riguardano soprattutto Squarci nel Velo ed invocazione di Spettri e Non Morti.			
SCRIBA	1 MANA MINORE O 1 MANA MAGGIORE	NECESSARIO	51
Prerequisito: Magia Superiore (Spiritica), Scrivere Incantesimo su Pergamena. Limitazione: Oggetto Magico Mono Carica "Pergamena" Il personaggio è in grado di trascrivere un Incantesimo su Pergamena al costo di 1 Mana Minore o Maggiore (in base alla Cerchia di Magia a cui l'Incantesimo appartiene) anziché il normale costo di 3 Mana Minore o Maggiore (in base alla Cerchia di Magia a cui l'Incantesimo appartiene).			
PRECOGNIZIONE SPRITICA	2 MANA MINORI	NECESSARIO	36
Prerequisito: Adepto della Magia (Spiritica) Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Ossa, Focus Il personaggio, attraverso un Rituale di 1 Minuto e con la spesa di 2 Mana Minori, è in grado di effettuare una Singola Domanda agli Spiriti riguardante eventi che potrebbero accadere nell'immediato futuro durante il raduno in corso. La domanda DEVE essere scritta e consegnata ad un Master. Nell'arco delle prossime due ore, il personaggio riceverà la risposta sotto forma di biglietto. Domande specifiche riguardanti personaggi giocanti NON otterranno alcuna risposta.			

MAGIA DEL SANGUE

DONO DELLA SERENITÀ	1 MANA MINORE	LIBERO	35
Prerequisito: Adepto della Magia (del Sangue) Limitazione: Focus Al costo di 1 Mana Minore il personaggio è in grado di dichiarare “Rimuovi! Dolore!” e “Rimuovi! Sonno!” . Il personaggio DEVE toccare la spalla della vittima per poter utilizzare l'Abilità.			
LIBERO ARBITRIO	1 MANA MINORE	LIBERO	35
Prerequisito: Adepto della Magia (del Sangue) Limitazione: Focus Descrizione: Al costo di 1 Mana Minore il personaggio è in grado di dichiarare “Rimuovi! Charme!” e “Rimuovi! Dominio!” . Il personaggio DEVE toccare la spalla della vittima per poter utilizzare l'Abilità.			
LIBERTÀ NEL MOVIMENTO	1 MANA MINORE	NECESSARIO	15
Prerequisito: Adepto della Magia (del Sangue) Limitazione: Focus Al costo di 1 Mana Minore il personaggio è in grado di dichiarare “Rimuovi! Paralisi!” e “Rimuovi! Ira!” . Il personaggio DEVE toccare la spalla della vittima per poter utilizzare “Rimuovi! Paralisi!” ed indicare il bersaglio entro 10 metri per poter utilizzare “Rimuovi! Ira!” .			
RITUALISTICA DEL SANGUE		NECESSARIO	23
Prerequisito: Adepto della Magia (del Sangue) Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Pugnale, Focus Il personaggio è in grado di progettare ed eseguire Rituali di Magia del Sangue. I Rituali di Magia del Sangue riguardano soprattutto il Potenziamento Personale sacrificando i propri Punti Ferita e il Potenziamento di Personaggi sacrificando i loro Punti Ferita. I Rituali del Sangue sono molto pericolosi in quanto è anche possibile lanciare Maledizioni su un bersaglio di cui si possiede il sangue.			
SACRIFICIO DELLA VITA		NECESSARIO	46
Prerequisito: Magia Superiore (del Sangue) Limitazione: Focus Il personaggio è in grado di dichiarare “Cura!” su un bersaglio sacrificando 1 dei suoi stessi Punti Ferita. Il personaggio è in grado di dichiarare “Guarigione!” su un bersaglio sacrificando 2 dei suoi stessi Punti Ferita.			

MAGIA DEGLI ELEMENTI

PROTEZIONE ELEMENTALE MINORE	LIBERO	23
------------------------------	--------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (degli Elementi)

Limitazione: Nessuna

Il personaggio ottiene 1 Punto Armatura Extra nel conteggio dei Punti Armatura totali.

ESTENSIONE TEMPORALE	1 MANA MINORE O 1 MANA MAGGIORE	LIBERO	43
----------------------	---------------------------------	--------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (degli Elementi)

Limitazione: Focus

Il personaggio è in grado di raddoppiare la Durata di un Singolo Incantesimo.

Il personaggio DEVE spendere 1 Mana Minore (nel caso di un Incantesimo di Prima o Seconda Cerchia) o 1 Mana Maggiore (nel caso di un Incantesimo di Terza e Quarta Cerchia) insieme al normale costo dell'Incantesimo di cui intende estendere la Durata.

COMPRENSIONE DELLA MAGIA	NECESSARIO	43
--------------------------	------------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (degli Elementi)

Limitazione: Oggetto Magico "Pergamena"

Il personaggio è in grado di utilizzare gli Oggetti Magici Mono Carica "Pergamena" di tutte le Scuole di Magia, non solo della propria.

SCELTA DELL'ELEMENTO	1 MANA MINORE O 1 MANA MAGGIORE	NECESSARIO	39
----------------------	---------------------------------	------------	----

Prerequisito: Adepto della Magia (degli Elementi)

Limitazione: Focus

Il personaggio è in grado di cambiare il Tipo di Colpo contenuto nella Chiamata dell'Incantesimo con uno dei seguenti:

- Gelo!
- Fuoco!
- Vento!
- Argento!

Il personaggio spende 1 Mana Minore (per un Incantesimo di 1° o 2° Cerchia) o 1 Mana Maggiore (per un Incantesimo di 3° o 4° Cerchia) insieme al normale costo dell'Incantesimo.

ABILITÀ UNICHE

In-Gioco, il personaggio potrebbe entrare in contatto con PNG o Entità ed apprendere da esse alcune Abilità Uniche.

Le Abilità Uniche sono abilità non presenti in regolamento, che vengono create in base all'interpretazione, al tipo di approccio alla Magia o al Combattimento del personaggio che le possiede.

Le Abilità Uniche possono essere acquistate tramite i Punti Crescita che il personaggio riceve durante gli Eventi ed ognuna di esse ha un costo variabile in base alla frequenza di utilizzo al giorno, al grado di potenza della Chiamata ad essa legata, all'eventuale costo in Mana per poterla attivare, eccetera.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi di Abilità Uniche ed il loro relativo costo:

COLPO DISARMANTE	COSTO
Goffaggine	20
Bonus Costo Attivazione Nessuno	5
Tempo Utilizzo Singolo	0
Bonus Tempo di Lancio Istantaneo	0
Bonus Uso Volte al Giorno 3	5
Bonus Tutti i Tipi di Armatura	5
Limitazione Spada a Una Mano	-5
Tocco e Corpo a Corpo	0
	30

URLO DELLA BANSHEE	COSTO
Dolore	45
Limitazione Costo Attivazione 1 Mana Maggiore	-5
Tempo Utilizzo Singolo	0
Limitazione Tempo di Lancio 10 Secondi	-5
Bonus Uso Volte al Giorno 3	15
Limitazione Armatura Nessuna	-20
Bonus Area Attorno a Me	45
Limitazione Cerchia di Magia Minimo Terza	-10
Limitazione Utilizzo Focus	60

Come si può notare, i costi delle medesime condizioni variano a seconda del tipo di Chiamata coinvolta. Maggiore sarà il potere della Chiamata, maggiore sarà il costo delle variabili come Limitazione di Armi, Limitazione di Armature, Tempo di Attivazione e Costo di Attivazione dell'Abilità.

Le abilità potranno essere proposte dai PNG e dalle entità al personaggio/giocatore, oppure i PG potranno comunicare ai loro maestri in-gioco la volontà di imparare una certa abilità.

TERZA PARTE

MECCANICHE DI GIOCO

LO STATO DI SALUTE

All'inizio di ogni raduno tutti i personaggi si ritrovano con il numero di punti ferita al massimo, secondo le proprie abilità. Nei raduni di più giorni, **all'alba** di ogni giorno tutti i personaggi recuperano tutti i Punti Ferita.

In Gioco la condizione di malattia, ferimento, stordimento, incoscienza, coma, morte, ecc. dei personaggi è chiamata "stato di salute".

Tutti i personaggi sono in grado di riconoscere il proprio stato di salute ma per conoscere lo Stato di un altro personaggio è necessario toccarlo su una spalla e utilizzare la chiamata "Analizzo lo Stato!".

FASE DI COMA

Se i Punti Ferita vengono ridotti a zero il personaggio entra in Stato di "Coma" e perde immediatamente il ricordo di tutto ciò che ha visto e sentito nell'**ultimo minuto** prima di andare in coma. Non ricorderà assolutamente nulla sia che venga curato, sia che muoia e poi risorga. Il giocatore del personaggio DEVE rimanere nello stesso luogo simulando il coma. Questo Stato ha una durata massima di **5 Minuti**. Alla chiamata "Analizza lo Stato", il giocatore risponderà "**Sono in Coma**".

Un personaggio in Stato "Coma" o "Morte" NON può in alcun modo dichiarare "Tempra!" e "No Effetto" anche se possiede un Oggetto Magico in grado di farlo. Il personaggio in questo stato, inoltre, non potrà curarsi da solo.

FASE DI MORTE

Se il personaggio in Stato di "Coma" non viene curato entro 5 Minuti, entra in Stato di "Morte". Il giocatore del personaggio DEVE rimanere nello stesso luogo simulando la morte. Questo Stato ha una durata massima di **5 Minuti**. Alla chiamata "Analizza lo Stato", il giocatore risponderà "Sono Morto".

Un personaggio in Stato "Coma" o "Morte" NON può in alcun modo dichiarare "Tempra!" e "No Effetto" anche se possiede un Oggetto Magico in grado di farlo. Non potrà, inoltre, resuscitarsi da solo.

FASE DI SPIRITO

Se il personaggio in Stato di "Morte" non subisce la Chiamata "Resurrezione!" entro **5 Minuti**, entra in Stato di Spirito. Il giocatore del personaggio DEVE alzarsi e rimanere in piedi a braccia incrociate sul petto nello stesso luogo in cui è morto. Quando si trova in questo Stato, il personaggio è intangibile MA VISIBILE.

Questo Stato ha una durata massima di 5 Minuti. Al termine dei 5 Minuti, il personaggio DEVE recarsi immediatamente in Area Master. Alla chiamata "Analizza lo Stato", il giocatore risponderà "Sono Spirito".

Normalmente, i personaggi, PNG o Mostri con le braccia incrociate devono rimanere per 5 Minuti nel luogo in cui sono morti per poi dirigersi immediatamente in segreteria. Tuttavia, esistono delle Abilità che consentono di rimanere in stato di "Spirito" e rimanere al tempo stesso all'interno dell'Area di gioco.

Altre risposte alla Chiamata "Analizza lo Stato" sono:

"SONO FERITO"

Un personaggio che ha perduto 1 o più Punti Ferita.

"SONO SANO"

Un personaggio che possiede tutti i Punti Ferita.

"SONO ESAUSTO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Esausto!" non può correre e non può utilizzare nessuna Abilità Base, Abilità di Specializzazione, Abilità di Creazione o Abilità Speciali. Questa condizione permane per tutta la giornata di gioco (ovvero fino alle ore 6 della mattina successiva) a meno che non venga curato e rimosso in qualche modo.
"SONO CIECO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Cecità" subisce una Debilitazione. Un personaggio "Cieco" non può in alcun modo lanciare Incantesimi a Distanza o ad Area, nè utilizzare Armi a Distanza.
"SONO MUTO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Mutismo" subisce una Debilitazione. Un personaggio "Muto" non può in alcun caso lanciare Incantesimi o Leggere Incantesimi da Pergamena. Inoltre, il bersaglio DEVE sempre parlare come se fosse balbuziente.
"SONO SORDO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Sordità" subisce una Debilitazione. Un personaggio "Sordo" non può in alcun caso utilizzare le Abilità "Nascondersi", "Vedere i Nascosti", "Gioielleria" ed "Aprire Lucchetti", nè lanciare Incantesimi di Terza o Quarta Cerchia.
"SONO INCOSCIENTE"	In particolari situazioni un personaggio può entrare in Stato di "Incosciente". Perde temporaneamente l'uso dei cinque sensi, non è in grado di parlare o muoversi, e DEVE ignorare completamente ciò che gli accade intorno. Il personaggio in Stato di "Incosciente" può essere svegliato solo se viene eliminata la causa che lo ha reso incosciente o al termine del tempo dichiarato. Un personaggio in Stato "Incosciente" NON può in alcun modo dichiarare "Tempora!" anche se possiede un Oggetto Magico in grado di farlo.
"SONO STORDITO"	In particolari situazioni un personaggio può diventare "Stordito". In questa condizione egli è in stato di "Incosciente". Il personaggio stordito può essere svegliato immediatamente solo scuotendolo (il rumore non lo può svegliare) oppure si sveglierà da solo dopo 5 minuti .
"SONO CONDANNATO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Malocchio Minore" o "Malocchio Maggiore". Un personaggio sotto l'effetto di "Malocchio Minore" possiede al massimo 2 Punti Ferita e non può lanciare Incantesimi di Terza e Quarta Cerchia. Un personaggio sotto l'effetto di "Malocchio Maggiore" possiede al massimo 1 Punto Ferita. Inoltre non può lanciare alcun Incantesimo ed utilizzare Abilità che prevedano l'utilizzo di Armi.
"SONO MALEDETTO"	Un personaggio che subisce la Chiamata "Maledizione" non può recuperare Punti Ferita in alcun modo fino a quando l'Effetto non viene rimosso tramite "Rimuovi! Maledizione!" o fino a quando il personaggio muore.

LE CHIAMATE

Nel gioco di ruolo dal vivo i personaggi dialogano tra loro e si muovono secondo le reali capacità dei giocatori.

L'utilizzo di armi e magie deve invece essere simulato nel mondo reale; infatti le armi finte usate nel gioco non producono alcun rumore e gli incantesimi non hanno ovviamente nessun esito effettivo.

Per simulare i rumori della battaglia e indicare quali conseguenze devono avere gli incantesimi si usano le **Chiamate**, ovvero parole specifiche pronunciate dal giocatore.

Nel gioco si considera che le parole che compongono le chiamate rappresentino il rumore delle armi oppure gli effetti di incantesimi o poteri magici, per questo le chiamate sono pronunciate fuori-gioco ma sono comunque percepite anche in-gioco.

Nei combattimenti con le armi le chiamate devono essere pronunciate ogni volta che l'arma tocca l'avversario (non importa se su una locazione o sull'equipaggiamento) ad eccezione dei colpi normali; possono essere omesse invece per i fendenti andati "a vuoto".

Le formule degli incantesimi compongono la spiegazione completa dell'incantesimo stesso.

Ogni volta che si sente pronunciare una chiamata occorre prestare attenzione per capire se si è colpiti e quindi agire di conseguenza.

La lista di chiamate disponibili si suddivide in diverse tipologie necessarie a costruire tutte le istruzioni necessarie per il giocatore del personaggio colpito.

Ogni volta che viene inferto un colpo con un'arma, pronunciato un incantesimo o usato un potere che prevede una chiamata la scelta di quali parole utilizzare è dettata dai cartellini speciali o dalla formula dell'incantesimo.

Le chiamate sono di due tipi: **Chiamata Semplice e Incantesimo**.

Entrambe possono essere o non essere un'**Infusione del Potere**.

CHIAMATA SEMPLICE

Tutti i colpi, Fisici o Magici, che non rispettano le restrizioni degli incantesimi. Non sono "parlati" in-gioco, ma rappresentano ai giocatori fuori-gioco cosa il personaggio o il mostro sta facendo.

Le Chiamate Semplici iniziano direttamente con il dichiarare il Tipo di Colpo o l'Effetto.

- Categoria di bersaglio (Umano, Non Umano, Mostro, Non Morto...)
- Tipo di colpo (Fuoco, Gelo, Vento, Buio, Luce...)
- Effetto (Diretto, Crash, A Zero, Amnesia, Dolore...)
- Area di efficacia (In quest'Area, Attorno a Me...)
- Durata (30 Secondi, 1 Minuto, 5 Minuti, 10 Minuti, 24 Ore...)
- Segnale di chiamata non letale (Stordisci)

Fuoco! Diretto! In quest'Area! Non Morto! Gelo! Crash! Attorno a me!

INCANTESIMO

Gli incantesimi sono formule magiche utilizzate da chi apprende una scuola di Magia per incanalare il proprio potere.

Hanno una costruzione fissa, che potrete trovare nella sezione Incantesimi per ogni scuola di magia.

- Tipo di Magia (Arel-Dra, Sanguinis, Adi-Atma, Tar-kan)
- Potenza (Prima Cerchia, Seconda Cerchia, Terza Cerchia...)
- Tipo di colpo (Fuoco, Gelo, Vento, Buio, Luce...)
- Effetto (Diretto, Crash, A Zero, Amnesia, Dolore...)
- Area di efficacia (In quest'Area, Attorno a Me...)
- Durata (30 Secondi, 1 Minuto, 5 Minuti, 10 Minuti, 24 Ore...)

Arel-Dra! Di Prima Cerchia! Arcano! Diretto!
Sanguinis! Di Seconda Cerchia! Amnesia! In quest'Area!
Adi-Atma! Di Terza Cerchia! Dolore! Attorno a me! 30 Secondi!

INFUSIONE DEL POTERE

Esistono metodi per infondere un determinato potere a se stesso o ad un altro personaggio.

Ogni infusione del potere rimane **latente** sul beneficiario fino **all'alba successiva di gioco**.

L'Infusione di Poteri inizia sempre dichiarando "Infondo il Potere!"

Ogni beneficiario DEVE dichiarare, nel momento stesso in cui desidera utilizzare un determinato potere infuso, la seguente frase: "Attivo il potere!" seguito dalla "Descrizione se si tratta di Infondere poteri". Dal momento in cui dichiara "Attivo il potere!", il personaggio può utilizzare gli effetti del potere infuso quante volte desidera, fino al termine della durata specificata nella chiamata.

- Infusione di potere (Infondo il potere)
- Tipo di colpo (Fuoco, Gelo, Vento, Buio, Luce...)
- Effetto (Diretto, Crash, A Zero, Amnesia, Dolore...)
- Area di efficacia (Tocco non si pronuncia, In quest'area, Attorno a me...)
- Durata (30 Secondi, 1 Minuto, 5 Minuti, 10 Minuti, 24 Ore...)

Infondo il potere! Crash! Con tutte le armi Attorno a me! [N] Minuti!
Attivo il potere! "Crash!"

La costruzione delle chiamate segue un ordine di parole identico per Chiamate Semplici, Incantesimi e Infusioni di potere. **Non tutti questi elementi sono sempre necessari per costruire ogni chiamata.** Quando omessi, viene considerato efficace il default di quella parte di chiamata.

TIPO DI MAGIA	(Arel-Dra, Sanguinis, Adi-Atma, Tar-kan...)
Solo Incantesimi	Default: La chiamata è una Chiamata Semplice, e perciò non sarà da intendere come un Incantesimo.
POTENZA DELL'INCANTESIMO	(Prima Cerchia, Seconda Cerchia, Terza Cerchia...)
Solo Incantesimi	Default: La chiamata è una Chiamata Semplice, e perciò non sarà da intendere come un Incantesimo.
INFUSIONE	
Solo Infusione del Potere	Default: Nessuna Infusione. Il potere della Chiamata non viene passato da un personaggio all'altro nè viene incamerata nel personaggio che la lancia.
CATEGORIA DI BERSAGLIO	(Umano, Non Umano, Mostro, Non Morto...)
	Limita l'efficacia della chiamata ad una sola Categoria di bersaglio. Utile per colpire solo i nemici o guarire solo gli alleati. Qualora si subisca una qualunque Chiamata preceduta dal Nome della propria Razza di appartenenza, NON può in alcun modo dichiarare "No Effetto!" anche se possiede un Oggetto Magico o un'Abilità per farlo. Default: La chiamata colpisce tutti.
TIPO DI COLPO	(Fuoco, Gelo, Vento, Roccia, Buio, Luce...)
	Rappresenta la sostanza o l'essenza del colpo, al quale si aggiungono gli eventuali effetti. Default: 1 danno senza effetto oppure nessun danno effettuato con effetto.
EFFETTO	(Diretto, Crash, A Zero, Amnesia, Dolore...)
	Descrive l'esito della chiamata, specificando cosa accade al bersaglio. Gli Effetti utilizzati senza essere associati ad un Tipo di Colpo, a meno che non sia espressamente specificato nella descrizione dell'effetto, NON infliggono alcun Danno: si applicano solo le conseguenze indicate nella spiegazione dell'Effetto. Gli Effetti sono suddivisi in due categorie, "fisico" e "mentale", prese in considerazione quando la vittima ha delle Immunità. Default: No effetto.
AREA DI EFFICACIA	(In quest'Area, Attorno a Me...)
	Indica il bersaglio o la zona su cui si applica la chiamata. Default: la chiamata si applica solo al Bersaglio.
TIPOLOGIA D'INFUSIONE	(Con tutte le Armi, Tocco, Me stesso...)
Solo Infusione del Potere	Queste Chiamate vengono accodate ad un'Infusione di potere per specificare a cosa si applica il potere d'infusione Default: Nessuna infusione.
DURATA	(30 Secondi, 1 Minuto, 5 Minuti, 10 Minuti, 24 Ore...)
	Indica la durata dell'Effetto di una Chiamata. Default: rimandiamo alla descrizione dei vari effetti.
SEGNALE DI CHIAMATA NON LETALE	(Stordisci)
NO Incantesimo NO Infusione	Default: la chiamata effettua un danno a chi la riceve.

LISTA DELLE CHIAMATE

TIPO DI MAGIA

AREL-DRA!	Incantesimo della Scuola di Magia Arcana.
ADI-ATMA!	Incantesimo della Scuola di Magia Spiritica.
SANGUINIS!	Incantesimo della Scuola di Magia del Sangue.
TAR-KAN!	Incantesimo della Scuola di Magia degli Elementi.

POTENZA DELL'INCANTESIMO

DI [N] CERCHIA	L'ordinale N (Prima, Seconda, Terza, Quarta, Quinta...) rappresenta il Livello di potere dell'Incantesimo, chiamato "Cerchia".
----------------	---

INFUSIONE

INFONDO IL POTERE!	Segnala che la chiamata è volta ad infondere il potere ad altri personaggi o a sè stesso.
ATTIVO IL POTERE!	Segnala l'utilizzo del potere infuso.

CATEGORIA DI BERSAGLIO

[NOME DELLA RAZZA]!	Colpisce tutti i personaggi appartenenti a quella razza o a quella razza speciale.
MOSTRO!	
MARCHIO # NOME DEL MARCHIO #!	Colpisce i personaggi che possiedono Cartellini Speciali "Marchiato # Nome del Marchio #"

TIPO DI COLPO

BUIO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Luce!"
LUCE	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Buio!"
FUOCO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Gelo!"
GELO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Fuoco!"
VENTO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Argento!"
ARGENTO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Vento!"
SACRO	Infligge 1PF. Il colpo Sacro ha origine dalle potenti forze divine e dalla fede in un'ideale. Si contrappone al Tipo di Colpo "Arcano!"
ARCANO	Infligge 1PF. Il colpo Arcano ha origine dalle potenti forze magiche che permeano il Mondo e dalle forze extradimensionali. Si contrappone al Tipo di Colpo "Sacro!"
ARGENTO	Infligge 1PF. Si contrappone al Tipo di Colpo "Vento!"
EMPIO	Infligge 1PF. Il colpo Empio appartiene alle Forze del Male e della Distruzione. Non si contrappone ad alcun Tipo di Colpo.
ETEREO	Infligge 1PF. Il colpo Etereo ha origine dal Velo che separa il Mondo dei Vivi da quello dei Morti. Si contrappone al Tipo di Colpo "Sangue!"
SANGUE	Infligge 1PF. Il colpo Sangue ha origine dalla forza vitale degli esseri viventi. Una creatura colpita con la Chiamata "Sangue!" subisce 1 Singolo Danno. Si contrappone al Tipo di Colpo "Etereo!"
NATURALE	Infligge 1PF. Il colpo Naturale ha origine dalle forze della natura incontaminata. Inoltre, un personaggio che possiede questa Chiamata, può dichiarare "Cura!" toccando il corpo del bersaglio al costo di 1 Mana Minore. Si contrappone al Tipo di Colpo "Veleno!"

VELENO	Infligge 1 Punto Ferita. Il colpo Veleno ha origine dalla contaminazione e dalla putrefazione. Dopo 1 minuto, se non subisce Cura o Guarigione, il personaggio subisce un altro Danno. Si contrappone al Tipo di Colpo "Naturale!"
--------	--

EFFETTI

AMNESIA! (MENTALE)	Dimentica totalmente tutto quello che ha visto, sentito o fatto negli ultimi 5 minuti.
ANALIZZO LO STATO! (FISICO)	Il giocatore del personaggio analizzato DEVE immediatamente rispondere con la chiamata "Sono (seguito dallo Stato in cui si trova)".
ANATEMA! (FISICO)	Dopo 10 secondi entra in Stato di "Morte" a meno che non venga prima salvato con uno dei seguenti Effetti: "Cura!" e "Guarigione!"
ANATOMIA! (FISICO)	Il bersaglio, che deve essere in Stato di "Coma" o "Morte", DEVE immediatamente consegnare 1 Cartellino "Campione di Sangue" se ne possiede ancora almeno uno, e tutti i Cartellini Speciali "Ingrediente" (ad eccezione di quelli contenuti nella propria scarsella: sono quelli contenuti nel mostro).
ANNICHILIMENTO! (FISICO)	Il personaggio entra immediatamente in Stato di "Spirito" . Il corpo del personaggio svanisce e il giocatore DEVE rimanere per 5 minuti nello stesso luogo dove ha subito Annichilimento, in stato di "Spirito". Se subisce la chiamata "Resurrezione!" entro i 5 minuti, il personaggio entrerà nuovamente in gioco nello stesso punto in cui è morto, al massimo dei suoi Punti Ferita. Se NON subisce la chiamata "Resurrezione!" entro i 5 minuti, il personaggio dovrà recarsi in segreteria, rispettando le regole dell'essere in Stato di "Spirito".
APERTURA! (FISICO)	Apri istantaneamente una porta o un lucchetto In Gioco contrassegnato con un Cartellino Speciale "Lucchetto".
A TERRA! (FISICO)	DEVE appoggiare immediatamente le ginocchia ed entrambi i palmi delle mani a terra per 10 secondi. NON è possibile aggrapparsi ad altri durante la caduta. Mentre il bersaglio della Chiamata è A Terra non è in grado né di muoversi, né di combattere, né di lanciare incantesimi e non si difenderà nemmeno se attaccata
CECITÀ! (FISICO)	Per 1 minuto non può in alcun modo lanciare Incantesimi a Distanza o ad Area, né utilizzare Armi a Distanza.
CHARME! (MENTALE)	Il personaggio considera chi ha usato la Chiamata come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Per i prossimi 30 minuti o fino al termine del tempo specificato nella Chiamata, il personaggio colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto da chi ha usato la chiamata, tuttavia non obbedirà ai suoi ordini. Al termine, il personaggio colpito avrà memoria di tutto ciò che ha fatto o detto durante l'effetto, ma non saprà di aver subito l'effetto di Charme.
CONFUSIONE (FISICO)	Il bersaglio per 30 secondi può SOLO difendersi con le sue armi. Non potrà utilizzare Abilità offensive, lanciare Incantesimi o fuggire correndo.
CRASH! (FISICO)	Questa Chiamata ha la particolarità di danneggiare Armature e Scudi. La Chiamata causa istantaneamente 1 Singolo Danno all'Armatura (indipendentemente dai Tipi di Armatura indossata). Un personaggio può parare con lo Scudo fino a 3 "Crash!" prima di essere distrutto (con l'Abilità "Ottimizzazione dello Scudo" il numero di Colpi aumenta a 5). Un bersaglio privo di alcuna Armatura o Scudo subisce comunque 1 Singolo Danno ai Punti Ferita. ATTENZIONE! La Chiamata Crash, indipendentemente dalla presenza di Impatto o meno, contro 1 Scudo vale comunque 1 SINGOLO Crash nel conteggio totale del numero di Crash che lo Scudo può reggere.
CURA! (FISICO)	Il bersaglio della Chiamata recupera immediatamente 1 Punto Ferita . Se il bersaglio è in Stato di "Coma", ritorna cosciente.
DIRETTO! (FISICO)	La Chiamata IGNORA la Protezione fornita dall' Armatura : il danno inflitto dal Tipo di Colpo o dal Colpo base viene inferto direttamente ai PF.

DISPERSIONE MINORE! (FISICO)	Annulla completamente un Incantesimo di 1° alla 2° Cerchia . La frase che contiene la chiamata "Dispersione Minore!" DEVE essere iniziata prima che la formula dell'Incantesimo da disperdere sia stata completata.
DISPERSIONE MAGGIORE! (FISICO)	Annulla completamente un Incantesimo di 1° alla 4° Cerchia . La frase che contiene la chiamata "Dispersione Maggiore!" DEVE essere iniziata prima che la formula dell'Incantesimo da disperdere sia stata completata.
DOLORE! (MENTALE)	Il personaggio colpito prova un fortissimo dolore mentale per 30 secondi ; finché il dolore persiste non è in grado di attaccare, difendersi o utilizzare alcuna Abilità. Le uniche Abilità ancora in uso sono quelle che conferiscono Punti Ferita Extra, Punti Armatura Extra e l'Uso dell'Armatura. Se è in grado di parlare (per esempio non è sotto l'effetto di "silenzio!" e non è imbavagliata) la vittima può urlare per il dolore.
DOMINIO! (MENTALE)	Il bersaglio di questa Chiamata dovrà eseguire tutti gli ordini del lanciatore senza alcuna esitazione. Gli ordini impartiti NON possono essere palesemente autolesionistici (Esempio "Ucciditi"). In nessun caso attaccherà il suo padrone ed avrà una grande paura di deludere le sue richieste. Durata 1 minuto o fino al termine del tempo specificato nella Chiamata.
ESAUSTO (FISICO)	Un personaggio esausto NON può correre e non può utilizzare nessuna Abilità Base, Abilità di Specializzazione, Abilità di Creazione o Abilità Speciale. Questo Effetto permane per tutta la giornata di gioco (ovvero fino alle ore 6 della mattina successiva) o fino al termine del tempo specificato nella Chiamata a meno che non venga curato e rimosso in qualche modo.
FATAL! (FISICO)	Il personaggio entra immediatamente in Stato di "Coma".
GEMMA DISTRUTTA! (FISICO)	Distrugge il Cartellino Speciale " Oggetto Magico Minore " o " Oggetto Magico Maggiore " colpito. Chi utilizza la chiamata DEVE indicare il bersaglio e in caso di dubbio o necessità, specificare il nome o il tipo di oggetto. Gli oggetti distrutti devono essere immediatamente consegnati al master più vicino o in segreteria.
GOFFAGGINE! (FISICO)	DEVE lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani: facendo in modo che tutti gli oggetti si posino rapidamente per terra. Se vi è il rischio che qualcosa di fragile si rompa occorre poggiarlo a terra delicatamente, ma senza perdere tempo.
GUARIGIONE! (FISICO)	Il bersaglio della Chiamata recupera immediatamente tutti i Punti Ferita . Se il bersaglio è in Stato di "Coma", ritorna cosciente.
IRA! (MENTALE)	Il bersaglio di questa chiamata cade per 1 minuto in preda ad un'ira irrefrenabile attaccando qualunque essere vivente più vicino a lui fino al termine dell'effetto. Il personaggio colpito da questa Chiamata può scegliere, durante uno scontro, di dare priorità ai propri nemici piuttosto che colpire indiscriminatamente anche gli alleati. Tuttavia, una volta terminati i nemici che ha di fronte, inizierà ad attaccare anche i propri amici ed alleati.
MALEDIZIONE! (FISICO)	Il bersaglio non può recuperare Punti Ferita in alcun modo fino a quando l'Effetto non viene rimosso tramite "Rimuovi! Maledizione!" o fino a quando il personaggio muore.
MALOCCHIO MINORE (FISICO)	Il bersaglio colpito da questa Chiamata possiede al massimo 2 PF . Inoltre non può lanciare in alcun modo Incantesimi di 3° o 4° Cerchia .
MALOCCHIO MAGGIORE (FISICO)	Il bersaglio colpito da questa Chiamata possiede al massimo 1 PF . Inoltre non può lanciare alcun Incantesimo ed utilizzare Abilità che prevedano l'utilizzo di Armi.
MANA DISTRUTTO! (MENTALE)	Chi subisce questa Chiamata DEVE immediatamente togliere 2 Punti Mana Minore dal proprio "Conta Mana Minore" e 2 Punti Mana Maggiore dal proprio "Conta Mana Maggiore".
MORTAL! (FISICO)	Il personaggio entra immediatamente in Stato di "Morte".

MUTISMO! (FISICO)	Per 1 minuto il bersaglio non può in alcun caso lanciare Incantesimi o Leggere Incantesimi da Pergamena. Inoltre, il bersaglio DEVE sempre parlare come se fosse balbuziente.
OBLIO! (FISICO)	Il personaggio entra immediatamente in Stato di "Morte". Il personaggio può essere riportato in vita SOLO tramite la Chiamata "Inarrestabile! Resurrezione!"
PARALISI! (MENTALE)	Il personaggio deve rimanere immobile e non può nemmeno parlare per i prossimi 10 Secondi.
PERQUISIZIONE! (FISICO)	Il bersaglio DEVE immediatamente posare a terra tutti i suoi oggetti In Gioco.
REPULSIONE! (FISICO)	Il bersaglio di questa chiamata deve compiere 5 passi estesi indietro senza poter essere fermato. Mentre indietreggia può comunque continuare a combattere, a difendersi e utilizzare Abilità che non richiedano di restare immobile. Il giocatore DEVE guardare alle proprie spalle o girarsi e compiere i 5 passi previsti. Se il giocatore che subisce la Chiamata non può per qualunque ragione effettuare i 5 passi previsti o guardarsi indietro, DEVE simulare per almeno 5 secondi l'effetto di stordimento.
RESURREZIONE! (FISICO)	Questo Effetto riporta in vita un qualunque personaggio in Stato di "Morte". Il personaggio viene riportato in vita con tutti i suoi Punti Ferita.
RICHIAMO! (FISICO)	Il bersaglio di questa chiamata deve compiere 5 passi verso il lanciatore senza poter essere fermato. Mentre avanza può comunque continuare a combattere, a difendersi ed utilizzare Abilità che non richiedano di restare immobile. Il giocatore NON può compiere piccoli passi ed essi devono essere distesi.
RIMUOVI "[EFFETTO]"! (FISICO)	Interrompe immediatamente la durata dell'Effetto specificato all'interno della Chiamata.
RIVELATI NASCOSTO! (MENTALE)	Il personaggio che effettua la Chiamata individua immediatamente personaggi, PNG o mostri normalmente invisibili o sotto gli effetti dell'Abilità "Nascondersi". SOLO il personaggio che effettua la Chiamata è consapevole ed eventuali altri presenti DEVONO comunque ignorare eventuali creature nascoste. La Chiamata DEVE essere preceduta SEMPRE da "Evento!".
SBILANCIAMENTO! (FISICO)	Chi subisce questo Effetto, NON può in alcun caso utilizzare Armi a Una Mano o Armi Corte per effettuare Parate. L'Effetto dura 5 Secondi.
SILENZIO! (FISICO)	Il personaggio è avvolto da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che con qualsiasi mezzo per il prossimo 1 minuto . NON può battere le mani, suonare una campanella, usare uno strumento musicale o castare Incantesimi. Può combattere con le armi ed effettuare Chiamate semplici.
SONNO! (MENTALE)	Il personaggio cade profondamente addormentato per i prossimi 60 Secondi e non c'è modo di risvegliarlo.
SORDITÀ! (FISICO)	Per 1 minuto il bersaglio di questa Chiamata non può in alcun caso utilizzare le Abilità "Nascondersi", "Vedere i Nascosti", "Gioielleria" ed "Aprire Lucchetti". Inoltre, il personaggio non può in alcun caso lanciare Incantesimi di 3° o 4° Cerchia .
SOSTEGNO! (FISICO)	Ripristina 1 Punto Mana Minore ed 1 Punto Mana Maggiore.
TERRORE! (MENTALE)	Il personaggio per 10 secondi è terrorizzato da chi ha effettuato la Chiamata, DEVE immediatamente fuggire lontano e DEVE rimanere ad una Distanza di almeno 10 passi. Finché il terrore persiste, il bersaglio NON è in grado di attaccare, difendersi o utilizzare alcuna Abilità. Le uniche Abilità ancora in uso sono quelle che conferiscono Punti Ferita Extra, Punti Armatura Extra e l'Uso dell'Armatura.

VAMPIRICO! (FISICO)	Il Colpo, oltre a sottrarre 1 Singolo Danno dal Bersaglio, consente a chi lo infligge di guadagnare istantaneamente 1 Punto Ferita.
---------------------	---

VINCOLO! (FISICO)	Chi subisce la chiamata non può in alcun modo muovere o spostare i piedi dal suolo per 10 secondi. La chiamata non impedisce di combattere, difendersi o lanciare Incantesimi.
-------------------	--

AREA D'EFFICACIA

ATTORNO A ME	Gli Effetti legati a questa chiamata interessano una circonferenza di un diametro pari a 20 metri al cui epicentro vi è il personaggio che ha effettuato la chiamata.
--------------	---

IN QUEST'AREA	Chi pronuncia la chiamata deve indicare l'area interessata stendendo e allargando le braccia con un'ampiezza di 90 gradi. Tutti i personaggi che si trovano entro il raggio di 10 metri nell'area indicata sono colpiti.
---------------	--

ESPLOSIONE	Gli Effetti legati a questa chiamata interessano ESCLUSIVAMENTE le Armi di Tipologia "Balestra", "Arco" ed "Arma da Fuoco a Ripetizione". Chiunque si trovi entro 5 Metri dal punto in cui il proiettile cade, subisce la Chiamata associata a questa Area d'Effetto.
------------	---

TIPOLOGIA D'INFUSIONE

CON TUTTE LE ARMI!	Indica che il potere infuso può essere utilizzato con tutte le armi, sia da mischia che a distanza.
--------------------	---

CON TUTTE LE ARMI [Tipologia d'Arma]	Indica che il potere infuso può essere utilizzato con un determinato tipo d'Arma: a Distanza, a Due mani, a Una mano, Corte
---	---

ME STESSO	La chiamata si applica al personaggio che la utilizza. Chi utilizza la chiamata DEVE toccare con la mano la propria spalla.
-----------	---

TOCCO	Chi utilizza la chiamata DEVE toccare con la mano l'oggetto o il personaggio (anche se stesso) su cui intende infondere il potere.
-------	--

DURATA

[N] MINUTI!

[N] SECONDI!

MODIFICATORI

Preposti ad un Tipo di Colpo, specificano la tipologia di danno effettuato

IMPATTO	Questa Chiamata si utilizza quando si deve inscenare un colpo con un'Arma a Due Mani. Chi effettua questa Chiamata, infligge 2 Danni anziché 1 (oltre agli eventuali Effetti legati alla Chiamata).
---------	---

INARRESTABILE	Solo una Divinità o un'Entità Superiore è in grado di effettuare una Chiamata così potente. NON si può MAI dichiarare "Dispersione", "No effetto!", "Riflesso!" o "Tempra!" a questa chiamata.
---------------	--

EVENTO	Questa Chiamata si utilizza quando si deve inscenare un particolare effetto ambientale non legato ad un personaggio o PNG. Viene utilizzato inoltre per simulare un "effetto nascosto" o un effetto che dipende da un particolare gesto. NON si può MAI dichiarare "Dispersione", "Riflesso!" o "Tempra!" ad una chiamata "Evento!".
--------	--

- Scossa di terremoto, un master che sta interpretando un PNG può dichiarare "Evento! A Terra! In quest'Area!"
 - Incantesimo "Charme", il personaggio subisce "Evento! Charme!" solo dopo aver impugnato un Oggetto
 - Veleno a Ingestione, il personaggio che beve un veleno subisce "Evento! Veleno! Paralisi!" solo dopo aver bevuto dal bicchiere avvelenato.
-

SEGNALE DI CHIAMATA NON LETALE

STORDISCI Questa Chiamata può essere utilizzata da chiunque, solo quando si colpisce con un'arma. Infligge **1 Singolo Punto Ferita da "Stordimento"**: se il personaggio arriva a Zero Punti Ferita con questa Chiamata, entra immediatamente in **Stato "Incosciente"**. I Danni derivanti da questa Chiamata NON sono effettivi, NON necessitano di cure e svaniscono alla fine del combattimento o quando il personaggio viene scosso in qualche modo.

CHIAMATE DI RISPOSTA

Sono utilizzate in risposta ad una chiamata subita

NO EFFETTO! Il personaggio che possiede un Oggetto Magico o un'Abilità che gli consenta di dichiarare "No Effetto!" ad un Tipo di Colpo, NON subirà alcun Danno o Effetto.

RIFLESSO! Questa Chiamata ritorce sull'avversario tutte le conseguenze della Chiamata che lui stesso ha dichiarato. Chi effettua questa Chiamata di Risposta, subisce comunque tutte le conseguenze della chiamata ricevuta. Il personaggio può dichiarare "Riflesso!" solo quando è Cosciente.

Non si può mai dichiarare "Riflesso!" ad una chiamata:

- "Riflesso!".
- "Dispersione di [N] Cerchia!".
- "Inarrestabile!".
- "Evento!"

TEMPRA Il personaggio resiste ad una chiamata non accusando alcun Effetto ma subendo comunque 1 Singolo Danno. La Chiamata NON deve contenere la Categoria Bersaglio "Inarrestabile!" o "Effetto!".

SONO [MORTO, INCOSCIENTE, FERITO, ECC.]!

Deve essere usata da chiunque, in risposta alla Chiamata "Analizzo lo Stato!". Chi utilizza questa Chiamata DEVE specificare con precisione il proprio Stato.

CHIAMATA DI SOCCORSO

UOMO A TERRA! Può essere usata da chiunque. È tassativamente vietato sfruttare questa chiamata per sospendere il gioco inutilmente. Viene urlata nel caso un giocatore si ferisca accidentalmente durante il gioco: tutte le azioni di gioco in un raggio di 10 metri devono essere sospese immediatamente per accertarsi delle condizioni del ferito. Nel caso si rivelasse un falso allarme il giocatore che pareva ferito deve dichiarare ad alta voce "tutto bene! tutto bene!".

CHIAMATE DI GESTIONE (SOLO MASTER)

IN-GIOCO!

FUORI GIOCO!

IN TUTTA L'AREA DI GIOCO!

DURATA DEGLI EFFETTI

A meno che non venga specificato al termine della Chiamata

10 SECONDI A Terra, Paralisi, Vincolo

BREVE (30 Secondi di Gioco) Confusione, Dolore

1 MINUTO Silenzio, Dominio, Ira, Sonno, Mutismo, Sordità, Cecità

ESTESO (30 Minuti di Gioco) Charme

GIORNALIERO Esausto

PERMANENTE (Fino alla Morte o fino a quando non viene rimosso) Maledizione, Malocchio Maggiore, Malocchio Minore

DISTINTIVI SPECIALI

BRACCIO ALZATO

Chi tiene un braccio alzato verso l'alto (non importa la posizione delle dita) deve essere considerato come **fuori-gioco**. Solo i master possono utilizzare il braccio alzato, ai personaggi è vietato assumere questa posizione a meno che non sia autorizzato da un master.

BRACCIA INCROCIATE AL PETTO

Chi tiene le braccia incrociate al petto deve essere considerato in Stato di "Spirito", quindi Invisibile ed Intangibile. Non gli si può rivolgere la parola nè interagire con lui tranne in casi specifici (ad esempio per castare l'Incantesimo di Quarta Cerchia della Magia del Sangue "Resurrezione Maggiore").

BRACCIO ALZATO E GINOCCHIO A TERRA

Il personaggio è Nascosto, e potrà interagire con lui solo chi ha l'abilità "Vedere i nascosti".

PUÒ E DEVE

In alcune situazioni capita di avere abilità e cartellini speciali che si contraddicono nell'indicare quali chiamate usare con uno stesso colpo.

Quasi sempre le descrizioni delle abilità e i cartellini speciali riportano la dicitura "PUÒ" per indicare che il potere magico è attivo a piacimento del personaggio: in questi casi è il giocatore che sceglie se usare oppure no la Chiamata. Va tenuto presente che quando si colpisce con un'arma occorre comunque dichiarare sempre il tipo di colpo.

A volte sui Cartellini Speciali è scritto "DEVE" per indicare che il potere si manifesta comunque, anche quando il personaggio vorrebbe farne a meno. In situazioni particolari un personaggio può trovarsi ad avere due o più indicazioni "DEVE" date da Cartellini Speciali in uso contemporaneamente.

Quando esistono diversi "DEVE" relativi ad una stessa azione è il giocatore a scegliere la combinazione che preferisce.

CARATTERISTICHE DELLE CHIAMATE DI DIFESA

Le Chiamate di Risposta "No Effetto!" conferisce la totale Immunità ad una Chiamata.

Tuttavia, esistono delle precise regole che caratterizzano queste potenti Immunità.

- Un personaggio può possedere al massimo 5 Immunità (derivanti da Oggetti Magici, Abilità o Incantesimi).
- Un personaggio NON può essere immune ad un Tipo di Colpo se possiede già l'immunità al Tipo di Colpo contrapposto.
- Se un personaggio possiede la facoltà di dichiarare "No Effetto!" ad un Tipo di Colpo, di conseguenza potrà dichiarare "No Effetto!" ANCHE all'Effetto eventualmente legato all'interno della Chiamata.

Un personaggio possiede un'Abilità che gli consente di dichiarare "No Effetto!" a "Veleno!". Un mostro gli sferra un colpo e dichiara "Veleno! Paralisi!". In questo caso, il personaggio può dichiarare "No Effetto!" ed ignorare di fatto sia il Singolo Danno causato da "Veleno!" che la conseguenza derivante da "Paralisi!"

Se un personaggio possiede l'Immunità o la Tempra ad un Effetto, se riceve una Chiamata contenente quell'Effetto preceduto da un Tipo di Colpo specifico NON subirà le conseguenze dell'Effetto MA subirà comunque il Danno.

IMPOSSIBILE ESSERE IMMUNI A TUTTI I TIPI DI COLPO

Ad alcuni Tipo di Colpo se ne contrappongono altri, diametralmente opposti.

Se il personaggio possiede un Oggetto Magico o un'Abilità che gli garantisce la difesa (No Effetto) contro un Tipo di Colpo, non potrà prendere nessun'abilità o oggetto che conferiscono difesa contro il Tipo di Colpo opposto.

Grazie a questo sistema, nessun personaggio può possedere una qualunque Abilità o Oggetto Magico che conferisca la difesa ad un Colpo se già possiede una difesa al Colpo che rappresenta l'Elemento contrario.

POSSEDUTO	DA PRENDERE	REAZIONE
Abilità	Abilità opposta	Non può acquistarla
Abilità	Oggetto	Non può prendere l'Oggetto
Oggetto	Abilità	Deve lasciare l'Oggetto
Oggetto	Oggetto	Deve scegliere un Oggetto e lasciare cadere l'altro a Terra
Abilità/Oggetto/ Infusione	Infusione	Deve dichiarare "No effetto". Se ha un oggetto, deve lasciarlo a terra.
Infusione	Oggetto	Non potrà prendere l'Oggetto fino a che non utilizza l'Infusione

LA CHIAMATA "TEMPRA" LEGATA ALLA CHIAMATA "RIFLESSO"

"Riflesso!" è una **Chiamata di Risposta**, ovvero deve essere dichiarata immediatamente dopo la Chiamata ricevuta. E' possibile legare la Chiamata di Risposta "Riflesso!" SOLO alla Chiamata di Risposta "Tempra!". NON è possibile legarla alla Chiamata di Risposta "No Effetto!".

IL COMBATTIMENTO

Gli scontri si svolgono tra due o più personaggi che cercano di colpirsi a vicenda con la **parte imbottita** delle armi: ogni volta che un personaggio viene toccato da un'arma subisce un danno ai suoi Punti Ferita. Non potendo essere presente un master per seguire ogni personaggio il conteggio dei colpi subiti è lasciato all'onestà dei giocatori.

Durante i combattimenti occorre recitare in modo verosimile lo scontro, simulando il peso che avrebbero le armi se fossero reali e il dolore per le ferite subite. Il combattimento è simulato utilizzando riproduzioni morbide e sicure dei vari tipi di armi fantastiche, realizzate secondo i criteri del "controllo armi e armature".

La prima cosa di cui si deve tenere conto è la sicurezza dei giocatori: **sono vietati** nella maniera più assoluta:

- colpi al basso ventre e al volto
- colpi in affondo (con la punta), in quanto la fattura delle armi non ne permette la sicurezza
- colpi alla testa sono consentiti solo armi del tipo "pugnali da mischia".
- colpire con il piatto delle spade e con i pomoli dell'impugnatura di qualunque arma.
- Per non mettere a rischio le armi dell'avversario, è vietato agganciarle o bloccarle con le proprie (ad esempio con la lama di un'ascia).

I colpi vietati sono sempre considerati non validi.

Il **Colpo Base** (senza nessun tipo di colpo o di effetto), **non viene dichiarato ed effettua un Danno**.

Per utilizzare in combattimento un'arma occorre **possedere la specifica abilità**; altrimenti è possibile trasportare l'arma, ma senza impugnarla e in caso di combattimento non deve essere usata né per attaccare né per parare i colpi ricevuti.

In tutti i combattimenti occorre utilizzare le armi nella **mano principale**, una sola alla volta: solo chi possiede l'Abilità "**Ambidestro**" può utilizzare due armi contemporaneamente (oppure utilizzare un'arma e lanciare un incantesimo contemporaneamente). Le armi a due mani possono sempre essere utilizzate da chiunque, anche senza l'Abilità "Ambidestro".

ARMATURE E PUNTI ARMATURA

Le Armature sono composte da 4 elementi fondamentali ed ogni elemento fornisce una determinata protezione chiamata Tipo I, II, III e IV:

ELEMENTO	TIPO	PUNTI ARMATURA
Gambeson e Armatura di Pelle	I	1
Armatura in cuoio	II	2
Cotta d'anelli	III	3
Armatura in piastre	IV	4

I PA forniti da ogni elemento vengono sommati per avere il complessivo totale.

- Gambeson e Armatura di Cuoio (Totale 3 Punti Armatura)
- Gambeson e Armatura Cotta d'Anelli (Totale 4 Punti Armatura)
- Gambeson e Piastre (Totale 5 Punti Armatura)
- Cotta d'Anelli e Piastre (Totale 7 Punti Armatura)

Il Master valuterà il punteggio durante il check armi. Per fornire protezione, l'armatura deve essere indossata durante i combattimenti e deve coprire almeno il 75% del corpo. Un avversario DEVE prima azzerare questa Protezione per poter ferire effettivamente il personaggio.

Attualmente In Gioco, le seguenti chiamate influiscono sull'Armatura:

"DIRETTO!" **IGNORA** i PA ed infligge 1 Singolo Danno ai Punti Ferita.

"CRASH!" **DISTRUGGE** l'Armatura e lo Scudo (lo Scudo resiste 3 Crash, 5 se il personaggio possiede l'abilità "Ottimizzazione dello Scudo"). Se un personaggio indossa due strati d'Armatura, viene distrutta prima l'Armatura esterna, lasciando il personaggio con la sola protezione dell'Armatura interna. Ulteriori "Crash!" azzerano anche l'Armatura interna indossata.

ELMO

L'elmo non fornisce PA, ma un personaggio che lo indossa può dichiarare **"No Effetto!"** alla Chiamata **"Stordisci!"** e alla Chiamata **"Sonno!"**.

RECUPERO DEI PUNTI ARMATURA

Per poter ripristinare i Punti Armatura, il personaggio deve recarsi In Gioco da un Fabbro, consegnare l'Armatura da riparare e il Cartellino Speciale. A questo punto il PNG o personaggio Fabbro utilizza le proprie Abilità di Riparazione. Il tempo richiesto per la riparazione è specificato nell'Abilità Base "Artigianato". Il conteggio dei PA rimanenti, così come quello dei PF, è lasciato all'onestà dei giocatori.

ARMI A DISTANZA

Tutte le Armi a Distanza infliggono **1 Singolo Danno**.

Le armi come archi, balestre, pistole e pugnali da lancio sono considerate "a Distanza".

Solo il primo impatto delle frecce e dei proiettili è efficace, non valgono i rimbalzi né sui personaggi né sul terreno o sugli oggetti. Le armi da lancio non possono colpire alla testa.

ARMI DA FUOCO

Tutte le armi da fuoco devono avere un aspetto estetico adeguato e congruente al contesto ambientale (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

Queste Armi sparano fisicamente il proiettile (tipo Nerf et similia), 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.

RISSA SIMULATA

In particolari situazioni di recitazione può essere mimata la "rissa", ma sempre senza toccare l'avversario e fermando i colpi ad almeno mezzo metro di distanza da questo.

I colpi da rissa possono essere solamente **"Pugno!"**, **"Schiaffo!"** oppure **"Calcio!"** che però **non sottraggono nessun Punto Ferita né Punti Armatura** al personaggio colpito (a meno che non siano accompagnati da effetti attestati da cartellini speciali).

Il personaggio che riceve un colpo da rissa deve sempre simulare di avere ricevuto la botta, anche se questa non gli danneggia l'armatura né gli fa perdere dei punti ferita. Qualsiasi percossa tra giocatori è proibita, così come sono vietate le prese e le spinte; è consentito solo il "tocco" con la mano aperta nei casi previsti dalle regole, ma mai come forma di combattimento.

IMBAVAGLIARE

È vietato imbavagliare realmente un giocatore: per simulare l'imbavagliamento deve essere utilizzato un semplice fazzoletto annodato dietro la testa. In situazione di reale necessità il giocatore imbavagliato può togliere il fazzoletto in qualunque momento; in ogni caso è vietato togliersi il bavaglio per ottenere vantaggi In Gioco. Un personaggio che non sia legato può sempre togliersi il bavaglio senza bisogno di alcuna abilità.

TRASCINARE I PERSONAGGI INCOSCIENTI O MORTI

I personaggi in stato di incoscienza possono essere trasportati da altri personaggi. Per simulare il trasporto, il personaggio che trascina deve porre un braccio dell'incosciente sopra la propria spalla e deve simulare di sostenerlo con la propria mano. Basta il sostegno di un solo personaggio per trasportarne un altro. Due o più personaggi possono trascinare lo stesso incosciente, in ogni caso la velocità del trasporto deve corrispondere a quella di una normale camminata. Chi viene trasportato non deve mai opporre resistenza (In Gioco egli è privo di sensi) e deve assecondare il trascinamento camminando normalmente senza in alcun modo cercare di attirare l'attenzione di altri personaggi. È assolutamente vietato opporsi al trascinamento, restare a peso morto o fingere di inciampare e cadere.

FURTI E SACCHEGGIO

Per perquisire e saccheggiare un personaggio **Incosciente, legato o Morto**, è necessario mimare ed interpretare per almeno **30 Secondi** l'atto di frugare nelle tasche, scarselle, eccetera.

Per derubare un personaggio **Cosciente**, è necessario poggiare la mano a contatto con il bersaglio per **30 Secondi**. Al termine della perquisizione, il personaggio che sta esaminando il corpo DEVE dichiarare **"Evento! Perquisizione!"** e la vittima DEVE consegnare tutti gli oggetti di gioco in suo possesso.

OGGETTI E CARTELLINI

Normalmente tutti gli averi del giocatore, compreso il costume, le armi e gli accessori sono personali e non gli possono essere sottratti; tuttavia quando utilizza libri o pergamene su cui annota informazioni del mondo di gioco quegli oggetti devono essere considerati In Gioco e potranno essere usati anche da altri giocatori.

Gli oggetti In Gioco rimangono di proprietà del giocatore che li ha portati, ma dovranno essere consegnati nelle perquisizioni o potranno essere ritirati dai master. Ogni giocatore deve riflettere prima di attribuire a un proprio oggetto personale un significato o un valore In Gioco.

In ogni caso chiunque si trovi in possesso di oggetti appartenenti ad altri giocatori deve averne la massima cura e se alla fine del raduno non saranno già nelle mani del giocatore proprietario dovranno essere resi al proprietario o consegnati in segreteria per poi essere restituiti.

La maggior parte degli Oggetti in-gioco sono rappresentati da Cartellini che descrivono l'oggetto e le sue proprietà. Alcuni Oggetti, Armi o Armature caratterizzate da proprietà particolari, sono da considerare utilizzabili soltanto se il cartellino che ne descrive le proprietà è legato ad un oggetto fisico di un determinato tipo. Altri, come Ingredienti, Materiali, Gemme e Pozioni, non necessitano obbligatoriamente di un oggetto fisico per essere utilizzati.

Non è permesso nascondere, buttare, rovinare gli oggetti fisici degli altri giocatori, né allontanarli dal posto in cui vengono trovati (tranne se dispersi). E' permesso invece prenderli in mano il tempo necessario a staccare il cartellino da un oggetto fisico. E' severamente vietato effettuare più di due giri di elastico per attaccare un cartellino ad un oggetto.

TOCCARE UN OGGETTO Quando un personaggio tocca un Oggetto su cui è attaccato un Cartellino Speciale, DEVE immediatamente leggere le indicazioni del Cartellino. Nei casi in cui l'illuminazione non permetta di leggere il Cartellino, il giocatore DEVE usare una sua fonte di luce (torcia o altro). Se il giocatore non è in grado di leggere il Cartellino, NON può toccarlo né rimuoverlo.

SCADENZA DEGLI OGGETTI Un Cartellino Speciale riporta sempre una Scadenza (ad esempio "Scadenza Settembre 2020). Ciò significa che gli effetti descritti nel Cartellino Speciale durano fino alla scadenza del cartellino compresa. Trascorso il tempo segnato sul Cartellino Speciale, esso diviene inutilizzabile. Alcuni oggetti non hanno scadenza (in tal caso nella sezione "Scadenza" del cartellino sarà riportata la dicitura "Nessuna), oppure hanno una data di scadenza rinnovabile.

FALSIFICAZIONE Tutti i cartellini, le pergamene, le monete e in generale il materiale di gioco fornito dall'associazione riportano il nome e lo stemma dell'associazione. È vietato riprodurre, fotocopiare o comunque falsificare i materiali associativi. Volendo giocare il ruolo di personaggi falsari è necessario utilizzare fogli o monete diverse da quelle originali e in ogni caso è necessario prendere accordi con i master prima di introdurre nel gioco materiali falsi.

LIMITE DI OGGETTI Il limite di Cartellini Speciali "Oggetto Magico" trasportabili da un personaggio è di **8 Minori** e **5 Maggiori**. Non c'è limite agli ingredienti, Pozioni, Veleni, Proiettili e Pergamene trasportabili.

OGGETTI ASSOCIATIVI

Gli oggetti scenici che appartengono all'associazione ed assegnati o messi in gioco dai Master, a fine raduno DEVONO essere riconsegnati ai Master. Il giocatore in possesso di un oggetto scenico appartenente all'associazione dovrà conservare l'eventuale cartellino ad esso legato. Sarà cura del giocatore dare insieme all'oggetto il proprio Numero Personaggio e sarà cura dei Master riconsegnare l'oggetto scenico al giocatore all'inizio del raduno successivo.

Esempio di oggetto scenico: lingotto su cui è attaccato il relativo Cartellino Materiale Oro.

CONTAMANA

Ogni giocatore, al suo primo raduno, riceve due CONTAMANA, uno per tenere il conto del **Mana Minore** e uno per il **Mana Maggiore**. I Conta Mana sono dei **cordoncini con 5 palline legate fra loro**.

Tutti i personaggi potranno utilizzare il Mana per utilizzare Oggetti Magici, Pergamene o Reliquie. Per utilizzare il Mana, i giocatori dovranno fare scorrere le palline del contamana corrispondenti al numero di mana richiesto.

In caso di smarrimento o danneggiamento è possibile richiedere alla segreteria altri Conta Mana pagando una piccola somma. Qualsiasi personaggio sprovvisto di un Conta Mana si considera avere ZERO Mana di quel tipo e non può spenderlo o ottenerlo finché non si procura un ContaMana adeguato. I Conta Mana non sono oggetti "in gioco" e non devono mai essere consegnati ad altri giocatori. E' consentito l'utilizzo di ContaMana personalizzati purché approvati da un master.

DENARO IN-GIOCO

Nel mondo di gioco esiste un sistema economico basato sulla moneta di argento e i suoi tagli superiori e inferiori: tutti i personaggi riconoscono e utilizzano per le loro transazioni le monete coniate con lo stemma dell'antico reame. Di seguito il valore dei tagli utilizzati:

NOME MONETA	CAMBIO	PUNTI ARMATURA
ELECTRUM	5 monete di ORO	Moneta rotonda di colore bianco esternamente con giallo nella parte centrale.
ORO	5 monete di ARGENTO	Moneta rotonda colore giallo chiaro.
ARGENTO	5 monete di RAME	Moneta rotonda, colore grigio.
RAME		Moneta color rame.

CARTELLINO SPECIALE "CAMPIONE DI SANGUE"

Ogni personaggio riceverà **5 Cartellini Speciali** su cui troverà scritto "Campione di Sangue di (seguito dal nome del personaggio)". Qualora un cartellino venga speso o perso, è possibile richiederne altri allo Staff. I campioni di sangue possono essere utilizzati per varie funzioni, come ad esempio la Celebrazione di rituali, lo Studio di malattie sconosciute, la Rimozione e il Conferimento di Abilità.

Non consegnare coscientemente un Cartellino Speciale "Campione di Sangue" a chi possiede una chiamata per estrarlo (es. Anatomia!) equivale a barare.

Il sangue di un personaggio o PNG è un elemento essenziale per poter infliggere speciali maledizioni (chiamate Malocchio), debilitazioni fisiche (chiamate appunto Debilitazioni) o addirittura cambiare la propria razza e divenire qualcos'altro (procedimento chiamato Mutazione Razziale).

MALOCCHIO È una potente maledizione che affligge la vittima e può essere rimossa solo tramite potenti incantesimi della Magia del sangue. Si divide in Malocchio Minore e Maggiore.

DEBILITAZIONE È un'afflizione di tipo fisico che limita fortemente la vita della vittima. Può essere rimossa solo tramite potenti Incantesimi della Magia del Sangue. Si divide in Sordità, Cecità e Mutismo.

MUTAZIONE RAZZIALE È un processo che cambia in modo radicale la vittima. Di fatto, essa diviene una creatura nuova con i propri punti deboli e punti di forza.

Questi Cartellini Speciali **DEVONO essere sempre portati con sé**. NON possono essere oggetto della Chiamata "Perquisizione!". Se il personaggio riceve la Chiamata "**Anatomia!**", **DEVE** immediatamente consegnare uno dei 5 Cartellini Speciali "Campione di Sangue". Tuttavia, il personaggio che esegue la Chiamata "Anatomia!" PUO' scegliere di non prendere il Cartellino Speciale "Campione di Sangue" e lasciarlo al personaggio che ha ricevuto la Chiamata.

ABILITÀ SPECIALI e MARCHI

Nel gioco esistono Abilità Speciali diverse da quelle acquistabili con il normale avanzamento dei personaggi. Esse non sono visibili sul regolamento e possono essere conosciute solo In Gioco. Le Abilità Speciali sono descritte all'interno di Cartellini Speciali e sono da considerarsi Fuori Gioco. Un'Abilità Speciale è legata al personaggio che la riceve e **NON può essere trasferita o rubata**. Quando un personaggio muore, le sue Abilità Speciali devono essere allegate al foglio personaggio e introdotte nella cassetta associativa.

Come le abilità speciali, i cartellini "**Marchio**" **non possono essere rimossi o trasmessi con Anatomia o Perquisizione**.

OGGETTI INAMOVIBILI

Esistono In Gioco dei Cartellini **OGGETTO INAMOVIBILE**.

Un Cartellino Oggetto Inamovibile rappresenta una **Gemma Magica che NON può essere rimossa** dall'Oggetto Scenico su cui è attaccato.

Nella descrizione del Cartellino Oggetto Inamovibile sarà specificato inoltre se l'Oggetto scenico su cui è attaccato può essere trasportato o meno.

PUGNALE STRETTO TRA LE BRACCIA DI UNA STATUETTA ALTA 50 CM.

Oggetto Inamovibile "Pugnale del Morto". L'Oggetto NON può essere rimosso dalla statuetta.

In questo caso non sarà possibile allontanare il Pugnale su cui è attaccato il Cartellino. Oggetto Inamovibile dalla statuetta che lo stringe fra le braccia.

PUGNALE SU UNA PIETRA.

Oggetto Inamovibile "Pugnale di Pietra". L'Oggetto NON può essere trasportato in alcun modo. In questo caso non sarà possibile allontanare il Pugnale dalla pietra su cui è appoggiato.

OGGETTI MAGICI

Gli oggetti che nel gioco hanno doti magiche devono il loro potere alla presenza di una **GEMMA MAGICA** incastonata rappresentata da un Cartellino Speciale su cui sono indicati poteri e caratteristiche.

In alcuni casi l' Oggetto fisico è fornito dai master, ma più spesso sul Cartellino Speciale è indicato la Tipologia di Oggetto cui andrà legato.

Sul Cartellino Speciale Oggetto Magico è inoltre scritto se, in caso di passaggio da un giocatore all'altro, si può o meno separare l'Oggetto dal Cartellino Speciale.

Se il Cartellino non lo vieta, tutti i personaggi possono rimuovere le Gemme; questa operazione è simulata sganciando l'elastico che tiene la gemma legata all'oggetto. In ogni caso, un singolo oggetto può portare incastonata una sola gemma per volta.

Se un giocatore non ha a disposizione l'Oggetto di tipo giusto può portare con sé il Cartellino Speciale: in questo caso però non ne può sfruttare i poteri.

Quando è legata ad un Oggetto, il Cartellino Speciale Oggetto Magico DEVE essere posizionato in modo da non compromettere la sicurezza delle armi e rendere immediata l'eventuale rimozione.

Gli Oggetti Magici su Adra possono essere due tipologie:

OGGETTI MAGICI MINORI

Gli Oggetti Magici Minori possono essere Armi, Armature, Gioielli, Vesti, Mantelli, Guanti e Focus.

Si realizzano con un quantitativo minore di ingredienti rispetto agli Oggetti Magici Maggiori. Richiedono **Schemi di Creazione Semplici**. Possono rimanere attivi per una **singola giornata** di gioco o per un **singolo raduno**.

OGGETTI MAGICI MAGGIORI

Gli Oggetti Magici Minori possono essere Armi, Armature, Gioielli, Vesti, Mantelli, Guanti e Focus.

Si realizzano con un quantitativo maggiore di ingredienti rari e preziosi. Richiedono Abilità di Creazione Avanzate. Richiedono **Schemi di Creazione Complessi**. Possono rimanere attivi per un **Anno di Gioco** oppure possono essere **Rinnovati**.

Alla Categoria di Oggetti Magici Maggiori appartengono anche le Reliquie e le Unika.

RELIQUIE

Ogni Entità Superiore possiede uno o più legami con il mondo, oggetti con cui possiedono una particolare connessione ultraterrena. Questi oggetti sono chiamati RELIQUIE. Le Reliquie non possiedono poteri particolari nelle mani di un essere vivente che non ha come Patrono l'Entità Superiore a cui appartiene la Reliquia. Tuttavia, nelle mani delle persone giuste, le Reliquie possono essere assai potenti – o pericolose anche per lo stesso personaggio che le possiede.

Le Reliquie si presentano come un Cartellino Speciale "Reliquia" su cui è scritto:

- "Reliquia di [Nome dell'Entità Superiore] - [Nome della Reliquia]"
- "Potere Concesso - [Descrizione del potere della Reliquia]"
- (Eventuali Limitazioni)

UNIKA

Gli Unika sono oggetti particolari che disseminati nel Mondo da Entità sconosciute. Hanno il compito di inserire nel contesto del gioco elementi speciali e al di fuori delle normali regole, ad esempio donare o togliere Punti Esperienza, aggiungere o eliminare Malus e molti altri effetti singolari.

Gli effetti di questi Oggetti Magici possono essere permanenti o temporanei. Gli Unika si presentano come un Cartellino Speciale "Unika" su cui è scritto

- "Unika [Nome dell'Unika]"
- "Potere Concesso - [Descrizione del potere dell'Unika]"
- (Eventuali Limitazioni)

OGGETTI MONOUSO

Gli oggetti monouso, al contrario degli oggetti magici minori e maggiori, non posseggono una gemma e sono rappresentati dal cartellino stesso. I giocatori, se vogliono, possono inserire o attaccare i cartellini ad oggetti scenici (ad esempio possono inserire pozioni e veleni dentro delle provette), ma questo non è obbligatorio. Al contrario di oggetti magici minori e maggiori, non hanno una scadenza.

POZIONI E VELENI

Le Pozioni e i Veleni sono liquidi e olii creati da Alchimisti.

Genericamente, si chiama Pozione ciò che conferisce un effetto benefico a chi la beve e Veleno ciò che ha un effetto negativo.

Alcuni Veleni e Pozioni, detti da "ferimento" possono essere "cosparsi" su un'Arma, ma per crearli occorre molta maestria.

PALLOTTOLE

Le pallottole sono speciali tipi di proiettili che possono essere utilizzati con Armi da Fuoco a ripetizione/colpo multiplo/colpo singolo. A differenza dei colpi normalmente sparati da questo tipo di armi, le Pallottole craftate dagli Alchimisti hanno effetti e tipi di colpo specifici (permettono, dunque, di lanciare una Chiamata Semplice).

PERGAMENE

Le pergamene sono fogli di gioco su cui è possibile trascrivere singoli Incantesimi e possono essere acquistate, trovate In Gioco o craftate da Artigiani e Maghi.

Possono essere utilizzate unicamente da personaggi che possiedono l'Abilità Leggere Pergamene o dai maghi appartenenti alla scuola di Magia dell'Incantesimo (ad eccezione dei maghi elementali che possiedono l'Abilità Comprensione della Magia), e il loro utilizzo non comporta dispendio di Mana.

GEMME INSTABILI

Queste Gemme sono particolari Oggetti carichi di potere magico. Il Cartellino è composto fisicamente da due fogli chiusi da graffette. Il Cartellino "Effetti Sconosciuti" sarà visibile, mentre il Cartellino chiuso avrà al suo interno le proprietà reali dell'Oggetto.

- Finché non verrà analizzata da un personaggio o PNG in grado di farlo, sul Cartellino dell'Oggetto vi sarà scritto "Effetti Sconosciuti".
- Finché non verrà in qualche modo resa stabile, CHIUNQUE abbia nel proprio equipaggiamento una di queste Gemme, al termine della giornata di gioco in corso subisce istantaneamente "Evento! Fuoco! Fatal!" e DEVE consegnare ad un Master l'Oggetto Gemma Instabile.
- Per poter analizzare e "domare" il potere di una Gemma Instabile, occorre possedere determinate Abilità Apprendibili SOLO In Gioco. Chiunque analizzi con successo l'Oggetto Gemma Instabile, potrà rimuovere le graffette e scoprire le proprietà reali dell'Oggetto.
- Le Gemme Instabili possono essere di 2 differenti colori: ROSSA e BLU.

LE AREE

All'interno dell'Area di In-gioco possono essere presenti alcune zone in cui è possibile effettuare specifiche azioni che non potrebbero svolgersi altrove.

LA MAGIONE

La Magione è una struttura In Gioco che possiede diverse **Capacità Uniche**. La Magione è in grado di "apparire" anche in altri luoghi nel Continente e su EA. Ciò è dovuto grazie al fatto che essa pare "seguire" i Protettori Designati che si sono "connessi" al Nodo Primordiale del Fuoco che si trova sotto la Magione stessa. Sarà possibile quindi utilizzare la stessa Location anche durante eventi ambientati in zone molto lontane da Naargoth.

IL NODO PRIMORDIALE DEL FUOCO

Esistono **4 Nodi Primordiali** sul **Vecchio Continente**: il Nodo Primordiale del Fuoco, dell'Acqua, della Terra e il Nodo Primordiale dell'Aria.

I Nodi Primordiali sono varchi dai quali il potere divino del Supremo Elemento fuoriesce e si manifesta sul mondo.

Qualunque creatura soprannaturale, se dovesse trovarsi nelle vicinanze di un Nodo Primordiale, viene attirata dal suo potere.

IL LABORATORIO ALCHEMICO

La Magione possiede all'interno delle proprie stanze un **laboratorio alchemico** che gli esperti in **Alchimia**, **Forgia** ed **Incantamento** possono utilizzare al fine di realizzare le proprie creazioni.

LA SERRA

Le Serre possono essere realizzate dai personaggi che possiedono l'Abilità Speciale "Allievo Alchimista di #Nome del Maestro#".

Fisicamente, il giocatore può costruire una propria Serra all'interno dell'Area di Gioco con piccoli vasi contenenti diverse piantine.

Ogni mattina durante gli Eventi, il personaggio può trovare all'interno della propria Serra alcuni Ingredienti di Tipo Vegetale. Finché il personaggio non troverà o acquisterà semi specifici, NON avrà conoscenza di che tipo di Ingrediente troverà all'interno della propria Serra.

Per poter raccogliere l'Ingrediente della Serra, un qualunque personaggio DEVE comunque avere l'Abilità "Erboristeria".

CROCEVIA RITUALE

In questa zona le potenze oscure hanno una maggiore forza. In questi luoghi è possibile effettuare rituali atti a richiamare, legare o scatenare eventi terrificanti. È anche luogo d'incontri con particolari figure che hanno un preciso scopo all'interno del Mondo Terreno.

VARCO NEL NULLA

Una porta posizionata in una qualunque zona del Campo di Gioco ed atta ad effettuare i rituali per riportare in vita i morti stringendo patti con Entità Esterne. E' anche il luogo da cui possono fuoriuscire creature provenienti da altre Dimensioni.

NODO ALCHEMICO

Un luogo in cui le forze magiche vengono manipolate al fine di creare Oggetti Magici, Pozioni e Veleni Alchemici. Gli oggetti monouso creati all'interno di un nodo alchemico, non necessitano di un catalizzatore magico, in quanto il potere magico è fornito dal nodo stesso.

LE VENE

Vene da cui è possibile estrarre metalli, minerali e gemme. In Gioco hanno l'aspetto di piccoli agglomerati di terra su cui vi sono apposti fino a 5 Cartellini con la dicitura "#Nome del Metallo# Grezzo" o "#Nome del Minerale/Gemma# Grezzo".

Per poter raccogliere un Singolo Cartellino legato alla Vena, il personaggio DEVE simulare per almeno 1 Minuto l'atto di scavare con Attrezzi di Precisione come Martelletto, Scalpello, eccetera.

ATTENZIONE: Se vi sono Cartellini, si trovano all'esterno della Vena. NON è consentito fisicamente rompere o scavare le Vene in quanto sono Oggetti Scenici appartenenti all'Associazione.

AREE "IN GIOCO" MA FUORI DALLA ZONA DI GIOCO

Sono tutte quelle località e quelle zone che esistono nel mondo di gioco ma non vengono visitate durante gli eventi dei raduni.

È possibile effettuare interagire con queste località mandando un'email a info@sedicesimoarcano.it e descrivendo le azioni che si vogliono compiere. Le azioni infralive verranno valutate dallo staff e, una volta approvate, saranno considerate come azioni effettivamente effettuate dai personaggi fra un raduno e l'altro.

QUARTA PARTE

MAGIA E INCANTESIMI

I personaggi di Caratterizzazione mentale (in-gioco chiamati "maghi") utilizzano **Focus** per incanalare il proprio mana nella formulazione di un incantesimo.

I **Focus** possono essere di vario tipo, ad esempio bastoni, bacchette, medaglioni, bambole voodoo, teschi o altri **oggetti scenici** che possano essere **impugnati ad una mano**.

Per lanciare un Incantesimo è necessario:

- **Impugnare il Focus** ed alzarlo sopra alla testa.
- Indossare Armature al massimo di Tipo I o II.
- Scalare una o più perline (a seconda del costo di lancio dell'Incantesimo desiderato) dal Conta Mana prima di iniziare a recitare la formula. Si può scalare il mana mentre si impugna un'arma ad una mano nella mano libera dal focus se si possiede l'abilità "Ambidestro". Recitare la formula dell'Incantesimo.
- **Restare immobili** per tutta la durata della formulazione dell'Incantesimo.

Gli incantesimi a distanza colpiscono un bersaglio entro 10 metri dall'incantatore. Una volta iniziata la formula **l'incantesimo avrà comunque effetto anche se il bersaglio cerca di fuggire** ad una distanza superiore ai 10 metri.

Chiunque senta una Chiamata entro 10 metri da lui DEVE, per correttezza e fluidità del gioco, voltarsi immediatamente in direzione di chi ha effettuato la Chiamata al fine di accertarsi che il bersaglio dell'Incantesimo sia lui/lei. In questo modo, il giocatore potrà sapere con certezza se è lui il bersaglio della Chiamata oppure no.

COSTO

Gli Incantesimi di Prima Cerchia utilizzano 1 Mana Minore.

Gli Incantesimi di Seconda Cerchia utilizzando 1 Mana Minore o 1 Mana Maggiore.

Gli Incantesimi di Terza e Quarta Cerchia utilizzano 1 Mana Maggiore.

Quando l'incantesimo viene interrotto, il Mana NON viene consumato.

Quando l'incantesimo viene disperso, il Mana viene invece consumato e perso.

INTERROMPERE GLI INCANTESIMI

Se l'incantatore si sposta, viene costretto a spostarsi o cade preda di attacchi mentali l'incantesimo è interrotto. Il mago può ritentare il lancio dell'incantesimo appena è in grado di farlo. Le chiamate che possono interrompere il lancio dell'incantesimo sono:

Repulsione!

Paralisi!

Ira!

Richiamo!

Confusione!

Dolore!

A Terra!

Sonno!

Esausto!

LEGENDA

INCANTESIMO		DISTANZA	DISPENDIO
Formula			
Distanza			
TOCCO*	Singolo Bersaglio a Tocco Con asterisco: sè stesso	1Mm 1MM	1 Mana minore 1 Mana Maggiore
MIRATO	Singolo Bersaglio 10 Metri		
AREA	Area 10 Metri a 90°		
ATTORNO	Circonferenza di 20 metri		
OGGETTO	Oggetto che può essere impugnato in una mano		

MAGIA ARCANIA

PRIMA CERCHIA

DIRETTO	MIRATO	1Mm
AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Diretto! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Diretto!" contro un singolo bersaglio ad una Distanza di 10 Metri.		
TERRORE	MIRATO	1Mm
AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Terrore! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Terrore!" contro un singolo bersaglio ad una Distanza di 10 Metri.		
GOFFAGGINE	MIRATO	1Mm
AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Goffaggine! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Goffaggine!" contro un singolo bersaglio ad una Distanza di 10 Metri.		
IRA	MIRATO	1Mm
AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Ira! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Ira!" contro un singolo bersaglio ad una Distanza di 10 Metri.		
CRASH	MIRATO	1Mm
AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Crash! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Crash!" contro un singolo bersaglio ad una Distanza di 10 Metri.		

SECONDA CERCHIA

ARCANO DIRETTO	AREA	1Mm
AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Diretto! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Diretto!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		
ARCANO TERRORE	AREA	1Mm
AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Terrore! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Terrore!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		
ARCANO GOFFAGGINE	AREA	1Mm
AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Goffaggine! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Goffaggine!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		
ARCANO IRA	AREA	1Mm
AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Ira! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Ira!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		
ARCANO CRASH	AREA	1Mm
AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Crash! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Crash!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		

TERZA CERCHIA

FATAL	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Fatal! Il personaggio infligge la Chiamata "Fatal!" toccando un Singolo bersaglio.		
ANATEMA	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Anatema! Il personaggio infligge la Chiamata "Anatema!" toccando un Singolo bersaglio.		
SILENZIO	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Silenzio! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Silenzio!" ad un Singolo bersaglio.		
VAMPIRICO	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Vampirico! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Vampirico!" ad un Singolo bersaglio.		
GEMMA DISTRUTTA	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Gemma Distrutta! Il personaggio infligge la Chiamata "Gemma Distrutta!" toccando un Singolo bersaglio o Cartellino Speciale "Oggetto Magico".		

QUARTA CERCHIA

ARCANO FATAL	MIRATO	1MM
AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Fatal! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Fatal!" ad un Singolo bersaglio.		
ARCANO ANATEMA	MIRATO	1MM
AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Anatema! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Anatema!" ad un Singolo bersaglio.		
ARCANO VAMPIRICO	AREA	1MM
AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Vampirico! In quest'Area! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Vampirico!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.		
ARCANO MORTAL	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Mortal! Il personaggio infligge la Chiamata "Arcano! Mortal!" toccando un Singolo bersaglio.		
ANNICHILIMENTO	TOCCO	1MM
AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Annichilimento! Il personaggio infligge la Chiamata "Annichilimento!" toccando un Singolo bersaglio.		

MAGIA DEL SANGUE

PRIMA CERCHIA

CURA	TOCCO*	1Mm
SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Cura! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio cura 1 Singolo Punto Ferita.		
VINCOLO	MIRATO	1Mm
SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Vincolo! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Vincolo!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.		
REPULSIONE	MIRATO	1Mm
SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Repulsione! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Repulsione!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.		
POTENZIAMENTO FISICO	TOCCO*	1Mm
SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! +1 Punto Ferita Extra! 30 Minuti! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di conferire 1 Punto Ferita Extra per i prossimi 30 Minuti.		
POTENZIAMENTO CORAZZA	TOCCO*	1Mm
SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! +1 Punto Armatura Extra! 30 Minuti! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di conferire 1 Punto Armatura Extra per i prossimi 30 Minuti. Il Punto Armatura Extra viene conferito anche a bersagli che non stanno indossando alcuna Armatura.		

SECONDA CERCHIA

GUARIGIONE	TOCCO	1Mm
SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Guarigione! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio cura tutti i Punti Ferita.		
DISPERSIONE MINORE	MIRATO	1Mm
SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Dispersione Minore! Puntando il dito, il personaggio di disperdere un Singolo Incantesimo di Prima o Seconda Cerchia di Magia.		
CONFUSIONE	MIRATO	1Mm
SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Confusione! Puntando il dito, il personaggio infligge la Chiamata "Confusione!" ad un Singolo bersaglio.		
TEMPRA	TOCCO*	1Mm
SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Tempra [Tipo di Colpo o Effetto]! 30 Minuti! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di conferire "Tempra!" ad un Tipo di Colpo o Effetto per i prossimi 30 Minuti. Il Tipo di Colpo o Effetto DEVE essere dichiarato al momento del lancio dell'Incantesimo.		
RIFLESSO	TOCCO*	1Mm
SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Riflesso [Tipo di Colpo o Effetto]! 30 Minuti! Toccando se stesso o un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di conferire "Riflesso!" ad un Tipo di Colpo o Effetto per i prossimi 30 Minuti. Il Tipo di Colpo o Effetto DEVE essere dichiarato al momento del lancio dell'Incantesimo.		

TERZA CERCHIA

SOSTEGNO

TOCCO

1MM

SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Sostegno!

Toccando un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di far recuperare 1 Mana Minore ed 1 Mana Maggiore.

SILENZIO AD AREA

AREA

1MM

SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Sangue! Silenzio! In quest'Area!

Il personaggio infligge la Chiamata "Sangue! Silenzio!" a tutti i bersagli all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.

EPURAZIONE EFFETTO

TOCCO/MIRATO

1MM

SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Rimuovi [Effetto]!

Toccando se stesso, un Singolo bersaglio o puntando il dito, il personaggio è in grado di dichiarare "Rimuovi!" seguito dal nome dell'Effetto attualmente attivo.

RESURREZIONE MINORE

TOCCO

1MM

SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Resurrezione! Evento! Esausto! Tempo un giorno!

Toccando un Singolo bersaglio in **Stato di "Morte"**, il personaggio è in grado di riportarlo in vita al massimo dei Punti Ferita. Una volta riportato in vita, il bersaglio subisce istantaneamente la **Chiamata "Esausto!"**.

MALOCCHIO MINORE

TOCCO

1MM

SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Malocchio Minore!

Toccando un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di infliggere gli effetti del Malocchio Minore. Il personaggio DEVE avere il Cartellino Speciale **"Campione di Sangue"** del bersaglio per poter utilizzare questo Incantesimo. Il Malocchio Minore dura finché non viene rimosso.

QUARTA CERCHIA

GUARIGIONE MAGGIORE

AREA

1MM

SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Guarigione! In quest'Area!

Il personaggio è in grado di guarire tutti i Punti Ferita ad ogni bersaglio all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.

RESURREZIONE MAGGIORE

TOCCO

1MM

SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Resurrezione!

Il personaggio è in grado di dichiarare "Resurrezione!" su un Singolo bersaglio in **Stato di "Spirito"** che si trovi ancora nel luogo in cui è morto. SOLO in questo caso il personaggio può avvicinarsi al bersaglio in Stato di Spirito e toccarlo su una spalla per effettuare la Chiamata. Il personaggio DEVE avere il Cartellino Speciale **"Campione di Sangue"** del bersaglio per poter utilizzare questo Incantesimo.

DISPERSIONE MAGGIORE

MIRATO

1MM

SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Dispersione Maggiore!

Puntando il dito, il personaggio di disperdere un Singolo Incantesimo di Terza o Quarta Cerchia di Magia.

MALOCCHIO MAGGIORE

TOCCO

1MM

SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Malocchio Maggiore!

Toccando un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di infliggere gli effetti del Malocchio Maggiore. Il personaggio DEVE avere il Cartellino Speciale **"Campione di Sangue"** del bersaglio per poter utilizzare questo Incantesimo. Il Malocchio Maggiore dura finché non viene rimosso.

EPURAZIONE MALOCCHIO E DEBILITAZIONE

TOCCO*

1MM

SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Rimuovi [Malocchio, Debitazione, Abilità Speciale, Razza Speciale]!

Toccando se stesso oppure un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di rimuovere un qualunque Malocchio, Debitazione, Abilità Speciale o Razza Speciale. Il personaggio DEVE avere il Cartellino Speciale **"Campione di Sangue"** del bersaglio per poter utilizzare questo Incantesimo.

MAGIA SPIRITICA

PRIMA CERCHIA

INFUSIONE DEL POTERE NATURALE

ATTORNO

1Mm

ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno di una circonferenza di 20 metri, con epicentro il personaggio che lancia l'Incantesimo, sono in grado di dichiarare "Naturale!" con tutte le Categorie di Armi e a Tocco per i successivi 30 Minuti di Gioco.

INFUSIONE DEL POTERE DIRETTO

TOCCO

1Mm

ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Diretto! 30 Minuti!

Il bersaglio toccato dal personaggio che ha lanciato l'Incantesimo è in grado di dichiarare "Diretto!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

ANATOMIA

MIRATO/TOCCO

1Mm

ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Anatomia!

Puntando il dito o toccando un bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Anatomia!". L'Incantesimo può essere lanciato SOLO su un bersaglio in **Stato di "Incoscienze", "Coma" o "Morte"**.

APERTURA

TOCCO*

1Mm

ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Apertura!

Puntando il dito o toccando un Cartellino Speciale "Lucchetto", il personaggio è in grado di dichiarare "Apertura!".

SECONDA CERCHIA

INFUSIONE DEL POTERE TEMPRA NATURALE

ATTORNO

1Mm

ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Temptra Naturale! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di dichiarare "Temptra!" alla Chiamata "Naturale!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

INFUSIONE DEL POTERE NASCONDERSI

ATTORNO

1Mm

ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Nascondersi! Attorno a Me! 1 Ora!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di utilizzare l'Abilità "Nascondersi" per la successiva Ora di Gioco.

PERQUISIZIONE

MIRATO/TOCCO

1Mm

ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Perquisizione!

Puntando il dito o toccando un bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Perquisizione!". L'Incantesimo può essere lanciato SOLO su un bersaglio in Stato di "Incoscienze", "Coma" o "Morte".

AMNESIA

TOCCO*

1Mm

ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Amnesia!

Puntando il dito o toccando un bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Amnesia!".

TERZA CERCHIA

INFUSIONE DEL POTERE NATURALE CRASH

ATTORNO

1MM

ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Crash! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di dichiarare "Naturale! Crash!" con tutte le Categorie di Armi per i successivi 30 Minuti di Gioco.

INFUSIONE DEL POTERE TEMPRA FATAL

ATTORNO

1MM

ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Temptra Fatal! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di dichiarare "Temptra!" alla Chiamata "Fatal!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

CHARME

OGGETTO

1MM

ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Evento! Charme!

Questo incantesimo DEVE essere lanciato su di un **oggetto** che possa essere **impugnato in una mano** come bottiglie, acciarini, armi a una mano, eccetera. L'oggetto DEVE essere passato alla vittima designata in modo consensuale. Fino a quando l'oggetto non viene passato alla vittima, l'incantatore non può lanciare altri incantesimi. Una volta che la vittima accetta l'oggetto e lo impugna il personaggio può dichiarare "Evento! Charme!". Una volta che la vittima ha subito la Chiamata "Evento! Charme!" può anche lasciare l'oggetto incantato, gli effetti saranno comunque attivi. Gli effetti di Charme durano per i prossimi 30 Minuti di Gioco.

ESAUSTO

OGGETTO

1MM

ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Evento! Esausto!

Questo incantesimo DEVE essere lanciato su di un **oggetto** che possa essere **impugnato in una mano** come bottiglie, acciarini, armi a una mano, eccetera. L'oggetto DEVE essere passato alla vittima designata in modo consensuale. Fino a quando l'oggetto non viene passato alla vittima o abbandonato (annullandone gli effetti), l'incantatore non può lanciare altri incantesimi. Una volta che la vittima accetta l'oggetto e lo impugna il personaggio può dichiarare "Evento! Esausto!" Gli effetti di Esausto durano per la prossima Ora di Gioco, anche se lascia cadere a terra l'Oggetto o se ne separa.

QUARTA CERCHIA

INFUSIONE DEL POTERE NATURALE MALEDIZIONE

ATTORNO

1MM

ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Maledizione! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di dichiarare "Naturale! Maledizione!" con tutte le Categorie di Armi per i successivi 30 Minuti di Gioco..

INFUSIONE DEL POTERE TEMPRA MORTAL

ATTORNO

1MM

ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Temptra Mortal! Attorno a Me! 30 Minuti!

Tutti i personaggi all'interno dell'area descritta sono in grado di dichiarare "Temptra!" alla Chiamata "Mortal!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

MANA DISTRUTTO

AREA

1MM

ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Mana Distrutto! In quest'Area!

Il personaggio può dichiarare "Mana Distrutto!" ad ogni bersaglio all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.

DOMINIO

OGGETTO

1MM

ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Evento! Dominio!

Questo incantesimo DEVE essere lanciato su di un **oggetto** che possa essere **impugnato in una mano** come bottiglie, acciarini, armi a una mano, eccetera. L'oggetto DEVE essere passato alla vittima designata in modo consensuale. Fino a quando l'oggetto non viene passato alla vittima o abbandonato annullandone l'effetto l'incantatore non può lanciare altri incantesimi. Una volta che la vittima accetta l'oggetto e lo impugna il personaggio può dichiarare "Evento! Dominio!" Gli effetti di Dominio durano per i prossimi 10 Minuti di Gioco.

MAGIA DEGLI ELEMENTI

PRIMA CERCHIA

GOFFAGGINE

ATTORNO

1Mm

TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Goffaggine!

Puntando il dito, il personaggio è in grado di dichiarare "Goffaggine!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.

REPULSIONE

TOCCO

1Mm

TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Repulsione!

Puntando il dito, il personaggio è in grado di dichiarare "Repulsione!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.

ANATOMIA

MIRATO/TOCCO

1Mm

TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Anatomia!

Puntando il dito o toccando un bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Anatomia!". L'Incantesimo può essere lanciato SOLO su un bersaglio in **Stato di "Incosciente", "Coma" o "Morte"**.

INFUSIONE DEL POTERE VENTO

TOCCO

1Mm

TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Vento! 30 Minuti!

Il bersaglio toccato dal personaggio è in grado di dichiarare "Vento!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

SECONDA CERCHIA

FUOCO TERRORE

AREA

1Mm

TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Fuoco! Terrore! In quest'Area!

Il personaggio può dichiarare "Fuoco! Terrore!" ad ogni bersaglio all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.

DISPERSIONE MINORE

MIRATO

1Mm

TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Dispersione Minore!

Puntando il dito, il personaggio di disperdere un Singolo Incantesimo di Prima o Seconda Cerchia di Magia.

PERQUISIZIONE

MIRATO

1Mm

TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Perquisizione!

Puntando il dito o toccando un bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Perquisizione!" su un bersaglio entro 10 metri. L'Incantesimo può essere lanciato SOLO su un bersaglio in Stato di "Incosciente", "Coma" o "Morte".

INFUSIONE DEL POTERE VENTO DIRETTO

TOCCO

1Mm

TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Diretto! 30 Minuti!

Il bersaglio toccato dal personaggio è in grado di dichiarare "Vento! Diretto!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

TERZA CERCHIA

FUOCO VAMPIRICO

MIRATO

1MM

TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Fuoco! Vampirico!

Puntando il dito, il personaggio è in grado di dichiarare "Fuoco! Vampirico!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.

SOSTEGNO

TOCCO

1MM

TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Sostegno!

Toccando un Singolo bersaglio, il personaggio è in grado di dichiarare "Sostegno!".

CHARME

OGGETTO

1MM

TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Evento! Charme!

Questo incantesimo DEVE essere lanciato su di un oggetto che possa essere impugnato in una mano come bottiglie, acciarini, armi a una mano, eccetera. L'oggetto DEVE essere passato alla vittima designata in modo consensuale. Fino a quando l'oggetto non viene passato alla vittima, l'incantatore non può lanciare altri incantesimi. Una volta che la vittima accetta l'oggetto e lo impugna il personaggio può dichiarare "Evento! Charme!". Una volta che la vittima ha subito la Chiamata "Evento! Charme!" può anche lasciare l'oggetto incantato, gli effetti saranno comunque attivi. Gli effetti di Charme durano per i prossimi 30 Minuti di Gioco.

INFUSIONE DEL POTERE VENTO CRASH

TOCCO

1MM

TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Crash! 30 Minuti!

Il bersaglio toccato dal personaggio è in grado di dichiarare "Vento! Crash!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

QUARTA CERCHIA

FUOCO ANATEMA

MIRATO

1MM

TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Fuoco! Anatema!

Puntando il dito, il personaggio è in grado di dichiarare "Fuoco! Anatema!" ad un Singolo bersaglio entro 10 metri.

DISPERSIONE MAGGIORE

MIRATO

1MM

TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Dispersione Maggiore!

Puntando il dito, il personaggio di disperdere un Singolo Incantesimo di Terza o Quarta Cerchia di Magia.

MANA DISTRUTTO

AREA

1MM

TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Mana Distrutto! In quest'Area!

Il personaggio può dichiarare "Mana Distrutto!" ad ogni bersaglio all'interno di un'area di 10 Metri con ampiezza di 90 Gradi.

INFUSIONE DEL POTERE VENTO MALEDIZIONE

TOCCO

1MM

TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Maledizione! 30 Minuti!

Il bersaglio toccato dal personaggio è in grado di dichiarare "Vento! Maledizione!" per i successivi 30 Minuti di Gioco.

QUINTA PARTE

CRAFTING

In Gioco esistono 3 Professioni:

ALCHIMIA	Si occupa della creazione di POZIONI, VELENI e PALLOTTOLE
FORGIA	Si occupa della creazione di ARMI e ARMATURE
INCANTAMENTO	Si occupa della creazione di VESTITI, GUANTI, MANTELLI, COLLANE, TIARE, ANELLI, BRACCIALI e PERGAMENE

Le abilità di Professione non si possono apprendere acquistandole tramite i Punti Crescita. E' necessario invece trovare un maestro forgiatore, un maestro alchimista e un incantatore in-gioco, ed apprenderle seguendo le loro lezioni.

Il personaggio, una volta iniziato il percorso della Professione scelta, riceve dal PNG Maestro il Cartellino Abilità Speciale **"Allievo di #Nome del Maestro#"**. Al termine del Raduno, il giocatore DEVE comunicare allo Staff l'Abilità Acquisita nel caso in cui non abbia ricevuto fisicamente il Cartellino "Allievo di...".

I PUNTI LEZIONE

Ogni personaggio che sceglie di apprendere una delle Professioni, DEVE seguire anche delle Lezioni In Gioco. **Ogni Giorno di Raduno**, il personaggio riceve **2 Punti Lezione** inerenti la Professione della quale ha seguito la lezione:

- PLA Punti Lezione Alchimia
- PLF Punti Lezione Forgia
- PLI Punti Lezione Incantamento

Fra un Raduno e l'altro, il giocatore potrà acquistare per il proprio personaggio una o più Abilità di quella determinata Professione attraverso i Punti Lezione accumulati.

Una volta acquisita l'Abilità Speciale **"Maestro della Creazione #Nome della Professione#"** (Non ha un Costo in Punti Creazione ed è acquisibile SOLO In Gioco), il personaggio potrà prendere egli stesso degli allievi di quella Professione.

REQUISITI

Per poter apprendere tutti i segreti di Alchimia, Forgia e Incantamento Oggetti, il personaggio DEVE possedere determinati requisiti:

- **ALCHIMIA** necessita dell'Abilità Base **ERBORISTERIA**
- **FORGIA** necessita dell'Abilità Base **ARTIGIANATO**
- **INCANTAMENTO** necessita dell'Abilità Base **GIOIELLERIA**

Ulteriori informazioni riguardanti le meccaniche di creazione degli Oggetti saranno da scoprire in gioco.

CRAFTING IN GIOCO

Vicino alla segreteria, ad ogni Evento sarà possibile trovare la cassetta del crafting, insieme a delle buste e a dei form.

Per craftare, un personaggio dovrà inserire gli ingredienti necessari per l'oggetto da craftare dentro la busta, insieme al form compilato con nome personaggio, oggetto da craftare, eventuali abilità particolari che permettano di creare oggetti specifici, e se sta utilizzando un'area crafting o attrezzatura personale.

I master consegneranno poi l'oggetto craftato ai giocatori dopo aver controllato se i materiali utilizzati hanno efficacia, oppure comunicheranno al giocatore il fallimento della ricetta.

ALCHIMIA

RICETTARIO MINORE

0PL

Prerequisiti: Allievo Alchimista di #Nome del Maestro#

Permette al personaggio di possedere un ricettario su cui annotare le ricette ed i procedimenti per realizzare pozioni, veleni e pallottole.

LABORATORIO PORTATILE

3PL

Prerequisiti: Ricettario Minore

Consente di allestire ed utilizzare un proprio laboratorio alchemico personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse ai laboratori alchemici, sempre che siano disponibili. Alambicchi, fiale e beccchi saranno calibrati ed utilizzabili solo dal proprietario del laboratorio portatile.

CONOSCENZA DI POZIONI E VELENI BASE

2PL

Prerequisiti: Ricettario Minore

Consente di realizzare Pozioni e Veleni ad ingestione di Potenza da 1 a 5.

CONOSCENZA DI POZIONI E VELENI AVANZATA

4PL

Prerequisiti: Conoscenza di Pozioni e Veleni Base

Consente di realizzare Pozioni e Veleni ad ingestione di Potenza da 6 a 10.

CONOSCENZA DELLE PALLOTTOLE BASE

2PL

Prerequisiti: Ricettario Minore

Consente di realizzare Pallottole di Potenza da 1 a 5. Le pallottole possono essere usate esclusivamente con armi a proiettile fisico (Nerf etc.).

CONOSCENZA DELLE PALLOTTOLE AVANZATA

4PL

Prerequisiti: Conoscenza delle Pallottole Base

Consente di realizzare Pallottole di Potenza da 6 a 10. Le pallottole possono essere usate esclusivamente con armi a proiettile fisico (Nerf etc.).

TOSSICOLOGIA

4PL

Prerequisiti: Conoscenza di Pozioni e Veleni Avanzata

Il personaggio è in grado di riconoscere se una determinata bevanda è stata avvelenata. Il personaggio DEVE simulare di annusare una determinata bevanda prima di leggere l'eventuale Cartellino Veleno posto sotto il bicchiere.

VELENI DA FERIMENTO

4PL

Prerequisiti: Conoscenza di Pozioni e Veleni Avanzata

Permette di preparare Veleni da Ferimento (olii che è possibile spalmare su spade e pugnali con l'abilità Lama Avvelenata).

ALCHIMISTA PARSIMONIOSO

6PL

Prerequisiti: Conoscenza di Pozioni e Veleni Avanzata, Conoscenza delle Pallottole Avanzata

Permette di realizzare Pozioni, Veleni e Pallottole di Potenza da 1 a 5 utilizzando metà degli ingredienti richiesti. Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.

FORGIA

APPRENDISTA FABBRO

0PL

Prerequisiti: Allievo Fabbro di #Nome del Maestro#

Permette ad un fabbro novizio di iniziare la sua carriera e di poter annotare progetti e procedimenti per la realizzazione di Armi, Armature, Pistole, Archi e Balestre.

FORGIA PERSONALE

3PL

Prerequisiti: Apprendista Fabbro

Consente di allestire ed utilizzare una propria forgia personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse presso la forgia comune, sempre che quest'ultima sia disponibile. Tutta la strumentazione sarà calibrata su misura ed utilizzabile solo dal proprietario della forgia personale.

INCANTAMENTO SCUDI, ARMATURE TIPO I E II BASE

2PL

Prerequisiti: Apprendista Fabbro

Consente di incantare Armature Tipo I e II e Scudi di Potenza da 1 a 5.

INCANTAMENTO SCUDI, ARMATURE TIPO I E II AVANZATO

4PL

Prerequisiti: Incantamento Scudi, Armature Tipo I e II Base

Consente di incantare Armature Tipo I e II e Scudi di Potenza da 6 a 10.

INCANTAMENTO ARCHI, BALESTRE E PISTOLE BASE

2PL

Prerequisiti: Apprendista Fabbro

Consente di incantare Archi, Balestre e Pistole di Potenza da 1 a 5. Le pistole craftate possono essere esclusivamente Armi a colpo singolo (con caps esplosivi).

INCANTAMENTO ARCHI, BALESTRE E PISTOLE AVANZATO

4PL

Prerequisiti: Incantamento Archi, Balestre e Pistole Base

Consente di incantare Archi, Balestre e Pistole di Potenza da 6 a 10. Le pistole craftate possono essere esclusivamente Armi a colpo singolo (con caps esplosivi).

INCANTAMENTO ARMI DA MISCHIA ED ARMATURE TIPO III E IV BASE

3PL

Prerequisiti: Apprendista Fabbro

Consente di incantare Armi da Mischia ed Armature Tipo III e IV di Potenza da 1 a 5.

INCANTAMENTO ARMI DA MISCHIA ED ARMATURE TIPO III E IV AVANZATO

6PL

Prerequisiti: Incantamento Armi da Mischia ed Armature Tipo III e IV Base

Consente di incantare Armi da Mischia ed Armature Tipo III e IV di Potenza da 6 a 10.

FABBRO ESPERTO I

5PL

Prerequisiti: Incantamento Scudi e Armature di Tipo I e II Avanzato, Incantamento Archi, Balestre e Pistole Avanzato, Incantamento Armi da Mischia ed Armature Tipo III e IV Avanzato
Permette di realizzare Oggetti di Potenza da 1 a 5 utilizzando metà degli ingredienti richiesti.
Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.

INCANTAMENTO

APPRENDISTA GIOIELLIERE	0PL
Prerequisiti: Allievo Gioielliere di #Nome del Maestro# Permette ad un gioielliere novizio di iniziare la sua carriera e di poter annotare progetti e procedimenti per la realizzazione di Vestiti, Mantelli, Collane, Anelli, Bracciali e Focus.	
CUORE DELLA MAGIA	2PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere Il personaggio è in grado creare Focus. Questi Oggetti conferiscono SEMPRE la capacità di lanciare 1 volta al Giorno un Singolo Incantesimo di Prima Cerchia gratuitamente. Il Focus avrà una durata di 1 anno.	
ATTREZZATURA PERSONALE	3PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere Consente di allestire ed utilizzare una propria attrezzatura di precisione personale. Questo permetterà di evitare code o eventuali costi e tasse presso le attrezzature eventualmente presenti in Area di Gioco, sempre che siano disponibili. Tutta la strumentazione sarà calibrata su misura ed utilizzabile solo dal proprietario dell'attrezzatura personale.	
ALTA SARTORIA BASE	2PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere, Cuore della Magia Consente incantare Vestiti, Guanti e Mantelli di Potenza da 1 a 5. Consente inoltre di realizzare l'Ingrediente "Carta Pergamena" da Ingredienti di Tipo Animale.	
ALTA SARTORIA AVANZATA	4PL
Prerequisiti: Alta Sartoria Base Consente incantare Vestiti, Guanti e Mantelli di Potenza da 6 a 10.	
INCANTAMENTO GIOIELLERIA BASE	3PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere Consente di incantare Collane, Anelli e Bracciali di Potenza da 1 a 5.	
INCANTAMENTO GIOIELLERIA AVANZATA	6PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere, Cuore della Magia Consente di incantare Collane, Anelli e Bracciali di Potenza da 6 a 10.	
INCANTAMENTO FOCUS BASE	2PL
Prerequisiti: Apprendista Gioielliere, Cuore della Magia Consente di incantare Focus di Potenza da 1 a 5.	
INCANTAMENTO FOCUS AVANZATO	4PL
Prerequisiti: Incantamento Focus Base Permette di realizzare Focus di Potenza da 6 a 10.	
MANIFATTORE ESPERTO	5PL
Prerequisiti: Alta Sartoria Avanzata, Incantamento Gioielleria Avanzata, Incantamento Focus Avanzato Permette di realizzare Vestiti, Guanti, Mantelli, Collane, Anelli, Bracciali e Focus di Potenza da 1 a 5 utilizzando metà degli ingredienti richiesti. Le quantità dispari si arrotondano per eccesso.	

SESTA PARTE

SICUREZZA IN GIOCO

Durante ogni raduno tutte le armi e le armature che vogliono essere utilizzate nei combattimenti del gioco di ruolo dal vivo possono essere sottoposte ad un controllo per verificarne la sicurezza. Quelle che seguono sono le regole utilizzate per stabilire se un'arma o un'armatura possono essere utilizzate per giocare.

Anche i costumi che prevedono ali, code, artigli o altri elementi speciali devono essere sottoposti a controllo.

Se si hanno dubbi si può in qualsiasi momento richiedere ad un master un controllo. Se i capigruppo lo preferiscono possono far portare da alcune persone le armi di tutto il gruppo. Tutti gli oggetti sottoposti al controllo rimangono sotto la custodia di chi li porta e non possono in nessun caso essere lasciati al master che effettua il controllo. Tutti gli oggetti respinti non possono essere tenuti nell'area di gioco.

Non saranno accettati discorsi del genere:

- "mi conosci, sai che starò attento!"
- "non può essere respinta, l'ho pagata milioni!"
- "ma è stata accettata a tutti gli eventi a cui ho preso parte."
- "è così piccolo, come può ferire qualcuno?"

I giocatori che non accettano l'esito del controllo o siano sorpresi nell'area di gioco con un'arma o armatura che è stata respinta possono essere allontanati dal raduno e/o sanzionati dai master.

Qualunque arma considerata troppo pericolosa, viene confiscata immediatamente.

Se armi, armature e scudi possono essere resi utilizzabili con piccoli aggiustamenti è permesso al proprietario di riproporle al controllo dopo averle riparate. Quelle che seguono sono regole di sicurezza "minime", in casi particolari le armi e armature presentate possono essere scartate secondo il giudizio del master che effettua il controllo anche se rispettano le norme che seguono. In tutte le descrizioni che seguono è utilizzato il termine "gommapiuma" per definire sia la "materassina arrotolata" che i vari tipi di "poliuretano" e "plastazoto" morbidi utilizzati per costruire le armi.

OGGETTI DA PARATA

Molti giocatori vorrebbero portare con sé, durante le partite, alcuni oggetti veri "solo per fare scena". Per ovvie ragioni di sicurezza sono vietati tutti gli oggetti pericolosi che rappresentano armi vere non costruiti secondo le regole sotto indicate: pugnali, spade, bastoni, armi esotiche, ecc.

ARMI

Tutte le armi devono essere contemporaneamente sicure e "esteticamente accettabili", questo vuole dire che devono rappresentare oggetti legati all'ambientazione e devono essere realizzate a regola d'arte in modo che appaiano verosimili. In particolare sono scartate senza dubbio le armi di plastica di carnevale, le cerbottane (in quanto sparano proiettili troppo piccoli che potrebbe entrare negli occhi), pugnali a molla e altri giocattoli di plastica. Non possono essere utilizzati per combattere oggetti commestibili o altri oggetti che non siano stati realizzati specificamente per i combattimenti del GRV.

ARMI IN MATERASSINA

Nelle armi "di materassina" dove è presente, l'anima rigida deve terminare almeno 7 (sette) centimetri prima della punta dell'arma e almeno 5 (cinque) centimetri prima della fine del manico o dell'impugnatura; per esempio una spada deve avere almeno i primi sette centimetri di lama senza anima e avere il pomolo dell'impugnatura con almeno 5 centimetri di sola gommapiuma.

ARMI IN POLIURETANO E LATTICE

Nelle armi "di poliuretano ricoperto di lattice" dove è presente, l'anima rigida deve terminare almeno 4 (quattro) centimetri prima della punta dell'arma e almeno 1 (un) centimetro prima della fine del manico o dell'impugnatura. Tutta la superficie delle armi con anima rigida deve essere ricoperta con uno strato di gommapiuma di almeno 6 millimetri nelle parti "non colpenti", tutte le parti "colpentì" devono avere un'imbottitura morbida di almeno 12 millimetri.

L'impugnatura deve essere abbastanza dura da permettere una presa salda e sicura. L'anima rigida delle armi non deve mai essere troppo flessibile, in modo da evitare i colpi a "frustata". Indicativamente la punta di un'arma che si flette non deve muoversi, rispetto all'impugnatura, più della misura di un quarto della lunghezza di tutta l'arma. Nessuna arma può mai essere utilizzata per colpire in affondo (di punta).

ARTIGLI E ZOCCOLI

Artigli e zoccoli da combattimento sono classificati come pugnali e devono rientrare nei limiti di dimensioni di un pugnale da mischia (da 5 a 30 cm), devono comunque essere costruiti in modo da sporgere almeno 20 (venti) centimetri oltre la punta delle dita della mano di chi li utilizza; non possono essere utilizzati per combattere artigli o zoccoli legati alle gambe o ai piedi. Devono essere fatti di gommapiuma senza anima e devono essere legati e fissati saldamente agli avambracci.

In casi particolari, se sono abbastanza grandi, possono essere considerati anche come buckler: in questo caso per utilizzarli sono necessarie entrambe le abilità "arma a una mano" e "scudo".

MAZZAFRUSTO

La "mazza e palla" è un'arma difficile da realizzare in modo che sia sicura per il GRV, in ogni caso la mazza deve seguire le regole per le armi da botta e la palla deve essere costituita da una palla di gommapiuma molto morbida e leggera. La catena può essere al massimo di 10 (dieci) centimetri e tutta l'arma, compresa la lunghezza della catena, deve rientrare nei limiti di dimensioni imposti per l'abilità "armi a una mano".

FRUSTE

Sono vietate tutte le fruste. In nessun caso possono essere utilizzate fruste o altre armi simili per combattere. Possono essere tenute nell'area di gioco solo se rimangono arrotolate e legate.

MAZZE, MARTELLI, ALABARDE

La "testa" delle mazze e dei martelli deve essere di materiale molto morbido di almeno 3 (tre) centimetri di spessore e deve essere fissata saldamente all'anima dell'arma in modo che non possa ruotare e non possa né scorrere né sfilarsi. In ogni caso l'anima dell'arma deve rispettare la regola di terminare almeno 4 (quattro) centimetri prima della sommità dell'arma. Solo la testa dell'arma può essere utilizzata per colpire.

SPADE E PUGNALI

Non devono mai essere utilizzate per colpire "di piatto" tutti i colpi devono essere portati per colpire con il taglio della lama. L'elsa e il paramano devono essere fatti di gommapiuma e non possono avere un'anima aggiuntiva a quella dell'arma.

BASTONI E MANGANELLI

Tutta la lunghezza dell'arma deve essere imbottita per poter colpire, rispettando le regole di lunghezza dell'anima e le indicazioni di sicurezza per la "testa" dei martelli.

PUGNALI E ALTRE ARMI DA LANCIO

Non devono contenere nessun tipo di anima rigida e devono essere lunghi almeno 5 centimetri.

ARCHI

Sia l'arco che la corda devono essere in ottime condizioni, la forza dell'arco può essere al massimo di 30 libbre. In ogni caso ogni arco è autorizzato espressamente per il giocatore che lo presenta al controllo, e non può essere prestato o scambiato con altri giocatori.

Se un giocatore non dimostra di avere le capacità tecniche per utilizzare con prudenza un arco gli può essere negata la possibilità di usarlo anche se l'arco è stato approvato.

Non può mai essere usato mentre si combatte in corpo a corpo. Non può essere usato né per colpire, né per parare i colpi.

Tutte le frecce devono essere senza punta di ferro, le aste devono essere fatte preferibilmente di legno: sono vietate le frecce con l'asta in fibra di carbonio.

La punta deve essere piatta a sezione circolare, di gommapiuma morbida a strati sovrapposti, deve avere un diametro di almeno 6 (sei) centimetri e deve essere sorretta alla freccia da una struttura che le impedisca di piegarsi.

La punta deve essere saldamente incollata alla freccia e non deve ruotare. L'asta della freccia deve essere separata dagli strati di gommapiuma della punta da uno strato di materiale rigido che le impedisca di forare la gommapiuma.

Tutte le alette di ogni freccia devono essere in ottime condizioni. Ogni volta che viene incoccata una freccia il giocatore che la utilizza deve controllare che siano presenti tutte le alette, l'asta sia dritta e non sia danneggiata in alcun altro modo, se una freccia risulta danneggiata non deve più essere utilizzata. Le frecce devono sempre essere scagliate con l'arco, non possono mai essere lanciate "a mano" o con altri mezzi e armi diverse.

BALESTRE, BALLISTE E CATAPULTE

Devono essere realizzate in modo che la forza di lancio sia al massimo di 30 libbre. Frecce e dardi devono essere realizzati secondo le regole delle frecce per gli archi. Frecce e dardi devono sempre essere scagliate con la balestra o la ballista, non possono mai essere lanciate "a mano" o con altri mezzi e armi diverse. I proiettili per catapulta devono essere di gommapiuma morbida senza anima e devono essere grandi almeno quanto una sfera di 20 centimetri di diametro.

ARMI ESOTICHE

Sono classificate "esotiche" le armi che non rientrano nelle tipologie sopra elencate. Le armi esotiche devono essere in tema con l'ambientazione fantasy utilizzata. Salvo specifica approvazione sono vietate tutte le riproduzioni di armi futuristiche, per esempio lame ad energia, anche se costruite in materiale morbido secondo le regole sopra esposte. In generale prima di acquistare o costruire un'arma esotica verificate che non sia in contrasto con l'ambientazione.

Ogni arma esotica dovrà essere verificata e approvata ad ogni evento e l'approvazione per un raduno non obbliga i master ad approvarla per i raduni successivi.

SCUDI E ARMATURE

Tutte gli scudi e le armature devono essere contemporaneamente sicuri e "esteticamente accettabili", questo vuole dire che devono rappresentare oggetti legati all'ambientazione e devono essere realizzati a regola d'arte in modo che appaiano verosimili. In particolare sono scartati senza dubbio gli scudi e le armature che non siano sicuri per chi li utilizza.

SCUDI E BUCKLER

Devono rispettare le dimensioni indicate sul regolamento.

Non possono mai essere utilizzati per colpire in qualunque modo gli altri giocatori. Devono essere ricoperti su tutta la superficie da uno strato di imbottitura di almeno 6 millimetri di spessore. I bordi devono essere imbottiti da uno strato di imbottitura di almeno 12 (dodici) millimetri di spessore. Non devono avere sporgenze rigide acuminate né verso l'interno né verso l'esterno. L'impugnatura deve essere attaccata saldamente e non deve scorrere (per esempio una cinghia) e potersi staccare facilmente.

Sia gli scudi che i buckler devono essere fatti di materiale rigido in grado di parare effettivamente i colpi ricevuti.

ARMATURE DI CUOIO

Devono essere fatte di pelle, cuoio o altro materiale in grado di simulare la pelle o il cuoio: non sono considerati armature indumenti di stoffa nera o marrone. In caso di armature borchiate, le borchie non devono avere angoli acuminati e non devono essere affilate, tutti i bordi devono essere smussati o ripiegati in modo da non graffiare, impigliarsi nella stoffa o essere in grado di rovinare le armi che colpiscono l'armatura.

ARMATURE DI ANELLI

Devono essere fatte di veri anelli di metallo o plastica. Tutti gli anelli devono essere chiusi correttamente e non devono graffiare, impigliarsi nella stoffa o essere in grado di rovinare le armi che colpiscono l'armatura. Non sono accettate armature di stoffa metallica anche se particolarmente somiglianti a vere armature di anelli.

ARMATURE DI PIASTRE

Devono essere fatte di piastre di metallo o plastica. Tutte le piastre non devono avere angoli acuminati e non devono essere affilate, tutti i bordi devono essere smussati o ripiegati in modo da non graffiare, impigliarsi nella stoffa o essere in grado di rovinare le armi che colpiscono l'armatura. Possono essere accettate armature di piastre realizzate in gommapiuma solo se particolarmente somiglianti a vere armature di piastre.

LINEE GUIDA PER IL CONTROLLO DELLE ARMI E ARMATURE

UN'ARMA DA CORPO A CORPO È RESPINTA SE:

- L'anima ha scavato attraverso la punta, il pomello o il fianco dell'arma.
- L'anima non è più ben assicurata alla gommapiuma.
- Non c'è imbottitura sufficiente, o abbastanza compatta, sulla punta, la guardia, il pomello o il manico.
- L'arma ha sporgenze dure o taglienti (es. filo di ferro, gemme, decorazioni).
- L'anima è in materiale inappropriato (es. alluminio, tubi da idraulico, legno, ecc.).
- L'anima è troppo sottile per la lunghezza dell'arma (arma che frusta e si flette troppo).
- L'anima è troppo rigida per la lunghezza dell'arma (arma troppo rigida).
- La densità dell'imbottitura è troppo bassa per fornire sufficiente isolamento dall'anima dell'arma.
- La densità dell'imbottitura è troppo alta e l'arma è quindi troppo compatta (arma troppo dura).
- La densità dell'imbottitura è eccessiva in alcuni punti dell'arma (es. grosse teste di martello).
- Un'area dell'arma è ricoperta da troppo nastro e l'imbottitura è diventata troppo compatta.
- L'arma è incompatibile con la sicurezza generale (es. fioretti, flagelli).
- L'arma è troppo pesante e può frustare se usata.

UN ARCO O BALESTRA È RESPINTO SE:

- La corda è logora.
- Il legno è incrinato.
- La corda si sta sciogliendo.
- Il grilletto o il gancio sono consumati (balestre).

UN'ARMA DA LANCIO È RESPINTA SE:

- L'arma ha punti duri.
- L'arma ha un'anima rigida in un qualunque punto.
- L'arma ha una sporgenza dura che potrebbe entrare in un occhio.
- L'arma ha dimensioni o peso tali da poter causare danno alle persone colpite.

UN PROIETTILE O UNA FRECCIA È RESPINTO SE:

- Manca di stabilità e/o vola in maniera irregolare.
- Manca di abbastanza imbottitura sulla punta.
- L'imbottitura sulla punta è più piccola delle dimensioni di un occhio.
- La punta di metallo non è stata rimossa.
- L'asta della freccia è in materiale troppo morbido o fragile, che rovina il volo e può rompersi in frammenti affilati.
- La cocca è irregolare, danneggiata, malferma o mancante (si applica alle frecce, non ai dardi da balestra).
- La punta è ricoperta di lattice, o il lattice è più vicino di 8 mm alla punta.
- La potenza dell'arco supera le 30 libbre (13,5 kg) con una trazione di 70 cm.
- L'asta non è ben fissata alla testa della freccia.
- L'asta è flessibile (fibra di vetro).
- C'è nastro adesivo a meno di 2,5 cm dalla punta.

UNO SCUDO È RESPINTO SE:

- C'è una qualunque sporgenza, chiodo o altro su un qualunque punto che può strappare o agganciare abiti, pelle o armi.
- Il bordo non è imbottito sufficientemente o affatto (basta un tubo di gomma allo scopo).
- Il fronte non è imbottito sufficientemente o affatto (basta un materassino di gomma allo scopo).
- Ci sono decorazioni o pezzi di legno o metallo che possono strappare o agganciare abiti, pelle o armi (questo include l'interno).
- Il metodo usato per assicurare lo scudo può ferire chi lo usa.

UN'ARMATURA È RESPINTA SE:

- Le piastre, scaglie ecc. di metallo hanno punte o parti taglienti (l'alluminio con un certo spessore può essere smussato, ma quello sottile va ripiegato).
- L'armatura è in materiali inadatti (es. linguette delle lattine da bibite).
- L'armatura di cuoio ha grosse decorazioni, chiodi appuntiti o teste di vite o altre sporgenze affilate a vista o verso l'interno.
- Gli anelli delle armature non sono chiusi bene.
- Ci sono spine sporgenti di qualunque sorta (plastica, fibra di vetro).
- Può rovinare le armi che la colpiscono.
- Non è verosimile.
- Chi compie il controllo la giudica esteticamente inaccettabile.

NORME DI COMPORTAMENTO

Durante le sessioni di gioco è opportuno tener conto di alcune regole stabilite al fine di evitare situazioni che possano arrecare pericolo per i giocatori e per i materiali di loro possesso (armi, abbigliamento ecc.).

ALL'INTERNO DELL'AREA DI GIOCO

Essendo i nostri eventi spesso effettuati all'interno di aree non di proprietà dell'Associazione, alcune norme di comportamento devono essere considerate proprio conseguentemente alla specificità del luogo. Ogni giocatore è dunque tenuto a essere responsabile non solo della sicurezza di sé e degli altri, ma anche del rispetto per il luogo che ci sta ospitando. È dunque vietato:

- Lasciare rifiuti fuori dagli appositi bidoni (comprese cicche di sigarette, lattine, cartacce ecc. L'Area di gioco è ben fornito di postazioni in cui gettare la propria spazzatura; lo sforzo è veramente minimo per avere in compenso un luogo di gioco pulito).

- Scavalcare o arrampicarsi su parapetti o recinzioni.
- Combattere sulle scale interne alla struttura (come quelle dell'orologio, della torre o dei camminamenti).
- Sappiamo che le schermaglie possono avvenire in ogni luogo, ricordiamo comunque che la sicurezza di tutti va sempre messa al primo posto.
- Consigliamo inoltre di non utilizzare armi da lancio sui camminamenti che danno sull'esterno. Per quanto si sia precisi la sorte può sempre malignamente decidere che uno dei vostri proiettili finisca giù dal parapetto.
- La possibilità di accendere fuochi è decisa esclusivamente dal corpo master, che si occuperà di stabilire, controllare ed autorizzare eventuali pit fire.
- Utilizzare fuochi d'artificio.

MURA

Alcune aree di gioco sono delimitate In Gioco da recinzioni invalicabili che vengono chiamate "mura".

Nessuno può arrampicarsi sulle mura o attraversarle, inoltre non possono mai essere abbattute, distrutte o riparate se non da un master.

Non è mai possibile combattere né lanciare frecce, armi da lancio o incantesimi attraverso le mura.

Durante il gioco le mura devono essere "viste" con gli occhi del personaggio come strutture resistenti che in alcuni casi permettono di vedere attraverso fessure o la trasparenza del materiale utilizzato: la visibilità è quella effettiva secondo la scenografia utilizzata. Anche se in alcuni punti le scenografie delle mura presentano delle fessure, degli strappi o il telo si allenta abbassandosi è vietato approfittarne tirandolo per guardare o passare dall'altra parte: ogni tipo di manomissione è severamente punito.

PORTE

All'interno dell'area di gioco vi sono alcune zone a cui è possibile accedere attraverso una "porta". La porta deve essere rappresentata fisicamente da almeno un elemento mobile, costituito da una struttura rigida, che quando aperta deve offrire un varco delle dimensioni indicative di altezza 2 metri e larghezza 1 metro. Ai fini di utilizzo di abilità, chiamate, cartellini speciali, ecc. una porta è sempre considerata un unico elemento, anche se rappresentata da più elementi mobili. La porta può essere attraversata solo quando è aperta. Una porta aperta può essere chiusa da chiunque e spesso la struttura stessa è costruita per far chiudere automaticamente la porta. Una porta chiusa può essere aperte da chiunque si trovi all'interno oppure si aprirà dall'esterno con la chiamata "apertura!".

Una porta forzata o scassinata deve essere tenuta completamente aperta per 10 secondi, quindi può essere richiusa senza necessità di riparazione. È vietato utilizzare veri lucchetti o serrature per bloccare le porte. Quando è possibile vedere attraverso le porte è possibile colpire tutto ciò che si trova dall'altra

parte con incantesimi e scagliare frecce o armi da lancio. Non è permesso combattere in corpo a corpo attraverso le porte mentre sono chiuse.

LUCCHETTI IN GIOCO

Nel gioco tutte le porte e i contenitori devono essere liberamente apribili dai master in qualunque momento; per impedire l'apertura ai personaggi esistono i lucchetti In Gioco, accompagnati da cartellini speciali che indicano i requisiti per l'apertura. I lucchetti In Gioco devono essere reperiti In Gioco dai personaggi.

LUCI ELETTRICHE E FUOCHI

Durante i raduni, soprattutto quelli che durano più giornate, i giocatori possono avere bisogno di fonti di luce artificiale e calore. A seconda dell'area in cui si gioca possono essere in vigore norme di sicurezza specifiche che sono di volta in volta indicate a tutti i partecipanti.

LAMPADINE

Gli organizzatori predispongono l'illuminazione di specifiche zone nell'area di gioco, lasciando volutamente che di notte il buio sia diffuso quasi ovunque. Per camminare in sicurezza nelle zone non illuminate e per leggere i giocatori possono utilizzare torce elettriche o luci chimiche, ma sono vietate tutte le lanterne a combustione.

Le torce elettriche dotate di "fascio luminoso direzionale" devono essere sempre rivolte proiettando la luce verticalmente verso il basso. Usare una torcia per illuminare in lontananza è completamente fuori tema rispetto all'ambientazione e rigorosamente vietato.

FUOCHI

All'interno dell'area di gioco, solo negli spazi predisposti dagli organizzatori, è possibile utilizzare il fuoco per cucinare, scaldarsi o fare luce. Ogni accampamento ha in dotazione uno o più bracieri posizionati dagli organizzatori, è assolutamente vietato spostarli o manometterli in alcun modo. Gli organizzatori mettono a disposizione secchi per l'acqua o estintori da utilizzare in caso di emergenza.

La custodia dei fuochi è responsabilità del capo-accampamento, ma in ogni caso l'ultimo giocatore che si allontana da un braciere deve verificare che il fuoco sia spento.

LA LUNGHEZZA DELLE ARMI

SPADA A UNA MANO	Da 86 cm a 120 cm
SPADA CORTA	Da 60 cm a 85 cm
SPADONE A DUE MANI	Da 121 cm a 140 cm
PUGNALE DA MISCHIA	Da 30 cm a 59 cm
MAZZAFRUSTO	Da 86 cm a 120 cm (comprensivo di Catena Max 10 cm)
MAZZA FERRATA A UNA MANO	Da 86 cm a 120 cm
MAZZA FERRATA A DUE MANI	Da 121 cm a 140 cm
MARTELLO A UNA MANO	Da 86 cm a 120 cm
MARTELLO A DUE MANI	Da 121 cm a 140 cm
BASTONE A DUE MANI	Da 121 cm a 140 cm

COMPENDI

1.Tipo di Magia solo Incantesimi	Arel-dra	Adi-atma	Sanguinis	Tar-kan		
2.Potenza solo Incantesimi	Di prima cerchia	Di seconda cerchia	Di terza cerchia	Di quarta cerchia		
3.Infusione solo Infusione	Infondo il potere	Attivo il potere				
4.Categoria di bersaglio	[NOME DELLA RAZZA]	MOSTRO	MARCHIO # NOME DEL MARCHIO #!			
5.Tipo di colpo	Luce	Buio				
	Fuoco	Gelo				
	Vento	Argento				
	Sacro	Arcano				
	Empio					
	Etereo	Sangue		Impatto		
	Naturale	Veleno		Inarrestabile		
6.Effetto	Diretto	ignora armatura, 1PF		Crash	Scudo, armatura o PF	
	Fatal	va in Coma				
	Mortal	va in Morte		Anatema	Morte 10sec	10s
	Oblio	Morte tranne "Inarrestabile! Resurrezione!"		Annichilimento	Spirito	
	Maledizione	No recupero PF	perm			
	Malocchio minore	2PFmax No offensive	perm	Malocchio maggiore	1PFmax No offensive	perm
	Cura	+1PF		Guarigione	+Tutti i PF	
	Resurrezione	da Morto o da Spirito				
	Vampirico	1Danno +1PF				
	Silenzio	No suono (tranne chiamate semplici)	1m	Mutismo	No Incantesimi, balbuziente	1m
	Cecità	No distanza	1m	Sordità	No nascondersi, vedere i nascosti, lucchetti e gioielleria, No 3°4° cerchia	1m
	Paralisi	immobile	10s			
	Vincolo	piedi inchiodati	10s	A Terra	mani sul terreno	10s
	Richiamo	5 passi verso		Repulsione	5 passi indietro	
	Dolore	No offensive 30 sec	30s	Goffaggine	disarmo	
	Confusione	No offensive, no corsa	30s	Amnesia	No memoria ultimi 5sec	
	Ira	attacca tutti	1m	Terrore	scappa e non difenderti	10s
	Esausto	No abilità, no corsa	1g	Sonno	scuotere x risvegliare	1m
	Charme	migliore amico	30m	Dominio	no autolesionistico	1m
	Analizza lo stato	di salute		Anatomia	prelevo Sangue e Materiali dai mostri	
Apertura	Lucchetti		Perquisizione	prendi oggetti		
Rimuovi [effetto]			Gemma distrutta	distruggi gli oggetti		
Sostegno	1Mm e 1MM		Mana distrutto	-2Mm e 2MM		
Dispersione minore	1° e 2° cerchia		Dispersione maggiore	3° e 4° cerchia		
7.Area	Attorno a me	In quest'area	Esplosione	In tutta l'Area di Gioco		
8.Tipo d'infusione solo infusione	Con tutte le Armi	Con tutte le Armi [tipo]	Me stesso	Tocco		
9.Durata	[N] Minuti	[N] secondi				
10.Stordisci						

Abilità Base	Costo	Gratuita	Costo Tenace
ADDESTRAM. FISICO	6	Orchi	3
PARSIMONIOSO	4	Orchi	2
ARMI A DUE MANI	2	Orchi	1
CERUSICO DA CAMPO	6	Sairax	3
ANATOMIA	4	Sairax	2
ARMI A UNA MANO	2	Sairax	1
ERBORISTERIA	6	Elfi	3
POLLICE VERDE	4	Elfi	2
ARMI A DISTANZA	2	Elfi	1
ARTIGIANATO	6	Umani	3
BENE INFORMATO	4	Umani	2
AMBIDESTRO	2	Umani	1
METALLURGIA	6	Nani	3
ESPERTO IN METALLI	4	Nani	2
USO DELLO SCUDO	2	Nani	1
GIOIELLERIA	6	Oscuri	3
ESPERTO IN MINERALI	4	Oscuri	2
ARMI CORTE	2	Oscuri	1
ARMATURA TIPO I	2		2
ARMATURA TIPO II	4		4
ARMATURA TIPO III	6		6
ARMATURA TIPO IV	8		8
OCCHIO DEL VEGGENTE	NO		NO

Caratterizzazione Fisica	Costo		Costo
EVASIONE	12	RIPARARE ARMI E ARMATURE	15
APRIRE LUCCHETTI	14	POTENZIAMENTO DELL'ARMATURA	24
FENDENTE	21	POSSANZA	29
FENDENTE PRECISO	21	OTTIMIZZAZIONE DELLO SCUDO	23
FENDENTE POTENZIATO	44	IRREMOVIBILE	33
SQUARCIO	21	ARCATA	24
SQUARCIO PRECISO	27	MAGLIO	44
SQUARCIO POTENZIATO	44	SCHIANTO	44
LAMA AVVELENATA	43	PUNGIGLIONE	22
NASCONDERSI	51	DISPERSIONE A DISTANZA	24
VEDERE I NASCOSTI	100	RICARICA FISICA MANA MINORE	21
		LETTURA PERGAMENE	23

Caratterizzazione Mentale	Costo		Costo
NEOFITA DELLA MAGIA	40	PREDISPOSIZIONE MAGICA	24
ADEPTO DELLA MAGIA	80	FOCALIZZAZIONE MAGICA	24
MAGIA SUPERIORE	120	SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA	37
MAGIA ULTIMATIVA	160		
RICARICA MANA MINORE	21		
RICARICA MANA MAGGIORE	42		
MAGIA ARCANA		MAGIA SPIRITICA	
ARMA MAGICA	20	PROTEZIONE MAGICA MINORE	23
FOCUS IN COMBATTIMENTO	25	PROTEZIONE MAGICA MAGGIORE	48
RITUALISTA DEI POTERI ARCANI	23	RITUALISTICA DEGLI SPIRITI	23
VERSATILITA' MAGICA	34	PRECOGNIZIONE SPRITICA	36
POTENZIAMENTO MAGICO	34	SCRIBA	51
MAGIA DEL SANGUE		MAGIA DEGLI ELEMENTI	
DONO DELLA SERENITA	35	PROTEZIONE ELEMENTALE MINORE	23
LIBERO ARBITRIO	35	ESTENSIONE TEMPORALE	43
RITUALISTICA DEL SANGUE	23	SCELTA DELL'ELEMENTO	39
LIBERTA' NEL MOVIMENTO	15	COMPRESIONE DELLA MAGIA	43
SACRIFICIO DELLA VITA	46		

MAGO ARCANO

1°Cerchia	AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Diretto!	1Mm	bersaglio	No armatura
	AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Terrore!	1Mm	bersaglio	Fai scappare
	AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Goffaggine!	1Mm	bersaglio	Disarma
	AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Ira!	1Mm	bersaglio	Fai attaccare alla cieca
	AREL-DRA! Di Prima Cerchia! Crash!	1Mm	bersaglio	Distruggi scudo
2°Cerchia	AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Diretto! In quest'Area!	1Mm	Area	1Danno No armatura
	AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Terrore! In quest'Area!	1Mm	Area	1Danno Fai scappare
	AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Goffaggine! In quest'Area!	1Mm	Area	1Danno Disarma
	AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Ira! In quest'Area!	1Mm	Area	1Danno fai attaccare
	AREL-DRA! Di Seconda Cerchia! Arcano! Crash! In quest'Area!	1Mm	Area	1Danno distruggi scudo
3°Cerchia	AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Fatal!	1MM	Tocco	Coma
	AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Anatema!	1MM	Tocco	Coma dopo 10sec
	AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Silenzio!	1MM	bersaglio	No suono e Incanti
	AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Vampirico!	1MM	bersaglio	1Danno Cura su te stesso
	AREL-DRA! Di Terza Cerchia! Gemma Distrutta!	1MM	Tocco	Distruggi oggetto
4°Cerchia	AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Fatal!	1MM	bersaglio	Coma (immunità Sacro)
	AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Anatema!	1MM	bersaglio	Coma 10sec (immunità Sacro)
	AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Vampirico! In quest'Area	1MM	Area	1Danno cura su te stesso
	AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Arcano! Mortal!	1MM	Tocco	Morte (immunità Sacro)
	AREL-DRA! Di Quarta Cerchia! Annichilimento!	1MM	Tocco	

ARMA MAGICA

1Mm L

Limitazione: Arma a Una Mano, Focus
Incantare Arma con "**Arcano! Diretto!**" per 3 Colpi.

FOCUS IN COMBATTIMENTO

L

"**No Effetto!**" durante il casting, danno dopo.

RITUALISTA DEI POTERI ARCANI

N

Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Focus

VERSATILITA' MAGICA

1Mm/1MM N

Cambia Tipo di colpo con **Veleno, Buio, Luce**

POTENZIAMENTO MAGICO

1Mm/1MM N

Aggiungi Tipo di colpo **Arcano, Buio, Luce**

PREDISPOSIZIONE MAGICA

L

3 Incantesimi di Prima Cerchia gratuiti al giorno.

FOCALIZZAZIONE MAGICA

N

Limitazione: Focus. Massimo Armatura Tipo II
3 Incantesimi di Seconda Cerchia gratuiti al giorno.

RICARICA MANA MINORE

N

RICARICA MANA MAGGIORE

N

SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA

N

Limitazione: Pergamena 3xM
DEVE spendere 3 volte il Mana richiesto per il lancio dell'Incantesimo che intende trascrivere.

COMUNI

MAGO DEL SANGUE

1°Cerchia	SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Cura!	1Mm	Tocco	+1PF
	SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Vincolo!	1Mm	bersaglio	Inchioda gambe
	SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Repulsione!	1Mm	bersaglio	5 passi indietro
	SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! +1 Punto Ferita Extra! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	+1PF 30 min
	SANGUINIS! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! +1 Punto Armatura Extra! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	+1PA 30 min
2°Cerchia	SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Guarigione!	1Mm	Tocco	Tutti i PF
	SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Dispersione Minore!	1Mm	bersaglio	No incanto 1°2°cerchia
	SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Confusione!	1Mm	bersaglio	No offensive nè corsa
	SANGUINIS! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Tempra (Tipo di Colpo o Effetto)! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	
	SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Riflesso (Tipo di Colpo o Effetto)! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	
3°Cerchia	SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Sostegno!	1MM	Tocco	+1Mm e +1MM
	SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Rimuovi (Effetto)!	1MM	Tocco o bersaglio	
	SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Resurrezione!	1MM	Tocco	da Morte
	SANGUINIS! Di Terza Cerchia! Malocchio Minore!	1MM	Tocco	2PFmax No offensive
	SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Guarigione! In quest'Area!	1MM	Area	+tutti i PF
4°Cerchia	SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Resurrezione!	1MM	Tocco	da Spirito
	SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Dispersione Maggiore!	1MM	bersaglio	No incanto 3° 4° cerchia
	SANGUINIS! Di Quarta Cerchia! Malocchio Maggiore!	1MM	Tocco	1PFmax No offensive

DONO DELLA SERENITA

1Mm L

“Rimuovi! Dolore!” e “Rimuovi! Sonno!” a Tocco

LIBERO ARBITRIO

1Mm L

“Rimuovi! Charme!” e “Rimuovi! Dominio!” a Tocco

RITUALISTICA DEL SANGUE

N

Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Pugnale, Focus

LIBERTA' NEL MOVIMENTO

1Mm N

“Rimuovi! Paralisi!” a Tocco e “Rimuovi! Ira!” a bersaglio

SACRIFICIO DELLA VITA

N

“Cura!” sacrificando 1 dei suoi stessi Punti Ferita.

“Guarigione!” sacrificando 2 dei suoi stessi Punti

Ferita.

PREDISPOSIZIONE MAGICA

L

3 Incantesimi di Prima Cerchia gratuiti al giorno.

FOCALIZZAZIONE MAGICA

N

Limitazione: Focus. Massimo Armatura Tipo II
3 Incantesimi di Seconda Cerchia gratuiti al giorno.

RICARICA MANA MINORE

N

RICARICA MANA MAGGIORE

N

SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA

N

Limitazione: Pergamena

3xM

DEVE spendere 3 volte il Mana richiesto per il lancio dell'Incantesimo che intende trascrivere.

COMUNI

MAGO SPIRITICO

1°Cerchia	ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Attorno a Me! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	1Danno naturale
	ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Diretto! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	No armatura
	ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Anatomia!	1Mm	bersaglio o Tocco	Campione di sangue/ingrediente
	ADI-ATMA! Di Prima Cerchia! Apertura!	1Mm	bersaglio o Tocco	Alohomora!
2°Cerchia	ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Tempra Naturale! Attorno a Me! 30 Minuti!	1Mm	cerchio	
	ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Nascondersi! Attorno a Me! 1 Ora!	1Mm	cerchio	
	ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Perquisizione!	1Mm	bersaglio o Tocco	perquisisci senza toccare
	ADI-ATMA! Di Seconda Cerchia! Amnesia!	1Mm	bersaglio o Tocco	dimentica 5min
3°Cerchia	ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Crash! Attorno a Me! 30 Minuti!	1Mm	cerchio	Distruggi scudo
	ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Tempra Fatal! Attorno a Me! 30 Minuti!	1Mm	cerchio	No Coma
	ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Evento! Charme!	1MM	Oggetto	seduci 30 min
	ADI-ATMA! Di Terza Cerchia! Esausto!	1MM	Oggetto	No offensive no corsa
4°Cerchia	ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Naturale! Maledizione! Attorno a Me! 30 Minuti!	1MM	cerchio	No recupero
	ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Tempra Mortal! Attorno a Me! 30 Minuti!	1MM	cerchio	No Morte
	ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Mana Distrutto! In quest'Area!	1MM	Area	+tutti i PF
	ADI-ATMA! Di Quarta Cerchia! Dominio!	1MM	Oggetto	comanda 10min

PROTEZIONE MAGICA MAGGIORE

L

1 Punto Ferita Extra

PROTEZIONE MAGICA MINORE

L

1 Punto Armatura Extra

PRECOGNIZIONE SPRITICA

2Mm

N

una Domanda agli Spiriti riguardante eventi che potrebbero accadere nell'immediato futuro.

RITUALISTICA DEGLI SPIRITI

N

Limitazione: Area Rituali, Strumenti Rituali, Focus

SCRIBA

1Mm/1MM

N

Limitazione: Pergamena

Trascrivere un Incantesimo su Pergamena al costo di 1 Mana Minore o Maggiore (in base alla Cerchia di Magia a cui l'Incantesimo appartiene)

PREDISPOSIZIONE MAGICA

L

3 Incantesimi di Prima Cerchia gratuiti al giorno.

FOCALIZZAZIONE MAGICA

N

Limitazione: Focus. Massimo Armatura Tipo II

3 Incantesimi di Seconda Cerchia gratuiti al giorno.

RICARICA MANA MINORE

N

RICARICA MANA MAGGIORE

N

SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA

N

Limitazione: Pergamena

3xM

DEVE spendere 3 volte il Mana richiesto per il lancio dell'Incantesimo che intende trascrivere.

COMUNI

MAGO DEGLI ELEMENTI

1°Cerchia	TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Goffaggine!	1Mm	bersaglio	Disarma
	TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Repulsione!	1Mm	bersaglio	5 passi indietro
	TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Anatomia!	1Mm	bersaglio o Tocco	Campione di sangue/ingrediente
2°Cerchia	TAR-KAN! Di Prima Cerchia! Infondo il Potere! Vento! 30 Minuti!	1Mm	Tocco	
	TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Fuoco! Terrore! In quest'Area!	1Mm	Area	fai scappare
	TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Dispersione Minore!	1Mm	bersaglio	No incanto 1°2°
3°Cerchia	TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Perquisizione!	1Mm	bersaglio o Tocco	prendi oggetti
	TAR-KAN! Di Seconda Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Diretto! 30 Minuti!	1Mm	bersaglio o Tocco	No armatura
	TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Fuoco! Vampirico	1Mm	bersaglio	1Danno +1PF
	TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Sostegno!	1Mm	Tocco	+1Mm +1MM
4°Cerchia	TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Evento! Charme!	1MM	Oggetto	seduci 30 min
	TAR-KAN! Di Terza Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Crash! 30 Minuti!	1MM	Tocco	Distruggi scudo
	TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Fuoco! Anatema!	1MM	bersaglio	10sec Coma
	TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Dispersione Maggiore!	1MM	bersaglio	No incanto 3°4°
	TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Mana Distrutto! In quest'Area!	1MM	Area	-2Mm e 2MM
	TAR-KAN! Di Quarta Cerchia! Infondo il Potere! Vento! Maledizione! 30 Minuti!	1MM	Tocco	1Danno e no recupero

ESTENSIONE TEMPORALE 1Mm/1MM L

raddoppia per 1 Mm (1° o 2° Cerchia) o 1 MM (3° o 4° Cerchia) insieme al costo dell'Incantesimo.

ROTEZIONE ELEMENTALE MINORE L

1 Punto Armatura Extra.

COMPrensione DELLA MAGIA N

Limitazione: Pergamena
Può utilizzare gli Oggetti Magici Mono Carica "Pergamena" di tutte le Scuole di Magia.

SCELTA DELL'ELEMENTO 1Mm/1MM N

cambiare il Tipo di Colpo con **Gelo, Fuoco, Vento, Argento.**

PREDISPOSIZIONE MAGICA L

3 Incantesimi di Prima Cerchia gratuiti al giorno.

FOCALIZZAZIONE MAGICA N

Limitazione: Focus. Massimo Armatura Tipo II
3 Incantesimi di Seconda Cerchia gratuiti al giorno.

RICARICA MANA MINORE N

RICARICA MANA MAGGIORE N

SCRIVERE INCANTESIMI SU PERGAMENA N

Limitazione: Pergamena 3xM
DEVE spendere 3 volte il Mana richiesto per il lancio dell'Incantesimo che intende trascrivere.

COMUNI