
ARCANA DOMINE

Basato sul sistema di gioco "in Sanguine" di Piva Ivano

Regolamento Ed.7.1 red (rosso fino 10/10/17,

Viola correzioni 10/10/17-21/01/17

Blu fino al 29/02/2020

Regolamento di Piva Ivano "Grifone"

INTRODUZIONE.....	6
Altri tomi	6
Schema di colori.....	6
Abbreviazioni	6
Consuetudini e interpretazioni.....	6
PARTE 1 - LE REGOLE DEL GIOCO.....	6
1.1 - Persone e ruoli.....	6
I ruoli in gioco.....	6
I ruoli fuori gioco.....	6
1.2 - Chiamate dei Master e di Soccorso.....	7
1.3 - L'Area di Gioco:	7
1.4 - Zone Speciali:	7
1.3 - Le Dichiarazioni.....	7
Resistenze esplicite in combattimento:	7
Durata e conseguenza delle dichiarazioni:	7
Effetti e Modificatori:	7
La Gloria, resistere agli effetti numerici:	7
Modificatore di proiezione:	8
1.5 - Gestione degli Oggetti	11
Benefici algebrici non si sommano, i problemi si.	11
Ingombro e sacchi portatutto.....	11
I sacchi portatutto	11
Oggetti e fuori gioco:	11
Oggetti lanciati/tirati e danni:.....	11
Beni di Valore	11
Fatture artigianali	12
Perquisire	12
Scassinare e trappole a scatto:	12
1.6 - Il combattimento, la salute dei personaggi e la sicurezza	12

Punti Ferita e Locazioni:	13
Stati dei personaggi:	13
Il Combattimento in Mischia.....	13
Disarmare	14
Ambidestria.....	14
Inizio/fine combattimento.....	14
Straziare i corpi	14
La Rissa	14
La Fuga:.....	14
L'Esilio:.....	14
Avvelenamenti:.....	14
Le apoteosi:.....	15
1.7 - I Punti Presenza: i bonus e i malus	15
1.8 Armi colorate.....	15
1.9 Illuminazione:.....	15
1.10 Stille.....	15
Venti eterici:	15
Forza spirituale:	15
Oggetti che danno più di una stilla:.....	15
1.11 La magia.....	15
Capacità di controllo arcano	16
Rituali e cerimoniali.....	16
Creature Arcane	16
Spiriti.....	16
Sfere pure e sfere impure:	17
PARTE 2 - I PERSONAGGI.....	17
2.1 Creazione del Personaggio	17
2.2 Il personaggio base senza talenti	17
2.3 I Talenti	17
2.3 Staffa e randello dell'umile (gratuito).....	17

2.4 - Le razze e le culture	17
Culture.....	18
Umani.....	18
Nani (Garak)	18
Elfi	18
Gnomi (Zhark).....	18
Goblin.....	19
Orchi.....	19
Mezz'uomini (Morz)	19
Ogre	19
Minotauri.....	19
Troll comuni.....	19
Troll ombrosi.....	19
Coboldi	19
Draconici	19
Fomori.....	19
2.5 - Talenti	20
Talenti base.....	20
Talenti di Vicolo.....	25
Talenti di Resistenza	26
Talenti di Combattimento	26
Talenti di Disciplina	26
Talenti di Intelligenza	26
Talenti di Tiro	27
Talenti di Destrezza	27
Talenti di Forza	27
Talenti Rari	28
Abilità Arcane	29
Incantesimi	32
AURA MALEFICA	32

Talenti speciali	35
Vero nobile, il talento sociale.....	35
Patti misterici	35
Estasiato, il talento sacro.....	36
2.6 - Tratti, Segni e Svantaggi.....	38
Tratti Razziali	38
Tratti Inumani	38
Marchi	39
Svantaggi.....	40
PARTE 3 - APPENDICI.....	42
Appendice I – Meccaniche inter-eventi	42
Appendice II - l'anima	42
Appendice III: Cose lanciate o tirate.....	42
Conclusioni, Ringraziamenti e Condizioni d'Uso	43

INTRODUZIONE

Benvenuto. Quello che stai leggendo è un regolamento nato per gestire le infinite situazioni che possono svilupparsi in una sessione di Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV), nello specifico ambientato nel mondo immaginario di Arcana Domine, il mondo delle due lune.

Fare gioco di ruolo vuol dire fare una sorta di teatro libero da copioni, dove tu decidi il carattere del tuo personaggio, i suoi scopi, le sue azioni. I limiti sono posti dall'immaginario sfondo geografico e sociale, che è un luogo fantastico ispirato all'anno mille del mondo reale.

Tu, insieme ad altri giocatori e insindacabili arbitri, animerai un mondo di fantasia, in cui non esiste una trama predefinita, ma solo eventi e spunti. Sarai tu a scegliere cosa fare: questa è la differenza tra il teatro e il gioco di ruolo. Che tu sia un cavaliere o un mendicante arriverà il momento in cui dovrai fare una scelta che modificherà il corso della storia. Non esisteranno scelte giuste o sbagliate, purché siano coerenti con il personaggio creato. Buono, malvagio o nessuno dei due: va tutto bene come nei personaggi di film e teatro basta che ci sia coerenza e continuità nel carattere.

Le regole servono a gestire questa immensa libertà, ma da sole non bastano, in quanto si limitano alle "meccaniche" del gioco. È compito dei giocatori, aiutati dai Master, i registi del gioco, gestire gli aspetti legati a teatralità e correttezza.

Non tutte le regole presenti in questo manuale saranno effettivamente utili durante il gioco, ma alcune di esse sono invece indispensabili, perciò è sempre consigliabile tenere il manuale a portata di mano per eventuali consultazioni o chiarimenti.

Buona lettura. Per ogni dubbio rimasto non esitare a chiedere ai Master e ai giocatori più esperti.

ALTRI TOMI

Questo manuale contiene le regole basilari da conoscere per poter giocare, è ridotto al minimo per poter essere stampato e agilmente portato, altri tomi che potrebbero servirvi:

Guida di campagna/evento: Tomo contenente tutte le informazioni sull'evento o campagna che usa questo regolamento. Razze vietate, politica, le procedure da seguire per comunicare con lo staff, ecc.

Sommo compendio: contiene tutte le regole derivate che non servono in piena partita e che avrebbero inutilmente appesantito il regolamento base: creare rituali e cerimoniali, oggetti, creature evocate, macchine da guerra e così via. E' una lettura evitabile.

Prezzario: riferimento di base per i prezzi, generico o legato alla stessa campagna. E' una lettura *facoltativa*.

SCHEMA DI COLORI

Cartelli, cartellini e pergamene possono variare di colore per chiarire meglio cosa sono. Nella Guida di Campagna viene eventualmente specificato meglio il tipo di colori relativi ai cartellini-pergamene. In ogni caso il bianco è sempre simbolo dell'off game, quindi se dovete scrivere cercate di portarvi carta colorata o stile pergamena.

Cartelli e cartellini bianchi: non sono di base visibili ai personaggi (ma ai giocatori sì) e sono da considerarsi off game. Se ci si trova entro 5 metri è obbligatorio leggerli (es. potrebbero informare che dove state entrando Duro a Morire non funziona).

ABBREVIAZIONI

A.D.: l'ambientazione il gioco nel suo complesso

A.D.I.S.: il regolamento

GDR= Gioco Di Ruolo

GRV= Gioco di Ruolo dal Vivo

IG= In Gioco

FG= Fuori Gioco

PG= Personaggio Giocante

PNG= Personaggio Non Giocante

PP = Punti Presenza

PA = Punti Armatura

PF = Punti Ferita

CCA: Capacità di Controllo Arcano, si contrappone alla DCA la capacità dei maghi di controllare creature arcane e oggetti incantati

DCA : la difficoltà di certi oggetti incantati a lasciarsi usare, si contrappone alla CCA

CONSUETUDINI E INTERPRETAZIONI

Questo regolamento non copre tutte le situazioni possibili è probabile che ci siano interpretazioni diverse su alcuni punti (dovuti a vuoti di memoria che danno adito a diverse interpretazioni).

L'interpretazione del proprio personaggio, invece, è lasciata al giocatore. Quest'ultimo deve comunque rimanere nei limiti imposti dal regolamento. Se dovesse avere un dubbio o dovesse assistere a situazioni che danno adito a perplessità, deve segnalare la cosa in forum in un secondo momento; questo per evitare discussioni e creare situazioni che potrebbero rovinare il clima dell'evento. Ad esempio, non è possibile far finta di seppellire un oggetto per metterlo poi fuori gioco, ma da sempre si consente di far finta di scavare per poi seppellire il cadavere di un avventuriero morto, è una bella scena e non da vantaggi, quindi nessun master ha mai pensato di vietarlo. La situazione in se non è però prevista da regolamento.

"Se non è scritto che qualcosa si può fare, e avete il dubbio che non si possa fare chiedete in forum o a un master"

PARTE 1 - LE REGOLE DEL GIOCO

1.1 - PERSONE E RUOLI

Il mondo in cui si svolge il nostro gioco è un mondo alternativo, intorno 1000 in cui la magia esiste, e elementi medievali (castelli, re, cavalieri) si fondono con elementi fantastici (elfi, maghi, orchi). Tale mondo non esiste fisicamente, ma prende vita grazie alla fantasia dei giocatori e dello staff.

I ruoli in gioco

PG: I Personaggi Giocanti sono quelli interpretati dai giocatori. Possono essere definiti i protagonisti della storia: hanno una libertà decisionale molto ampia e danno forma alla trama rendendola imprevedibile con le loro scelte.

Non ci sono linee guida circa l'interpretazione del PG, tuttavia è bene si mantenga la coerenza interpretativa del ruolo scelto (ad esempio un PG servo deve portare rispetto al padrone)

PNG: I Personaggi Non Giocanti sono ruoli privi di evoluzione, facenti parte della trama. Esistono per animare il mondo e possono rimanere in gioco per un tempo indeterminato.

COMPARE: sono dei PNG minori di scarsa importanza, senza particolare caratterizzazione o complessità (i seguaci del valoroso capo degli orchi, dei quali nessuno si degnerebbe di impararne i nomi)

I ruoli fuori gioco

GIOCATORE: interpreta i PG.

MASTER: conosce e gestisce le trame del gioco, interpreta PNG e gestisce le compare.

ORGANIZZATORE: colui che gestisce l'evento, gestisce e coordina gli altri Master e può esserlo a sua volta.

AIUTO MASTER: interpreta compare e PNG. Può essere anche un giocatore, ma non può comparire contemporaneamente come PG e PNG/comparsa nelle stesse trame.

COMPARSA A TEMPO PIENO: interpreta solo compare.

1.2 - CHIAMATE DEI MASTER E DI SOCCORSO

Queste chiamate sono dichiarate **esclusivamente dai Master**:

IN GIOCO!: quando viene urlato il gioco inizia.

FUORI GIOCO!: al contrario del precedente mette termine al gioco. Non si possono più usare armi e magie. Solo in casi eccezionali si potrà continuare a interpretare il proprio personaggio, senza però intraprendere azioni aggressive verso altri PG o PNG.

CONGELA: quando viene urlato ogni persona In Gioco deve rimanere ferma sul posto. Ogni azione deve essere interrotta e ognuno deve ascoltare le spiegazioni del master che lo ha urlato.

NON SONO QUI: Viene indicato incrociando le braccia a "X" bene in vista, e va dichiarato verbalmente nel caso qualcuno IG si avvicini per interagire. Questo segnale significa che non si è presenti IG. In versione più leggera si usa tenendo il pugno chiuso verso l'alto o andando in giro con il vestito da staff (vedi Guida di Campagna).

Va usato anche da quei giocatori a cui il PG sia stato ucciso e che stiano andando a riconsegnarne il cartellino agli organizzatori.

E' assolutamente vietato ai PG utilizzare questa chiamata per spostarsi nel campo di gioco o uscirne, salvo non sia indicato diversamente da staff o regole speciali dell'evento.

Utilizzabili da tutti, ma solo se necessario, le chiamate di sicurezza:

UOMO A TERRA!: Questa chiamata indica la presenza di un ferito reale sul campo di gioco. Questa chiamata ferma immediatamente il gioco ed invita tutti i presenti ad usare il buon senso avvertendo e facendo intervenire chi sia provvisto di conoscenze mediche (Sempre reali).

"VACCI PIANO" Questa chiamata va usata quando un giocatore si trova *direttamente coinvolto* in una forte situazione di disagio fisica (legature troppo strette, contatto fisico eccessivo) o psicologica (scene di tortura, scene intime, insulti, perquisizioni). E' un' indicazione a chi sta causando il disagio. Quest'ultimo deve diminuire l'intensità di quello che sta facendo abbassando il tono di voce, usando termini meno offensivi, diminuendo il contatto fisico, oppure ad aumentare la distanza tra lui e la vittima.

"E' TUTTO QUI?" Un giocatore può utilizzare la chiamata "E' tutto qui" come forma di richiesta per rendere più intensa la scena dal punto di vista fisico o psicologica allo scopo di rendere la scena più realistica o credibile, oppure per dare tranquillità alla controparte che la situazione non crea problemi (Es. In un momento romantico). La chiamata non da alcun obbligo, è solo un modo di comunicare che va tutto bene.

1.3 - L'AREA DI GIOCO:

L'area di gioco sia all'aperto che al chiuso viene delimitata dallo staff ad inizio partita. Al suo interno possono essere presenti alcune aree in cui si viene considerati sempre FG come le tende private dei giocatori od altre zone analoghe. E' vietato utilizzare questo luogo per riporre o mantenere oggetti IG. Vi sono 3 situazioni in cui è concesso ai PG lasciare l'area di gioco, che verranno trattate in seguito. Esse sono la morte, la fuga e l'esilio.

1.4 - ZONE SPECIALI:

Segnate da appositi cartelli nell'area di gioco. Sono zone particolari che colpiscono con determinati effetti chiunque si trovi al loro interno. Ad esempio le "zone di terrore" incutono terrore o soggezione a chiunque tenti di accedervi senza soddisfare alcuni prerequisiti come possono

essere il talento esploratore od essere di una razza particolare. Come per i poteri speciali queste zone avranno un numero da 1 a 10 e chi avrà un valore di gloria superiore potrà accedervi. La dichiarazione viene subito anche se, per qualche ragione, si è riusciti ad entrare nella zona anche non possedendo i prerequisiti (ad esempio grazie al talento Rincuorare).

1.3 - LE DICHIARAZIONI

Le dichiarazioni sono parole convenzionali utilizzate per informare chiunque degli effetti che stanno avendo luogo. Non è sufficiente infatti colpire fisicamente qualcuno con un'arma per infliggergli un danno: occorre anche pronunciare subito ad alta voce la chiamata che si è in grado di infliggere. La chiamata "Colpo!" indica il normale danno di una comune arma, mentre Fuoco! è un danno da fiamme probabilmente dovuto ad effetti magici. Se si subisce un danno, si dovrà simulare il dolore provocato da quel tipo di ferita. Se invece si è resistenti o immuni si dovrà dichiarare in risposta Resisto! o Immune!, per indicare che quelle dichiarazioni non stanno avendo effetto. Le dichiarazioni devono essere eclatanti. Chiunque IG riconosce facilmente se un combattente stia causando un danno Gelo! o se egli sia resistente al danno Colpo! anche senza interagirci direttamente. Le resistenze e le immunità sono fisse e il loro uso è obbligatorio salvo non sia specificato espressamente.

Resistenze esplicite in combattimento:

Anziché dichiarare di continuo le vostre resistenze/immunità ad ogni chiamata potete dichiararle in modo esplicito ogni uno-due minuti di combattimento. Ad esempio se siete immuni a colpo potrete dichiarare "Immune a colpo!" quindi i vostri avversari verranno esplicitamente avvertiti che Colpo! non ha effetto su di voi. Se qualcuno di nuovo entra in combattimento, ripetete tali dichiarazioni, anche se non siete obbligati ad elencarle tutte in una volta sola. Non potete usare questo metodo con Elusione!

Durata e conseguenza delle dichiarazioni:

Alcune dichiarazioni hanno una durata specifica misurata con Breve, Media, Lunga e Giornaliera secondo lo schema seguente:

Breve	5 Secondi
Media	50 Secondi
Lunga	5 minuti
Giornaliera	Fino all'alba successiva.

Il caso in cui la durata non fosse specificata nella lista, la durata è immediata e l'effetto si applica all'istante. Una chiamata a tempo potenziata con devastante è automaticamente giornaliera.

Effetti e Modificatori:

Le dichiarazioni si dividono in Effetti e Modificatori. Gli **Effetti** rappresentano particolari fenomeni, come può essere il danno Fuoco! inflitto da una spada magica infuocata, mentre i **Modificatori** modificano l'efficacia o il raggio degli Effetti. Nel combattimento con le armi è possibile dichiarare al massimo un effetto, eventualmente seguito da un modificatore o da un altro effetto (due effetti arrecano comunque un solo danno). Nel caso degli incantesimi invece è possibile causare fino a 2 effetti e 2 modificatori. Potrà quindi esistere un incantesimo che causa Dardo di Fuoco! Intenso!, ma nessuna spada potrà mai fare Colpo! Fuoco! Intenso!.

Nel caso di un modificatore abbinato a due chiamate, entrambe verranno modificate.

Artiglieria! è l'unico modificatore che non viene contato in questo caso. **Se non viene abbinato ad una proiezione, una chiamata richiede sempre un contatto fisico.**

La Gloria, resistere agli effetti numerici:

Alcuni poteri speciali hanno un numero N: questo può andare da 1 a 10 e ne indica la potenza. Un potere ad 1 è più debole di un potere a 10, ed è quindi più facile per un personaggio resistervi. Per capire se questo abbia effetto su di voi, dovete confrontarlo con la vostra gloria. La "Gloria" è un valore che rappresenta il vostro stato mentale in senso positivo, la vostra autostima e la vostra forza d'animo. Il gloria è assieme a PA e PF una delle 3 caratteristiche numeriche del vostro personaggio. Se il valore

di Gloria totale (di base è zero) è superiore a quello della chiamata il personaggio può dichiarare Resisto!

Per esempio, se un personaggio con gloria 3 viene investito da un'onda di terrore 2, non dovrà fuggire. Se viene potenziato con intenso! o devastante! le chiamate hanno automaticamente potere superiore a 10.

Essendo inoltre Terrore una chiamata a tempo, se viene potenziato con devastante! ha durata giornaliera. Con questi due ultimi potenziamenti non si può dichiarare Resisto!, qualunque sia il valore di gloria. Se si possiede un talento od un potere che permettono di resistere a una specifica dichiarazione, si può dichiarare Resisto!, qualsiasi sia il proprio valore gloria; a meno che non sia potenziata con intenso o devastante.

Modificatore di proiezione:

Indicano il modo in cui si trasmette il danno o l'effetto. Sono: dardo, onda, esplosione, voce, ravvicinato e artiglieria

EFFETTO	DESCRIZIONE	EFFETTO	DESCRIZIONE
Colpo!	Danno fisico, tutte le creature fisiche possono causarlo.	Acido!	Danno fisico
Magico!	Infligge un danno di natura magica. Non si può MAI dichiarare immune a questa dichiarazione.(danno energetico)	Folgore!	Danno energetico
Gelo!	Danno energetico	Fuoco!	Danno energetico
Perforante!	Infligge un danno fisico ignorando i punti armatura e colpendo direttamente i punti ferita, non è sommabile ad altri danni (danno fisico).	Spacca!	Azzera i punti armatura della locazione. Se non ve ne sono o sono già a 0, azzera i punti ferita della locazione o quelli corporei. Se viene colpito uno scudo questo va mollato a terra fino alla fine del combattimento (danno fisico).
Goffaggine!	La vittima deve far cadere ciò che ha in mano (effetto energetico).	Disarma!	La vittima deve far cadere a terra le sue armi (effetto fisico). Tutti gli effetti che bloccano goffaggine bloccano anche disarmo
Urto!	La vittima deve appoggiare subito il sedere a terra. Gli scudi non possono parare questo effetto (effetto fisico).	Sventra [razza o categoria]	Ferisce le creature bersaglio e se causa l'azzeramento di una zona vitale le uccide in modo istantaneo e definitivo. Le creature che non rientrano nella razza o categoria dichiarano immune. (effetto fisico ed energetico)
Fatale!	Uccide in modo istantaneo un personaggio con già la locazione vitale azzerata. Un colpo fatale che azzeri la locazione non ha effetto, deve già essere azzerata (effetto fisico ed energetico).	Mortale N	Chi la subisce muore in modo istantaneo (effetto fisico ed energetico)
Occultamento (Nascosto)	Questa dichiarazione si esegue tenendo l'indice alzato bene in vista. Nel caso di Occultamento Intenso si dovrà alzare la mano aperta. Il dichiarante è considerato invisibile per chi NON lo abbia visto occultarsi, tranne quando l'occultamento è dichiarato in seguito ad una formula. In questa situazione, senza limite di tempo, non può essere attaccato o subire effetti a proiezioni (dardi, onde, esplosioni, artiglieria, ravvicinato). Le zone speciali e le trappole ignorano lo stato di nascosto. non puoi dichiarare alcuna chiamata finché resti occultato (effetto speciale ed energetico).	Dominio N	Chi la subisce viene posseduto da un'entità astrale al servizio di colui che lo dichiara. La mente viene offuscata da energie che ne cancellano e ne alterano parzialmente la memoria. La vittima deve ubbidire a qualunque ordine di colui che ha causato l'effetto, purché tale ordine non preveda la sua morte certa. Se il dominante attacca la vittima l'incanto si rompe. Il posseduto mantiene i ricordi relativi ai luoghi, alle proprie abilità, alle razze e alle culture. Perde ogni altra conoscenza, come "chi comanda", "dov'è nascosto un certo oggetto", e sui giuramenti che ha prestato. Una volta finito l'effetto di Dominio si ricorderà tutto ciò che è avvenuto nel frattempo (effetto mentale). Durata LUNGA
Confusione N	Il personaggio non può spostarsi dal punto in cui si trova, compiere attacchi o magie, ma può parare (effetto mentale). Durata MEDIA!	Sonno N!	La vittima cade nello stato "svenuto" potrà destarsi solo se percossa o scossa dopo il termine dell'effetto (effetto mentale). Durata MEDIA! SPECIALE
Paralisi N!	La vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata (effetto energetico). Durata MEDIA!	Dolore N!	Chi viene colpito deve simulare atroci sofferenze per la durata della dichiarazione: deve lasciar cadere tutti gli oggetti dalle mani, non può combattere o usare incantesimi, ma può muoversi (effetto mentale). Durata BREVE!
Terrore N	La vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile (effetto mentale). Durata BREVE!	Esorcismo N	Equivalente a Terrore N, i mortali ne sono immuni. Affligge solo i non-morti e i demoni (effetto energetico). Durata BREVE.
Comando!	Obbliga a seguire un ordine. Una volta eseguito, l'effetto cessa. Se l'ordine stabilisce una durata, questa va rispettata, e può essere "per tutta la vita". Se invece non è specificato l'effetto si conclude all'alba del giorno successivo in ogni caso (effetto mentale).	Disintegrazione N	La vittima viene istantaneamente disintegrata insieme a tutto il suo equipaggiamento. Il personaggio è morto (senza coma ovviamente) e tutti gli oggetti che trasportava, magici o meno, sono distrutti (effetto energetico, ma non funziona su esseri senza corpo fisico).

Guarigione!	Guarisce una ferita locazionale o corporea (effetto energetico).	Taumaturgia	Guarisce completamente e istantaneamente da malattie, ferite, veleni ed effetti negativi (effetto energetico). La chiamata cura chi ha subito Fatale! se dichiarata entro il normale tempo di coma; otterrà lo stato sfinito fino all'alba successiva.(effetto energetico)
Rigenerazione	Chi la dichiara recupera istantaneamente tutti i punti ferita e armatura (o li fa recuperare al bersaglio)	Etereo!	Il personaggio dichiara di essere nello stato etereo (vedi stati). Va usata ogni volta che lo stato etereo risulta rilevante, nel caso di immunità a danni va dichiarato immune: etereo.
Dispersione o disperdi. (nome della categoria)!	Annulla ciò che dichiara (effetto speciale). Per meri motivi fonetici è valido sia dispersione che disperdi, anche se la chiamata ufficiale è "dispersione"..	Elusione!	Annulla il potenziamento proiezione ricevuto e tutte le chiamate annesse (dardo, onda, esplosione, voce, artiglieria). Non può essere usato con "ravvicinato".
Animati insepolti!	Rianima un cadavere fresco rendendolo un non-morto come previsto dall'incantesimo Nera Parodia	Veritas [descrittore]	Quando subisci questa chiamata fermati e ascolta attentamente. Quanto segue questa dichiarazione va considerato verità off game e seguita fedelmente. Se ti viene detto che vedi il cielo viola, è verità, se ti viene detto che ottieni un'immunità a qualcosa, lo ottieni e così via. La chiamata non modifica mai i PP che possiedi e non può dare veri talenti, ma solo talenti temporanei. La durata della chiamata è illimitata salvo non sia specificata una durata. Se due "Veritas" sono in contrasto, il più recente sostituisce il precedente. Veritas senza descrittore viene usato dai master per chiarire che qualcosa che dicono non viene detta in quanto PNG. I descrittori aiutano a capire le caratteristiche della chiamata: Arcano, Viventi, Percezione, Ambientale, Ispirazione, Inganno, Alchemico e in casi rarissimi Divino. Questo effetto non può essere usato in combattimento o situazioni concitate. NB: Un veritas potenziato con sigillo non può mai essere sostituito da un veritas più recente.
Forza!	Chi usa questa chiamata vince automaticamente le risse e può trattenerne chi non può usare questa dichiarazione!		
Resisto!	Annulla la chiamata appena ricevuta se non è stata potenziata con Intenso! o Devastante!	Immune!	Annulla la chiamata appena ricevuta in ogni caso (non utilizzabile MAI verso Magico!, o Veritas divino).
MODIFICATORI			
Intenso!	Intenso: Non si può dichiarare Resisto! e se deve essere attribuito un valore N, questo è considerato superiore a 10. Solo con immune si possono ignorarne gli effetti.	Devastante!	Solo con Immune! si possono ignorarne gli effetti. Se si tratta di un danno vengono azzerati PF e PA della locazione (o del corpo), se si tratta di un effetto a tempo dura tutta la giornata. Urto a sua volta dura tutta la giornata, "Disperdi" impedisce di usare una data capacità per la giornata (es. disperdi uso armi devastante impedisce di usare armi per la giornata)
Stordisci!	Può potenziare solo Colpo! o Spacca!. I danni causati sono stordenti e vengono recuperati istantaneamente a fine combattimento, a meno che non vengano azzerati i PF di una locazione vitale (o del corpo intero): in questo caso la vittima cade in stato SVENUTO per cinque minuti o finché non riceve cure, magiche o meno. Questo modificatore può essere usato da tutti.	Infetto!	Applicabile solo ai danni. Se un danno potenziato con infetto ferisce (compreso se colpisce l'armatura), alla fine del combattimento il bersaglio a causa del veleno finisce in stato SVENUTO . Solo con Taumaturgia!, alcuni tipi di incantesimi, od abilità di medicina è possibile curare il bersaglio infetto. Guarigione! e Rigenerazione! non bastano. (effetto di veleno fisico od energetico correlato al tipo di danno). Durata GIORNALIERA!
Domine!	I mortali ne sono immuni. Può affliggere non-morti, demoni o altre creature che ne sono vulnerabili.	Annienta!	Se un danno abbinato ad Annienta! azzerà le locazioni vitali di una creatura arcana o la colpisce mentre è in coma, la distrugge in modo definitivo
Dardo! (Proiezione)	Colpisce il personaggio indicato entro i 10 metri, nella locazione del torso. Colpisce le creature coperte da scudi ma non quelle completamente dietro pareti o a porte in gioco.	Voce! (Proiezione)	Colpisce chiunque senta la chiamata come persona (ad esempio Voce folgore! causa un danno folgore a tutti), colpisce quindi anche i PG sordi.
Onda!	Colpisce nella locazione del torso chiunque si	Ravvicinato	Questa chiamata non viene dichiarata verbalmente ma mimata

(Proiezione)	trovi in un'area conica di angolo d'origine 90° e raggio 10 metri. Il dichiarante deve aprire le braccia ad angolo retto per indicare la direzione verso cui andrà ad espandersi l'area. Colpisce le creature coperte da scudi ma non quelle completamente dietro pareti o a porte in gioco.	(Proiezione)	con il palmo della mano aperto verso un bersaglio entro 5 metri. (Ex Trasmissione di potere). Non può essere eluso con "elusione".
Esplosione! (Proiezione)	Colpisce nella locazione del torso chiunque si trovi in un raggio di 360° e a 10 metri dal dichiarante. Colpisce le creature coperte da scudi ma non quelle completamente dietro pareti o a porte in gioco.	Artiglieria! (Proiezione)	Il danno /effetto viene causato in tutte le locazioni, se colpisce lo scudo il danno abbinato a questo potenziamento ha comunque effetto. Questo potenziamento può essere abbinato ad altri potenziamenti.
Sigillo +[descrizione condizioni] (Potenziamento)	<p>Un determinato effetto diventa permanente (salvo non sia stabilita una durata) e può essere rimosso solo soddisfacendo determinate condizioni. Ad esempio una malattia potrebbe essere rimossa solo con una particolare polvere; un Veritas arcano solo con il bacio di una nobile e così via.</p> <p>Se 2 Veritas in questo modo si sovrappongono, quello con Sigillo prevale su quello non potenziato. NB: Un veritas potenziato con sigillo non può mai essere sostituito da un veritas più recente.</p> <p>Questo potenziamento non può essere usato in combattimento.</p>		

1.5 - GESTIONE DEGLI OGGETTI

Gli oggetti senza cartellino hanno un valore irrilevante ai fini del gioco, così com'è irrilevante la spesa per il cibo.

Non è mai possibile tentare di vendere oggetti senza cartellino in gioco: anche il troll più stupido capirebbe che sono di scarsa qualità.

Gli oggetti speciali, magici o di valore (come le gemme) sono, invece, rappresentati da cartellini che ne riportano le caratteristiche e ne certificano la natura preziosa o magica distinguendoli dagli oggetti comuni esistenti.

Cos'è un cartellino oggetto? E' un'astrazione di un oggetto fisico e come tale va trattato, perché una spada o una piuma non sono la stessa cosa. Quando si prende in mano o si consegna un cartellino è necessario dichiararne la forma (ad esempio "spada", "libro" o "stivali") in modo udibile a chi è in prossimità.

Quando trovate un oggetto inoltre, dovete cercare il prima possibile una controparte fisica (soprattutto se si tratta di un'arma, uno scudo od un'armatura), oppure metterlo via.

I cartellini possono essere in qualsiasi luogo che sia "in gioco" e raggiungibile dagli altri giocatori.

Tutti gli oggetti lasciati incustoditi nelle zone di gioco, anche se non sono cartellini sono esaminabili da chiunque (eccezione: vedi lucchetti e serrature).

Chiunque trovi un cartellino incustodito può tentare di prenderlo, senza tener conto delle abilità per identificarlo.

Si suppone che chi possiede un cartellino può applicarne gli effetti nella maniera adeguata e quindi lo identifica in automatico.

E' possibile che i cartellini oggetto vengano scambiati o rubati tra personaggi. È però vietato rubare gli oggetti "fisici", poiché si tratta di oggetti di proprietà dei giocatori: si può sottrarre solo il cartellino. Quando si mercanteggia è proibito mostrare il cartellino oggetto, ma si deve mostrare solo l'equivalente fisico, a meno che il trattante non possieda abilità adeguate per valutarlo.

Se su un oggetto c'è scritto "Monouso" dovete strapparne la metà per usarlo, se c'è scritto "scrivi la data", dovete scrivere la data.

Benefici algebrici non si sommano, i problemi si.

Durante il gioco i vostri personaggi potranno beneficiare di vari effetti da rituale od oggetti. Questi benefici hanno un limite: benefici algebrici provenienti da oggetti o da rituali non si sommano. Nel caso degli oggetti scegliete il migliore (es. Se avete un oggetto che dà +1 gloria e uno che dà +3 gloria, scegliere il +3 gloria). Lo stesso vale per eventuali benefici derivanti da incanti, cerimoniali o rituali.


Questa regola non vale per eventuali problemi che il vostro personaggio potrebbe subire, che possono accumularsi.

Ingombro e sacchi portatutto

Nessun PG può portare più di 6 cartellini oggetto. In questi 6 cartellini sono compresi quelli tenuti in mano e quelli equipaggiati. Non contano le pergamene, le monete e gli oggetti senza cartellino. Gli oggetti portati dal personaggio devono stare in uno stesso contenitore, gli oggetti di eventuali altri personaggi devono essere lasciati in area fuori gioco. Per evitare situazioni dubbie e malintesi.

Con il talento PORTATORE o l'abilità ALLEGGERIRE il numero massimo di oggetti trasportabili sale a 12. L'effetto dei due talenti non è cumulabile. Per portarne un numero superiore occorre un sacco portatutto.

I sacchi portatutto

I sacchi portatutto sono sacchi voluminosi con una tasca per infilare fino a  cartellini oggetto ed illimitate monete o pergamene. Le loro dimensioni minime sono 20 x 30 cm (nonostante il nome, è accettabile vengano rappresentati da scignini).

Gli oggetti nel sacco non potranno essere utilizzati finché ne restano all'interno.

I sacchi non possono essere assicurati fisicamente in alcun modo al proprietario, cosicché possano essere sottratti da terzi (devono essere rubabili senza infrangere norme di sicurezza), la mano che tiene il sacco non può essere usata per combattere, ma può tenere più di un sacco o altri oggetti. E' lecito nascondersi dietro il mantello, nel mezzo della foresta o in qualsiasi altro posto lecito per un cartellino-oggetto. I sacchi portatutto devono inoltre portare ben visibile una scritta "I.G. sacco portatutto" ed il nome del giocatore proprietario. Possono contenere qualsiasi oggetto in gioco ma non effetti personali dei giocatori, in quanto gli altri personaggi possono rubarli. Non c'è limite al numero di sacchi portatutto che possono essere portati in gioco.

Oggetti e fuori gioco:

Gli oggetti non portati in gioco ad inizio live non possono entrare in gioco fino al live successivo salvo permesso di un master, né possono dare alcun beneficio. Un oggetto che ha effetti intra-live (risorse per la creazione escluse) va portato in game nell'evento precedente.

Solo nel caso in cui abbandonate la partita prima della sua naturale conclusione sta ad un master stabilire se i bonus dei vostri oggetti che vanno fuori gioco siano usabili o meno.

In tutti gli altri casi, non si può MAI riporre oggetti ottenuti in gioco in fuori gioco. Se perdete un cartellino FUORI GIOCO si considera perso anche IN GIOCO. (Magari ve l'hanno rubato tra una partita e l'altra)

Oggetti lanciati/tirati e danni:

Al fine di ridurre la confusione insita nei combattimenti in nessun caso un cartellino-oggetto può consentire ad un oggetto lanciato/tirato un danno non previsto da abilità nel rispetto del colore. Ad esempio un set di coltelli da lancio avvelenati dovrà essere per forza verde ed emulerà l'abilità "avvelenatore".

Beni di Valore

MONETE: Sono piccoli dischi metallici conati in materiali preziosi o semi-preziosi. Si dividono in pregiate e non. Solo chi ha "Istruzione" può valutarle. Le pregiate (oro e argento) hanno un valore fisso stabilito dallo stesso materiale di cui sono fatte. Le monete non pregiate invece hanno un valore diverso di regione in regione ma generalmente è più basso (frazione della moneta d'argento), e sono solitamente dischi di bronzo o rame. Non c'è limite al numero di monete trasportabili (come le pergamene)

Merci: cibo, legname, utensili e qualunque altro bene di scambio.

Oggetti magici: sono oggetti a cui è vincolata una creatura arcana. Donano poteri a chi li utilizza in modo appropriato. L'oggetto magico è qualcosa di ricercato ma raro e temuto.

Oggetti di valore: gemme, gioielli o armi di particolare raffinatezza.

Erbe: erbe di vario tipo di qualche utilità.

Reagenti alchemici: componenti alchemici o reagenti che vengono strappati direttamente dai cadaveri dei nemici o altre sostanze utili in alchimia.

Oggetti falsi: sono cartellini che sembrano altro è che causano la chiamata "Veritas Inganno" su chi ne vede il cartellino oggetto, scambiandoli per oggetti di altro tipo. Solitamente è specificato nel cartellino che chi può fare un dato oggetto non viene ingannato, ma possono esistere oggetti che ingannano

anche i migliori artigiani.

Fatture artigianali

Ci sono 10 livelli di fattura artigianale, ma quelli che hanno un vero rilievo nel gioco sono buona fattura o superiori: Nessuna, infima, scadente, mediocre, buona, ottima, pregevole superba, eccelsa e leggendaria

Nessuna: oggetti senza alcun livello di fattura, ad esempio le risorse. Gli oggetti mediocri sono economicamente irrilevanti: cibo che mangi normalmente, la spada che puoi usare di base con Armi comuni, esistono, ma sono ignorate solitamente nell'economia del gioco. Gli oggetti **infimi o scarsi**, sono ancora più irrilevanti ed esistono solitamente solo a livello interpretativo. I livelli di fattura vengono ripresi nel sommo compendio anche per i rituali o i tipi di ricerca, per una forma di "richiamo stilistico", ma sui cartellini - oggetto, le fatture presenti saranno sempre riferite agli oggetti mondani.

Perquisire

Se volete perquisire qualcuno, dovete simularlo. Ci sono 3 modi per perquisire qualcuno:

Perquisizione standard: Dura 2 minuti. Se avete delle abilità di identificazione (vedi tabella sotto) potete dichiararle, avendo maggiori chances di trovare un particolare oggetto rispetto a chi non le possiede.

Saccheggiatore: Con l'abilità Saccheggiatore si impiegano solo 30 secondi e si identificano tutti gli oggetti.

Perquisizione mirata: dura 30 secondi, ma il personaggio può dichiarare solo una tipologia di oggetti come "spade a una mano di buona fattura" o "pergamene" oppure dichiarare il nome specifico di un oggetto, tipo "Necronomicon". Se il perquisito lo possiede deve consegnarlo al perquisitore.

TALENTO	TIPO DI CARTELLINO-OGGETTO O PERGAMENA TROVATO
Istruzione	Libri e pergamene
Occultismo	Oggetti Magici
Sfera di Magia particolare	Oggetti di una determinata sfera magica
Arti Lussuose	Oggetti di Valore
Arte Culinaria	Preparati culinari
Arte del Fabbro	Oggetti in metallo
Arte Silvana	Oggetti di cuoio o di legno
Erboristeria	Erbe e derivati vegetali
Dissezione (o in qualche caso)	Sezioni di Cadaveri

Alchimia)	
Alchimia	Pozioni, unguenti o reagenti alchemici
(Chiunque)	Monete e merci comuni

In caso di indecisione fatevi aiutare dai giocatori più esperti o da un Master.

Scassinare e trappole a scatto:

Se trovate una serratura su una porta, uno scrigno o un altro oggetto chiuso, la serratura abbinata automaticamente è chiusa. Se l'oggetto è aperto, la serratura a sua volta è aperta (se lo chiudete per errore, la serratura si chiude). Le serrature sono sempre create come parte integrante di scrigni o porte. Le porte di accampamento pur non avendo cartellino si considerano "porte con serratura difficoltà 0". Se non avete la capacità di scassinare non potete aprire la serratura, al massimo potete rompere la porta o lo scrigno attivando trappole e a volte distruggendo il contenuto.

Un personaggio dotato di un "valore di scassinare" può aprire una serratura lavorandoci 5 minuti, a patto che la difficoltà stabilita dai Master sull'apposito cartello sia inferiore al valore scassinare del PG. È vietato scassinare realmente porte chiuse a chiave. Se viene scassinata una serratura eventuali trappole presenti nello stesso cartellino non vengono attivate, ma questo non influenza le trappole all'esterno o all'interno dell'oggetto dotate di cartello o cartellino a parte.

Ad esempio se un ladro con "Scassinare 5" scassina uno scrigno con una trappola esplosiva collegata alla serratura, attiva la trappola solo se fallisce, se riesce non viene attivata. Una volta aperto lo scrigno il PG trova una trappola a scatto con cui dovrà usare il valore scassinare trappole. O il PG può disattivarla oppure la subisce senza poter usare lesto.

Quando riveli una trappola a scatto aprendo un contenitore, attivi la trappola nel momento in cui togli il cartellino coperto dal luogo in cui si trova. A quel punto puoi o tentare di disattivarla, o subirne le conseguenze.

Un personaggio dotato di un "valore disattivare trappole" può disattivare le trappole e altri congegni meccanici, magici o alchemici in cui sia presente tale valore. Purché il suo valore sia superiore al valore della trappola. Disattivare una trappola richiede 5 minuti. E' possibile che certe aree di trappole non abbiano il valore e non siano disattivabili (es. effetti puramente magici). Sia nel caso di "scassinare" che "disattivare trappole" se si interrompe l'azione di "disattivare trappole" allontanandosi dalla trappola o usando altre capacità si fallisce al di là del valore posseduto.

1.6 - IL COMBATTIMENTO, LA SALUTE DEI PERSONAGGI E LA SICUREZZA

Questo è un gioco di ruolo dal vivo, e quindi si "combatte" dal vivo. Non ci sono tiri di dado né test di iniziativa. A differenza della magia e delle interazioni tra i personaggi, questa parte del gioco prevede un contatto fisico e proprio per questo necessita di qualche norma in più circa l'utilizzo delle armi che devono essere usate in maniera responsabile nonostante siano a norma di sicurezza.

Sono vietati colpi violenti delle armi e qualunque contatto con le parti non predisposte a colpire, come le else, con: il corpo e gli scudi. È inoltre assolutamente vietato utilizzare una qualsiasi arma che non abbia ottenuto l'omologazione dei Master. I colpi devono essere caricati e realistici, ma non portati con violenza. La forza del colpo non ha influenza sul tipo di danno causato al personaggio.

È assolutamente vietato caricare l'avversario. È anche vietato il colpo in affondo e bloccare o respingere in modo prolungato l'arma avversaria.

Evitare sempre il contatto fisico o il contrasto (ad esempio spingendosi con gli scudi).

Ogni giocatore è responsabile per il proprio equipaggiamento ed è tenuto a far controllare le proprie armi, scudi ed armature all'inizio di ogni evento ai Master incaricati del controllo.

Sono vietati colpi alla testa o all'inguine, nel caso capitino interrompete l'attacco, sono possibili i danni alla testa solo fuori dal combattimento.

E' vietato parare con le armi da mischia (o ancor di più a mani nude) gli oggetti lanciati o tirati.

Armi e scudi indossati e non impugnati sono considerati parte del costume e della locazione su cui si trovano, eventuali danni su di loro arrivano alla locazione. "Code e Ali non devono fornire protezione effettiva, in ogni caso i danni ricevuti vanno ignorati" Motivo: i danni a coda o ali potrebbero non essere sentiti ed in ogni caso, e non è una buona idea incentivare la gente a picchiare su una parte potenzialmente delicata del costume.

Evitate di portare armi, armature e scudi che verranno sicuramente bocciati, e soprattutto di insistere perché vengano approvati.

Questa regola riguarda anche oggetti belli e costosi: un'armatura con borchie o spuntoni, per quanto bella, non potrà mai essere approvata.

Punti Ferita e Locazioni:

Ogni personaggio di base ha 1 punto ferita (PF) corporeo: se viene colpito in una qualunque parte del corpo cade a terra morente, come spiegato nel capitolo "La morte".

Le ferite possono diventare locazionali acquisendo l'abilità Tempra. Le locazioni sono sei: testa (non colpibile), tronco, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. Con questa abilità il personaggio acquisisce un punto ferita per ognuna delle locazioni. Se la locazione viene colpita diventa inutilizzabile finché non sarà curata. Questo comporta degli handicap collegati: con un braccio colpito non si possono portare armi a due mani, con una gamba rotta il personaggio dovrà zoppicare, con entrambe le gambe rotte bisogna restare seduti a terra. Le braccia vanno dalle spalle alle mani, le gambe dalle cosce ai piedi.

È possibile aumentare i propri punti ferita locazionali con i talenti Robustezza I, Vigore I e successive evoluzioni e con Uso Armature, che a seconda del tipo di armatura indossata garantisce un numero di punti armatura (PA) a protezione della locazione. I PA sono i primi che vengono tolti quando il personaggio subisce danni. Se si azzerano non si subisce alcuno svantaggio: i PA si rigenerano a fine combattimento. Una volta esauriti i PA vengono scalati i PF della locazione, che vengono recuperati solo con cure o all'alba del giorno successivo.

Stati dei personaggi:

Un personaggio è "In Salute" quando si può muovere e comportare normalmente. Se i PF delle locazioni vanno a zero il personaggio va in "coma da dissanguamento", incosciente e dopo 5 minuti muore o recupera 1 PF se ha Duro a morire.

A causa della chiamata Infetto, Sonno n o altro il personaggio può **svenire** diventando incosciente in modo assoluto e per tempo indefinito (se questo stato è sovrapposto al coma da dissanguamento, ha priorità il primo, ad esempio nel caso di infettati con zero PF).

Sfinito: I PG sfiniti perdono i benefici di tutti i **loro talenti, tranne istruzione e capacità che fanno mantenere stille, e non possono in nessun caso combattere**. Se corrono, alla fine della corsa **svengono, perdendo completamente i sensi** fino all'alba successiva. Taumaturgia non cura questa condizione. Questa

condizione non influenza capacità ricevute con la magia.

Etereo: Un personaggio etereo non può mai causare danni fisici. Il personaggio si trova in uno stato immateriale, che viene percepito come gassoso al tocco. Il personaggio può quindi attraversare istantaneamente le pareti e porte in gioco (ma non le pareti di vera pietra, semplicemente sono troppo spesse e dense) e dichiarare **immune:etereo** a Colpo!, Urto!, Spacca!, Disintegrazione!, Perforante! Acido! e Disarma! **Due creature eteree che combattono tra loro senza possedere danni particolari non dichiarano nulla (o al massimo "etereo" se ci sono dubbi) e a livello ambientale si comportano come due nuvole di fumo che combattono, attraversandosi l'un l'altro.**

Oggetto fragile: Se l'oggetto viene usato mentre è in questo stato o la persona che lo porta, viene perquisita, l'oggetto si distrugge.

OGGETTO INCRINATO: in certe circostanze l'oggetto usato dal personaggio passa allo stato "fragile".

Morto: Dopo che i punti ferita corporei o di una locazione vitale (testa o torso) sono stati ridotti a zero si rimane 5 minuti distesi per terra in stato di coma (o morente).

E' vietato parlare con qualunque personaggio tranne con chi venga ad accertarsi del vostro stato di salute, se questi non ha pronto soccorso e' lecito descrivere eventuali particolarità del cadavere che non è possibile rendere visivamente (fatto a pezzi, sventrato) in modo molto vago, con pronto soccorso è lecito informare del proprio stato di salute.

Dopo 5 minuti il personaggio **in fine** muore.

Occorre aspettare almeno altri 5 minuti, poi se il suo corpo è irrilevante ai fini del gioco può andare fuori gioco, possibilmente quando non visto. Da quel momento il suo corpo cessa di esistere.

Si suppone che il corpo sia stato gettato in fossa comune, spolpato da ghouls, fomi e avvoltoi, preso come cavia da qualche apprendista medico o negromante, imbalsamato da un naturalista (gli mancava giusto un goblin alla collezione).

Se il cadavere va off game ritenendosi irrilevante, gli oggetti vanno consegnati a un master che valuterà se rimetterli in gioco o eliminarli

Insomma, nel tetro mondo di AD i cadaveri sono come il maiale: non si butta via niente.

Se invece qualcuno considera un corpo rilevante ai fini del gioco, deve informare il relativo giocatore di ciò.

Regola morale: non lasciate un personaggio solo in mezzo al campo per più di 5 minuti, altrimenti ha il diritto di protestare.

Sapete dov'è un cadavere solo se gli date degna sepoltura: servono almeno 5 minuti e la zona va indicata in qualche modo.

IL COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Un combattimento è scontro che viene risolto attraverso le dichiarazioni che portano danno (come Colpo! e Folgore!) o che vanno a danneggiare indirettamente la vittima (come Confusione N! e Paralisi N!). Ogni danno toglie sempre 1 punto ferita indipendentemente dall'arma portante. Tuttavia alcuni effetti infliggono più danni come ad esempio l'effetto Spacca! che azzerava i punti dell'armatura o della locazione. Il conteggio dei PF persi e la natura delle dichiarazioni è lasciato alla sportività dei giocatori, ma si ricorda che i master possono in qualsiasi momento controllare tutti i cartellini del PG per verificare la sua correttezza.

Come già detto tutti i colpi devono essere caricati e portati in modo realistico a seconda dell'arma che si sta impugnando: un pugnale sarà decisamente più veloce e con un "tempo di ricarica" minore rispetto ad un'alabarda. È assolutamente vietato ed anti-sportivo il colpo a ripetizione, comunemente chiamato tapping (cioè colpire un avversario velocemente alzando ogni volta

l'arma dal corpo dell'avversario di pochi centimetri dichiarando ripetutamente il danno).

Disarmare

In pieno combattimento non è mai possibile prendere l'arma fisica dell'avversario. E' possibile invece rubare un sacco portatutto.

Se l'avversario è inoffensivo (es. in coma) o si trovi lontano dall'arma si può porla in luogo sicuro entro la sua visuale, ma non usarla.

Si raccomanda la massima cura con la proprietà altrui.

Ambidestria

Ogni personaggio può usare indifferentemente la mano destra o la sinistra, ma senza il talento Ambidestria I non è possibile armarle entrambe. Ad esempio, non è possibile tenere un'arma con una mano ed usare incantesimi o armi con l'altra. Occorre "disarmare" una delle due mani gettando a terra l'arma, rinfoderandola o abbassandola visibilmente prima di usare l'altra forma di attacco e risolvendola dopo aver eseguito l'attacco alternativo. Non si può comunque mai attaccare con un braccio fornito di scudo (vedi "Sicurezza"). Questa regola vale solo per armi ed incantesimi. Nulla vieta di combattere con una mano e tenere un oggetto nell'altra. Nel caso di armi da lancio è lecito tenerne una o più in una mano e lanciarle con l'altra.

Magie a tocco: puoi usare la magia con una mano alla volta in ogni caso, anche se possiedi ambidestria,

Inizio/fine combattimento

Alcune capacità si attivano ad inizio o a fine combattimento, oppure durano un combattimento, come ad esempio urlo di guerra o rigenerazione.

Le capacità da "inizio combattimento" devono essere sempre la prima azione fatta dal personaggio all'interno del combattimento. Se egli ha parato, colpito, o fatto altre interazioni aggressive verso avversari non può usare il suo potere da "inizio combattimento".

Un combattimento per un personaggio inizia quando effettua o subisce un colpo di rissa, un colpo di arma da mischia, arma da tiro o un effetto speciale (sia incantesimo che potere innato). **Non ha importanza se questo abbia effettivamente effetto. Non è consentito prolungare un combattimento combattendo tra alleati o usando chiamate a vuoto solo allo scopo di prolungare un combattimento.**

Per un PG si considera finito un combattimento quando in sua presenza (vista ed udito a 360°) non ci sono avversari né combattimenti in corso per almeno 2 minuti.

Per le creature evocate esiliate il combattimento finisce automaticamente e se vengono rievocate è come se non avessero mai preso parte al combattimento.

Straziare i corpi

Dopo un combattimento può capitare che un PG voglia fare a pezzi il corpo di un nemico morente per essere sicuri che deceda.

Requisito ESSENZIALE per usare questa regola è avere un valido motivo d'odio verso l'avversario.

Per straziare il corpo bisogna effettuare sul bersaglio in coma le 3 seguenti azioni:

1. sevizare la vittima, invocando divinità e altre entità a piacere in modo estremamente rumoroso per almeno un minuto
2. percuotere il bersaglio per circa un minuto con danni in grado di andare a segno

3. infliggere Fatale! Devastante!. La vittima sarà morta con certezza assoluta: la divinità venerata si assicurerà che essa non possa in alcun modo tornare in vita.

Se tutto si svolge in modo regolare, il personaggio ucciso in questo modo è morto in modo definitivo e incontrovertibile: né riti di resurrezione né interventi divini potranno riportarlo in vita. Esistono zone di pericolo, riti, oggetti e abilità che permettono anch'esse di uccidere una creatura con assoluta certezza: questa regola va utilizzata solo quando se ne fa a pezzi il corpo.

Questa regola non può essere usata da comparse e PNG minori senza l'approvazione di un master.

La Rissa

Per ragioni funzionali e di sicurezza è possibile simulare una rissa esclusivamente quando non sono coinvolte armi.

Un personaggio armato o con scudo è automaticamente immune ai colpi di rissa.

Dalle dita negli occhi ai colpi bassi qualsiasi simulazione è permessa, basta eseguire una dichiarazione che simboleggia il colpo appena inferto come Calcio! Sgambetto! Colpo Basso!

Poiché è vietato il contatto fisico tra i giocatori, ci si dovrà muovere lentamente e portare i colpi **ad almeno 30 cm** di distanza.

I colpi di rissa non infliggono né danno né stordimento, e quindi è impossibile mandare KO un avversario.

Chi causa la chiamata Forza! Vince in automatico la rissa su chi non può dichiararla senza però danni per l'avversario.

Se entrambi i personaggi coinvolti usano Forza! la rissa si svolgerà senza un vincitore

Qualsiasi sia la situazione, la rissa è puramente interpretativa e lasciata alla bravura ed alla correttezza dei giocatori.

La Fuga:

Un giocatore può decidere di far allontanare il proprio PG anzitempo, se ritiene ad esempio che la presenza sia inutile o dannosa, uscendo dall'area di gioco. Quando un PG usa la fuga si considera che si stia dirigendo rapidamente verso la sua dimora. Non sono concessi ripensamenti: una volta abbandonata l'area di gioco non è gli concesso tornare IG fino all'alba successiva. Il giocatore potrà scegliere se giocare un altro PG oppure se mettersi a disposizione dello staff. Non è considerata fuga fare il PNG su richiesta dello staff, cambiare PG (quando possibile), andare FG per bisogni fisiologici o altre necessità Off Game.

L'Esilio:

Qualora si volesse bandire per una giornata o più un PG è possibile farlo legandolo e chiamando un master mentre lo si porta fuori dall'area di gioco. I master possono sempre stabilire che un personaggio riesca a fuggire qualora lo ritengano appropriato. Nel caso sia il giocatore a chiedere di essere esiliato (magari perché da troppo è prigioniero in gioco) o il PG risulti essere prigioniero a fine partita, l'esilio si tramuterà in una prigionia in qualche zona fuori dall'area di gioco di cui sarà referente un carceriere scelto tra i PG esiliatori.

Avvelenamenti:

Se sono presenti sostanze in liquidi o cibi viene percepito a meno che non siano fatte apposta per essere insapori (è scritto esplicitamente nel cartellino). In tal caso nessuno è in grado di percepirle, compresi gli alchimisti.

Le apoteosi:

Le apoteosi sono l'ultima abilità a cui un mortale può aspirare. Significano che nel campo a cui ha dedicato tutta la vita si sono raggiunti livelli che trascendono i limiti mortali. Ad esempio, Apoteosi Creazione consente di creare oggetti di fattura pregevolissima, mentre apoteosi dell'attacco consente di fare a pezzi i nemici con un colpo, l'apoteosi difensiva di deviare dardi e onde, l'apoteosi elfica rende gli elfi immortali e dona loro capacità magiche di certe creature arcane. Ciò ha dei prerequisiti ed ha un costo: ottenuta l'apoteosi nessun mortale è in grado di progredire oltre: ha esaurito le sue capacità fisiche e mentali ovvero: il PG non può mai più acquisire talenti. Il suo valore di gloria aumenta di +4. Solo i mortali possono avere Apoteosi, ad eccezione di alcune creature arcane evocate con particolari oggetti magici (come le Salamandre che a volte hanno Apoteosi Creazione).

1.7 - I PUNTI PRESENZA: I BONUS E I MALUS

Dopo ogni evento si ottengono punti presenza (PP) da 0 (cena in gioco) a 6 (partita di difficoltà epica).

I PP vengono dati al giocatore che può utilizzarli anche per un suo PG che non abbia partecipato all'evento. I punti investiti in un PG morto sono inevitabilmente persi. Apprendere a nuove abilità costa sempre 6 PP e l'accesso alle nuove conoscenze dipende da alcuni tomi (avendo istruzione), da PG/PNG che possiedono l'abilità maestro od in certi casi grazie all'appartenenza a delle fazioni. Non è possibile ottenere più di un'abilità dallo stesso maestro nello stesso evento.

I **bonus** sono PP aggiuntivi che vengono assegnati dai master. Non vengono dati a chi non ha un costume minimo, non si accorda alla fisionomia della razza, o ignora o infrange regole o parti dell'ambientazione. Vengono assegnati in base a:

Costume e coerenza col personaggio, produzione di gioco autogestito, risoluzione trame complesse e compimento di azioni eroiche (notare il plurale), originalità del personaggio pur restando coerente con l'ambientazione.

I rari bonus per il completamento di una plot non vengono distribuiti solo a chi ha ucciso l'eventuale "mostro finale", perché per risolvere la trama si suppone abbiano contribuito tutti (i guaritori guarendo i guerrieri, i sapienti risolvendo enigmi ecc.), tendenzialmente NON vengono dati bonus per come giocate il vostro PG o perché risolvete misteri.

I **malus** sono una decurtazione di PP stabilita dai master a seguito di reiterati comportamenti scorretti, immaturi o fastidiosi e avvisi ignorati. NON vengono dati in base all'interpretazione del PG, od in base al risultato negativo di qualche trama.

1.8 ARMI COLORATE

In vari casi il regolamento richiede che le armi siano di un dato colore o aspetto. Nel caso non fosse possibile disporre dell'oggetto perfettamente corrispondente alle richieste è accettabile utilizzare un drappo di stoffa sopra l'elsa delle armi da mischia. Nel caso di frecce e di altri oggetti da lancio/tiro è accettabile usare o un palloncino da gavettoni tagliato o un pezzo di stoffa.

1.9 ILLUMINAZIONE:

Durante l'evento i personaggi non possono portare oggetti che illuminino a "fascio" come le torce elettriche (fatto salvo l'incantesimo luce). Gli oggetti usati devono generare un'illuminazione diffusa (torce, lanterne o altro). Nel caso di oggetti basati su fiamme, non sono utilizzabili fiamme libere in movimento per motivi di sicurezza, in generale nel dubbio, sono da preferire oggetti sicuri camuffati a oggetti con potenziale rischio di incendio.

1.10 STILLE

Si tratta di energia spirituale grezza, spesso incamerata dai maghi nel flusso sanguigno insieme all'energia arcana e pronta a essere usata per incantesimi particolarmente potenti, chiamati "Incanti Maggiori", o per rituali.

In gioco le stille sono rappresentate da dei cartellini stilla. Per usare un Incanto Maggiore o talenti che richiedono una notevole forza spirituale occorre strapparne uno a metà mentre si recita la formula. Se non si dispone di cartellini stilla gli Incanti Maggiori conosciuti non possono essere utilizzati.

Le stille possono essere legate a una singola sfera o essere generiche, come le "Stille d'animo". Le stille legate ad una sfera possono essere assorbite solo da chi possiede la stessa sfera, ma una volta assorbite possono essere usate per tutti gli incanti maggiori indistintamente.

Una stilla assorbita da un PG può essere ceduta da lui esclusivamente a creature arcane animate o evocate dal suo potere.

Ogni creatura arcana naturalmente può assorbire fino a una stilla anche senza talenti. Le stille sono visibili e assorbibili solo da chi ha la possibilità di usare capacità magiche, non possono essere spostate senza essere assorbite.

Le stille sono conservabili da un live all' altro, se qualcuno assorbe più stille di quante può contenerne muore esplodendo.

Chi ha capacità di usare le stille non può automaticamente incamerarle, e la capacità di incamerarle non vuol dire saperle assorbire se non possiede sfere magiche. [stilla di cortesia rimossa!!!! Sostituita da azione intra-evento meditazione, vedi appendici]

Le stille possono essere assorbite dai morti o dai personaggi incoscienti con una **perquisizione mirata apposta** (ad esempio "assorbo stille d'animo e di geomanzia").

VENTI ETERICI:

Negli eventi più grandi e in alcune particolari circostanze soffiano folate di energia magica (i venti eterici) che forniscono i PG di stille, nel caso l'energia sia limitata il master dichiarerà "Venti eterici [requisito per ottenere le stille]". Tendenzialmente è sempre il caso di fornire almeno una stilla d'animo per gli eventi da due giorni o più.

FORZA SPIRITUALE:

Chi non è mago ed ignora i venti eterici ottiene solo stille d'animo a inizio evento, ignorando la situazione dei venti eterici.

Capacità possedute	Percepire e assorbire stille
Volontà I/ No sfere magiche	Ottiene stille d'animo a inizio evento, ignora variabili dovute a venti eterici. Non percepisce le stille in alcun modo.
Sfere Magiche/No capacità di assorbire stille	Percepisce le stille ma non può assorbirle
Sfere Magiche e Capacità di assorbire stille	Percepisce le stille e può assorbirle fino a che non ha tutti gli slot pieni.

OGGETTI CHE DANNO PIÙ DI UNA STILLA:

Possono esistere oggetti che contengono più di una stilla. Se usati per attivare talenti, le stille in eccesso vengono perse.

1.11 LA MAGIA

Spesso un mago diviene tale sotto la spinta di una preesistente passione, a volte istintivamente, ma più spesso dopo

un lungo ed appassionato studio. Come funziona la magia:

Anzitutto è necessario ottenere l'abilità occultismo.

Dopodiché, per accedere alle abilità arcane ed agli incantesimi relativi è necessario acquisire delle sfere di magia (vedi sotto) determinate, dal livello minimo 1 al livello massimo 4.

Ci sono 3 tipi di capacità magiche: abilità arcane, incantesimi e rituali.

- Le abilità arcane sono capacità sempre attive, tuttavia in zone dove la magia non funziona non funzionano neppure esse.
- Gli incantesimi richiedono che venga recitata la formula di 6 parole "Miei arcani poteri io vi scatenò" seguita dalla dichiarazione dell'effetto. (Ad esempio "dardo di fuoco magico devastante"). Come regola opzionale, si può inventare una vostra formula di 6 parole, sempre che lo staff non la consideri inadatta. Se si viene colpiti da un'arma fisica durante la recitazione della formula (non la dichiarazione successiva), si fallisce l'incantesimo. Questo vale anche se il mago non subisce i danni del colpo in questione.
- I rituali sono la forma di magia più potente ma allo stesso tempo anche la più difficile e pericolosa. Richiedono che venga compiuto un rito che può causare gravi conseguenze al mago ed agli aiutanti qualora venga fallito.

Capacità di controllo arcano

Ogni PG ha una capacità di controllo arcano (CCA) pari alla sua sfera magica più alta (Massimo 4, più sfere non si sommano)

Questa capacità serve per scacciare o distruggere spiriti, controllare, creature arcane od oggetti incantati (e col talento malocchio o sangue arcano o quando cercano di controllarti, tentare di controllare spiriti).

Per ognuno di essi questa capacità si abbassa del costo di difficoltà di controllo arcano (DCA), mentre quelli che non ne richiedono sono semplicemente dotati di poca autocoscienza (e solitamente sono deboli).

La capacità di controllo una volta attivata continua anche mentre il personaggio dorme come se fosse un muscolo involontario.

Rituali e cerimoniali

Per svolgere un rituale occorre acquisire l'abilità arcaica Ritualista, che consente di compiere rituali; la magia più complessa, aleatoria e potente. Solo col talento potrete svolgere alcuni rituali basilari. Una delle caratteristiche principali della magia rituale è di consentire a più persone di unire le forze.

È anche possibile eseguire rituali più efficaci, a patto di trovare pergamene che li descrivano o ottenere accesso in altri modi.

I rituali devono essere fatti in un'area rituale attiva sotto lo sguardo di un master che giudicherà l'esito dello stesso. Le regole specifiche sui rituali sono trattate nel capitolo omonimo e nel Sommo compendio. I cerimoniali sono rituali fatti in modo standardizzato che non richiedono né zona rituale né master, sono come incanti maggiori, ma servono almeno 5 minuti per il lancio. Si può partecipare ad un rituale/cerimoniale come aiutante anche senza possedere suddetto talento (in certi casi, persino senza occultismo). E' sempre possibile per un cerimonialista/ritualista accettare contribuenti (anche solo per far sì che forniscano energia).

Sfera	Colore	Opposto	Runa	Descrizione
Idromanzia	Blu	Piromanzia	Onde	Magia dell'acqua
Aeromanzia	Azzurro	Geomanzia	Fulmine	Magia dell'aria
Piromanzia	Rosso	Idromanzia	Fiamma	Magia del fuoco
Geomanzia	Marrone	Aeromanzia	Montagna	Magia della terra
Egomanzia	Argento	Demonologia	Freccia	Magia dell'ordine
Demonologia	Viola	Egomanzia	8 frecce opposte	Magia del caos
Animanzia	Verde	Alchimanzia	Albero	Magia della natura
Alchimanzia	Rame o bronzo	Animanzia	2 rombi affiancati	Magia dell'innovazione
Taumaturgia	Bianco	Negromanzia	Croce/vivente stilizzato	Magia della vita
Negromanzia	Nero	Taumaturgia	Teschio/ossa incrociate	Magia della morte

Creature Arcane

Le creature arcane vengono giocate quando un incantatore le evoca.

Possono avere talenti in base alla tipologia tranne: Maestro, Scaramanzia, Ingegneria, Artigliere, Evocatore, Sfere di Magia di livello superiore all'evocatore, Volontà I o Raccattasoldi. Solo le creature evocate da oggetti possono avere un'apoteosi adeguata alla tipologia (es. le salamandre grandi forgiatrici possono avere apoteosi creazione). Fate riferimento ai Master se volete giocare una creatura arcaica.

Le creature arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite, se le loro locazioni vitali vengono azzerate le creature arcane possono svanire istantaneamente (si polverizzano, tornano nel velo eterico o nel loro piano e così via). oppure dopo 5 minuti di coma dirigendosi in zona fuori gioco.

Possono venire rievocate dopo 1 ora.

Le creature possono essere rievocate dal loro evocatore in una zona rituale o ai limiti dell'area di gioco (l'evocatore deve interpretare un rituale, autogestito, anche senza la presenza del Master).

Quando una creatura arcaica scompare lascia in terra tutti gli oggetti che possedeva.

Il corpo resta definitivamente nel nostro piano solo in casi rari come la morte definitiva della creatura arcaica in questo caso rimane a terra esattamente come i mortali (effetti di morte istantanea).

Spiriti

Gli spiriti sono creature arcane prive di autocoscienza rappresentate da cartellini bianchi. Tutti gli incantatori (ossia coloro che possiedono almeno Occultismo) possono vederli.

Percezione degli spiriti: per percepire la presenza di spiriti addosso a qualcuno, l'incantatore può analizzare 30 secondi la

persona, dopodiché dichiara in ravvicinato: "Veritas Percezione: Mostrami gli spiriti che hai addosso" e la persona in questione mostrerà i relativi cartellini.

Scacciare e distruggere gli spiriti: ogni incantatore può scacciare uno spirito affine ad una propria Sfera posseduta o distruggere quelli affini alla Sfera opposta, a patto l'incantatore che abbia sufficiente CCA libera contro la DCA dello spirito e un livello pari o superiore a quello dello spirito. A meno che non abbia Sangue Arcano o Malocchio, un incantatore può solo scacciare o distruggere uno spirito presente su di sé o su qualcun altro, e NON trasferirlo da una persona ad un'altra. La sfera Animanzia può scacciare spiriti affini a tutte le sfere (ma può controllare solo gli spiriti ad essa affini), mentre la sfera Alchimanzia può distruggere spiriti di tutte le sfere. Uno spirito scacciato o distrutto deve essere trattenuto e consegnato a un master il prima possibile.

Controllo degli spiriti: Se qualcuno si trova a 5 metri da un cartellino spirito visibile e incustodito, DEVE raccogliarlo e leggerne il contenuto. Lo spirito cercherà di controllare il personaggio: se questo ha un livello sufficiente nella sfera di magia dello spirito e ha CCA libera sufficiente che eguali la DCA dello spirito, può controllarlo, altrimenti lo spirito assume il controllo. La decisione va presa appena finito di leggere il cartellino spirito: l'incantatore può anche decidere di mantenere libera la CCA e di farsi volontariamente controllare. In tal caso potrà scacciarlo o controllarlo in un secondo momento.

"Se è uno spirito raccoglilo, ora lo spirito prova a controllarti"

Sfere pure e sfere impure:

A livello regolamento le 10 sfere descritte in questo capitolo sono considerate pure (nel senso che si ottiene la capacità di usare il loro potere canalizzandole in modo corretto). In realtà per Animanzia ed Alchimanzia le cose sono più complesse, ma per quello rimandiamo all'ambientazione.

Tutte le regole di base fanno riferimento alle sfere pure. Se le energie magiche vengono canalizzate in modo scorretto si ottiene una sfera impura. Nel regolamento sono presenti due esempi: Estasiato e Arte Dracena. Le sfere impure hanno regole a sé e sono solitamente meno varie ed efficienti delle sfere pure.

PARTE 2 - I PERSONAGGI

PARTE 2 - I PERSONAGGI

2.1 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Per creare un nuovo personaggio, bisogna seguire queste 3 fasi:

1. Scegliere una delle razze tenendo conto che ci si deve truccare adeguatamente;
2. Scegliere la cultura, che rappresenta dove è nato e cresciuto il personaggio. Se il personaggio non rientra in nessuna cultura, scegliere "rinnegato".
3. Scegliere 6 talenti per caratterizzare il personaggio tra quelle disponibili.

2.2 IL PERSONAGGIO BASE SENZA TALENTI

Un PG senza i 6 talenti è debole e stupido, un solo colpo ad una qualunque parte del corpo lo riduce in fin di vita, non sa leggere, non sa scrivere, non sa capire se un presunto morto finga (ma può non aver dubbi nel caso di gente fatta a pezzi o decapitata), non si ricorda come conoscere le piante medicinali, non riesce a sopportare il prurito, il peso o il caldo delle armature, è troppo goffo per tenere in mano un'arma più lunga di 50cm, non ha lo stomaco per fare a pezzi un essere vivente a sangue freddo senza un'ottima motivazione e rimane sempre colpito dalle manifestazioni della magia, senza capirne i principi. I talenti possono modificare tali situazioni, o addirittura conferire al personaggio capacità che il giocatore non ha (come ad esempio il lancio di incantesimi). Il PG conosce informazioni coerenti col BG inviato ai master e i talenti posseduti.

Solo chi possiede pronto soccorso ha delle basi di conoscenze anatomiche, e solo con medicina I si può fare una diagnosi corretta (es. capire automaticamente che uno non si rialza perché infettato)

2.3 I TALENTI

I talenti sono le competenze che un personaggio possiede, con sei talenti un personaggio può già essere un serio professionista, o meno. Ogni talento ha dei descrittori, di seguito trovate i principali

Sinergia: Capacità che si attiva se hai anche un altro talento.

Proibito: Non è possibile ottenere un talento proibito, se un talento conosciuto, diventa proibito, non è possibile usarlo

Requisito: per imparare un determinato talento o usare un determinato oggetto devi avere i talenti requisiti

Visione: (segnalata in corsivo) alcuni talenti si basano sulla peculiare visione del mondo del personaggio, solitamente non ce n'è una giusta, solo una sbagliata, ad esempio nel caso di scaramanzia, non importa qual'è la visione della magia del personaggio scaramantico, l'importante è che sia errata.

2.3 STAFFA E RANDELLO DELL'UMILE (GRATUITO)

Qualunque PG può usare un bastone che causa colpo! stordisci! senza alcun talento, ma in nessun caso tale PG può fare danni o effetti diversi con quell'arma. Il bastone è di almeno 111 cm e va usato con 2 mani. Il randello è un'arma a 1 mano in legno che causa sempre, imm modificabilmente, colpo stordisci e non può essere utilizzata con il talento "ambidestria".

2.4 - LE RAZZE E LE CULTURE

Di seguito vengono riportate le razze che i giocatori possono

scegliere per i loro personaggi.

Per ogni razza sono riportate una descrizione fisica, caratteriale, pregi e difetti.

Tutte le razze alla creazione hanno accesso alla lista dei talenti base più alcuni talenti di liste particolari, a rappresentare una maggiore propensione della razza per determinate capacità. Nota che i talenti possono per lo più essere imparati da tutte le razze, mentre i tratti inumani possono essere presi solo alla creazione.

RAZZE MORTALI: i mortali sono creature dotate di anima e di libero arbitrio, carne e sangue.

RAZZE CORROTTE: Fomori, ghouls e tutti i mortali dotati di mutante sono considerati razze corrotte, poiché non erano previsti dall'ordine naturale delle cose. I mortali non corrotti e molti animali tendono a provare repulsione verso tali creature, o peggio se sono fedeli di divinità dell'ordine o della natura.

ASTIO ANCESTRALE: la rabbia provocata dalla guerra delle ere che si svolse mille anni fa non si è attenuata: si è cristallizzata nei miti e nelle tradizioni dei popoli che vi presero parte.

Per tale ragione i Fedeli alle divinità legate al "Caos", i Fomori, i Mutanti (in particolare quelli col marchio dell'Anarco), e i ghouls più mostruosi non hanno possibilità di essere accettati dai poteri costituiti e dalla popolazione di Celti, Elfi Bianchi, Fargan, Ayame, Goblin Jhaviti, Orchi Florjark, Draconici, Coboldi atlantidei e barbari, e dai Popoli della roccia nera (e da alcuni popoli barbari).

A loro volta i popoli che combatterono per i Draceni e molti fedeli delle divinità del caos ritengono sacrifici tra i più graditi agli dei o ottimi pasti per loro i Fedeli a Lex, Wulfen, Hexarcus e Gaia, e in generale gli appartenenti alle culture sopra citate.

Per esempio se un sacerdote di Lex andasse in giro a predicare in un territorio controllato da Fomori verrebbe preso e ucciso all'istante con fervore religioso, da tutti i PNG fomori presenti. Nello stesso modo se un fomori, anche se avesse aiutato tutti nella zona, venisse scoperto verrebbe accusato di tutti gli eventi nefasti accorsi (fa inacidire il latte, è colpa sua se Donna Greta ha perso il bimbo, ecc.) e verrebbe giustamente bruciato sul rogo.

Nel caso dell'80% dei PNG questa reazione è sempre istantanea, per i PG viene lasciato alla libera interpretazione, in base alla fede, interessi personali e rapporti del personaggio con l'essere in questione.

Di seguito è riportato un elenco delle diverse culture appartenenti ad ogni razza. Tra parentesi sono riportate le varianti riferite ad una determinata scelta di razza. Appartenere o meno a una cultura facilita alcune relazioni e ne complica altre. Ai rinnegati le maggiori complicazioni. Si rimanda alla lettura dell'ambientazione per maggiori dettagli.

Tutti coloro che non fanno parte di una data cultura e non sono stati cresciuti in modo tradizionale sono considerati rinnegati.

Culture

Umani: fargan, salman, ayame, terre barbariche (amazzonei, celti, pittici, teutonici, germanici, e altri popoli)

Nani: sottomontei, altopiani, neri.

Elfi: bianchi, neri, verdi, terre barbariche (clan isolati o amazzonei).

Gnomi: gnomi della pietra nera, gnomi del quadrifoglio.

Goblin: clan pastori, clan coltivatori, goblin jhaviti (stile ebraico), hobgoblin nomadi, hobgoblin di fossa, Ayame

Orchi: fiordi scarlatti, terre barbariche, Celti

Mezzuomini: agricoltori, gitani, quadrifoglio

Ogre: terre barbariche, nomadi

Minotauri: Città Sacre degli Avi, clan nomadi

Troll comuni: delle montagne, delle foreste, dei cunicoli, delle paludi

Coboldi: atlantideo, terre barbariche

Troll ombrosi: boschi, montagne ghiacciate o quadrifoglio.

Fomori: impero chimere, terre barbariche, comunità nascoste, morishi, drahiti (coloro che creano mostri, eredi dei draceni), drag (uomini bestia piccoli, infiltratori), Urag (uomini bestia più grossi), Yeti, Ghouls Cabbali (un incrocio tra fomori e ghoul nativo delle lande d'inferno).

Draconici: Ferali, comuni

ALTEZZA E TAGLIA: Nell'immaginario fantasy condiviso i nani sono bassi, gli gnomi alti 30 cm e i troll alti 3 metri. Nel mondo di AD pur essendoci delle tendenze verso le misure, tutte le razze sono composte in buona misura da creature con altezze e corporature abbastanza varie. Esistono goblin muscolosi o nani sedentari e gracilini, anche se globalmente sono eccezioni.

Razze

Umani

Fisionomia: l'umano di un'epoca tra l'800 DC e il 1300 DC del mondo reale.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Vicolo agli Incantesimi ed alle abilità arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti: Freccia Incendiaria, Esangue, Grottesco, Figlio dei Ghiacciai, Figlio del Deserto, Onore.

Nani (Garak)

Fisionomia: tutti i nani hanno la barba, preferibilmente la più lunga possibile, le femmine hanno delle grosse basette. Tendono ad avere la pelle scura e ad avere una grande pancia e una corporatura massiccia. Alcuni nani hanno nei capelli e nella barba striature di colori metallici.

Difetti: talento proibito: Meditazione I.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Resistenza, Combattimento, Disciplina, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti di Portatore, Grottesco e Figlio dei Ghiacciai.

Elfi

Fisionomia: gli elfi hanno tutti le orecchie a punta, solitamente hanno capelli lunghi e lisci. I figli di incantatori potenti o quelli naturalmente propensi ad una determinata sfera di magia ne portano il colore negli occhi o nei capelli.

Difetti: talenti proibiti: Robustezza II e Vigore II.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti Destrezza, Tiro, Combattimento, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Inoltre hanno accesso ai singoli talenti di Sangue arcano [tipo] Esangue, Voce Suadente, Vista Acuta I, Patto del Silenzio.

Gnomi (Zhark)

Fisionomia: barbetta per i maschi, vestono colori sgargianti o naturali (come rosso fuoco, verde erba e marrone). Hanno una carnagione di solito chiara e guance rosse.

Difetti: talenti proibiti: Robustezza II e Vigore II.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Destrezza, Vicolo, Intelligenza, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Possono

avere accesso ai singoli talenti razziali Grottesco, Sangue arcano [tipo] e a tutti i Patti Misterici.

Goblin

Fisionomia: pelle di colore verde, marrone o giallo intenso. Raramente hanno la barba, comunque mai lunga. Tendono ad avere il naso e le orecchie particolarmente pronunciati: tipicamente hanno il naso allungato e le orecchie a punta.

Talenti: alla creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Destrezza, Vicolo, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti di Alchimia, Grottesco e Condottiero.

Orchi

Fisionomia: pelle verde scuro, spesso le zanne sporgono dalla grande mandibola.

Difetti: **Talento proibito:** Meditazione I.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Vicolo, Forza, Resistenza, Combattimento, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Possono avere il singolo talento razziale Grottesco.

Mezz'uomini (Morz)

Fisionomia: sono caratterizzati dalla bassa statura e dalle grandi orecchie tonde. Non hanno mai la barba, al massimo le basette. I mezz' uomini di culture sedentarie tendono a essere grassi, i gitani tendono ad essere magri ed agili.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Destrezza, Vicolo, Tiro, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia.

Ogre

Fisionomia: sono possenti creature caratterizzate da una scarsa peluria e da una carnagione che va dal rosa al grigio scuro fino al marrone, spesso hanno delle evidenti zanne e prominenti mascelle (obbligatorie nel caso di ogre rosa).

Pregi: hanno +1 Pf per ogni oggetto cibo che fornisce loro benefici (normalmente 1, possono arrivare a 2 con Ingordo)

Difetti: **Talenti proibiti:** Istruzione e Occultismo.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti Forza, Resistenza, e ai singoli talenti di Ingordo (Raro) Lercio, Scaramanzia I e Predatore (razziale).

Minotauri

Fisionomia: due corna taurine e peluria di colori bovini.

Talenti: nella creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Forza, Vicolo, Resistenza, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti di Ingordo (Talento raro) Corna Gloriose I (tratto inumano), Immortale e Urlo di Guerra I (talenti rari)

Troll comuni

Fisionomia: creature delle più svariate dimensioni, caratterizzate da una carnagione variabile tra il blu, il marrone, il nero, il grigio e il verde. Hanno grandi nasi e grandi orecchie.

Pregi: tutti i troll hanno il talento razziale Rigenerazione oltre ai 6 base

Difetti: hanno lo svantaggio Stupidità, **talenti proibiti:** Meditazione I e Istruzione.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Forza, Resistenza, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia, ed ai singoli talenti di Lercio, Occultismo e Predatore (tratto inumano)

Troll ombrosi

Fisionomia: hanno naso e orecchie grandi, tendono a portare ampi copricapi poiché la luce solare diretta da loro fastidio (soprattutto ai pacifici troll dei boschi). I troll dei boschi tendono ad avere un colorito tra il verde e il marrone (di rado marrone chiaro). Quelli delle montagne ghiacciate invece vanno dal marrone al verde-blu, arrivando al viola in rari casi.

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di talenti di Resistenza, Vicolo, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti di Alchimia, Grottesco e Predatore (tratto inumano, solo per i troll delle montagne ghiacciate)

Coboldi

Fisionomia: i coboldi sono degli uomini lucertola, caratterizzati da una coda, dall'assenza di orecchie e da un colorito delle scaglie di qualunque colore tranne che rosa- Se prendono il talento Scaglie: la loro pelle è più spessa ma non ci sono aggravati di marchio (per marchio vedi Tratti Inumani)

Talenti: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di Intelligenza, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti di Scaglie, Corna Gloriose I e Coda Possente (tratti inumani) e al Patto della Saggezza

Draconici

Razza rara: Sono obbligatorie l'approvazione da parte dei master ed un costume adeguato.

Fisionomia: i draconici sono rettili umanoidi alati, dotati di una coda più o meno pronunciata e di scaglie dei colori più vari (mai rosa).

Pregi: Scaglie, Artigli I, Planata, e Sangue Arcano [tipo] (oltre ai 6 consueti).

Difetti: **Talento proibito:** Scaramanzia, i draconici comuni possono essere giocati solo come nobili o come rinnegati.

Abilità: nella fase di creazione hanno accesso agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti di Coda Possente, Artigli II e Predatore (tratti inumani) e al **Patto del Dominio**.

Fomori

Razza rara: Sono obbligatorie l'approvazione da parte dei master ed un costume adeguato.

Fisionomia: oltre a eventuali tratti inumani hanno almeno un tratto strano o un particolare colore della pelle (pallore, gobba, pustole, forma animalesca, ecc.).

Difetti: scelgono uno Svantaggio. Se Odio, sarà verso tutti i mortali non corrotti.

Abilità: nella fase di creazione hanno accesso alle categorie di Tratti Inumani, agli Incantesimi, alle Abilità Arcane e fino al 2° livello delle scuole di magia. Hanno accesso ai singoli talenti Lercio, Scaramanzia, Esangue, Grottesco, Arciere Esperto I, Scorza Dura, Nascondersi e al **Patto del Viaggio**.

2.5 - TALENTI

Talenti base

ARMI COMUNI: il personaggio sa utilizzare ogni arma a una mano di lunghezza pari o inferiore ai 110 cm (chiunque può usare armi al di sotto dei 50 cm).

ARMI GRANDI: il personaggio sa utilizzare ogni arma a due mani di lunghezza pari o inferiore ai 200 cm con una sola estremità colpendo, non è mai possibile usare un'arma grande con una sola mano o con lo scudo. *Requisito: Armi Comuni.*

ARMI DOPPIE: il personaggio sa utilizzare bastoni ferrati, doppie spade, asce o mazze di lunghezza inferiore ai 200 cm con due estremità colpendo e impugnatura al centro. *Requisito: Armi Comuni.*

ARMI DA TIRO: il personaggio sa utilizzare archi (massimo 30 lbs) ma non balestre (per cui è richiesto ingegneria). Con le frecce che tira causa "colpo" e possono essere di qualsiasi colore eccetto: rosso, verde, nero, oro, argento e bianco.

ARCIERE ESPERTO I: Le frecce del personaggio causano Perforante! seguendo le regole di Armi da Tiro! *Requisito: Armi da tiro.* [cambio categoria]

ARMI DA LANCIO: il personaggio sa utilizzare coltelli ed asce da lancio, e tira con precisione anche sassi o massi. Le armi da lancio non devono avere al loro interno un'anima rigida.

AMBIDESTRIA I: il personaggio sa utilizzare contemporaneamente un'Arma fino a 110 cm e un'Arma Piccola (max 50 cm), inoltre può utilizzare anche due armi da lancio contemporaneamente. Il personaggio è inoltre in grado di parare colpi con una mano che impugna un'arma da mischia, e contemporaneamente lanciare un incantesimo con l'altra mano se libera. Per utilizzare le armi è necessario disporre dei relativi talenti.

AMBIDESTRIA II: il personaggio sa utilizzare contemporaneamente due Armi Comuni (max 110 cm). *Requisito: Ambidestria I, Armi Comuni.*

CONSAPEVOLEZZA: Il personaggio aumenta il suo valore di Gloria (talenti) di 1, è cumulabile con altri talenti. Questo talento spesso funziona in sinergia con altri talenti mondani (non magici).

CONSAPEVOLEZZA II-V: modificatori di Consapevolezza I, il personaggio si considera avere tanti Gloria extra pari al grado raggiunto in questo talento. *Requisito: ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente, ad esempio non è possibile acquistare Consapevolezza IV se non si possiede Consapevolezza III*

DEDIZIONE: PRECISIONE: Quando usi oggetti "attrezzo" con valore scassinare o disattivare trappole, ottieni +2 su tali valori. Quando usi in mischia armi piccole che infliggono chiamate con valore numerico, ottieni +2 a tale valore.

Sinergia: Aumenti di un livello il massimo di qualità che puoi creare con ingegneria, arte del fabbro e arte silvana se li possiedi.

Sinergia: Stile d'arme [qualsiasi] quando in combattimento il personaggio para un arma che fa un certo danno, da quel

momento in poi può dichiarare lo stesso identico effetto (potenziamenti compresi) su chi ha causato quel danno fino a fine combattimento.

Sinergia: se hai pronto soccorso e usi attrezzi da tortura, causi +2 dolore, se hai Medicina I causi +4.

Dedizione: talenti proibiti: "sfera di magia I" e altre devozioni.

DEDIZIONE: GIUSTIZIA: Puoi usare questa devozione solo se servi qualche forma di ordine costituito con sue regole, che opera alla luce del sole.

Privilegio: quando interroghi qualcuno avendo la legge del posto in cui vi trovate a tuo favore, dopo 5 minuti di interrogatorio puoi dichiarare al bersaglio in ravvicinato "Comando, mi hai mentito?"

Puoi anche usare questo talento con la tua azione inter-evento per indagare su una persona che conosci e di cui sai il nome, un luogo o un gruppo di persone.

Se non sei al servizio di un'ordine costituito questa Dedizione non funziona e tu ti senti senza scopo e depresso.

Sinergia:Consapevolezza I: Se picchi qualcuno avendo la legge dalla tua per almeno due minuti puoi causargli "Comando" e porgli una domanda che possa avere come risposta un nome, un periodo di tempo o un luogo, o due di questi, ad esempio "Dove e quando sarà contrabbandato il Bacio di Dama Nera?". Puoi usarlo solo una volta al giorno sulla stessa persona.

Sinergia:Consapevolezza II: Colpendo un arto di qualcuno inerme, ossia legato, svenuto o privo di sensi, con un bastone o una mazza o altro oggetto contundente, causi "Veritas Viventi: ottieni il Marchio Slogatura" (ovviamente relativo all'arto bersaglio) seguito da "Dolore! Intenso!"

Sinergia Forza straordinaria: per usare il bonus di consapevolezza I ti basta una sberla o un pugno, non devi picchiare il bersaglio per due minuti. Per quello di Consapevolezza II ti bastano le mani nude e 5 secondi.

Sinergia: Consapevolezza III: Quando fermano il tuo cammino verso il tuo dovere, e fuori da un combattimento ti parlano, puoi causare in ravvicinato "Terrore 2".

Sinergia: Consapevolezza V: Tu ti ritieni sempre nel giusto, ignori la limitazione "quando la legge è dalla tua" purché la tua azione possa portare beneficio all'ordine costituito che servi.

Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: SPALLE LARGHE: Questo talento agisce in sinergia con altri talenti:

-Lavoro duro spaccapietre: le risorse metallo, pietra e gemme sul tuo corpo ingombrano la metà.

-Lavoro duro Spaccalegna: le risorse legno portate sul tuo corpo ingombrano la metà

-Dissezione: Le risorse reagente, pelle o parte corporea sul tuo corpo ingombrano zero

-Erborista: le erbe sul tuo corpo hanno ingombro zero.

-Arte Amanuense : Sul tuo corpo libri, tessuti, pelli e olio nero hanno ingombro zero.

-Arti lussuose: Sul tuo corpo oggetti identificabili con arti lussuose hanno ingombro dimezzato

Sinergia: se ottieni Forza Straordinaria puoi sollevare e spostare senza avere limitazioni di peso qualsiasi oggetto possa essere sollevato.

Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: SENTIERO VIZIOSO: ti ritieni toccato dalla tenebra o dal male, e sei rassegnato se non soddisfatto della situazione, cosa ciò significhi sta a te deciderlo. Hai una visione sul destino pessimistica e fatalista, le virtù innanzi a te sono cosa vuota e di pura apparenza.

Quando e sei a contatto con accampamenti, pavimenti artificiali o mura puoi usare i talenti Nascondersi e Lesto I anche se non li possiedi.

Sinergia: *Lesto I*: hai +2 al valore scassinare o disattivare trappole

Sinergia: *Nascondersi*: quando usi Nascondersi sei a contatto con accampamenti, pavimenti artificiali o mura, sei sotto "Occultamento Intenso".

Sinergia: *Evasione*: quando la tua unica motivazione è fuggire, se puoi entrare sotto occultamento, puoi anche spostarti lungo le pareti da occultato. Quando esci da occultamento e non sei più nel luogo dove eri prigioniero, questo privilegio smette di funzionare

Sinergia: *Consapevolezza II*: Inizi ad essere consapevole di cosa è il male e l'oscurità. Se prima di morire lanci una maledizione su qualcuno, avvisa lo staff, se in qualche modo attiri il male su qualcuno, puoi farlo anche con azione inter evento, in maniera consona alle tue convinzioni sull'occulto. In tutti i casi come giocatore sappi che attirerai sventura ed energie negative su te, chi ti sta vicino e chi riceve il tuo odio, il PG ovviamente sarà di altro avviso. Come questo entrerà in gioco, dipenderà dallo staff, esempi di sventure sono veritas arcani dannosi spontanei, possessioni di spiriti, corruzione del corpo, contagio di malattie banali con complicazioni, morti che faticano a trovare la pace, cibo alcolici e latte che vanno a male e molto altro.

Requisiti: scaramanzia I, Dedizione: talenti proibiti: sfere di

magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: SENTIERO VIRTUOSO

Visione Tutto è esattamente come deve essere, e tu persegui le virtù più pure (qualsiasi cosa voglia dire per te), a volte potresti avere qualche dubbio, ma certamente la tua visione del mondo è corretta e il male viene da fuori, da altri luoghi o persone.

Bonus di base: Scacci automaticamente tutti gli spiriti liv. I che cercano di possederti, interpreta la scena mentre resisti loro e poi dalli al primo master che incontri. Se nel giorno corrente hai ricevuto la benedizione di un sacerdote o qualcuno che ritieni una guida spirituale (intesa letteralmente con qualcuno che ritieni un'autorità spirituale che fa "io ti benedico") scacci automaticamente gli spiriti che cercano di possederti fino al liv. II.

Sinergia: Consapevolezza I: Guarisci dopo un breve malore di 5 minuti o più da qualsiasi malattia (rara o comune) livello I.

Sinergia: Consapevolezza II: Se qualcuno persegue consapevolmente la tua visione del mondo, seguendo i tuoi gesti o dandoti ragione puoi causagli in ravvicinato: "Veritas ispirazione: per il prossimo mese occultismo non funziona e ottieni scudo spirituale I" (se il bersaglio non ha occultismo, funziona ugualmente).

Sinergia: Consapevolezza III: Scacci gli spiriti fino a livello 2, se ottieni la benedizione, scacci qualsiasi spirito.

Sinergia: Consapevolezza IV: Se subisci un Veritas arcano senza sigillo, positivo o negativo, dopo una settimana di tempo svanisce (solitamente dopo la fine dell'evento e prima del successivo quindi).

Sinergia: Consapevolezza V: Quando qualcuno usa un incanto su di te puoi dichiarare "elusione" (Incanto = prima della dichiarazione, formula magica da 6 parole).

Requisiti: Scaramanzia I, Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: PARSIMONIA: La ricchezza data da Raccattasoldi viene moltiplicata per 3. Se impari Consapevolezza I le risorse gemme, argento e oro e gli oggetti arte lussuose sul tuo corpo non hanno ingombro.

Requisiti: raccattasoldi.

Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: LOTTATORE ESPERTO: Puoi dichiarare "Forza!" solo per la lotta e le risse

Sinergia: Forza straordinaria e Consapevolezza I: Puoi dichiarare "disperdo forza" al tocco, durante le risse.

Sinergia Forza straordinaria e Consapevolezza II: Prima che inizi un combattimento puoi toccare qualcuno dichiarando "Urto" o "Disarma.

Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: ARTIGIANO GENIALE: talenti proibiti:

Puoi creare oggetti di due livelli di fattura superiore.

Requisiti: Artista, dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre dedizioni, non puoi avere più di 1 arte ne ottenerne in seguito

DEDIZIONE: RAMINGO: Quando i tuoi piedi calpestano l'erba o la nuda terra puoi scacciare qualsiasi spirito DCA1 Liv.1 che tenti di possederlo. Devi interpretare 30 secondi il tuo lottare/convincere gentilmente ad andarsene con lo spirito

Sinergia: Erboristeria: le erbe portate sul tuo corpo hanno ingombro 0

Sinergia: stato di Occultamento : Se ti nascondi , puoi muoverti da nascosto a patto che ti muovi di albero in albero verso il fitto del bosco. Devi avere sempre un albero a contatto con una parte del tuo corpo per rimanere nascosto.

Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

DEDIZIONE: LAVORATORE PRODIGIOSO: se ci vuole tempo per creare un oggetto mondano o svolgere un lavoro mondano il personaggio lo ignora dimostrando una velocità assurda, riducendo qualsiasi tempo di estrazione di risorse o costruzione o riparazione a un minuto. Dedizione: talenti proibiti: sfere di magia I e altre devozioni

TEMPRA: le ferite sono locazionali e non corporee. Le locazioni sono: testa (non colpibile), torso, 2 gambe e 2 braccia.

ROBUSTEZZA I: il personaggio guadagna una ferita addizionale corporea o locazionale se dispone del talento Tempra.

VIGORE I: il PG guadagna 2 ferite corporee addizionali per ogni livello di vigore. *Requisito: non deve possedere Tempra né potrà acquisirlo in seguito.ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente.. Elfi e Gnomi non possono prendere Vigore II o superiori.*

LAVORO DURO [tipo]: Il personaggio ha usato per anni dei dati attrezzi, diventando con il tempo resistente a goffaggine quando impugna ESCLUSIVAMENTE tali oggetti. Inoltre certi lavori danno ulteriore bonus:

- **Taglialegna:** asce. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti di gioco Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!.
- **Spaccapietre:** martelli. Bonus: dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su PG legati, addormentati o in coma od oggetti di gioco Colpo intenso!, Spacca! o Fatale!
- **Viandante:** randelli e bastoni (armi doppie): nessun bonus
- **Rustico:** armi ad asta o doppie che simulino nell'aspetto attrezzi agricoli. Bonus: può raccogliere erbe e ciuffi senza malus, ma non può trattarli come un erborista.
- **Cuciniera:** armi a una mano o piccole simulanti mannaie, padelle e attrezzi da cucina. Bonus: durante le perquisizioni riconosce gli oggetti arte culinaria e gli ingredienti.

USO ARMATURE: il personaggio sa utilizzare armature. Per utilizzare questo talento il personaggio deve effettivamente indossare un'armatura. Le armature si dividono in tre categorie: leggere, medie e pesanti. Le leggere sono armature in cuoio che aggiungono un punto armatura, le medie sono armature in simil-metallo (ad es. plastica o cuoio dipinto) o in cuoio borchiato e aggiungono due punti armatura, mentre le pesanti sono armature in metallo vero che aggiungono tre punti armatura. Il bonus dato dalle armature su una locazione vale se l'armatura ne copre almeno il 50%. *Requisito: Tempra*

USO SCUDI I: il personaggio sa usare gli scudi. Lo scudo deve essere unico e di dimensioni massime 70 x 70 cm. Gli scudi parano danni ed effetti causati da qualunque arma tranne Urto! e Spacca! (quest'ultimo rende anche inservibile lo scudo fino a fine combattimento) o potenziati con Artiglieria!

USO SCUDI II: il personaggio può usare scudi di dimensioni massime 150 x 80 cm. *Requisiti: Uso scudi I*

DURO A MORIRE: il personaggio dopo i 5 minuti di coma non muore ma recupera 1 punto ferita corporea o nelle locazioni vitali (testa o torso). Non nelle altre locazioni che se azzerate rimangono tali. Questo talento non ha effetto se il personaggio riceve un danno Fatale! o effetti di morte istantanea, o se si trova in zone a lui avverse (come foreste oscure, cimiteri, o luoghi sacri a divinità sfavorevoli al personaggio). Queste zone verranno segnalate ad ogni evento mediante cartelli. Il personaggio può andare FG dal coma (morte apparente) quando il suo corpo non è più rilevante per il gioco e nessuno con Pronto Soccorso ne abbia controllato lo stato. In tal caso segue le regole della fuga.

ELMO FIERO: Quando il personaggio indossa un elmo ottiene +1 alla Gloria e +1 alla locazione vitale. L'aver competenze per le armature è irrilevante. [sostituisce Coscritto]

MARINAIO: il personaggio sa andare in barca e in qualche modo saprà sempre procurarsene una. Questo talento può essere usato solo quando la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto d'acqua sempre IG. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il marinaio può portare con se altre 2 persone.

TIMONIERE: questo talento è l'evoluzione di Marinaio. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. *Requisito: Marinaio.*

CAVALIERE: il personaggio sa cavalcare e in qualche modo saprà sempre procurarsi un destriero. Questo talento può essere usato solo quando la zona di gioco è divisa in 2 sezioni distanti IG, collegate da un tratto di terra. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il cavaliere può portare con se altre 2 persone

COCCHIERE: questo talento è l'evoluzione di Cavaliere. Funziona allo stesso modo ma si possono portare con se 5 persone. I master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. *Requisito: Cavaliere.*

ALCHIMIA: si possono creare semplici pozioni mischiando vari reagenti. Vedi Sommo Compendio *Requisito: Erboristeria.*

ARTE CULINARIA: disponendo giusti ingredienti il personaggio può produrre pasti e bevande di qualità. Vedi Sommo Compendio.

ARTE DELL'AMANUENSE: il personaggio può produrre libri e pergamene. Vedi sommo Compendio *Requisito: Istruzione*

ARTE DEL FABBRO: il personaggio è esperto nel lavorare i metalli e sa curare la propria armatura (se si tratta di un'armatura almeno simile ad una metallica), che concede un PA addizionale. Vedi sommo Compendio

ARTE SILVANA: il personaggio è esperto nel lavorare il cuoio, il legno e altri materiali della selva. Sa curare la propria armatura (se in cuoio o pelli), che concede un PA addizionale. Vedi sommo Compendio

ARTI LUSSUOSE: Il personaggio sa creare oggetti di valore, principalmente vestiti e gioielli. Se perquisisce, il personaggio individua tutti gli oggetti di valore, come le gemme o i gioielli, ma non gli oggetti magici o i componenti per le pozioni. Vedi sommo Compendio *Requisito: Istruzione.*

ARTISTA: l'artigiano ha sviluppato una sensibilità unica per i materiali, che quasi gli parlano. Può creare oggetti di superba fattura in varie arti (Vedi sommo compendio). Il personaggio è anche "resistente" a Veritas Inganno quando legge cartellini o cartelli. *Requisito: Maestro* [ex artigiano]

ARTIGLIERE: consente al personaggio di usare macchine da guerra come arieti, baliste o catapulte. Senza questo talento non è possibile usare macchine da guerra e proiettili durante il combattimento. Vedi sommo Compendio

DISSEZIONE: il personaggio ha una certa esperienza nel sezionare le creature viventi, per lavoro o per piacere. Usare questo talento richiede almeno 30 secondi di lavoro su una creatura in coma o morta (ma non disintegrata) e causa sempre un danno Fatale! Trascorso questo periodo il PG può raccogliere parti anatomiche già presenti come cartellini sulla creatura. *Requisiti: Arte Silvana, Pronto Soccorso. [tolto il chiedi al master]*

ERBORISTERIA: il personaggio può raccogliere e trattare sempre e senza alcuna conseguenza i ciuffi di erbe misteriose da cui trae erbe a lui utili.

ESPLORATORE: il personaggio ignora le zone di terrore e la maggior parte delle zone speciali.

ISTRUZIONE: il personaggio è istruito, sa leggere, scrivere e contare. Senza questo talento il personaggio non saprebbe scrivere il suo nome e verrebbe automaticamente ingannato in questioni relative ai numeri (come le paghe).

MAESTRO: il personaggio può insegnare un talento che conosce a qualcun altro tra un live e l'altro. L'allievo dovrà soddisfare i requisiti del talento che intende apprendere e spendere i 6 punti presenza. Maestro non permette di insegnare **tratti** razziali come Rigenerazione né tratti inumani come Squame.

PRONTO SOCCORSO: utilizzando questo talento è possibile stabilizzare un essere morente evitando che muoia dopo i 5 minuti di coma. Se non viene curato ulteriormente, il morente rimarrà stabile in coma fino al giorno successivo quando si sveglierà con il massimo dei punti ferita. Se la benda viene strappata via dal corpo il conteggio dei 5 minuti ripartirà da capo. Per utilizzare questo talento è necessario utilizzare una benda reale o, meglio, dei rettangoli di stoffa sul paziente di dimensione sufficiente a fasciare la locazione azzerata. **Chi ha pronto soccorso può dichiarare "veritas percezione: il tuo cuore batte ancora?"**

INDAGINE MEDICA: Il personaggio ha avanzate conoscenze di anatomia e dei fenomeni che influenzano la salute o le alterazioni fisiologiche o traumatiche dei corpi viventi. Analizzando il corpo di un essere di ossa, carne e sangue puoi dichiarare "Veritas percezione viventi/cadaveri" e una delle seguenti domande: **"Sei in dissanguamento? Quanto ti resta da vivere?"** "Descrivi dettagliatamente l'effetto che ti ha ucciso e le tue ferite, se da arma da taglio o da botta, artiglio o morso" "capisco tutto il possibile su malattie e veleni che ti hanno colpito" "Il tuo corpo in cosa è diverso da quello di un normale [nome razza]" "Come si diffonde la malattia che ti ha colpito" Colpendo il cadavere con un effetto "Rivela se in vita eri sensibile o subivi questo effetto" "Che svantaggi comportamentali o fisici hai?". Il personaggio con indagine medica può spendere la sua azione inter-evento per fare studi approfonditi su fenomeni legati a ciò che potrebbe curare. *Requisiti: Pronto soccorso.*

MEDICINA I: Può riconoscere anche se la vittima presenta degli effetti di infetto, mutazioni o malattie (nel caso delle malattie più rare e particolari l'identificazione può essere imprecisa, nel caso di malattie magiche non nota nulla se non eventuali sintomi). Può rimuovere malattie di livello I comuni o qualsiasi malattia di cui abbia la ricetta. Inoltre è in grado di usare bende, erbe, polveri, pomate e liquidi per curare. Dopo un intervento di 5 minuti guarisce un punto ferita nella locazione trattata o rimuove l'effetto di infetto in 15 minuti. Questo talento si può usare a volontà, anche su più persone contemporaneamente a patto che siano sdraiate vicino e bendate (ospedale da campo). *Requisiti: Pronto Soccorso.*

MEDICINA II: come Medicina I, ma cura 1 ferita in tutte le locazioni contemporaneamente. Inoltre consente di fermare l'effetto dei veleni per ingestione, stabilizzando il paziente finché resta sdraiato sotto le cure del medico (alla fine del giorno il veleno avrà immediatamente effetto). Può rimuovere malattie di livello I di ogni tipo e quelle di livello II comuni o qualsiasi malattia di cui abbia la ricetta. *Requisiti: Medicina I ed Erboristeria.*

MEDICINA III: come Medicina II, ma cura tutte le ferite

anziché 1 per locazione. In mezz'ora di cure rimuove veleni senza sigillo e non magici di qualsiasi tipo. Può rimuovere tutte le malattie comuni e quelle rare di livello I o qualsiasi malattia di cui abbia la ricetta. Può ricercare nuove cure. Non può in ogni caso curare alcune malattie allo stadio avanzato, come la mutazione o il morbo del ghou. Inoltre può riportare in vita i morti da dissanguamento (dopo i 5 minuti di coma) disponendo di un donatore di sangue della medesima razza e di 10 reagenti, la persona deve essere operata entro 10 minuti dalla morte e sia il curato che il donatore subiranno lo stato "sfinito" fino all'alba successiva. Il medico può anche usare il talento "fare a pezzi i corpi" sostituendo a urla e invocazioni 5 minuti di fredda e precisa dissertazione scientifica mentre disseziona il corpo.
Requisiti: Medicina II, Alchimia e Indagine medica.

OCCULTISMO: Questo talento serve da prerequisito per acquisire una o più sfere di magia.

- Nelle perquisizioni si può dichiarare questo talento per trafugare gli oggetti magici.
- Se possiedi qualche sfera, quando leghi qualcuno puoi dichiarare "Veritas **arcano**: finché sarai legato non potrai usare la tua magia in modo attivo"
- Nel momento in cui un PG con occultismo vede una runa od un oggetto capisce se sono magici ed a che sfera di magia corrispondano così come zone rituali attive o trappole magiche.
- Non si possono percepire automaticamente scuole di magia su un personaggio, se non in base al colore delle palline lanciate.
- In tutti gli altri casi l'incantatore può sapere se un dato incantesimo appartiene a più scuole, ma non può sapere con certezza da quale di esse ne sia generato.
- Ricordate che tutte le vostre dichiarazioni sono eclatanti e che qualunque personaggio può capirne gli effetti derivanti.
- Inoltre il PG fuori da un combattimento e se non viene ostacolato con 30 secondi di contatto può esaminare altri personaggi per verificare se sono portatori di uno spirito [e farsi mostrare il cartellino...] "Veritas percezione rivela se hai spiriti e fammeli vedere"

Requisiti: Un ogre non può mai acquistare questo talento.

[SFERA DI MAGIA] I : L'acquisto di questo talento rende "incantatori" capaci di canalizzare le energie magiche e di imporsi su frammenti delle forze primordiali che compongono il tutto. Ci sono 10 sfere, puoi prendere questo talento una volta per ogni sfera. Se il talento viene preso alla creazione, puoi averlo ottenuto a causa di un evento pesantemente traumatico o meditando profondamente e intensamente su qualcosa. Il talento dona una sensibilità agli eventi magici più intensi e la sfera di livello più alto equivale al valore CCA dell'incantatore (vedi capitolo Magia). Questo talento NON consente di percepire altri maghi, ma di percepire forti effetti magici e luoghi di potere.
Requisiti: Occultismo, non essere ogre.

- **Negromanzia:** E' legata alla forza primordiale dell'ombra
- **Taumaturgia:** E' legata alla forza primordiale della vita
- **Egomanzia:** E' legata alla forza primordiale dell'ordine, l'idea pura, il concetto ideale.
- **Demonologia:** E' legata alla forza primordiale del caos, l'emozione pura, il sogno.
- **Aeromanzia:** E' legata alla forza primordiale dell'aria.

- **Piromanzia:** E' legata alla forza primordiale del fuoco
- **Idromanzia:** E' legata alla forza primordiale dell'acqua
- **Geomanzia:** E' legata alla forza primordiale della terra
- **Animanzia:** E' generata da un mix delle altre sfere presente nel piano materiale, è legata alle forze naturali e spirituali di Arcana Domine.
- **Alchimanzia:** E' generata da un mix delle altre sfere presente nel piano materiale, è legata ai materiali concreti presenti nel mondo e alla creatività finalizzata alla concretezza. Gli spiriti legati a questa sfera sono praticamente inesistenti

[SFERA DI MAGIA] II: il personaggio ottiene il II livello della sfera, con conseguente aumento di CCA se è la sua sfera più alta.
Requisiti: [sfera relativa] I

VOLONTÀ I-IV: il personaggio può assorbire un numero di stille pari al doppio del grado acquisito in questo talento.
Requisiti: ogni grado ha come requisito il grado precedente.

CONFESSORE: L'utilizzatore del talento deve essere sacerdote riconosciuto di un culto approvato nella campagna o presente nell'ambientazione mondiale. Il confessore può usare i privilegi garantiti da questo talento solo sui fedeli, e dopo averli usati causare "Veritas ispirazione sarai devoto alla parola mia e quella del culto [di riferimento] per tutto l'evento". Il confessore può utilizzare illimitatamente questo talento, ma ogni fedele può confessarsi una volta sola per evento. Grazie a questo talento il bersaglio dopo una confessione sincera e intima di almeno 2 minuti col sacerdote può ignorare i malus dovuti a un singolo svantaggio mentale fino all'alba successiva. Lo svantaggio c'è ancora, ma il supporto morale del sacerdote da al fedele la forza di resistere [effetto Veritas Ispirazione può essere subito dai singoli giocatori grazie a questo talento solo una volta per evento]

Chi ha questo talento ha conoscenze e sensibilità legate a oggettistica particolare spesso usata in ambito sacro. Questo talento da accesso a progetti e ricette ulteriori nelle arti possedute dal personaggio.

Esorcismo del fedele: Il sacerdote, impugnando un talismano della sua fede almeno di ottima fattura, può sentire se in qualcuno c'è uno spirito (ma non il tipo) e con 10 minuti di lavoro in zona consacrata al suo culto o una zona rituale può scacciare lo spirito come un mago universale di I livello e CCA illimitata.

può scacciare spiriti portando con se un talismano aumenta di 1 il suo livello di scacciare sacrificando pigmento o acqua d'argento, rende il suo scacciare un distruggere spiriti sacrificando un olio consacrato

Sinergia: Arti: con alcune arti può produrre determinati oggetti, con alchimia o arte culinaria può produrre acqua d'argento, olio santo, pigmento e cibo consacrato, senza limitazioni per la fattura.

Requisito: Nessuno (Ma non è utilizzabile senza essere sacerdoti).

PREDICATORE: Il sacerdote ora può usare orazioni e consacrazioni. Può usare un'orazione al giorno, durante una celebrazione sacra che comprenda alcuni fedeli, mentre può usare tutte le consacrazioni che desidera. La confessione è una consacrazione. Su un beneficiario di "confessione" il sacerdote **può** impartire una consacrazione alla fine della confessione. *L'effetto veritas ispirazione di confessore ora da il marchio "Scudo spirituale I" fino all'alba successiva. Esistono dei testi sacri o dei privilegi che i predicatori possono sfruttare per aumentare il tipo di effetti di questo talento (Vedi Sommo Compendio)*

Tutti i sacerdoti con Predicatore conoscono due orazioni e tre consacrazioni:

Orazioni:

- **Ispirare grandezza:** Veritas Ispirazione: Tutti i presenti se hanno [un'arte specifica scelta dal sacerdote] ottengono la possibilità di fare oggetti di un livello superiore fino all'inizio dell'evento successivo.
- **Questo cibo purifica i vostri spiriti: Sacrificio: cibo consacrato e olio consacrato.** Il sacerdote, durante la messa, porge pezzi di cibo consacrato ai fedeli causando l'effetto "Veritas alchemico: scacciate automaticamente ogni spirito che entrano in voi"

Consacrazioni:

- **Esorcismo del predicatore:** Quando il sacerdote usa un talismano Esorcismo del fedele, può scacciare spiriti a gruppi di persone riuniti innanzi al sacerdote (anche non fedeli). Il predicatore può aumentare di 1 il suo livello di scacciare sacrificando pigmento o acqua d'argento, può anche rendere il suo scacciare spiriti un distruggere spiriti sacrificando un olio consacrato.
- **Consacrare terreno di sepoltura:** Sacrificio: acqua d'argento consacrata, Consacri un'area di terreno, devi mettere dei cartelli off game che avvisino dell'effetto: Veritas alchemico: ogni cadavere portato qui diventa immune a ogni tentativo di rianimazione magico, gli incantesimi di negromanzia qui causano a chi li pronuncia dolore 4. L'area deve essere un luogo di sepoltura o essere destinato a diventarlo a breve.
- **-Sacra investitura:** Richiede il sacrificio di 1 olio consacrato.

Il sacerdote può far usare a una persona diversa da se stesso un oggetto che abbia come requisiti i talenti: Estasiato [un dio del culto del sacerdote], confessore, predicatore, scaramanzia I o II o fedeltà nel culto del sacerdote. Durata: un mese

Requisiti: Confessore

Talenti di Vicolo

GRAZIA: il personaggio può dichiarare Fatale! con un'arma sotto i 50 cm. *Requisiti: Dissezione*

IMPETO: il primo colpo in combattimento che causi con un martello, mazza o ascia di almeno 100 cm può essere "Spacca" *Requisiti: temprà, cavaliere*

LERCIO: In corpo a corpo con armi da taglio il personaggio può usare il potenziamento Infetto!, ma solo se indossa al massimo armature leggere e veste da pezzente.

LUPO DI MARE: immunità a urto e confusione N! *requisiti: Marinaio, Stomacaccio*

MERCATO NERO: In un dato momento prima o durante un evento tutti i personaggi che possiedono questo talento partecipano a un'asta su degli oggetti casuali (Vedi Guida di campagna). Il personaggio è anche "resistente" a Veritas Inganno quando legge cartellini o cartelli. *Requisito: Istruzione*

RACCATTASOLDI: il personaggio ottiene 1 rendita in più a partita (la rendita varia di partita in partita). Questo talento rappresenta una particolare capacità nell'arrangiarsi più che un vero talento professionale.

SACCHEGGIATORE: quando il personaggio perquisisce è come se identificasse tutti gli oggetti e impiega 30 secondi anziché i normali 2 minuti, **questo non gli fa trovare oggetti nascosti con contrabbandiere.**

SCARAMANZIA I: il personaggio è incredibilmente superstizioso e incapace di capire i meccanismi che regolano la magia. Ci crede così intensamente che ottiene una resistenza agli effetti numerici. Il personaggio aumenta la sua gloria di +2. Questo talento va interpretato! Deve creare una propria visione del mondo, rigorosamente sbagliata (convinzioni strane sulle altre razze, o sulla magia) e difenderla con tutte le proprie forze, oppure sviluppare paura od odio verso maghi e creature arcane. *Requisito: non deve possedere Occultismo (né potrà acquisirlo in seguito), i draconici non possono acquisire questo talento **ne beneficiarne come talento temporaneo.***

SCARAMANZIA II: La gloria concessa da scaramanzia aumenta a +4 quando è ben evidente lo stemma della propria fede sulla propria persona, eccetto verso creature legate allo stesso dio. Se si nota una creatura arcana di aspetto differente ad un normale animale o la si teme o la si vuole distruggere. Lo stesso vale per gli incantatori o gli oggetti che non sono legati alla fede del personaggio. Il personaggio deve obbedire ai sacerdoti riconosciuti della sua fede. Non può essere ateo, deve seguire un dio o un pantheon specifico. Di magia continua a non capire nulla: se ha idee a riguardo sono clamorosamente sbagliate. *Requisiti: Scaramanzia I*

TORTURARE: La tortura richiede sempre la presenza di un master. Questo talento non funziona su chi ha già svantaggi mentali o su chi non è vivo (non morti e costrutti).

Iniziare la tortura: il torturatore spiega il talento o passa un foglio con la spiegazione del talento alla vittima.

Mediante 30 secondi di "lavoro" con un pugnale o uno strumento di tortura su un personaggio cosciente, legato e inerme, il torturatore può causare a contatto Dolore 2!

La tortura inizia quando il torturato riceve la prima chiamata Dolore N! da parte del torturatore o di suoi assistenti, causata in

qualsiasi modo.
Subito il dolore, la vittima subisce un effetto "Veritas viventi: dimmi se sei disposto a morire per difendere i tuoi segreti".

La vittima può scegliere di essere pronta a morire (si suicida ingoiando la lingua) piuttosto che rispondere alle domande. Se la vittima risponde "Piuttosto preferisco morire", il torturatore continua e la vittima muore. In caso contrario, il torturatore dichiara "Veritas viventi: rispondi onestamente sì o no alle mie prossime 3 domande".

Fatte le tre domande il torturatore può fermarsi o scavare ulteriormente continuando la tortura, nel qual caso il torturato può:

a) Usare la frase "Non ce la faccio più". In tal caso, se il torturatore continua, la vittima va fuori di testa e subisce uno svantaggio mentale permanente a scelta del master.

b) Usare la frase "Ti prego basta! Ti dirò tutto!" e cedere. Se il torturatore continua per 5 minuti di tortura ininterrotta e causa sulla vittima "Veritas viventi: rispondi sinceramente ad ogni domanda del tuo torturatore fino a fine giornata" (non è più necessaria la presenza del master).

MENDACE: quando ti viene fatto un Comando! per strapparti informazioni dichiara Immune. Solo se possiedi anche "Mercato Nero" ignori la chiamata, ma non devi dichiarare immune: semplicemente per te la verità non esiste e non tradisci che quello che dici è una bugia.

CONTRABBANDIERE: il PG nasconde alle perquisizioni normali ma **non a quelle mirate** i cartellini-oggetto di oggetti da 50 cm o meno.

Talenti di Resistenza

OFFESA IMPERDONABILE: il personaggio deve offendere in modo pesante con almeno 15 parole i bersagli, dopodiché può dichiarare al loro indirizzo: "Voce! Comando! Voi che ho offeso venite ad uccidermi!". Non usabile verso nemici in fuga o disarmati.

ROBUSTEZZA II: il personaggio guadagna un'ulteriore ferita locazionale o corporea. *Requisito: Robustezza I. Proibito a Elfi e gnomi.*

SCORZA DURA: Il personaggio può dichiarare Resisto! alle chiamate colpo! e perforante! *Requisito: non può utilizzare armature.*

STOMACACCIO: il PG è immune veleni/ effetti Veritas alchemico che danno effetti negativi per ingestione e alle malattie non magiche, inoltre non subisce conseguenze per la chiamata infetto!. Non muore prendendo veleni o pozioni negative, ma gli causano diarrea e mal di pancia.

TESTA DURA: il personaggio è immune a confusione N

VIGORE II-V: il PG guadagna 2 ferite corporee addizionali per ogni livello di vigore. *Requisito: non deve possedere Tempra né potrà acquisirlo in seguito. Ogni grado del talento ha come requisito il grado precedente, quindi non è possibile acquistare Vigore V se non si possiede Vigore VI. Elfi e Gnomi non possono prendere Vigore II o superiori.*

Talenti di Combattimento

DISARMARE: il personaggio può causare l'effetto Disarma! con le armi a una mano, ma non può usare questo talento se

durante il combattimento sta utilizzando armature, scudi o due armi.

ESPERTO CON (nome dell'arma): il personaggio causa danno Colpo Intenso! con l'arma da corpo a corpo prescelta. L'arma deve essere ben specificata. Non è possibile, ad esempio, usare Esperto con la Spada usando uno spadone a due mani (più di 110 cm), una daga (meno di 50 cm) o con una mazza (meno di 110 cm, ma tipologia diversa). *Requisito: la competenza adatta all'arma con la quale ci si intende specializzare.*

MAESTRIA: il personaggio potenzia con Intenso! un qualunque danno che può fare con le armi in ha esperto (Spacca!, Fuoco!, ecc.) a rappresentare la maggior precisione, inoltre potenzia di 2 gli eventuali effetti numerici, ed in caso arrivassero ad 11, diventano intenso!. *Requisito: Un qualsiasi Esperto con (nome dell'arma). [Reso universale]*

SBILANCIARE: il personaggio può dichiarare, in aggiunta o sostituzione al proprio danno, l'effetto Urto! con le armi della categoria Armi Grandi. *Requisiti: Armi Grandi e Forza Straordinaria.*

PRESA SALDA I: dichiara Resisto! Se subisce Goffaggine!

PRESA SALDA II: dichiara Resisto! parando Spacca! Con lo scudo ed Immune! a Goffaggine!. *Requisito: Presa Salda I.*

Talenti di Disciplina

AUTOCONTROLLO I: Il personaggio dichiara resisto a **Dominio N!**, ed a **Comando!**

AUTOCONTROLLO II: Il personaggio dichiara Resisto! a tutti gli effetti mentali. *Requisiti: Coraggio II ed Autocontrollo I*

CORAGGIO I: può dichiarare Resisto! a Terrore N!

CORAGGIO II: dichiara Immune! a Terrore N!
Requisito: Coraggio I

INDOMABILE: Il personaggio sacrifica un cartellino stilla dichiarando immune ad un effetto mentale e per tutta la durata del combattimento ne resterà immune. *Requisiti: Volontà I*

TENACIA: il personaggio sacrifica un cartellino stilla e per il prossimo combattimento ottiene l'immunità a tutti i **danni** cui è resistente, ma non può lasciare il combattimento. *Requisiti: Volontà I e Robustezza I*

Talenti di Intelligenza

AMMALIATORE: consente di creare pozioni che influenzano la mente. *Requisito: Alchimia.*

ELEMENTALISTA: consente di creare pozioni legate agli elementi. *Requisito: Alchimia.*

TOSSINE: consente di creare veleni. *Requisiti: Pronto Soccorso e Alchimia.*

SUBLIMATORE: L'alchimista usa i reagenti di tipo "quintessenza" come se fossero 5 reagenti quando crea prodotti alchemici o medicinali. Se dispone di un laboratorio portatile (un contenitore per l'acqua, un pestello, alcune boccette colorate),

almeno 5 reagenti di qualsiasi tipo (che non verranno consumati) e passa almeno un minuto a lavorare utilizzando tutti gli oggetti obbligatori, può fare alcune azioni particolari durante il live (Vedi sommo compendio). *Requisiti: Alchimia.*

INGEGNERIA: consente di usare balestre, cannoni, archibugi e altre armi avanzate. Vedi sommo Compendio. **Dà anche un valore disattivare trappole pari alla Consapevolezza del PG (migliorabile con gli attrezzi di precisione, con alcuni oggetti l'ingegnere ottiene anche un valore di scassinare)** *Requisito: Istruzione*

MEDITAZIONE I: il personaggio può assorbire stille di ogni sfera. **Esclusivo** di elfi, gnomi, fomori, coboldi e draconici.

MEDITAZIONE II: il personaggio se partecipa a un rituale può donare l'equivalente di una stilla gratuitamente, non funziona per i cerimoniali. *Requisiti: Meditazione I. Esclusivo elfi, gnomi, coboldi e draconici.*

VISTA ACUTA I: Si può dire toccando un personaggio non in combattimento "Veritas percezione! Rivela la tua razza, la tua stirpe e se sei mascherato". Dopo 3 minuti di analisi può dire "Veritas percezione! Rivela se hai mentito sul tuo nome". Il PG studia la persona e poi nella dichiarazione specifica che le informazioni devono essere rivelate solo a lui. inoltre se c'è un personaggio nascosto ne percepisce vagamente la presenza, pur non potendo effettuare azioni contro l'occultato.

VISTA ACUTA II: consente di individuare i personaggi sotto Occultamento, ma non quelli sotto Occultamento Intenso!. *Requisito: Vista Acuta I*

VOCE SUADENTE: Questo talento ha due usi:

Contrattare: se contratti con qualcuno per più di cinque minuti su un oggetto puoi usare "Veritas Inganno" con ravvicinato per obbligarlo a comprarlo se gli è possibile. La discussione deve esser stata fatta in modo volontario.

Affascinante parlantina: Se parli per più di cinque minuti con qualcuno della tua razza facendo apprezzamenti sentimentali od erotici puoi usare "Comando! su [tua razza]" per farlo innamorare di te, nel comando va sottolineato che dovrà essere geloso e che il comando durerà fino al prossimo evento. Se a livello narrativo una delle tue "conquiste" ti può frequentare inter-evento puoi fare un azione inter-evento per continuare a sedurre la persona. Non si tratta di un effetto magico è solo fascino.

Talenti di Tiro

ARCIERE ESPERTO II: le frecce del personaggio causano Perforante! Intenso! se colorate di giallo. *Requisito: Arciere esperto I.*

AVVELENATORE: le armi da lancio del personaggio colorate di verde causano Acido! Confusione 6! *Requisiti: Alchimia e Lanciatore Esperto.*

FRANSISCA: usando asce da lancio (senza anima) il personaggio può dichiarare Spacca! al primo lancio in ogni combattimento *Requisiti: Armi da Lancio, Forza Straordinaria.*

FRECCIA AVVELENATA: le frecce del personaggio colorate di verde causano Perforante! Sonno 4! *Requisiti: Alchimia e Arciere Esperto II.*

FRECCIA INCENDIARIA: le frecce del personaggio causano

danno Fuoco intenso! se sono colorate di rosso. *Requisito: Armi da Tiro.*

LANCIATORE ESPERTO: le armi da lancio causano danno Perforante! se sono colorate di nero. *Requisito: Armi da Lancio.*

SOFFIO DELL'INVERNO: le frecce del personaggio sono bianche e causano gelo infetto! perché contengono l'estratto di rare piante montane. *Requisiti: Arciere esperto II, Freccia avvelenata*

Talenti di Destrezza

EVASIONE: il personaggio può scappare se viene legato, sciogliendo le corde in qualunque momento. Questo talento non può essere utilizzato se il personaggio indossa armature medie o pesanti.

LESTO I: consente di attraversare una parete (simulata da uno spago teso) mimando l'arrampicata 15 secondi per lato. Il personaggio ottiene anche un valore di scassinare (migliorabile con attrezzi da scasso) e di disattivare trappole (non migliorabile con attrezzi da scasso) pari alla Consapevolezza del PG, oggetti esclusi. Questo talento e le sue evoluzioni non possono essere utilizzati con armature medie o pesanti.

LESTO II: Il personaggio dichiara Elusione! a tutti i dardi non abbinati a chiamate mentali a patto di potersi muovere senza impedimenti e di non aver causato egli stesso la proiezione (entrando in una zona o facendo scattare una trappola). *Requisiti: Lesto I*

LESTO III: Il personaggio dichiara Elusione! ad esplosioni od onde non abbinati a chiamate mentali a patto di potersi muovere senza impedimenti e di non aver causato egli stesso la proiezione (entrando in una zona o facendo scattare una trappola). *Requisiti: Lesto II*

NASCONDERSI: Il personaggio può occultarsi alzando il dito e viene considerato invisibile verso coloro che non l'hanno visto nascondersi. Per utilizzare questo talento occorre usare come nascondiglio qualcosa che potrebbe effettivamente nascondere il personaggio come una parete, una colonna o degli alberi, ma non erba alta una decina di centimetri. Se il personaggio si muove, fa rumore, o compie una qualsiasi azione torna visibile. Un personaggio equipaggiato con armature medie o pesanti non può utilizzare questo talento.

Talenti di Forza

BERSERKER I: Il personaggio potenzia con Intenso! un qualsiasi danno fisico in mischia. Dopo aver acquistato questo talento il personaggio non potrà più utilizzare armi da tiro [rimosso il divieto per le armi da lancio].

BERSEKER II: tutti i danni possono essere potenziati con Intenso!. Il personaggio, una volta iniziato un combattimento, non può abbandonarlo e non può usare armature metalliche o simulanti metallo. *Requisiti: Berseker I*

BERSEKER III: tutti i colpi in mischia possono essere potenziati con Urto! oppure è possibile causare Urto intenso!. Se il personaggio o il suo signore viene offeso è obbligato ad attaccare qualcuno o distruggere in via definitiva qualcosa. *Requisiti: Berserker II*

COLPO POSSENTE: il personaggio può causare danno Spacca! con le armi previste dal talento Armi Grandi. *Requisiti: Armi*

Grandi, Forza Straordinaria, Portatore, Spezzacatene, Robustezza I

FORZA STRAORDINARIA: i personaggi con questo talento possono dichiarare Forza! Vincendo quindi automaticamente le risse contro personaggi che ne sono privi. Nei lavori di fatica in cui sono richieste più persone contano come 2 personaggi.

PORTATORE: I personaggi con questo talento possono portare fino a 12 oggetti anziché 6, ed infinite monete e pergamene.

SCAGLIAMASSI: il personaggio può scagliare massi con circonferenza di almeno 40 cm causando Colpo! Urto! *Requisito: Armi da Lancio. Non è acquisibile da gnomi o elfi.*

SPEZZACATENE: se legato e cosciente può spezzare corde, catene e manette di fattura ordinaria o buona dichiarando Spezzacatene! allo stesso modo in cui si utilizza il talento Lesto per aprire le porte.

Talenti Rari

CONDOTTIERO: Questo talento consente di disporre continuamente di seguaci della propria razza, tranne nel caso di draconici, ogre, troll comuni e minotauri, che non possono essere scelti e vanno sostituiti con membri di altre razze.

Se i seguaci vengono uccisi possono rientrare in gioco con un nuovo nome, senza conservare i ricordi che avevano precedentemente. Sul loro cartellino sarà riportato un nomignolo generico. La somiglianza è giustificata dall'appartenenza allo stesso clan. Hanno i normali talenti della razza di cui fanno parte ma sono proibiti i talenti *Artefice e Condottiero* Evocatore, Maestro, il 2° livello in qualsiasi sfera e sebbene *possano prendere talenti artigianali, non possono usare nessun talento posseduto per la produzione di risorse* od oggetti.

Ci sono 3 tipi di seguaci:

- Popolani: 2 Talenti. Non possono portare oggetti ma solo sacchi portatutto. Appena i pf vitali vengono azzerati vanno fuori gioco e riappaiono da un luogo dove non vengono visti.
- Lacchè: 5 talenti. Non possono portare oggetti ma solo sacchi portatutto. Appena i pf vitali vengono azzerati vanno fuori gioco e riappaiono da una zona di fuga.
- Gregario: 7 Talenti. Ce ne può essere solo uno, se non porta oggetti riappare come i lacchè, altrimenti deve aspettare 10 minuti dalla sua morte.

Se il loro condottiero muore i sacrificabili fuggono per sempre via dalla zona di gioco.

Nota: è possibile che certe creature o certi rituali concedano dei seguaci "creatura arcana".

CONOSCENZE [TIPO]: Grazie a un'azione inter-evento il personaggio ottiene informazioni aggiuntive nel suo ambito di conoscenza (arcane, taverna, malavita ecc.).

FIGLIO DEI GHIACCIAI: il personaggio dichiara Resisto! a Gelo!

FIGLIO DEL DESERTO: il personaggio dichiara Resisto! a Fuoco!

IMMORTALE: quando verresti mandato in coma puoi usare la chiamata Rigenerazione! Spendendo un cartellino stilla. *Requisito: Volontà I*

INSONNE: il personaggio dichiara Immune! a Sonno!

NEMESI [nome razza o categoria]: il personaggio subisce gli effetti di Odio e può dichiarare Sventra! [razza o categoria].

OSSA MASSICCE: il personaggio dichiara Resisto! a Spacca!

RINCUORARE: il personaggio può dichiarare Onda di dispersione del Terrore N! dove N è il suo valore di Gloria (attenzione: non è un incantesimo!)

URLO DI GUERRA I: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 2!

URLO DI GUERRA II: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 4! *Requisito: Urlo di Guerra I.*

URLO DI GUERRA III: all'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 6! *Requisito: Urlo di Guerra II.*

ONORE: +2 gloria. Il personaggio rinuncia ai talenti di arte, vicolo e magici (non può impararli, ma può usarli se già li possiede) e inizia a seguire un rigoroso codice d'onore di un gruppo di guerrieri presenti nella campagna o nell'ambientazione mondiale.

Se il guerriero infrange il codice deve espiare secondo lo stesso codice o morire nel tentativo.

STILE D'ARME [specificare stile]: utilizzando questo talento con le armi in cui il PG ha Maestria si può usare lo stile d'arme prescelto, non puoi assommare a stile d'arma il bonus di maestria. Puoi imparare un solo stile d'arma.

- [armi con spuntoni o seghettate] Stile crudele: Dolore 6
- [armi da botta] Stile travolgente: Urto! o Urto! Intenso!
- [armi da taglio] Stile lacerante: causi danno Perforante!
- [armi da botta] Stile martellante: causi confusione! intenso!
- [qualsiasi] Stile glorioso: +2 alla gloria quando impugni l'arma
- [armi sotto i 110 cm] Stile preciso: gli effetti numerici che causi sono intensi!

Requisiti: Maestria, Consapevolezza I

IMPERIO: la forza di volontà del personaggio è tale da riuscire ad imporsi su uno spirito che lo possiede o su un singolo oggetto magico con DCA, Il personaggio dovrà impegnarsi un'ora per riuscire nell'opera, senza poter combattere o usare altri talenti, dopo di che avrà il totale controllo su quell'oggetto/spirito. Una volta utilizzato Imperio, il legame con il bersaglio è indissolubile e il PG sviluppa una forma di dipendenza dall'oggetto o spirito, per cui non se ne libererà mai volontariamente.

Nota: Durante l'ora, il portatore di imperio continua a subire l'influenza dello spirito o dell'oggetto magico, questo potrebbe rendere impossibile controllarlo senza ulteriori aiuti che rendano più docile l'entità.

Requisito: Scaramanzia I, Autocontrollo II, Consapevolezza (Ex gloria) I

Ingordo: il personaggio può sommare i bonus di gloria di due oggetti-cibo usati.

[SFERA DI MAGIA] III: il personaggio ottiene il III livello della sfera, con conseguente aumento di CCA se è la sua sfera più alta. Requisiti: [sfera relativa] II

[SFERA DI MAGIA] IV: il personaggio ottiene il IV livello della sfera, con conseguente aumento di CCA se è la sua sfera più alta. Requisiti: [sfera relativa] III

Abilità Arcane

Di seguito si riporta la lista completa di tutte le abilità arcane disponibili che hanno come requisito il talento occultismo + determinate sfere di magia. Queste abilità seguono le stesse regole dei talenti presentate nei primi capitoli, ma non funzionano in zone di antimagia.

ALLEGGERIRE: consente di portare con se fino a 12 oggetti ed infinite monete e pergamene. *Requisiti: geomanzia I o aeromanzia I*

ANNIENTARE: Con 2 minuti di lavoro il personaggio può causare Disintegrazione Intenso! su un qualunque corpo od oggetto inerte, **ossia perfettamente immobile che non riceve chiamate ne può muoversi**. Strutture comprese purché siano in gioco, se sono ammassati assieme il talento può colpire più oggetti (ad esempio cadaveri). *Requisiti: Negromanzia I, Piromanzia I o Geomanzia I*

ANTIMAGIA: Dichiarazione: Dardo disperdi incanti! Disperde gli effetti che usano formule, non è possibile usarlo due volte di seguito sullo stesso bersaglio nello stesso combattimento, ha effetto anche se pronunciato entro qualche secondo dopo l'uso dell'incantesimo, va bene sia su chi lancia l'incantesimo, sia sul bersaglio di quest'ultimo. *Requisiti: una qualsiasi sfera a I*

ARTE ATLANTIDEA: i costrutti meccanici al servizio dell'Alchimante possono ottenere tratti inumani o protesi meccaniche una ciascuno per livello dell'Alchimante, senza incrementi nella difficoltà di controllo. I tratti inumani sono da ritenersi come meccanismi, ad esempio rigenerazione sarà un sofisticato sistema di autoriparazione. I relativi marchi andranno adeguati (es. al posto di escrescenze ossee dei diodi o dei bulloni). Un Alchimante di livello III con medicina II e Maestro può rendere semi-costrutti dei mortali volontari con un rituale. Un Alchimante di livello IV Medicina III e Maestro può riportare in vita come semi-costrutto un mortale morto da meno di 48 ore con un rituale. Solitamente tutti i semi-arcani hanno lo svantaggio perversione (non possono più ottenere avanzamenti), ma in base al rituale i master possono variare lo svantaggio. Il costo di creazione dei semi costrutti è di 4 pietre arcane o cartellini stilla e 5 metallo, più 1 pietra arcana o stilla e 1 metallo per ogni protesi meccanica o tratto inumano dato dall'Alchimante.

Le Protesi meccaniche equivalgono a talenti extra.

- Liv. I: Utensili attaccati al braccio (es. spezzatene = sega circolare)
- Liv. II aggiungi tubo motore a vapore
- Liv. III aggiungi attrezzi al torso

- Liv. IV aggiungi arto o testa extra

Requisiti: Artefice, Alchimanzia II, solo i coboldi atlantidei possono iniziare il gioco con questo talento.

ARTE MECCANICA: Grazie alla propria capacità di creare utensili meccanici l'alchimante può creare un oggetto di un livello di qualità superiore alle proprie capacità, oppure dimezzare le risorse comuni (legno, metallo, olio nero o cuoio) necessarie per la creazione di detto oggetto, usando un cartellino stilla. Tale capacità non vale se il personaggio non dispone del talento Arte adeguata, o per oggetti per cui è necessario servirsi di istruzioni in pergamena. *Requisiti: Alchimanzia I, Ingegneria*

ARMA TONANTE: il personaggio può causare danno Folgore! in corpo a corpo se l'arma sembra di materiale naturale (rocce, osso o legno) o del colore della sfera di magia appropriata. *Requisiti: Aeromanzia I, Animanzia I, Egomanzia I o Alchimanzia I.*

GHIACCIARE: il personaggio può causare danno Gelo! in corpo a corpo se l'arma sembra ghiaccio o del colore della sfera di magia appropriata. *Requisiti: Demonologia I, Egomanzia I o Idromanzia I.*

INFIAMMARE: il personaggio può causare danno Fuoco! in corpo a corpo se l'arma sembra fiammeggiante o del colore della sfera di magia appropriata. *Requisiti: Alchimanzia I, Demonologia I o Piromanzia I.*

LAMA DEL PIANTO: il personaggio può causare danno Acido! in corpo a corpo se l'arma sembra di materiale naturale (rocce, osso o legno) o è del colore della sfera di magia appropriata. *Requisiti: Animanzia I, Demonologia I, Geomanzia I o Negromanzia I.*

VIRTÙ D'ATTACCO: il personaggio può causare Magico! in corpo a corpo se l'arma è color argento. *Requisito: Egomanzia II.*

CAUTERIZZARE: Dopo un minuto di lavoro il mago può causare Guarigione! Dolore 4! **[rimosso il requisito locazione azzerata]** *Requisiti: Piromanzia I*

CERIMONIALISTA: puoi utilizzare i cerimoniali, si tratta di un genere di magia a metà tra i rituali e gli incantesimi maggiori. Ogni cerimoniale richiede solitamente la spesa di 1 cartellino stilla, 5 minuti per l'esecuzione, un numero variabile di contributori e non richiede la presenza di un master. Trovi i cerimoniali nel gioco scritti su pergamene oppure impressi in oggetti magici. Puoi eseguire rituali minori senza subire conseguenze (ad esempio il rituale predisposto come chiave per aprire una porta). *Requisiti: una sfera di magia o Estasiato*

RITUALISTA: puoi eseguire rituali, il genere di magia più complessa e potente (Vedi capitolo magia e Sommo Compendio Sez. oggetti magici e rituali) puoi fare ricerche per creare cerimoniali e rituali nuovi.

Ritualità di base: Tutti richiedono di **trovarsi in una zona rituale**, [aggiunta post riunione coi master, di base un rituale richiede sempre la zona rituale, quelli avanzati consentiranno di ignorare anche questo requisito] almeno 5 minuti di durata, 2 contributori (anche senza capacità magiche) due oggetti di scena che devono essere coinvolti in qualche modo attivo nel rituale. I reagenti richiesti sono sempre di tipo "essenza", è possibile usare reagenti "quintessenza" senza ottenere ne vantaggi ne svantaggi.

- **Contrastare:** Rituale che richiede il sacrificio di 3 stille e 4 reagenti per rimuove un effetto "Veritas arcano". Il mago deve poter toccare qualcosa di fisico su cui è concentrato il rituale. Ritualità che coinvolgono aree

vaste richiedono il contatto con un luogo specifico, in assenza di ciò, non è possibile rimuoverli con questo rituale. Questo rituale non ha alcun effetto nel caso di eventuali "Sigilli" se non soddisfa le richieste per la rimozione.

- **Analizzare:** Richiede il sacrificio di 1 stille e 4 reagenti, Consente di dare concretezza allo spirito dei luoghi o degli oggetti per poter fare alcune domande sulla loro storia e sulle loro caratteristiche.
- **Spiriti consiglieri locali:** consente di convocare gli spiriti locali per avere visioni, informazioni, sensazioni, cenni su quanto è accaduto in un luogo. Potrebbe essere richiesto un sacrificio o un favore in cambio. E' possibile che a causa di questo rituale si venga richiamati da creature che non intendono o non possono né muoversi né apparire presso la zona rituale.
- **Emulazione arcana imperfetta:** 1 stille 1 reagente (2 per capacità che richiedono stille) 4 reagenti, consente di replicare su se stessi una capacità della propria sfera (Incanto o abilità arcana) che svanirà alla fine del prossimo combattimento. La capacità può sempre avere un difetto deciso dal master al posto della scarsa durata in accordo col ritualista.

Riti più evoluti possono avere qualsiasi risultato, dal dare una mutazione all'infliggere una maledizione, dal vincolare creature arcane agli oggetti e renderli così magici, al riportare in vita un defunto. Per utilizzare un rituale che non sia tra quelli base occorre procurarsi il testo del rituale in gioco, o un oggetto magico superiore o avere accesso al rituale come privilegio (es. appartenendo a una particolare scuola di magia). Ritualista è un talento che si basa sull'interpretazione. La buona riuscita di un rituale verrà decisa da un master anche in base all'effetto scenico. Maggiore è l'effetto voluto maggiore dovrà essere la spettacolarità del rituale. Non si richiedono effetti speciali ma una giusta dose di partecipanti e di interpretazione. Per effettuare un rituale bisogna avvisare i Master con un anticipo di almeno 60 minuti. Sacrificare più della richiesta minima non altera in alcun modo il successo del rituale.

Requisiti: 1 livello in una sfera, Cerimonialista

CHIAVE DI BRINA: L'incantatore con questo talento può scassinare serrature come se avesse un talento Lesto I e un valore di "scassinare" pari al doppio del suo livello nelle sfere di aeromanzia + idromanzia (se si hanno entrambe le sfere si sommano). Non è possibile abbinare a questo incantesimo alcun oggetto non magico. *Requisiti: Aeromanzia I o Idromanzia I*

ESORCISMO LEGALE: il personaggio può dichiarare Sventra Demoni! in corpo a corpo. *Requisito: Egomanzia II.*

EVOCATORE: il personaggio può avere al proprio servizio una o più creature arcane purché sia in grado di controllarle spendendo CCA in misura pari alla loro DCA. La creatura viene interpretata da una persona truccata adeguatamente che deve essere trovata dall'evocatore stesso. Se non si possiede Richiamo Arcano è possibile richiamare le creature arcane esiliate dal piano materiale (ossia i cui punti ferita sono stati azzerati ma che non ha subito annienta o chiamate di morte istantanea) dopo un'ora dalla loro eliminazione. È sufficiente che l'evocatore e lo "spirito" della creatura siano entro 3 metri e che l'evocatore reciti una formula di sei parole seguita dalla dichiarazione Richiamo!. Vedete il bestiario arcano per scegliere un tipo di creatura adeguata alla sfera dell'evocatore. Se la creatura viene annientata in modo definitivo, la CCA usata per controllarla viene persa fino al giorno successivo. Se evocate nuove creature DEVE essere perfettamente palese dall'aspetto che non sono le stesse

che già avete evocato precedentemente. *Requisito: Qualsiasi sfera a I.*

ARTEFICE: come per il talento "Evocatore", ma consente di avere al proprio servizio chimere e costrutti magici. Questa abilità arcana consente anche di ottenere agevolazioni nella creazione di oggetti magici (Vedi sommo compendio). Nota che a differenza delle creature arcane, chimere e costrutti non sono rievocabili. *Requisito: Qualsiasi sfera a I.*

FORTEZZA MENTALE: Resistenza a Comando! *Requisiti: Geomanzia I o Egomanzia I.*

FORTITUDO:

Il personaggio ha accesso a diversi vantaggi cumulabili a seconda del grado di Geomanzia posseduto.

- **Con Geomanzia I:** dichiara Resisto! A Urto! e Acido!!
- **Con Geomanzia II:** dichiara Resisto! Ai danni elementali (Fuoco! Acido!, Folgore! Gelo!),
- **Con Geomanzia III:** dichiara Resisto! a Spacca!
- **Con Geomanzia IV:** dichiara Resisto! a Disintegrazione n!, Dichiara immune a Fuoco! E Acido! Considera immunità tutte le resistenze possedute tranne magico quando entra in una zona speciale. Vale anche per le resistenze non ottenute con Fortitudo.

Requisiti: Geomanzia I

FUSIONE AMBIENTALE: Quando il personaggio viene mandato in coma può istintivamente svanire strappando un cartellino stilla (o una pietra arcana). Deve lasciare sul posto tutto l'equipaggiamento che portava con sé. Il mago riappare il giorno successivo dopo un dolorosissimo processo di riagggregazione. *Requisiti: Una sfera IV tra Idromanzia, Aeromanzia, Animanzia, Geomanzia.*

GUIDA DELLA CARNE: Si può usare un tratto inumano per livello ma non si possono usare combinati. Mammiferi: pelliccia, artigli I, artigli II, Bestiale I. Rettili: bestiale I, ghiandole del cobra I, ghiandole del cobra II, scaglie. Volatili: bestiale I, artigli I, artigli II, planata. Non si può usare una bestia diversa fino all'alba successiva. *Requisiti: Animanzia I*

GUIDA SPIRITUALE: consente di conferire, fino alla successiva alba, dei talenti al bersaglio, infondendo spiriti naturali nel suo corpo. Scrivete su un vostro cartellino stilla il numero PG, "guida spirituale" e il talento donato. Si può donare Esploratore (Volpe), Coraggio I (Leone), Cavaliere (Cavallo), Marinaio (Salmone), o Portatore più Spezzacatene (Orso) Vista acuta I o vista acuta I sale di un livello (Aquila). *Requisiti: Animanzia I.*

ISPIRARE RABBIA: Parlando 5 minuti con qualcuno puoi causargli con ravvicinato un Comando! obbligando il bersaglio ad istantanei atti di violenza verso qualcuno. *Requisiti: aeromanzia I o piromanzia I o demonologia I*

LAMA SACRIFICALE: L'incantatore con un pugnale recante esplicitamente la runa della sfera di magia usata può causare Fatale su un bersaglio vivente (chiedere sempre conferma) e, **se il fatale ha effetto**, causare a contatto Guarigione o Disperdiveleni su un bersaglio adiacente, oppure usare il sacrificato come reagente quintessenza in un rituale. *Requisiti: Demonologia III o Negromanzia II*

MALOCCHIO:

- Livello magia I: quando trovi uno spirito che potresti scacciare, puoi assorbirlo e controllarlo come se fosse un oggetto magico senza ingombro.
- Livello magia II: quando qualcuno accetta da te un oggetto, insieme con il cartellino dell'oggetto puoi passare uno o più spiriti che controlli e che hai addosso.
- Livello magia III: quando qualcuno ti tocca in qualsiasi momento, fuori da un combattimento (ad esempio durante una perquisizione) puoi passargli uno o più spiriti che controlli e che hai addosso.
- Livello magia IV: puoi lasciare di guardia uno o più spiriti che controlli come trappole, apponendone il cartellino in modo visibile in uno scrigno, un sacco o in un luogo. Da lì, come da regole, appena il cartellino spirito verrà visto cercherà di controllare la vittima.
- Livello magia IV e Giusto Potere: conoscendo il nome con cui si identifica una creatura e avendone chiara la fisionomia, puoi fare un'azione inter-evento per mandare un tuo spirito verso la vittima (provvederà il master).

Requisiti: qualsiasi sfera ad I

PASSO SILVESTRE: Se mentre non sei visto ti nascondi dietro un albero od una siepe, guadagni e mantieni Occultamento! anche quando passi tra uno o l'altro a distanza massima di 3 metri. *Requisito: animanzia I o negromanzia I*

PASSO D'OMBRA: Ti puoi occultare toccando una parete e recitando la formula + nome magia e puoi spostarti tenendo la schiena alla parete a ogni passo (non puoi attraversare varchi). *Requisiti: negromanzia I, Alchimanzia I o Geomanzia I*

RAFFINAZIONE E INFUSIONE: Consente di creare prodotti alchemici infusi di energia arcana. Alchimanzia può essere usata per tutte le pozioni, le altre sfere solo per alcune. Vedi Sommo Compendio. *Requisiti: Alchimanzia I oppure un'altra sfera a III e Alchimia*

RESISTERE ALL'ELEMENTO: il mago dichiara Resisto! a un danno collegato alla sfera (o sfere) di magia da lui conosciuta/e. Nel caso conosca più di una sfera di magia può attivare una sola resistenza alla volta. Per cambiare il danno a cui è resistente deve recitare una formula magica che segue le regole di quelle per gli incantesimi seguita dalla chiamata Resisto a (tipo di danno)!

Aeromanzia: Perforante!; Geomanzia: Colpo!; Animanzia: Sonno!; Idromanzia: Urto!; Demonologia: Terrore N!; Negromanzia e Taumaturgia: Mortale N!; Egomanzia: Confusione N!; Piromanzia: Fuoco!. *Requisiti: una qualsiasi sfera di magia a I esclusa Alchimanzia.*

RIPARAZIONE: in 30 secondi di lavoro reintegri tutti i PA della locazione o curi 1 PF ai costrutti e alle strutture. *Requisiti: geomanzia I o alchimanzia I*

SISMA: il personaggio tenendo prima la mano verso l'alto e poi toccando il terreno può causare "esplosione! urto!" *Requisiti: geomanzia II, aeromanzia III o egomanzia III*

TELA IPNOTICA: questo talento può essere usato solo "non in presenza di un combattimento" e richiede che il bersaglio sia addormentato, in coma o legato.

Spiegate al bersaglio il talento in modo da evitare fraintendimenti e poi fate un minuto di formule magiche o gesti mistici, al termine dei quali potete porre un *Comando!* sul bersaglio.

- Il Comando! deve avere una durata massima di qualche secondo e non continuativa. In caso venga posto un Comando continuativo l'effetto avrà luogo per pochi istanti.
 - L'effetto può scatenarsi in un momento definito. Se ordini "appena scende la sera uccidi il tuo capo" il Comando si attiverà la sera e si esaurirà solo quando il bersaglio avrà tentato di uccidere il suo capo.
 - Se l'azione ha più possibili conclusioni il Comando! si esaurirà quando ne verrà soddisfatta una.
 - Se il bersaglio è in coma quando subisce questa abilità arcana non ricorderà chi lo ha vincolato, ma potrebbe ricordare chi lo ha steso, se il bersaglio è solo legato invece ricorderà tutto.
- Alterare l'istinto: spendendo una stilla puoi imporre su una persona un modo di agire assolutamente generico che durerà fino all'alba successiva come "non mentire mai", "non usare armi", "ubbidisci a chi si veste di rosso". Non puoi imporre fedeltà verso te o un gruppo di persone ben delinuate.
- Oblivio (solo demonologia): spendendo una stilla tutte le informazioni passate presenti e future sul Comando! verranno dimenticate quando questo si esaurisce.

Requisiti: animanzia I o demonologia I

TOCCO FATATO: il personaggio può dichiarare a volontà **Dominio N** toccando il bersaglio. N è uguale al livello della sfera meno 1. *Requisito: Demonologia II o Animanzia II*

GIUSTO POTERE: Aumenta di 1 la CCA del personaggio e consente di potenziare al massimo alcuni incantesimi. *Requisiti: IV livello di qualsiasi sfera.*

TOCCO LENITIVO: con trenta secondi di lavoro causi guarigione al tocco. Non puoi usare questa capacità in presenza di combattimenti! **La chiamata di tocco lenitivo non da inizio al combattimento per il suo utilizzatore (che quindi resta non in combattimento,)**

Requisiti: Taumaturgia I o Idromanzia I o Geomanzia I

VELO D'OMBRA:

- Demonologia I o altre Sfere Livello II: dichiara Immune! a Veritas percezione sulle tue aeree magiche (generate dalla presenza di spiriti o di sfere, oggetti o effetti di natura magica che porti con te); la tua refrattarietà viene percepita.
- Demonologia II o altre Sfere Livello III: invece di dichiarare Immune! a Veritas percezione sulle tue aeree magiche, puoi ignorare l'effetto ed evitare di dichiararne la presenza.
- Demonologia III o altre Sfere Livello IV: quando subisci Veritas[Qualsiasi tranne arcano] sulle tue aeree magiche, puoi dichiarare di possedere una o più sfere magiche a tua scelta.
- Demonologia IV: quando subisci una qualunque chiamata Veritas relativa alle tue aeree magiche, puoi dichiarare di possedere una o più sfere magiche a tua

scelta

Requisito: demonologia I o qualsiasi altra sfera a II

VIRTÙ DEL SEGUGIO : il talento ha effetti diversi a seconda del livello raggiunto in Egomanzia:

- Egomanzia I: il personaggio percepisce la presenza di creature occultate o passaggi segreti o altre cose nascoste, ma in modo impreciso, come se avesse vista acuta I
- Egomanzia II: il personaggio vede l'Occultamento inoltre può dichiarare non in combattimento "Voce! Veritas Percezione!! rivelate se la magia è con voi" (oggetti magici, incantatori e creature arcane)
- Egomanzia III: il personaggio può, toccando un altro personaggio, dichiarare "Veritas Percezione, rivela le sfere di magia che possiedi". Il bersaglio deve dichiarare tutte le sfere di magia che possiede ma non il loro valore di potere. Questo potere può essere usato a volontà nel corso della giornata, anche più volte sullo stesso soggetto. Non può essere utilizzato su soggetti che stanno combattendo o quando il mago stesso è coinvolto in un combattimento.
- Egomanzia IV: il personaggio è immune a Occultamento!

Incantesimi

Gli incantesimi minori possono essere usati a volontà mentre quelli maggiori richiedono il sacrificio di un cartellino stilla. Prima della dichiarazione ogni incantesimo deve essere preceduto dalla formula "Miei arcani poteri io vi scatenò" (vedi capitolo Magia)

ARCIERE ARCANO

Sfere richieste: Aeromanzia I, Piromanzia I, Egomanzia I, Animanzia II o Idromanzia II.

Tipo: Incantesimo Minore

Quando incocca la freccia l'arciere deve recitare la formula, che darà potere alla freccia finché non verrà scoccata o tolta dall'arco.

- Piromanzia I + armi da tiro: Freccia rossa (causa fuoco intenso)
- Aeromanzia I +arciere esperto I: Freccia azzurra (causa folgore dolore 4)
- Egomanzia I + Arciere esperto I: freccia argento (causa folgore domine)
- Animanzia II+ Arciere esperto I: freccia verde (Causa perforante sonno 4)
- Idromanzia II+Arciere esperto I: freccia bianca (Causa gelo infetto)

FLUSSO ETERICO

Sfere richieste: Aeromanzia I o Taumaturgia I.

Tipo: Incantesimo Minore e Maggiore

Come incantesimo minore questo incanto consente di trasferire una propria stilla d'animo a un'altra creatura assolutamente consenziente, come incantesimo maggiore causa al bersaglio "Veritas arcano fino alla fine di questo combattimento dichiaro elusione ai dardi, alle onde e alle esplosioni"

ATTACCO ARCANO

Sfere richieste: Qualsiasi sfera a I tra quelle utilizzabili

Tipo: Incantesimo Minore

SFERA	DANNO	SFERA	DANNO
Aeromanzia	Folgore! Intenso!	Idromanzia	Gelo! Intenso!
Demonologia	Magico!	Negromanzia	Acido! Intenso!
Egomanzia	Magico! Intenso!	Piromanzia	Fuoco! Intenso!
Geomanzia	Colpo! Urto!	Alchimanzia	Folgore!

Per usare questo incantesimo il mago deve procurarsi una sfera fisica di gommapiuma del colore della sfera di magia che intende utilizzare per attaccare. In battaglia potrà recitare la formula e successivamente scagliare la sfera, infliggendo un danno speciale al bersaglio a seconda del tipo di energia utilizzata. È permesso sia raccogliere la sfera dopo il lancio che munirsi di più di una sfera.

ATTERRARE

Sfere richieste: Aeromanzia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

- Con una sfera ad I: dichiara Dardo dell'Urto!
- Con Aeromanzia, Geomanzia o Idromanzia II: dichiara Dardo dell'Urto Intenso!
- Con Aeromanzia o Geomanzia III: dichiara Onda dell'Urto Intenso!

AURA MALEFICA

Sfere richieste: Demonologia I o Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiarazione: Onda di Terrore N!. Con una sfera ad I N è 3, con II N è 6, con III è Intenso!

BANDIRE IL MALE

Sfere richieste: Taumaturgia II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dichiarazione: Dardo dell'esorcismo devastante!

Requisiti: Scacciare il Male

DOMINAZIONE

Sfera richiesta: Animanzia II o Demonologia II

Tipo: Incantesimo maggiore

Dichiarazione: Dardo di **Dominio N**, con N = 4 se la sfera è a II, 6 se la sfera è a III, 8 se è a IV, Intenso se si ha Demonologia IV e Maestro, Devastante se si ha IV livello, Maestro e Giusto Potere.

EROE NON-MORTO

Sfera richiesta: Negromanzia II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dopo aver recitato la formula il mago scrive sul cartellino stilla "Eroe Non-Morto" e il proprio codice PG, lo dà a un cadavere e questo si rialza come non-morto fino alla fine della giornata e poi muore normalmente. La razza cambia in razza originale + insepolto non morto.

L'eroe mantiene tutte le capacità che aveva da vivo tranne Taumaturgia e gli incantesimi da questa attivati, in più guadagna Negromanzia III, Non-Morto e sensibilità a domine!

Può controllare non-morti per conto del negromante, ma questi devono sempre stargli vicini (possono allontanarsi massimo 20 metri) e in caso di sua morte vengono distrutti. L'eroe non-morto è consapevole, ricorda chi era ma in ogni caso ubbidirà al meglio delle sue possibilità al suo creatore.

Nonostante la consapevolezza non ha un'anima.

ETEREO

Sfere richieste: Demonologia II, Idromanzia II, Negromanzia II, o Aeromanzia I

Tipo: Incantesimo Maggiore

- **Sfera a II (I Aeromanzia):** Il personaggio diviene Etereo! Solo per attraversare pareti o porte in gioco. Le porte attraversabili da questo incantesimo verranno segnalate attraverso un cartello mentre le pareti attraversabili sono simulate da uno spago. Le pareti in murature (quelle "vere") non sono mai attraversabili, ovviamente. Per lanciare questo incantesimo il personaggio deve trovarsi a 1 metro o meno dalla parete o porta che intende attraversare e dopo aver pronunciato la formula e l'effetto deve oltrepassare la parete.
- **Sfera a III (II aeromanzia):** Il mago diviene Etereo! E rimane tale per tutto il combattimento a meno che egli stesso non decida di interrompere l'effetto
- **Sfera IV (III aeromanzia):** il mago può raccogliere oggetti o spostare persone pur rimanendo etereo, se il mago tocca una persona anche questa diviene eterea finché il contatto permane

Nota: una creatura eterea NON può fare danni fisici o interagire col mondo fisico, ad esempio prendendo oggetti non eteri

FOSCHIA

Sfere richieste: Demonologia II, Idromanzia II, Negromanzia II o Aeromanzia I

Tipo: Incantesimo maggiore

Il personaggio e gli eventuali alleati che lo toccano vengono circondati da una leggera foschia che li rende a tutti gli effetti invisibili e fintanto che rimangono immobili sono soggetti a occultamento intenso! La foschia inoltre non viene notata.

FULMINE

Sfera richiesta: Aeromanzia I

Tipo: incantesimo maggiore

- **Aeromanzia I** dichiara Dardo Folgore!
- **Aeromanzia II** dichiara Dardo Folgore Confusione 4!
- **Aeromanzia III** Dardo Folgore Confusione Intenso!
- **Aeromanzia IV** Onda Folgore Confusione Intenso!
-

GOFFAGGINE

Sfere richieste: una qualsiasi a II

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiarazione: Dardo della goffaggine!

GUARIGIONE

Sfere richieste: Idromanzia I o Taumaturgia I

Tipo: Incantesimo Minore

- **I livello:** A contatto consente di "infliggere" l'effetto Guarigione disperdicibi! [disperde i bonus di cibi e pozioni, come sarà chiarito sui cartellini]
- **III livello:** A contatto consente di "infliggere" l'effetto Guarigione!

Requisiti: Tocco lenitivo

IMPULSO ARCANO

Sfere richieste: Qualsiasi sfera a I tra quelle utilizzabili

Tipo: incantesimo minore

Per usare questo incantesimo il personaggio deve procurarsi una sfera di gommapiuma del colore della sfera di magia che intende utilizzare per attaccare ma con un segno bianco che la differenzi da attacco arcano, in battaglia potrà recitare la formula e successivamente scagliare la sfera, infliggendo un effetto al bersaglio a seconda del tipo di energia utilizzata. È permesso sia raccogliere la sfera dopo il lancio che munirsi di più di una sfera.

SFERA	EFFETTO	SFERA	EFFETTO
Aeromanzia	Confusione Intenso!	Idromanzia	Goffaggine Intenso!
Demonologia	Dolore 4!	Geomanzia	Confusione 6!
Egomanzia	Paralisi 4!	Animanzia	Sonno 4!

INCANTARE

Sfere Richieste: qualsiasi a I

Tipo: Incantesimo Maggiore

Consente di far causare per un giorno un singolo effetto o potenziamento tra quelli in lista ad un'arma. Scrivete su un cartellino stilla da attaccare all'arma incantata: il vostro codice PG + incantare + la data corrente + la sfera usata + ovviamente il tipo di effetto dato.

SFERA	DANNO	SFERA	DANNO
Aeromanzia / Alchimanzia	Folgore!	Idromanzia	Gelo!
Demonologia	Confusione 6! o Sonno 4!	Negromanzia / Animanzia	Acido! o Terrore 6!
Egomanzia	Folgore! Annientare! Domine! Speciale: Magico! Fino a fine combattimento.	Piromanzia	Fuoco!
Geomanzia	Urto !	Taumaturgia	Esorcismo 4!

INFERNO

Sfera richiesta: Piromanzia II

- **Tipo:** Incantesimo Maggiore
- **Piromanzia II** dichiara Onda di Fuoco!
- **Piromanzia III** dichiara Onda di Fuoco Dolore 3!
- **Piromanzia IV** Onda di Fuoco Dolore Intenso!
- **Piromanzia IV e Maestro e Giusto Potere** causa Onda di Fuoco Dolore Devastante!.

LIBERAZIONE

Sfere richieste: Egomanzia I, Demonologia I o Taumaturgia II

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiarazione: Disperdi Comando! O Disperdi paralisi!

LUCE

Sfere richieste: Qualsiasi I

Tipo: Incantesimo Minore

Il mago utilizza il suo potere per creare della luce. Per simulare la luce creata dall'incantesimo il PG deve utilizzare una piccola torcia elettrica. Una volta che la torcia viene spenta per riaccenderla deve essere utilizzato nuovamente l'incantesimo. Negromanzia deve ripetere tre volte la formula per attivare quest'incanto

PROTEZIONE

Sfera richiesta: Qualunque a II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Il mago recita la formula, tocca un compagno o se stesso e sul "Cartellino stilla" scrive **una singola** -Immunità a [effetto]-, il suo codice PG e lo consegna al bersaglio dell'incantesimo. Da quel momento fino all'alba successiva il bersaglio avrà l'immunità all'effetto in questione. Magico! è un'eccezione, al massimo si ottiene la resistenza nel caso di modificatori semplicemente si ignorano le conseguenze (domine e infetto)

SFERA	EFFETTI	SFERA	EFFETTI
Aeromanzia	Folgore! Perforante! Confusione n! Urto!	Idromanzia	Gelo! Paralisi n!
Demonologia	Magico! Comando! Paralisi n!	Negromanzia	Acido! Terrore n! domine!
Egomanzia	Magico! Un effetto mentale	Piromanzia	Fuoco! Dolore n!
Geomanzia	Tutti i danni e gli effetti mentali	Alchimanzia	Folgore! Veritas Arcano:Scacciare tutti gli spiriti che cercano di controllare il protetto fino all'alba successiva.
Animanzia	Un effetto mentale! Veritas Arcano: Scacciare tutti gli spiriti che cercano di controllare il protetto fino all'alba successiva	Taumaturgia	Dolore n! Terrore n! Infetto!, Mortale n! Disintegrazione n!

NERA PARODIA

Sfera richiesta: Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Questo incantesimo consente due effetti: il primo dichiarato con Animati Insepolti! rianima e controlla come una specie di marionetta assolutamente ubbidiente un cadavere per ogni livello di negromanzia.

Il secondo invece è taumaturgia non-morti! che rigenera completamente le ferite delle creature non-morte.

Se gli insepolti creati con questo incantesimo vengono distrutti non è possibile rianimarli nuovamente, ed in ogni caso diverranno polvere all'alba successiva (o dopo un'ora di noia).

Gli insepolti rianimati con questo talento ottengono il tratto razziale "non morto" e il descrittore razziale "non morto insepolto marionetta", perdono i talenti istruzione, occultismo ed i talenti a questi annessi. I corpi rianimati hanno vaghi ricordi di quando erano vivi ma nessuna informazione utile e sono soggetti a stupidità. Alternativamente vengono rianimati come "marionette guardiane", perdono tutte le caratteristiche che avevano tranne eventuali uso scudi o uso armature, sono stupidi e senza capacità di iniziativa, incapaci di parlare, hanno 4 Pf e se portano un'armatura hanno 1 PA corporeo (l'armatura è malandata).

In tutti i casi i non-morti rianimati con questo incantesimo sono **SENSIBILI!** A domine.

E' possibile sostituire il corpo del PG/PNG "rianimato" con un terzo giocatore che sia evidentemente vestito da non-morto qualora sia necessario (ad esempio il PNG è un master o il morto deve andare a casa)

PARLARE CON I MORTI

Sfera richiesta: Negromanzia I

Tipo: Incantesimo minore

Il negromante può infliggere ad un cadavere: "Veritas Arcano! Cadavere rispondi si o no a tre mie domande e poi divieni polvere." L'incantesimo può essere usato solo su cadaveri morti nell'evento corrente.

Lo spirito del morto è obbligato a rispondere solo "si" o "no", ed a farlo sinceramente. Al termine dell'incantesimo il cadavere diventa polvere.

PELLE D'ACCIAIO

Sfere richieste: Egomanzia I o Geomanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Il personaggio sfrutta le sue energie magiche per indurire la pelle fino a renderla più dura dell'acciaio diventando immune a Colpo! E Perforante! Affinché l'incantesimo abbia effetto il PG deve ripetere continuamente la formula seguita dall'effetto (Immune colpo perforante!). Se interrompe la recitazione l'incantesimo ha termine. Per riattivarlo basta semplicemente ripetere la formula ma se si viene colpiti in questo lasso di tempo ovviamente si perde l'incanto poiché la magia funziona dopo che viene conclusa la recitazione della prima formula. Durante l'uso di questo incantesimo il PG può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque rendere immune altre persone a Colpo! E Perforante! toccandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni però mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare né formula né cantilena ma solo dichiarare Immune! Quando verrà colpita dal danno appropriato, tuttavia rimarrà protetta solo se riuscirà a mantenere un contatto fisico col mago.

PELLE DI DRAGONE

Sfere richieste: Geomanzia I, Piromanzia I, Aeromanzia I, Idromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Il personaggio sfrutta le sue energie magiche per rendere la sua pelle insensibile a una data energia o all'acido diventando immune a un danno elementare (acido, folgore, fuoco o gelo) Affinché l'incantesimo abbia effetto il PG deve ripetere continuamente la formula seguita dall'effetto (Immune + il danno a cui è immune). Se interrompe la recitazione l'incantesimo ha termine. Per riattivarlo basta semplicemente ripetere la formula ma se si viene colpiti in questo lasso di tempo ovviamente si perde l'incanto poiché la magia funziona dopo che viene conclusa la recitazione della prima formula. Durante l'uso di questo incantesimo il mago può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque rendere immune altre persone Tocandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni però mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare né formula né cantilena ma solo dichiarare Immune! Quando verrà colpita dal danno appropriato, tuttavia rimarrà protetta solo se riuscirà a mantenere un contatto fisico col mago.

Geomanzia un qualsiasi danno elementare, piromanzia solo fuoco, aeromanzia solo folgore, idromanzia solo gelo

PIRODARDO

Sfera richiesta: Piromanzia I

Tipo: Incantesimo Maggiore

Con questo incantesimo, il PG crea dal nulla delle fiamme che lancia con precisione verso un bersaglio.

- **Sfera a I:** Dichiaro Dardo di Fuoco!
- **Sfera a II:** Dichiaro Dardo di fuoco Intenso
- **Sfera a III:** Dichiaro Dardo di fuoco Devastante

- **Sfera a IV:** Dichiaro Dardo di Fuoco Magico Devastante!

PURIFICAZIONE

Sfere richieste: Egomanzia I o Taumaturgia I

Tipo: Incantesimo Minore

- **Sfera a I:** Dichiaro Dispersione dei Veleni!
- **Sfera a II:** Dichiaro Dispersione del Terrore!
- **Sfera a III:** Dichiaro Dispersione degli Effetti Mentali!

RIBELLASANGUE

Sfere richieste: Animanzia I, Demonologia I o Idromanzia I

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dichiarazione: Dardo del Dolore N! Con la sfera a I N è 4, a II è 7, a III è Intenso e a IV è Devastante.

RICHIAMO ARCANO

Sfere richieste: Qualsiasi liv. I

Tipo: incanto minore

La creatura arcana uccisa con le braccia incrociate si dirige verso il proprio evocatore il quale a contatto con la creatura potrà usare l'incanto "richiamo" che fa rimaterializzare la creatura arcana immediatamente con tutti i punti ferita originari e la possibilità di comportarsi come se fosse appena entrata in combattimento. Nota che le creature più potenti richiedono una qualche condizione per poter essere rievocati (la più comune è dar loro una stilla o una pietra arcana). Le creature più caratteristiche di Alchimanzia e Taumaturgia non beneficiano di questa capacità, o ne beneficiano in modo più difficoltoso.

RIVITALIZZARE

Sfere Richieste: Taumaturgia IV, Purificazione, Guarigione

Tipo: incantesimo Maggiore

A contatto consente di "infliggere" l'effetto Taumaturgia!

SPEZZAINCANTESIMI

Sfera richiesta: Egomanzia II, Antimagia

Tipo: Incantesimo Maggiore

Permette di causare "Dardo disperdi incanti devastante!"

N.B.: i bersagli colpiti fino all'alba successiva non possono usare incantesimi (con recitazione di formula)

SCACCIARE IL MALE

Sfere richieste: Taumaturgia I, Negromanzia I

Tipo: Incantesimo Minore

Dichiarazione: Onda dell'Esorcismo N!. Con la sfera a I N è 2, con II è 4, con III è 6, con IV è Intenso.

STASI

Sfere Richieste: Egomanzia, Geomanzia, Animanzia o Idromanzia a I

Tipo: Incantesimo maggiore

Dichiarazione: Dardo della Paralisi N!. Con la sfera a I N è 3, a II è 6, a III è 9, a IV è Intenso e a IV e con Maestro e Volontà I è Devastante.

TOCCO VOLTAICO

Sfere Richieste: Alchimanzia II

Tipo: Incantesimo Maggiore

Dopo aver recitato la formula e toccato la propria arma da corpo a corpo, con il primo attacco andato a segno (in ogni caso prima dell'alba successiva) l'incantatore può dichiarare a seconda del livello:

- **Alchimanzia II:** Fuoco Devastante
- **Alchimanzia III:** Folgore Devastante
- **Alchimanzia IV:** Paralisi Devastante

Talenti speciali

Vero nobile, il talento sociale

Nobile è un talento particolare. È l'unico talento sociale presente in questo manuale. Esistono due categorie di nobili: quelli bastardi (1/4 o 2/4 di sangue nobile Talento Sangue Nobile), e lignaggio puro (3/4 o 4/4 di sangue nobile Talento Vero Nobile). Con questo talento siete di fatto considerati nobili di puro lignaggio.

Si possono creare personaggi nobili a partire dai bandi aperti dai master. Qualunque giocatore può fare un personaggio nobile. Un personaggio nobile è un personaggio limitato: se infrange palesemente i suoi obblighi viene cancellato, anche senza preavviso.

Al momento della creazione di un personaggio nobile è indispensabile accordarsi con i master per l'ossatura della storia del personaggio.

Solitamente i bandi dei master riguardano determinate categorie di nobili (es. cavalieri per un'ambientazione in cui la milizia deve essere riorganizzata). Se non è stato esplicitamente vietato però è possibile proporre dei personaggi nobili: se dovessero risultare interessanti potrebbero essere accettati.

Maggiori sono i privilegi, maggiori sono gli obblighi del personaggio e i suoi contatti sociali con PNG dell'ambientazione.

È un talento che, se usato male, risulta inutile: non dà automaticamente potere e ricchezza ma può essere la base per interpretare splendidi personaggi. Si fa notare che i bastardi pur avendo solitamente meno contatti e minor potere iniziale hanno sempre minori obblighi dei personaggi con lignaggio puro.

Fare il nobile non significa avere un master che ordina agli altri personaggi di ubbidire, ma dà comunque i seguenti vantaggi:

- **Araldica:** sai riconoscere i nobili veri o finti quando li vedi, spesso ne sai capire anche il casato (se parli un po' con qualcuno puoi usare "Veritas percezione [con ravvicinato] rivela se sei nobile e il tuo casato")
- Spesso egli avrà una via privilegiata per dare inizio alle quest e dare informazioni ai personaggi;
- Si ha una carica rilevante, come ad esempio Cavaliere o Monsignore (ovviamente più alta dei Sangue Nobile), e si è sempre un passo avanti ai plebei nel far carriera.
- Si suppone che ogni Vero Nobile abbia almeno un anziano mentore a disposizione. Per tale ragione ogni nobile ha accesso a una lista di talenti in tema, a cui solitamente hanno accesso anche i seguaci dello stesso.
- Il Vero Nobile può gestire infiniti feudi e quartieri cittadini a suo nome, mentre un plebeo può gestirne al massimo uno.
- Amici e parenti spesso sono tra i PNG più influenti della zona.

Patti misterici

Tutti questi talenti si legano ad antichi patti con creature arcane presenti sul piano materiale. Un personaggio può invocare il patto quando interagisce con creature che lo riconoscono. Ad esempio se un elfo che conosce il patto smeraldo ha a che fare con delle driadi può dire "veritas arcano invoco con cuore sincero il patto smeraldo", se il patto viene riconosciuto le creature tratteranno chi possiede il patto come un loro pari. Per maggiori informazioni vedi Sommo Compendio sezione rituali (Di solito nel patto sono compresi accordi e cavilli antichi).

I patti misterici possono essere imparati solo da: Fomori, elfi, coboldi, draconici, gnomi. Nota che i fomori hanno ereditato il "Patto del Viaggiatore" dai draceni.

PATTO SMERALDO: Il PG quando deve sollevare qualcosa ottiene come talento temporaneo forza straordinaria (assolutamente non per le risse). Se il PG possiede forza straordinaria, quando si siede su qualcuno è considerato oggetto inamovibile (veritas arcano) finché è cosciente. Questo patto viene riconosciuto da creature di geomanzia o animanzia.

PATTO DEL SILENZIO: Il potere funziona solo se si possiede il talento Nascondersi. Consente di far nascondere un'altra persona con armatura leggera o nessuna armatura. Questo patto viene riconosciuto da creature di animanzia o negromanzia.

PATTO DELLA SAGGEZZA: il PG ha accesso a azioni inter-evento che danno risposte su misteri del mondo. Spiriti e creature arcane cercheranno la risposta e si aspetteranno lo stesso dal personaggio. Questo patto viene riconosciuto da creature di tutti i tipi, ma solitamente sagge e antiche.

PATTO DEL DOMINIO: Il PG può dichiarare [ravvicinato] "Comando!, creatura della natura [animantica] soddisfa la mia richiesta nel nome dei grandi draghi". Questo patto viene riconosciuto da creature animantiche e legate ai quattro elementi.

PATTO DEL VIAGGIATORE: Consente al PG un viaggio extracorporeo come azione Inter-evento per entrare in comunicazione con entità mistiche. Questo patto viene riconosciuto da demoni, creature egomantiche e negromantiche (Fomori)

Estasiato, il talento sacro

In un momento della tua vita la tua anima ha toccato l'essenza del divino, per un fugace istante, ma tanto è bastato a segnarti per la vita. Per avere questo talento devi inviare un BG ai master con informazioni sull'ordine a cui appartieni, che deve essere discusso e approvato. Un estasiato non è un "prete", è l'equivalente di un santo che cammina, i master possono mettere bandi per avere PL con questo talento o bloccarlo verso una o più divinità.

L'estasiato ottiene istantaneamente TUTTE queste capacità.

DEVOTO: Ottieni delle limitazioni comportamentali (diventi un PL) legate a un aspetto del divino; ad esempio nel caso di Lex un inquisitore potrebbe essere soggetto a odio verso fomori, demoni, demonologi e non morti, mentre un pio e umile fraticello potrebbe avere l'obbligo di curare qualunque mortale non corrotto e di cercare di redimere anche le canaglie peggiori (sempre mortali non corrotti ovviamente). Mentre magari un seguace di Ecatore potrebbe avere il divieto di curare chiunque, oppure l'obbligo di far seguire (e seguire egli stesso) la filosofia "se ti sfidano uccidili, se non hai il coraggio di sfidare ubbidisci".

CONOSCENZA DEL DIVINO: l'Estasiato capisce istantaneamente se un evento è di origine divina oppure no, come un occultista capisce se un evento è di natura magica; in generale l'adepto ha le stesse capacità di percezione di un occultista, anche se meno precise e tecniche e più istintive. Questa capacità può essere usata "chiedendo ai master" in un momento di tranquillità o dichiarando "Percepisco se qui c'è veramente il divino". Se qualcuno fa rituali o altro dicendo che sono legati al divino, l'Estasiato sa innegabilmente la verità. Se non è occultista non ha capacità di controllare oggetti magici, ma controlla automaticamente quelli legati al proprio dio.

PEDINA SACRA: l'Estasiato inizia a giocare con una Missione Divina ben definita da portare a termine. Il personaggio può inoltre richiedere nuove missioni alla divinità (tramite lo Staff) man mano che completa le precedenti.

DONO DIVINO: nel momento in cui diventa Estasiato o completa una Missione Divina, il personaggio ottiene la conoscenza di un Cerimoniale Divino che potrà utilizzare senza pergamena. Quando usi tale cerimoniale devi invocare a gran voce il nome della tua Divinità. Esso inoltre avrà effetto solo sui fedeli del tuo Dio, a meno che tu non possieda anche il talento Cerimonialista.

Divinità	Sfere Affini	Bonus
Argenteo (Lex, Urannus, Drago D'Argento)	Egomanzia, taumaturgia, negromanzia <i>Nota: Non puoi animare cadaveri</i>	A inizio combattimento mostrando il tuo simbolo sacro puoi causare con ravvicinato "esorcismo intenso!". Devi sempre incentivare la creazione di un ordine costituito stabile ed efficiente
Invitto (Alara, Hexarcus)	Demonologia, Egomanzia, Negromanzia, alchimanzia <i>Nota: Le capacità egomantiche (sfere più poteri esclusivi dell'egomanzia) devono sempre essere più numerose di qualsiasi altra capacità magica.</i>	Pregando per cinque minuti il tuo dio otterrai al prossimo combattimento il potenziamento Domine! In mischia
Sussuratrice (Elyar, La dea)	Tutte	Il personaggio pregando Elyar può ottenere la comprensione di qualunque linguaggio che mai è stato parlato (non di codici)
Il Guercio (Wothan, Wulfen)	Egomanzia, animanzia, idromanzia	Sei resistente a gelo, se hai Figlio dei Ghiacciai divieni immune! Non puoi abbandonare un compagno o alleato che sta combattendo
Latore di ispirazioni (Nomor)	Demonologia	Se hai rapporti sentimentali/carnali con una creatura, puoi concederle una resistenza mentale a tua scelta fino alla fine del prossimo combattimento
Sole Creatore	Piromanzia	Sei resistente a fuoco! Se hai Figlio del Deserto divieni immune! Devi creare oggetti o aiutare qualcuno a crearli
Mortifero (Ecatore o Ecatombe)	Demonologia, piromanzia, negromanzia	Puoi fare Fatale! Con i pugnali, non ti è mai concesso di prestare aiuto a nessuno in coma, nessuno, neppure ai compagni
Gaia (Drago dei monti)	Animanzia, piromanzia, idromanzia, aeromanzia, geomanzia	Il personaggio ignora sempre le zone di terrore se queste sono foreste o grotte
Abominevole (la rinnegata)	Demonologia, negromanzia piromanzia, idromanzia, aeromanzia, geomanzia. <i>Nota: Puoi acquisire le capacità elementari di un solo elemento</i>	Immune al terrore, devi essere completamente e palesemente pazzo.

Madre dei Nichilisti (Entroph)	Negromanzia, demonologia, geomanzia	Puoi potenziare qualunque tuo danno con infetto, non puoi morire per una malattia.
Figlia delle lune (Ta'shyr)	Egomanzia, aeromanzia, animanzia, demonologia	Puoi usare le reliquie di tutte le divinità e tutti i culti come se fossero della tua dea.

2.6 - TRATTI, SEGNI E SVANTAGGI

Tratti Razziali

ESANGUE: il personaggio dichiara Resisto! a Fuoco! e Dolore!. Il personaggio deve essere pallido o albino.

GROTTESCO: il personaggio dichiara Resisto! a Terrore! e Comando! Il personaggio deve essere gobbo o deforme.

NON MORTO: Il personaggio diventa un non-morto, dichiarando Immune! a tutti gli effetti mentali (**Dominio N**, terrore, sonno, dolore, confusione, Comando!), Veritas Ispirazione, Guarigione e Taumaturgia! ed ai danni potenziati con stordisci! mentre dichiara Resisto a Mortale N! Non possono essere resuscitati né subiscono conseguenze da veleni o malattie. Una chiamata seguita dal descrittore "Non-morti!", significa che la dichiarazione ha effetto sui non morti e solo su di essi. (Es. Taumaturgia non-morti!). Non può mai dichiarare Immune! a Domine! (Attenzione, vari non-morti sono sensibili a domine). Se subisce esorcismo si comporta come se subisse terrore. I cibi (gli alcolici sono cibi) non hanno alcun effetto sui non morti (Le pozioni alchemiche sì)

RIGENERAZIONE: Talento tipico della razza troll. A fine combattimento dichiarando Rigenerazione! tutte le ferite guariscono.

Il personaggio è sensibile al fuoco: non può mai dichiarare Resisto! od Immune! se riceve un danno fuoco! e i PF locazionali o corporei si azzerano immediatamente (come se fosse potenziato con devastante!) senza possibilità di rigenerazione (Solo duro a morire od un guaritore possono essere d'aiuto). Se la creatura va in coma e può rigenerare, va in coma stabilizzato (come se fosse bendato), quindi non muore anche se sta in coma più di 5 minuti.

Tratti Inumani

Si tratta di talenti particolari, non insegnabili. Il personaggio viene identificato da un marchio non appartenente alla razza umana che deve essere visibile e ben riconoscibile dal suo costume o dal suo trucco.

ANIMA PERDUTA: la mente della creatura è stata devastata e dichiara immune! a **Dominio N!** e Terrore N!, ma è anche soggetta allo svantaggio stupidità. **Marchio:** squarci sulla pelle, ematomi e simili.

ARTE DRACENA I: (Arte della carne) l'arte dracena è una sfera impura istintiva utilizzabile solo da fomori in cui è presente sangue draceno. A chi tramite poteri o rituali vede il colore della sfera, questa appare come un mix di carne, sangue, ossa e parti corporee che si spostano fluide. La sfera è composta da un mix di demonologia, taumaturgia e animanzia oltre che da qualità fisiche innate (per eventuali analisi viene chiarito questo, i bonus sono solo quelli della sfera stessa). Il draceno fuori dal combattimento al tocco causa Dolore 6!. Inoltre il draceno può consegnare cartellini stilla alle creature da lui plasmate con arti dracene per usarle come canale per "travasare" stille da creatura a creatura. L'arte dracena solitamente è prerogativa di caste sacerdotali femminili. La sfera impura consente di creare servitori (infiniti e chimere), oggetti e pozioni, alterando sostanze viventi o producendole. (Vedi Sommo Compendio). Chi ha Arte Dracena ha automaticamente accesso a tutti i livelli successivi. Requisiti: fomoro. **Marchio:** sprovvisto di bocca, che è

sostituita da 2 sottili fessure; la pelle può essere di un colore qualsiasi, ad eccezione del rosa.

ARTE DRACENA II: (Arte dei fluidi corporei) Il draceno fuori dal combattimento e con molta calma toccando qualcuno per 5 secondi causa **Dominio 4** *Requisiti: razza fomori drahiti o morishi, Arte Dracena I.*

ARTE DRACENA III: (Arte delle ossa):il draceno fuori dal combattimento al tocco causa "Spacca" *Requisito: Razza Fomori Dhraiti, Arte Dracena II.*

ARTE DRACENA IV: (arte dei fluidi extracorporei) Fuori dal combattimento con "ravvicinato" il draceno può causare uno tra: Terrore 4, **Dominio 4**, Sonno 4, Confusione 6. *Requisito: Arte Dracena III.*

ARTIGLI I: il personaggio dispone di artigli retrattili: armi piccole che dichiarano Colpo! e che il giocatore può togliere quando vuole. Quando il mutato utilizza gli artigli e subisce Goffaggine! deve dichiarare Immune! **Marchio:** gli artigli se sono sguainati, altrimenti nulla.

ARTIGLI II: **I danni causati dagli artigli sono potenziati** con Intenso! **Marchio:** gli artigli se sono sguainati, altrimenti nulla.*Requisito: Artigli I.*

BESTIALE I: all'inizio del combattimento può dichiarare Onda di Terrore 3! **Marchio:** un tratto da animale tra capelli, orecchie, naso, volto o bocca.

BESTIALE II: all'inizio del combattimento il personaggio può dichiarare Onda di Terrore 6! **Marchio:** 2 tratti bestiali. *Requisito: Bestiale I.*

BESTIALE III: all'inizio del combattimento può dichiarare Onda di Terrore 8! **Marchio:** aspetto completamente bestiale. *Requisito: Bestiale II*

CODA PODEROSA: la grande coda del personaggio lo aiuta a non cadere quando viene colpito. Il personaggio dichiara Resisto! a Urto!. **Marchio:** una coda che tocchi terra.

CORNA GLORIOSE I: il personaggio possiede delle belle e possenti corna: esse sono per lui uno status symbol e gli concedono un bonus di +2 alla Gloria. **Marchio:** corna da almeno 25 centimetri (2 da toro nel caso dei minotauri)

CORNA GLORIOSE II: il personaggio possiede delle corna stupende e di dimensioni ragguardevoli che gli concedono un ulteriore bonus di +3 alla gloria. **Marchio:** le corna devono essere almeno otto e formare una specie di corona.

DONO DELLA NEBBIA I: il personaggio può occultarsi come se avesse il talento Nascondersi. **Marchio:** pelle cinerea.

DONO DELLA NEBBIA II: Il personaggio può dichiarare Etereo, ma solo per attraversare ostacoli, come le pareti normalmente scalabili con il talento Lesto I senza dover nemmeno attendere i 15 secondi per ciascun lato. **Marchio:** capelli grigi. *Requisito: dono della nebbia I*

DONO DELLA NEBBIA III: il personaggio è sempre Etereo! e intangibile. Inoltre non può più portare alcun oggetto, armi incluse o infliggere danni fisici. **Marchio:** abiti color nebbia. *Requisito: Dono della Nebbia II.*

GHIANDOLE DEL COBRA I: al personaggio sono nate ghiandole velenifere con le quali può secernere un veleno che applica sulle armi. In combattimento può dichiarare Acido! **Marchio:** denti di serpente.

GHIANDOLE DEL COBRA II: il personaggio può sputare il suo veleno e, all'inizio del combattimento, può dichiarare Dardo di Acido Confusione 3! **Marchio:** coda di serpente o cappuccio da cobra o disegni sulla pelle a ricordare la pelle di un cobra reale. *Requisito: Ghiandole del Cobra I.*

GHIANDOLE DEL COBRA III: a mani nude il personaggio può dichiarare Fatale! (simulando il morso). **Marchio:** un altro extra tra quelli di Ghiandole del Cobra II. *Requisito: Ghiandole del Cobra II.*

IGNIFUGO: il personaggio dichiara Immune! a Fuoco! **Marchio:** pelle rossa, o almeno grosse chiazze di pelle color rosso.

MOLTEPLICE: Il personaggio è Immune! a Perforante! **Marchio:** il corpo deve essere composto da più parti come insetti, ossa o teste.

CORAZZA INNATA: il personaggio ottiene 2 PA, non può indossare armature o avere altri tratti inumani che danno PA il personaggio non può usare incanti o talenti di destrezza. **Marchio:** una corazza organica che deve coprire in ogni caso tutto il corpo.

ORGANI SPOSTATI: il personaggio ha una fisionomia interna diversa da quella normale della sua razza. Questo lo rende resistente a colpi mirati a qualche organo vitale ed è quindi resistente a Sventra (nome della sua razza!) **Marchio:** una faccia o un braccio inutile aggiuntivo.

PELLICCIA: il personaggio dichiara Immune! a Gelo! **Marchio:** pelliccia.

PLANATA: come se il personaggio avesse i talenti Marinaio e Cavaliere ma non permette né l'accesso alle rispettive evoluzioni né di portare altri personaggi con se. Inoltre consente di fuggire o entrare in gioco considerando come "zona di fuga" qualunque confine dell'area di gioco non coperto da strutture. **Marchio:** Ali

PREDATORE: cibandosi di una creatura per 30 secondi, può dichiarare Fatale! **Marchio:** denti tipici da animale predatore o dipinti.

PROMESSA OSCURA: Se il personaggio muore, risorgerà come non-morto. In tal caso la mutazione promessa oscura dovrà essere rimossa dalla lista dei talenti, acquisendo invece il tratto non-morto (vedi tratti) e sensibilità a domine!. Il personaggio inoltre non può più spendere PP in questa nuova forma. **Marchio:** dopo la trasformazione il personaggio dovrà avere un aspetto cadaverico. Prima dovrebbe comunque avere qualche dettaglio tetro sul corpo o nel vestire.

PSION I: all'inizio del combattimento può dichiarare Dardo dell'Urto! **Marchio:** un occhio sulla mano o sull'avambraccio. *Requisito: Terzo Occhio.*

PSION II: all'inizio del combattimento il personaggio può dichiarare Dardo dello **Dominio** N! con N pari al numero dei suoi

Gloria. **Marchio:** una bocca aggiuntiva sulla testa o su un braccio. *Requisito: Psion I.*

PSION III: toccando una creatura in coma il personaggio può dire: "Veritas Ispirazione, nel sonno o nello stordimento rispondi a questa domanda" e rivolgerle una qualunque domanda. Questo potere non può essere utilizzato su persone vive e coscienti, né su cadaveri. **Marchio:** un'orecchia aggiuntiva sulla testa o su un braccio. *Requisito: Psion II.*

RIGENERAZIONE: come il talento razziale dei troll, sensibilità a Fuoco! compresa. **Marchio:** escrescenze ossee sul corpo.

SANGUE ARCANO [tipo]: Il personaggio sceglie una sfera, con cui ha un innata affinità; nelle perquisizioni trova oggetti e spiriti relativi a quella sfera; ha CCA 1 verso uno spirito o un oggetto incantato della sua sfera ed è considerato avere il livello di magia minimo necessario ad adoperare l'oggetto. Il personaggio con Sangue Arcano se non ha spiriti può prendere spiriti che è in grado di controllare con questo talento. **Marchio:** colore della sfera almeno a tracce sul corpo o sui capelli

SCAGLIE: Il personaggio non può più usare armature ma le scaglie gli concedono 1 PA. **Marchio:** scaglie e/o la pelle colorata uniformemente di un colore diverso da quello della creatura (mai rosa!)

SPORE SOPORIFERE: il personaggio può dichiarare Sonno 3! con attacchi da mischia. **Marchio:** aspetto da fungo o funghi e muffe che spuntano dal corpo.

TERZO OCCHIO: il terzo occhio permette di vedere chi sta dichiarando Occultamento! **Marchio:** un terzo occhio sulla fronte.

VEGETALE: il personaggio fornisce tre reagenti alchemici ulteriori nei rituali solo per la presenza. **Marchio:** caratteristiche vegetali ben visibili (foglie al posto dei capelli, corteccia al posto della pelle, liane che spuntano ecc.)

Marchi

Questi tratti vengono dati GRATIS in base a particolari situazioni di gioco o di BG, non sono solitamente insegnabili

SCUDO SPIRITUALE N: Dove N è il livello dello spirito. *protegge dalle possessioni di spiriti liv. N a patto che la protezione venga usata appena lo spirito tenta la possessione e che il portatore del marchio interpreti la resistenza alla possessione almeno 30 secondi invocando la sua religione o le sue idee sulla magia in qualche modo, esponendosi ad attacchi o altro*

ADOMBRATO: *Il personaggio sente una forte depressione e mancanza di speranza, un vuoto che sente di colmare, almeno temporaneamente cedendo al vizio e causando al contempo disagio e sofferenza al prossimo.*

Duro a morire non funziona, tutte le malattie, anche lievi fanno entrare il PG in stato "sfinito"

Se il personaggio indulge nel vizio commettendo ingiustizie

può ignorare questo Marchio per il resto dell'evento. Ad esempio Avidità: rubi a qualcuno, lussuria: rapisci qualcuno che ti piace, gola: rubi del cibo e te lo godi e così via. Deve essere qualcosa che non viene completamente ignorato dal resto del mondo, deve avere delle reazioni da terzi.

SLOGATURA: Ti hanno spezzato in maniera dolorosa un arto, solo le cure di un medico potranno aiutarti, perché deve risistemarti le giunture in maniera meccanica (basta una cura interpretativa). Finché il marchio persiste, l'arto è inutilizzabile e ti crea fitte di dolore fastidiose..

VIA DEL PRESCELTO: una volta acquisita questo talento il personaggio entra in uno stato di fervore religioso in cui tenta di attrarre il favore del suo dio. Nel momento in cui riceve questo talento il personaggio deve dichiarare quale sia il suo dio il quale prima o poi lo sottoporrà ad una dura prova dove dovrà giungere preparato. La riuscita della prova significherà un dono dalla divinità, come il passaggio a una natura superiore, l'ottenimento di qualche oggetto leggendario, o addirittura la resurrezione di una persona cara morta. Il fallimento porterà all'eliminazione fisica del personaggio o a sorti anche peggiori. Chi segue la via del prescelto non può acquisire nuovi talenti, ha altro da fare. Questo talento non può essere acquisito ma solo ottenuto in seguito ad azioni In Gioco.

MUTANTE: Può acquisire solo tratti inumani, senza necessità di addestramento. Se arriva a 6 tratti inumani non appartenenti alla razza diviene una perversione.

MARCHIO DELL'ANARCO: può acquisire sia le mutazioni sia i normali talenti (spendendo regolarmente i PP). Sostituisce Mutante eliminandone gli svantaggi. Questo talento non può essere acquisito ma solo ottenuto in seguito di azioni In Gioco, ed è il simmetrico di Via del Prescelto.

SEMI-COSTRUTTO: quando va in coma si stabilizza in automatico. Non può mai dichiarare Immune! a Gelo!, acquisisce automaticamente Uso Armature e Forza Straordinaria. Deve raffigurare l'utilizzo della stessa armatura metallica in almeno due locazioni. Le locazioni e l'armatura devono essere le stesse ad ogni partita. Dichiarare Resisto! agli effetti mentali, a Guarigione! (ma non a Taumaturgia!), a Perforante! e a Folgore!. Recupera i punti ferita normalmente oppure dopo 10 minuti di riparazione di un personaggio con il talento Ingegneria, od un alchimante che lo cura con Medicina di pari livello. Tutti i mortali che diventano semi-costrutti ottengono uno svantaggio mentale a discrezione dei Master.

MORBO DEL GHOUL: la persona è stata contaminata dal morbo del ghoul, un processo che porterà il PG a ottenere Artigli I, Esangue e Grottesco e gli svantaggi cannibalismo oltre a non poter usare stille. Solitamente per far attivare l'infezione deve aver vissuto in posti squallidi o aver mangiato carne cruda di suoi simili o marcia.

SANGUE NOBILE: il PG è nato nobile cadetto o figlio bastardo, ma è stato riconosciuto, è un PL con delle limitazioni comportamentali, ma già può fregiarsi di un titolo nobiliare minore con tutti i vantaggi annessi.

PATTO ARCANO: l'incantatore fa un patto con una creatura

arcana molto potente, ottiene un beneficio da questo (tipicamente un livello in più in una sfera legata alla creatura anche se non posseduta (anche se il PG ha scaramanzia o se così facendo arriva al 5° liv. In una sfera). La creatura arcana con cui il personaggio ha fatto il patto può togliergli la vita con un pensiero, e sa sempre se l'incantatore mente. Creatura arcana e incantatore comunicano tramite sogni e pensieri. Il patto arcano deve essere sempre esplicitamente accettato da ambedue le parti.

Svantaggi

Gli svantaggi sono una sorta di "maledizione" che colpisce in particolare alcune razze (come i troll o i fomori), ma in alcune circostanze può anche colpire un singolo personaggio od essere legato ad un oggetto magico

ASSUEFAZIONE: Il personaggio perde tutti i vantaggi della gloria. Apparirà come un alcolizzato od un drogato. Mentale.

BESTIALE: può usare solo armi naturali (artigli ad esempio). Mentale.

CANNIBALISMO: chi è affetto da cannibalismo si nutre delle carni dei suoi nemici o dei suoi compagni. Ogni volta che manda in coma un mortale deve fermarsi ad assaggiarlo (si china e simula un morso a distanza realistica). Finita la battaglia continuerà a mangiare una creatura a terra per almeno 15 minuti, a meno che non venga fermato o non causi Fatale!. Dopodiché sarà sazio fino al combattimento successivo. Non aiuterà i compagni morenti: ciò che è a terra non è altro che succo e polpa. Mentale.

DELICATO: in presenza di corpi feriti o ancor peggio fatti a pezzi subisci conati di vomito che ti impediscono ogni azione tranne muoverti finché non ti allontani. Mentale.

DISLESSIA GRAVE: il personaggio non può mai acquisire il talento Istruzione. Se già ha questo talento lo perde insieme a tutti i talenti derivati. Mentale.

FOTOFOBICO: quando non è in una zona d'ombra la sua gloria va a zero. Mentale.

FRAGILITA': Il personaggio non può acquisire i talenti Vigore I, Tempra, Robustezza I e derivati. Se già in possesso li perde. Fisico.

FURIOSO: il personaggio non può allontanarsi da nessun combattimento. Mentale.

LEGATO PER LA VITA: Il personaggio ha giurato sul suo sangue di proteggere un altro personaggio. Se questo muore egli si procurerà la morte (al più tardi al termine del primo combattimento). Mentale.

MENTALITÀ LINEARE: Non può acquisire il talento Occultismo ed i talenti che lo richiedono come requisito. Inoltre non può usare alcun oggetto magico. Mentale.

MUTO: il personaggio non può parlare o usare incantesimi che richiedono una formula. Deve comunque utilizzare normalmente le dichiarazioni e può compiere rituali senza parlare, se ne è in grado. Mentale o fisico.

ODIO: il personaggio odia profondamente una razza, una cultura o una categoria di persone (es. cavalieri). Se solo gli viene rivolta parola da questi è obbligato ad attaccare per ucciderli. Mentale.

SENSIBILITÀ (tipo di effetto): il personaggio non potrà mai essere resistente o immune al danno o al modificatore a cui è sensibile. Quando subisce l'effetto in questione questo viene potenziato con devastante. Sensibilità possibili sono ad esempio: fuoco, gelo, folgore, acido, domine, infetto, magico. Mentale o fisico.

SERVITÙ RAZZIALE: il personaggio è obbligato a obbedire ai capi della sua razza. Non può comandare membri della sua stessa razza. Mentale.

SOLITARIO: non puoi stare per più di 10 minuti assieme a un altro essere. Mentale.

STUPIDITÀ: svantaggio tipico della razza troll. Puoi scegliere se esprimerti a grugniti o nella lingua corrente. Nel secondo caso rispondi a qualsiasi domanda e non puoi mentire. Mentale.

TIMIDO: se una persona dell'altro sesso ti parla sei soggetto a terrore 6 al di là di qualsiasi resistenza/immunità tu abbia (o del tuo sesso se preferisci). Mentale.

VILE: i combattimenti ti spaventano, fuggi se ti trovi in presenza di veri combattimenti (non tornei o allenamenti). Mentale.

PARTE 3 - APPENDICI

APPENDICE I - MECCANICHE INTER-EVENTI

Oltre a ciò che accade durante gli eventi vi sono le regole per gestire azioni non rappresentabili in gioco che risulterebbero poco interessanti (come lavorare per percepire una rendita) e regolare un minimo come i personaggi spendono il tempo tra un evento e l'altro.

Lista azioni intereventi di base:

-Attivare talenti economici: Attivare capacità economiche quali Raccattasoldi, Mercato nero, Conoscenze e/o creare oggetti attraverso le varie Arti. (Un'unica azione permette di attivare diversi talenti e creare diversi oggetti) e/o attivare bonus economici di strutture

Disponibilità: Qualunque PG disponga di strutture o talenti economici

-Ricerca: Inizi a compiere una ricerca per creare una nuova conoscenza, vedi Sommo Compendio.

-Cerco cose/informazioni: Il personaggio informa lo staff che cerca una singola cosa o informazione, Il personaggio è praticamente sicuro che l'informazione o l'oggetto sarà messo in gioco, probabilmente al prossimo live. Il livello di difficoltà di reperimento dipenderà dalla cosa cercata e sarà a discrezione del master. Le informazioni sulla ricerca potrebbero trapelare non è il caso di usare quest'azione per cose che preferite lasciare segrete.

Disponibilità: qualsiasi PG

-Canalizzare: Aumenta di 1 la capacità del mago di accumulare stille fino all'inizio dell'evento successivo.

Disponibilità: chi conosce un'incanto maggiore e non ha volontà I.

Le regole dettagliate sulle azioni inter-evento sono presenti nella Guida di Campagna

APPENDICE II - L'ANIMA

L'anima caratterizza i mortali ed è immune a qualsiasi alterazione senza l'assenso del suo portatore. E' letteralmente una "scintilla divina" Tradizionalmente il colore dell'anima è l'argento.

L'anima si compone di 3 parti:

-Crescita strutturata: consente di imparare nuove capacità e migliorare disciplinando le esperienze.

-Consapevolezza: consente di procreare, creare e ricercare e di non diventare un abominio al primo tocco di energia caotica (vedi marchio: Mutante).

-Libero arbitrio : senza il personaggio diventa sensibile a tutte le chiamate mentali e il valore gloriava a zero permanentemente.

Se l'anima viene alterata la creatura diventa automaticamente corrotta. Non esistono creature con l'anima danneggiata estasiata.

APPENDICE III: COSE LANCIATE O TIRATE

PROIETTILE	DANNO	PROIETTILE	DANNO
Freccia marrone o arancione	Colpo! 0 Perforante!	Palla argento	Magico intenso!
Freccia gialla	Perforante intenso!	Palla nera	Acido intenso!
Freccia rossa	Fuoco intenso!	Palla rossa	Fuoco intenso!
Freccia argento	Folgore domine!	Palla marrone	Colpo urto!
Freccia blu	Folgore Dolore 4!	Palla viola	Magico!
Freccia bianca	Gelo infetto!	Palla blu	Folgore intenso!
Freccia verde	Perforante sonno 4	Palla azzurra	Gelo intenso!
Freccia viola	Dominio intenso!	Palla bronzo	Folgore!
Freccia nera	Acido spacca!	Palla argento e bianca	Paralisi 4
Freccia oro	Perforante devastante!	Palla azzurra e bianca	Confusione intenso!
Lama nera	Perforante!	Palla verde e bianca	Sonno 4!
Lama verde	Confusione 6	Palla marrone e bianca	Confusione 6!
Scure da lancio	Colpo! o Spacca!	Palla viola e bianca	Dolore 4
Dardo da ballista	Perforante artiglieria!	Fiasca incendiaria	Fuoco artiglieria!
Dardo da ballista nero	Perforante devastante artiglieria!	Fiasca incendiaria rossa	Fuoco dolore 3 artiglieria!
Masso 10-20 cm diametro	Colpo urto, Spacca urto intenso!	Pallottola	Perforante urto intenso!
Masso 30 o più diametro	Spacca devastante artiglieria!	Grossi pezzi di cadavere	Spacca infetto!
Masso rosso o palla rossa 20 o più cm diametro	Fuoco devastante artiglieria!		

CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO

La versione che state leggendo è 7.2 edita nel marzo 2020 (7^a gennaio 2016, 6a, anno 2011). Sono passati circa dodici anni da quando questo “mostro” di gioco ha fatto i suoi primi vagiti, e posso solo essere fiero di quanto sia cresciuto. Come dico sempre non c'è nulla di bello come sentirsi citare a memoria il proprio regolamento, mi gaso ogni volta che lo sento fare. Compilo questo regolamento mentre stanno per partire due campagne (di cui una di ampio respiro) senza l'autore nello staff, e non posso che augurare infiniti auguri ai ragazzi di Ombre dal Passato e la Notte delle Bestie, il fatto che un sistema di gioco cammini senza il suo autore da pieno senso alla creazione dello stesso.

Grazie a Robur, Oedhen, Khazard, Schiccia, Ayla/Gattarossa, Totem, Hidalgo, Idra, Nika e Nicola Scala e a tutte le persone che nel momento del bisogno c'erano, ormai se dovessi ringraziare tutti, dovrei fare un manuale a parte, ma senza i qui citati avrei mollato.

Si ringraziano per commenti e correzione delle bozze Mauro Oedhen Vettori, Mattia Sappa, Mattia Lazzarin, Mattia Fedrigo, Alessio Fabro, Alessandro Chieragati, Federica Piccirilli, Alex Marcat, Mattia Fattorello, Andrea Ragusa, Sara Miglioranza e Sxmon.

Licenza d'uso: è concessa la distribuzione gratuita e l'uso no profit ma nessun genere di alterazione di questo regolamento.

Attribution: Non-Commercial No Derivatives

<http://creativecommons.org/about/licenses>

Questo regolamento è nato per favorire il gioco autogestito e dare una base comune e di qualità a chi desidera iniziare a organizzare eventi di G.R.V. si abbina al sommo compendio contenente dettagli ulteriori su come fare i cartellini oggetto, quanto può valere un dato oggetto e così via e all'ambientazione mondiale che contiene le informazioni basilari sul mondo di gioco. A questi due consiglio di aggiungere una "Guida di campagna" o "Guida all'evento" che ha le informazioni su come volete organizzare l'evento e su com'è caratterizzato il pezzo di ambientazione che sfrutterete per la vostra storia. Se volete usare questo gioco in modo corretto, considerate **ambientazione globale, regolamento e sommo compendio** come “canonici” e “statici” mentre l'ambientazione locale dovrebbe essere dinamica e poter essere stravolta dai personaggi senza troppi problemi.