
ARCANA DOMINE

IN SANGUINE V. 8

di Piva "Grifone" Ivano



INTRODUZIONE	4
ALTRI TOMI	5
SCHEMA DI COLORI	5
ABBREVIAZIONI	6
CONSUETUDINI E INTERPRETAZIONI	6
PARTE 1 - LE REGOLE DEL GIOCO	7
1.1 PERSONE E RUOLI	7
I Ruoli in Gioco	7
I Ruoli fuori Gioco	7
1.2 CHIAMATE DEI MASTER E DI SOCCORSO	8
1.3 L'AREA DI GIOCO	8
1.4 ZONE SPECIALI	8
1.5 LE DICHIARAZIONI	9
Resistenze Esplicite in Combattimento	9
Durata e Conseguenza delle Dichiarazioni	9
Effetti e Modificatori	9
La Gloria, Resistere agli Effetti Numerici	10
Le Chiamate	10
1.6 GESTIONE DEGLI OGGETTI	15
Benefici algebrici non si sommano, i problemi si	15
Ingombro e sacchi portatutto	15
I Sacchi Portatutto	15
Oggetti e Fuori Gioco	16
Oggetti Lanciati/Tirati e Danni	16
Beni di Valore	16
Fatture Artigianali	17
Perquisire	17
Scassinare e Trappole a Scatto	18
1.7 IL COMBATTIMENTO, LA SALUTE DEI PERSONAGGI E LA SICUREZZA	18
Punti Ferita e Locazioni	19
Stati dei Personaggi	19
Il Combattimento in Mischia	20
Disarmare	20
Ambidestria	20
Inizio/Fine Combattimento	21
Straziare i Corpi	21
La Rissa	21
La Fuga	21

L'Esilio	22
Avvelenamenti	22
Le Apoteosi	22
1.8 I PUNTI PRESENZA E L'APPRENDIMENTO NUOVI TALENTI	22
1.9 ARMI COLORATE	23
1.10 ILLUMINAZIONE	23
1.11 STILLE	23
Venti Eterici	23
Forza Spirituale	24
Oggetti che danno più d'una Stilla	24
1.12 LA MAGIA	24
Capacità di Controllo Arcano e Difficoltà di Controllo Arcano	25
Sangue Arcano	25
Rituali e Cerimoniali	26
Creature Arcane	27
Spiriti	27
Sfere Pure e Sfere Impure	28
PARTE 2 - I PERSONAGGI	28
2.1 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	28
2.2 IL PERSONAGGIO BASE SENZA TALENTI	28
2.3 STAFFA E RANDELLO DELL'UMILE	28
2.4 LE RAZZE E LE CULTURE	29
Culture	29
Umani	30
Coboldi	30
Draconici	30
Elfi	30
Fomori	30
Gnomi	31
Goblin	31
Mezzuomini	31
Minotauri	31
Nani	31
Ogre	31
Orchi	32
Troll Comuni	32
Troll Ombrosi	32

PARTE 3 - I TALENTI	32
3.1 TALENTI BASE	32
3.2 TALENTI DI COMBATTIMENTO	41
3.3 TALENTI DI DESTREZZA	42
3.4 TALENTI DI DISCIPLINA	43
3.5 TALENTI DI FORZA	43
3.6 TALENTI DI INTELLIGENZA	44
3.7 TALENTI DI RESISTENZA	45
3.8 TALENTI DI TIRO	46
3.9 TALENTI DI VICOLO	46
3.10 TALENTI RARI	48
3.11 ABILITA' ARCANE	50
3.12 INCANTESIMI	56
3.13 TALENTI SPECIALI	64
La Nobiltà	64
Patti Misterici	65
Estasiato: Talento Sacro	66
3.14 TRATTI, SEGNI E SVANTAGGI	68
Tratti Razziali	68
Marchi	72
Svantaggi	73
PARTE 4 - APPENDICI	75
4.1 APPENDICE I: MECCANICHE INTER-EVENTI	75
4.2 APPENDICE II - L'ANIMA	76
4.3 APPENDICE III: COSE LANCIATE O TIRATE	76
4.4 CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO	77

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.

Partecipare al 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 tutte le regole 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.

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

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.: Ambientazione di gioco o il gioco stesso per convenzione.

A.D.I.S.: Regolamento Arcana Domine - In Sanguine

G.D.R.: Gioco Di Ruolo

G.R.V.: Gioco di Ruolo dal Vivo

I.G.: In Gioco

F.G.: Fuori Gioco

PG: Personaggio Giocante

P.L.: Personaggio Limitato

PNG: Personaggio Non Giocante

PP: Punti Presenza

PA: Punti Armatura

PF: Punti Ferita

C.C.A.: Capacità di Controllo Arcano

D.C.A.: Difficoltà di Controllo Arcano

CONSUETUDINI E INTERPRETAZIONI

Questo regolamento non copre tutte le situazioni possibili, potrebbero esserci interpretazioni diverse su alcuni punti, dovuti a vuoti di memoria che danno adito a diverse interpretazioni.

L'interpretazione del proprio PG, 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 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 F.G., ma da sempre si consente di far finta di scavare per poi seppellire il cadavere di un avventuriero morto.

E' una bella scena e non dà vantaggi, quindi nessun master ha mai pensato di vietarlo. La situazione in sé non è però prevista dal regolamento.

"Se non è scritto che qualcosa si può fare e avete il dubbio che non si possa fare, chiedete 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 all'anno 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). La Sigla **PL** si riferisce ai Personaggi Limitati, ossia personaggi creati con limitazioni comportamentali (Ad esempio i nobili).

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.

Comparsa: sono dei PNG minori di scarsa importanza, senza particolare caratterizzazione o complessità (ad esempio 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 comparse.

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

Aiuto Master: interpreta comparse 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 comparse.

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 consegnare 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 fisico (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 questa chiamata come forma di richiesta per rendere più intensa la scena, dal punto di vista fisico o psicologico, allo scopo di rendere la scena più realistica, credibile oppure per dare tranquillità alla controparte che la situazione non crea problemi (ad esempio in un momento romantico). La chiamata non dà 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 F.G. come le tende private dei giocatori od altre zone analoghe. E' vietato utilizzare questo luogo per porre 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

Segnalate 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.

1.5 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 dichiarare.

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 interagire 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 elencare 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 riportato sotto. Nel 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.

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

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.

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!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 abbinata a 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 resistere.

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. La Gloria è insieme 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.

Le Chiamate

<i>EFFETTO</i>	DESCRIZIONE	<i>EFFETTO</i>	DESCRIZIONE
Colpo!	<i>Danno Fisico</i>	Acido!	<i>Danno Fisico</i>
Magico!	<i>Danno Energetico</i> di Natura Magica Non si può MAI dichiarare Immune! a questa dichiarazione	Folgore!	<i>Danno Energetico</i>
Gelo!	<i>Danno Energetico</i>	Fuoco!	<i>Danno Energetico</i>
Perforante!	<i>Danno Fisico</i> Ignora i PA e colpendo direttamente i PF non è sommabile ad altri Danni	Spacca!	<i>Danno Fisico</i> Azzerà i PA della locazione Se non ve ne sono o sono già a 0, azzerà i punti ferita della locazione o quelli corporei Se viene colpito uno scudo questo va mollato a terra fino alla fine del combattimento
Goffaggine!	<i>Effetto Energetico</i> La vittima deve far cadere ciò che ha in mano	Disarma!	<i>Effetto Fisico</i> La vittima deve far cadere a terra le sue armi Resistenza o Immunità a Goffaggine! dona Resistenza o Immunità a Disarma!
Urto!	<i>Effetto Fisico</i> La vittima deve cadere subito a terra Gli scudi non possono parare questo effetto	Sventra! [Razza o Categoria]	<i>Danno Fisico e Energetico</i> Se causa l'azzeramento della Locazione Vitale uccide in modo istantaneo e definitivo Le creature che non rientrano nella Razza o Categoria dichiarano Immune!
Fatale!	<i>Effetto Fisico ed Energetico</i> Uccide in modo istantaneo un personaggio con già la Locazione Vitale Azzerata La locazione deve già essere Azzerata o il colpo non ha effetto	Mortale N!	<i>Effetto Fisico ed Energetico</i> Chi la subisce muore in modo istantaneo

<p>Occultamento (Nascosto)</p>	<p><i>Effetto Speciale ed Energetico</i> La 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 l'abbia visto Occultarsi In questa situazione, senza limite di tempo, non può essere attaccato o subire Effetti a Proiezioni Le Zone Speciali e le Trappole ignorano lo stato di Occultamento Non puoi dichiarare alcuna chiamata finché resti Occultato</p>	<p>Dominio N!</p>	<p><i>Effetto Mentale Durata Lunga</i> 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 obbedire 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</p>
<p>Confusione N!</p>	<p><i>Effetto Mentale Durata Media</i> Il personaggio non può spostarsi dal dove si trova, compiere Attacchi o Magie, ma può difendersi</p>	<p>Sonno N!</p>	<p><i>Effetto Mentale Durata Media</i> La vittima cade svenuto e si potrà destare solo se percossa o scossa al termine dell'effetto</p>
<p>Paralisi N!</p>	<p><i>Effetto Energetico Durata Media</i> La vittima deve restare completamente immobile per la durata della chiamata</p>	<p>Dolore N!</p>	<p><i>Effetto Mentale Durata Breve</i> 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</p>
<p>Terrore N!</p>	<p><i>Effetto Mentale Durata Breve</i> La vittima deve fuggire da chi ha utilizzato questa chiamata alla massima velocità possibile</p>	<p>Esorcismo N!</p>	<p><i>Effetto Energetico Durata Breve</i> Equivalente a Terrore N I mortali ne sono Immuni affligge solo i Non-Morti e i Demoni</p>
<p>Comando!</p>	<p><i>Effetto Mentale</i> Obbliga a seguire un ordine. Una volta eseguito l'effetto cessa. Se l'ordine stabilisce una durata, questa va rispettata, se invece non è specificato l'effetto si conclude all'alba del giorno successivo</p>	<p>Disintegrazione N!</p>	<p><i>Effetto Energetico</i> La vittima viene istantaneamente disintegrata insieme a tutto il suo equipaggiamento Non funziona su esseri senza corpo fisico</p>
<p>Guarigione!</p>	<p><i>Effetto Energetico</i> Guarisce una ferita lozionale o corporea</p>	<p>Taumaturgia!</p>	<p><i>Effetto Energetico</i> Guarisce completamente e istantaneamente da malattie, ferite, veleni ed effetti negativi. Inoltre, la chiamata riporta in vita entro 5 minuti dopo aver subito Fatale! la persona così curata, otterrà lo Stato di Sfinimento fino all'alba successiva</p>
<p>Rigenerazione!</p>	<p><i>Effetto Energetico</i> Chi la dichiara recupera istantaneamente tutti i PF e PA o</p>	<p>Etereo!</p>	<p><i>Effetto Energetico</i> Il personaggio entra nello Stato Etereo Va usata ogni volta che tale Stato risulta rilevante e, nel caso di Immunità a danni, va</p>

	li fa recuperare al bersaglio		dichiarato Immune! Etereo!
Dispersione! o Disperdi! [Categoria]	<i>Effetto Speciale</i> Annulla tutti gli Effetti della Categoria dichiarata	Elusione!	<i>Effetto Speciale</i> Annulla tutti gli Effetti e Danni della Proiezione ricevuta Non può essere usato contro Ravvicinato!
Animati Insepolti!	<i>Effetto Energetico</i> Rianima un cadavere fresco rendendolo un Non-Morto	Veritas! [Descrittore]	<i>Effetto Speciale</i> Quando subisci questa chiamata fermati e ascolta attentamente. Quanto segue questa dichiarazione va considerata verità F.G. e seguita fedelmente La chiamata non modifica mai i PP che possiedi e non può dare Vari 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 F.G. I descrittori aiutano a capire le caratteristiche della chiamata: Arcano, Viventi, Percezione, Ambientale, Ispirazione, Inganno, Alchemico e Divino <u>Questo effetto non può essere usato in combattimento o situazioni concitate</u> NB: Un Veritas! potenziato con Sigillo! non può mai essere sostituito da un Veritas antecedente
Forza!	<i>Effetto Fisico</i> Chi usa questa chiamata vince automaticamente le risse e può trattenere 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 è mai utilizzabile verso Magico! o Veritas! Divino

MODIFICATORI

<p>Intenso!</p>	<p>Non si è possibile dichiarare Resisto! e se deve essere attribuito un valore N, questo è considerato superiore a 10 Solo con Immune! si possono ignorarne gli effetti</p>	<p>Devastante!</p>	<p>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 Solo con Immune! si possono ignorarne gli effetti</p>
<p>Stordisci!</p>	<p>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: in questo caso la vittima cade in Stato Svenuto per 5 minuti o finché non riceve cure. Questo modificatore può essere usato da tutti</p>	<p>Infetto!</p>	<p><i>Effetto Fisico o Energetico</i> <i>Durata Giornaliera</i> Correlato al tipo di danno Applicabile solo ai danni. Se un danno potenziato con Infetto! ferisce (compreso se colpisce l'armatura), alla fine del combattimento il bersaglio a causa dell'avvelenamento va in Stato Svenuto, perdendo completamente i sensi Solo con Taumaturgia!, con alcuni tipi di incantesimi o abilità di Medicina è possibile curare il bersaglio infetto. Guarigione! o Rigenerazione! non hanno effetto</p>
<p>Domine!</p>	<p>I mortali ne sono immuni Può affliggere Non-Morti, Demoni o altre creature che ne sono vulnerabili</p>	<p>Annienta!</p>	<p>Se un danno abbinato a questa chiamata azzerare le locazioni vitali di una Creatura Arcana o la colpisce mentre è in Stato di Coma, la distrugge in modo definitivo</p>
<p>Dardo! (Proiezione)</p>	<p>Colpisce il personaggio indicato entro i 10 metri nella Locazione Torso Colpisce le creature coperte da scudi ma non quelle completamente dietro Pareti o Porte I.G.</p>	<p>Voce! (Proiezione)</p>	<p>Colpisce chiunque senta la chiamata come persona, colpisce anche i PG sordi Ad esempio Voce! Folgore! causa un Danno Folgore a tutti</p>
<p>Onda! (Proiezione)</p>	<p>Colpisce nella locazione del torso chiunque si trovi in un Cono di 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 Porte I.G.</p>	<p>Ravvicinato! (Proiezione)</p>	<p>Questa chiamata non viene dichiarata verbalmente, ma mimata con il palmo della mano aperto verso un bersaglio entro 5 metri Elusione! non ha effetto contro questa chiamata</p>

<p>Esplosione! (Proiezione)</p>	<p>Colpisce nella locazione del torso chiunque si trovi in raggio di 360° e a 10 metri dal dichiarante. Colpisce le creature coperte da scudi ma non quelle completamente dietro Pareti o Porte I.G.</p>	<p>Artiglieria! (Proiezione)</p>	<p>Il Danno/Effetto viene causato in tutte le locazioni, se colpisce uno scudo ha comunque effetto</p>
<p>Sigillo! [descrizione condizioni]</p>	<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 Se 2 Veritas! in questo modo si sovrappongono, quello con Sigillo prevale NB: Un Veritas! potenziato con Sigillo! non può mai essere sostituito da un veritas più recente Questo potenziamento non può essere usato in combattimento</p>		

1.6 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 sono, invece, rappresentati da Cartellini che ne riportano le caratteristiche e ne certificano la Natura Preziosa o Magica distinguendoli dagli Oggetti Comuni esistenti.

Il Cartellino Oggetto è l'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 "Ti consegno una Spada") in modo udibile a chi è in prossimità.

Quando trovate un Cartellino 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 distribuiti in qualsiasi luogo che sia I.G. e raggiungibile dagli altri giocatori.

Tutti gli oggetti lasciati incustoditi nelle zone di gioco, anche se non sono cartellini, sono esaminabili da chiunque. 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 rubarne la controparte fisica, 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 contrattante non possieda abilità adeguate per valutarlo.

Se su un oggetto c'è scritto "Monouso" dovete strapparlo a 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 PG 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: ad esempio se avete un oggetto che dà +1 gloria e uno che dà +3 gloria, scegliete il secondo.

Lo stesso vale per eventuali benefici derivanti da Incantesimi, Cerimoniali o Rituali.

Questa regola non vale per eventuali Malus che il vostro personaggio potrebbe subire, i quali 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 nello stesso contenitore, gli oggetti di eventuali altri personaggi devono essere lasciati in area F.G.. Per evitare situazioni dubbie e malintesi.

Con il Talento Portatore o l'Abilità Arcana 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 18 Cartellini Oggetto ed illimitate Monete o Pergamene. Le loro dimensioni minime sono 20 x 30 cm e nonostante il nome, è accettabile vengano rappresentati da Scigni.

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

I Sacchi non devono essere assicurati fisicamente in alcun modo al proprietario, cosicché possano essere sottratti da terzi, quindi, 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 nasconderli 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 I.G. 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 I.G.

Oggetti e Fuori Gioco

Gli oggetti non portati I.G. ad inizio Live non possono entrare I.G. 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 I.G. 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 F.G. siano utilizzabili o meno.

In tutti gli altri casi, non si può MAI riporre Oggetti ottenuti I.G. in F.G.

Se perdetevi un cartellino F.G. si considera perso anche I.G.

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. Vedi Capitolo 4.3 per i colori. Ad esempio un set di Coltelli da Lancio Avvelenati dovrà essere per forza verde ed emulerà il Talento Avvelenatore.

Beni di Valore

Monete: sono piccoli dischi metallici conati in materiali preziosi o semipreziosi. 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 bassa (frazione della moneta d'argento), e sono solitamente dischi di bronzo o rame. Non c'è limite al numero di monete trasportabili.

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 e di qualche utilità.

Reagenti Alchemici: Componenti Alchemici, Reagenti o altre Sostanze utili in Alchimia, che vengono sottratti direttamente dai cadaveri dei nemici.

Oggetti Falsi: sono Cartellini che sembrano altro e 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.

Oggetto Incrinato: se l'Oggetto viene usato mentre è in questo stato o la persona che lo porta viene perquisita, l'Oggetto si distrugge istantaneamente.

Oggetto Fragile: in certe circostanze l'Oggetto usato dal personaggio diventa Oggetto Incrinato.

Fatture Artigianali

Ci sono 10 Livelli di Fattura Artigianale: Nessuna, Infima, Scadente, Mediocre, Buona, Ottima, Pregevole, Superba, Eccelsa e Leggendaria. Quelle che hanno un vero rilievo nel gioco sono Buona Fattura o superiori. Sui Cartellini Oggetto, le fatture presenti saranno sempre riferite agli Oggetti Mondani.

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 avendo il Talento con Armi comuni; esistono, ma sono ignorate solitamente nell'economia del gioco.

Gli oggetti Infimi o Scadenti, 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.

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 probabilità di trovare un particolare Oggetto rispetto a chi non le possiede.

Saccheggiatore: Con il Talento 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. Ad esempio "Spade a una mano di Buona Fattura" o "Pergamene" oppure dichiarare il nome specifico di un Oggetto, tipo "Necronomicon". In questo caso se il perquisito lo possiede deve consegnarlo al perquisitore.

TALENTO	<i>TIPO DI CARTELLINO OGGETTO O PERGAMENA TROVATO</i>
Istruzione	Libri e Pergamene
Occultismo	Oggetti Magici e Spiriti
Sfera di Magia particolare	Oggetti e Spiriti 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	Parti corporee
Alchimia	Pozioni, Unguenti o Reagenti Alchemici
(Chiunque)	Monete e Merci Comuni

Scassinare e Trappole a Scatto

Se trovate una Serratura su una Porta, uno Scrigno o un altro Oggetto chiuso, essa è considerata chiusa. Se l'Oggetto è aperto, la serratura a sua volta è aperta e 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 lavorando 5 minuti, a patto che la difficoltà stabilita dai Master sull'apposito cartello sia inferiore al Valore di 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 di Disattivare Trappole.

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 di 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.

Sia nel caso di Scassinare che Disattivare Trappole se si interrompe l'azione allontanandosi dalla Trappola o usando altre capacità si fallisce indipendentemente dal valore posseduto.

1.7 IL COMBATTIMENTO, LA SALUTE DEI PERSONAGGI E LA SICUREZZA

Questo è un G.R.V. 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. 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).

Sono vietati colpi alla testa o all'inguine, nel caso capitino interrompere 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. I danni a coda o ali potrebbero non essere sentiti e, in ogni caso, non è una buona idea incentivare la gente a picchiare su una parte potenzialmente delicata del costume.

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. 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 PF Corporeo; se viene colpito in una qualunque parte del corpo cade a terra morente.

E' possibile recuperare PF solo con cure o all'alba del giorno successivo.

Le ferite possono diventare locazionali acquisendo il Talento *Tempra*. Con questa abilità il personaggio acquisisce un PF per ognuna delle locazioni.

Le locazioni sono sei: **Testa, Torso, Braccio Sinistro, Braccio Destro, Gamba Sinistra, Gamba Destra.**

Le braccia vanno dalle spalle alle mani, le gambe dalle cosce ai piedi.

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.

È possibile aumentare i propri PF Locazionali con i Talenti *Robustezza I* e *Robustezza II*.

È possibile aumentare i propri PF Corporei con i Talenti *Robustezza I*, *Vigore I* e successive evoluzioni.

Uso Armature garantisce, a seconda del tipo di Armatura indossata, un numero di 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 e si rigenerano a fine combattimento. Una volta esauriti i PA vengono scalati i PF della locazione.

Stati dei Personaggi

Salute: un personaggio è in questo Stato quando si può muovere e comportare normalmente.

Sfinito: i personaggi sfiniti perdono i benefici di tutti i loro Talenti tranne Istruzione e capacità che fanno mantenere Stille e non possono in ogni 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 le 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 attraversare istantaneamente le pareti e porte I.G., ma non le pareti di Vera Pietra, semplicemente sono troppo spesse e dense.

Mentre si è in questa forma si dichiara sempre dichiarata l'immunità a: Colpo!, Urto!, Spacca!, Disintegrazione!, Perforante! Acido! e Disarma! secondo la formula corretta. Ad esempio Immune a Colpo! Etereo!

Due creature eteree che combattono tra loro senza possedere danni particolari non dichiarano nulla e a livello ambientativo si comportano come due nuvole di fumo che combattono, attraversandosi l'un l'altro.

Coma Stabile o Svenuto: il personaggio è svenuto e totalmente incosciente. Per esempio a causa della chiamata Infetto!, Sonno N! o altro, il personaggio può svenire diventando incosciente in modo assoluto e per tempo indefinito. In caso di sovrapposizione con Coma da Dissanguamento, ha priorità quest'ultimo.

E' vietato parlare con qualunque personaggio tranne con chi venga ad accertarsi del vostro Stato di Salute, se questi non ha il talento *Pronto Soccorso* è lecito descrivere eventuali particolarità del corpo che non è possibile rendere visivamente (tagliato, tumefatto) in modo molto vago; se invece possiede tale Talento è lecito informare del proprio Stato di Salute in dettaglio.

Coma da Dissanguamento: dopo che i PF Corporei o della Locazione Vitale (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 il talento *Pronto Soccorso* è lecito descrivere eventuali particolarità del corpo che non è possibile rendere visivamente (ustionato, ossa rotte) in modo molto vago; se invece possiede tale Talento è lecito informare del proprio Stato di Salute in dettaglio.

Morte: passati 5 minuti nello Stato di Coma da Dissanguamento il personaggio muore. Occorre aspettare almeno altri 5 minuti, poi se il suo corpo è irrilevante ai fini del gioco può andare F.G., 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 Ghoul, Fomori e Avvoltoi, preso come cavia da qualche apprendista Medico o Negromante, imbalsamato da un Naturalista. Se il cadavere va F.G. è ritenuto irrilevante, gli Oggetti vanno consegnati a un Master che valuterà se rimetterli I.G. o eliminarli.

Se invece qualcuno considera un corpo rilevante ai fini del gioco, deve informare il relativo giocatore di ciò. Sapete dov'è un cadavere solo se gli date degna sepoltura: servono almeno 5 minuti e la zona va indicata in qualche modo.

Regola Morale: non lasciate un personaggio solo in mezzo al campo per più di 5 minuti, altrimenti potrà protestare.

Inerme: personaggio che non riceve chiamate e non può muoversi di sua volontà o per volontà esterna entra nello Stato Inerme. Per esempio: un personaggio in Stato di Coma da Sanguinamento che non viene né toccato, né analizzato, né spostato è considerato Inerme.

Il Combattimento in Mischia

Un combattimento è lo 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 PF indipendentemente dall'Arma portante. Tuttavia alcuni effetti infliggono più danni come ad esempio l'effetto Spacca!. 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.

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 carica minore rispetto ad un'alabarda. È assolutamente vietato ed antisportivo 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, ad esempio in coma, o si trova 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 lasciare libera una delle due mani gettando a terra l'arma, rinfoderandola o abbassandola visibilmente prima di usare l'altra forma di attacco e risollevando dopo aver eseguito l'attacco alternativo.

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 I o

Ambidestria II.

Inizio/Fine Combattimento

Alcune capacità si attivano ad inizio o a fine combattimento, oppure durano un combattimento, come ad esempio il Talento 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 più usare tale potere.

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.

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.

Non è consentito prolungare un combattimento combattendo tra alleati o usando chiamate a vuoto solo allo scopo di prolungare un 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 Stato di Coma le 3 seguenti azioni:

1. Seviziare la vittima, invocando divinità e/o altre entità 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. Dichiarare: 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 a massimo 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 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 F.G. 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 vengono percepite a meno che non siano fatte apposta per essere insapori; in questo caso è scritto esplicitamente nel Cartellino.

In tal caso nessuno è in grado di percepire tali sostanze, Alchimisti compresi.

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 d'Attacco consente di fare a pezzi i nemici con un colpo, l'Apoteosi Difensiva permette 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.

Egli 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.

1.8 I PUNTI PRESENZA E L'APPRENDIMENTO NUOVI TALENTI

Dopo ogni evento si ottengono punti presenza (PP) da 0 (Cena autogestita) 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 nuovi Talenti costa sempre 6 PP. L'accesso alle nuove conoscenze dipende da alcuni Tomi avendo il Talento *Istruzione*; da PG/PNG che possiedono il Talento *Maestro* o in certi casi grazie all'appartenenza a delle Fazioni I.G., ma non è mai possibile ottenere più di un Talento 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, originalità del Personaggio pur restando coerente con l'Ambientazione.
- I rari Bonus per il completamento di una Trama non vengono distribuiti a ogni partecipante, perché per risolverla si suppone abbiano contribuito tutti. 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 o in base al risultato negativo di qualche trama.

1.9 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 Frece e di altri Oggetti da Lancio/Tiro è accettabile usare o un palloncino da gavettoni tagliato o un pezzo di stoffa.

1.10 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.

1.11 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 Incantesimi Maggiori, o per Rituali.

In gioco le Stille sono rappresentate da dei Cartellini Stilla.

Per usare un Incantesimo 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 Incantesimi Maggiori conosciuti non possono essere utilizzati. Le Stille sono visibili e assorbibili solo da chi ha la possibilità di usare capacità magiche, non possono essere spostate senza essere assorbite. Inoltre, sono conservabili da un Live all'altro, se qualcuno assorbe più Stille di quante ne può contenere muore esplodendo.

Le Stille possono essere legate a una singola Sfera Magica o essere generiche, come le Stille d'Animo. Quelle legate ad una Sfera Magica possono essere assorbite solo da chi possiede tale Sfera, ma una volta assorbite possono essere usate per tutti gli Incantesimi Maggiori indistintamente.

Le Stille possono essere assorbite da Morti o da Personaggi Incoscienti con una perquisizione mirata apposita: ad esempio "Assorbo Stille d'Animo e di Geomanzia".

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.

Venti Eterici

Negli eventi più grandi e in alcune particolari circostanze soffiano folate di Energia Magica detti Venti Eterici, che forniscono ai PG Stille. Nel caso l'energia sia limitata il Master dichiarerà: "Venti Eterici! [requisito]".

Tendenzialmente si riceve sempre 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.

Capacità Possedute	<i>Percepire e Assorbire Stille</i>
Capacità di Assorbire Stille 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 le può assorbire
Sfere Magiche Capacità di Assorbire stille	Percepisce le Stille e le può assorbire

Oggetti che danno più d'una Stilla

Possono esistere oggetti che contengono più di una stilla.

Se usati per l'utilizzo di Talenti, le Stille in eccesso vengono perse.

1.12 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: è necessario ottenere l'abilità Occultismo.

Dopodiché, per accedere alle Abilità Arcane ed agli Incantesimi è necessario acquisire delle Sfere di Magia.

Ci sono 3 tipi di Capacità Magiche: Abilità Arcane, Incantesimi e Rituali.

- **Abilità Arcane:** sono capacità sempre attive, tuttavia in Zone dove la Magia non funziona non funzionano.
- **Incantesimi:** richiedono la recitazione di una Formula di 6 parole, come "Miei Arcani Poteri, io vi scatenò" seguita dalla dichiarazione dell'effetto. Regola opzionale, si può inventare una vostra formula di 6 parole, con approvazione dello Staff.
Un esempio completo potrebbe essere: "Invoco l'Antico Potere della Fiamma. Dardo! Fuoco! Intenso!"
Se si viene colpiti dal colpo di un'Arma durante la recitazione della Formula, non la dichiarazione successiva, si fallisce l'incantesimo.
Questo vale anche se il mago non subisce alcun danno dal colpo in questione.
- **Ritualì:** 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 e Difficoltà di Controllo Arcano

Ogni PG possiede, generalmente, una C.C.A. pari alla sua Sfera Magica più alta, quindi, normalmente al massimo 4 poiché più Sfere non si sommano. Sia C.C.A. che D.C.A. rimangono sempre attive.

Questa capacità serve per Scacciare, Distruggere o Controllare, Creature Arcane e Oggetti Magici e Spiriti. Alla C.C.A. si oppone la D.C.A. che va ad indicare quanto sia difficile compiere le azioni sopra elencate.

Facciamo un esempio: immaginiamo che l'Oggetto Magico "Martello Incandescente" abbia D.C.A. II e richieda la Sfera di Magia *Piromanzia I*.

Per poterne utilizzare gli effetti, il mio PG dovrà possedere una qualsiasi Sfera Magica al 2° Livello e la Sfera di Magia *Piromanzia I*.

Attenzione! Possedendo più Oggetti Magici le D.C.A. di questi si andranno sempre a sommare; mentre come detto all'inizio la C.C.A. di più Sfere non si somma.

Ciò significa che non potrò mai fare fronte a una somma di D.C.A. che ecceda la mia C.C.A.

Facciamo un esempio: immaginiamo che il mio PG abbia una C.C.A. pari a 4 e possieda 3 Oggetti Magici.

Il primo ha D.C.A. I, il secondo D.C.A. II e il terzo D.C.A. IV.

Per le regole sopra elencate, potrò decidere di Controllare i primi due contemporaneamente o solo il terzo; ma tutte le altre combinazioni saranno impossibili.

Tutti gli esempi sono validi allo stesso modo per Spiriti e Creature Arcane.

Ricordiamo sempre che per controllare Spiriti è necessario il possesso del Talento *Malocchio* o del Tratto Inumano *Sangue Arcano [Tipo]*.

Sangue Arcano

Un caso speciale per la C.C.A. e la D.C.A. è dato dal Tratto Inumano *Sangue Arcano [Tipo]*.

E' consigliato leggere prima le specifiche di questo Tratto al capitolo 3.14.

In breve, se si vuole controllare uno Spirito o un Oggetto Magico che richieda la stessa Sfera di Magia del proprio *Sangue Arcano [Tipo]*, si è considerati avere sempre il Livello minimo della Sfera di Magia richiesta.

Inoltre, è concessa una C.C.A. illimitata pari a 1; quest'ultima però non è MAI sommabile alla C.C.A. data dalla propria Sfera di Magia più alta, nel caso in cui si possiedano Sfere Magiche.

Facciamo un esempio: immaginiamo che il mio PG possieda *Sangue Arcano [Geomantico]*, abbia la Sfera di Magia *Alchimanzia II* e voglia provare a controllare 2 Spiriti e 1 Oggetto Magico:

- Oggetto Magico "Spada dell'Esplosione Caustica" con D.C.A. III e che richieda la Sfera di Magia *Geomanzia III*;
- Spirito "Orso d'Acciaio" con D.C.A. I e che richieda la Sfera di Magia *Geomanzia IV*;
- Spirito "Piccolo Golem" con D.C.A. I e che richieda la Sfera di Magia *Geomanzia I*;

Per le regole sopra elencate il mio personaggio potrà controllare gli Spiriti utilizzando i benefici di *Sangue Arcano [Geomantico]*, ma non riuscirà a controllare l'Oggetto Magico. Questo perché posso fare fronte alla richiesta di *Geomanzia III* grazie al mio Tratto Inumano, ma la mia C.C.A. è pari a 2 e non posso sommare quella illimitata di *Sangue Arcano [Geomantico]*.

Facciamo un ultimo esempio che contenga tutto ciò che è stato detto.

Immaginiamo che il mio PG possieda *Malocchio*, *Sangue Arcano [Egomantico]*, *Animanzia II*, *Idromanzia IV* e *Taumaturgia I*. Davanti a me ho 5 tra Creature Arcane, Oggetti Magici, Spiriti che desidero controllare:

- Creatura Arcana "Incarnato Bestiale" con D.C.A. II e che richiede la Sfera di Magia *Animanzia II*;
- Oggetto Magico "Spada Sacra" con D.C.A. III e che richiede la Sfera di Magia *Egomanzia IV*;
- Oggetto Magico "Bacchetta della Guarigione" con D.C.A. I e che richiede la Sfera di Magia *Taumaturgia II*;
- Spirito "Batuffolo Lucente" con D.C.A. I e che richiede la Sfera di Magia *Egomanzia I*;
- Spirito "Volpe Bianca" con D.C.A. II e che richiede la Sfera di Magia *Idromanzia III*;

La prima cosa che noto è che non posso controllare "Bacchetta della Guarigione", mentre posso sempre controllare "Batuffolo Lucente" senza consumare la mia C.C.A.

A questo punto sapendo che la mia C.C.A. è pari a 4 scelgo di controllare contemporaneamente "Incarnato Bestiale" e "Volpe Bianca" o solamente "Spada Sacra"; tutte le altre combinazioni sono impossibili.

Rituali e Cerimoniali

Per svolgere un Rituale occorre acquisire l'Abilità Arcana 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. E' sempre possibile per un Cerimonialista/Ritualista accettare contributori.

SFERA	<i>Colore</i>	<i>Opposto</i>	RUNA	<i>Descrizione</i>
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 Frece 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 e Oscurità

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.

Fate riferimento ai Master se volete giocare una Creatura Arcana.

Le Creature Arcane non possono essere uccise normalmente; tuttavia possono essere bandite. Se le loro Locazioni Vitali vengono azzerate, possono svanire istantaneamente o 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; in questi casi l'evocatore deve interpretare un rituale, autogestito, anche senza la presenza dei Master.

Quando una Creatura Arcana 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 Arcana e in questo caso rimane a terra esattamente come i mortali sotto effetti di morte istantanea.

Spiriti

Gli spiriti sono Creature Arcane prive di autocoscienza rappresentate da Cartellini Bianchi.

Tutti gli Incantatori possono vederli e salvo capacità speciali dello spirito, sono consapevoli degli spiriti nel loro corpo. Ogni Spirito possiede una certa D.C.A. e un Livello, il quale indica la Sfera di Magia di appartenenza con il suo relativo Grado.

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 che l'Incantatore abbia sufficiente C.C.A. libera contro la D.C.A. dello Spirito e un Livello Magico 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, 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.

Possessione 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 possedere il personaggio: questo può decidere, se ne ha la possibilità, di scacciarlo/distruggerlo, la decisione va presa appena finito di leggere il Cartellino Spirito: l'Incantatore può anche decidere di mantenere libera la C.C.A. e di farsi volontariamente possedere. In tal caso potrà scacciarlo o controllarlo in un secondo momento se le capacità dello Spirito lo consentiranno. Se lo Spirito non viene fermato entra nel corpo del personaggio e lo possiede. Questo in sé non dà problemi, ma spesso gli Spiriti influenzeranno le persone possedute in qualche modo.

Ad esempio se uno Spirito rende inconsapevole della sua presenza la persona posseduta, anche un Incantatore dimenticherà la possessione e non potrà accorgersi autonomamente della possessione.

Controllare gli spiriti: Normalmente non è possibile controllare gli Spiriti. Molti Oggetti Magici sono tali perché uno Spirito è vincolato ad essi e nel nostro mondo è il modo tipico di beneficiare delle capacità dei vari Spiriti.

Alcune persone però tramite il Talento *Malocchio*, il Tratto Inumano *Sangue Arcano [Tipo]* o Capacità Magiche possono controllare alcuni Spiriti. Trovate ulteriori spiegazioni al Capitolo 1.12

Sfere Pure e Sfere Impure

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.

Anche se 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

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 quelli 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, 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.

Il PG conosce informazioni coerenti col BG inviato ai master e i TalentI posseduti.

2.3 STAFFA E RANDELLO DELL'UMILE

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 deve essere di almeno 111 cm e va usato con 2 mani.

Il randello è un'arma a 1 mano in legno che causa sempre Colpo! Stordisci! e non può essere utilizzata con il Talento Ambidestria I o Ambidestra II.

2.4 LE RAZZE E LE CULTURE

Ogni razza ha 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.

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, Ghoul e tutti i Mortali Mutanti 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 del Caos, i Fomori, i Mutanti (in particolare quelli col marchio dell'Anarco) e i Ghoul più mostruosi non hanno possibilità di essere accettati dai poteri costituiti e dalla popolazione.

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 i Fedeli a Lex, Wulfen, Hexarcus, 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 e verrebbe, giustamente, bruciato. 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.

Culture

Umani: Fargan, Salman, Ayame, Terre Barbariche (Amazzoni, Celti, Pitti, Teutoni, Germani e altri popoli)

Coboldi: Atlantideo, Terre Barbariche

Draconici: Ferali, Comuni

Elfi: Bianchi, Neri, Verdi, Terre Barbariche (clan isolati o Amazzoni)

Fomori: Impero Chimere, Terre Barbariche, Comunità Nascoste, Morishi, Drahiti, Drag, Urag, Yeti, Ghoul Cabbali

Gnomi (Zhark): della Pietra Nera, del Quadrifoglio

Goblin: clan Pastori, clan Coltivatori, goblin Jhaviti, Hobgoblin Nomadi, Hobgoblin di Fossa, Ayame

Mezzuomini (Morz): Agricoltori, Gitani, del Quadrifoglio

Minotauri: Città Sacre degli Avi, clan Nomadi

Nani (Garak): Sottomontei, Altopiani, Neri.

Ogre: Terre Barbariche, clan Nomadi

Orchi: Fiordi Scarlatti, Terre Barbariche, Celti

Troll Comuni: delle Montagne, delle Foreste, dei Cunicoli, delle Paludi

Troll Ombrosi: Boschi, Montagne Ghiacciate, del Quadrifoglio.

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 A.D. 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 gracili, anche se globalmente sono eccezioni.

Umani

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

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° *Livello delle Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Esangue*, *Freccia Incendiaria*, *Figlio del Deserto*, *Figlio dei Nord*, *Grottesco*, *Onore*.

Coboldi

Fisionomia: sono degli Uomini Lucertola, caratterizzati da una Coda, dall'Assenza di Orecchie e hanno Scaglie di qualunque Colore tranne che rosa. Se prendono il Talento Scaglie: la loro pelle è più spessa, ma non ci sono aggravanti.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Intelligenza*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° *Livello delle Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Corna Gloriose I*, *Coda Possente*, *Patto della Saggezza* e *Scaglie*.

Draconici

Razza Rara: sono obbligatorie l'approvazione da parte dei Master ed un costume adeguato.

Fisionomia: sono Rettili Umanoidi Alati, dotati di una Coda più o meno pronunciata e hanno Scaglie di qualunque Colore tranne che rosa.

Pregi: hanno Artigli I, Planata, Sangue Arcano e Scaglie oltre ai 6 Talenti consueti.

Difetti: non possono mai apprendere Scaramanzia e i Draconici Comuni possono essere giocati solo come Nobili o come Rinnegati.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° *Livello delle Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Artigli II*, *Coda Possente*, *Patto del Dominio* e *Predatore*.

Elfi

Fisionomia: 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: non possono mai apprendere i Talenti Robustezza II e Vigore II.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Destrezza*, *Tiro*, *Combattimento*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° *Livello delle Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Esangue*, *Patto del Silenzio*, *Sangue Arcano*, *Vista Acuta I*, *Voce Suadente*.

Fomori

Razza Rara: sono obbligatorie l'approvazione da parte dei Master ed un costume adeguato.

Fisionomia: oltre ad un Colore della Pelle particolare e eventuali Trattati Inumani, hanno almeno un Tratto Strano come pallore, gobba, pustole, forma animalesca, ecc...

Difetti: scelgono uno Svantaggio; se è Odio, sarà verso tutti i Mortali Non Corrotti.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Trattati Inumani*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° *Livello delle Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Esangue*, *Grottesco*, *Nascondersi*, *Patto del Viaggiatore*, *Scaramanzia I*, *Scorza Dura*.

Gnomi

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: non possono mai apprendere i Talenti Robustezza II e Vigore II.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Destrezza, Intelligenza, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Grottesco*, tutti i *Patti Misterici* e *Sangue Arcano*.

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: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Destrezza, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Condottiero* e *Grottesco*.

Mezzuomini

Fisionomia: sono caratterizzati dalla bassa statura e dalle grandi Orecchie Tonde. Non hanno mai la barba, al massimo le basette. I mezzuomini di culture Sedentarie tendono a essere grassi, i Gitani tendono ad essere magri.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Destrezza, Tiro, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*.

Minotauri

Fisionomia: Due Corna taurine e Peluria di Colori bovini.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Forza, Resistenza, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Corna Gloriose*, *Immortale*, *Ingordo* e *Urlo di Guerra I*.

Nani

Fisionomia: tutti i nani hanno la Barba, preferibilmente il 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: non possono mai apprendere il Talento Meditazione I.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Combattimento, Disciplina, Resistenza*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Figlio dei Nord*, *Grottesco* e *Portatore*.

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: ottengono +1 PF per ogni Oggetto Cibo che fornisce benefici; possono arrivare a +2PF con il Talento Ingordo

Difetti: non possono mai apprendere i Talenti Istruzione e Occultismo.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Forza, Resistenza*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Ingordo*, *Lercio*, *Predatore* e *Scaramanzia I*.

Orchi

Fisionomia: Pelle Verde scuro, spesso le Zanne sporgono dalla grande mandibola.

Difetti: non possono mai apprendere il Talento Meditazione I.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Combattimento, Forza, Resistenza, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Grottesco*.

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 Orecchie.

Pregi: hanno Rigenerazione oltre ai 6 Talenti consueti.

Difetti: hanno lo svantaggio Stupidità e non possono mai apprendere i Talenti Meditazione I e Istruzione.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Forza, Resistenza*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Lercio* e *Predatore*.

Troll Ombrosi

Fisionomia: hanno Naso e Orecchie Grandi, tendono a portare Ampi Copricapi poiché la luce solare diretta a loro dà fastidio. I Troll dei Boschi tendono ad avere un Colore tra il verde e il marrone. Quelli delle Montagne Ghiacciate invece vanno dal marrone al verde-blu, arrivando al viola in rari casi.

Talenti: nella Fase di Creazione hanno accesso ai *Talenti di Resistenza, Vicolo*, alle *Abilità Arcane*, agli *Incantesimi* e fino al 2° Livello delle *Sfere di Magia*. Inoltre, hanno accesso ai singoli Talenti: *Alchimia, Grottesco* e *Predatore* (esclusivo per i Troll delle Montagne Ghiacciate).

PARTE 3 - I TALENTI

PREFAZIONE AI TALENTI

I Talenti sono le competenze che un personaggio possiede, con 6 talenti un personaggio può già essere un serio professionista, o meno. Ogni talento ha dei descrittori, di seguito trovate i principali:

Esclusivo: il Talento può essere appreso solo da alcune Razze.

Marchio: è richiesto un Costume e Trucco adeguato per la possessione e l'utilizzo.

Proibito: non è possibile ottenere un Talento proibito, se un Talento conosciuto diventa proibito è inutilizzabile.

Requisito: per imparare un determinato Talento sono richiesti determinati requisiti.

Sinergia: capacità che si attiva se hai anche un altro Talento.

Visione: 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 I* e *Scaramanzia II*, non importa quale sia la Visione della Magia del personaggio, l'importante è che sia errata.

3.1 TALENTI BASE

Armi Comuni

Il personaggio sa utilizzare ogni Arma a Una Mano di lunghezza pari o inferiore ai 110 cm.

Si ricorda che chiunque può usare un Arma Piccola, ovvero al di sotto dei 50 cm.

Armi Grandi

Requisito: *Armi Comuni*

Il personaggio sa utilizzare ogni Arma a Due Mani di lunghezza pari o inferiore ai 200 cm con una sola estremità colpente. L'arma deve sempre essere impugnata con entrambe le mani.

Armi Doppie

Requisito: *Armi Comuni*

Il personaggio sa utilizzare Bastoni Ferrati, Doppie Spade, Asce o Mazze di lunghezza inferiore ai 200 cm con Due Estremità Colpenti e impugnatura al centro.

Armi da Tiro

Il personaggio sa utilizzare Archi (massimo 30 lbs), ma non balestre. Con le Frecce che tira causa Colpo! e possono essere di qualsiasi colore eccetto: Rosso, Verde, Nero, Oro, Argento e Bianco.

Arciere Esperto I

Requisito: *Armi da Tiro*

Le Frecce del personaggio causano Perforante!

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, 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

Requisito: *Armi Comuni, Ambidestria I*

Il personaggio sa utilizzare contemporaneamente due Armi Comuni.

Consapevolezza I-V

Requisiti: fatta eccezione per il I Grado, tutti gli altri richiedono il precedente.

Il personaggio aumenta il suo valore di Gloria di un numero pari al Grado di questo Talento.

Tempra

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento *Vigore I-V*.

I PF del personaggio diventano Locazionali.

Robustezza I

Il personaggio guadagna 1 PF.

Vigore I

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento *Tempra*.

Il PG guadagna 2 PF.

Uso Armature

Requisiti: *Tempra*.

Il personaggio sa utilizzare tutte le Armature, quindi, per utilizzare questo Talento il personaggio deve effettivamente indossare Armatura. Le armature si dividono in tre categorie::

- Leggere: in cuoio che aggiungono 1 PA.
- Medie: in simil-metallo come cuoio dipinto o in cuoio borchiato e aggiungono 2 PA.
- Pesanti: in metallo vero che aggiungono 3 PA.

Il bonus dato dalle armature su una Locazione vale se l'armatura ne copre almeno il 50%.

Elmo Fiero

Quando il personaggio indossa un Elmo ottiene +1 Gloria e +1 PF solo alla Locazione Vitale (Torace).
E' irrilevante possedere i Talenti *Tempra* o *Uso Armature*.

Uso Scudi I

Il personaggio sa usare gli Scudi. Lo scudo deve essere unico e di dimensioni massime 70x70 cm.
Gli Scudi parano Danni ed Effetti causati da qualunque arma tranne Urto!, Spacca! o potenziati con Artiglieria!.

Uso Scudi II

Requisiti: *Tempra*.

Il personaggio può usare scudi di dimensioni massime 150x80 cm.

Duro a Morire

Il personaggio dopo i 5 minuti di coma non muore ma recupera 1 PF Corporeo o nelle Locazioni vitali Testa o Torso. Questo talento non ha effetto se il personaggio subisce Fatale!, effetti di morte istantanea o se si trova in zone a lui avverse. Queste zone verranno segnalate ad ogni evento mediante Cartelli. Il personaggio può andare FG dallo Stato di Coma, che in questo caso non è altro che 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.

Esploratore

Il personaggio ignora le Zone di Terrore e la maggior parte delle Zone Speciali se indicato sul Cartello.

Erboristeria

Il personaggio può raccogliere e trattare sempre, senza alcuna conseguenza, Erbe Misteriose da cui trae utilità.

Istruzione

Il personaggio sa leggere, scrivere e contare. Senza questo talento il personaggio non sa scrivere il suo nome e verrebbe automaticamente ingannato in questioni relative ai numeri.

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 PP. Maestro non permette di insegnare Trattati Razziali.

Lavoro Duro [Tipo]

Il personaggio dichiara Resisto a Goffaggine! quando impugna gli Attrezzi del proprio lavoro.
Inoltre certi lavori danno ulteriore bonus:

- **Taglialegna:** Asce. Dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su personaggi legati, addormentati in Stato di Coma od Oggetti: Colpo! Intenso!, Spacca! o Fatale!
- **Spaccapietre:** Martelli. Dopo aver effettuato 10 colpi ben caricati e urlati può causare su personaggi legati, addormentati o in Stato di Coma od Oggetti: Colpo! Intenso!, Spacca! o Fatale!
- **Viandante:** Randelli e Bastoni che rientrano nella categoria Armi Doppie.
- **Rustico:** Armi ad Asta o Doppie che simulino nell'aspetto attrezzi agricoli. Può raccogliere Erbe senza subirne i Malus, ma non può trattarli come un Erborista.
- **Cuciniere:** Armi a Una Mano o Piccole simili a mannaie, padelle e attrezzi da cucina. Durante le perquisizioni riconosce gli Oggetti Arte Culinaria e gli Ingredienti.

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 sé altre 2 persone.

Timoniere

Requisiti: *Marinaio*.

Funziona allo stesso modo di Marinaio, ma si possono portare con sé 5 persone.

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 sempre IG.

I Master spiegheranno come utilizzarlo ad ogni evento. Il Cavaliere può portare con sé altre 2 persone.

Cocchiere

Requisiti: *Cavaliere*.

Funziona allo stesso modo di Cavaliere, ma si possono portare con sé 5 persone.

Alchimia

Requisiti: *Erboristeria*.

Si possono creare semplici Pozioni mischiando vari Reagenti. Vedi Sommo Compendio.

Arte Culinaria

Disponendo giusti Ingredienti il personaggio può produrre Pasti e Bevande di Qualità. Vedi Sommo Compendio.

Arte dell'Amanuense

Requisiti: *Istruzione*.

Il personaggio può produrre Libri e Pergamene. Vedi sommo Compendio.

Arte del Fabbro

Il personaggio è esperto nel lavorare i Metalli. Sa curare la propria Armatura se si tratta di un'armatura almeno simile ad una Metallica, ottenendo +1 PA. 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, ottenendo +1 PA. Vedi sommo Compendio.

Arte Lussuose

Requisiti: *Istruzione*.

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 Gioielli, ma non gli Oggetti Magici o Componenti per le Pozioni.

Vedi sommo Compendio.

Artista

Requisiti: *Maestro*.

L'artigiano ha sviluppato una sensibilità unica per i materiali, che quasi gli parlano. Può creare oggetti di Superba Fattura in varie arti. Il personaggio diventa Resistente a Veritas Inganno! quando legge Cartellini o Cartelli.

Vedi sommo Compendio.

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. Vedi sommo Compendio.

Pronto Soccorso

Utilizzando questo talento è possibile far passare un essere morente dallo Stato di Coma da Sanguinamento a quello di Coma Stabilizzato tramite l'applicazione di bende, evitando che muoia dopo 5 minuti di Coma da Sanguinamento. Se non viene curato ulteriormente, il morente rimarrà stabile fino al giorno successivo quando si sveglierà con il massimo dei PF. Se la benda, che simula lo Stato di Coma stabilizzato, viene strappata via dal corpo il conteggio dei 5 minuti di Coma 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.

Inoltre, il personaggio può dichiarare: "Veritas Percezione! Il tuo Cuore batte ancora?"

Dissezione

Requisiti: *Arte Silvana, Pronto Soccorso.*

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 Stato di Coma o Morte e causa sempre Fatale! Trascorso questo periodo il PG può raccogliere parti anatomiche già presenti come cartellini sulla creatura.

Indagine Medica

Requisiti: *Pronto Soccorso.*

Il personaggio analizzando il corpo di un essere di ossa, carne e sangue può dichiarare:

Veritas Percezione Viventi/Cadaveri! insieme a una delle seguenti continuazioni:

- Sei in dissanguamento?
- Quanto ti resta da vivere?
- Descrivi dettagliatamente l'effetto che ti ha inflitto queste ferite, se da arma da Taglio o da Botta, Artiglio o Morso.
- Rivela tutto il possibile su malattie e veleni che ti hanno colpito.
- In cosa è diverso il tuo corpo, da quello di un normale [Nome Razza]?
- Come si diffonde la malattia che ti ha colpito?
- Rivela se in vita eri sensibile o subivi questo effetto (dopo aver colpito il corpo con un effetto).
- Che svantaggi comportamentali o fisici hai?

Il personaggio può spendere la sua Azione inter-evento per studiare i fenomeni legati a ciò che potrebbe curare.

Medicina I

Requisiti: *Pronto Soccorso.*

Il personaggio può riconoscere anche se la vittima presenta degli effetti di Infetto!, Mutazioni o Malattie. Nel caso delle Malattie Rare e particolari l'identificazione può essere imprecisa, nel caso di Malattie Magiche non nota nulla se non eventuali sintomi. Può rimuovere Malattie 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 1 PF 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, il così detto ospedale da campo.

Medicina II

Requisiti: *Medicina I, Erboristeria.*

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 e alla fine del giorno il Veleno avrà immediatamente effetto. Può rimuovere Malattie Livello I di ogni tipo e quelle Livello II comuni o qualsiasi malattia di cui abbia la ricetta.

Medicina III

Requisiti: *Alchimia, Indagine Medica e Medicina II.*

Come Medicina II, ma cura tutti PF. In mezz'ora di cure rimuove Veleni senza Sigillo! e Non Magici di qualsiasi tipo. Può rimuovere tutte le Malattie comuni e quelle Rare 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 Ghoul. Inoltre, può riportare in vita i Morti da Dissanguamento 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 fare a pezzi i corpi con 5 minuti di fredda e precisa dissertazione scientifica mentre disseziona il corpo.

Occultismo

Questo talento serve da prerequisito per acquisire le Sfere di Magia.

- 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 e a quale Sfera di Magia corrispondano così come Zone Rituali attive o Trappole Magiche.
- Non si possono percepire automaticamente Sfere di Magia su un personaggio, se non in base al colore delle palline lanciate.
- In tutti i casi l'Incantatore può sapere se un dato Incantesimo appartiene a più Sfere, ma non può sapere con certezza da quale di esse ne sia generato.
- Il PG fuori da un Combattimento, con 30 secondi di contatto può esaminare altri personaggi per verificare se sono portatori di uno spirito dichiarando: "Veritas Percezione! Rivela se hai Spiriti e fammeli vedere."

[Sfera di Magia] I

Requisiti: *Occultismo.*

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. Il talento dona una sensibilità agli eventi magici più intensi, questo Talento non consente di percepire altri Maghi, ma di percepire forti effetti magici e luoghi di potere.

- **Aeromanzia:** legata alla Forza Primordiale dell'Aria.

- **Alchimanzia:** 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. Non esistono spiriti legati a questa sfera.

- **Animanzia:** generata da un mix delle altre sfere presente nel Piano Materiale, è legata alle Forze Naturali e Spirituali di Arcana Domine.

- **Demonologia:** legata alla Forza Primordiale del Caos, l'Emozione pura e il Sogno.

- **Egomanzia:** legata alla Forza Primordiale dell'Ordine, l'Idea pura e il Concetto Ideale.

- **Geomanzia:** legata alla Forza Primordiale della Terra.

- **Idromanzia:** legata alla Forza Primordiale dell'Acqua.

- **Negromanzia:** E' legata alla Forza Primordiale della Morte e dell'Oscurità.

- **Piromanzia:** E' legata alla Forza Primordiale del Fuoco.

- **Taumaturgia:** E' legata alla Forza Primordiale della Vita.

[Sfera di Magia] II

Requisiti: *stessa [Sfera di Magia] I.*

Il personaggio ottiene il II Livello della Sfera.

Volontà I-IV

Requisiti: fatta eccezione per il I Grado, tutti gli altri richiedono il precedente.

Il personaggio può assorbire un numero di Stille pari al doppio del Grado acquisito in questo Talento.

Confessore

Requisiti: è necessario essere Sacerdoti I.G.

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 confessati dichiarare: "Veritas Ispirazione! Sarai devoto alla parola mia e quella del Culto [Nome] 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 dà al fedele la forza di resistere; questo è un effetto Veritas Ispirazione!

Chi ha questo talento ha conoscenze e sensibilità legate a oggettistica particolare spesso usata in ambito sacro. Questo talento dà 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 e con 10 minuti di lavoro in Zona Consacrata al suo culto o una Zona Rituale scaccia lo Spirito come un Mago Universale di I Livello e C.C.A. illimitata.

Può aumentare di 1 il suo Livello di Scacciare sacrificando un Pigmento o Acqua d'Argento; trasforma Scacciare in 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.

Predicatore

Requisiti: *Confessore.*

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 dà 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 Arte [Nome] ottengono la possibilità di fare oggetti di un Livello Superiore fino all'inizio dell'evento successivo.
- **Questo cibo purifica i Vostri Spiriti:** richiede il Sacrificio di Cibo Consacrato e Olio Consacrato. Il sacerdote durante la messa da pezzi di Cibo Consacrato ai fedeli, dichiarando: "Veritas Alchemico! Scacciate automaticamente ogni Spirito che entra in voi."

Consacrazioni:

- **Esorcismo del Predicatore:** quando il sacerdote usa un Talismano dell'Esorcismo del Fedele, può scacciare Spiriti a gruppi di persone riuniti dinanzi al sacerdote, anche non fedeli. Il Predicatore può aumentare di 1 il suo Livello di Scacciare sacrificando un Pigmento o Acqua d'Argento; trasforma Scacciare in Distruggere Spiriti sacrificando un Olio Consacrato.
- **Consacrare Terreno di Sepoltura:** richiede il Sacrificio di Acqua d'Argento Consacrata. Consacri un'area di terreno, devi mettere dei cartelli F.G. che avvisino dell'effetto: "Veritas Alchemico! Ogni cadavere portato qui diventa immune a ogni tentativo di rianimazione Magico. Gli incantesimi di Necromanzia 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 Olio Consacrato. Il Sacerdote può far usare a una persona diversa da sé stesso un Oggetto che abbia come requisiti i Talenti *Estasiato* [Dio del culto del Sacerdote], *Confessore*, *Predicatore*, *Scaramanzia I* o *Scaramanzia II* o fedeltà nel culto del sacerdote. Questa Consacrazione ha durata un mese.

DEDIZIONE Precisione

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

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 *Ingegneria, Arte del Fabbro e Arte Silvana:* aumenti di un Livello il massimo di qualità che puoi creare con i Talenti che consentono Sinergia.

Sinergia *Stile d'Arme [Nome]:* quando in combattimento il personaggio para un'Arma che fa un certo Danno, da quel momento in poi dichiarare lo stesso identico effetto, potenziamenti compresi, su chi ha causato quel danno fino a fine combattimento.

Sinergia *Pronto Soccorso e Medicina:* con *Pronto Soccorso* con Attrezzi da Tortura causi +2 a Dolore N!; con *Medicina I* causi +4 a Dolore N!

DEDIZIONE Giustizia

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

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

Quando interroghi qualcuno avendo la Legge del posto in cui vi trovate dalla tua, dopo 5 minuti di interrogatorio puoi dichiarare "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 dell'ordine costituito questa Dedizione non funziona e tu ti senti senza scopo e depresso.

Sinergia *Consapevolezza I:* Se pesti per almeno 2 minuti qualcuno avendo la Legge Locale dalla tua puoi dichiarare 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 "Comando! Dove e quando sarà contrabbandato il Bacio di Dama Nera?" Puoi usarlo solo una volta al giorno sulla stessa persona.

Pestare significa utilizzare chiamate di rissa su di un personaggio senza che quest'ultimo possa reagire.

Sinergia *Consapevolezza II:* colpendo un arto di qualcuno Inerme con un Bastone, Mazza o altro Oggetto Contudente, dichiarare: "Veritas Viventi! Ottieni il Marchio Slogatura. Dolore! Intenso!" sull'arto bersagliato.

Sinergia *Forza Straordinaria:* per usare la Sinergia di *Consapevolezza I* ti basta una sberla o un pugno. Per quella 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 dichiarare Terrore 2!

Sinergia *Consapevolezza V:* ti ritieni sempre nel giusto, ignori la limitazione "avendo la Legge del posto in cui vi trovate dalla tua" purché la tua azione possa portare beneficio all'ordine costituito che servi.

DEDIZIONE Spalle Larghe

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Questo talento agisce solo in Sinergia con altri talenti:

Sinergia *Lavoro Duro Spaccapietre:* le risorse Metallo, Pietra e Gemme ingombrano la metà.

Sinergia *Lavoro Duro Spaccalegna:* le risorse Legno portate sul tuo corpo ingombrano la metà.

Sinergia *Dissezione:* le risorse Reagente, Pelle o Parte Corporea sul tuo corpo ingombrano zero.

Sinergia *Erborista:* le Erbe sul tuo corpo hanno ingombro zero.

Sinergia *Arte Ammanuense:* sul tuo corpo Libri, Tessuti, Pelli e Olio Nero hanno ingombro zero.

Sinergia *Erborista:* sul tuo corpo Oggetti identificabili con Arti Lussuose hanno ingombro dimezzato.

Sinergia *Forza Straordinaria:* puoi sollevare e spostare qualsiasi Oggetto possa essere sollevato, senza

limitazioni.

DEDIZIONE Sentiero Vizioso

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Requisiti: *Scaramanzia I*.

Visione: 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 sei a contatto con Accampamenti, Pavimenti Artificiali o Mura puoi usare i talenti *Nascondersi* e *Lesto I* anche se non li possiedi. Per attivare Sinergia di *Nascondersi* e *Lesto I* devi possedere effettivamente Talenti.

Sinergia *Lesto I*: hai +2 al valore Scassinare o Disattivare Trappole.

Sinergia *Nascondersi*: quando usi *Nascondersi* e 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 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 non lo saprà; come questo entrerà in gioco, dipenderà dallo Staff.

Esempi di sventure sono *Veritas Arcano!* che causano danni spontanei, possessioni di Spiriti, corruzione del corpo, contagio di Malattie con complicazioni, cibo e latte che vanno a male e molto altro.

DEDIZIONE Sentiero Virtuoso

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Requisiti: *Scaramanzia I*.

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.

Scacci automaticamente tutti gli Spiriti Livello I che cercano di possederti. 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 pronuncia: "Io ti benedico!") scacci automaticamente gli Spiriti che cercano di possederti fino al Livello II.

Sinergia *ConsapevolezzaI*: guarisci dopo un breve malore di 5 minuti o più da qualsiasi malattia rara o comune Livello I.

Sinergia *ConsapevolezzaII*: se qualcuno persegue consapevolmente la tua visione del mondo, seguendo i tuoi gesti o dandoti ragione puoi dichiarare: "Veritas Ispirazione! Per il prossimo mese Occultismo non funziona e ottieni *Scudo Spirituale I*".

Sinergia *ConsapevolezzaIII*: scacci gli Spiriti fino a Livello II, se ottieni la Benedizione, scacci qualsiasi Spirito.

Sinergia *ConsapevolezzaIV*: se subisci *Veritas Arcano!* senza Sigillo! positivo o negativo che sia, dopo una settimana di tempo svanisce.

Sinergia *ConsapevolezzaV*: quando qualcuno usa un Incantesimo su di te puoi dichiarare *Elusione!*

DEDIZIONE Parsimonia

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Requisiti: *Raccattasoldi*.

La ricchezza ottenuta con il Talento *Raccattasoldi* è moltiplicata per 3

Sinergia *Consapevolezza I:* le risorse Gemme, Argento, Oro e Oggetti Arte Lussuose sul tuo corpo non hanno ingombro.

DEDIZIONE Lottatore Esperto

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Puoi dichiarare Forza! solo per la lotta e le risse.

Sinergia *Forza Straordinaria e Consapevolezza I:* puoi dichiarare Disperdi Forza! a tocco, durante le risse.

Sinergia *Forza Straordinaria e Consapevolezza II:* prima che inizi un combattimento puoi toccare qualcuno dichiarando Urto! o Disarma!

DEDIZIONE Artigiano Geniale

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione. Puoi possedere sempre e solo un' *Arte [Nome]*.

Requisiti: *Artista*.

Puoi creare oggetti di due Livelli Superiore.

DEDIZIONE Ramingo

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

Quando i tuoi piedi calpestano l'Erba o la Terra puoi scacciare qualsiasi Spirito D.C.A. I e Livello I che tenti di possederti. Deve interpretare 30 secondi la sua lotta o discorso con lo spirito.

Sinergia *Erboristeria:* le Erbe portate sul tuo corpo hanno ingombro 0.

Sinergia *Occultamento!:* quando ti trovi sotto Occultamento! o Occultamento! Intenso! puoi muoverti da nascosto a patto che ti muovi di albero in albero verso il fitto del bosco.

DEDIZIONE Lavoratore Prodigioso

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento [*Sfera di Magia*] I o altra Dedizione.

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, Costruzione o Riparazione a un minuto.

3.2 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.

Sbilanciare

Requisiti: *Armi Grandi e Forza Straordinaria*.

Il personaggio può dichiarare, in aggiunta o sostituzione al proprio danno, l'effetto Urto! con le armi della

categoria Armi Grandi.

Esperto con [Nome Arma]

Requisiti: competenza con l'Arma nella quale ci si intende specializzare.

Il personaggio causa danno Colpo Intenso! con l'Arma da mischia prescelta. L'arma è unica, è quindi impossibile includere più armi in una categoria. Esempi possono essere: *Esperto con Spada*, *Esperto con Spadone a Due Mani*, *Esperto con Mazza*, *Esperto con Pugnale* o *Esperto con Daga*.

Maestria

Requisiti: un qualsiasi *Esperto con [Nome Arma]*.

Il personaggio potenzia con Intenso! un qualunque danno che può fare con le armi in cui sia Esperto a rappresentare la maggior precisione. Inoltre ottiene +2 gli eventuali Effetti Numerici e in caso arrivassero ad 11, il potenziamento diventa Intenso!

Presalida I

Dichiari Resisto a Goffaggine!

Presalida II

Requisiti: *Presalida I*.

Dichiari Immune a Goffaggine! e Resisto a Spacca! quando pari con uno Scudo.

3.3 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, che deve essere 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. Tale valore è pari al Grado di *Consapevolezza* del personaggio. Questo Talento e le sue evoluzioni non possono essere utilizzati con Armature Medie o Pesanti.

Lesto II

Requisiti: *Lesto I*.

Il personaggio dichiara Elusione! a tutti le proiezioni Dardo! non abbinare a Effetti Mentali, a patto di potersi muovere senza impedimenti e di non aver causato egli stesso la proiezione; per esempio entrando in una zona o facendo scattare una Trappola.

Lesto III

Requisiti: *Lesto II*.

Il personaggio dichiara Elusione! a tutti le proiezioni Onda! e Esplosione! non abbinare a Effetti Mentali, a patto di potersi muovere senza impedimenti e di non aver causato egli stesso la proiezione.

Nascondersi

Il personaggio può entrare in Occultamento! 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. Questo Talento non può essere utilizzato se il personaggio indossa Armature Medie o Pesanti.

3.4 TALENTI DI DISCIPLINA

Autocontrollo I

Dichiari Resisto a Dominio N! e a Comando!

Autocontrollo II

Requisiti: *Coraggio II e Autocontrollo I.*

Dichiari Resisto! a tutti gli Effetti Mentali.

Coraggio I

Dichiari Resisto a Terrore N!

Coraggio II

Requisiti: *Coraggio I.*

Dichiara Immune a Terrore N!

Indomabile

Requisiti: *Volontà I.*

Il personaggio sacrifica un Cartellino Stilla dichiarando Immune! ad un qualsiasi Effetto Mentale e per tutta la durata del combattimento ne resterà Immune.

Tenacia

Requisiti: *Robustezza I e Volontà I.*

Il personaggio sacrifica un cartellino stilla e fino alla fine del prossimo combattimento dichiara Immune! a tutti i Danni cui è Resistente, ma non può lasciare il combattimento.

3.5 TALENTI DI FORZA

Berserker I

Proibito: non è acquisibile da personaggi che possiedono il Talento *Armi da Tiro.*

Il personaggio potenzia con Intenso! un qualsiasi Danno Fisico in mischia.

Berserker II

Requisiti: *Berserker I.*

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 Simil Metallo.

Berserker III

Requisiti: *Berserker II.*

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 qualcosa.

Colpo Possente

Requisiti: *Armi Grandi Forza, Straordinaria, Portatore, Robustezza I e Spezzacatene.*

Il personaggio può dichiarare Spacca! con Armi Grandi.

Forza Straordinaria

I personaggi con questo talento possono dichiarare Forza! vincendo automaticamente le risse contro personaggi che ne sono privi. Nei lavori di fatica in cui sono richieste più persone contano come due personaggi.

Portatore

I personaggi con questo talento possono portare fino a 12 Oggetti anziché 6, ed infinite Monete e Pergamene.

Scagliamassi

Proibito: non è acquisibile da personaggi Gnomi o Elfi.

Requisiti: *Armi da Lancio*.

Il personaggio può scagliare massi con circonferenza di almeno 40 cm dichiarando Colpo! Urto!

Spezzacatene

Se legato e cosciente può spezzare Corde, Catene e Manette di fattura Ordinaria o Buona dichiarando Spezzacatene!

3.6 TALENTI DI INTELLIGENZA

Ammaliatore

Requisiti: *Alchimia*.

Consente di creare Pozioni che influenzano la Mente.

Elementalista

Requisiti: *Alchimia*.

Consente di creare Pozioni legate agli Elementi.

Tossine

Requisiti: *Alchimia e Pronto Soccorso*

Consente di creare Veleni.

Sublimatore

Requisiti: *Alchimia*.

L'alchimista usa reagenti di tipo Quintessenza come se fossero 5 Reagenti quando crea Prodotti Alchemici o Medicinali. Se dispone di un Laboratorio Portatile ovvero un Contenitore per l'Acqua, un Pestello, alcune Boccette Colorate e almeno 5 reagenti di qualsiasi tipo, che non verranno consumati, passando almeno un minuto a lavorare utilizzando tutti gli Oggetti obbligatori, può fare alcune azioni particolari durante l'evento. Vedi sommo compendio.

Ingegneria

Requisiti: *Istruzione*.

Consente di usare Balestre, Cannoni, Archibugi e altre Armi Avanzate. Dà anche un valore Disattivare Trappole pari al Grado di *Consapevolezza* del personaggio, migliorabile con gli Attrezzi di Precisione. Inoltre, con alcuni Oggetti l'Ingegnere ottiene anche un valore di Scassinare. Vedi sommo Compendio.

Meditazione I

Esclusivo: è acquisibile solo da personaggi Coboldi, Draconici, Elfi, Fomori e Gnomi.

Il personaggio può assorbire Stille di ogni Sfera.

Meditazione II

Esclusivo: è acquisibile solo da personaggi Coboldi, Draconici, Elfi, Fomori e Gnomi.

Requisiti: *Meditazione I*.

Il personaggio se partecipa a un Rituale può donare l'equivalente di una Stilla gratuitamente, non funziona per Cerimoniali.

Vista Acuta I

Fuori dal combattimento si può dichiarare a tocco: "Veritas Percezione! Rivela la tua Razza, la tua Stirpe e se sei Mascherato." Dopo 3 minuti si può dichiarare: "Veritas Percezione! Rivela se hai mentito sul tuo Nome."

Il personaggio 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

Requisiti: *Vista Acuta I*.

Consente di individuare i personaggi sotto Occultamento, ma non quelli sotto Occultamento! Intenso!

Voce Suadente

Questo talento ha due usi.

- **Contrattare:** se contratti con qualcuno per più di 5 minuti su un oggetto puoi dichiarare "Veritas Inganno!" per obbligarlo a comprarlo se gli è possibile. La discussione deve esser stata fatta in modo volontario.

- **Affascinante Parlantina:** Se parli per più di 5 minuti con qualcuno della tua Razza facendo apprezzamenti sentimentali o erotici puoi dichiarare: "Comando! Su [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.

3.7 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

Proibito: questo Talento non può mai essere appreso da Elfi e Gnomi.

Requisiti: *Robustezza I*.

Il personaggio guadagna 1 PF.

Vigore II-V

Proibito: *Vigore II* non può mai essere appreso da Elfi e Gnomi.

Requisiti: tutti i Gradi di questo Talento richiedono il precedente.

Il personaggio guadagna 2 PF per ogni Grado di questo Talento.

Scorza Dura

Proibito: *Usa Armature*.

Il personaggio può dichiarare Resisto a Colpo! e Perforante!

Stomacaccio

Il personaggio è Immune Veleni, Effetti Veritas Alchemico! tramite ingestione e alle Malattie non Magiche. Inoltre non subisce conseguenze per la chiamata Infetto!, non muore a causa di Veleni o Pozioni Negative, ma gli causano forte mal di pancia.

Testa Dura

Il personaggio dichiara Immune a Confusione N!

3.8 TALENTI DI TIRO

Arciere Esperto II

Requisiti: *Arciere Esperto I.*

Le Freccce del personaggio causano Perforante! Intenso! se colorate di Giallo.

Lanciatore Esperto

Requisiti: *Armi da Lancio.*

Le Armi da Lancio causano danno Perforante! se sono colorate di Nero.

Avvelenatore

Requisiti: *Alchimia e Lanciatore Esperto.*

Le armi da lancio del personaggio colorate di Verde causano Acido! Confusione 6!

Francisca

Requisiti: *Armi da Lancio e Forza Straordinaria.*

Usando Asce da Lancio il personaggio può dichiarare Spacca! al primo lancio in ogni combattimento.

Freccia Avvelenata

Requisiti: *Alchimia e Arciere Esperto II.*

Le frecce del personaggio colorate di Verde causano Perforante! Sonno 4!

Freccia Incendiaria

Requisiti: *Armi da Tiro.*

Le frecce del personaggio causano danno Fuoco! Intenso! se sono colorate di Rosso.

Soffio d'Inverno

Requisiti: *Arciere Esperto II e Freccia Avvelenata.*

Le frecce del personaggio causano Gelo! Infetto! se sono colorate di Bianco.

3.9 TALENTI DI VICOLO

Grazia

Requisiti: *Dissezione.*

Il personaggio può dichiarare Fatale! con Arma Corta.

Impeto

Requisiti: *Tempra e Cavaliere.*

Usando Martello, Mazza o Ascia di almeno 100 cm il personaggio può dichiarare Spacca! al primo colpo in ogni combattimento.

Lercio

In corpo a corpo con Armi Corte da taglio il personaggio può aggiungere potenziamento Infetto! solo se indossa al massimo Armature Leggere e vesti da pezzente.

Lupo di Mare

Requisiti: *Marinaio e Stomacaccio.*

Il personaggio dichiara Immune a Urto! e Confusione N!

Contrabbandiere

Il PG nasconde alle perquisizioni normali, ma non a quelle mirate, i Cartellini Oggetto di Oggetti da 50 cm o meno.

Mendace

Quando subisci Comando! per strapparti informazioni dichiara Immune a Comando!.

Sinergia Mercato Nero: non è necessario dichiarare Immune a Comando! Quando subisci Comando! per strapparti informazioni; per te la verità non esiste e sei libero di rispondere quello che vuoi.

Mercato Nero

Requisiti: Istruzione.

In un dato momento prima o durante un Evento tutti i personaggi che possiedono questo Talento partecipano a un'asta su degli oggetti casuali. Il personaggio resiste a Veritas Inganno! quando legge Cartellini o Cartelli.

Raccattasoldi

Il personaggio ottiene 1 Rendita in più a Evento; la rendita varia di Evento in Evento. Questo talento rappresenta una particolare capacità nell'arrangiarsi più che un vero talento professionale.

Saccheggiatore

Quando il personaggio perquisisce identifica tutti gli oggetti e impiega 30 secondi anziché i normali 2 minuti, questo non gli fa trovare oggetti nascosti dal Talento con *Contrabbandiere*.

Scaramanzia I

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento *Occultismo*.

Visione: il personaggio è incredibilmente Superstizioso e incapace di capire i meccanismi che regolano la Magia. Deve creare una propria visione del mondo, rigorosamente sbagliata con 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.

Il personaggio aumenta la sua Gloria di +2.

Scaramanzia II

Requisiti: *Scaramanzia I*.

Visione: il personaggio deve obbedire ai Sacerdoti riconosciuti della sua fede e non può essere ateo, deve seguire un dio o un pantheon specifico. Di Magia continua a non capire nulla e se ha idee a riguardo sono clamorosamente sbagliate. E' 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.

La gloria concessa da Scaramanzia aumenta a +4.

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 come 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 la Vittima riceve la prima chiamata Dolore N! da parte del Torturatore o dei suoi assistenti, causata in qualsiasi modo. Subito dopo la chiamata, il Torturatore dichiara: "Veritas Viventi! Dimmi se sei disposto a morire per difendere i tuoi segreti!"

Se la Vittima risponde: "Piuttosto preferisco morire!", il Torturatore continua e la vittima muore o si suicida ingerendo la lingua piuttosto che rispondere alle successive domande.

In caso contrario, il torturatore dichiara "Veritas Viventi! Rispondi onestamente sì o no alle mie prossime tre domande!"

Fatte le tre domande il Torturatore può fermarsi o scavare ulteriormente e in questo caso la Vittima può gridare:

- "Non ce la faccio più!" se il Torturatore continua, la vittima esce di senno e subisce uno Svantaggio Mentale permanente a scelta del Master.

- "Ti prego basta! Ti dirò tutto!" e cedere. Se il Torturatore continua per 5 minuti di Tortura dichiara: "Veritas Viventi! Rispondi sinceramente ad ogni mia domanda fino a fine giornata". In questo caso non è necessario il Master.

3.10 TALENTI RARI

Condottiero

Questo Talento consente di disporre continuamente di seguaci della propria Razza. 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 I.G. con un nuovo nome, senza conservare i ricordi che avevano precedentemente. Sul loro cartellino sarà riportato un nome generico e 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*, *Condottiero*, *Evocatore*, *Maestro* e il *2° Livello delle Sfere di Magia*. Sebbene possano prendere Talenti di artigianato, 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 F.G. 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 F.G. e riappaiono da una Zona di Fuga.
- **Gregario**: 7 Talenti. Ce ne può essere solo uno. Se non porta Oggetti riappare con la stesse regole dei Lacchè, altrimenti deve aspettare 10 minuti dalla sua morte.

Se il Condottiero muore i Seguaci fuggono per sempre dalla Zona di Gioco.

E' 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. Ad esempio Arcane, Taverna, Malavita, ecc...

Figlio dei Nord

Il personaggio dichiara Resisto! a Gelo!

Figlio del Deserto

Il personaggio dichiara Resisto! a Fuoco!

Immortale

Requisiti: *Volontà I.*

Quando verresti mandato in Coma puoi usare la chiamata Rigenerazione! Spendendo un Cartellino Stilla.

Imperio

Requisiti: *Autocontrollo II, Consapevolezza I e Scaramanzia I.*

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 D.C.A. 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.

Se il legame di *Imperio* non è attivo e si è coscienti della possessione da parte di uno Spirito, in qualsiasi momento è possibile ribellarsi utilizzando questo Talento.

Attenzione! Durante l'ora, il possessore di *Imperio* continua a subire l'influenza dello Spirito o dell'Oggetto Magico, questo potrebbe rendere impossibile controllarlo senza ulteriori aiuti. Agite sempre secondo interpretazione, ad esempio se lo spirito vi porta a non potervi concentrare e star fermi, potreste chiedere di essere legati.

Ingordo

Il personaggio può sommare i Bonus di Gloria di due Oggetti-Cibo usati.

Insonne

Il personaggio dichiara Immune a Sonno!

Nemesi [Razza o Categoria]

Il personaggio subisce gli effetti di Odio e può dichiarare Sventra! [Razza o Categoria] in corpo a corpo..

Ossa Massicce

Il personaggio dichiara Resisto a Spacca!

Rincuorare

Il personaggio può dichiarare Onda! Dispersione! Torrone N! dove N è il suo valore di Gloria.

Onore

Il personaggio ottiene +2 gloria. Inoltre, rinuncia ai Talenti di Arte, Vicolo e Magici; non può impararli, ma può usarli se già li possiede. Egli 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 [Nome Stile]

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono già il *Talento Stile d'Arme [Nome Stile]*.

Requisiti: *Consapevolezza I e Maestria.*

Puoi utilizzare questo Talento con le Armi in cui il personaggio ha Maestria, non puoi sommare a Stile d'arma il Bonus di Maestria.

- [Armi con Spuntoni o Seghettate] **Stile crudele:** Dolore 6!
- [Armi da Botta] **Stile Travolgente:** Urto! o Urto! Intenso!
- [Armi da Taglio] **Stile Lacerante:** Perforante!
- [Armi da Botta] **Stile Martellante:** Confusione! Intenso!
- [Qualsiasi] **Stile Glorioso:** +2 alla Gloria quando Impugni l'Arma
- [Armi sotto i 110 cm] **Stile Preciso:** gli effetti numerici che causi diventano Intensi!

[Sfera di Magia] III

Requisiti: stessa *[Sfera di Magia] II*.

Il personaggio ottiene il III Livello della Sfera.

[Sfera di Magia] IV

Requisiti: stessa *[Sfera di Magia] III*.

Il personaggio ottiene il IV Livello della Sfera.

Urlo di Guerra I

All'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda! Terrore 2!

Urlo di Guerra II

Requisiti: *Urlo di Guerra I*.

All'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda! Terrore 4!

Urlo di Guerra III

Requisiti: *Urlo di Guerra II*.

All'inizio di ogni combattimento il personaggio può dichiarare Onda! Terrore 6!

3.11 ABILITA' ARCANE

Alleggerire

Requisiti: *Aeromanzia I* o *Geomanzia I*.

Consente di portare con sé fino a 12 oggetti ed infinite Monete e Pergamene.

Annientare

Requisiti: *Geomanzia I*, *Negromanzia I* o *Piromanzia I*.

Con 2 minuti di Lavoro il personaggio può causare Disintegrazione! Intenso! su un qualunque Corpo Inerme, Oggetto o Strutture I.G. Se sono ammassati insieme il Talento può colpire più Oggetti.

Antimagia

Requisiti: *[Sfera di Magia] I*.

Il personaggio può dichiarare: Dardo! Disperdi Incanti! disperdendo così gli Incantesimi che usano Formule. Può essere usata sia su chi lancia l'Incantesimo, sia sul bersaglio di quest'ultimo.

Inoltre, non è possibile usarlo due volte sullo stesso bersaglio nello stesso combattimento.

Ha effetto anche se pronunciato entro qualche secondo dopo l'uso dell'Incantesimo.

Attenzione! Avendo il potenziamento Dardo! Questa chiamata colpisce l'Incantatore non l'Incantesimo.

Di conseguenza, se il bersaglio dichiara Immune a Dispersione! o Elusione! l'Incantesimo da lui lanciato ha successo.

Artefice

Requisiti: *[Sfera di Magia] I*.

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. Nota che a differenza delle Creature Arcane, Chimere e Costrutti non sono rievocabili.

Vedi Sommo Compendio.

Arte Meccanica

Requisiti: *Alchimanzia I e Ingegneria.*

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 adeguato o per Oggetti per cui è necessario servirsi di istruzioni in Pergamena.

Cauterizzare

Requisiti: *Piromanzia I.*

Dopo un minuto di Lavoro il Mago può dichiarare Guarigione! Dolore 4!

Chiave di Brina

Requisiti: *Aeromanzia I o Idromanzia I.*

L'Incantatore con questo Talento può scassinare Serrature come se avesse il Talento *Lesto I* e un valore di Scassinare pari al doppio del suo Livello nelle Sfere di Aeromanzia + Idromanzia.

Non è possibile abbinare a questa Abilità Arcana alcun Oggetto Non Magico.

Arte Atlantidea

Proibito: è acquisibile alla Creazione solo da Coboldi Atlantidei, le altre razze devono apprenderlo I.G.

Requisiti: *Artefice e Alchimanzia I.*

I Costrutti Meccanici al servizio dell'Alchimante possono ottenere Trattati Inumani o Protesi Meccaniche una ciascuno per livello dell'Alchimante, senza incrementi nella D.C.A.

I Trattati Inumani sono da ritenersi come meccanismi; ad esempio Rigenerazione sarà un sofisticato sistema di autoriparazione e i relativi Marchi andranno adeguati quindi, al posto di escrescenze ossee dei chiodi o dei bulloni.

Le Protesi Meccaniche equivalgono a talenti extra.

- *Alchimanzia I:* utensili attaccati al Braccio
- *Alchimanzia II:* aggiungi tubo motore a vapore
- *Alchimanzia III:* aggiungi attrezzi al torso
- *Alchimanzia IV:* aggiungi arto o testa extra

Sinergia Alchimanzia III e Medicina II: puoi rendere Semi-Costrutti dei Mortali volontari con un Rituale. Il costo di creazione dei Semi-Costrutti è di 4 Pietre Arcane o Cartellini Stilla e 5 Metallo, più 1 Pietra Arcana o Cartellino Stilla e 1 Metallo per ogni Protesi Meccanica o Tratto Inumano dato dall'Alchimante.

Sinergia Alchimanzia IV e Medicina III: puoi riportare in vita come Semi-Costrutto un mortale morto da meno di 48 ore con un operazione. Il costo è lo stesso del punto precedente..

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.

Evocatore

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

Il personaggio può avere al proprio servizio una o più Creature Arcane purché sia in grado di controllarle secondo le regole della C.C.A. e D.C.A.

La creatura viene interpretata da una persona truccata e vestita 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, solo 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!*

Se la creatura viene annientata in modo definitivo, la C.C.A. 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.

Vedere il Bestiario Arcano nel Sommo Compendio per scegliere un tipo di Creatura adeguata alla Sfera dell'Evocatore.

Fortezza Mentale

Requisiti: *Egomanzia I* o *Geomanzia I*.

Il personaggio dichiara Resisto a Comando!

Fortitudo

Requisiti: *Geomanzia I*.

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

- *Geomanzia I*: dichiarare Resisto a Urto! e Acido!
- *Geomanzia II*: dichiarare Resisto ai tutti Danni Elementali (Fuoco! Acido! Folgore! Gelo!)
- *Geomanzia III*: dichiarare Resisto a Spacca!
- *Geomanzia IV*: dichiarare Resisto a Disintegrazione N! dichiarare Immune a Fuoco! e Acido! Inoltre consideri Immunità tutte le Resistenze possedute tranne Magico! quando entra in una Zona Speciale che lo specifichi; ciò vale anche per le Resistenze non ottenute con Fortitudo.

Giusto Potere

Requisiti: *[Sfera di Magia] IV*.

Aumenta di 1 la C.C.A. del personaggio e consente di potenziare al massimo alcuni Incantesimi

Fusione Ambientale

Requisiti: *Aeromanzia IV*, *Animanzia IV*, *Geomanzia IV* o *Idromanzia IV*.

Quando il personaggio viene mandato in coma può svanire istantaneamente 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 riaggregazione.

Guida della Carne

Requisiti: *Animanzia I*.

Il personaggio può scegliere una Bestia e per ogni Livello di Animanzia può utilizzare un Tratto Inumano correlato.

Non si possono combinare i Trattati Inumani di più Bestie e volendo cambiare Bestia è necessario attendere fino all'alba successiva.

Mammiferi: *Artigli I*, *Artigli II*, *Bestiale I* e *Pelliccia*.

Rettili: *Bestiale I*, *Ghiandole del Cobra I*, *Ghiandole del Cobra II* e *Scaglie*.

Volatili: *Artigli I*, *Artigli II*, *Bestiale I* e *Planata*.

Guida Spirituale

Requisiti: *Animanzia I*.

Il personaggio può conferire, fino all'alba successiva, 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 II* se si possiede già la prima (Aquila).

Ispirare Rabbia

Requisiti: *Aeromanzia I*, *Demonologia I* o *Piromanzia I*.

Parlando 5 minuti con qualcuno puoi dichiarare: Ravvicinato! Comando! obbligando il bersaglio ad istantanei atti di violenza verso qualcuno.

Lama Sacrificale

Requisiti: *Demonologia III* o *Negromanzia II*.

L'Incantatore con un Pugnale recante esplicitamente la Runa della Sfera di Magia usata può causare Fatale! su un Vivente e, se il fatale ha effetto, causare a contatto Guarigione! o Disperdi! Veleni! su un bersaglio adiacente,

oppure usare il sacrificio come reagente quintessenza in un Rituale.

Malocchio

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

- *[Sfera di Magia] I:* quando trovi uno Spirito che potresti scacciare, puoi assorbirlo e controllarlo come se fosse un Oggetto Magico senza ingombro.
- *[Sfera di Magia] II:* quando qualcuno accetta da te un Oggetto, insieme al Cartellino Oggetto puoi passare uno o più Spiriti che controlli e che hai addosso.
- *[Sfera di Magia] III:* quando qualcuno ti tocca in qualsiasi momento, fuori da un combattimento, puoi passargli uno o più Spiriti che controlli e che hai addosso.
- *[Sfera di Magia] IV:* puoi lasciare di guardia uno o più Spiriti che controlli come trappole, apponendo 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.
- *[Sfera di Magia] IV + Giusto Potere:* conoscendo il nome con cui si identifica una Creatura e avendo chiara la fisionomia, puoi fare un'azione Inter-Evento per mandare un tuo spirito verso la vittima.

Passo Silvestre

Requisiti: *Animanzia I o Negromanzia I.*

Se mentre non sei visto ti nascondi dietro un albero od una siepe, guadagni e mantieni Occultamento! anche quando passi tra un albero e l'altro a distanza massima di 3 metri.

Passo d'Ombra

Requisiti: *Animanzia I, Negromanzia I o Geomanzia I.*

Puoi usare in modo continuato Occultamento!: Toccando una parete e recitando Formula + *Passo d'Ombra* e puoi spostarti tenendo la schiena il braccio alla parete a ogni passo, ma non puoi mai attraversare varchi rimanendo occultato.

Raffinazione e Infusione

Requisiti: *Alchimanzia I o Alchimia e [Sfera di Magia] III.*

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.

Resistere all'Elemento

Proibito: non è acquisibile dai personaggi che possiedono il Talento *Alchimanzia I.*

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

Il mago dichiara Resisto! a un danno collegato alla Sfera di Magia da lui conosciuta.

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 Formula + Resisto a [Danno]!

- *Aeromanzia I:* Perforante!
- *Animanzia I:* Sonno!
- *Demonologia I:* Terrore N!
- *Egomanzia I:* Confusione N!
- *Geomanzia I:* Colpo!
- *Idromanzia I:* Urto!
- *Negromanzia I e Taumaturgia I:* Mortale N!
- *Piromanzia I:* Fuoco!

Riparazione

Requisiti: *Alchimanzia I o Geomanzia I.*

In 30 secondi di lavoro reintegra tutti i PA della locazione o curi 1 PF ai Costrutti e alle Strutture.

Sisma

Requisiti: *Aeromanzia III, Egomanzia III o Geomanzia II.*

Il personaggio tenendo prima la mano verso l'alto e poi toccando il terreno può dichiarare Esplosione! Urto!

Tela Ipnotica

Requisiti: *Animanzia I o Demonologia I.*

Questo talento può essere usato solo fuori dal combattimento e richiede che il bersaglio sia Svenuto, in Coma da Sanguinamento o Legato.

Spiegate al bersaglio il Talento in modo da evitare fraintendimenti e poi fate un minuto di Formule Magiche o Gestii 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 da Sanguinamento 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 delineate.

Oblivio (solo *Demonologia I*): spendendo una Stilla tutte le informazioni passate presenti e future sul Comando verranno dimenticate quando questo si esaurisce.

Tocco Fatato

Requisiti: *Animanzia II o Demonologia II.*

Il personaggio può dichiarare a volontà Dominio N! toccando il bersaglio. N è uguale al livello della sfera meno 1.

Tocco Lenitivo

Requisiti: *Taumaturgia I, Idromanzia I o Geomanzia I.*

Con 30 secondi di Lavoro causi Guarigione! toccando il bersaglio.

Non puoi usare questa capacità in presenza di combattimenti.

Velo d'Ombra

Requisiti: *Demonologia I o [Sfera di Magia] II.*

- *Demonologia I o [Sfera di Magia] II:* dichiarare Immune a Veritas Percezione! sulle tue Auree Magiche generate dalla presenza di Spiriti, Sfere, Oggetti o Effetti di natura Magica che porti con te.
- *Demonologia II o [Sfera di Magia] III:* invece di dichiarare Immune a Veritas Percezione! sulle tue Auree Magiche, puoi semplicemente ignorare l'effetto ed evitare di dichiararne la presenza.
- *Demonologia III o [Sfera di Magia] IV:* quando subisci Veritas [Descrittore eccetto Arcano]! sulle tue Auree Magiche, puoi dichiarare di possedere una o più Sfere Magiche a tua scelta.
- *Demonologia IV:* quando subisci una qualunque chiamata Veritas [Descrittore]! relativa alle tue Auree Magiche, puoi dichiarare di possedere una o più Sfere Magiche a tua scelta.

Virtù del Segugio

Requisiti: *Egomanzia I.*

Il talento ha effetti diversi a seconda del livello raggiunto in Egomanzia:

- *Egomanzia I:* il personaggio percepisce la presenza di creature occultate, Passaggi Segreti o altre cose nascoste, ma in modo impreciso, come se avesse *Vista Acuta I*.
- *Egomanzia II:* il personaggio Resiste a Occultamento! inoltre può dichiarare fuori dal 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! Rivelate le Sfere di Magia che possiedi." Il bersaglio deve dichiarare tutte le Sfere di Magia che possiede, ma non il loro Livello. 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!

Arma Tonante

Requisiti: *Aeromanzia I, Alchimanzia I, Animanzia I o Egomanzia I.*

Il personaggio può dichiarare Folgore! in corpo a corpo se l'Arma sembra di Materiale Naturale come rocce, osso o legno o è del colore della Sfera di Magia appropriata.

Ghiacciare

Requisiti: *Demonologia I, Egomanzia I o Idromanzia I.*

Il personaggio può dichiarare Gelo! in corpo a corpo se l'Arma sembra Ghiaccio o è del colore della Sfera di Magia appropriata.

Infiammare

Requisiti: *Alchimanzia I, Demonologia I o Piromanzia I.*

Il personaggio può dichiarare Fuoco! in corpo a corpo se l'Arma sembra Fiammeggiante o è del colore appropriato.

Lama del Pianto

Requisiti: *Animanzia I, Demonologia I, Geomanzia I o Negromanzia I.*

Il personaggio può dichiarare Acido! in corpo a corpo se l'Arma sembra di Materiale Naturale come rocce, osso o legno o è del colore della Sfera di Magia appropriata.

Virtù d'Attacco

Requisiti: *Egomanzia II.*

Il personaggio può dichiarare Magico! in corpo a corpo se l'Arma è color Argento.

Esorcismo Legale

Requisiti: *Egomanzia II.*

Il personaggio può dichiarare Sventra Demoni! in corpo a corpo.

Cerimonialista

Requisiti: *Estasiato o [Sfera di Magia] I.*

Il personaggio è in grado di utilizzare i Cerimoniali, si tratta di un genere di Magia a metà tra i Rituali e 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 I.G. 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.

Ritualista

Requisiti: *Cerimonialista e [Sfera di Magia] I.*

Il personaggio può eseguire Rituali, il genere di Magia più complessa e potente, inoltre può fare ricerche per creare Cerimoniali e Rituali nuovi.

Rituali Base: tutti richiedono di trovarsi in una Zona Rituale, almeno 5 minuti di durata, 2 Contributori anche senza capacità magiche, 2 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 né vantaggi né svantaggi.

Alcuni Rituali avanzati consentono di ignorare la necessità di trovarsi in una Zona Rituale.

- **Contrastare:** il Rituale richiede il Sacrificio di 3 Stille e 4 Reagenti per rimuovere un effetto Veritas Arcano!

Il Mago deve poter toccare qualcosa di fisico su cui è concentrato il Rituale. Se coinvolge vaste aree richiedono il contatto con un luogo specifico e, in assenza di ciò, non è possibile rimuoverli. Questo rituale non ha alcun effetto nel caso di eventuali Sigilli se non soddisfa le richieste per la rimozione.

- **Analizzare:** il Rituale richiede il Sacrificio di 1 Stilla e 4 Reagenti per consentire 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:** il Rituale 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:** il Rituale richiede il Sacrificio di 1 Stilla e 1 Reagente (2 nel caso di capacità che richiedono Stille) per consentire di replicare su se stessi una capacità della propria Sfera che sia Abilità Arcana o Incantesimo, la quale 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 a lanciare 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 I.G. o un Oggetto Magico Superiore o avere accesso al Rituale come privilegio ad esempio 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.

Vedi Sommo Compendio sezione Oggetti Magici e Rituali per ulteriori informazioni.

3.12 INCANTESIMI

Arciere Arcano

Requisiti: *Aeromanzia I, Animanzia II, Egomanzia I, Idromanzia II o Piromanzia I.*

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.

- *Arciere Esperto I + Aeromanzia I:* Freccia Azzurra, dichiara Folgore! Dolore 4!
- *Arciere Esperto I + Animanzia II:* Freccia Verde, dichiara Perforante! Sonno 4!
- *Arciere Esperto I + Egomanzia I:* Freccia Argento, dichiara Folgore! Domine!
- *Arciere Esperto I + Idromanzia II:* Freccia Bianca, dichiara Gelo! Infetto!
- *Armi da Tiro + Piromanzia I:* Freccia Rossa. Fuoco! Intenso!

Attacco Arcano

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

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 gomma piuma del colore della Sfera di Magia che intende utilizzare per attaccare. In battaglia potrà recitare la Formula e successivamente scagliare la Sfera, infliggendo danno 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.

- *Aeromanzia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I*; dichiarati: Dardo! Urto!
- *Aeromanzia II, Geomanzia II o Idromanzia II*; dichiarati: Dardo! Urto! Intenso!
- *Aeromanzia III o Geomanzia III*; dichiarati: Onda! Urto! Intenso!

Aura Malefica

Requisiti: *Demonologia I o Negromanzia I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

- *Demonologia I o Negromanzia I*; dichiarati: Onda! Terrore 3!
- *Demonologia II o Negromanzia II*; dichiarati: Onda! Terrore 6!
- *Demonologia III o Negromanzia III*; dichiarati: Onda! Terrore! Intenso!

Scacciare il Male

Requisiti: *Negromanzia I o Taumaturgia I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

- *Negromanzia I o Taumaturgia I*; dichiarati: Onda! Esorcismo 2!
- *Negromanzia II o Taumaturgia II*; dichiarati: Onda! Esorcismo 4!
- *Negromanzia III o Taumaturgia III*; dichiarati: Onda! Esorcismo 6!
- *Negromanzia IV o Taumaturgia IV*; dichiarati: Onda! Esorcismo! Intenso!

Bandire il Male

Requisiti: *Scacciare il Male e Taumaturgia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

Il personaggio può dichiarare: Dardo! Esorcismo! Devastante!

Dominazione

Requisiti: *Animanzia II o Demonologia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Animanzia II o Demonologia II*; dichiarati: Dardo! Dominio 4!
- *Animanzia III o Demonologia III*; dichiarati: Dardo! Dominio 6!
- *Animanzia IV o Demonologia IV*; dichiarati: Dardo! Dominio 8!
- *Demonologia IV + Maestro*; dichiarati: Dardo! Dominio! Intenso!
- *Animanzia IV o Demonologia IV + Giusto Potere + Maestro*; dichiarati: Dardo! Dominio! Devastante!

Eroe Non-Morto

Requisiti: 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 + Insepoltito 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 e possono allontanarsi massimo 20 metri; nel 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 e nonostante la consapevolezza non ha un'anima.

Etereo

Requisiti: *Aeromanzia I, Demonologia II, Idromanzia II o Negromanzia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Aeromanzia I, Demonologia II, Idromanzia II o Negromanzia II:* il personaggio diviene Etereo! solo per attraversare Pareti o Porte I.G. Le porte sono segnalate attraverso un Cartello mentre le Pareti sono simulate da uno Spago. Le Pareti reali in muratura 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 dichiarato l'effetto deve oltrepassare la parete.
- *Aeromanzia II, Demonologia III, Idromanzia III o Negromanzia III:* il Mago diviene Etereo! e rimane tale per tutto il combattimento a meno che egli stesso non decida di interrompere l'effetto.
- *Aeromanzia III, Demonologia IV, Idromanzia IV o Negromanzia IV:* il Mago può raccogliere Oggetti o spostare persone pur rimanendo Etereo! e se il Mago tocca una persona anche questa diviene Eteera finché il contatto permane.

Una creatura Eteera NON può fare Danni Fisici o interagire col mondo fisico, ad esempio prendendo oggetti non eterei.

Flusso Eterico

Requisiti: *Aeromanzia I o Taumaturgia I.*

Tipo: Incantesimo Minore e **Maggiore**.

Come Incantesimo Minore questo incanto consente di trasferire una propria Stilla, di qualsiasi tipo, a un'altra creatura assolutamente consenziente. Come Incantesimo Maggiore toccando una creatura, compreso te stesso, puoi causare: "Veritas Arcano! Fino alla fine di questo combattimento dichiaro Elusione! alle proiezioni Dardo! Onda! Esplosione!"

Foschia

Requisiti: *Aeromanzia I, Demonologia II, Idromanzia II o Negromanzia II.*

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

Requisiti: *Aeromanzia I*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Aeromanzia I;* dichiaro: Dardo! Folgore!
- *Aeromanzia II;* dichiaro: Dardo! Folgore! Confusione 4!
- *Aeromanzia III;* dichiaro: Dardo! Folgore! Confusione! Intenso!
- *Aeromanzia IV;* dichiaro: Onda! Folgore! Confusione! Intenso!
- *Aeromanzia IV + Giusto Potere + Maestro;* dichiaro: Onda! Folgore! Confusione! Devastante!

Goffaggine

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

Il personaggio può dichiarare Dardo! Goffaggine!

Guarigione

Requisiti: *Idromanzia I o Taumaturgia I e Tocco Lenitivo.*

Tipo: Incantesimo Minore.

- *Idromanzia I o Taumaturgia I;* a contatto consente di dichiarare: Guarigione! Disperdi Cibi!
Ricordiamo che la chiamata Disperdi Cibi! annulla tutti i Bonus e Malus derivanti da Cibi e Pozioni.
- *Idromanzia III o Taumaturgia III;* a contatto consente di dichiarare: Guarigione!

Impulso Arcano

Requisiti: *Aeromanzia I, Animanzia I, Demonologia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

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

Per usare questo Incantesimo il Mago deve procurarsi una Sfera fisica di gomma piuma del colore della Sfera di Magia che intende utilizzare per attaccare, ma con un segno bianco per differenziarla da *Attacco Arcano*. In battaglia potrà recitare la Formula e successivamente scagliare la Sfera, infliggendo danno 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.

Incantare

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

Consente di 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:

Vostro codice PG + *Incantare* + Data Corrente + Vostra *[Sfera di Magia] I* + Effetto/Potenziamento dato.

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

Inferno

Requisiti: *Piromanzia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Piromanzia II*; dichiarati: Onda! Fuoco!
- *Piromanzia III*; dichiarati: Onda! Fuoco! Dolore 3!
- *Piromanzia IV*; dichiarati: Onda! Fuoco! Dolore! Intenso!
- *Piromanzia IV + Giusto Potere + Maestro*; dichiarati: Onda! Fuoco! Dolore! Devastante!

Liberazione

Requisiti: *Demonologia I, Egomanzia I o Taumaturgia II.*

Tipo: Incantesimo Minore.

Il personaggio può dichiarare Disperdi Comando! o Disperdi Paralisi!

Luce

Requisiti: *[Sfera di Magia] 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. Con *Negromanzia I* deve ripetere tre volte la formula per attivare questo Incanto.

Parlare con i Morti

Requisiti: *Negromanzia I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

Il Negromante può dichiarare su un cadavere: "Veritas Arcano! Cadavere rispondi Sì o No sinceramente a tre mie domande e poi divieni polvere."

Lo spirito del morto è obbligato a rispondere solo Sì o No e a farlo sinceramente.

L'incantesimo può essere usato solo su cadaveri morti nell'evento corrente.

Al termine delle domande il cadavere diventa immediatamente polvere e il giocatore si dirige subito F.G.

Eventuali oggetti portati dal cadavere vengono lasciati sul posto.

Nera Parodia

Requisiti: *Negromanzia I.*

Tipo: Incantesimo Minore.

Questo Incantesimo consente due effetti:

- dichiarare Animati Insepolti! potendo rianimare e controllare come una specie di marionetta assolutamente ubbidiente, un cadavere per ogni Livello di Negromanzia.

- il secondo invece è di dichiarare: 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 e in ogni caso diverranno polvere all'alba successiva o dopo un'ora di inattività.

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* e 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 d'iniziativa, incapaci di parlare, hanno 4 PF e se portano un'Armatura hanno 1 PA corporeo poiché l'Armatura è considerata malandata.

In tutti i casi i Non-Morti rianimati con questo Incantesimo sono sensibili a Domine!

E' possibile sostituire il corpo del personaggio 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.

Pirodardo

Requisiti: *Piromanzia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Piromanzia I*; dichiarare: Dardo! Fuoco!
- *Piromanzia II*; dichiarare: Dardo! Fuoco! Intenso!
- *Piromanzia III*; dichiarare: Dardo! Fuoco! Devastante!
- *Piromanzia IV*; dichiarare: Dardo! Fuoco! Magico! Devastante!

Protezione

Requisiti: *[Sfera di Magia] II*.

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

Scrivete su un cartellino Stilla da consegnare ad un compagno o da tenere:

Vostro codice PG + *Protezione* + Data Corrente + Vostra *[Sfera di Magia] II* + Immunità a [Effetto/Danno].

Da quel momento fino all'alba successiva il bersaglio avrà l'Immunità al Danno o Effetto in questione.

Ricordiamo che a Magico! si ottiene solo la Resistenza.

Si può scegliere solo una singola Immunità a Danno o Effetto.

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! o Effetti Mentali	Piromanzia	Fuoco! Dolore N!
Geomanzia	Danni o Effetti Mentali	Alchimanzia	Folgore! "Veritas Arcano! Scacciare tutti gli Spiriti che cercano di controllare il protetto fino all'alba successiva"
Animanzia	Effetti Mentali o "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!

Purificazione

Requisiti: *Egomanzia I* o *Taumaturgia I*.

Tipo: Incantesimo **Minore**.

- *Egomanzia I* o *Taumaturgia I*; dichiarati: Disperdi Veleni!
- *Egomanzia II* o *Taumaturgia II*; dichiarati: Disperdi Terrore!
- *Egomanzia III* o *Taumaturgia III*; dichiarati: Disperdi Effetti Mentali!

Pelle d'Acciaio

Requisiti: *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:

Formula + Effetto (Immune a Colpo! e Perforante!). Se interrompe la recitazione o si viene danneggiati con successo durante essa, l'Incantesimo ha termine. Vedi cap 1.12.

Per riattivarlo basta semplicemente ripetere la Formula. Durante l'uso di questo incantesimo il PG può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque dare le stesse immunità ad altre persone toccandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni, ma mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare la Formula, 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

Requisiti: *Aeromanzia I, Geomanzia I, Idromanzia I o Piromanzia 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 Elementale (Fuoco! Acido! Folgore! Gelo!). Affinché l'Incantesimo abbia effetto il PG deve ripetere continuamente: Formula + Effetto (Immune a Fuoco/Acido/Folgore/Gelo!).

Se interrompe la recitazione o si viene danneggiati con successo durante essa, l'incantesimo ha termine. Durante l'uso di questo incantesimo il PG può solo muoversi, non può attaccare né lanciare altre magie. Può comunque dare le stesse immunità ad altre persone toccandole. Non c'è limite alle persone che può rendere immuni, ma mai più di una contemporaneamente. La persona protetta può muoversi e combattere normalmente, non dovrà recitare la Formula, ma solo dichiarare Immune! Quando verrà colpita dal danno appropriato, tuttavia rimarrà protetta solo se riuscirà a mantenere un contatto fisico col Mago.

- *Geomanzia I:* puoi scegliere un qualsiasi Danno Elementale.
- *Piromanzia I:* Fuoco!
- *Aeromanzia I:* Folgore!
- *Idromanzia I:* Gelo!

Ribella Sangue

Requisiti: *Animanzia I, Demonologia I o Idromanzia I.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Animanzia I, Demonologia I o Idromanzia I;* dichiara: Dardo! Dolore 4!
- *Animanzia II, Demonologia II o Idromanzia II;* dichiara: Dardo! Dolore 7!
- *Animanzia III, Demonologia III o Idromanzia III;* dichiara: Dardo! Dolore! Intenso!
- *Animanzia IV, Demonologia IV o Idromanzia IV;* dichiara: Dardo! Dolore! Devastante!

Richiamo Arcano

Requisiti: *[Sfera di Magia] I.*

Tipo: Incantesimo 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 rievocate, come per esempio 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

Requisiti: *Guarigione, Purificazione e Taumaturgia IV.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

Il personaggio può dichiarare Taumaturgia!

Spezzaincantesimi

Requisiti: *Antimagia e Egomanzia II.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

Il personaggio può dichiarare Dardo! Disperdi Incanti! Devastante!

Ricordiamo che i bersagli colpiti fino all'alba successiva non possono usare incantesimi che richiedano la recitazione di Formula.

Stasi

Requisiti: *Animanzia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I.*

Tipo: Incantesimo **Maggiore**.

- *Animanzia I, Egomanzia I, Geomanzia I o Idromanzia I;* dichiarati: Dardo! Paralisi 3!
- *Animanzia II, Egomanzia II, Geomanzia II o Idromanzia II;* dichiarati: Dardo! Paralisi 6!
- *Animanzia III, Egomanzia III, Geomanzia III o Idromanzia III;* dichiarati: Dardo! Paralisi 9!
- *Animanzia IV, Egomanzia IV, Geomanzia IV o Idromanzia IV;* dichiarati: Dardo! Paralisi! Intenso!
- *Animanzia IV, Egomanzia IV, Geomanzia IV o Idromanzia IV + Giusto Potere + Maestro;* dichiarati: Dardo! Paralisi! Devastante!

Tocco Voltaico

Requisiti: 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 l'Incantatore può dichiarare a seconda del livello:

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

Se questo effetto non è consumato prima della prossima alba, svanisce.

3.13 TALENTI SPECIALI

La Nobiltà

Esistono due categorie di Nobili:

- Bastardi, 1/4 o 2/4 di sangue nobile o plebei adottati da un casatonobiliare; Ottengono il Talento gratuito:

Sangue Nobile.

- Lignaggio puro, 3/4 o 4/4 di sangue nobile; Talento: **Vero Nobile.**

Si possono creare personaggi Nobili a partire dai bandi aperti, quindi al momento della creazione di un personaggio Nobile è indispensabile accordarsi con i Master per l'ossatura della storia del personaggio. Se non è stato esplicitamente vietato però è possibile proporre dei personaggi nobili: se dovessero risultare interessanti potrebbero essere accettati.

Qualunque giocatore può fare un personaggio Nobile. Un personaggio Nobile è un P.L.: se infrange palesemente i suoi obblighi viene cancellato, anche senza preavviso.

Solitamente i Bandi dei master riguardano determinate categorie di Nobili: ad esempio Cavalieri per un'ambientazione in cui la milizia deve essere riorganizzata. Maggiori sono i privilegi, maggiori sono gli obblighi del personaggio e i suoi contatti sociali con gli altri personaggi 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! Rivela se sei Nobile e il tuo Casato."
- **Influenza:** Amici e parenti spesso sono tra i PNG più influenti della zona. Spesso egli avrà una via privilegiata per dare inizio alle Quest e dare informazioni ai personaggi. Se si concorre per una carica rilevante, come ad esempio Cavaliere o Monsignore, si è sempre un passo avanti ai plebei nel far carriera.
- **Privilegi:** Ogni membro di un casato nobiliare ha dei privilegi esclusivi. Ad esempio tipicamente si suppone che ogni *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. E' possibile che questo beneficio sia sostituito da ricchezza, conoscenze o altro. Ma di solito si preferiranno cose che lo aiuteranno a influenzare la gente senza usare chiamate.
- **Nato per il comando:** Il *Nobile* può gestire infiniti feudi e quartieri cittadini a suo nome, mentre un plebeo può gestirne al massimo uno (Questo verrà meglio spiegato in guida di campagna).

Attenzione! Ricordiamo che i privilegi del *Vero nobile* sono sempre superiori a quelli del *Sangue Nobile*.

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, ma deve rispettarlo quando lo stesso viene invocato! La formula è "Veritas Arcano! Invoco con cuore sincero il patto [Nome patto]" I patti sono intessuti con antichi intrecci magici e vincolano le creature coinvolte a parlarsi e cercare di comprendersi onestamente. Tradire tale fiducia avrà conseguenze terrificanti e imprevedibili. Se dopo il dialogo, non sarà possibile arrivare a un accordo, i patti non potranno essere rievocati per evitare conflitti o scontri.

Ad esempio se un Elfo che conosce il *Patto Smeraldo* ha a che fare con delle Driadi può dichiarare: "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. Potranno parlare subito, o dirgli di trovarsi la sera per parlare con le loro guide. Si tratta di talenti che non hanno un effetto nitido, a differenza del normale, l'importante è applicarne il concetto: le parti legate dal patto si tratteranno con rispetto e dialogheranno.

Per maggiori informazioni vedi Sommo Compendio.

Esclusivo: tutti i Patti Misterici possono essere imparati solo da: Coboldi, Draconici, Elfi, Fomori e Gnomi.

Patto Smeraldo

Il personaggio solo quando deve sollevare qualcosa ottiene come Talento temporaneo *Forza Straordinaria*.

Sinergia: *Forza Straordinaria*, quando si siede su qualcuno dichiara: "Veritas Arcano! Sono un Oggetto Inamovibile!" finché è cosciente.

Questo patto viene riconosciuto da Creature di *Animanzia* o *Geomanzia*.

Patto del Silenzio

Sinergia *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 personaggio 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 personaggio può dichiarare: "Ravvicinato! Comando! Creatura della Natura, ascolta la mia richiesta nel nome dei Grandi Draghi e con equo accordo soddisfalà!" Questo effetto è utilizzabile solo su Creature Animantiche.

Questo patto viene riconosciuto da Creature di *Animanzia*, *Aeromanzia*, *Geomanzia*, *Idromanzia* e *Piromanzia*.

Patto del Viaggiatore

Consente al personaggio un viaggio extracorporeo come Azione Inter-Evento per entrare in comunicazione con Entità Mistiche.

Questo patto viene riconosciuto da Demoni, Creature di *Egomanzia* o *Negromanzia*, come i Fomori.

Estasiato: 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.

Questo Talento rappresenta il fatto che un PG ha raggiunto l'estasi, ossia abbia toccato spiritualmente una delle divinità maggiori. Questo solitamente non va ad alterare la visione che il PG aveva prima, ad esempio se per il PG l'Argenteo è solo Lex, continuerà ad esserne convinto.

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.

Neppure un estasiato può comunicare direttamente col proprio dio, ne riceve solo visioni, percezioni e a volte interagisce con messi della divinità.

L'estasiato ottiene istantaneamente tutte queste capacità:

- **Pedina Sacra:** ottieni delle limitazioni comportamentali, diventi di fatto un P.L., legate a un aspetto della divinità a cui sei legato. All'Estasiato è affidata 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.

Ad esempio nel caso di Lex un Inquisitore potrebbe essere soggetto a odio verso Fomori, Femoni, Demonologi e Non Morti; mentre un Pio e umile Frate potrebbe avere l'obbligo di curare qualunque Mortale Non Corrotto e cercare di redimere anche le canaglie peggiori, che siano sempre mortali non corrotti ovviamente. Mentre magari un seguace di Ecaton 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: "Veritas Percezione! Percepisco se qui c'è veramente il Divino." Questo rende l'estasiato in grado di riconoscere altri estasiati se questi usano i loro poteri. Se qualcuno fa Rituali o altro dicendo che sono legati al Divino, l'Estasiato sa innegabilmente la verità.

Inoltre, l'Estasiato controlla automaticamente oggetti magici legati al proprio dio senza dover spendere CCA.

- **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. Il primo cerimoniale solitamente consentirà di usare un'abilità arcana fino all'alba successiva come se si fosse maghi di I livello.

- **Scintilla Divina:** Se necessario, pregando la sua divinità, l'estasiato può agire come un mago con tutte le sfere affini della divinità al I livello e CCA 0, inoltre ogni estasiato di una divinità ottiene un bonus comune a tutti gli Estasiati.

DINITA'	<i>SFERE AFFINI</i>	<u>BONUS</u>
ARGENTEO <i>Lex, Uranus, Drago d'Argento</i>	<i>Egomanzia, Negromanzia, Taumaturgia</i> Non potrà mai avere benedizioni che facciano animare cadaveri	A inizio combattimento mostrando il tuo Simbolo Sacro puoi dichiarare: Ravvicinato! Esorcismo! Intenso! Devi sempre incentivare la creazione di un ordine costituito stabile ed efficiente.
INVITTO <i>Alara, Hexarcus</i>	<i>Alchimanzia, Demonologia, Egomanzia, Negromanzia</i> Le Capacità di negromanzia e demonologia dovrebbero esaltare il concetto di dominio della legge su di loro.	Pregando per cinque minuti il tuo dio otterrai al prossimo combattimento le tue armi da mischia ottengono il potenziamento Domine!
SUSSURRATRICE <i>Elyar, La dea</i>	Tutte	Il personaggio pregando Elyar può ottenere la comprensione di qualunque linguaggio sia mai è stato scritto, ma non di codici
IL GUERCIO <i>Wothan, Wulfen</i>	<i>Animanzia, Egomanzia, Idromanzia</i>	Il personaggio dichiara Resisto a Gelo! o se ha il Talento <i>Figlio dei Nord</i> diviene Immune a Gelo! Non puoi mai abbandonare un compagno o alleato che sta combattendo
LATORE DI ISPIRAZIONI <i>Nomor</i>	<i>Demonologia</i>	Se hai rapporti sentimentali o carnali con un qualunque essere che accoppiarsi, puoi concedere una Resistenza Mentale a tua scelta fino alla fine del prossimo combattimento
SOLE CREATORE	<i>Piromanzia</i>	Il personaggio dichiara Resisto a Fuoco! o se ha il Talento <i>Figlio del Deserto</i> diviene Immune a Fuoco! Devi creare Oggetti o aiutare qualcuno a crearli
MORTIFERO <i>Ecaton o Ecatombe</i>	<i>Demonologia, Negromanzia, Piromanzia</i>	Puoi dichiarare: Fatale! con Pugnali, non ti è mai concesso di prestare aiuto a nessuno in Coma neppure ai compagni
GAIA <i>Drago dei Monti</i>	<i>Aeromanzia, Animanzia, Geomanzia, Idromanzia, Piromanzia</i>	Il personaggio ignora sempre le Zone di Terrore se queste sono foreste o grotte
ABOMINEVOLE <i>La Rinnegata</i>	<i>Aeromanzia, Demonologia, Geomanzia, Idromanzia, Negromanzia, Piromanzia</i> Nota: Puoi acquisire le capacità elementali di un solo elemento e usare scintilla divina solo per quell'elemento.	Immunità a Terrore! Devi essere completamente e palesemente pazzo.
MADRE DEI NICHILISTI <i>Entroph</i>	<i>Demonologia, Geomanzia, Negromanzia</i>	Puoi potenziare qualunque tuo danno con Infetto! Inoltre, non puoi morire per una malattia
FIGLIA DELLE LUNE <i>Ta'shyr</i>	<i>Aeromanzia, Animanzia, Demonologia, Egomanzia</i>	Puoi usare le reliquie di tutte le divinità e tutti i culti come se fossero della tua dea.

3.14 TRATTI, SEGNI E SVANTAGGI

Di seguito si troveranno di Talenti particolari, non insegnabili.

Tratti Razziali

Esangue

Marchio: il personaggio deve essere Pallido o Albino.

Il personaggio dichiara Resisto a Fuoco! e Dolore!

Grottesco

Marchio: il personaggio deve essere Gobbo o Deforme.

Il personaggio dichiara Resisto a Terrore! e Comando!

Non-Morto

Il personaggio è un Non-Morto. Dichiara Immune! a tutti gli Effetti Mentali, Veritas Ispirazione!, Guarigione!, Taumaturgica! e ai danni potenziati con Stordisci! inoltre dichiara Resisto a Mortale N!

Non può essere resuscitato né subisce conseguenze da Veleni o Malattie.

Una chiamata seguita dal descrittore "Non-Morti!" ha effetto solo su di essi; per esempio. Taumaturgia Non-Morti!

Il personaggio è *Sensibile* a Domine! e non può mai dichiarare Resisto o Immune a Domine!

Se subisce Esorcismo N! si comporta come se subisse Terrore N!

I cibi non hanno alcun effetto sul Non-Morto; ma gli alcolici e le Pozioni Alchemiche sì.

Rigenerazione

Se la creatura subisce Fuoco! Perde la possibilità di usare i benefici di questo Tratto finché non verrà curata completamente. Quando questo tratto è attivo:

A fine combattimento il personaggio dichiara Rigenerazione! su se stesso.

Il personaggio è *Sensibile* a Fuoco! non può mai dichiarare Resisto od Immune a Fuoco!

Se la creatura è in Stato di Coma da Sanguinamento e può dichiarare Rigenerazione! considera il proprio Stato come se fosse Coma Stabilizzato, quindi non muore anche se rimane in tale Stato per più di 5 minuti.

Tratti Inumani

Anima Perduta

Marchio: Squarci sulla pelle, ematomi e simili.

La mente della creatura è stata devastata e dichiara: Immune a Dominio N! e Terrore N!

Inoltre ottiene lo *Stupidità*.

Arte Dracena I: Arte della Carne

Marchio : la bocca è sostituita da 2 sottili fessure; la pelle può essere di un colore qualsiasi, ad eccezione del Rosa.

Esclusivo: è acquisibile solo da personaggi Fomori.

Chi ha *Arte Dracena I* ha automaticamente accesso a tutti i livelli successivi.

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. Fuori dal combattimento al tocco dichiara: Dolore 6!

Inoltre, può consegnare Cartellini Stilla alle creature da lui plasmate con *Arte Dracena I/II/III* per usarle come canale per passare Stille da creatura a creatura. L'*Arte Dracena* solitamente è prerogativa di caste sacerdotali

femminili. La Sfera Impura consente di creare servitori come Infiniti e Chimere, Oggetti e Pozioni, alterando sostanze viventi o producendole. Vedi Sommo Compendio.

Arte Dracena II: Arte dei Fluidi Corporei.

Requisiti: *Arte Dracena I.*

Fuori dal combattimento toccando qualcuno per 5 secondi dichiara: Dominio 4!

Arte Dracena III: Arte delle Ossa.

Requisiti: *Arte Dracena II.*

Fuori dal combattimento al tocco dichiara: Spacca!

Arte Dracena IV: Arte Fluidi Extracorporei.

Requisiti: *Arte Dracena III.*

Fuori dal combattimento al tocco dichiara uno tra: Confusione 6! o Dominio 4! o Sonno 4! o Terrore 4!

Artigli I

Marchio: artigli visibilmente sguainati.

Il personaggio dispone di artigli retrattili considerati come Armi Piccole che dichiarano Colpo! e che il giocatore può togliere quando vuole. Mentre si utilizzano gli Artigli si dichiara: Immune a Goffaggine!

Artigli II

Requisiti: *Artigli I.*

I danni causati dagli Artigli sono potenziati con Intenso!

Bestiale I

Marchio: un tratto da animale tra capelli, orecchie, naso, volto o bocca.

All'inizio del combattimento può dichiarare Onda! Terrore 3!

Bestiale II

Requisiti: *Bestiale I.*

All'inizio del combattimento può dichiarare Onda! Terrore 6!

Bestiale III

Requisiti: *Bestiale II.*

All'inizio del combattimento può dichiarare Onda! Terrore 8!

Coda Poderosa

Marchio: una coda che tocchi terra.

La grande coda del personaggio lo aiuta a non cadere quando viene colpito. Il personaggio dichiara Resisto a Urto!

Corna Gloriose I

Marchio: corna da almeno 25 centimetri (2 da toro nel caso dei Minotauri).

Il personaggio possiede delle belle e possenti corna: esse sono per lui uno status symbol e gli concedono un Bonus di +2 alla Gloria.

Corna Gloriose II

Requisiti: *Corna Gloriose I.*

Marchio: le corna devono essere almeno otto e formare una specie di corona.

il personaggio possiede delle corna stupende e di dimensioni ragguardevoli che gli concedono un ulteriore Bonus di +3 alla gloria.

Dono della Nebbia I

Marchio: Pelle cinerea.

Il personaggio può occultarsi come se avesse il Talento *Nascondersi*.

Dono della Nebbia II

Requisiti: *Dono della Nebbia I*.

Marchio: Capelli grigi.

Il personaggio può dichiarare: Etereo!

Può farlo solo per attraversare ostacoli, come le pareti normalmente scalabili con il Talento *Lesto I* senza dover attendere i 15 secondi per ciascun lato.

Dono della Nebbia III

Requisiti: *Dono della Nebbia II*.

Marchio: Abiti color nebbia.

Il personaggio è sempre Etereo! e intangibile.

Inoltre non può più portare alcun Oggetto, Armi incluse o infliggere Danni Fisici.

Ghiandole del Cobra I

Marchio: Denti di serpente.

Al personaggio sono nate Ghiandole Velenifere con le quali può secernere un veleno che applica sulle armi.

In combattimento può dichiarare Acido! in corpo a corpo.

Ghiandole del Cobra II

Requisiti: *Ghiandole del Cobra I*.

Marchio: Coda di serpente o Cappuccio da cobra o Disegni sulla pelle a ricordare la pelle di un cobra reale.

Il personaggio può sputare il suo veleno e, all'inizio del combattimento, può dichiarare: Dardo! Acido! Confusione 3!

Ghiandole del Cobra III

Requisiti: *Ghiandole del Cobra II*.

Marchio: un altro extra tra quelli di *Ghiandole del Cobra II*.

Simulando un morso il personaggio può dichiarare Fatale!

Ignifugo

Marchio: Pelle rossa o almeno Grosse Chiazze di Pelle color rosso.

Il personaggio dichiara: Immune a Fuoco!

Molteplice

Marchio: il corpo deve essere composto da più Parti come insetti, Ossa o Teste.

Il personaggio dichiara: Immune a Perforante!

Corazza Innata

Marchio: una Corazza organica che deve coprire in ogni caso tutto il corpo.

Il personaggio ottiene 2 PA, non può indossare armature o avere altri tratti inumani che aumentino i PA; inoltre, non può usare Incantesimi o Talenti di Destrezza.

Organi Spostati

Marchio: una Faccia o un Braccio inutile aggiuntivo.

Il personaggio ha una fisionomia interna diversa da quella normale della sua razza. Questo lo rende resistente a colpi mirati a qualche organo vitale e quindi dichiara: Resistente a Sventra! [Razza o Categoria]

Pelliccia

Marchio: Pelliccia.

Il personaggio dichiara: Immune a Gelo!

Planata

Marchio: Ali.

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 sé. Inoltre consente di fuggire o entrare I.G. considerando come Zona di Fuga, qualunque confine dell'Area di Gioco non coperto da strutture.

Predatore

Marchio: Denti tipici da animale predatore o dipinti.

Cibandosi di una creatura per 30 secondi, può dichiarare: Fatale!

Promessa Oscura

Marchio: Aspetto cadaverico, prima dovrebbe comunque avere qualche dettaglio tetto sul corpo o nel vestire.

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 Razziale *Non-Morto*.

Il personaggio inoltre non può più spendere PP in questa nuova forma.

Psion I

Requisiti: *Terzo Occhio*.

Marchio: un occhio sulla mano o sull'avambraccio.

Il personaggio all'inizio del combattimento può dichiarare: Dardo! Urto!

Psion II

Requisiti: *Psion I*.

Marchio: una Bocca aggiuntiva sulla testa o su un braccio.

Il personaggio all'inizio del combattimento può dichiarare: Dardo! Dominio N! con N pari al suo numero di Gloria.

Psion III

Requisiti: *Psion II*.

Marchio: un Orecchio aggiuntivo sulla testa o su un braccio.

Toccano una creatura in coma il personaggio può dichiarare: "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.

Rigenerazione

Marchio: escrescenze Ossee sul corpo.

Identico al Tratto Razziale.

Sangue Arcano [Tipo]

Marchio: tracce sul corpo o sui capelli del colore della Sfera di Magia associata.

Il personaggio sceglie una Sfera di Magia con cui abbia un'innata affinità. Nelle perquisizioni puoi dichiarare la Sfera di Magia relativa al Sangue arcano per la ricerca di Oggetti Magici e Spiriti.

Verso tutti gli Oggetti Magici e Spiriti appartenenti a tale Sfera, egli è considerato possedere sempre:

- il Livello minimo della Sfera richiesto dall'Oggetto
- C.C.A. 1 illimitata

Per più informazioni sulla Perquisizione guarda capitolo 1.6, mentre guarda il capitolo 1.12 per maggiori informazioni sul controllo di Oggetti Magici e Spiriti.

Scaglie

Marchio: Scaglie o la Pelle colorata uniformemente di un colore diverso da quello della creatura, ma mai rosa. Il personaggio non può più usare Armature, ma le scaglie gli concedono 1 PA.

Spore Suporifere

Marchio: aspetto da Fungo o Funghi e Muffe che spuntano dal corpo. Il personaggio può dichiarare: Sonno 3! con attacchi da mischia.

Terzo Occhio

Marchio: un Terzo Occhio sulla fronte. Il terzo occhio permette di vedere chi si trova sotto Occultamento!

Vegetale

Marchio: caratteristiche vegetali ben visibili; ad esempio foglie al posto dei capelli, corteccia al posto della pelle. Il personaggio fornisce tre Reagenti Alchemici ulteriori nei Rituali solo per la presenza.

Marchi

Questi particolari Tratti vengono dati gratuitamente in base a particolari situazioni I.G. o di Background. 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, se posseduto, non funziona e 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; ecc...

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 risistemare 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 acquisito questo Marchio 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 I.G.

Mutante

Può acquisire solo Tratti Inumani, senza necessità di addestramento.

Se arriva a 6 Tratti Inumani non accessibile alla sua Razza ottiene lo svantaggio *Perversione*.

Marchio dell'Anarco

Può acquisire sia le mutazioni sia i normali Talenti, spendendo regolarmente i P.P. Sostituisce *Mutante* eliminandone gli Svantaggi. Questo Talento non può essere acquisito, ma solo ottenuto in seguito ad azioni I.G. ed è il simmetrico di *Via del Prescelto*.

Semi-Costrutto

Quando entra in Stato di Coma da Sanguinamento 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 Evento.

Dichiara Resisto! a tutti gli Effetti Mentali, a Guarigione! a Perforante! e a Folgore!

Recupera i PF 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

Il personaggio è stato contaminato 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 personaggio 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 di Magia legata alla Creatura anche se il personaggio ha *Scaramanzia I*, *Scaramanzia II* o se così facendo arriva al 5° Livello in una Sfera di Magia.

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, ma in alcune circostanze può anche colpire un singolo personaggio o essere legata ad un Oggetto Magico.

Assuefazione

Tipo: Mentale.

Il personaggio è considerato avere Gloria 0. Apparirà come un alcolizzato od un drogato.

Bestiale

Tipo: Mentale.

Può usare solo Armi Naturali, per esempio Artigli.

Delicato

Tipo: Mentale.

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.

Cannibalismo

Tipo: Mentale.

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 al termine dei quali dichiarerà: Fatale!, a meno che non venga fermato. Dopodiché sarà sazio fino al combattimento successivo.

Non aiuterà mai i compagni morenti, divorando anche loro senza fare differenza: ciò che è a terra non è altro che succo e polpa.

Dislessia Grave

Tipo: Mentale.

Il personaggio non può mai acquisire il Talento *Istruzione*.

Se già ha questo Talento lo perde insieme a tutti i talenti derivati.

Fotofobico

Tipo: Mentale.

Quando non è in una zona d'ombra il personaggio è considerato avere Gloria 0.

Fragilità

Tipo: Fisico.

Il personaggio non può acquisire i talenti *Vigore I*, *Tempra*, *Robustezza I* e derivati.

Se già in possesso li perde.

Furioso

Tipo: Mentale.

Il personaggio non può allontanarsi da nessun combattimento.

Legato per la Vita

Tipo: Mentale.

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.

Mentalità Lineare

Tipo: Mentale.

Non può acquisire *Occultismo* ed i Talenti che lo richiedono come requisito.

Inoltre non può usare alcun Oggetto Magico.

Muto

Tipo: Fisico o Mentale.

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..

Odio

Tipo: Mentale.

Il personaggio odia profondamente una Razza, una Cultura o una categoria di persone, ad esempio cavalieri. Se solo gli viene rivolta parola da questi è obbligato ad attaccare per ucciderli.

Sensibilità a [Effetto]

Tipo: Fisico o Mentale.

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! Magico!

Servitù Razziale

Tipo: Mentale.

Il personaggio è obbligato a obbedire ai capi della sua Razza. Non può comandare membri della sua stessa Razza.

Solitario

Tipo: Mentale.

Non puoi stare per più di 10 minuti assieme a un altro essere.

Stupidità

Tipo: Mentale.

Puoi scegliere se esprimerti a grugniti o nella lingua corrente.

Nel secondo caso rispondi a qualsiasi domanda e non puoi mentire .

Timido

Tipo: Mentale.

Se una persona dell'altro sesso (o del tuo sesso se preferisci) ti parla subisci: Terrore 6!

Al di là di qualsiasi resistenza/immunità tu abbia (o del tuo sesso se preferisci).

Vile

Tipo: Mentale.

I combattimenti ti spaventano, fuggi se ti trovi in presenza di veri combattimenti, non tornei o allenamenti.

PARTE 4 - APPENDICI

4.1 APPENDICE I: MECCANICHE INTER-EVENTI

Oltre a ciò che accade durante gli Eventi vi sono le regole per gestire Azioni non rappresentabili I.G. 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 Inter-Evento** di base:

- **Attivare Talenti Economici:** PG disponga di strutture o Talenti Economici.
Raccattasoldi, Mercato Nero, Conoscenze e/o creare Oggetti attraverso le Arti conosciute.
Un'unica azione permette di attivare diversi Talenti e creare diversi Oggetti e/o attivare Bonus Economici.
- **Ricerca:** qualunque PG.
Inizi a compiere una ricerca per creare una nuova conoscenza. Vedi Sommo Compendio.

- **Cerco Cose/Informazioni:** qualunque PG.

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 I.G., 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 questa Azione per cose che preferite lasciare segrete.

- **Canalizzare:** PG che disponga conosce un Incantesimo Maggiore e non abbia *Volontà I*.

Aumenta di 1 la capacità del Mago di accumulare Stille fino all'inizio dell'evento successivo.

Eventuali regole dettagliate sulle azioni Inter-Evento sono presenti nella Guida di Campagna.

4.2 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 e 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.

- **Libero Arbitrio:** senza il personaggio diventa sensibile a tutte le chiamate mentali e il valore Gloria va a 0 permanentemente.

Se l'Anima viene alterata la creatura diventa automaticamente corrotta.

Non esistono creature con l'anima danneggiata estasiata.

4.3 APPENDICE III: COSE LANCIATE O TIRATE

PROIETTILE	DANNO	PROIETTILE	DANNO
Freccia Marrone o Arancione	Colpo! o 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!		

4.4 CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO

La versione che state leggendo è l'8a e oggi è il 25.01.2022 (7.1 edita nel gennaio 2018,7^a gennaio 2016, 6a, anno 2011).

Sono passati circa sedici anni da quando questo "mostro" di gioco ha fatto i suoi primi vagiti, e posso solo essere fiero di quanto è cresciuto, delle avventure che ha aiutato a creare e dei legami reali che anche grazie a noi due sono nati.

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 continuo a sognare una serie di campagne di Arcana Domine interconnesse e che un sistema di gioco cammini senza il suo autore da pieno senso alla creazione dello stesso. Ma probabilmente resterà un bel sogno.

Grazie a Robur, Oedhen, Khazard, Schiccia, Ayla/Gattarossa, Totem, Hidalgo, Idra, Nika Mauro Oedhen Vettori, Mattia Sappa, Mattia Lazzarin, Mattia Fedrigo, Alessio Fabro, Alessandro Chieragati, Alex Marcat, Mattia Fattorello, Sara Miglioranza, Sxmon 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 Alessio Fabro, Giovanni De Piccoli e Veronica De Pieri, il loro aiuto è stato impagabile!

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

Attribution: Non-Commercial No Derivatives <http://creativecommons.org/about/licenses>

Per qualsiasi dubbio sulla licenza contattatemi in maniera onesta e chiara in qualsiasi modo dai piccioni viaggiatori alla mia mail rimeinverse [at]gmail.com.

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 sfrutteremo 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.

Ivano Piva "GrifoMaster"