

Cos'è il Gioco di ruolo dal vivo

Il gioco di ruolo dal vivo (GRV o LARP per amor di brevità) è un gioco, un'attività ludica fine a se stessa. Prevede l'utilizzo di regole ben definite (il manuale) e di una costumistica ricercata e verosimile all'ambientazione. Nel GRV non si vince o si perde, si interpreta. Ogni giocatore crea un personaggio e grazie al regolamento e al costume cerca di rendere quest'interpretazione il più verosimile possibile. Il bello del GRV sta proprio nel vedere il proprio personaggio evolversi, interagire con altri personaggi, sia amici che nemici, superare le avversità ed affrontare dubbi o dilemmi che nella vita di tutti i giorni non si incontrerebbero mai.

La prima regola fondamentale

La regola principale per il gioco di ruolo dal vivo è l'ASSOLUTO DIVIETO DI CONTATTO FISICO se non effettuato con strumenti adeguati, quali armi in materassina. In tutti gli altri casi non è possibile spingere, bloccare o effettuare qualsiasi altra azione fisica tra personaggi se non previo precedente accordo tra le parti. A loro volta, le armi e qualunque cosa possa venir impiegato in combattimento deve seguire le regole poste nel paragrafo apposito e devono essere convalidate da un master perchè possano essere utilizzate. Tutte le regole per il combattimento e le altre azioni sono spiegate nei rispettivi paragrafi.

Corpo Master

I partecipanti ad un evento GRV si suddividono in organizzatori, comunemente denominati Master, e giocatori. Mentre ai secondi è richiesto semplicemente di giocare e interpretare il proprio personaggio, i primi sono responsabili per creare, tramite l'allestimento dell'area di gioco ed i personaggi (sia amichevoli, che ostili) che interpretano, l'atmosfera del mondo nel quale l'evento è ambientato, allo scopo di creare una storia nella quale tutti siano protagonisti. Sono inoltre responsabili per la vigilanza ed il mantenimento delle regole, ed è a loro che ci si deve rivolgere nel caso di dubbi, di mancanze o per effettuare determinate azioni necessarie al gioco che però non è possibile portare a termine da soli a causa di limiti pratici (come la convalida di una lavorazione sperimentale in un laboratorio). Il Master ha sempre ragione, può cambiare lo stato di salute di un qualsiasi personaggio in un qualsiasi momento, prolungare effetti In Gioco a tempo indeterminato, chiedere al personaggio di interpretare particolari stati di salute (nausea, emicrania, etc.). E' l'unica persona che può giudicare e prendere provvedimenti in caso di segnalazione da parte di uno o più giocatori. Qualora un giocatore non soddisfatto si rivolga ad un altro master per cercare la risposta che più gli aggrada verrà severamente punito con detrazione di px, morte del personaggio o con l'espulsione dall'associazione. I Master sono riconoscibili, le loro foto sono presenti sul sito nella sezione "CHI SIAMO". I Master si adopereranno affinché entro pochi giorni dalla fine dell'evento vengano sanzionati coloro che commettono infrazioni.

Personaggi, giocatori e personaggi non giocanti

In un evento GRV bisogna fare distinzione tra personaggi giocanti (PG) e giocatori. Il giocatore è la persona che interpreta un PG: è da notare che molte azioni che un personaggio compie al fine del gioco non sono attribuibili al giocatore, in quanto egli sta interpretando qualcuno diverso da sé. Occorre ricordare, inoltre, che è il giocatore ad effettuare le dichiarazioni atte a simulare determinate abilità ed è sempre il giocatore a dover simulare gli effetti di eventuali chiamate ricevute, in modo da rendere l'interpretazione del personaggio più convincente.

Oltre a giocatori e personaggi vi sono anche i personaggi non giocanti o PNG per amor di brevità. I PNG sono personaggi interpretati dallo staff dell'associazione e devono essere considerati uguali ai PG, tuttavia il più delle volte sarà possibile interagire con loro per un tempo limitato.

Per poter partecipare ad un evento GRV al quale ci si è iscritto la cosa principale che viene richiesta è la creazione del personaggio che si divide in tre fasi distinte:

-la compilazione della scheda del personaggio, con l'assegnazione di un nome, di una razza, della fazione di appartenenza e delle abilità che possiede, secondo il procedimento descritto in seguito nel paragrafo "Creazione del Personaggio"

-la preparazione del background del personaggio, ovvero degli eventi della vita avvenuti precedentemente l'inizio dell'evento GRV. Questo torna utile in quanto stabilisce una linea guida per l'interpretazione dello stesso durante il gioco. Se possibile si chiede che venga consegnato anche ai Master, per due semplici motivi: prima di tutto questi avvertono riguardo quei dettagli che vanno contro l'ambientazione e la storia presentata durante l'evento, e si premuniscono di respingerlo in caso di abusi e tentativi di ottenere benefici "gratuiti" (come presentarsi come persona influente di una fazione a priori); inoltre gli stessi possono preparare delle trame sulla falsariga di questo, in modo da integrare ulteriormente il personaggio nella trama generale.

-l'estetica del personaggio. Dato che uno degli obiettivi degli eventi GRV è di presentare un'atmosfera il più possibile fedele all'ambientazione, gli organizzatori cercheranno di proporlo il più possibile sia nell'allestimento che nell'estetica dei png, ma viene richiesto che lo stesso venga fatto anche di giocatori. Per cui se per esempio si interpreta un barbaro selvaggio, si prega perlomeno di non presentarsi in jeans e scarpe da ginnastica. Verranno presentati diversi esempi di costumistica e di estetica sulla cui falsariga ci si vorrebbe attenere.

In Gioco e Fuori Gioco

I master sono gli unici che possono dichiarare l'In Gioco e il Fuori Gioco.

Quando viene dato l'In Gioco, si può iniziare a giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco sono valide da quel momento, comprese quelle offensive.

Quando viene dato il Fuori Gioco, si smette di giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco non sono più valide da quel momento, compresi i dialoghi o gli scambi d'informazioni. Nel caso in cui venga dato il Fuori Gioco durante un'azione che sta per concludersi, qualora questa determini la vita o la morte di un Personaggio Giocante, l'azione deve essere portata a termine.

Entrambe le parti in causa intese come attaccanti e difensori devono contattare immediatamente un master e spiegare dettagliatamente l'azione svolta, a quel punto il master decreterà se l'azione è valida o meno.

Regole di comportamento

Nell'area di gioco è vietato portare animali di qualsiasi tipo, anche se addestrati o tenuti al guinzaglio. E' vietato tenere comportamenti scorretti che rechino danno alle strutture di gioco. E' espressamente vietato entrare in tutti i luoghi opportunamente transennati, opportunamente indicati.

Area di Gioco

E' l'area delimitata dalle indicazioni presenti sul posto.

Tutto ciò che non è area di gioco, è area di Fuori Gioco, in quest'area nessun giocatore può interpretare il suo personaggio, scambiare oggetti o monete con altri personaggi, chi sarà colto a trasgredire questa regola verrà ammonito.

Sono soggette alla medesima regola anche le aree delimitate da un nastro per transennare i cantieri. Per motivi di sicurezza, queste aree sono interdette a tutti i giocatori.

Giocatori con più personaggi

Ogni giocatore può giocare un solo personaggio per raduno; nel caso questi venga ucciso, può giocare uno nuovo. Se il suo personaggio fosse impossibilitato ad interagire, poiché rapito o situazioni affini, il giocatore può fare il PNG o Mostro con l'approvazione di un master. Egli dovrà quindi recarsi in zona master e chiedere direttamente allo staff.

Comunicazione con il corpo Master

La creazione e l'aggiornamento dei personaggi vengono svolti attraverso il database presente nel sito <http://www.cybermasters.it/>. Comunicazioni riguardante gli eventi e gli annunci del corpo Master verranno effettuate sul gruppo Facebook "Associazione Cybermasters". I background dei personaggi ed eventuali domande al corpo Master vanno effettuate tramite la mail ortuspopuli@gmail.com.

Cartellino Personaggio

È un cartellino di cartoncino e/o plastificato, che identifica le caratteristiche principali del personaggio. Esso contiene il nome del personaggio, l'identificativo dello stesso nel database, il nome del giocatore, la razza, la fazione e la classe principale, i Ranghi sbloccati, i Punti Vigore (PV), i punti Fregio totali e quelli non ancora spesi, e le abilità acquistate. È personale e va tenuto sempre addosso a portata di mano, nel caso un Master o un PNG chieda di poterlo visionare. Solo queste figure dello staff possono richiedere che venga mostrato il cartellino personaggio, ed esso viene sempre considerato un oggetto fuori gioco. I cartellini personaggio valgono per tutto l'evento.

Ingrediente

È un oggetto dotato di ingombro fisico sempre allegato ad un cartellino adesivo, che simboleggia un materiale base usato nelle lavorazioni. Cento ingredienti messi assieme non avranno quindi l'aspetto di un mazzo di cartellini da tenere agevolmente in tasca, bensì di un consistente sacco pieno di roba. Oggetti fisici sprovvisti di etichetta "ingrediente" non hanno valenza di gioco, mentre per essere validi ed utilizzabili, gli ingredienti devono essere integri in ogni loro parte (deve essere presente sia l'oggetto fisico che l'etichetta ingrediente). Sul cartellino è scritto il codice di valutazione. Ogni giocatore avrà pertanto cura di :

- Evitare il distacco dell'etichetta dall'oggetto fisico.
- NON Consumare fisicamente l'ingrediente rovesciandone il contenuto, frantumandolo o distruggendolo.
- conservare l'ingrediente in modo opportuno, facendo in modo che non si rompa o perda di integrità. La rottura di un ingrediente lo rende inutilizzabile ai fini del gioco. I Master possono togliere dal gioco oggetti troppo rovinati, e a quel punto il giocatore li perde. Questo rappresenta un certo grado di "usura" del componente in gioco che ne vanifica l'utilizzo ed il commercio. "Consumare" un ingrediente significa quindi consegnarlo a un Master oppure deporlo presso un contenitore dedicato. Di seguito, descriviamo l'aspetto generico degli ingredienti comuni:
- Placca Ferrosa: un pezzo di alluminio di dimensioni minime 4x4 cm
- Granuli Plastici: un sacchetto di juta contenente silicati plastici e/o frammenti di plastica
- Nigredo: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore arancione
- Vetriolo: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore verde
- Vermiglio: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore giallo
- Albedo: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore rosso
- Pietra Occulta: un'ametista avvolta col filo di rame e sulla quale è incluso un microchip o un piccolo componente elettronico
- Lampo Solido: una fiala sigillata contenente un chip ultramoderno, ovvero, un micro magnete al neodimio capace di spostarsi all'interno della fialetta.
- Nervo della Terra: una fiala sigillata contenente un filo di rame.
- Estrusi vitrei: Una fibra ottica capace di trasmettere la luce, connessa a un corpo vetroso e dotata di pila
- Alghe Azzurre: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore blu
- Nitrati: una fiala sigillata contenente polveri o sali di colore bianco

L'identificazione degli ingredienti di gioco avviene visivamente, seguendo le descrizioni sopra elencate.

Cartellino Cibo

È un particolare cartellino che viene ottenuto tramite l'abilità Cacciare e viene impiegato per le lavorazioni di Cucinare. A differenza dei cartellini Ingrediente, hanno valenza soltanto per la durata dell'evento, al termine del quale dovranno essere consegnati al corpo Master che siano usati o meno. Sul cartellino è scritto il nome dell'ingrediente ed il codice di valutazione. Anche questi cartellini sono legati a un oggetto fisico rappresentativo, e una volta usati, andranno riposti in un contenitore dedicato.

Cartellino Semilavorato

E' un cartellino che va sempre allegato ad un oggetto fisico rappresentativo che ne determina l'ingombro fisico. Il Semilavorato è un materiale usato nelle lavorazioni che, a differenza degli ingredienti, è frutto di una lavorazione più o meno complessa e che talvolta possiede anche delle proprietà particolari descritte al suo interno. Per il resto, segue le stesse regole dei cartellini Ingrediente. Sul cartellino è scritto il nome del Semilavorato, le credenziali del costruttore (nome, data di costruzione e timbro) ed eventualmente il codice di valutazione.

Cartellino Oggetto Speciale

E' un cartellino sempre allegato ad un oggetto che lo rappresenta adeguatamente in gioco e che ne determina l'ingombro fisico. Le regole per rappresentarlo sono le medesime dei Semilavorati (vige quindi il principio di indissolubilità cartellino\oggetto), cambiano solo il nome del cartellino e il suo colore. Presso l'area di gioco saranno presenti oggetti adeguatamente rappresentativi per allegare il cartellino a questi oggetti. Sugli "Innesti" intesi come arti sostitutivi (di legno, metallici o plastici) vige una sola eccezione riguardante l'indissolubilità cartellino-Innesto: se il giocatore si impianta una protesi (interna od esterna), può rimuovere il cartellino "oggetto speciale" dall'oggetto e allegarlo all'Innesto che sta indossando (se il funzionamento è palese) come pure tenerlo in tasca (se l'Innesto funziona senza palesare che è accesa). L'oggetto fisico senza cartellino precedentemente utilizzato per raffigurare l'Innesto viene tenuto in carico dal giocatore, il quale lo collocherà tra i suoi effetti personali in Fuori Gioco o lo restituirà ai Master. Nel caso di un espianto, o in qualunque altro caso il giocatore voglia reintrodurre in gioco l'"oggetto speciale" Innesto, egli si occuperà di ricollegare il cartellino all'oggetto fisico in suo possesso in modo da ripristinare l'elemento nel suo insieme. Per l'equipaggiamento direttamente indossato, come armi, armature e gioielli, si tiene il cartellino "oggetto speciale" in tasca e si lega all'oggetto fisico un nastro bianco per indicarne la particolarità, che andrà risostituito con il cartellino qualora ci si separasse da esso. Sul cartellino è scritto il nome dell'Oggetto Speciale, i suoi effetti, una data di scadenza, se presente, oltre il quale perde ogni effetto e valore, un costo di manutenzione che viene speso in gioco presso l'apposito laboratorio per prorogare la data di scadenza, le credenziali del costruttore (nome, data di costruzione e timbro) e il codice di valutazione. Le "Armi da fuoco" sono un caso specifico in quanto composti da un massimo di 6 componenti, che ne modificano le caratteristiche. Ogni componente, pur non avendo un Cartellino proprio, conta come oggetto separato per quanto concerne le lavorazioni, ad esempio come per la modifica di un'"Arma da fuoco" tramite sostituzione di un componente.

Cartellino TRICK

E' un cartellino cartaceo che rappresenta un oggetto monouso di piccole dimensioni. Quando viene utilizzato, va strappato a metà e i frammenti vanno buttati negli appositi contenitori per l'immondizia. I cartellini Trick si dividono in quattro tipologie: Proiettili (rossi); Pozioni (verdi); Granate (bianche); Pietanze Corroboranti (gialle). A parte le granate, i Trick non hanno necessità di essere accoppiati con un oggetto fisico. Sul cartellino è scritto il nome del Trick, i suoi effetti, una data di scadenza, se presente, oltre il quale perde ogni effetto e valore, le credenziali del costruttore (nome, data di costruzione e timbro) e il codice di valutazione. Nel caso dei Trick gialli (pietanze corroboranti), se consumate entro 10 minuti o comunque subito, evitate di compilare inutilmente un TRICK. Compilatelo se volete portare in giro la pietanza o se ciò è funzionale a una quest o alla richiesta di un Master o in caso di abilità particolari.

Cartellino Potere

È un cartellino plastificato che viene dato esclusivamente ai giocatori con l'abilità Detentore del Potere. Esso rappresenta la tipologia di poteri che è capace di scatenare, e i contraccolpi che egli riceve quando li risveglia. Le modalità di uso seguono le indicazioni del capitolo "Potere". Esso viene consegnato all'inizio di ogni evento in maniera casuale e viene ritirato alla fine

dell'evento (tranne in casi particolari). Sul cartellino sono segnati il nome della classe di Potere, le Chiamate del Potere Base, Sostenuto, Sovraccaricato ed Apocalittico e le corrispondenti Chiamate di Contraccolpo. Esso viene sempre considerato un oggetto fuori gioco.

Creazione del Personaggio

Per iniziare a giocare bisogna innanzitutto creare il proprio personaggio seguendo i passaggi successivi. È consigliato innanzitutto avere un'idea ben chiara del concetto del proprio personaggio, ed è apprezzato consegnare ai Master un background scritto dello stesso. Innanzitutto si deve scegliere la nazione di appartenenza, la razza e la Classe Principale tra quelle descritte nelle sezioni apposite. I vantaggi conferiti dalla razza saranno concessi esclusivamente se il trucco verrà ritenuto adeguato dal corpo Master. Quindi si acquistano le abilità del personaggio spendendo i punti Fregio a disposizione. In creazione i personaggi partono con 40 punti Fregio (42 se si consegna un background ed è stato approvato). Si possono acquistare le abilità di Rango 1 di tutte le classi, ma le abilità al di fuori delle Generiche e della Classe Principale richiedono una spesa ulteriore di 2 punti Fregio. Alcune abilità possono richiedere il possesso di un'altra come requisito.

Avanzamento del Personaggio

Ad ogni evento di gioco, se non diversamente specificato, si acquistano 4 punti Fregio, che possono essere spesi come in creazione tra un evento e l'altro. Quando vengono spesi un totale di 40 punti Fregio nelle abilità di una singola classe, si avanza al Rango 2 di quella classe, guadagnando l'accesso alle abilità di quel Rango. Ogni ulteriori 20 punti Fregio spesi in quella classe avanzi di un ulteriore Rango (60 pFregio = Rango 3, 80 pFregio = Rango 4, 100 pFregio = Rango 5). Azioni in gioco possono sbloccare l'accesso a ulteriori abilità non segnate. Ulteriori pFregio vengono assegnati ai capi delle Compagnie, con ratio di 1 ogni 5 componenti del gruppo, 1 se la propria Compagnia possiede ed ha allestito una Tenda di Compagnia che soddisfa i criteri estetici ambientativi, e 1 se ha aiutato a pulire l'area di gioco alla fine di ogni evento. Tutte le razze, tranne l'Immacolato, guadagnano un nuovo vantaggio razziale ogni volta che si avanza di un rango nella classe principale.

Dopo la Morte

Ogni giocatore potrà conservare al massimo il 25% dei punti Fregio che il suo personaggio ha guadagnato durante gli eventi (esclusi i punti iniziali) nel caso in cui questo muoia o 50% se viene ritirato dal giocatore per conclusione della storia del personaggio.

RAZZE

IMMACOLATI

A causa delle nefande azioni del Popolo del Cielo, buona parte della razza umana perse l'integrità del proprio seme, dividendosi in diverse etnie con caratteristiche morfologiche ben definite e differenziate tra loro. Molte famiglie però, ossessionate dalla purezza del loro sangue, si sono prodigate nel corso dei secoli ad eliminare ogni traccia di corruzione dalla loro prole (che coincideva con l'eliminazione di suddetta prole) e pertanto, nonostante i peccati degli avi, si sono mantenute integre dal male. Soltanto gli individui più dotati sopravvivono alle durissime condizioni di vita delle terre civilizzate, e pertanto, gli umani Immacolati sono gli esemplari migliori della loro razza, nettamente superiori in acutezza, salute e intelligenza rispetto ai popoli non civilizzati, ai nomadi e ai selvaggi. Di questo gli Immacolati sono consapevoli, e non mancano mai di esaltare la loro purezza e grandezza.

Vantaggio: Non contano il sovrapprezzo quando acquistano abilità non di classe, + 3 Punti Vigore

TROLL

Quasi tutti i disperati che si sono adattati all'ambiente corrotto dal peccato del Popolo dei Cieli hanno dovuto nutrirsi e recuperare risorse dalle zone maggiormente contaminate, e sono stati

decimati dalle malattie e dalla corruzione. Alcuni di loro però, pur risentendo di deformità dovute alle dure condizioni in cui vivevano, sono comunque sopravvissuti abbastanza a lungo da avere prole, e con il passare delle generazioni, hanno acquisito come tratto di sangue una innata resistenza alla corruzione, seppur guadagnando un aspetto irregolare e per lo più deforme. I Troll hanno un aspetto alquanto ripugnante, tra eruzioni cutanee, gobbe, arti aggiuntivi vestigiali e deformazioni varie. Nonostante questo sono capaci di vivere anche nelle zone più pericolose, e sono particolarmente ricercati come estrattori.

Vantaggi: Rango 1: immune a Corruzione!

Rango 2: quando subisce Corruzione! subisce anche Cura!

ELFI

La pianura padana è costellata di Torri Risonanti di metallo, totem arcani la cui influenza maligna portava alla morte gli infanti ed i giovani. Alcuni degli abitanti nati nelle vicinanze di questi Totem cominciarono tuttavia ad acquisire affinità e resistenza sempre maggiori, generazione dopo generazione, al loro influsso, inducendo nei nuovi nati una fisionomia più esile e affilata, caratterizzata in particolare con l'allungamento delle orecchie. Questo non ha dato loro particolari abilità utili alla sopravvivenza, ma a seguito dell'Evento, il fenomeno del "Risveglio" in loro si attiva con particolare reattività. Alcuni Elfi, invece, a seguito dell'Evento si sono sentiti bruciare la pelle, acquisendo un pigmentazione color ebano.

Gli Elfi Oscuri non presentano mai la rigenerazione, i Poteri non si sono risvegliati in nessuno di loro, e nessuno di loro ha ancora risentito negativamente del loro effetti. Gli Elfi Oscuri sono stati isolati e mal tollerati a causa del loro aspetto, che induce superstizione.

Vantaggio: Elfi: Rango 1: il tempo di Risveglio è dimezzato, +1 Mana Rango 2: +1 Mana

Elfi Oscuri: Rango 1: Non vale la rinascita, non possono avere Potere, immune a Potere!
Rango 2: Un Detentore di Potere toccato non può usare Poteri (Potere Bloccato!)

UOMINIBESTIA

A seguito di oscuri esperimenti, diabolici patti stretti nei templi antichi dal Popolo dei Cieli, da quando si ha memoria, sulle terre civilizzate sono apparsi individui con tratti sia umani che animali. Nonostante l'immensa varietà delle specie e della eterogeneità dei tratti somatici, questi individui sono riconosciuti etnicamente come Uominibestia, e posseggono capacità uniche e disparate:

Vantaggio: Uomo Pesce (Ittios) Rango 1: +1 Risorse Rango 2: +1 Risorse

Uomo Rettile (Naga) Rango 1: +1 PA Rango 2: +1 PA

Uomo Felino (Bast) Rango 1: Immune a Panico! Rango 2: Ambidestria

Uomo Canide (Mannaro) Rango 1: +1 Cacciare Rango 2: +1 Cacciare

Uomo Bovino (Tauro) Rango 1: +1 grado ai danni da mischia Rango 2: Può usare armi a due mani con una sola mano

Uomo Orso (Orsini) Rango 1: +1 PF Rango 2: +1 PF

Uomo Topo (Ratti) Rango 1: Immune Malattia! Rango 2: +1 Risorse

Uomo Suino (Cinghios) Rango 1: +1 PA, +1 Cucinare Rango 2: +1 Rifornimenti

Uomo Uccello (Kenku) Rango 1: Vedere Oggetti Nascosti Rango 2: Valutare

Uomo Albero (Arbor) Rango 1: Estrazione (erbe) Rango 2: Cura due locazioni alla volta con Erboristeria e conta come due Assistenti a discrezione del Corpo Master

Uomo Qualcosa

ORCHI

Individui discendenti da generazioni di minatori che lavoravano e vivevano nelle profondità della terra, gli Orchi sono sopravvissuti naturali, dotati di resistenza, versatilità e adattabilità combinate assieme. Gli Orchi sono capaci di inglobare elementi estranei nel proprio organismo piuttosto che eliminarli, rendendoli particolarmente resistenti agli stress fisici, all'impianto di protesi forgiate e ai trapianti d'organi in generale.

Vantaggio: Rango 1: Immune rigetto degli impianti e Debolezza! Rango 2: Immune status di fatica

Le quattro nazioni

I personaggi rappresentano guerrieri ed esperti inviati dalle quattro grandi nazioni: il Concilio degli Otto, la Legio Maxima, il regno di Iulia e la Bassa. Le loro descrizioni sono all'interno della "Ambientazione Ortus Populi", che ti consigliamo di leggere attentamente.

Classi

Le classi disponibili sono l'Uomo in Arme, il Cacciatore, l'Artigiano ed il Saggio, descritte qui di seguito.

ABILITA' GENERICHE (tutti possono acquistarle liberamente senza sovrapprezzo)

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Contare	1		Sai contare. Senza questa abilità conti sulle dita.
Pugnale	0		Permette di utilizzare tutte le armi di lunghezza fino a 50cm
Leggere e Scrivere	1		Sai leggere e scrivere
Detentore del Potere	24		Hai accesso ai Poteri. Guarda la sezione apposita
Stabilizzare	2		Puoi bloccare il conteggio per il passaggio dallo stato di Coma a quello di Morte di un giocatore fintanto simula procedure di rianimazione

UOMO IN ARME

Sia esso un rozzo guerriero tribale, un prode legionario sillano o una amazzone della Iulia, gli uomini in arme sono in prima linea durante gli scontri e le battaglie, e sono allenati per resistere e colpire ove necessario. Coloro che si dimostrano più abili possono imparare a guidare i loro pari, ignorare le ferite più gravi e sferrare colpi capaci di far tremare la terra e gli animi dei nemici.

Rango 1: Combattente

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Arma da mischia a una mano	2		Permette di utilizzare tutte le armi da mischia di lunghezza dai 51 ai 110 CM
Arma da mischia a due mani	4		Permette di utilizzare tutte le armi da mischia a due mani di lunghezza dai 111 ai 180 CM
Arma da mischia lunga	6		Permette di utilizzare tutte le armi da mischia a due mani di lunghezza superiore ai 180 CM
Addestramento Fisico 1	12		Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Addestramento Fisico 2	12	Add 1	Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Addestramento Fisico 3	12	Add 2	Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Scudo	6		Permette di utilizzare uno scudo di dimensione max 55x90 Può essere usato per parare i colpi. Lo scudo può essere distrutto solo da chiamate speciali come: Dilaniante! oppure Distrutto!
Buckler	2		Permette di utilizzare uno scudo di dimensione max 30x30 Può essere usato per parare i colpi. Lo scudo può essere distrutto solo da chiamate speciali come: Dilaniante! oppure Distrutto!, nel qual caso il braccio è considerato come se fosse stato mandato a 0 pf da Stordisci
Scudo Pesante	12		Permette di utilizzare uno scudo di dimensione min 55x90 Può essere usato per parare i colpi e dichiarare No Effetto! ai colpi di arma da fuoco contro il tronco ed il braccio che impugna lo scudo ed ai danni da granata dal fronte. Lo scudo può essere distrutto solo da chiamate speciali come: Dilaniante! Oppure Distrutto! Vale come Scudo per i prerequisiti

Armatura di Fortuna	2		Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Armatura Improvvisata	4	Arm Fort	Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Armatura Raffazzonata	6	Arm Impr	Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Armatura su Misura	8	Arm Raff	Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Colpo Possente	6	2h o lunga, Add 1	Aumenta di 1 il danno con armi da mischia a due mani o lunghe
Colpo Devastante	6	Lunga, Add 1	Aumenta di 1 il danno con armi da mischia lunghe
Tutt'uno con la corazza	4	Arm su Mi	Dichiari No Effetto! A Diretto!
Piede Saldo	2	Add 2	Dichiari No Effetto! A Repulsione!
Coriaceo	2		Puoi sussurrare o usare un Trick mentre se in stato di coma. 1 PV per uso
Mulo da Soma	2	Add 1	Puoi correre mentre trasporti una persona

Rango 2: Veterano

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Armatura Perfezionata 1	8	Arm Fort	La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Mano Sinistra	4	Arma 1h	Puoi usare un'arma corta nella mano secondaria
Pressione	6	2h o lunga, Add 1	Puoi aggiungere Repulsione (valore add fisico posseduto)! Al danno di un'arma a due mani o lunga. 1 PV per uso
Urlo di Battaglia	4	Arm su M, Add 1	Puoi dichiarare Paura! Cono 3!. Devono passare 20 sec prima di poter riutilizzare questa chiamata.
Animo Cinico	8		Dichiari No Effetto! A Pace!
Spadaccino	6	Arma 1h	Puoi aggiungere Debolezza! al danno di un'arma ad una mano (no arma corta). 1 PV per uso

Rango 3: Sfregiato

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Armatura Perfezionata 2	8	Arm Perf 1	La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Addestramento Fisico 4	12	Add 3	Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Instancabile	6	Add 2	Dichiari No Effetto! A Debolezza!
Tattico	4		Puoi dichiarare Nova 3! +1PF Non Cumulabile! per il resto del combattimento! 1 PV per uso

Rango 4: Campione

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Armatura Perfezionata 3	8	Arm Perf 2	La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Senz'anima	8	Add 2	Dichiari No Effetto! A Paura!
Letale	6	Add 2	Aumenta di 1 il danno con tutte le armi da mischia
Sfida	4		Puoi dichiarare Comando! Combatti solo me! E subire lo stesso nei suoi confronti. 1 PV per uso
Rimbalzo	4	Scu, Add 1	Scudo e Scudo Pesante dichiarano Riflesso! Contro Uno!

Rango 5: Signore della Guerra

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Armatura Perfezionata 4	8	Arm Perf 3	La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Addestramento Fisico 5	12	Add 4	Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Punto Debole	6	1h, Spad	Puoi aggiungere Effetto Diretto! Al danno di un'arma ad una mano (no pugnale tranne con Mano Sinistra) 1 PV per uso
Colpo Furioso	6	Pressione, Add 2	Puoi aggiungere A Terra! Al danno di un'arma a due mani. 1 PV per uso
Mietitore	12	Pressione, Add 3	Puoi dichiarare Dilaniante! con un'arma lunga. 1 PV per uso
Bastione	4	Scud, Arm M, Add 1	Puoi dichiarare Paralisi! Su te stesso. Fintanto che la chiamata è attiva, dichiara No Effetto! A tutti gli attacchi inferti tranne che dal retro. 1 PV per uso
Faro di Coraggio	4	Tattica, Senz'anima	Puoi dichiarare Nova 3! No Effetto Paura per il resto del combattimento!
Veloce e Letale	4	Mano Sinis	Aumenta di 1 il danno con l'arma corta impugnata con Mano Sinistra

CACCIATORE

I cacciatori sono esperti con le armi a distanza, precisi nei colpi e agili nei movimenti. Sfruttano le loro abilità per seguire una preda e colpirla prima che possa rendersi conto, sia esso un animale o un essere senziente.

Rango 1: Girovago

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Armi da Tiro	8		Puoi usare archi e balestre. Dichiarano Uno! Diretto!
Armi da Fuoco	10		Puoi usare armi da fuoco. Proiettili al di fuori di quelli base devono essere caricati da Orefici
Armi da lancio e granate	8		Puoi usare coltelli da lancio o simili e granate
Armatura di Fortuna	2		Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Armatura Improvvisata	4	Arm Fort	Aggiunge +1 P.A. addizionale in ogni locazione coperta. La tua armatura possiede uno slot armatura aggiuntivo
Ambidestria	6		Puoi usare armi da mischia con la mano secondaria
Nascondersi 1	16		Il Personaggio che possiede questa abilità può ripararsi dietro un nascondiglio che lo celi completamente, fuori dalla vista degli altri personaggi, ed alzare un dito. In questa posizione il personaggio è considerato nascosto, non può essere toccato e non può allontanarsi fino a quando non abbassa il braccio tornando visibile. Il personaggio torna immediatamente visibile anche se si muove, parla, dichiara Danni o Poteri.
Vedere Nascosti 1	24		Vedi i personaggi nascosti a 1 e 2
Cacciare 1	2		Puoi uscire dalla zona di gioco per andare a cacciare in un'area apposita, puoi seguire tracce e studiare indizi.
Cacciare 2	2	Cacciare 1	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Cacciare 3	2	Cacciare 2	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Addestramento Fisico 1	12		Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione

Colpo Furtivo 1	4	Nasc 1	Se attacchi mentre sei nascosto, aumenta il danno di 1
Buttarsi a Terra	4		Puoi dichiarare No Effetto! Ad un attacco di arma da fuoco di cui vedi il tiratore. Se lo fai subisci Effetto! A Terra!. Non utilizzabile mentre sei A Terra!
Colpo d'Occhio	4		Riduci il tempo di perquisizione a 20 secondi
Nascondere Oggetti 1	6		Se perquisito, puoi non consegnare un oggetto delle dimensioni di un pugno
Vedere Oggetti Nascosti	8		Se dichiarato durante la perquisizione, annulli Nascondere Oggetti
Demolitore 1	5		Aggiungi 1 all'area di esplosione delle granate usate e delle trappole costruite
Riserva di Caccia	5	Armi fuoco	Ricevi ad inizio evento 6 Proiettili Base
Cercatore di Tesori	2		Sei in grado di individuare forzieri nascosti e di scassarli, come descritto nell'apposita sezione

Rango 2: Montanaro

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Cacciare 4	2	Cacciare 3	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Pistolero	6	Armi fuoco	Puoi usare un'arma da fuoco ad una mano nella mano secondaria
Nascondersi 2	8	Nasc 1	Segnali l'essere nascosto sollevando due dita. Puoi camminare a ridosso delle coperture da nascosto
Colpo ai Reni	4	Colpo Fu 1	Se attacchi mentre sei nascosto, aggiungi Debolezza! Al danno
Tiro Travolgente	6	Armi tiro	Puoi aggiungere Debolezza! Al danno di un'arma da tiro. 1 PV per uso
Demolitore 2	5	Dem 1	Aggiungi 1 all'area di esplosione delle granate usate e delle trappole costruite
E' Mio!	2	Cercatore di Tesori	Mentre tieni in mano il tuo forziere con entrambe le mani, dichiara No Effetto! a Paralisi!

Rango 3: Guardiaboschi

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Cacciare 5	2	Cacciare 4	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Ricarica Rapida	8	Armi fuoco	Riduci di 1 il tempo di ricarica delle armi da fuoco
Nascondere Oggetti 1	6	Nascond oggetti	Se perquisito, puoi non consegnare due oggetti delle dimensioni di un pugno
Colpo Furtivo 2	4	Colp Furt 1	Se attacchi mentre sei nascosto, aumenta il danno di 1
Tiro Preciso	6	Tiro Travolgen	Sostituisci Diretto! Con Effetto Diretto! Quando usi un'arma da tiro
Rambo	4	Armi tiro, Dem 1	Strappando un Trick bianco sostituisci il prossimo danno di un'arma da tiro con il danno della granata
Tombarolo	2	Cerc Tes	Puoi essere in possesso di due forzieri invece di uno solo

Rango 4: Uomo verde

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Cacciare 6	2	Cacciare 5	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Cecchino	5	Armi fuoco	Puoi decidere la locazione colpita con un'arma da fuoco

Nascondersi 3	8	Nasc 2	Segnali l'essere nascosto sollevando tre dita. Puoi nascondere una persona toccata fintanto state immobili
Frecce intinte	6	Armi tiro	Strappando un Trick verde puoi aggiungere la sua chiamata al prossimo danno di un'arma da tiro
Granatiere	5	Dem 2	Aumenta di 1 il danno delle granate usate
Vedere Nascosti 2	12	Ved Nasc 1	Vedi i personaggi nascosti ad 1, 2, 3 e 4
Mano Leggera	2	Cerc Tesori	Dichiari No Effetto! Alla prima chiamata di ogni forziere che apri

Rango 5: Spirito Boschivo

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Cacciare 7	2	Cacciare 6	Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti
Nascondersi 4	8	Nasc 3	Segnali l'essere nascosto sollevando quattro dita. Puoi nascondere una persona toccata al tuo stesso valore
Assassino	6	Colpo fur 2	Se attacchi mentre sei nascosto, aggiungi Coma! Al danno. 1 PV per uso
Furfante	10	Nasc 2	Puoi perquisire un corpo o prendere oggetti (se non sono osservati) rimanendo nascosto
Tiro al cuore	8	Tiro Precis	Puoi aggiungere A Zero! Al danno di un'arma da tiro. 1 PV per uso
Sovraccarica	12	Ric Rapida	Puoi aggiungere Dilaniante! Al danno di un'arma da fuoco, se lo fai subisci Effetto! Repulsione 5! 1 PV per uso
Ultima Risata	10	Granatiere	Puoi attivare granate mentre sei in stato di coma
Respiro Controllato	2	Cerc Tesori	Sei immune a Sonno! inflitto dai forzieri di sicurezza

ARTIGIANO

L'artigiano rappresenta ciò che separa quel poco di civiltà che è rimasta nelle terre civilizzate dai popoli selvaggi e corrotti delle paludi e dei monti. Con il sudore della fronte ed il suo lavoro, egli costruisce e mantiene tutto il necessario per la vita delle tribù, sia in pace che in guerra.

Rango 1: Operaio

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Forgiare 1	6	Contare	Manutenzione! dopo 1 min di interazione, puoi lavorare ingredienti base, puoi eseguire mantenimento su oggetti forgiati
Forgiare 2	6	Forgiare 1	Riparazione! dopo 1 min di interazione, puoi creare semilavorati, puoi installare personalizzazioni nelle armature occupando slot armatura
Forgiare 3	8	Forgiare 2	Puoi riparare Oggetti Speciali Distrutti con una spesa in materiale, puoi lavorare semilavorati
Oreficeria 1	6	Contare	Puoi effettuare attivazione di Innessi, puoi lavorare ingredienti base, puoi eseguire mantenimento su talismani
Oreficeria 2	6	Oreficeria1	Puoi caricare Proiettili diversi da quelli base in un'arma da fuoco (anche altrui), puoi creare semilavorati
Oreficeria 3	8	Oreficeria2	Puoi riparare Innessi Distrutti con una spesa in materiale, puoi lavorare semilavorati
Estrazione 1	6		Conosci uno dei metodi di estrazione degli Ingredienti
Estrazione 2	6	Estraz 1	Conosci due dei metodi di estrazione degli Ingredienti
Estrazione 3	8	Estraz 2	Conosci tutti i metodi di estrazione degli Ingredienti

Valutare	6	Contare	Possiedi un foglio FG con i codici per riconoscere il valore approssimativo in valuta degli oggetti cartellinati
Addestramento Fisico 1	12		Aggiunge +1 P.F. addizionale in ogni locazione
Rifornimenti 1	10		Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Rifornimenti 2	10	Rif 1	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Risorse 1	10		Ricevi ad inizio evento 200 valuta aggiuntiva
Fabbricante di Lucchetti	2		Puoi costruire un lucchetto seguendo l'apposita ricetta ed apporlo ad un singolo forziere in gioco. Puoi custodire la chiave per aprirlo, che dovrai restituire agli organizzatori al termine dell'evento, inserendola nel lucchetto medesimo.

Rango 2: Uomo del Borgo

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Impresa Commerciale	8		Gestisci un'Impresa Commerciale. Devi specificare di cosa si occupa l'impresa (agricoltura, produzione di armi, bordello, sicurezza...). Disponi di un Investimento base di 4. Vedi il capitolo apposito per ulteriori informazioni
Rifornimenti 3	10	Rif 2	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Risorse 2	10	Risorse 1	Ricevi ad inizio evento 400 valuta aggiuntiva
Determinato	2	Add 1	Se vieni portato in stato di Coma, devi terminare la lavorazione che stai facendo entro 5 minuti. Al termine del tempo, cadi in stato di Coma come previsto. Lavorazioni molto complesse possono comunque fallire.
Carovana 1	6	Valutare	A fine evento puoi scambiare in segreteria Cartellini per il 50% del loro valore da codice di Valutazione
Voci di strada 1	4	Leggere	A inizio evento ricevi alcune informazioni sugli eventi odierni. Riacquistabile per avere un maggior numero di informazioni
Custodia Sicura	2	Fabb di Lucchetti	Introducendo un Trick nel forziere, puoi inserirvi un sistema capace di esercitare la chiamata del cartellino quando lo si apre. La chiamata va scritta su un foglio che sia ben visibile al giocatore quando il forziere viene aperto. Puoi anche sperimentare trappole meccaniche o di altro tipo per il forziere nel laboratorio appropriato, ma a chiamata singola

Rango 3: Bottegante

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Rifornimenti 4	10	Rif 3	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Risorse 3	10	Risorse 2	Ricevi ad inizio evento 800 valuta aggiuntiva
Ficcanaso	8	Valutare	Dopo 1 min di richieste pressanti sui beni del proprio interlocutore, puoi dichiarare Comando! Mostrami gli oggetti che possiedi! 1 PV per uso
Voci di strada 2	6	Voci di strada 1	A inizio evento ricevi delle informazioni su un argomento a scelta.
Forziere di Sicurezza	2	Fabb di Lucchetti	Puoi apporre un lucchetto (messo a disposizione dell'associazione) ad un forziere associativo e puoi portarlo con te per custodire i tuoi averi personali. I "mostri" non possono portare via il tuo forziere. Se scassinato ed aperto, emette la chiamata "Sonno! Nova 1"

Rango 4: Maestro di Gilda

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Rifornimenti 5	10	Rif 4	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Risorse 4	10	Risorse 3	Ricevi ad inizio evento 1000 valuta aggiuntiva
Carovana 2	4	Carovana 1	A fine evento puoi scambiare in segreteria Cartellini per il 100% del loro valore da codice di Valutazione
Nottambulo	4	Risorse 2	Dichiari No Effetto! A Sonno!
Voci di strada 3	4	Voci di strada 2	A inizio evento ricevi delle informazioni su un ulteriore argomento a scelta. Riacquistabile per info su altri argomenti
Carisma tossico	4	Ficcanaso	Dopo 1 min di discorsi filosofici o riguardanti argomenti artistici o ludici, puoi dichiarare Pace! 1PV per uso
Doppia Sicura	2	Fabb di Lucchetti	Puoi inserire DUE Trick nel forziere per proteggerlo, ma devi inserire due fogli separati nel forziere e scrivere il numero "1" e il numero "2" su ogni foglio, per definire quale effetto agisce per primo. In alternativa, puoi aggiungere "Nova 3!" alla chiamata di un Trick che installi nel forziere

Rango 5: Imprenditore

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Rifornimenti 6	10	Rif 5	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Risorse 5	10	Risorse 4	Ricevi ad inizio evento 1200 valuta aggiuntiva
Ottimizzatore	4	For o Ore 3	Dopo una lavorazione che unisce semilavorati riuscita, ricevi un Ingrediente base
Faccia da Schiaffi	10		Dichiari No Effetto! A Siero della Verità!
Avidità oltre la morte	10		Se perquisito, puoi non consegnare i tuoi soldi
Forziere Arcano	2	Forziere di Sicurezza	Puoi costruire un forziere arcano, in grado di custodire oggetti "corrotti" al suo interno senza che espandano la loro corruzione. In alternativa, puoi inserire un "Artefatto" dentro il forziere, la quale (se previsto dall'Artefatto) eserciterà i suoi benefici influssi su di te finchè ne sarai in possesso.

SAGGIO

Il Saggio si occupa del benessere dei suoi compagni, sia fisico che spirituale. Può essere l'anziano della tribù, un erborista dotato o un cuoco indaffarato. In ogni caso, un supporto fondamentale per qualsiasi gruppo di avventurieri.

Rango 1: Volontario

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Erboristeria 1	6		Cura! dopo un'operazione di cura e l'impiego di un Meditag, puoi lavorare ingredienti base, puoi bloccare il conteggio per il passaggio dallo stato di Coma a quello di Morte di un giocatore dopo 10 secondi di simulazione di bendaggio
Erboristeria 2	6	Erb 1	Guarigione! dopo un'operazione di cura e l'impiego di un Meditag, puoi creare semilavorati
Erboristeria 3	8	Erb 2	Puoi eseguire operazioni chirurgiche, puoi lavorare semilavorati
Cucinare 1	6		Chi possiede questa abilità può preparare nella zona cucina delle Pietanze Corroboranti. Vedi capitolo apposito
Cucinare 2	6	Cuc 1	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.

Cucinare 3	8	Cuc 2	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.
Borsa della Medicina 1	6	Erb 1	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Borsa della Medicina 2	6	Borsa 1	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Riserva di Intrugli 1	10	Erb 1	Ricevi ad inizio evento un Trick Cura!
Assistente Chirurgo	4	Erb 1	Puoi assistere durante un'operazione chirurgica, e puoi condividere i tuoi Meditag con chi compie l'operazione
Guaritore da Combattimento	4	Erb 1	I danni non interrompono le cure e le operazioni chirurgiche
Anziano Guaritore	6	Erb 3	Le cure colpiscono una locazione aggiuntiva per ogni Assistente Chirurgo che ti assiste
Trasfusione	8	Erb 1	Dopo 5 min di interazione puoi dichiarare Rimuovi Veleno! o Rimuovi Malattia!. Se lo fai subisci Veleno!, indipendentemente se la trasfusione riesce o viene interrotta. In questo tempo il conteggio di Veleno! viene bloccato.
Rifornimenti 1	10		Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi
Rifornimenti 2	10	Rif 1	Ricevi ad inizio evento due Ingredienti aggiuntivi

Rango 2: Conoscitore di Erbe

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Borsa della Medicina 3	6	Borsa 2	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Riserva di Intrugli 2	10	Ris int 1	Ricevi ad inizio evento un Trick Cura!
Cucinare 4	4	Cuc 3	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.
Guaritore senza requie	10	Guaritore Combat	Se andresti in stato di coma durante una operazione di cura, aspetta invece fino alla fine della stessa
Esperto di Narcotici	5	Erb 3	Quando inietti un Trick puoi sostituirne l'effetto con Pace!
Cambusa 1	6	Cuc 3	A fine evento fino a 5 Cartellini Cibo a scelta possono non essere consegnati al corpo Master
Nulla va sprecato	6	Cuc 3	Se la lavorazione di Cucinare viene interrotta, i Cartellini Cibo usati non vengono persi
Sotto la lingua	4	Cuc 3	Puoi dichiarare No Effetto! alle tue stesse Pietanze Corroboranti

Rango 3: Uomo di Medicina

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Borsa della Medicina 4	6	Borsa 3	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Riserva di Intrugli 3	10	Ris int 2	Ricevi ad inizio evento un Trick Cura!
Cucinare 5	4	Cuc 4	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.
Incensiere	8	Erb 3	Dopo 5 min di interpretazione puoi aggiungere Area 1! all'effetto di un Trick. Richiede del fuoco.
Chef	6	Cuc 3	Puoi aggiungere all'effetto di una Pietanza Corroborante che prepari No Effetto Debolezza per 1 Ora!
Lama alla Giugulare	6	Anz Guar	Puoi dichiarare Dilaniante! Con un pugnale su un bersaglio inerme. 1 PV per uso
Razioni da Viaggio	6	Cuc 4	Sostituisci la normale scadenza delle Pietanze corroboranti che prepari con Scadenza 1
Cambusa 2	6	Cambusa 1	A fine evento fino a 5 Cartellini Cibo a scelta possono non essere consegnati al corpo Master

Rango 4: Modellatore di Carne

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Borsa della Medicina 5	6	Borsa 4	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Riserva di Intrugli 4	10	Ris int 3	Ricevi ad inizio evento un Trick Cura!
Cucinare 6	4	Cuc 5	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.
Esperto di Purganti	5	Esp Narcot	Quando inietti un Trick puoi sostituirne l'effetto con Rimuovi Veleno! o Rimuovi Malattia!
Vita Sana	12		Dichiari No Effetto! A Malattia!
Autarchico	4	Chef	Quando prepari una Pietanza Corroborante usi un Ingrediente Cibo a tua scelta in meno
Esperto di Anatomia	16	Anz Guar	Se esegui un operazione di cura con Erboristeria 1, al termine dell'operazione puoi rimuovere l'intreccio di filo e non sei tenuto a consegnare il Meditag ad un Master

Rango 5: Portatore di Vita

Nome	Costo	Requisito	Effetto
Borsa della Medicina 6	6	Borsa 5	Ricevi ad inizio evento 3 Meditag
Riserva di Intrugli 5	10	Ris int 4	Ricevi ad inizio evento un Trick Cura!
Cucinare 7	4	Cuc 6	Aumenta le capacità delle Pietanze Corroboranti preparate.
Purezza del Corpo	10		Dichiari No Effetto! A Veleno!
Ottimizzatore Alchemico	5	Erb 3	Dopo una lavorazione che unisce semilavorati riuscita, ricevi un Ingrediente base
Gourmet	10	Chef	Gli Ingredienti Cibo sono intercambiabili per Cucinare

Combattimento ed Azioni di Gioco

Il combattimento si svolge in tempo reale con Armi da Mischia e da Lancio, Armi da Fuoco, Armi da Tiro e con le quali i giocatori tenteranno di colpire i nemici. A meno che non si possiedano Abilità che indichino il contrario, è possibile usare solo armi solo con la propria mano principale o con entrambe se si usano armi a due mani, lunghe o fucili. Prima di poter essere utilizzata in gioco, ogni arma ed armatura deve essere approvata da un Master.

Armi da Mischia in Materassina

L'anima dell'arma deve terminare minimo 7 cm prima della punta e 5 cm prima del pomolo, non deve presentare alcun tipo di danneggiamento o taglio potenzialmente pericoloso, L'arma non deve flettere eccessivamente e l'anima deve essere ben salda.

Armi in Poliuretano Ricoperte di Lattice

L'anima deve finire almeno 5 cm prima della punta e 1 centimetro prima del pomolo, non deve presentare alcun tipo di danneggiamento o taglio potenzialmente pericoloso, l'arma non deve flettere eccessivamente e l'anima deve essere ben salda.

Armi da Lancio

Non devono presentare alcun tipo di anima rigida, devono essere fatte di un materiale leggero e non eccessivamente duro (materassina, gommapiuma). Non esiste una lunghezza codificata per le armi da lancio, ma tutto ciò che è superiore ai 20 cm sarà controllato accuratamente dal corpo master.

Arco e Frecce

L'arco non deve essere superiore alle 30 libbre e deve essere privo di rocchetti. Le frecce devono avere la punta rimossa e sostituita con un'imbottitura di minimo 5 cm sull'estremità. Sarà applicato un severo controllo su queste armi.

Armi da Fuoco

E' possibile portare qualsiasi riproduzione di arma purché in linea con l'ambientazione. Qualsiasi tipo di arma a scoppio deve essere rigorosamente scarica. Non sono vietate le armi da Soft Air (purché siano scariche). Ogni arma da fuoco disporrà di un cartellino fornito dal corpo Master al momento del Check Armi che ne descrive le caratteristiche, un arma sprovvista di cartellino non avrà valore né funzione.

Il corpo Master incoraggia il combattimento interpretato: per migliorare la resa in gioco del combattimento, i colpi devono essere portati simulando il peso e l'ingombro dell'arma come se fosse reale, così come si devono simulare i colpi ricevuti simulando lo sbilanciamento e la reazione alla forza cinetica dell'arma o del proiettile che vanno a segno. Se le persone impegnate nel combattimento sono in grado di interagire senza rischiare di farsi male o mettere se stessi o gli altri in pericolo in qualsiasi modo, è possibile utilizzare le chiamate del combattimento simulato (Pugno! Testata!) per aumentare la verosimiglianza del combattimento. A parte l'interpretazione comunque, è da tenere conto che tali chiamate non avranno effetti di meccanica in gioco (se non deciso direttamente da un Master presente). Se un personaggio cerca di scappare da una situazione ostile (combattimento o inseguimento) passando il limite del fuori gioco, deve attendere 10 sec sul limite durante il quale ogni danno subito infligge Coma! Agitando la mano sinistra come per salutare. Questa regola si applica solo in caso di inseguimenti: è severamente vietato utilizzarla per fare la posta ai giocatori e ai PNG che stanno andando FG.

Punti Ferita, Punti Armatura e Punti Locazione

Ogni personaggio si considera suddiviso in cinque diverse locazioni: tronco, due braccia e due gambe. Di queste, il tronco è la cosiddetta "locazione vitale". Ogni locazione ha un determinato numero di Punti Ferita (PF), che ne determina l'integrità fisica. Ogni personaggio ha di base, al momento della creazione, 2 PF in tutte le locazioni, è però possibile aumentare questi PF con delle apposite abilità.

Ogni locazione può essere protetta da un'armatura, che a seconda della robustezza fornirà un certo numero di Punti Armatura (PA) alla locazione. Per poter utilizzare una determinata armatura è necessario possedere l'abilità adeguata, e bisogna indossare realmente un equipaggiamento verosimile, che deve coprire almeno il 50% della locazione, escluse le giunture e l'inguine. La somma di Punti Ferita e Punti Armatura di una locazione, indica i cosiddetti Punti Locazione (PF+PA=PL). Quando una locazione subisce dei danni, la quantità di danni inflitta viene sottratta prima dai PA e, una volta finiti questi, dai PF. Una volta che i PF in una locazione arrivano a zero, la locazione diviene inutilizzabile, finché non viene riguadagnato almeno un PF. Da notare che i PF di una locazione non possono scendere sotto lo zero. Se il tronco scende a zero PF, il personaggio va in stato di Coma. In questa situazione il personaggio è totalmente incosciente e non può quindi accorgersi di nulla, o compiere alcuna azione, tranne se possiede abilità che gli consentono altrimenti. Se il personaggio non viene curato entro 5 minuti, raggiunge lo stato di Morte.

Punti Vigore (PV)

Ogni personaggio possiede un certo numero di punti Vigore, che possono essere spesi per attivare determinate abilità che egli possiede. La riserva di punti Vigore di un personaggio è pari al suo numero di Punti Ferita + il Rango più elevato che possiede + 3 se è un Immacolato. Effetti che aumentano temporaneamente i Punti Ferita concedono punti Vigore temporanei, che vanno sottratti dalla riserva quando l'effetto svanisce fino ad un minimo di 0. La riserva di Punti Vigore viene ripristinata al termine di ogni giornata di gioco.

Il Risveglio

In seguito all'Evento nelle vicinanze del mercato di Vidania, in tutte le terre circostanti i morenti, nel momento in cui dovrebbero esalare il loro ultimo respiro, si rialzano in piedi, le loro carni riacquistano colore e le loro ferite si rimarginano. Questo evento, comunemente conosciuto come il

Risveglio, oltre a suscitare l'interesse del Tempio della Luce, ha completamente rivoluzionato la vita delle nazioni, sconcertando generali e uomini di potere alla stessa maniera. Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, nel momento in cui il PG od il PNG raggiungono lo stato di Morte avviene il Risveglio. Il giocatore deve contare altri 5 minuti, durante i quali non può fare nulla e non subisce alcuna chiamata, per poi riguadagnare tutti i PF nelle locazioni azzerate al termine del conteggio. Il personaggio perde inoltre i ricordi degli ultimi 5 minuti antecedenti lo stato di Coma e guadagna un livello di "Afflizione". Per ogni livello di "Afflizione" il massimale di PF viene dimezzato per difetto (esempio: da 5PF passa a 2,5PF = 2 PF) . Fintanto il suo massimale di PF equivale ad 1, egli subisce "Effetto! Debolezza!" permanentemente. I livelli di afflizione vengono persi al termine della giornata di gioco o per effetto di Pozioni o Pietanze Corroboranti. Nel caso guadagnasse un ulteriore livello di Afflizione quando si trova nell'ultimo stato (con un solo PF residuo), il personaggio diventa permanentemente un Ritornato, un essere privo di coscienza che attacca qualunque essere in vista. Il Ritornato possiede le medesime abilità del personaggio, ma il massimale di PF viene fissato a 20, senza contare i livelli di Afflizione. Il Risveglio non avviene a seguito delle chiamate Dilaniante! o Mucidiale!. Il risveglio non avviene in un corpo completamente martoriato e fatto a pezzi. Per simulare lo smembramento di un corpo si deve interpretare tale azione usando armi o strumenti per 1 minuto, al termine del quale si dichiara Dilaniante! al torso.

Stato di Morte

Nel caso il Risveglio non avvenga, il personaggio è definitivamente morto e il suo cadavere si disgrega misteriosamente all'aria, come polvere dopo 10 minuti, lasciando cadere a terra tutti gli oggetti che aveva con sé (la disgregazione è un'altra conseguenza dell'Evento). Una volta scomparso il cadavere, il giocatore alza il palmo al cielo per indicare di essere fuori gioco e si avvia verso la segreteria per registrare l'avvenuta morte del personaggio e decidere se crearne uno nuovo giocabile da subito, oppure se unirsi alle schiere di mostri, qualora lo desideri e lo staff ne abbia bisogno. Al termine dell'evento, il giocatore recupera dal personaggio morto il 25% dei Punti Fregio guadagnati, che potranno essere assegnati al prossimo personaggio registrato. In seguito ad eventi particolari convalidati dai Master (come una morte epica e rilevante per le trame di gioco, o se il giocatore ritira il suo personaggio perché ha concluso la sua avventura personale) il giocatore recupera il 50% dei Punti Fregio guadagnati.

Chiamate

Ogni attacco con armi, uso di Poteri, di oggetti o di Trick si accompagna ad una Chiamata. La Chiamata è una frase FUORI GIOCO che riassume la quantità e il tipo di danno che un'arma o un effetto soprannaturale portano al bersaglio. Ogni Chiamata si compone di un Danno e talvolta di un Effetto e di diversi Modificatori. Tranne dove diversamente specificato una Chiamata avrà massimo un Danno ed un Effetto. Nel caso si possiedano abilità che concedano la possibilità di dichiarare diversi Danni od Effetti si sceglie quale Danno e quale Effetto dichiarare.

Ogni volta che un oggetto od un potenziamento dato da Pietanze Corroboranti e Pozioni ti consente di aggiungere un Effetto alle armi in combattimento, viene speso un PV per ogni utilizzo se non diversamente specificato.

LISTA DELLE CHIAMATE

CHIAMATE DEI MASTER

Sono chiamate che solo i Master possono utilizzare. Ai giocatori è proibito utilizzarle.

In gioco! Si usa per far riprendere l'azione di gioco interrotta.

Fuori gioco! Sospende l'azione del gioco.

Time Freeze! Paralizza l'azione in corso. Tutti i giocatori devono restare immobili senza parlare. I giocatori si siedono a terra e si considerano Fuori Gioco in attesa di altri ordini.

Uomo a terra! Questa chiamata viene utilizzata per interrompere l'azione di gioco nel caso in cui un giocatore resti inavvertitamente ferito e può essere urlata anche da un giocatore.

Tutte le azioni di gioco nel raggio di 10 metri si interrompono fino a quando non

Sono state accertate le condizioni del ferito.

DANNO

Le capacità che aumentano il grado di un'arma seguono la progressione sottostante fino a Dilaniante!

Uno! -1PF/PA (può essere sottinteso)

Due! -2PF/PA

Tre! -3PF/PA

...! Come da progressione. Verrà segnalato dai Master quando un effetto o un abilità che aumenta il grado del danno fa causare Dilaniante! invece del danno progressivo.

Dilaniante! Azzerà i PF o i PA della locazione colpita, rompe gli scudi. La rinascita non funziona, necessaria operazione chirurgica o intervento sovranaturale

A zero! Azzerà la locazione. Se è subito da un cadavere viene considerato come Dilaniante.

Coma! Azzerà tutte le locazioni. Se il colpito è in stato di Coma vale come Dilaniante.

Micidiale! Personaggio morto, no rinascita

EFFETTI

A Terra! Il colpito deve poggiare ginocchia o sedere a terra per 5 sec

Diretto! Colpisce direttamente i PF ignorando i PA

Corruzione! Al termine dell'evento il personaggio subisce Micidiale!

Pace! Il colpito deve comportarsi amichevolmente con tutti per 5 min o finché ferito

Stordisci! I danni vengono contati a parte rispetto a quelli normali, se la locazione tronco viene azzerata subisce Shock!, nel caso degli arti non possono essere mossi per 2min

Amnesia! Il colpito dimentica l'ultima ora di gioco

Siero della Verità! Il colpito deve rispondere sinceramente alle prime tre domande

Debolezza! Il colpito deve dichiarare Stordisci! con gli attacchi, non può usare armi a distanza e non può correre per 2 min

Shock! Il colpito cade svenuto per 2 min. Si sveglia se scosso o subisce danno dopo 1 min

Malattia! Il colpito perde 1PF dal suo massimale ogni giorno finché non viene curato

Veleno! -1PF ogni minuto finché non si viene curati

Paura! Il colpito deve allontanarsi alla massima velocità possibile dalla fonte dell'effetto per 5 sec

Repulsione X! Il colpito deve allontanarsi alla massima velocità possibile dalla fonte dell'effetto di X metri

Panico! Il colpito non può attaccare per 5 sec

Cura! Il colpito recupera 1 PF nella locazione

Guarigione! Il colpito recupera tutti i PF nella locazione

Manutenzione! Il colpito recupera 1 PA nella locazione

Riparazione! Il colpito recupera tutti i PA nella locazione

Sonno! Il colpito cade addormentato per 5 min. Si sveglia se scosso o subisce danno dopo 5 secondi

Rimuovi X! Annulla l'effetto X subito dal bersaglio!

No Effetto! Annulla il danno subito in risposta. Da usare se immune ad una Chiamata o Effetto

Riflesso! Chi ha causato il danno in risposta lo subisce a sua volta

Distrutto! L'oggetto colpito è da considerarsi nullo fintanto che non viene riparato. Se non è riparabile, il cartellino oggetto deve essere restituito in segreteria. Funziona solo su armi, armature, protesi e oggetti cartellinati.

Comando! Il colpito obbedisce ad un ordine di una frase pronunciato dalla causa dell'effetto
Eventuali testimoni riconoscono l'uso di questa chiamata

Paralisi! Il colpito non può muoversi per 5 sec

MODIFICATORI

Area X! L'effetto ha valore su tutti i bersagli entro X metri dal punto indicato

Nova X! L'effetto ha valore su tutti i bersagli entro X metri dal personaggio

Cono X! L'effetto ha valore su tutti i bersagli entro X metri dal personaggio in un cono di 90°
X min/ore/giorno! L'effetto dura il tempo indicato invece di quello normale
Effetto X! Non si può dichiarare No Effetto! Alla chiamata X
Potere! La chiamata è stata lanciata tramite un Potere, e viene influenzata da tutto ciò che
influenza i Poteri (come l'immunità degli Elfi Scuri)
Dispersione! Annulla la chiamata Potere! bersaglio

Attacchi con Armi da Mischia, da Lancio e da Tiro

Un attacco effettuato con queste armi viene effettuato mimando l'attacco stesso con l'arma e dichiarando la Chiamata della stessa. L'attacco avrà effetto se tocca effettivamente la locazione colpita. Di base le armi possono dichiarare Uno! O Uno! Stordisci!, tranne se abilità o oggetti ne modificano la Chiamata. È possibile omettere la chiamata Uno!, nel qual caso è sottinteso. Il collo, la zona inguinale e la testa NON sono locazioni colpibili (possono però essere soggette a dichiarazioni che non implicano un'azione fisica), chiunque sarà sorpreso a colpire intenzionalmente una di queste locazioni sarà severamente punito dal corpo Master. In caso in cui la locazione venga erroneamente colpita la chiamata non andrà a segno.

Nel combattimento vige sempre la regola del buon senso ed è vietato colpire con eccessiva forza.

E' vietato fare "Tapping"(colpire ripetutamente un personaggio senza caricare il colpo).

E' vietato portare colpi con lo scudo. E' assolutamente vietato qualunque tipo di contatto fisico, tranne previo esplicito e chiaro accordo tra i due soggetti che stanno svolgendo l'azione: in quel caso i soggetti sono entrambi responsabili delle conseguenze dell'azione di combattimento.

Sconsigliamo comunque un tipo di azione che potrebbe arrecare del danno fisico a persone o oggetti. Nel dubbio rinunciate a un'azione pericolosa: meglio una scena meno bella che un braccio rotto.

Attacchi con Armi da Fuoco

Per attaccare usando un'arma da fuoco si deve simulare di mirare il proprio bersaglio, strappare un cartellino Proiettile (Trick rosso) e dichiarare la Chiamata scritta nel cartellino dell'arma, la quale potrà essere modificata da Abilità o Proiettili speciali. Si possono colpire soltanto bersagli entro la Gittata segnata nel cartellino dell'arma. Dopo aver effettuato l'attacco si deve attendere un tempo minimo pari alla Ricarica segnata nel cartellino dell'arma prima di poter sparare un altro colpo. È severamente vietato effettuare attacchi da mischia con un Arma da Fuoco (anche se è attacco un Pugnale come baionetta, per esempio), tranne se diversamente indicato. Di base, se non si possiedono Abilità che indicano il contrario, si possono caricare esclusivamente Proiettili base e la Chiamata sarà sempre al tronco.

Utilizzo di Trick

Un Trick è un cartellino monouso cartaceo (attaccato ad un oggetto) che permette al giocatore che lo utilizza di effettuare ciò che è descritto all'interno del cartellino stesso. Può essere una pozione, una granata o altre cose.

Per somministrare un Trick verde occorre:

1. Strappare il cartellino
2. Appoggiare l'oggetto (una siringa, un decotto, un impiastro) sulla locazione interessata (torso, braccia, gambe).
3. Fare la Chiamata descritta nel cartellino.

Si devono usare oggetti di varia natura per mimare meglio l'atto di utilizzare il dispositivo.

La somministrazione di Trick verde può essere eseguita solo su personaggi incoscienti, immobilizzati, storditi, addormentati o consenzienti.

Qualora si voglia invece somministrare un Trick verde in una bevanda occorre:

1. Simulare l'azione di versare la droga nel recipiente
2. Aspettare che la prima persona beva dal recipiente

3. Strappare il Trick Pozione di fronte alla persona che ha bevuto dal recipiente dichiarando contemporaneamente la chiamata del Trick, o prendere accordo con un Master
 NOTA BENE: La terza azione descritta è completamente Fuori Gioco, nessuno sa chi ha versato tale droga nel recipiente se non lo vede compiere l'azione IG descritta nei punto 1
 L'unico modo di trovare una pozione dentro una bevanda è utilizzare un oggetto in grado di farlo.

Attacchi con Granate (Trick Bianchi)

Per poter utilizzare le granate è necessario possedere l'Abilità relativa ed il Trick bianco che le identifica. Senza l'Abilità, il personaggio non sarà capace di usarle, senza i Trick bianchi il personaggio sarà sprovvisto di granate da usare.

L'oggetto fisico che le rappresenta deve rispettare alcune regole di funzionamento e di sicurezza. Per simulare l'utilizzo di granate è necessario munirsi di un oggetto cilindrico senza anima rigida, atto a simulare la granata che il personaggio deve innescare e lanciare.

Dopo il lancio, una volta che l'oggetto avrà toccato il terreno (o un ostacolo di qualsiasi tipo, compresa una persona), il giocatore ha 5 secondi di tempo per effettuare la Chiamata della granata, modificata da eventuali Abilità, altrimenti il meccanismo di innesco avrà fatto "cilecca". Il centro dell'esplosione coincide con il punto dove la granata si ferma.

Trappole

Le trappole sono una tipologia particolare di oggetto che può essere assemblato all'interno dei laboratori. Oltre alle operazioni descritte negli appositi manuali, si dovrà assemblare una mina di cartone con il materiale presenti sul bancone in base alle istruzioni ivi presenti. Le trappole possono essere monouso (mine) o riutilizzabili (tipo tagliole). Le trappole possono essere piazzate in giro per l'area di gioco, simulando il posizionamento per 30 secondi. Quando qualcuno attiva la trappola (si avvertirà il rumore dello scoppietto installato all'interno della mina), questi dovrà guardare la piastra di pressione della mina. In base al suo colore, esso subisce il Danno corrispondente come indicato da tabella sottostante. In caso di danno ad Area, deve dichiararlo ad alta voce. In caso la trappola sia riutilizzabile, il giocatore può recuperare l'oggetto fisico della trappola e sostituire la mina; una volta fatto, la trappola sarà considerata ri-innescata e potrà essere riposizionata. Alla costruzione di una trappola possono collaborare anche personaggi con abilità legate agli esplosivi pur non avendo la corrispondente abilità di crafting, nel qual caso alla colorazione della mina dovranno essere aggiunti i segni riportati nella seguente tabella corrispondenti ai modificatori date dalle abilità.

NERO (tagliola)	Uno! Paralisi un minuto alla gamba! (raggio non modificabile)
GIALLO (esplosiva)	Tre! A Terra! Area 1!
BLU (venefica)	Veleno!
VERDE (a gas)	Sonno!
Altri colori verranno aggiunti in caso vengano introdotte nuove trappole.	
Modificatori dati da abilità	
1 LINEA NERA Demolitore 1	+1 Area
2 LINEE NERE Demolitore 2	+2 Area
CROCE BIANCA Granatiere	+1 Danno

Poteri

Con questo termine si raggruppano tutti i prodigi che, in seguito al Sospiro della Madre Terra, diverse persone benedette possono scatenare. Molti danno diverse spiegazioni a questo fenomeno: un dono della Luce o degli Antenati, la possessione da parte di qualche spirito malefico, il risveglio della Scintilla che il Popolo del Cielo avrebbe trafugato quando abbandonò il mondo.

Indipendentemente da ogni teoria, queste capacità, estremamente potenti, si sono rivelate oltremodo instabili, e questi novelli sciamani, maghi ed evocatori stanno appena iniziando a comprendere i principi che ne regolano l'esistenza.

Un personaggio che ha acquistato Detentore del Potere riceve 4 "Mana" e pesca all'inizio di ogni giornata di gioco un cartellino nel quale viene indicato il potere che gli è stato concesso o che ha risvegliato, e gli effetti che può scatenare. Ogni Potere può essere evocato in quattro modalità, ognuno con diversi effetti di potenza crescente: Base, Sostenuto, Sovraccaricato e Apocalittico. Quando si vuole scatenare il prodigio si deve eseguire un rito per risvegliare il proprio potere, al termine del quale può scatenare l'effetto voluto. Tale effetto, se non diversamente specificato, funziona su un bersaglio a contatto, dove si intende che esso deve essere toccato su una qualunque parte del corpo o sulla sua arma con la propria mano o con la propria arma. Il rito di risveglio può essere effettuato nella modalità che più si ritiene adeguato alle proprie credenze e alle proprie tradizioni; attivare il potere richiede la spesa di un numero variabile di Mana (1 se Base, 2 se Sostenuto, 3 se Sovraccaricato, 4 se Apocalittico). Determinate azioni permettono il recupero di tale Mana.

I poteri di maggior entità inoltre causano un contraccolpo una volta che l'effetto si è esaurito, sotto forma di un effetto con bersaglio l'incantatore stesso. L'abuso di queste capacità, inoltre, può provocare delle conseguenze... (si consiglia ai giocatori di sperimentare con giocate proprie e proprie idee per scoprire caratteristiche dell'uso e dell'entità dei Poteri lasciate appositamente vaghe o non espresse. Non è una disciplina legata ad antiche tradizioni che vengono tramandate da maestri, ma un fenomeno da studiare e comprendere con le vostre sole forze. Agite di conseguenza) Studiando la natura di queste capacità e acquisendo esperienza e conoscenze di questa pratica permette ai dotati di influenzare e modificare i loro poteri, sotto forma di Abilità che stabilizzano o rendono più potenti ed instabili i Misteri ricevuti, ne ampliano gittata e bersagli colpiti dagli effetti, oppure riducono il contraccolpo. Il conteggio del "Mana" residuo dovrà essere ricordato tramite un rosario contamano che quando possibile dovrà essere sempre portato al collo (ogni grano, di dimensioni sufficienti da essere distinti da dieci metri (si consiglia un diametro di 2cm) e colorato a metà di un colore, metà di un altro facilmente distinguibile, corrisponde ad un Mana (un Dotato di base avrà quindi 4 grani, un Elfo 5). Ogni grano deve essere sufficientemente stabile da non ruotare facilmente a causa del movimento del giocatore ma sufficientemente mobile da poter passare da una faccia colorata all'altra per determinarne l'avvenuto consumo) (un modo alternativo al rosario contamano può essere quello di utilizzare "gemme" reattive a potere magico (ovvero, led di piccole dimensioni e a bassa luminosità) in grado di cambiare colore o spegnersi al momento del consumo del potere. Detti Led dovranno apparire pertinenti con l'ambientazione senza essere visibilmente in contrasto con la medesima) (modi alternativi di segnalazione potranno essere proposti al Corpo Master il quale procederà alla valutazione e approvazione).

Guarigione naturale

Non esiste nessun tipo di guarigione naturale né di riparazione automatica delle armature dovuta al tempo. Se un personaggio viene ferito, resta ferito finché non viene curato; se la sua armatura viene rovinata o distrutta, questa va riparata usando le opportune abilità.

Travestimenti

Un Personaggio può travestirsi per non farsi riconoscere, se lo ritiene necessario. I modi per riconoscere la vera identità di un personaggio travestito sono essenzialmente due:

- Riconoscerlo "fisicamente" (dalla voce, dai gesti, dagli oggetti personali). E' comunque proibito il contatto fisico violento tra i giocatori per smascherare il travestimento. Esempio: Se Marco decide di travestirsi per non farsi riconoscere indossando una maschera, Francesco può togliergli la maschera senza agire su di lui in modo invasivo o violento. E' quindi permesso un parziale contatto fisico, ma nel rispetto della persona e degli oggetti personali.
- Stordire o rendere incosciente il personaggio e in seguito effettuare su di lui una "perquisizione", rivelando così il travestimento.

Imprigionare, imbavagliare, intrappolare

Per “imprigionare” un personaggio è sufficiente effettuare due o tre giri intorno ai polsi o alle gambe senza assolutamente effettuare nodi. Il giocatore non può mai essere immobilizzato “veramente”. La procedura di imprigionamento deve durare almeno 30 secondi. Se vengono immobilizzate solo le braccia il giocatore può muoversi, ma non può impugnare armi di nessun tipo. Se vengono immobilizzate le gambe, il giocatore non può muoversi (neppure strisciando) e può solo essere trasportato da un altro giocatore. In termini più descrittivi, per “imprigionare” si intende che il giocatore (sebbene non si presume che sia davvero legato come un salame o incatenato fortemente) sia stato legato da mani più che esperte. Per “imbavagliare” un personaggio è sufficiente annodargli un fazzoletto intorno al collo per simboleggiare il fatto che è stato messo a tacere. Un giocatore non può mai essere imbavagliato “veramente” tranne previo accordo. Un personaggio imbavagliato non può parlare ma può liberarsi dal bavaglio se ha le mani libere. Per “intrappolare” un personaggio occorre chiuderlo in una stanza o in una cella di almeno 2 metri per 2. E’ vietato usare veri lucchetti o cancelli, è sufficiente una porta accostata o una palizzata alta 50 centimetri. La cella, se i Master lo consentono, può essere delimitata da un perimetro fatto di corda o spago legato a dei paletti e non più alto di 50 centimetri dal suolo.

Un personaggio “intrappolato” può muoversi solo entro i confini delimitati dalla cella.

Un personaggio intrappolato, o legato può essere liberato solo da un giocatore che non è nelle sue stesse condizioni. In parole povere, se sei legato, resti legato finché un altro personaggio che non sia legato a sua volta non ti libera.

Trascinare/trasportare PG incoscienti, in coma o imprigionati

I personaggi impossibilitati a muoversi possono essere trasportati da altri personaggi. E’ sufficiente un solo personaggio per trasportarne un altro. Per simulare l’azione, il personaggio deve mettere una mano del personaggio incosciente o imprigionato sulla propria spalla e simulare di sorreggerlo con l’altra. Durante il trasporto si può solo camminare.

Chi viene trasportato non può opporre resistenza in alcun modo (ha perso i sensi o è ben legato e imbavagliato) e deve assecondare il trascinamento camminando normalmente, senza attirare l’attenzione degli altri giocatori. Comportamenti scorretti atti a rallentare volutamente il giocatore che trasporta il personaggio incosciente (restare a peso morto, rallentare eccessivamente l’andatura) non sono permessi.

Furti in gioco

I personaggi possono “rubare” i cartellini Proiettile (integri e non legati alle armi), gli oggetti speciali (con cartellino allegato), i MediTag, i Trick e le monete dagli altri giocatori, a seguito di “perquisizioni” sul corpo o se incautamente appoggiati da qualche parte. E’ proibito recare danno agli oggetti dei giocatori a seguito di un’azione troppo rapida nel prelevare oggetti o cartellini.

E’ assolutamente proibito:

- Impadronirsi di proprietà di un altro giocatore (borsette, saccocce) contenenti materiale di Gioco. Questo si chiama furto ed è punito severamente sia dalla legge italiana che da tutti i partecipanti al raduno.
- Impadronirsi di materiale associativo palesemente non a disposizione dei giocatori e non cartellinato.
- Borseggiare fisicamente oggetti di gioco dalle tasche dei giocatori o dei PNG.

Perquisizioni

Una perquisizione è un’azione fisica di 30 secondi durante i quali viene mimato l’atto di perquisire, appunto, un personaggio, giocante o non giocante, al fine di recuperare dal suo corpo oggetti di valore o di individuare eventuali travestimenti. Una volta che è stato perquisito, il giocatore deve:

- rivelare se ha indosso un travestimento e dire il suo nome al giocatore che lo ha perquisito.

L’azione di rivelare a voce alta la propria identità è Fuori Gioco, quindi può essere eseguita anche se il personaggio è incosciente o imbavagliato.

- consegnare al giocatore che lo ha perquisito tutte le monete e gli oggetti in suo possesso, anche se questi non erano in vista (tranne dove indicato da apposite Abilità)

I comportamenti disonesti (come ritardare la consegna degli oggetti o rifiutarsi di consegnarli) saranno severamente sanzionati.

Uso delle abilità tecniche (Forgiare, Oreficeria, Erboristeria, Culinaria, Estrazione)

Nell'area di gioco saranno presenti dei banchi di lavoro approntati per eseguire delle lavorazioni manuali atti a costruire, modificare o riparare oggetti di varia natura. Ognuno di questi laboratori sarà composto dalla strumentazione utile per la lavorazione, una scatola per i componenti usati, una scatola contenente cartellini vuoti, penne e timbri ed un Menhir (un computer). Possono essere eseguite lavorazioni contemporanee. Una lavorazione di base richiede le seguenti cose:

- una ricetta o piano di lavoro, contenente le specifiche di lavoro ed un codice da inserire nel Menhir
- gli ingredienti segnati nella ricetta
- il laboratorio appropriato.

La lavorazione è completamente autogestita, ovvero non richiede la presenza di un Master. Si divide nelle seguenti fasi:

- si appronta il laboratorio. Ovviamente, non è possibile utilizzare un laboratorio già occupato.
- si pongono gli ingredienti nella scatola apposita.
- si compie la lavorazione come descritta nella ricetta, seguendo le seguenti procedure:

Forgiare

Usando il kit di viti, rondelle, bulloni e listelli contenuti nella loro apposita scatola si deve riprodurre l'oggetto rappresentato nella ricetta. Una volta che l'oggetto è stato assemblato, dovrà essere quindi smontato ed ogni singolo pezzo rimesso nel suo specifico loculo. Quindi si prende un oggetto dallo scatolone apposito per rappresentare l'oggetto costruito. Attenzione! Sul laboratorio sarà appeso un foglio (FG) con alcune norme da seguire per l'utilizzo di rondelle e groover, il non adempimento comporterà il fallimento della lavorazione. E' severamente vietato asportare le viti, le rondelle e i listelli metallici dal laboratorio di forgiatura, in quanto non sono materiale deperibile. Alcune lavorazioni specifiche, come le armi da fuoco, richiederanno invece di montare i componenti presenti in laboratorio (Lego) secondo le indicazioni della ricetta. Quando l'oggetto soddisferà i requisiti specificati, la lavorazione sarà considerata riuscita. Quindi i pezzi dovranno essere smontati e riportati nella condizione iniziale all'interno dei loro contenitori.

Oreficeria

Esistono due tipologie di lavorazioni con oreficeria, che usano procedure diverse.

La costruzione di gioielli e talismani richiede che si utilizzino gli strumenti e i materiali presenti sul banco per costruire un gioiello come rappresentato nello schema. Alla fine della lavorazione, eventualmente, si dovrà simulare di collegarlo al Menhir in modo che l'Energia Incarnata si trasferisca in esso dal Mondo degli Spiriti. Il gioiello verrà quindi indossato per rappresentare il Talismano costruito, e il Trick eventualmente associato ad esso potrà invece essere tenuto in tasca. La costruzione di Proiettili richiede di seguire le ricette e i manuali tecnici di gioco affinché sia possibile costruirli, pesando e calibrando il giusto quantitativo di grani metallici e/o materiali segnato nella ricetta. E' vietato mescolare i grani metallici fra di loro (perché dopo dovrete separarli), tuttavia, per rendere realistiche le lavorazioni, sarà possibile utilizzare nei "bossoli" (contenitori o provette) materiale idoneo e pertinente per simulare la miscelazione dei granuli di diverso tipo.

Erboristeria

Seguendo le istruzioni della ricetta, si devono miscelare diversi reagenti presenti sul banco secondo le tempistiche indicate al fine di ottenere un composto del colore indicato. Al termine della lavorazione, si pulisce il bancone e si getta via il composto senza sporcare.

Infine, per le tre lavorazioni finora descritte, si scrive sull'apposito documento di testo aperto nel

Menhir la lavorazione effettuata e il nome del PG che ha effettuato la lavorazione, per poi immettere il codice presente sulla ricetta nell'apposito file di lavorazione del Menhir. Il Menhir (un PC portatile) restituirà i codici e le informazioni da trascrivere sul cartellino relativo alla lavorazione (semilavorato, oggetto speciale, etc) assieme alla propria firma, ad un timbro e alla data di costruzione. Fatto questo si cancella il codice dal Menhir, si attacca il cartellino all'oggetto atto a rappresentarlo (i Trick ed i Proiettili non necessitano di codici) e la lavorazione è conclusa. Se intenzionalmente non saranno seguite dette procedure, si incorrerà in sanzioni.

Culinaria

Il laboratorio culinario segue le medesime regole degli altri laboratori, serve per generare “Pietanze corroboranti” una tipologia di Trick con scadenza di dieci minuti che conferisce un bonus a chi la consuma di valenza giornaliera usando Cartellini Cibo e seguendo una Ricetta. Ogni dose di Pietanza Corroborante può essere consumata da un numero di personaggi pari al quadrato dell'abilità Cucinare + 1 (Cucinare 1 = 2 persone, Cucinare 2 = 5, etc etc), i quali devono essere coscienti e bere il brodo (o mangiare il cibo). Necessita dell'utilizzo di cartellini “cibo” per poter funzionare. Seguendo le istruzioni della ricetta, si devono miscelare diverse componenti (pongo) presenti sul banco contrassegnati in base agli ingredienti richiesti per la lavorazione e li si modella secondo le tempistiche indicate al fine di ottenere una riproduzione dell'alimento che si vuole ottenere (deve esserne fatta una per ogni persona che assume la Pietanza), seguendo la falsariga dell'immagine presente in ricetta. Gli Ingredienti Cibo vanno riposti nell'apposito contenitore, che NON è il frigorifero. Al termine della lavorazione, si pulisce il bancone e si getta via il prodotto nell'apposito contenitore senza sporcare.

È possibile inoltre fare una lavorazione improvvisata, ovvero una lavorazione senza ricetta o con ricetta sperimentale. In tal caso, alla lavorazione dovrà essere presente un Master che ne determinerà la validità in base agli ingredienti e alla procedura utilizzata. In caso sia valido, prima dell'Evento successivo dovranno essere inviati alla mail associativa gli ingredienti utilizzati ed il contenuto del cartellino ottenuto; verranno quindi forniti i codici del Menhir associati all'oggetto costruito, da integrare nella corrispondente ricetta.

Estrazione

L'Abilità Estrazione consente di apprendere tre tipologie di lavorazioni diverse, ognuna delle quali dovrà essere eseguita al laboratorio di estrazione, che dispone di strumentazione di lavorazione, un Menhir, una scatola per i reagenti impiegati ed un bidone dei rifiuti. Le metodologie sono:

- Raccolta di Erbe: in giro per la zona di gioco ci saranno delle piante con dei frammenti di tela imbevuti di colorante. Al banco di lavoro si immerge la tela in un contenitore pieno di diluente. Si attende che la tela abbia completamente rilasciato il colore e lo si pone nella scatola apposita, insieme alla pianta.

- Raccolta di Reperti (miniera): usando martello e scalpello, si riducono in frantumi delle piastrelle di gesso collocate in loculi appositi nell'area Miniera o dei “minerali” in gesso trovabili in tutta l'area di gioco. All'interno di esse vengono raccolti dei reperti che andranno identificati presso il banco di Estrazione e riposti nella scatola apposita.

- Raccolta di Fluidi: si può dichiarare di estrarre gli organi di un cadavere (solo PNG), in tal caso si effettua l'azione di Infierire sul cadavere, al termine del quale si riceve un Grumo di Corruzione, costituito da un sacchetto contenente delle sfere. Al banco di lavoro si potrà estrarre da queste sfere un foglietto, e la lavorazione sarà considerata avere esito positivo qualora venisse trovato il foglietto riportante la scritta “ingrediente”. Fatto ciò, si dovrà ri-inserire ogni singolo foglietto nella sua sfera, rimettere le sfere nel suo sacchetto e riporre quest'ultimo nell'apposito contenitore.

Al termine di ogni metodologia di lavoro, si seguono le indicazioni presenti nel documento aperto nel Menhir del laboratorio di Estrazione, e si ritira gli ingredienti debitamente indicati. Se intenzionalmente non saranno seguite le procedure, si incorrerà in sanzioni. I “minerali”, le piante

ed i Grumi sono riconoscibili in loco esclusivamente da chi conosce la corrispondente tipologia di raccolta, ma una volta raccolti possono essere dati ad altri personaggi, i quali però possono interagirci solo se a loro volta la conoscono. Ogni personaggio può portare al massimo un “minerale”, una pianta ed un Grumo tranne se diversamente indicato.

Mantenimento

Diversi oggetti hanno una scadenza, al termine del quale perdono il loro effetto ed il loro codice di valutazione cambia automaticamente in GHDGYJFD. Se possiedono un indicazione di Mantenimento, è possibile eseguire una lavorazione del tipo adeguato con una spesa indicata sul cartellino. Perché la lavorazione di Mantenimento abbia esito positivo deve essere ripetuta la procedura indicata nell'apposita ricetta. Una volta conclusa la lavorazione, si aggiorna sul cartellino la data di costruzione sostituendola con quella di manutenzione, resettando in tal maniera la scadenza.

Operazioni di riparazione, di cura e chirurgiche

L'Abilità Forgiare consente di effettuare operazioni di riparazione. Per effettuare tale operazioni è necessario possedere un Kit Meccanico, che viene approvato durante il Check Armi se si presentano almeno cinque strumenti adatti per tali scopo, e si deve simulare per il tempo indicato l'operazione di riparazione, al termine del quali si dichiara la Chiamata indicata dall'Abilità. Se il PG subisce danno durante le operazioni di riparazione, l'azione viene interrotta e deve essere ri-iniziata da capo.

L'Abilità Erboristeria consente di effettuare operazioni di cura. Per effettuare tale operazioni è necessario possedere un Kit Medico, che viene approvato durante il Check Armi se si presentano almeno cinque strumenti adatti per tali scopo, tra cui ago e filo. L'operazione di cura consiste nel lavorare dei cartellini speciali, chiamati Meditag, ottenibili tramite abilità all'inizio del gioco o con commercio e lavorazioni durante il gioco. I Meditag saranno costituiti da tasselli in lattice e/o cuoio preforati, di dimensioni e forma variabili, rappresentanti una combinazione dei mezzi e delle competenze a disposizione del personaggio. Le operazioni di cura di base consisteranno nel “fare l'orlo” con ago e filo di sutura passando per i punti pre forati sui tasselli medesimi, lungo tutto il bordo del Meditag, stando sopra al ferito. Una volta eseguito ciò, il giocatore dichiara la chiamata corrispondente alla propria abilità. E' possibile inoltre con Erboristeria 3 eseguire operazioni di cura più complesse (come la cura dei danni più gravi, o dilanianti, o trapianti di organi e strutture artificiali). In questo caso l'operazione consiste nel cucire più blocchi insieme, fino a formare la figure descritte negli appositi manuali operatori. In questa maniera, più medici (una vera e propria “equipe”) divideranno i loro meditag durante l'operazione cercando di non intralciarsi a vicenda, oppure, un medico eccezionalmente bravo potrà riuscirci da solo. Il tempo di cura sarà quindi il tempo necessario a “suturare” veramente la ferita sul giocatore o a collegare fra di loro i tasselli, che essendo preforati, non daranno adito nè pericolo di punture indesiderate (suggeriamo comunque l'utilizzo di puntali arrotondati reperibili in ogni sartoria). Se il PG subisce danno durante le operazioni, l'azione viene interrotta e deve essere ri-iniziata da capo. Una volta che l'operazione viene conclusa, i Meditag utilizzati con ancora l'intreccio tessuto dovranno essere consegnati ad un Master non appena sarà possibile e pratico. Non è lecito rimuovere il filo dai Meditag utilizzati, se non diversamente indicato. I Meditag avranno valenza per l'evento in corso e dovranno essere consegnati al termine dello stesso.

Imprese Commerciali

Gli Artigiani che possiedono l'abilità Impresa Commerciale dispongono di una attività di prestigio rilevante all'interno dei quattro Regni, cosa che permette loro di ottenere un'influenza sociale e commerciale che consente loro di poter avere l'attenzione di personalità rilevanti all'interno dei regni o di poter usufruire di servizi forniti da professionisti presenti nelle enclavi.

Un Artigiano dispone di un Investimento, una cifra che simboleggia i fondi dati da finanziatori, le

amicizie ed i contatti commerciali, le risorse date dai propri impiegati e le strutture manifatturiere, tutto ciò che non consiste in risorsa direttamente fruibile (motivo per cui l'Artigiano non può convertirlo in moneta IG direttamente). Questo Investimento viene quindi suddiviso tra diversi fattori che vanno ad influire sull'influenza che il mercante dispone in quel periodo e che caratterizza la sua impresa, oltre che influenzare le abilità accessorie di supporto. I fattori vengono modificati in base a specifici downtime ed azioni compiute dall'Artigiano IG, quindi convertiti al termine di ogni live in valori variabili determinati ogni evento per determinare il quantitativo di punti Influenza che il giocatore ha a disposizione:

QUANTITÀ: Il fattore più sicuro, consente di avere un guadagno minimo maggiore ma un guadagno massimo ridotto. Ogni punto consente un tiro di 1d4+2

QUALITÀ: Il fattore più rischioso, consente di avere un massimo maggiore ma il rischio di un minimo molto basso. Ogni punto consente un tiro di 1d10

SICUREZZA: Il fattore di controllo. Ogni punto ti dà 3 punti non influenzabili da fattori esterni. I punti Influenza possono essere usati in azioni di downtime per avere la certezza di poter incontrare e stringere rapporti (in generale avere l'attenzione) di un PNG, anche se non l'ha mai incontrato, secondo la seguente tabella (esempi possibili)

15 punti Carovaniere o equivalente

25 punti Buon Mercante o equivalente

35 punti Buon Mercante di rilievo o equivalente

45 punti Cayman o equivalente

+5 punti Appartenente al tempio della Luce

Inoltre, nella bacheca dell'Enclave commerciale vi saranno delle inserzioni fatte da professionisti presenti nelle enclavi che potranno essere richiamati ed assunti o offriranno comunque dei servizi con una spesa o in Benniti o in punti Influenza

Forzieri

Presso la zona di gioco, per chi possiede l'abilità Cercatore di Tesori, sarà possibile trovare forzieri nascosti o addirittura sepolti la cui presenza è rivelata da uno "spot", ovvero un nastro adesivo colorato e ben visibile che ne segnala la presenza nei paraggi tramite un "numero", che indica i passi di raggio intorno allo "spot" entro i quali guardarsi intorno e cercare il forziere nascosto. Esempio: recarsi in un bosco e trovare uno spot con sopra il numero "10" indica che entro 10 passi da quell'albero, l'esploratore intuisce di dover aguzzare la vista e cercare meglio. Se il tesoro è sepolto, sarà ben visibile della terra smossa (che indica il punto dove scavare realmente). Ogni giocatore è tenuto obbligatoriamente a rimuovere lo "spot" dall'albero una volta prelevato il forziere (per evitare di lasciare una segnalazione fasulla agli altri giocatori) e gettarlo via senza inquinare l'ambiente. Sugeriamo di portarsi dietro una piccola pala o zappa pieghevole qualora il forziere fosse sepolto. I forzieri sono sempre lucchettati, e vanno scassinati realmente tramite la tecnica del "lockpicking". I forzieri sono di proprietà dell'Associazione, si riconoscono perché sono sempre di legno, e una volta aperti si considerano "forzati", e vanno sempre restituiti all'Associazione portandoli presso la "miniera" e con il lucchetto in posizione di "aperto" affinché possano essere riutilizzati. L'Associazione mette a disposizione dei grimaldelli (presso la miniera). I "lucchetti" sono disponibili presso il laboratorio di forgiatura per essere costruiti dagli artigiani, assieme ai forzieri associativi. Un giocatore può portarsi dietro anche un forziere personale nel quale riporre oggetti di gioco. Detto forziere potrà comunque essergli sottratto. Una volta aperto, il giocatore potrà discretamente consegnarlo a un Master e/o portarlo verso la location "miniera" affinché possa essere ritrovato dal proprietario. In ogni caso, l'associazione non è responsabile dello smarrimento di detti oggetti. Salvo diversamente specificato, un giocatore può essere in possesso di un solo forziere (sia esso un tesoro ritrovato o un forziere personale).