Eldridge's Bridges

Age of Portals

Regolamento

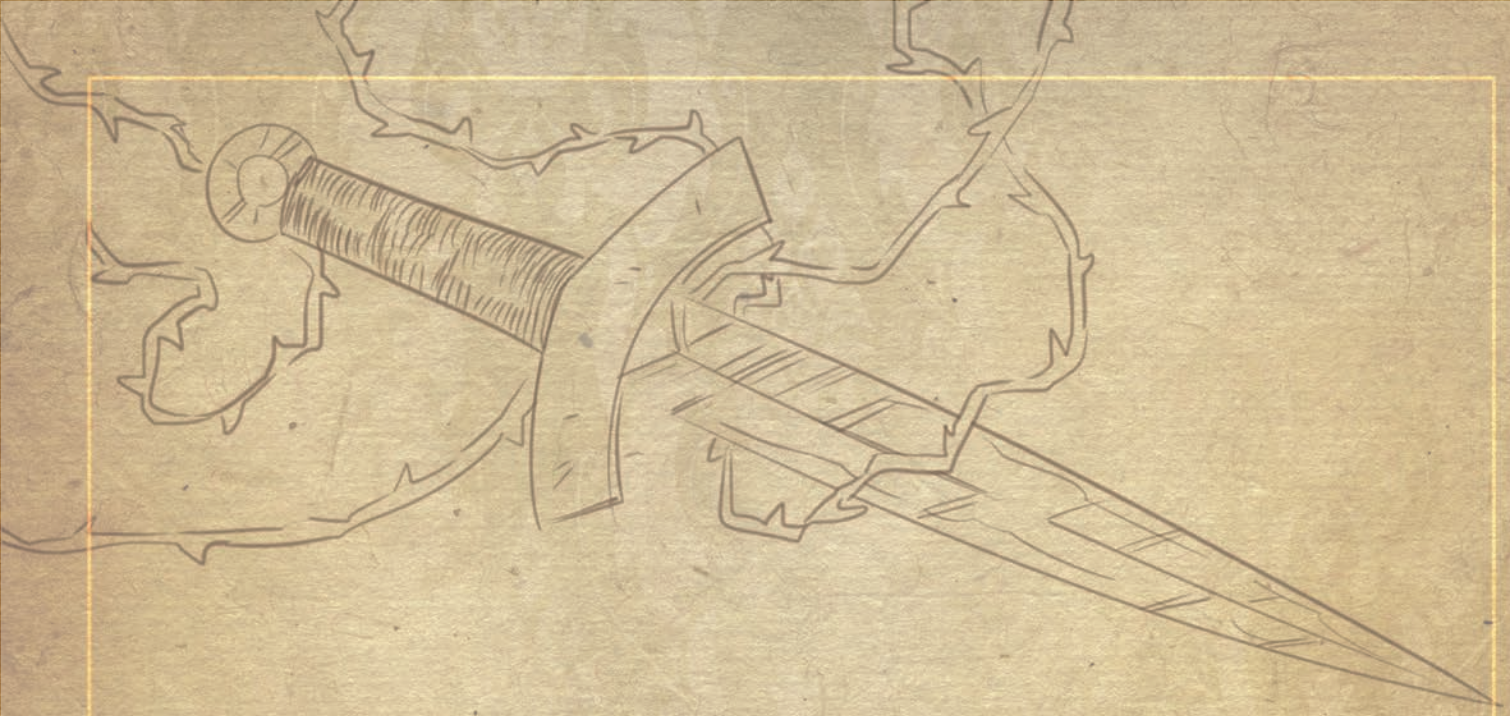
Indice

Manuale Base 5
1. Le basi 6
1.1 Termini 6
1.2 Staff 6
1.3 In gioco e fuori 6
1.4 Regolamenti 7
2. Sicurezza 8
2.1 Responsabilità sul proprio equipaggiamento 9
2.2 Sicurezza delle armi 9
2.3 Sicurezza durante gli eventi 9
2.4 Specifiche per eventi indoor 10
2.5 Fuochi e articoli pirotecnici 10
2.6 Comportamenti in situazione di pericolo 11
3. Abilità 12
3.1 Elenco abilità 12
3.2 Apprendere nuove abilità In Eldridge's Bridges Age of Portal 15
4. Combattimento 16
4.1 Punti Vita, Punti Armatura e Punti Totali 16
4.2 Armi da mischia 16
4.3 Specifiche di sicurezza sulle armi da mischia 16
4.4 Armi a distanza 17
4.5 Specifiche di sicurezza sulle armi a distanza 18
4.6 Scudi 19
4.7 Specifiche di sicurezza sugli scudi 19
4.8 Armature 20
4.9 Calcolo Punti Armatura 20
4.10 Rissa e forza simulata 22
4.11 Equipaggiamento vario in combattimento 22
4.12 Le 11 regole d'oro del combattimento 22

5. GUARIGIONE 24
5.1 Personaggi feriti 24
5.2 Personaggi in coma 24
5.3 Personaggi morti 24
5.4 Bende bianche e bende rosse 25
5.5 I Focolari e gli Accampamenti 25
5.6 Guarigione naturale 25
5.7 Regole sceniche sulla guarigione 25
5.8 "Non si possono riparare le armature?!" 26
6. CHIAMATE 27
6.1 Durata delle chiamate 27
6.2 Descrizione delle chiamate 27
6.4 Chiamate multiple? 31
6.5 Subire più chiamate contemporaneamente 31
6.6 Chiamate con le armi 31
6.7 Rumori di battaglia 32
7. INCANTESIMI 33
7.1 Uso dei sigilli: cartellini incantesimo 33
7.2 Lanciare un incantesimo 34
7.3 Incantesimi contro un bersaglio 34
7.4 Formule 35
7.5 Il contatore 35
7.6 Descrizione degli incantesimi 35
8. ALCHIMIA 41
8.1 Alchimia base e specializzazioni 41
9. GLIFI 43
10. EXTRA 44
10.1 Contesto di gioco, vestiario e comportamento 44
10.3 Conio 44
10.4 Furti In Game 44
10.5 Perquisizione 45
10.6 Rapimento 45

11. SANZIONI ARBITRALI 47
MANUALE AVANZATO 48
1. APPRENDERE NUOVE ABILITA' 49
1.1 Abilità avanzate 49
1.2 Attenzione alle regole 49
2. ABILITÀ 50
3. INCANTESIMI 60
4. COMPENDIO ALCHIMIA 66
4.1 Utilizzare le pozioni 66
4.2 Elisir con durata 66
4.3 Unguenti con durata 66
4.4 Unguenti sulle armi 67
4.5 Veleni da ingestione 67
4.6 Durata dei Veleni 68
4.7 Utilizzare più pozioni contemporaneamente 68
4.8 Metodi di preparazione 68
4.9 Scenicità e sicurezza Out Game 69
4.10 Metodi di apprendimento 69
4.11 Ricorda che... 69
4.12 ELENCO DELLE POZIONI 70
4.13 Laboratorio 77
4.14 Realizzare un laboratorio 77
4.15 Laboratorio: criteri di valutazione 77
5. COMPENDIO ERBORISTERIA 78
5.1 Orto 78
5.2 Realizzare un orto 78
5.3 Sabotare un orto 78
5.4 Orto: criteri di valutazione 78
5.5 Estratti 79
5.5 Utilizzare un estratto 79
5.6 Elenco degli estratti 80
6. COMPENDIO ARTIGIANATO 84
6.1 Fortificazioni 84

6.2 Scudi 84
6.3 Armi d'assedio 84
7. COMPENDIO GATE 85
7.1 Abilità che influenzano i gate 85
8. COMPENDIO ARMI D'ASSEDIO 86
8.1. How to 86
8.2 Sicurezza nelle armi da assedio 87
8.3 Livello di un'arma da assedio 87
8.4 Livello 1 87
8.5 Livello 2 87
8.6 Livello 3 88
8.7 Livello 4 88
8.8 Livello 5 88
8.9 Serventi di una macchina da assedio 88
8.10 Sabotare un'arma da assedio 88
8.11 Armi da assedio difensive 89
8.12 Arieti 89
9. COMPENDIO FORGIA 90
9.1 Maestro armaiolo 90
9.2 Maestro della difesa 90
9.3 Maestro della fortificazione 90
9.4 Preparare una forgiatura 90
9.5 Fusione 91
9.6 La forgiatura 91
9.7 Il decalogo del buon forgiatore 92
10. COMPENDIO RITUALISMO 94
10.1 Ritualismo 94
10.2 Preparare un rituale 94
10.3 Strati 94
10.4 Ritualista e canalizzatori 95
10.5 Il rituale 95
10.6 Il decalogo del buon ritualista 95



MANUALE BASE

1. LE BASI

Prima di iniziare passiamo in rassegna i termini principali che troverai nel manuale, più alcune informazioni basilari riguardo gli eventi di Eldridge's Bridges Age of Portal.

1.1 Termini

PG: Personaggio Giocante, un giocatore
PNG: Personaggio Non Giocante, un personaggio gestito dallo Staff
Staff: organizzatori dell'evento; generalmente in veste OG, a volte anche presenti come PNG
IG: In Game, in gioco, ciò che accade all'interno dell'evento e fa esclusivamente parte del gioco
OG: Out Game, fuori gioco, ciò che riguarda accadimenti o luoghi esterni all'andamento del gioco
Time In: segnala l'inizio del gioco in tutta l'Area Evento, qualsiasi giocatore all'interno di essa è a tutti gli effetti In Game
Time Out: segnala la fine del gioco e tutti i giocatori sono Out Game
Chiamata: per "chiamata" si intende una parola Out Game (in inglese) per far capire a tutti i giocatori un particolare effetto che si vuole ricreare; sono spesso usate anche dallo Staff per situazioni particolari di gioco o emergenza. Trovi maggiori informazioni sulle chiamate nel capitolo omonimo
Glifo: si tratta di un cartellino che accompagna qualsiasi oggetto che In Game ha valore, come oggetti incantati, pozioni, reagenti, ecc.
Sigillo: cartellino personale generalmente usato dagli incantatori o da chi possiede poteri particolari

1.2 Staff

Lo Staff di Eldridge's Bridges Age of Portal sarà sempre presente nell'area di gioco, di norma sarà un personaggio non giocante o opportunamente riconoscibile. lo staff è a vostra disposizione per chiarimenti sulle regole e per controllare e garantire il corretto svolgimento del gioco e la sicurezza dello stesso.

1.3 In gioco e fuori

Le definizioni di IG e OG sono generalmente utilizzate per indicare tutto ciò che riguarda il gioco (ad esempio l'interpretazione e il combattimento sono In Game) o il fuori gioco (parlare al cellulare è ovviamente Out Game). Durante i nostri eventi un Personaggio è sempre IG: il gioco non si ferma durante la notte, l'area di gioco è In Game per 24 ore al giorno. Sono predisposti spazi OG per riposare o rilassarsi prima di tornare a giocare, come ad esempio l'area tende negli eventi all'aperto. Di norma quindi, dall'orario di inizio dell'evento fino al termine, il giocatore sarà sempre In Game nelle aree di gioco. Percorrere il tragitto per andare a mangiare, o persino recarsi ai servizi, se nell'area di gioco, sono a tutti gli effetti azioni da svolgere IG. Sono previste particolari condizioni in cui un PG ha necessità di essere Out Game, come ad esempio in caso di malore: la sicurezza ha sempre la precedenza sul gioco. La giusta procedura per segnalare di essere OG viene rappresentata dalle braccia incrociate davanti al

petto, con le mani libere strette a pugno. In caso di scarsa visibilità, come di notte, è necessario incrociare i polsi sopra la testa, sempre tenendo le mani chiuse a pugno. Come già detto, non vi sono necessità particolari per le quali un giocatore abbia bisogno di essere OG, si sconsiglia fortemente pertanto di adottare questa segnaletica inutilmente poiché utilizzarla per scappare dai nemici, ad esempio, sarà oggetto di sanzione.

1.4 Regolamenti

Abbiamo incluso in questo manuale ogni genere di regola e non ne troverai altri. abilità specifiche per Combattenti, Esploratori, Guaritori, Maghi, Sacerdoti e Razze sono spiegate in seguito per semplificare la lettura. troverai compendi aggiuntivi su aspetti di gioco più complessi come il ritualismo, la forgia, l'alchimia e le armi d' assedio.

2. SICUREZZA

Questo è un hobby violento! Qualsiasi tipo di contatto fisico violento (spinte, calci, pugni, ecc) è assolutamente vietato, ma trattandosi di combattimento con repliche di armi medievali, può succedere di tutto: si ricevono e danno colpi di ogni tipo tra pugnalate, bastonate e spadate, si viene bersagliati da ogni tipo di arma a distanza come frecce, dardi e addirittura baliste. Chi gioca, trattandosi di una simulazione di battaglie campali medievali, sa a cosa va incontro: sorprendersi di aver ricevuto un colpo troppo forte o nei pochi punti del corpo vietati è giusto, lamentarsene fino allo sfinimento no. Infatti, sebbene il regolamento lo proibisca, colpire parti come volto o genitali può accadere. Lo Staff interverrà sempre al meglio delle sue possibilità per limitare ed eventualmente sanzionare questo tipo di azioni, ma questo non esclude la pericolosità costante a cui ognuno si sottopone praticando questo hobby. Dire "ma io tanto non combatto, starò in gioco a farmi gli affari miei" non esclude da nessun pericolo dato che, ad esempio, in un assalto notturno tutto può accadere. Durante un evento del genere può accadere di tutto, ogni tipo di incidente con conseguenze fisiche anche gravi e permanenti sulla persona. L'evento si svolge sia durante il giorno che la notte (quindi con scarsa illuminazione) su terreni di campagna accidentati, con asperità e irregolarità del suolo che potrebbero favorire infortuni fisici e/o danni alle attrezzature.
Se sei minorenne, fai leggere questo paragrafo ai tuoi genitori prima di venire a giocare, e dato che la liberatoria te lo impone, noi daremo per scontato che i tuoi sappiano cosa stai facendo. Se invece sei "adulto e vaccinato", rifletti comunque su quello a cui stai andando incontro. Se ti definisci un veterano del gioco di ruolo, questo paragrafo è anche per te: probabilmente sei già conscio e hai riflettuto su tutti i pericoli a cui ti esponi giocando, ma un ripasso non fa mai male (fa comunque meno male di una spadata). Questo capitolo, così come il resto di questo manuale, vuole essere volutamente duro e catastrofista, Non è nostra intenzione convincere giocatori a venire agli eventi Eldridge's Bridges Age of Portal illudendoli che tutto sia a prova di neonato. Il nostro scopo è avere giocatori informati e coscienti, quindi più attenti a sé stessi e agli altri. Se questo vuol dire avere meno giocatori, a noi va benissimo.

2.1 Responsabilità sul proprio equipaggiamento

Ogni giocatore è responsabile del proprio equipaggiamento nella sua totalità: armi, armature e oggettistica. E' dovere di ogni partecipante assicurarsi che le proprie armi non siano danneggiate o usurate e che armatura ed equipaggiamento non abbiano parti appuntite o taglienti che possano arrecare danno ad altri o a sé stessi. In questo ambito ci teniamo a specificare il perché del nostro pensiero: il controllo sulle armi di qualsiasi tipo sarà sempre fatto a campione dato che in eventi con una così alta concentrazione di combattimento, farlo all'inizio dell'evento servirebbe solo come placebo. Infatti un'arma, di qualsiasi tipo si tratti, è fatta con materiali non adatti all'uso intensivo che singolarmente ogni giocatore può farne. La sua deperibilità è completamente casuale, persino un'arma appena comprata può rompersi poco dopo per difetti di fabbricazione, o magari perchè viene utilizzata in maniera sconsiderata portandola alla rottura. Effettuare un check all'inizio di un evento è compito dello Staff. Tuttavia garantire un'arma non è fattibile, dato che durante tutto l'evento può danneggiarsi letteralmente ad ogni colpo, e questo richiederebbe, ancora letteralmente, un check continuo, procedura impossibile da attuare; inoltre autorizzerebbe il giocatore che la usa a non controllarla più, quindi ad

usarla in condizioni potenzialmente dannose a prescindere da qualsiasi controllo iniziale che vi sia stato fatto. Dato che non abbiamo interesse nel prendere in giro i nostri giocatori, preferiamo rendere manifesta e chiara la realtà: le armi sono sotto la responsabilità di chi le usa, in qualsiasi momento e in qualsiasi contesto, i nostri controlli saranno comunque presenti, mirati, su segnalazione o a campione (e chi pensa che basta tenersi lontani dagli arbitri, avrà una brutta sorpresa). Avendo bene in testa questi parametri, avvertiamo che i nostri controlli avranno tolleranza zero su oggetti ritenuti pericolosi a insindacabile giudizio dello Staff per sé stessi o per gli altri, con conseguenze che potranno anche portare all'esclusione dall'evento corrente e perfino a tutti quelli futuri.

2.2 Sicurezza delle armi

E' dovere di ogni giocatore quindi controllare tutto il proprio equipaggiamento più volte durante l'evento poiché qualora venisse arrecato un danno con un'arma o qualsiasi altra parte dell'equipaggiamento che risultasse non in regola, o l'arma fosse trovata non in regola da un controllo, colui che impugnava l'arma verrà sanzionato in base alla gravità dell'accaduto e sarà altresì ritenuto responsabile dell'accaduto. Lo Staff e i PNG addetti potranno effettuare controlli a campione e sistematici su qualsiasi parte dell'equipaggiamento dei giocatori: ciò che sarà trovato mancante rispetto agli standard minimi potrà anche essere sequestrato al giocatore (a fine evento riavrà tutto) che sarà contestualmente sanzionato duramente. In generale le armi per il gioco di ruolo dal vivo sono realizzate in gomma ricoperte da uno strato di lattice colorato che le rende esteticamente simili ad armi vere. Al loro interno nella maggior parte dei casi vi è un'anima in vari materiali, che serve principalmente per dare all'arma la giusta "rigidità" ed evitare che si spezzi o si afflosci. Va ricordato che l'arma deve mantenere una certa solidità e non consentire a nessuna sua parte di staccarsi dalla struttura principale (il pomolo non deve staccarsi dall"impugnatura ecc.). Nel capitolo Combattimento trovi ulteriori dettagli e specifiche su ogni tipo di arma ammessa.

2.3 Sicurezza durante gli eventi

1. Tutte le scenografie fornite dallo Staff, eventualmente presenti all'interno dell'Area Evento, sono da intendersi a scopo scenografico atto alla tipologia dell'evento stesso. In quanto scenografie sono necessarie severe disposizioni per il loro utilizzo. È obbligo di ogni giocatore rispettare tali regole, che sono riportate dallo Staff e dai PNG addetti, o visibili nell'apposita segnaletica nei pressi delle aree interessate.
2. Nella fase iniziale di trasporto e organizzazione puoi segnalare eventuali allergie gravi o altre patologie importanti tali da essere notificate, per la tua sicurezza personale in caso di emergenze. Questa segnalazione non serve a far procurare allo Staff farmaci specifici per la tua situazione medica: è una pura questione di conoscenza per la tua sicurezza (se sei diabetico devi avere l'insulina, se allergico alla puntura di insetti il cortisone, e così via). Trattandosi di eventi che si svolgono in zone relativamente distanti da presidi medici, si raccomanda quindi di venire più che forniti di eventuali medicamenti soprattutto verso elementi a cui si è allergici.
3. In qualsiasi momento durante lo svolgersi dell'evento, lo Staff o persino i PNG addetti potranno bloccare o impedire determinate battaglie o azioni di gioco se la sicurezza dei partecipanti dovesse essere messa a rischio (come combattere vicino a dei rovi, o tra i tiranti

di una tenda, o vicino ad un dislivello pericoloso, ecc.). Il primo obiettivo nella sicurezza è tutelare tutti i partecipanti, anche coloro che non comprendono l'immediato pericolo.
4. Oltre alle eventuali zone pericolose segnalate prima dell'Evento, nastri di segnalazione bianchi e rossi o led luminosi rossi di notte indicheranno altri punti pericolosi, da cui tenersi lontano.
5. E' assolutamente vietato combattere o avere azioni di gioco concitate tra le tende In Game: picchetti e tiranti possono risultare pericolosi in situazioni movimentate.
6. Dislocati in vari punti dell'evento sono presenti estintori: è assolutamente vietato manometterli o cambiarne locazione. Per tutto ciò che riguarda la gestione di fuochi o altre fonti di illuminazione, si raccomanda la lettura del paragrafo "Fuochi e articoli pirotecnici".

2.4 Specifiche per eventi indoor

1. E' severamente vietato combattere o correre su scale interne ed esterne.
2. Si raccomanda la massima cautela, soprattutto di notte, in prossimità di luoghi dai quali è possibili cadere (parapetti, gradinate, spiazzi vicino i confini dell'area di gioco, ecc).
3.All'interno dell'area Out Game è possibile cucinare solo ed esclusivamente tramite fornelletti da campeggio.

2.5 Fuochi e articoli pirotecnici

1. E' assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi lampada o torcia a olio, petrolio, kerosene ed altri combustibili liquidi.
2. La disposizione di candele e altre luminare In Game dovrà essere amministrata con la massima cura: è assolutamente vietato lasciare qualsiasi tipo di fiamma in modo pericoloso (custodita o meno), pericolante o accanto a materiali infiammabili. In qualsiasi momento lo Staff o i PNG addetti potranno intervenire e controllare l'effettiva sicurezza di candele e oggetti simili gestiti dai giocatori.
3. Prima di accendere un fuoco (a legna o a gas) per illuminazione, riscaldamento, cucina o altro nell'Area In Game, va richiesta alla "prima accensione" l'autorizzazione allo Staff o ai PNG addetti; dopo che il personale addetto avrà controllato l'effettiva stabilità del vostro fuoco, potrete utilizzarlo per il resto dell'evento senza ulteriori segnalazioni. Si ricorda che se il punto fuoco dovesse variare per incuria o premeditazione, sarà corrispondente a non averlo notificato. I trasgressori di queste semplici regole saranno gravemente sanzionati, finanche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri. Contiamo sulla collaborazione di tutti i giocatori per creare un ambiente di gioco più sicuro.
4. Qualsiasi braciere deve sempre essere rialzato da terra, e se lo utilizzi devi obbligatoriamente avere a disposizione una pala da campeggio.
5. Prima di utilizzare qualsiasi articolo pirotecnico, per quanto banale e innocuo possa sembrarti (fumogeni di ogni tipo compresi), devi notificarlo allo Staff o ai PNG addetti. Qualsiasi inottemperanza a questa regola sarà sanzionata anche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri.
6. Puoi utilizzare fornelletti a gas da campeggio in qualsiasi punto dell'Area tende Out Game negli eventi all'aperto.
7. Se intendi utilizzare bruciatori e bombole a gas in una tenda In Game devi ricordare la completa responsabilità che hai nell'utilizzo di tali dispositivi, che devono inoltre essere, quando

non in utilizzo, protetti e completamente inutilizzabili per evitare incidenti di ogni tipo, anche con l'ausilio di meccanismi di chiusura con chiave.
8. Predisporre una tenda cucina In Game è permesso ai giocatori, ricordando che deve risultare accessibile come tutte le altre tende IG e che non deve avere strumenti in vista che rovinino l'ambientazione.
9. E' assolutamente vietato creare spacci di cibo o bevande in gioco tramite denaro reale. Qualsiasi contravvenzione a questa regola comporterà l'allontanamento da tutti gli eventi B4V al singolo o al gruppo intero responsabile dell'accaduto. Non saranno accettate spiegazioni superficiali o scuse accampate: non prendiamoci in giro e rispettiamo le regole.

2.6 Comportamenti in situazione di pericolo

Nell'eventualità che ci sia una situazione di pericolo (un malore, un incendio, ecc.) si seguono le dinamiche dettate dal buon senso. La sicurezza dei partecipanti all'evento è la priorità assoluta dello Staff, pertanto è necessario avvertire del pericolo oltre chi è nelle immediate vicinanze, anche e soprattutto un membro dello Staff, e seguire le istruzioni che verranno date all'occorrenza. Chiamare immediatamente un organizzatore una volta accertato il pericolo è la prima e più importante regola da seguire in caso di emergenza. Tutto lo Staff si avvarrà della repentina segnalazione per riportare alla normalità la situazione, pertanto è gradita l'esattezza delle informazioni fornite. Al contrario segnalazioni imprecise, o peggio false e frettolose, impediscono la veloce risoluzione dell'emergenza.

3. ABILITÀ

Hai a disposizione 15 punti da spendere per creare il Personaggio. Ognuna di esse ha il costo riportato a fianco tra parentesi e descrive ciò che il tuo PG sarà in grado di fare se deciderà di apprenderla: senza di essa non può eseguire le azioni descritte in nessuna maniera. Al tuo primo evento compilerai la scheda, che ti sarà fornita dallo Staff; durante la creazione del PG è permesso conservare massimo 2 punti non spesi, che potranno essere accumulati per acquistare abilità in futuro. Se un'abilità ha un requisito significa che per poterla apprendere bisogna possedere l'altra abilità richiesta.

3.1 Elenco abilità

Alchimia (4) Conoscenza base nella creazione di pozioni di ogni genere. Tale abilità conferisce la conoscenza di alcuni preparati base, e permette di acquisirne altri tramite insegnamento. Vedi il capitolo Alchimia per ulteriori informazioni. Permette inoltre di allestire un laboratorio In Game.

Ambidestria (2) Requisiti: Arma a una mano o Armi a distanza Capacità di brandire con efficacia un'arma in ogni mano in qualsiasi combinazione tra Armi a una mano e Armi a distanza (doppia arma o una per tipo), a patto di possedere le abilità correlate.

Armi a distanza (4) Capacità di utilizzare armi da tiro e da lancio.

Arma a due mani (2) Capacità di brandire, utilizzando entrambe le mani, un'arma di lunghezza compresa tra i 116 e i 240 cm.

Arma a due mani - catena (2) Requisito: Arma a due mani Capacità di brandire, utilizzando entrambe le mani, un'arma con catena di lunghezza compresa tra i 116 e i 240 cm.

Arma a una mano (2) Capacità di brandire un'arma di lunghezza massima 115 cm.

Arma a una mano - catena (2) Requisito: Arma a una mano Capacità di brandire un'arma con catena di lunghezza massima 115 cm.

Armi da Fuoco (4) Capacità di utilizzare armi da Fuoco

Armature leggere (1) Capacità di beneficiare dei vantaggi di armature in cuoio e gambeson (vedi capitolo Combattimento).

Armature pesanti (2) Capacità di beneficiare dei vantaggi di armature in metallo (vedi capitolo Combattimento). Questa abilità conferisce anche l'utilizzo delle armature leggere. Un PG che già possiede Armature leggere può acquistarla fuori dalla fase di creazione spendendo solo 1 Punto Anzianità.

Armature simulate (3) Questa capacità permette al Personaggio di indossare armature in lattice, vetroresina, ecc. (vedi capitolo Combattimento). Questa abilità conferisce anche l'utilizzo delle armature leggere e pesanti. Un PG che già possiede Armature pesanti può acquistarla fuori dalla fase di creazione spendendo solo 1 Punto Anzianità, o spendendone 2 se possiede Armature leggere.

Armi da assedio (5) Capacità di utilizzare con efficacia un'arma da assedio. Senza questa abilità non è permesso usare nessun tipo di arma d'assedio, né prendere parte ad alcun tipo di procedura direttamente collegata all'utilizzo offensivo della stessa.

Artigiano (5) Capacità di riparare equipaggiamenti distrutti in battaglia, fortificazioni e armi d'assedio. È inoltre un requisito per apprendere abilità avanzate per la creazione di oggetti incantati.

Canalizzatore (2) Capacità di incanalare naturalmente l'energia. Questa abilità permette di canalizzare il proprio potere attivamente nello svolgimento di un rituale, rafforzandolo. Inoltre permette al PG di trarre beneficio da oggetti incantati particolarmente potenti che richiedono un'affinità particolare per essere utilizzati.
Cerusico da campo (3) Requisito: Soccorso Permette di utilizzare l'abilità Soccorso su 2 persone contemporaneamente. Le 2 persone non devono essere distanti tra di loro più di due metri.

Costituzione (6) Aumenta il totale dei Punti Vita base di un PG da 2 a 3.

Diagnosi (1) Capacità di esaminare lo stato di un bersaglio nel periodo di coma (il PG può chiedere Out Game al bersaglio quanti minuti di coma gli restano). Questa abilità permette inoltre di far riprendere i sensi ad un bersaglio in coma fintanto che il PG rimane a contatto con il ferito. Il bersaglio in coma avrà la possibilità di aprire gli occhi, sentire e sussurrare. Inoltre è possibile risvegliare un bersaglio soggetto alla chiamata STUN dopo 30 secondi di trattamento.

Erboristeria (3) Questa abilità conferisce al PG un foglio Out Game su cui sono riportati codici identificativi per stabilire le proprietà dei reagenti alchemici. Permette inoltre di allestire un orto che produce reagenti durante gli eventi e la capacità di utilizzare gli estratti.

Esaminare (3) Capacità di valutare il valore generico e la potenza di un oggetto semplice o incantato. Questa abilità conferisce al PG un foglio Out Game su cui sono riportati codici identificativi per analizzare un Glifo al meglio.

Lingue antiche: (2) Capacità di decifrare scritti e codici più rapidamente di altri. Questa abilità conferisce al PG un foglio Out Game su cui sono riportati gli alfabeti più utilizzati su Rerum, antichi o moderni che siano.

Magia - Primo Cerchio (7) Requisito: Percezione magica Capacità di utilizzare gli incantesimi di Magia del Primo Cerchio (vedi capitolo Incantesimi). Questa abilità conferisce al PG 4 Sigilli

giornalieri del suddetto tipo.

Magia - Secondo Cerchio (4) Requisiti: Percezione magica, Magia - Primo Cerchio Capacità di utilizzare gli incantesimi di Magia del Secondo Cerchio (vedi capitolo Incantesimi). Questa abilità conferisce al PG 4 Sigilli giornalieri del suddetto tipo, più ulteriori 2 Sigilli giornalieri di Magia del Primo Cerchio.

Medicina (2) Requisito: Soccorso Capacità di medicare un bersaglio attraverso l'utilizzo di espedienti scenici come ago, filo, bende ed altro. Dopo 5 minuti di trattamento su un bersaglio (in coma o ferito), questa abilità permette di applicargli una benda rossa, facendogli recuperare tutti i Punti Vita persi. La benda rossa deve essere collocata nella maniera più visibile possibile sulla zona della testa (dal collo in su). Non è possibile utilizzare questa abilità su un bersaglio che presenta già una benda rossa su di sé. Per ulteriori informazioni sulle dinamiche di cura, consultare il capitolo Guarigione. L'abilità fornisce inoltre la capacità di utilizzare gli estratti.

Percezione magica (1) Capacità di percepire la magia in un oggetto o in un luogo. Questa abilità conferisce al PG un foglio Out Game su cui sono riportati codici identificativi per analizzare un Glifo al meglio.
Preghiera - Primo Cerchio (7) Requisito: Sospensione Capacità di utilizzare gli incantesimi Preghiera del Primo Cerchio (vedi capitolo Incantesimi). Questa abilità conferisce al PG 4 Sigilli giornalieri del suddetto tipo.

Preghiera - Secondo Cerchio (4) Requisiti: Sospensione, Preghiera - Primo Cerchio Capacità di utilizzare gli incantesimi Preghiera del Secondo Cerchio (vedi capitolo Incantesimi). Questa abilità conferisce al PG 4 Sigilli giornalieri del suddetto tipo, più ulteriori 2 Sigilli giornalieri di Preghiera - Primo Cerchio.

Ritualismo (3) Capacità di dominare le energie di un circolo rituale a proprio piacimento. È possibile acquistare questa abilità più volte durante la creazione del PG pagandola 1 punto aggiuntivo, oltre ai 3 iniziali, per un massimo di 4 ulteriori acquisti (totale di 7 punti). Più è elevata l'abilità nel ritualismo, migliori saranno le probabilità di riuscita del rituale officiato. Capitolo ritualismo per tutte le informazioni riguardo i rituali.

Scudo (4) Capacità di difendersi con efficacia con uno scudo assicurato ad un braccio o impugnato con una mano o legato dietro la schiena. Questa abilità è necessaria anche per l'utilizzo del brocchiero (o buckler).

Soccorso (2) Capacità di medicare un bersaglio durante il periodo di coma attraverso l'utilizzo di espedienti scenici come ago, filo, bende ed altro. Dopo 5 minuti di trattamento su un bersaglio in coma, questa abilità permette di applicargli una benda bianca, facendogli guadagnare 1 Punto Vita. La benda bianca deve essere collocata nella maniera più visibile possibile sulla zona della testa (dal collo in su). La benda può essere integrata da ulteriori tipi di medicazioni per rappresentare meglio le ferite subite (una gamba può essere steccata, un braccio può essere sostenuto da una fascia appesa al collo, e così via). Non è possibile utilizzare questa abilità su bersagli non in coma. Per ulteriori informazioni sulle dinamiche di cura, consultare il capitolo

Guarigione.

Sospensione (1) Questa abilità permette di interrompere il periodo di coma di un bersaglio fintanto che si mantiene il contatto con esso attraverso entrambe le mani libere. Il bersaglio così trattato resterà comunque in coma.

Specializzazione alchemica - Elisir (3) Requisito: Alchimia Questa abilità conferisce al PG la conoscenza di ulteriori pozioni nel ramo degli elisir, ed è requisito per l'apprendimento di altri più potenti tramite lo studio in Accademia. Vedi il capitolo Alchimia per ulteriori informazioni.

Specializzazione alchemica - Unguenti (3) Requisito: Alchimia Questa abilità conferisce al PG la conoscenza di ulteriori pozioni nel ramo degli unguenti, ed è requisito per l'apprendimento di altri più potenti tramite lo studio in Accademia. Vedi il capitolo Alchimia per ulteriori informazioni.

Specializzazione alchemica - Veleni (3) Requisito: Alchimia Questa abilità conferisce al PG la conoscenza di ulteriori pozioni nel ramo dei veleni ed è requisito per l'apprendimento di altri più potenti tramite lo studio in Accademia. Vedi il capitolo Alchimia per ulteriori informazioni.

Taumaturgia (8) Requisito: Diagnosi Capacità di utilizzare gli incantesimi di Taumaturgia (vedi capitolo Incantesimi). Questa abilità conferisce al PG 4 Sigilli giornalieri del suddetto tipo.

Taumaturgia intensificata (2) Requisiti: Diagnosi, Taumaturgia Questa abilità conferisce 1 Sigillo giornaliero di Taumaturgia aggiuntivo. Questa abilità non è cumulabile.

Tenacia (4) Questa abilità permette ad un PG in coma di aprire gli occhi, sentire e sussurrare. Inoltre il PG potrà trascinarsi lentamente con il solo ausilio delle braccia. Nessuna altra azione è consentita (come ad esempio utilizzare armi, incantesimi, pozioni, ecc.). Il tempo di coma continua a scorrere normalmente, ma è raddoppiato (20 minuti invece che 10). Inoltre il PG è immune alla chiamata STUN.

3.2 Apprendere nuove abilità In Eldridge's Bridges Age of Portal.

puoi acquistare nuove abilità in base al numero di punti esperienza accumulati: ogni evento Eldridge's Bridges Age of Portal conferisce da 1 a 3 Punti Esperienza, che vengono conteggiati dallo Staff e comunicati di volta in volta al giocatore. Per acquistare una nuova abilità è sufficiente avere un numero di Punti Esperienza (e/o di punti avanzati dalla creazione) pari al costo richiesto. Questa procedura va però effettuata in gioco: la nuova abilità infatti dovrà essere insegnata In Game in un maestro relativo all'abilità scelta, che sottoporrà il PG ad alcune prove prima di aggiornare la scheda personaggio prendendo nota dei punti spesi e trascrivendovi la nuova conoscenza ottenuta. In sostanza preferiamo svolgere l'acquisizione delle abilità giocando! Come avrai capito è importantissimo conservare con cura la tua scheda in quanto rappresenta la "carta d'identità" del tuo PG, senza la quale dovrà ripartire da capo. Non è possibile spendere un Punto Esperienza nello stesso evento in cui è stato assegnato.

4. COMBATTIMENTO

Per "combattimento" genericamente si intende uno scontro armato tra due o più PG, utilizzando apposite armi da gioco costruite per essere innocue che simulano scontri all'arma bianca. Vista la natura molto fisica di tali scontri benché, è bene ribadirlo, si tratti solo di una simulazione, è estremamente importante prestare la massima attenzione, utilizzare il buon senso e rispettare in primis la sicurezza propria ed altrui. In questo capitolo trovi i vari punti che regolano lo svolgimento delle battaglie, sia dal lato di gioco che da quello della sicurezza.

4.1 Punti Vita, Punti Armatura e Punti Totali

Ogni Personaggio possiede un numero variabile di Punti Vita (PV) che rappresentano la sua naturale capacità di resistere alle ferite. Di base quando un PG viene creato questi punti sono 2 ma possono essere aumentati in vari modi, i più comuni dei quali tramite l'acquisto di specifiche abilità o certi effetti particolari. A questi punti vengono aggiunti i Punti Armatura (PA), anch'essi in quantità variabile, dipendenti direttamente dal tipo di protezione indossata. La somma di PV e PA viene definita come Punti Totali (PT). Non indossare armature fornisce 0 PA e in questo caso i PT corrisponderanno ai PV. Quando i PT (o i PV) scendono a 0, il Personaggio cade in coma durante il quale può essere guarito. Questo periodo dura 10 minuti e a meno che venga prestato soccorso, al termine del periodo di coma il PG è dichiarato morto (trovi ulteriori specifiche su come guarire e cosa fare quando si muore nel capitolo Guarigione).

4.2 Armi da mischia

Ogni arma quando colpisce causa 1 danno. Quindi, tranne se diversamente specificato, quando si viene colpiti si riceve 1 danno e bisogna quindi scalare 1 punto dai propri Punti Totali. Non è possibile distribuire a piacimento tra i Punti Vita e i Punti Armatura i danni subiti, in quanto questi ultimi (i PA) vengono scalati sempre per primi. Ovviamente, se il colpo viene parato o non va a segno, non c'è perdita di PT. Per parare con successo un colpo l'arma deve essere saldamente impugnata: è comunque considerato a segno un colpo intercettato dalla lama nel fodero, da armi poste in altri punti del costume, ecc. È vietata la pratica del tapping, cioè il colpire in maniera eccessivamente veloce un avversario, sfruttando il vantaggio del peso esiguo di un'arma in lattice. Questa regola vale per qualsiasi tipo di arma da mischia, non importa quanto grande o piccola.

4.3 Specifiche di sicurezza sulle armi da mischia

1. Ogni parte dell'arma che nel combattimento potrebbe andare a impattare sull'avversario deve essere adeguatamente imbottita: pomelli delle armi, bastoni di asce, mazze, armi in asta, ecc dovranno tutte presentare comunque un'imbottitura.
2. Oggetti e protesi in lattice o in altri materiali plastici (artigli, tirapugni, ecc.) non possono essere usati per combattere, ma esclusivamente per scene di ruolo nel massimo controllo

Armi da mischia

1. Tutte le armi ad una mano non possono colpire di punta, che deve comunque essere adeguatamente costruita lasciando minimo 4 cm dalla punta dell'arma all'inizio dell'anima rigida.
2. Le armi a due mani possono colpire di punta se e solo se costruite appositamente, lasciando minimo 15 cm dalla punta che impatta all'inizio dell' anima rigida.
3. Le armi ad una mano possono colpire in testa.
4. Le armi a due mani non possono colpire mai in testa.
5. L'anima dell'arma deve essere necessariamente di fibra o materiali simile, niente legno o metalli.
6. Eventuali paramano o guardie devono essere comunque morbidi: non è permesso realizzarli con materiali duri come fibra di vetro, metallo, ecc.
7. Il peso è importante in un'arma da gioco di ruolo dal vivo. Armi ben bilanciate possono essere controllate più facilmente e diminuiscono la possibilità di nuocere all'avversario. E' importante però non esagerare con il peso di un'arma, in quanto troppo peso rende l'arma più tozza e quindi parimenti pericolosa.
8. Quando si combatte impugnando un'arma a due mani è doppiamente importante brandirla saldamente con entrambe le mani, sia per questioni di regolamento che di sicurezza in quanto il controllo dell'arma è doppiamente importante onde evitare deviazioni di traiettoria, in quanto la lunghezza dell'arma può far avere meno controllo. In poche parole: bisogna impugnare sempre saldamente l'arma con entrambe le mani in qualsiasi momento in cui si porta il colpo, con le braccia sempre parallele alla larghezza delle spalle. Ad esempio se si usa un'arma a due mani che colpisce di punta non bisogna far scorrere la mano mentre si porta il colpo per avere un allungo maggiore.

Armi a catena

Armi a catena sono accettate solo se la catena non supera i 45 cm.
2. La parte libera che impatta (una o più palle, bastoni, ecc) deve essere senza anima e di lunghezza massima 50 cm.
3. La lunghezza totale dell'arma (dal pomolo al battente) deve comunque far rientrare l'arma nella categoria di arma a una o due mani: un'arma a catena di massimo 115 cm è considerata arma a una mano; un'arma da 116 a 240 cm, a due mani (cfr. Manuale del Giocatore, capitolo Abilità).
4. Armi a catena a una mano possono colpire in testa. 5. Armi a catena a due mani non possono colpire in testa.

4.4 Armi a distanza

Frecce o proiettili lanciati con armi da tiro apposite, come archi, balestre, ecc., provocano un danno THROUGH se colpiscono il bersaglio (vedi capitolo Chiamate). Le armi da lancio (cioè tirate a mano) infliggono 1 danno come la maggior parte delle armi. Le armi da fuoco invece, come le pistole, quando sparano permettono di dichiarare la chiamata REPEL, ma non provocano alcun danno. Per le armi da fuoco il colpo deve essere diretto ad un bersaglio entro 3 metri. Se il bersaglio è a un metro procurerà 1 danno, se invece il colpo è sparato a bruciapelo provoca danno THROUGH. Per simulare lo sparo, vengono generalmente utilizzate piccole capsule di polvere da sparo che possono essere reperite in qualsiasi negozio di giocattoli. Qualora si verificasse un qualsiasi malfunzionamento (la capsula esplosiva faccia cilecca, ecc.)

il colpo è considerato nullo e non provoca alcuna chiamata. Il tempo necessario per ricaricare una pistola è di 1 minuto, che va simulato IG. Ogni arma da fuoco può avere un massimo di 3 colpi alloggiabili e pronti al fuoco; ovviamente il tempo di ricarica va calcolato separatamente per ogni colpo. Per motivi scenici inoltre, ogni tipo di pistola a tamburo o pistole più moderne di quelle ad avancarica non sono ammesse. Per quanto riguarda le armi d'assedio e i danni che provocano, non è una bella esperienza per il tuo PG esserne colpiti, e rimandiamo più avanti per informazioni più dettagliate su questa meccanica.
È assolutamente vietato l'utilizzo di pistole caricate a salve e armi NERF.

4.5 Specifiche di sicurezza sulle armi a distanza

1. Armi da tiro (archi, balestre e altri dispositivi auto prodotti) devono essere sotto le 25 libbre.
2. Per questioni sceniche quanto di sicurezza sono vietate armi da tiro compound.
3. Qualsiasi tipo di proiettile per armi da tiro fabbricato home made non è accettato; dardi, frecce ed altro devono essere costruiti in fabbrica da professionisti del settore.
4. Ogni freccia o quadrello deve presentare subito sotto l'impennaggio un nastro che ne permetta il riconoscimento o altri segni distintivi. Puoi personalizzare le tue frecce per distinguerle dalle altre con scritte, simboli ecc.
5. E' assolutamente vietato in qualsiasi momento di uno scontro raccogliere da terra frecce o quadrelli, propri o di altri, per riporli o rilanciarli. A scontro considerato finito o sotto disposizione arbitrale, e solo allora, sarà possibile recuperarli.
6. Per chi volesse assemblare da se le proprie frecce o dardi, si dovranno comunque seguire delle normative ben precise: - l'asta dovrà essere di legno o fibra - la cocca obbligatoria dovrà essere realizzata in plastica - l'impennaggio in piuma (naturale o di plastica) è parimenti obbligatorio, minimo due piume per i dardi, minimo tre per le frecce. - la testa dovrà essere obbligatoriamente acquistata presso esperti del settore (come Mytholon, Epic Armory, IDV) o presso rivenditori autorizzati (Le Rune, Fucina del Drago).
7. E' dovere di ogni giocatore che utilizza armi da tiro controllare prima e dopo ogni battaglia lo stato dei propri proiettili. Controllare la testa per verificare che sia ancora intatta, tirarla leggermente per controllare che sia adeguatamente fissata all'asta, flettere leggermente l'asta per controllarne la robustezza, controllare che le piume siano ben salde sono doveri che un giocatore coscienzioso per sé e per gli altri rivolge ad ogni suo proiettile. Sei tu responsabile per un'arma da te usata, quindi se sei in dubbio non usare quella particolare freccia o dardo.
8. Per armi da tiro che non utilizzano una corda come dispositivo di lancio, come dispositivi ad aria compressa e simili, vanno utilizzati solo ed esclusivamente proiettili di gomma morbida o altro materiale altrettanto sicuro, senza nessun tipo di anima rigida all'interno. Il tempo di ricarica di queste armi, a prescindere da quanto ci si metta effettivamente in realtà, è di almeno 1 minuto e quando colpiscono provocano danno THROUGH. Proiettili per questo tipo di armi possono essere recuperati da terra per essere rilanciati o riposti.
9. Armi da tiro diverse da archi e balestre, devono essere di volta in volta approvate dallo Staff. Armi portate all'evento non valide non saranno fatte utilizzare per nessuna ragione.
10. Proiettili per il tipo di armi descritte nei punti 7 e 8 saranno accettati solo se In Game: basta colorare una pallina di gomma per renderla una palla di piombo!
11. Le armi da tiro non possono colpire in testa.

Armi da lancio

1. Oggetti da lancio che rappresentano armi devono essere costruiti privi di anima e con lunghezza minima di 20 cm, o diametro minimo di 15 cm per armi circolari.
2. Oggetti da lancio come sassi o altri oggetti, per poter procurare 1 danno, devono rispettare le stesse misure del punto 1 e devono essere completamente privi di anima e costruiti con materiali morbidi.
3. Le armi da lancio di qualsiasi forma e spessore possono essere raccolte da terra e utilizzate, a patto ovviamente di avere l'abilità Armi a distanza.
4. Oggetti da lancio di qualsiasi tipo saranno accettati solo se adeguatamente scenografati. Ad esempio, semplici palline di gomma rivestite di lattice non sono considerate valide (richiesta pittura, drybrush, texture, ecc). Su questa tipologia di armi lo Staff sarà particolarmente severo, onde evitare un lancio di oggetti vaghi fastidioso e destabilizzante per tutto il gioco.
5. Le armi da lancio non possono colpire in testa.

4.6 Scudi

Per utilizzare uno scudo (assicurato ad un braccio, impugnato con una mano o legato dietro la schiena) è necessaria l'omonima abilità, anche per l'utilizzo del brocchiero (o buckler). Anche se lo scudo non è direttamente impugnato, al contrario del brocchiero, la mano del braccio che lo porta non può comunque brandire armi. La misura massima consentita per uno scudo è di 2 metri lineari sommando lunghezza e altezza, fermo restando che l'altezza non può essere superiore ai 150 cm, e la larghezza agli 80 cm. Ad esempio, scudi che misurano 130x70, 100x80, 120x80 sono ammessi mentre scudi misuranti 150x80, 110x90, 160x40, non lo sono. La misura massima consentita per gli scudi tondi è di 80 cm di diametro, mentre per i brocchieri (a prescindere dalla forma) è di 30 cm di diametro. È permesso trasportare o utilizzare un solo scudo o buckler alla volta. È permesso portare lo scudo legato alla schiena, che proteggerà effettivamente dai colpi.

4.7 Specifiche di sicurezza sugli scudi

1. Uno scudo può essere fatto con o senza una struttura interna rigida o semi rigida.
2. La struttura interna può essere fatta di plastica o legno ma mai di metallo di nessun genere. La struttura deve garantire una robustezza minima che non deve essere intaccata dal normale utilizzo di gioco.
3. Ogni scudo deve essere sempre imbottito sul fronte e lungo i lati. 4. Bordi taglienti o altri materiali che sporgono (come ad esempio viti) non devono sporgere da nessuna parte che può andare ad impattare su se stessi o sugli altri.
5. Spingere con lo scudo non è normalmente permesso: due linee possono accordarsi per farlo, dichiarandolo allo Staff addetto durante uno scontro, specialmente se in uno spazio ristretto (come un assedio).

4.8 Armature

Indossare un'armatura, a patto che si possieda l'abilità corrispondente, ti fornisce un numero di Punti Armatura proporzionali al peso e all'ingombro della stessa (deve infatti coprire almeno il 75% della locazione). Se un'armatura ha bordi taglienti o protuberanze pericolose non può essere utilizzata: rischi di nuocere a te stesso o chi hai intorno, o anche di danneggiare armi altrui. Di seguito elenchiamo i nostri standard per ogni categoria:

- Categoria I Rientrano in questa categoria i gambeson, la pelliccia spessa su base di pelle o cuoio, il cuoio non lavorato (minimo 4 mm), il cuoio lavorato e rigido (minimo 2 mm).
- Categoria II In questa categoria rientrano le piastre, cotte di maglia, brigantine, gambeson/cuoio con piastre di metallo su almeno il 75% della locazione coperta. Vengono conteggiate di questa categoria tutte le armature simulate in lattice se, e solo se, di alto livello scenico.
- Categoria III In questa categoria, ottenibile mediante sovrapposizione della I e II, rientrano armature in metallo su gambeson, piastre su pelliccia, cuoio su maglia: l'importante è che l'armatura di categoria II sia ben visibile. Questa categoria può essere raggiunta con armature simulate solo se sovrapposte con una cotta di maglia.
- Categoria IV Questa categoria è ottenibile unicamente con la sovrapposizione di piastre e maglia contemporaneamente (la maglia all'interno e le piastre all'esterno). Le armature simulate non possono essere sovrapposte per arrivare a questa categoria. Ricorda che per ottenere una sovrapposizione tra categorie di armatura è necessario che i due strati siano separati tra loro!

4.9 Calcolo Punti Armatura

Una locazione per garantire PA deve essere coperta almeno per il 75%. I PA si arrotondando per eccesso se si totalizza almeno 0.7 (ad esempio, 4.8 di totale corrispondono a 5 Punti Armatura). Ovviamente gambe e braccia vanno calcolate singolarmente per ogni arto. La seguente tabella mostra quanti PA sono forniti per ogni locazione coperta dal tipo di armatura utilizzato.

1. Elmi in cuoio o copricapi in gambeson forniscono 0.2 PA se aperti o 0.3 se chiusi (coprenti cioè almeno il 75% del viso).
2. Camagli ed elmi a cervelliera con aggiunta o meno di cotta di maglia, forniscono 0.5 PA. 3. Gli elmi in lattice, o gli elmi di metallo che non rientrano nelle categorie suddette, forniscono 0.7 PA se aperti o 1 PA se con visiera o con volto coperto più del 75%.
4. Indossare il camaglio ed un elmo di metallo fornisce 1.5 Punti Armatura.
5. Per essere considerati validi, gli elmi di metallo (piastre o camagli) devono essere indossati con imbottitura interna (gambeson, infula imbottita, ecc.).

TABELLA DI CALCOLO

ZONA CORPOREA		CATEGORIA ARMATURA			
		I	II	III	IV
Torso	sup., fr.	0.2	0.3	0.4	0.5
" "	sup., re.	0.2	0.3	0.4	0.5
" "	inf., fr.	0.2	0.3	0.4	0.5
" "	inf., re.	0.2	0.3	0.4	0.5
Braccio	sup., fr.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	sup., re.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	inf., fr.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	inf., re.	0.1	0.2	0.3	0.4
Gamba	sup., fr.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	sup., re.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	inf., fr.	0.1	0.2	0.3	0.4
" "	inf., re.	0.1	0.2	0.3	0.4
Elmo	aperto	0.2	0.5	0.7	
" "	chiuso	0.3	0.5	1.0	1.5

Legenda

I: cuoio o gambeson
II: piastre di metallo, cotta di maglia o armature simulate
III: sovrapposizione di categorie I e II
IV: sovrapposizione di piastre e maglia

4.10 Rissa e forza simulata

Può accadere che due PG vogliano inscenare una rissa a mani nude: è assolutamente vietato nel regolamento questo tipo di contatto fisico, ma ci si può accordare prima per realizzare un combattimento scenografico e sicuro. È importantissimo però avere sempre un occhio alla sicurezza ed il buon senso: un combattimento simulato a calci e pugni deve sempre prevedere che nessun colpo raggiunga realmente con violenza il bersaglio. Ci si deve accordare prima, pianificando lo scontro o lasciandosi trasportare dal gioco, ma in nessun caso è permessa un'azione che possa mettere la persona seriamente in pericolo, anche se tutte le parti sono consenzienti.

4.11 Equipaggiamento vario in combattimento

Qualsiasi equipaggiamento personale come pozioni, ferri da cerusico, attrezzi da artigiano o altro materiale di scena di questo tipo, è parimenti sotto la responsabilità del giocatore e trattato alla stregua delle armi in termini di responsabilità. Un utilizzo di oggetti considerati pericolosi o in situazioni concitate sarà sempre sanzionato. Dissuadiamo ogni giocatore dal portare in battaglia determinati oggetti fragili o taglienti.

4.12 Le 11 regole d'oro del combattimento

Il combattimento all'interno di Eldridge's Bridges Age of Portalè un intenso momento di gioco, all'interno del quale vanno tenute a mente alcune regole fondamentali per il corretto svolgimento dello stesso. Di seguito puoi trovare un riepilogo delle norme più importanti da tenere sempre a mente.

1. È vietato colpire, con qualsiasi tipo di arma, il volto, il collo, la nuca, i genitali e il seno per le donne (quando non coperto da protezioni).
2. È vietato utilizzare in modo non consono qualsiasi tipo di arma per colpire un avversario (ad esempio colpire con il pomolo di una spada o con l'impugnatura non imbottita di armi in asta).
3. È vietato utilizzare parti di armatura per colpire; è altresì vietato utilizzare lo scudo per sferrare colpi.
4. È consentito colpire l'avversario usando un'arma di punta solo con armi a due mani (misura tra 116 e 240 cm) che siano costruite appositamente per farlo, rispettando le limitazioni imposte.
5. È consentito colpire l'avversario con l'impugnatura di armi, opportunamente costruite per farlo.
6. È consentito colpire la testa, ma solo la zona superiore. Colpi in tale zona sono da portare con la massima attenzione. Le uniche armi in grado di colpire la testa sono armi che rientrano nella categoria di Arma a una mano (e come tali impugnate) e Arma a una mano - catena, come spade, mazze ecc, mai di punta, anche se progettate per farlo.
7. È assolutamente vietato: -utilizzare di punta qualsiasi arma (anche costruita per farlo) per colpire qualsiasi zona della testa. -utilizzare armi a due mani per sferrare colpi in qualsiasi zona della testa. -utilizzare armi da tiro (come archi, balestre, ecc.) o da lancio (come pugnali, sassi, ecc.) per colpire qualsiasi zona della testa.
8. Tutte le armi, le armature e qualsiasi parte di equipaggiamento sono da intendersi sotto

la responsabilità del giocatore che le utilizza. Se ad un controllo da parte dello Staff o dei PNG addetti si dovesse riscontrare un irregolarità nella sicurezza di utilizzo di un oggetto si incapperà in gravi sanzioni arbitrali.
9. I colpi portati a mani e piedi sono ritenuti validi.
10. Lo Staff e i PNG addetti sono severi nell'utilizzo di armi a due mani manovrate in maniera pericolosa (come ad esempio nel tentativo di colpire la spalla di un giocatore ben coperto dietro uno scudo); per tale ragione potranno richiedere di abbassare le armi, mirando più in basso, in combattimenti particolarmente concitati o in spazi ristretti (come negli assedi).
11. Spingere con lo scudo non è normalmente permesso: due linee possono accordarsi per farlo, dichiarandolo allo Staff addetto durante uno scontro, specialmente se in uno spazio ristretto (come un assedio).

5. GUARIGIONE

Durante il combattimento ti capiterà di subire dei colpi e come detto ogni colpo causa un danno va sottratto ai Punti Totali. Tali danni, anche se insufficienti a metterti fuori combattimento, ti rendono ferito. Se i tuoi PV scendono a zero cadi in coma, durante il quale puoi essere guarito, tornando a essere ancora ferito o riprendendoti completamente. Se nessun soccorso viene prestato, al termine del periodo di coma di dieci minuti, sei morto. Spesso per rendere più efficace un metodo di guarigione, potrai avvalerti di un Focolare, accampamenti presenti nell'area di gioco all'interno dei quali è possibile riprendersi più velocemente dalle ferite più gravi.

5.1 Personaggi feriti

Un PG che ha perso parte dei Punti Totali viene considerato ferito. Non gli è preclusa alcun tipo di azione e per poter recuperare Punti Totali o Punti Vita avrà la possibilità di scegliere tra diverse procedure:

- Cercare un Campo con un focolare o costruirne uno e rimanervi per 10 minuti, recuperando così completamente tutti i PT
- ricevere l'incantesimo Guarigione da un taumaturgo, riacquistando tutti i PT
- utilizzare un Elisir della Guarigione o un Estratto della Guarigione, ripristinando tutti i PT
- ricevere delle cure tramite l'abilità Medicina, recuperando però solo tutti i Punti Vita persi
- ricevere un Unguento della Medicina o un Estratto della Medicina

5.2 Personaggi in coma

Un PG cade in coma quando i suoi PV (o PT) scendono a zero: durante questo periodo non potrà compiere alcuna azione, se non rimanere esanime. Senza ricevere un soccorso adeguato, dopo 10 minuti il PG muore e segue le regole apposite. Per poter uscire da questa condizione esistono diverse possibilità:

- ricevere l'incantesimo Guarigione da un taumaturgo, riacquistando tutti i i Punti Totali
- ricevere l'Estratto della Guarigione, riacquistando tutti i i Punti Totali
- ricevere delle cure tramite l'abilità Medicina, recuperando solo tutti i Punti Vita persi
- ricevere un Unguento della Medicina o un Estratto della Medicina, recuperando solo tutti i Punti Vita persi
- ricevere un Unguento del Soccorso, recuperando un solo Punto Vita
- ricevere l'incantesimo dei sacerdoti Soccorso divino, recuperando un solo Punto Vita
- ricevere delle cure tramite l'abilità Soccorso, recuperando un solo Punto Vita

5.3 Personaggi morti

Raggiunti zero Punti Vita (o zero Totali) e superato il periodo di coma, il PG muore. Out Game si dirigerà quindi verso la zona off game e attenderà istruzioni dai PNG.

5.4 Bende bianche e bende rosse

Una guarigione parziale è indicata dalla presenza di bende bianche o rosse (e altri espedienti scenici) sul corpo del ferito e l'applicazione delle bende è parte integrante dell'azione richiesta per l'utilizzo di abilità o oggetti che la replicano. Esistono due tipi di bende:

- benda bianca: può essere utilizzata solo su un PG in coma e al termine dell'applicazione gli restituisce 1 Punto Vita. La benda va posizionata nella zona della testa, dal collo in su. Se il PG torna in coma può beneficiare di altre bende bianche che dovranno essere apposte in altre locazioni del corpo (braccia, gambe, torso), sempre ben visibili.
- benda rossa: può essere utilizzata su un PG in coma o ferito e al termine dell'applicazione gli restituisce tutti i Punti Vita persi. La benda va posizionata nella zona della testa, dal collo in su. Un PG non può mai avere più di una benda rossa su di se. Le bende, bianche o rosse, possono essere tolte solo attraverso una qualsiasi dinamica che faccia recuperare tutti i Punti Totali persi, come il Fulcrum, l'incantesimo Guarigione dei taumaturghi, l'Elisir della Guarigione, l'Estratto della Guarigione, ecc.

5.5 I Focolari e gli Accampamenti

sono luoghi un luogo che affrettano notevolmente i processi di guarigione.

- I PG feriti, se sostano all'interno del campo, dopo un periodo di 10 minuti vengono completamente guariti, riacquistando tutti i Punti Totali persi. Un PG in coma, trasportato all'interno del Fulcrum, non riceverà nessuna cura e morirà allo scadere del periodo di coma.
- I PG morti (terminati i 10 minuti di coma) si sposteranno OG all'interno del Fulcrum e torneranno IG come essenze una volta giunti all'interno di esso: a questo punto attraverso il giudizio di PNG appositi il PG potrà guadagnarsi la possibilità di tornare in vita. Per ulteriori dettagli sul Fulcrum e sulle spiacevoli conseguenze della morte di un PG, vedi Compendio Fulcrum nel Manuale di Gioco Avanzato.

5.6 Guarigione naturale

Un PG bendato (con Soccorso o Medicina) recupera tutti i Punti Totali persi alla fine della giornata (le 6 di mattina) ma è possibile solo se ha prima riposato nella sua tenda (IG o OG) o nel suo Campo per qualche ora.

5.7 Regole sceniche sulla guarigione

L'utilizzo di un'abilità non è la semplice applicazione di una regola ma è un'occasione per interpretare e giocare ciò che il proprio PG sta facendo. Le abilità utili alla guarigione delle ferite e dalle malattie, ad esempio, impiegano del tempo per entrare in funzione, come spiegato nei precedenti paragrafi. Oltre le dinamiche nella descrizione delle procedure, non ci sono delle indicazioni fisse su come interpretarle, sono gli stessi giocatori a caratterizzarle come meglio si addice ai loro PG. Il semplice applicare una fascia e rimanere fermi sul ferito per 5 minuti non rappresenta una adeguata simulazione. Se possiedi abilità come Soccorso e Medicina dovrai munirti di strumenti adatti a tale simulazione, come aghi ricurvi e filo, garze ed erbe medicamentose, fasce di vario tipo e quant'altro. L'applicazione di sangue finto o segni realizzati

con matite per il trucco per simulare abrasioni e tagli sulla pelle possono servire egregiamente allo scopo. Là dove è indicato l'utilizzo di una benda, devi utilizzare il tempo richiesto per l'applicazione della stessa in modo creativo, magari senza limitarti solo a mettere la benda nella zona della testa, ma adoperandoti attivamente per rendere tutta l'azione più credibile. Un cerusico scrupoloso potrebbe adoperare dei liquidi per pulire la ferita prima di fasciarla, un erborista potrebbe inserire anche delle erbe tra le medicazioni per lenire il dolore ed entrambi potrebbero aggiungere delle stecche su un arto ferito. Tutte queste operazioni non sono solo regole, ma anche un ottimo spunto di gioco per il ferito stesso che dovrà "collaborare" a questa caratterizzazione, comportandosi di conseguenza: simulando ad esempio di non riuscire a muovere bene gli arti, urlando per il dolore, o anche solo semplicemente giacendo esanime. Gli unici limiti sono il buon senso e la sicurezza dei giocatori.

5.8 "Non si possono riparare le armature?!"

È importante comprendere il funzionamento delle armature e della guarigione anche In Game. Abbiamo voluto rappresentare un mondo in cui una ferita è spesso letale, e al guaritore è permesso tenere il PG moribondo tra la vita e la morte (abilità Sospensione). Con un trattamento si può rendere cosciente il PG (abilità Diagnosi), ma solo i più esperti nelle arti mediche sono in grado di restituirgli le capacità necessarie per tornare a combattere (abilità Soccorso, o ancora meglio Medicina), anche se comunque indebolito. Spesso difatti, sono le forze mistiche il vero aiuto dato a chi combatterà per le Casate di Vilegis. Nelle Accademie amano sempre ricordare che anche un singolo colpo di spada può essere fatale, e non esiste metodo naturale immediato per permettere al guerriero che lo riceve di dimenticarsene in fretta. È spesso l'armatura ad assorbire il colpo quindi, permettendo al suo utilizzatore di benedire il conio col quale l'ha acquistata, e di continuare a combattere. Ma prima o poi la stanchezza e i colpi hanno la meglio, e il guerriero cade stremato. Ci piace pensarla così: i Punti Vita e i Punti Armatura non sono altro che la resistenza del PG ai danni subiti. Non si hanno "più o meno punti ferita", e un'armatura non si disintegra ad ogni colpo per poi rinsaldarsi con qualche colpo di martello, ma si è più o meno stanchi, indolenziti, sanguinanti.

6. CHIAMATE

Nel mondo di Eldridge's Bridges Age of Portal potenti forze si danno battaglia, utilizzando impressionanti metodi di combattimento e devastanti poteri magici. Per rappresentare al meglio questi effetti di gioco, vengono utilizzate le chiamate: parole in inglese volutamente Out Game, che corrispondono ad effetti ben definiti e sono quindi spesso accompagnate al lancio di incantesimi e a particolari colpi portati da armi, pozioni o altri effetti. Per una riflessione ulteriore sulle chiamate e su come reagirvi In Game dal punto di vista dell'interpretazione del proprio PG, vedi anche il paragrafo Rumori di battaglia al termine di questo capitolo.

6.1 Durata delle chiamate

È facile capire quanto dura l'effetto di una chiamata:

- durano sempre 30 secondi, come negli incantesimi che utilizzano ad esempio effetti come CONFUSE, FEAR o SLEEP
- in rari casi hanno effetto immediato, come CALLING o REPEL (vedi descrizione di queste due specifiche chiamate).
- se invece hanno effetti più lunghi di 30 secondi (come nei vari metodi di CHARME o di alcune chiamate POISON, o della chiamata STUN), la durata dovrà sempre essere specificata al bersaglio insieme alla chiamata (esempio: "POISON SLEEP per un'ora"). Nel caso di chiamate con durata superiore ai 30 secondi, il tempo effettivo sarà sempre specificato da chi le utilizza ("CHARME per 10 minuti!"). In poche parole: se non è specificato, la chiamata ha effetto istantaneo o dura 30 secondi.

6.2 Descrizione delle chiamate

Sono evidenziate le chiamate più comuni, quelle a disposizione dei PG già dal loro primo evento tramite abilità come Magia e Preghiera e delle quali è meglio avere un'idea chiara.

BANISH: Il bersaglio di questa chiamata scende istantaneamente a 0 Punti Totali e il suo periodo di coma è considerato nullo come se fossero passati 10 minuti. Questa chiamata è generalmente usata dallo Staff, in particolare dagli Arbitri, e viene utilizzata anche per allontanare dei giocatori da un combattimento nel quale la foga ha preso il sopravvento.

BLESS: Proveniente da armi, incantesimi o altri particolari effetti, il bersaglio di questa chiamata subisce 1 danno. Non c'è alcuna differenza rispetto ad 1 danno normalmente subito, ma la chiamata BLESS indica che il danno in questione è di fattura divina, quindi utile contro particolari tipi di avversari o in precise situazioni (ad esempio, contro l'incantesimo dei sacerdoti Protezione divina). Non ci sono effetti aggiuntivi.

CALLING: Il bersaglio deve effettuare cinque passi avanti in direzione del lanciatore della chiamata senza poter essere fermato. Mentre effettua i cinque passi può comunque continuare a combattere, difendersi, lanciare incantesimi che non richiedono di restare fermo, ecc.

CHARME: Il bersaglio vedrà il lanciatore di questa chiamata come uno dei suoi migliori e più cari amici. Il bersaglio non eseguirà nessuna azione palesemente autolesionista, non rivelerà informazioni per lui considerate vitali, non attaccherà quelli che considera ancora i suoi amici più cari, alla stregua del lanciatore. Ad esempio, farsi consegnare alcune monete o far allontanare il bersaglio da un'area che sta sorvegliando per agire indisturbati sono azioni che il lanciatore vedrà esaudite la maggior parte delle volte senza remore particolari da parte del suo bersaglio.

CONFUSE: Il bersaglio di questa chiamata non potrà utilizzare nessun tipo di arma in maniera offensiva, l'unica azione concessa con esse è la difesa.

CRUSH: Lo scudo colpito da questa chiamata è distrutto e deve essere lasciato cadere nel più breve tempo possibile. Se questa chiamata va a segno su un bersaglio e non su uno scudo, causa comunque la perdita di 1 Punto Totale.

DECAY: Il bersaglio non può recuperare Punti Totali in nessun modo. Questa chiamata dura fintanto che non viene rimossa, a seconda del metodo con cui è stata applicata. Se in coma, il bersaglio può comunicare OG di essere sotto effetto di questa chiamata.

DISPEL: La chiamata bersaglio non ha effetto. E' importante notare che questa chiamata ne annulla un'altra solo quando può effettivamente farlo: non può essere usata in risposta a chiamate derivanti da colpi d'armi, chiamate POISON o chiamate MAKER'S (a meno che non sia preceduta anch'essa da MAKER'S). Se si è erroneamente bersaglio di questa chiamata, come in uno dei casi suddetti, si deve rispondere NO EFFECT, anche per far capire al lanciatore che ha commesso un errore. Si può usare per eliminare gli effetti di una chiamata che ha già colpito un bersaglio, sempre se rispetta le condizioni suddette. Se utilizzata su un incantesimo con contatore è preferibile lanciarla quando il bersaglio non sta utilizzando nessuna carica del contatore per permettergli di capire subito se il bersaglio del DISPEL è l'incantesimo stesso (il contatore) o la chiamata generata (tramite la singola carica del contatore). Non può mai avere come bersaglio una chiamata RETRIBUTION, REFLECT, MASS o DISPEL. Nel raro caso il bersaglio di un DISPEL sia sotto l'effetto di più incantesimi (positivi o negativi), sarà proprio il bersaglio a scegliere l'incantesimo su cui farà effetto DISPEL.

DOMINATION: Il bersaglio dovrà eseguire scrupolosamente gli ordini del lanciatore. Il bersaglio non attaccherà per nessuna ragione il lanciatore, lo vedrà come suo padrone e avrà estremo timore di disattendere le sue richieste.

ENRAGE: Il bersaglio cade in preda all'ira e attacca chi è più vicino a lui (non conta la linea di vista ma l'effettiva vicinanza) e continuerà ad attaccare il bersaglio più vicino (sia esso amico o nemico) fino al termine dell'effetto.

EXHAUSTION: Il bersaglio non può utilizzare le braccia dalle spalle in giù, che dovranno essere tenute lungo il corpo, senza possibilità alcuna di staccarle dal busto. Può tenere in mano degli oggetti ma senza utilizzarli in maniera attiva (ad esempio, deve tenere lo scudo in modo che gli dia meno protezione possibile, non può utilizzare sigilli, ecc).

FEAR: Per tutta la durata della chiamata Il bersaglio deve allontanarsi il più velocemente possibile dal lanciatore della chiamata; tenterà di farlo in ogni modo e non potrà essere fermato, senza poter fare altro se non correre e urlare.

INERTIA: Il bersaglio deve tenere i piedi saldamente piantati a terra. Qualsiasi altro movimento è concesso, fintanto che i piedi non si staccano dal suolo. MAKER'S Questa chiamata ne precede sempre un'altra, come ad esempio MAKER'S SLEEP. Il bersaglio di questa chiamata subisce normalmente l'effetto della chiamata associata, con l'unica differenza che è consapevole che non è una chiamata proveniente da un incantesimo, bensì da un potere.

MASS: Questa chiamata ne precede sempre un'altra: serve ad indicare che un particolare effetto invece di essere indirizzato su un singolo bersaglio, sarà applicato a tutti i nemici del lanciatore (es. MASS FEAR). A seguito di questa chiamata il lanciatore potrà indicare il nome di una fazione o di un gruppo per indicare meglio i bersagli. In tal caso, a subirla saranno solo i membri indicati. A questa chiamata non può mai essere dichiarato NO EFFECT, DISPEL, REFLECT o RETRIBUTION in risposta, anche se preceduti dalla chiamata MAKER'S.

MORTAL: Il bersaglio scende istantaneamente a 0 Punti Totali ed entra nel periodo di coma.

NEGATION: Il bersaglio è considerato come privo di qualsiasi potere: non può utilizzare le abilità Magia, Preghiera, Taumaturgia o qualsiasi altra abilità attivabile tramite Sigilli. Se sta lanciando un incantesimo o ne mantenendo uno attivo (come Protezione sacra, Infondere magia, ecc.) lo interrompe.

NO EFFECT: Questa chiamata viene usata dal bersaglio per indicare al lanciatore che la chiamata di cui è appena stato bersaglio non ha sortito effetto.

PARALYZE: Il bersaglio di questa chiamata dovrà restare immobile , tuttavia potrà continuare a vedere e sentire.

PAIN: Il bersaglio è preda di un forte dolore, che lo costringe a urlare e dimenarsi senza curarsi di difendersi o tantomeno attaccare. Non può lanciare incantesimi, usare oggetti o fare altro se non disperarsi; deve rimanere nel punto in cui ha subito la chiamata fino al termine del suo effetto a meno che non venga aiutato a muoversi altrove (non può correre).

POISON: Questa chiamata è sempre associata ad un'altra, come ad esempio POISON

PARALYZE: Il bersaglio di questa chiamata subisce normalmente l'effetto della chiamata associata, con l'unica differenza che è consapevole che si tratta di un effetto derivante da una pozione o potere alchemico.. REFLECT Quando una fonte dichiara questa chiamata lo fa sempre in risposta ad una chiamata appena ricevuta, rispedendola al mittente e non subendone l'effetto. Questa chiamata non può essere usata in risposta a chiamate derivanti da colpi d'armi, chiamate POISON o chiamate MAKER'S (a meno che non sia preceduta anch'essa da MAKER'S). Non può essere utilizzata in nessuna maniera come risposta a DISPEL, RETRIBUTION o ad un altro REFLECT.

REPEL: Il bersaglio deve effettuare cinque passi indietro senza poter essere fermato. Mentre effettua i cinque passi può comunque continuare a combattere, difendersi, lanciare incantesimi che non richiedono di restare fermo, ecc.

RETRIBUTION: Quando una fonte dichiara questa chiamata lo fa sempre in risposta ad una chiamata appena ricevuta, rispedendola al mittente e subendone l'effetto al tempo stesso. Questa chiamata non può essere usata in risposta a chiamate derivanti da colpi d'armi, chiamate POISON o chiamate MAKER'S (a meno che non sia preceduta anch'essa da MAKER'S). Non può essere utilizzata in nessuna maniera come risposta a DISPEL, REFLECT o ad un altro RETRIBUTION.

RUNIC: Proveniente da armi, incantesimi o altri particolari effetti, il bersaglio di questa chiamata subisce 1 danno. Non c'è alcuna differenza rispetto ad 1 danno normalmente subito, ma la chiamata RUNIC indica che il danno in questione è di fattura magica, quindi utile contro particolari tipi di avversari o in precise situazioni (ad esempio, contro l'incantesimo dei sacerdoti Protezione divina). Non ci sono effetti aggiuntivi.

SILENCE: Il bersaglio non è in grado di produrre alcun suono con la voce. Non può parlare né tantomeno lanciare incantesimi.

SLEEP: Il bersaglio cade in un sonno profondo dal quale non può essere svegliato. Per ragioni di sicurezza, se all'interno di una battaglia o in altra situazione concitata, bisogna poggiare un ginocchio a terra simulando il sonno, senza possibilità alcuna di avere armi o scudi in posizione di parata (offrendosi quindi al meglio ai colpi in arrivo).

STRIKE DOWN: Il bersaglio cade a terra toccandola almeno con la schiena prima di potersi rialzare. Se all'interno di una battaglia o in altra situazione concitata, per ragioni di sicurezza il bersaglio può evitare di gettarsi all'indietro, sedendosi almeno a terra prima di rialzarsi.

STUN: Il bersaglio sviene istantaneamente, perdendo 1 Punto Totale. Se ancora vivo, riprenderà i sensi dopo 5 minuti nel corso dei quali non potrà fare altro che restare esanime a terra.

THROUGH: Il bersaglio di questa chiamata subisce 1 danno che andrà scalato direttamente dai Punti Vita, ignorando i restanti Punti Armatura.

WEAKNESS: Il bersaglio di questa chiamata non dispone dei benefici della sua scheda: a tutti gli effetti è come se non avesse nessuna abilità (non può lanciare incantesimi, non è in grado di impugnare nessuna arma, se imbraccia uno scudo deve lasciarlo o tenerlo in modo che gli offra meno protezione possibile, le armature non gli forniscono nessuna protezione, ecc.). 6.3 Chiamate arbitrali Queste chiamate possono essere usate solo dallo Staff.

TIME IN: Segnala l'inizio o la ripresa del gioco e ha effetto su tutta l'area di gioco. Durante un **TIME FREEZE** o un **MAN DOWN** il suono del fischietto può sostituire la chiamata verbale.

TIME OUT: Segnala il termine del gioco in tutte le aree. Alcune zone di gioco possono essere dichiarate TIME OUT per esigenze logistiche o narrative.

TIME FREEZE: Chiamata in genere utilizzata in prossimità di possibili pericoli (situazioni molto pericolose per la persona, o quando qualcuno si è effettivamente ferito) o per moltissime altre situazioni di gioco. I giocatori nell'area non devono muoversi dal posto che occupano o parlare di questioni IG tra di loro, e se accade durante una battaglia o altra situazione concitata devono immediatamente inginocchiarsi o sedersi a terra, onde favorire la visibilità del luogo dell'accaduto. Il gioco verrà ripreso al TIME IN. A gioco in corso il suono del fischietto può sostituire la chiamata verbale.

6.4 Chiamate multiple?

Per una diretta semplicità di gioco non è possibile dichiarare colpi che abbiano diverse chiamate sommate tra di loro. Nel caso ti trovi nella condizione di poter scegliere tra due chiamate, deve sempre essere data precedenza a quella monouso o a cariche disponibile (pena l'utilizzo senza effetto di una delle due). Nel caso le due opzioni siano entrambe permanenti, puoi scegliere di volta in volta quale utilizzare.

6.5 Subire più chiamate contemporaneamente

Se subisci una chiamata mentre sei già sotto l'effetto di un'altra, devi giocarle entrambe rispettando i parametri dati. Ad esempio, se sei vittima di CONFUSE ed ENRAGE, sarai furente contro chi è più vicino, ma non potrai attaccarlo in nessuna maniera. Con FEAR e PARALYZE non potrai far altro che guardare terrorizzato il lanciatore senza poterti muovere. Con DOMINATION e CHARME lanciati da due fonti diverse, cercherai di accontentare entrambi fintanto che è possibile, prediligendo sempre il lanciatore della prima. Ci sono molti casi che possono verificarsi e sono tutti giocabili seguendo il buonsenso. Ovviamente, tranne nel caso le due chiamate siano state lanciate nello stesso momento, all'esaurirsi di una dovrai rispettare le condizioni dell'altra per i secondi di effetto restanti.

6.6 Chiamate con le armi

Potresti ricevere una chiamata insieme ad un colpo di spada: potrebbe essere una lama avvelenata (POISON PARALYZE), o un colpo che sbilancia (STRIKE DOWN) o incantato (RUNIC). Questi sono alcuni esempi, ma in tutti i casi quando si riceve un colpo con un'arma accompagnato da una chiamata, oltre subire gli effetti di conseguenza, dovrai comunque scalarti un danno dai Punti Totali. Anche essere immune alla chiamata (dichiarando quindi NO EFFECT) non protegge dal danno, che quindi andrà scalato dai PT normalmente.

6.7 Rumori di battaglia

Quando senti una chiamata la intendi esattamente per quello che è e hai piena coscienza di cosa è accaduto e chi l'ha causato (se riesci effettivamente a capirlo). Se senti CRUSH, anche se non vedi da dove è arrivato, ha sentito nitidamente un forte impatto. Nel caso di uno SLEEP hai percepito chiaramente un incantesimo in atto, così come per un RUNIC hai visto o avvertito un bagliore magico. Questa semplice precisazione serve per evitare fraintendimenti spiacevoli In Game, ma non vieta assolutamente di non utilizzare determinate chiamate a bassa voce di notte o in altre situazioni furtive (non in battaglia perchè risulterebbe controproducente).

7. INCANTESIMI

Per incantesimo si intende un qualcosa in grado di generare un effetto o una chiamata, mediante l'utilizzo potere, formule e sigilli. Vivendo le avventure di Vilegis ti renderai conto che esistono anche incantesimi molto potenti che non hanno bisogno di formule o altri che generano chiamate davvero particolari, ma per ora, in questo capitolo, prenderai confidenza con le dinamiche base con cui ti troverai a che fare la maggior parte delle volte. Ogni PG può scegliere tra incantesimi suddivisi in tre grandi categorie: le magie dei maghi, volte all'attacco e alla distruzione, le preghiere dei sacerdoti, indirizzate verso la protezione e la difesa, e la taumaturgia, che riesce a risanare corpo e anima con prodigiosi incantesimi. I sigilli (cartellini che vengono consegnati dallo Staff all'inizio dell'evento) sono il mezzo fisico con cui lanciare gli incantesimi.

- Le abilità Magia - Primo Cerchio e Preghiera - Primo Cerchio danno diritto a 4 sigilli giornalieri che puoi utilizzare a piacimento per lanciare gli incantesimi corrispondenti al primo cerchio. Grazie a queste abilità, si possiedono tutti gli incantesimi del primo cerchio del tipo appropriato (magia o preghiera).

- Le abilità Magia - Secondo Cerchio e Preghiera - Secondo Cerchio danno diritto a 4 sigilli giornalieri di secondo cerchio e 2 sigilli aggiuntivi di primo cerchio per un totale di 10 sigilli giornalieri.Anche in questo caso, con l'acquisizione delle abilità di secondo cerchio si possiedono tutti gli incantesimi della categoria. Non c'è modo di avere più sigilli durante la creazione del personaggio, ma potranno essere aumentati nel corso del gioco.

- L'abilità Taumaturgia dà diritto a 4 sigilli che possono essere utilizzati per gli incantesimi inerenti. Acquisire alla creazione del personaggio l'abilità Taumaturgia intensificata è l'unico modo per aumentare di 1 i sigilli iniziali dell'abilità Taumaturgia; potranno essere aumentati successivamente nel gioco. Non è possibile acquisire alla creazione del personaggio più di una fonte di incantesimi. In gioco, con il tempo, sarà però possibile impararne altre (vedi l'abilità Addestramento mentale sul Manuale di Gioco Avanzato).

7.1 Uso dei sigilli: cartellini incantesimo

Se hai una delle tre abilità suddette, all'inizio dell'evento lo Staff e i PNG addetti ti consegneranno tutti i sigilli necessari per la durata dell'evento. Avrai quindi un determinato numero di sigilli giornalieri che si ricaricheranno alla fine della giornata, cioè le 6 di mattina. È' obbligatorio, una volta ricevuti i sigilli, avere cura di scrivere il proprio nome OG e compilare il sigillo in base alla categoria di abilità utilizzata (magia, preghiera, taumaturgia, primo o secondo cerchio); se verrai trovato con sigilli non opportunamente compilati incapperai in una sanzione. Qualora dovessi perderli non potrai usufruirne per il resto dell'evento! I sigilli non sono oggetti di gioco, quindi non sono rubabili o cedibili in alcun modo. Conservare i sigilli del giorno precedente non avrà alcuno scopo in quanto non cumulabili: ogni giorno inizierai sempre con lo stesso numero di sigilli in base alle abilità possedute. È possibile utilizzare un sigillo di secondo cerchio per lanciare un incantesimo di primo cerchio.

7.2 Lanciare un incantesimo

Puoi lanciare qualsiasi incantesimo decidi sul momento e strappare il sigillo corrispondente (ad esempio Magia 1 per una magia di primo cerchio o Preghiera 2 per una preghiera di secondo cerchio). Quando decidi di lanciare un incantesimo dovrai prendere il sigillo, pronunciare la formula e strapparlo a metà al termine di essa. È obbligatorio conservare i sigilli utilizzati per eventuali controlli arbitrali, sia per quelli utilizzati su di sé, che affidati o ricevuti per via di particolari dinamiche di alcuni incantesimi (come Soccorso divino, Guarigione, Volontà salda ecc). Se vieni colpito durante il lancio dell'incantesimo (da un colpo d'arma da mischia, a distanza, da un incantesimo o una chiamata particolare) prima di strappare il sigillo, perderai la concentrazione e dovrai ricominciare la formula dall'inizio. Tranne quando espressamente indicato nel testo, per lanciare qualsiasi incantesimo c'è sempre bisogno di utilizzare un sigillo appropriato e una formula. Attenzione però, non tutti gli incantesimi hanno bisogno di formula e per riconoscerli ti basta andare per esclusione: una chiamata non generata da un colpo d'arma e non preceduta da MAKER'S o POISON, è senza dubbio un incantesimo. Qualsiasi tipo di armatura interferisce con il lancio di incantesimi: se indossi quindi un'armatura (di qualsiasi categoria) che ti fornisce Punti Armatura, non potrai utilizzare magie, preghiere o incantesimi taumaturgici e qualsiasi incantesimo che stai tenendo attivo (come ad esempio Armatura magica) cesserà di funzionare. Indossare armature come parte del costume e senza l'opportuna abilità non costituisce un problema per il lancio di incantesimi.

7.3 Incantesimi contro un bersaglio

Alcuni incantesimi influenzano direttamente un altro PG con una chiamata, in questo caso dovrai seguire la seguente procedura:

1. Tieni in mano il sigillo corrispondente all'incantesimo che vuoi lanciare
2. Una volta individuato il bersaglio, alza sopra la testa entrambe le mani che impugnano le estremità del sigillo (le mani devono essere libere se non per il sigillo!). L'unica eccezione concessa è impugnare un'arma a due mani con una sola mano aiutandosi con l'altra a strappare il cartellino, per favorire armi classiche da incantatore come bastoni, scettri, ecc. L'importante è che l'arma sia posizionata in modo da evitare il più possibile di intercettare colpi nemici, anche per sbaglio.
3. Pronuncia la formula
4. Al termine della formula attira l'attenzione del bersaglio (al quale è vietato ignorare deliberatamente quello che sta succedendo; è difficile non sentire una frase urlata da non più di 10 metri).
5. Strappa il sigillo davanti agli occhi del bersaglio che in tal modo non potrà sottrarsi all'incantesimo.
6. Dichiara la chiamata corrispondente all'incantesimo contemporaneamente allo strappo del cartellino. Ricorda che tutti gli incantesimi hanno una gittata massima di 10 metri. È molto importante attirare l'attenzione del PG prima di dichiarare la chiamata e strappare il sigillo. Qualora il bersaglio non si accorga dell'incantesimo o muoia prima di aver subito la chiamata, l'incantesimo è perduto, ma non il sigillo, se ancora non è stato strappato: per questo è importante strapparlo solo quando un PG è consapevole di essere il bersaglio di un incantesimo. Se nella confusione della battaglia vuoi richiamare l'attenzione di qualcuno o

far capire con più precisione a chi stai lanciando l'incantesimo, specifica il tuo bersaglio con elementi descrittivi (ad esempio, dopo aver recitato la formula: "tu con lo scudo blu, FEAR!"). In questo modo potrai sempre strappare il sigillo davanti ad un bersaglio consapevole. È bene specificare che queste precisazioni mirano ad avvantaggiare l'incantatore che in questo modo non spreca un sigillo contro un avversario che non si accorge di quanto sta accadendo, così come per la vittima stessa che può chiaramente vedere come la procedura viene eseguita secondo le regole.

7.4 Formule

Puoi comporre a tuo piacimento le formule dei tuoi incantesimi, che dovrai recitare al momento del lancio prima di strappare il sigillo. La formula deve essere lunga almeno 15 parole e per essere valida, durante il lancio, dovrai scandirla chiaramente e farla sentire al bersaglio. Raccomandiamo di avere una certa cura nella scelta delle parole affinché l'incantesimo non risulti ridicolo o volgare, e rovini il gioco degli altri partecipanti. I PNG di campo potranno interrogare in qualsiasi momento un PG sulla natura delle sue formule e decretarne insindacabilmente la correttezza.

7.5 Il contatore

Alcuni incantesimi (come ad esempio Armatura Magica) sono rappresentati secondo regole speciali. Un incantesimo dotato di contatore dà all'incantatore la responsabilità di scandire l'effetto fisicamente durante il gioco, in maniera chiara ed insindacabile: al termine della formula di un incantesimo con contatore, dovrai alzare una mano al di sopra della testa e segnalare con le dita il numero delle cariche riportato nella descrizione dell'incantesimo. Successivamente dovrai scalare in tempo reale tale valore via via che l'effetto va esaurendosi, secondo le regole dell'incantesimo usato. Il valore indicato dovrà sempre essere chiaramente visibile e non può essere lanciato nessun altro incantesimo mentre quello con contatore è attivo. Con la mano libera puoi combattere, portare oggetti e compiere azioni simili; al contrario, la mano ed il braccio impegnati nel contatore non potranno fare altro (neppure imbracciare uno scudo o altre funzioni passive). Ad esempio, nel caso di Armatura Magica inizierai con tre dita alzate e ne scalerai una ogni volta che sarai colpito; quando sarai colpito la terza volta, l'incantesimo sarà esaurito e potrai abbassare il braccio e utilizzarlo per qualsiasi altra cosa. Fingere di avere un incantesimo con contatore attivo è una scorrettezza in gioco e in quanto tale sanzionabile.

7.6 Descrizione degli incantesimi

In questo paragrafo sono descritti tutti gli incantesimi disponibili per maghi, sacerdoti e taumaturghi che abbiano acquistato le relative abilità. Legenda Azione: se per essere lanciato un incantesimo ha bisogno di particolari procedure, vengono descritte in questa voce. I paragrafi precedenti descrivono comunque la procedura standard; inoltre qualsiasi incantesimo ha sempre bisogno che un sigillo sia utilizzato (tranne dove diversamente specificato). Descrizione: spiegazione di cosa accade In Game, definizione della durata e delle chiamate effettuate o subite. Ricorda che una chiamata quando non diversamente specificato dura sempre 30 secondi. Nota bene: specifiche o accorgimenti per la corretta interpretazione dell'incantesimo da parte di chi

lo utilizza e di chi lo riceve.

MAGIE PRIMO CERCHIO

Charme

Descrizione: questo incantesimo va lanciato su un oggetto di modeste dimensioni che è possibile tenere in una mano, come una moneta, un boccale o una spada (va lanciato su un singolo oggetto: non un cesto di frutta, un sacchetto di monete ecc, ma solo un frutto, una moneta e così via). L'oggetto deve passare fisicamente dalla mano del PG a quella del bersaglio: non sarà quindi possibile lanciarglielo, nasconderglielo in tasca, ecc. Appena il bersaglio prende l'oggetto, il PG deve dichiarare "CHARME per 1 ora".
Nota bene: per ulteriori informazioni su limitazioni e dinamiche della chiamata CHARME, vedere il capitolo Chiamate di questo manuale.
Nota bene II: il PG non può lanciare altri incantesimi fintanto che questo rimane attivo.
Nota bene III: l'incantesimo rimane attivo finché il PG tiene in mano l'oggetto. Se l'oggetto lascia la mano del PG, l'effetto si considera perso.
Nota bene IV: dopo aver lanciato l'incantesimo, va scritto sul sigillo data e ora dell'applicazione e una breve descrizione dell'oggetto incantato (più dettagliata possibile). Il sigillo andrà strappato davanti al bersaglio solo alla dichiarazione della chiamata.
Nota bene V: se il bersaglio è in grado di dichiarare DISPEL tramite incantesimi o altro, non può farlo dopo aver effettivamente preso l'oggetto e quindi fatto scattare l'incantesimo. Ovviamente se ne è in grado può sempre dichiarare NO EFFECT.

Confusione

Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando CONFUSE. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata CONFUSE.

Infondere Magia

Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma continuando a ripetere la formula. Descrizione: il prossimo colpo sferrato con l'arma in questione permetterà di utilizzare la chiamata RUNIC.
Nota bene: l'incantesimo dura fintanto che il mago continua a ripetere la formula, ma si interrompe immediatamente una volta sferrato il colpo.
Nota bene II: se il colpo va a vuoto, il mago può riprendere a ripetere la formula e provare di nuovo a colpire; l'incantesimo termina se viene parato o colpisce con successo il bersaglio.
Nota bene III: l'incantesimo può essere utilizzato solo su un'arma brandita dal mago; perdere il contatto con l'arma mette termine all'incantesimo.

Paura

Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando FEAR. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata FEAR.

Riparazione

Azione: toccare l'oggetto distrutto dalla chiamata CRUSH, recitare la formula e strappare il sigillo. Descrizione: l'oggetto toccato viene riparato.

Silenzio
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando SILENCE. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata SILENCE.
Nota bene: utilizzare la chiamata SILENCE su un bersaglio che sta lanciando un incantesimo ne ferma il lancio solo se il sigillo non è ancora stato strappato. In caso contrario il bersaglio lancerà comunque il suo incantesimo, per poi subire gli effetti di SILENCE.

Magie secondo cerchio

Armatura Magica
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma a una mano, alzando al tempo stesso una mano a contatore segnalando 3 cariche. Descrizione: questo incantesimo conferisce al mago un Punto Armatura aggiuntivo per ogni carica di contatore. Ogni volta che viene colpito, il contatore scalerà di un punto fino al suo esaurimento.
Nota bene: per le regole del contatore fare riferimento al paragrafo omonimo in questo capitolo.

Dissolvi Incantesimi
Azione: attirare l'attenzione del bersaglio che ha appena dichiarato la chiamata derivante da un incantesimo (o che sta ancora pronunciando la formula) e strappare davanti a lui il sigillo dichiarando DISPEL. Sarà cura del PG richiamare l'attenzione sia del bersaglio sia di chi ha eventualmente subito la chiamata per segnalargli che l'incantesimo non ha avuto effetto. Descrizione: l'incantesimo bersaglio non ha effetto, ma il bersaglio strappa comunque il cartellino come se fosse stato lanciato con successo.
Nota bene: questo incantesimo ha effetto unicamente contro chiamate che derivano da incantesimi, vedi descrizione della chiamata DISPEL per ulteriori specifiche .
Nota bene II: questo incantesimo non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata.
Nota bene III: è possibile usare questo incantesimo contro altri incantesimi con contatore in uso dal bersaglio (ad esempio Armatura Magica), contro incantesimi attivi (come Protezione Sacra), contro incantesimi pronti a essere scaricati (come Infondere Magia fintanto che il colpo non viene dichiarato) o per dissolvere l'effetto di una chiamata che sta già influenzando un bersaglio (come su un PG addormentato dall'effetto dell'incantesimo Sonno).

Sonno
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando SLEEP. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata SLEEP.

Preghiere primo cerchio

Infondere Benedizione

Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma continuando a ripetere la formula. Descrizione: il prossimo colpo sferrato con l'arma in questione permetterà di utilizzare la chiamata BLESS.
Nota bene: l'incantesimo dura fintanto che il sacerdote continua a ripetere la formula, ma si interrompe immediatamente una volta sferrato il colpo.
Nota bene II: se il colpo va a vuoto, il sacerdote può riprendere a ripetere la formula e provare di nuovo a colpire; l'incantesimo termina se viene parato o colpisce con successo il bersaglio.
Nota bene III: l'incantesimo può essere utilizzato solo su un'arma brandita dal sacerdote; perdere il contatto con l'arma mette termine all'incantesimo.

Parlare con i morti

Azione: recitare la formula toccando il bersaglio mantenendo il contatto per un minuto, al termine del quale strappare il sigillo. Descrizione: il bersaglio dell'incantesimo deve essere un cadavere che morto da meno di un giorno: il PG potrà comunicare con l'Essenza, che risponderà a tre domande. Le risposte che verranno fornite non saranno necessariamente veritiere visto che l'Essenza in questione manterrà l'allineamento morale che aveva in vita, e riconoscerà eventuali amici o nemici.
Nota bene: il bersaglio non deve essere in coma in quanto considerato ancora vivente. Un bersaglio a cui sono appena scaduti i 10 minuti di coma è invece valido.
Nota bene II: sarà cura del PG durante il minuto di contatto dare delucidazioni al bersaglio su come giocare questo effetto.

Protezione Sacra

Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e posizionare le mani verso l'alto al di sopra della testa, continuando a impugnare le due metà del sigillo strappato. Descrizione: questo incantesimo protegge il sacerdote dai danni inflitti dalle armi. Per tutta la durata di questa preghiera il sacerdote non potrà correre.
Nota bene: questo incantesimo dura finché il sacerdote continua a ripetere la formula (le stesse esatte 15 parole, senza poterne dire altre) tenendo le mani al di sopra della testa impugnando le due metà del sigillo strappato.
Nota bene II: l'incantesimo si interrompe se il PG viene ferito da armi con la chiamata BLESS o RUNIC, se subisce chiamate che gli impediscono di interpretare correttamente la preghiera (ad esempio FEAR, SLEEP, PARALYZE, ecc.), o se bersaglio di una chiamata DISPEL o SILENCE.
Nota bene III: l'incantesimo non protegge dai danni causati dalle armi d'assedio.

Richiamo

Azione: attirare l'attenzione di un bersaglio entro 10 metri e strappare davanti a lui il cartellino dichiarando CALLING. Descrizione: il bersaglio di questa preghiera subisce la chiamata CALLING.

Repulsione
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando REPEL. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata REPEL. Soccorso divino Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e bendare il bersaglio. Descrizione: replica istantaneamente gli effetti di una cura fatta con l'abilità

Soccorso
Nota bene: il bersaglio deve essere in coma e gli deve essere applicata una benda bianca subito dopo aver strappato il sigillo. Metà del sigillo utilizzato deve essere consegnato al bersaglio.

Preghiere secondo cerchio

Dissolvi incantesimi
Azione: attirare l'attenzione del bersaglio che ha appena dichiarato la chiamata derivante da un incantesimo (o che sta ancora pronunciando la formula) e strappare davanti a lui il sigillo dichiarando DISPEL. Sarà cura del PG richiamare l'attenzione sia del bersaglio sia di chi ha eventualmente subito la chiamata per segnalargli che l'incantesimo non ha avuto effetto. Descrizione: l'incantesimo bersaglio non ha effetto, ma il bersaglio strappa comunque il cartellino come se fosse stato lanciato con successo.
Nota bene: questo incantesimo ha effetto unicamente contro chiamate che derivano da incantesimi, vedi descrizione della chiamata DISPEL per ulteriori specifiche .
Nota bene II: questo incantesimo non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata.
Nota bene III: è possibile usare questo incantesimo contro altri incantesimi con contatore in uso dal bersaglio (ad esempio Armatura Magica), contro incantesimi attivi (come Protezione Sacra), contro incantesimi pronti a essere scaricati (come Infondere Magia fintanto che il colpo non viene dichiarato) o per dissolvere l'effetto di una chiamata che sta già influenzando un bersaglio (come su un PG addormentato dall'effetto dell'incantesimo Sonno).

Paralisi
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando PARALYZE. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata PARALYZE.

Volontà salda
Azione: il sacerdote officia un piccolo rito della durata di 1 minuto in presenza del bersaglio che riceverà l'incantesimo, al quale consegnerà al termine del rito il proprio sigillo di Preghiera - Secondo Cerchio, non strappato. Descrizione: questa preghiera conferisce al bersaglio la possibilità di dichiarare NO EFFECT al primo incantesimo subito, strappando immediatamente il sigillo ricevuto. La preghiera si esaurisce quando il primo incantesimo bersaglia il PG o alla scadenza della durata della preghiera, che è di una giornata, cioè fino alle 6 del mattino. Non è possibile decidere di subire gli effetti di un incantesimo o meno: ad essere annullato sarà sempre il primo incantesimo subito, ad eccezione di incantesimi che fanno recuperare Punti Totali.
Nota bene: questa preghiera non funziona contro incantesimi o poteri preceduti dalla chiamata MAKER'S

Nota bene II: non è possibile ricevere più di un incantesimo Volontà salda contemporaneamente e non è possibile ricevere contemporaneamente sia questa preghiera che Scudo magico.
Nota bene III: il sigillo consegnato non viene dissolto dalla chiamata DISPEL, ma comunque non protegge da essa.
Nota bene IV: per poter utilizzare il sigillo il bersaglio deve avere la possibilità materiale di strapparlo, non deve quindi essere legato, in coma, ecc.
Nota bene V: in nessun caso questa preghiera protegge da chiamate ricevute da colpi d'arma o da chiamate POISON.

TAUMATURGIA

Guarigione

Azione: recitare la formula toccando il bersaglio mantenendo il contatto per un minuto, al termine del quale strappare il sigillo. Descrizione: il bersaglio recupera tutti i Punti Totali persi. Nota bene: metà del sigillo utilizzato deve essere consegnato al bersaglio, che dovrà mostrarlo in caso di controlli arbitrali.

Libertà dell'Essenza

Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e toccare il bersaglio. Descrizione: subito dopo aver recitato la formula e strappato il sigillo, il bersaglio viene immediatamente liberato dalle seguenti chiamate: PARALYZE, SLEEP, CHARME e PAIN (anche se derivanti da POISON).

Legame della vita

Azione: il PG officia un piccolo rito della durata di 1 minuto in presenza del bersaglio, dopodiché strappa il sigillo. Descrizione: il bersaglio di questo incantesimo torna in vita recuperando tutti i suoi Punti Totali. Il bersaglio deve essere un PG morto (terminati i 10 minuti di coma) e non deve essere morto da più di 10 minuti. L'incantesimo guarisce anche il bersaglio dalla Stasi.
Nota bene: l'incantesimo può essere utilizzato solo all'interno di Un Campo o Focolare.
Nota bene II: metà del sigillo utilizzato deve essere consegnato al bersaglio, che dovrà esibirlo in caso di controlli arbitrali.

8. ALCHIMIA

L'alchimia è un potente mezzo per ottenere ogni sorta di beneficio tramite le pozioni, che sono divise in tre grandi categorie:
elisir, composti da bere atti al potenziamento,
unguenti, da applicare per rinsaldare, potenziare e alterare,
veleni, volti a infliggere effetti negativi.
Un alchimista conosce e sa creare pozioni in base alle abilità che ha acquistato alla creazione del PG o in seguito con i Punti Esperienza. In questo capitolo troverai tutte le pozioni.

8.1 ALCHIMIA BASE E SPECIALIZZAZIONI

Come detto esistono tre rami di pozioni: approfondire le tecniche in un determinato campo consente di creare nuove pozioni. Utilizzando solo le abilità base, un alchimista arriva a conoscere tante più pozioni quanti punti spende nella propria scheda, ma anche in seguito, studiando, potrà apprendere con le sue specializzazioni nuove e potenti pozioni. Di seguito sono riportate le varie pozioni che un alchimista conosce in base alle abilità possedute, con una breve descrizione per ognuna:

- Alchimia

Elisir della Calma - rende immuni alla prima chiamata CONFUSE subita
Unguento della Sospensione - il bersaglio è sotto l'effetto dell'abilità Sospensione
Veleno della Paranoia - il bersaglio subisce la chiamata FEAR verso chi si avvicina

- Specializzazione alchemica - Elisir

Elisir del Cuor di Pietra - rende immuni alla prima chiamata CHARME subita

- Specializzazione alchemica - Unguenti

Unguento della Confusione - usato su un'arma, permette di colpire dichiarando POISON CONFUSE

- Specializzazione alchemica - Veleni

Veleno dello Charme - il bersaglio subisce POISON CHARME

- Specializzazione in Elisir e Unguenti

Elisir della Sintonia marziale - si guadagnano diverse abilità relative al combattimento

- Specializzazione in Unguenti e Veleni

Unguento del Soccorso - il bersaglio viene curato con una benda bianca come se avesse beneficiato dell'abilità Soccorso

- Specializzazione in Elisir e Veleni

Veleno del Sonno - il bersaglio subisce la chiamata SLEEP

- Specializzazione in Elisir, Unguenti e Veleni

Elisir dell'Equilibrio - rende immuni alla prima chiamata REPEL subita

Unguento della Medicina - il bersaglio viene curato con una benda rossa come se avesse beneficiato dell'abilità Medicina
Veleno della Paralisi - il bersaglio subisce la chiamata PARALYZE

9. GLIFI

CARTELLINI OGGETTO Un glifo è un potente vincolo che assicura ad un oggetto determinati poteri, che si tratti di armi o oggetti incantati, pozioni o altro, In Game il glifo (Out Game il cartellino) ne sancisce le proprietà. A tutti gli effetti un glifo è un elemento di gioco che permette ad occhio nudo di distinguere un oggetto comune da uno di fattura particolare; senza glifo l'oggetto è privo di qualsiasi potere. Se il glifo non è accompagnato da un oggetto fisico (o se lo è, ma l'oggetto non risponde alla descrizione), non conferisce nessun potere ma ha comunque valenza di gioco, quindi può essere scambiato, sottratto, ecc. Per maggiori informazioni sui furti IG dei glifi, consultare il paragrafo omonimo nel capitolo Extra.

9.1 Dettagli del glifo Un glifo contiene molte informazioni:

- Il nome In Game dell'oggetto
- Se fa parte di una delle tre categorie di risorse di creazione, come i reagenti alchemici, gli auxilia o i minerali
- Tre lucchetti indicano se l'oggetto è a uso singolo (in tal caso va strappato nell'utilizzo), o se invece è duraturo e quindi se può essere rinnovato o meno; le risorse di creazione sono da intendersi sempre ad uso singolo
- Ogni glifo ha infatti una durata espressa nel campo "Scadenza", in cui è indicato l'ultimo evento in cui sarà attivo
- Le abilità Erboristeria, Esaminare e Percezione magica permettono di avere ulteriori informazioni sull'oggetto, se sono presenti i codici corrispondenti
- Sul retro sono riportati i poteri dell'oggetto: se conferisce un'abilità per la quale non hai però i requisiti, non puoi beneficiarne. Parimenti, se conferisce un'abilità che già possiedi non ottieni nessun vantaggio aggiuntivo. Potrebbe a volte essere necessaria un'altra abilità (come Canalizzatore) per attingere ai poteri dell'oggetto.
- Un glifo descrive anche l'oggetto: se riporta la dicitura "spada" non potrà essere apposto su una "lancia", così come una "collana" non può essere un "bracciale": il glifo deve sempre essere apposto (legato tramite uno spago ad esempio) su un oggetto congruo alla descrizione, nella maniera migliore possibile per favorire un veloce controllo dello Staff.
- Alcuni rari e particolari glifi sono indissolubilmente legati all'oggetto stesso: un cartellino di questo tipo riporta nella descrizione, oltre che la tipologia dell'oggetto anche la dicitura "oggetto unico". Il cartellino riporta le stesse informazioni di un glifo normale, ma deve essere sempre accompagnato dall'oggetto fisico in questione: può anche essere apposto su un altro oggetto simile, ma solo sotto convalida dello Staff.

10. EXTRA

10.1 Contesto di gioco, vestiario e comportamento

Per quanto sia possibile una certa libertà di interpretazione e di caratterizzazione del PG, Eldridge's Bridges Age of Portals rimane un gioco di ruolo dal vivo con tema medievale-fantasy. Per questo motivo, per evitare una deriva completa che snaturi l'atmosfera che il gioco vuole mantenere, lo Staff si riserva il diritto di vietare eventuali PG particolarmente bizzarri o incoerenti con il contesto, così come elementi di equipaggiamento troppo stonati. Nulla vieta di interpretare un guerriero diverso dall'ordinario, un mago maledetto o spaziare verso un vestiario più rinascimentale e così via, ma come è logico pensare un cowboy armato di pistole o un soldato tecnologico proveniente da un lontano futuro non troverebbero il loro naturale spazio all'interno dell'evento. Nel rispetto altrui si devono evitare riferimenti offensivi verso religioni esistenti, etnie e tendenze politiche. Le uniche linee guida che lo Staff indica nel concepire il PG sono come sempre il buon senso e la coerenza. Saranno sempre oggetto di richiamo, di sanzione o persino di allontanamento situazioni di gioco che mettono a disagio il resto dei giocatori: Eldridge's Bridges Age of Portals è un gioco, e come tutti i giochi è bello finchè tutti sono corretti. Contatti fisici non voluti, situazioni di gioco ambigue o esagerazione nel trattare alcuni temi, insulti moderni o in dialetto che possono facilmente essere fraintesi in una situazione concitata, troveranno sempre una linea dura da parte dello Staff.

10.3 Conio

In gioco sono presenti monete d'oro e gemme che possono essere utilizzate per scambi e commercio.

10.4 Furti In Game

Il furto IG è permesso solo se si tratta di monete IG di Eldridge's Bridges Age of Portals o di oggetti muniti di glifi (cartellini): sei tenuto a seguire scrupolosamente le seguenti regole! È molto importante ricordare che gli oggetti con glifo sono di proprietà di altri giocatori o dell'organizzazione e sarà quindi necessario osservare la massima attenzione nel non trafugarli "per sbaglio". Si consiglia di leggere con attenzione il capitolo dei glifi (cartellini oggetto) in questo stesso manuale per comprenderne le specifiche relative al gioco. Per sottrarre un determinato oggetto basta semplicemente impossessarsi del glifo: per tale ragione i cartellini devono essere sempre legati all'oggetto nella maniera migliore per non rendere difficile il furto per mere questioni OG. Evita quindi l'uso di fascette o nastro adesivo, che rovinerebbero inoltre la componente scenica; ogni glifo deve essere posizionato anche per favorire un rapido controllo da parte dello Staff. Sarà solo la bravura del "ladro" a misurare la difficoltà nel sottrarre il glifo dall'oggetto nel caso sia addosso ad un altro giocatore; sono vietate però azioni concitate (come strapparlo al volo, ad esempio) che possano inoltre mettere in pericolo il depredato, soprattutto nel caso che il glifo sia collegato ad oggetti posti in parti delicate (come la testa, il collo, ecc.). Nel caso di glifi con la dicitura "oggetto unico", bisognerà trafugare l'intero oggetto, e subito dopo la "riuscita del colpo" contattare un Arbitro, un Game Master o un PNG di campo (proprio o della vittima del furto), specificando la persona alla quale si è

sottratto l'oggetto e/o il luogo nel quale prima era riposto. Nel caso si tratti di un oggetto di proprietà di un altro giocatore (e non dell'organizzazione), lo Staff o i PNG si occuperanno di consegnare il cartellino al giocatore "ladro" che dovrà subito apporlo ad un oggetto di sua proprietà congruo all'oggetto in questione, mentre l'oggetto fisico verrà riconsegnato OG al PG derubato. È ovvio che in casi diretti (come ad esempio rubare l'oggetto ad un giocatore catturato o morto), la procedura può essere fatta direttamente tra le due parti, a patto che il depredato sia conscio dell'azione Out Game. È importante ricordare che va notificato allo Staff quanto prima questo tipo di furto, in quanto l'oggetto potrebbe anche appartenere ad un altro giocatore. Queste procedure (prendere l'oggetto e portarlo da un PNG/Staff o mettersi d'accordo direttamente con il depredato) possono essere applicate anche nel caso il glifo non abbia la dicitura "oggetto unico", perché magari il furto è stato fatto velocemente o il glifo era legato in maniera troppo stretta per essere slegato facilmente. L'importante è sempre la trasparenza dell'azione: un PG derubato non deve mai chiedersi troppo a lungo che fine ha fatto il suo oggetto con glifo. Non è possibile sottrarre oggetti non muniti di glifo, per nessuna ragione. Un glifo non collegato ad un oggetto non fornisce nessun potere ma è comunque possibile essere depredati di glifi (di qualsiasi tipo) non ancora legati ad un oggetto. E' sempre preferibile notificare allo staff i furti di glifi. I furti sono ammessi solo nell'area di gioco: per evitare spiacevoli episodi si ricorda che in qualsiasi altro caso, o nel caso di vizi nella procedura suddetta, i furti saranno considerati Out Game, quindi passibili di sanzionamento massimo e rimandati alle autorità competenti. Gli unici oggetti che ovviamente sfuggono a questa dinamica sono le monete di gioco Battle for Vilegis.

10.5 Perquisizione

Durante lo svolgimento del gioco è possibile perquisire un altro PG privo di sensi per trovare oggetti che tiene nascosti su di sé. Per effettuare la perquisizione, devi simulare l'azione vistosamente per una durata minima di 60 secondi durante i quali qualsiasi interruzione vanificherà il tentativo. Dovrai quindi comportarti come se stessi svuotando tasche e cercando dentro scarselle, borse e quant'altro, ma non effettivamente frugandovi dentro: alcuni giocatori potrebbero non gradire un contatto fisico di questa natura, o portare con sé oggetti OG che potrebbero essere smarriti durante l'operazione. Al termine della procedura, se tutto è stato svolto correttamente, il PG perquisito è tenuto a consegnarti tutti gli oggetti In Game che portava con sé (monete, glifi, ecc.). Ricorda che è severamente vietato non consegnare materiali di gioco dopo la perquisizione. Per ulteriori informazioni sul furto In Game, consultare il paragrafo precedente.

10.6 Rapimento

Durante lo svolgimento dell'evento potrebbe capitare che un PG venga rapito dai suoi avversari. In questi casi, per evitare di creare situazioni spiacevoli che possono ledere l'atmosfera di gioco, è necessario seguire una semplice regola: non è possibile trattenere per più di mezz'ora un PG contro la sua volontà, a meno che il giocatore che lo interpreta sia d'accordo nel prolungare questo periodo di tempo. Detto questo, va ricordato che nel rispetto del buon senso e del gioco altrui, il rapimento non dovrebbe essere semplicemente un espediente per eliminare un avversario, ma anche e soprattutto un'occasione di interpretazione. Interagire

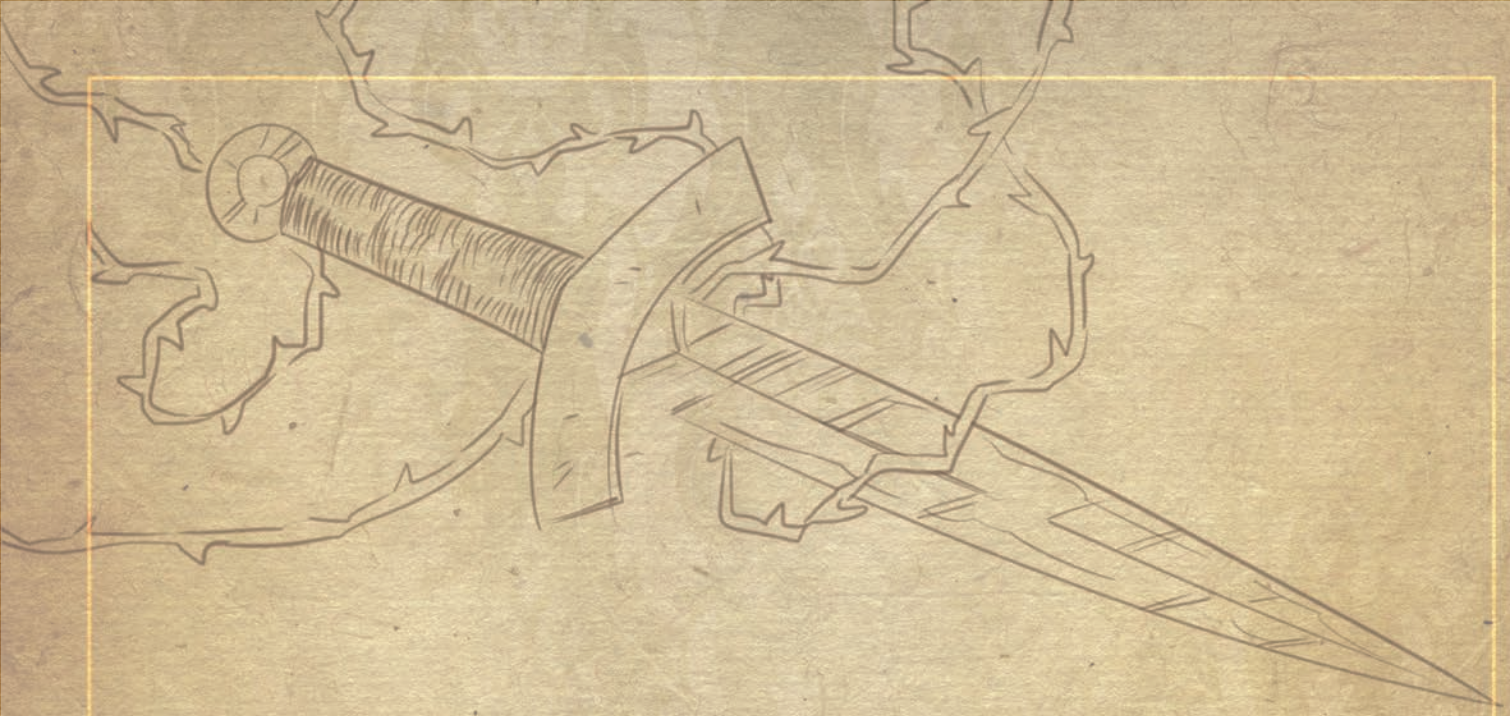
con un carceriere, dare una possibilità di fuga, ecc. sono sicuramente situazioni di gioco più stimolanti rispetto al rimanere isolati per 30 minuti senza nulla da fare. Per avere un'idea su cosa è possibile fare per rendere il rapimento un'occasione di gioco stimolante basta rispondere alla domanda: "se io fossi rapito/a da altri PG, cosa mi piacerebbe poter fare?". Ovviamente immancabili devono essere il buon senso e la sicurezza. Ad esempio, per immobilizzare un PG potrebbero bastare due giri di corda attorno ai polsi senza annodarla (quindi lasciandolo in realtà completamente libero OG), o qualunque altro metodo sicuro metta d'accordo ambo le parti, il tutto nel massimo rispetto della sicurezza e del buon senso (vedi paragrafo successivo). Comportamenti che ledono il gioco altrui potranno essere sanzionati al pari di qualunque altra azione scorretta durante l'evento. 10.7 Immobilizzare un giocatore E' possibile immobilizzare In Game un giocatore mediante corde o catene a patto che non sia davvero immobilizzato Out Game: qualsiasi contravvenzione a questa regola sarà punita severamente. Per "legare" le mani di un PG basta avvolgere intorno ai polsi un po' di corda, senza stringere e senza fare effettivamente un nodo. In questo modo sembrerà visivamente legato, ma per qualsiasi evenienza OG sarà in realtà libero. Stessa cosa vale per immobilizzare le gambe o l'intero corpo, così come se si usano catene, vere o simulate che siano, e addirittura un lucchetto (che sarà "chiuso", ma in un punto tra gli anelli che non intrappola realmente il bersaglio). L'importante è che chi viene immobilizzato lo sia sempre per finta.

11. SANZIONI ARBITRALI

Preservare il gioco, renderlo fruibile per tutti e soprattutto far rispettare le regole di sicurezza all'interno dei combattimenti, sono prerogative che assicurano il divertimento di tutti ed è compito di ogni giocatore adottare un comportamento sportivo: quello che pratichiamo è un fantastico hobby, fatto per unire e riunire tante persone accomunate dalla passione per il gioco di ruolo dal vivo. È compito degli organizzatori assicurare che questo spirito venga preservato, ed è per questo che in caso di scorrettezze saranno comminate sanzioni in base alla gravità dell'accaduto. Esistono tre gradi di sanzioni possibili, accanto alle quali abbiamo riportato alcuni esempi (da evitare!):

- Nota di 1° grado: viene data per azioni errate scaturite da lacune nella conoscenza del regolamento, o per tentativi di interpretarne le regole a proprio vantaggio. Un giocatore che adotta comportamenti pericolosi durante il gioco è altresì passibile di sanzione, così come chi eccede in comportamenti antisportivi che ledono il gioco altrui, ecc.
- Nota di 2° grado: è un sanzionamento più grave per chi ha ecceduto in una delle dinamiche sopra esposte. Ad esempio, un giocatore che colpisce con troppa foga e/o intenzionalmente l'avversario con lo scopo di nuocergli sarà sanzionato in questa maniera così come chi infrange le regole in modo reiterato.
- Nota di 3° grado: viene comminata quando un giocatore adotta comportamenti fortemente pericolosi per sé e per gli altri, causando o meno danni. Ad esempio, aggirarsi in stato di ebbrezza disturbando il gioco non è solo sgradevole per gli altri giocatori, ma anche pericoloso per se stessi. Inoltre un giocatore già redarguito per altre infrazioni può vedersi sanzionare con una nota di questa gravità. Sporcare l'area di gioco, danneggiare scenografie o materiale di proprietà dell'organizzazione verrà punito con la nota appropriata in base alla gravità dei fatti. Come detto questi sono solo alcuni degli esempi delle possibili motivazioni per un sanzionamento (molte altre sono citate nel resto del Manuale di Gioco, soprattutto per ciò che concerne la sicurezza), ma al buon giocatore basterà ricordare che un gioco corretto, il buon senso e un occhio sempre alla sicurezza, assicureranno di non vedersi mai sanzionati. Inoltre non tutte le mancanze saranno punite subito con una defezione arbitrale: errori che non hanno influito troppo sul gioco altrui, soprattutto se vedono protagonisti giocatori neofiti, saranno solo oggetto di un richiamo verbale; il nostro interesse è nel promuovere la correttezza del gioco, facendolo comprendere specialmente a chi vi si avvicina per la prima volta. Un giocatore che però supera per somma di sanzioni il
4° grado complessivo, o che commette un atto di estrema gravità a prescindere dalle sanzioni sinora ricevute, o se persiste in comportamenti sgradevoli, antisportivi o che disturbano il gioco, sarà espulso dall'evento. Lo Staff si riserva il diritto di estendere l'espulsione all'allontanamento da tutti gli eventi Eldridge's Bridges Age of Portals.

In qualsiasi momento durante l'evento, e per qualsiasi ragione, il giudizio dello Staff è inappellabile. Sindacare su una nota ricevuta non farà altro che aggravare la stessa. Dopo un certo periodo, un grado di sanzione viene eliminato se il giocatore non è stato sanzionato nel frattempo.



MANUALE AVANZATO

1. APPRENDERE NUOVE ABILITA'

Abilità, pozioni, incantesimi: tutto ha bisogno di tempo, ma soprattutto di gioco. È importante considerare, prima di gettarsi a capofitto in questo Manuale, che tutti gli elementi aggiuntivi delle Accademie non sono altro che un veicolo per il gioco: l'obiettivo è quello di divertirsi utilizzando determinate meccaniche, donandogli una vasta gamma di opzioni di gioco diverse.

1.1 Abilità avanzate

Per essere apprese hanno come unico requisito di possedere i Punti Esperienza necessari, esattamente come funziona per le abilità base acquisite dopo la creazione del PG, tuttavia dovranno essere apprese in gioco in lezioni specifiche o dopo particolari eventi. Il processo di apprendimento è quindi molto semplice: cerca un Maestro che insegna l'abilità che ti interessa, segui la lezione indicata, spendi i Punti Esperienza per acquistarla definitivamente e farla trascrivere sulla scheda da PNG o Staff.
Le abilità avanzate non possono mai essere acquisite in fase di creazione del PG.

1.2 Attenzione alle regole

• Qualsiasi abilità, una volta acquisita, viene trascritta sulla scheda personaggio. Può essere appresa massimo un'abilità Avanzata ad evento
• Finché non hai scritto sulla tua scheda il potere acquisito, qualsiasi esso sia (dalle abilità, agli incantesimi, alle pozioni e così via), non hai quel potere!
• È molto importante ricordare che ottenere un nuovo potere è un attestato di fiducia dello Staff verso un giocatore: molto del materiale presente in questo Manuale innesca e crea una moltitudine di occasioni di gioco diverse, ma deve essere ben gestito e giocato soprattutto dai PG che ne stanno beneficiando.
• A giudizio dello Staff, qualsiasi cattivo utilizzo di abilità di Avanzate (reiterato o meno) ne comporta la sospensione o la revoca in base alla gravità del fatto.

2. ABILITÀ

Per ogni abilità sono riportati i tipici Maestri che la insegnano, eventuali altre abilità che bisogna conoscere per poterla apprendere, e la sua descrizione. Vicino al nome dell'abilità c'è un numero tra parentesi, è il numero di Punti Esperienza necessari per acquisirla. Quando ci sono più numeri, vuol dire che l'abilità può essere acquisita più volte: per ogni acquisto vanno spesi i Punti Esperienza indicati.

Addestramento mentale (2): Guaritori, Maghi, Sacerdoti Requisito: Magia - Primo Cerchio o Preghiera - Primo Cerchio o Taumaturgia Se il PG intende acquisire un'altra abilità che usa sigilli tra magia, preghiera o taumaturgia oltre a quella che già ha, dovrà necessariamente possedere questa abilità prima di poter spendere Punti Esperienza in una nuova branca di incantesimi.

Assassinare (5): Esploratori e Assassini, Requisiti: Arma a una mano Capacità di dichiarare MORTAL. Il colpo deve essere portato in sicurezza sulla schiena dell'avversario, colpendo solo ed esclusivamente di taglio con un'arma senza anima da taglio di lunghezza compresa tra i 15 e i 45 cm.
Nota bene: non è permesso impugnare/trasportare nulla nell'altra mano quando si utilizza questa abilità. Nota bene II: il colpo deve essere portato sempre da dietro la vittima.

Aura rinforzata (3): Maghi, Sacerdoti Requisito: la conoscenza di un incantesimo dotato di contatore Il punteggio del contatore di un incantesimo a scelta dell'incantatore è aumentato di 1 al momento del lancio. Il punteggio del contatore non potrà comunque essere mai superiore a 5.
Nota bene: questa abilità può essere acquisita più volte, assegnandola ogni volta ad un diverso incantesimo, o più volte allo stesso.

Bilanciamento (4): Combattenti, Esploratori Requisito: Ambidestria, Arma a una mano Fintanto che il PG impugna due armi a una mano, può dichiarare NO EFFECT alla chiamata REPEL.
Nota bene: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui il REPEL si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.

Canalizzazione rinforzata (3): Guaritori, Maghi, Sacerdoti Requisito: Canalizzatore Il PG è in grado di offrire il suo potere da canalizzatore ogni giorno a tutti i rituali a cui desidera partecipare.

Cerusico esperto (2): Guaritori Requisiti: Soccorso, Sospensione Mentre il PG sta prestando cure attraverso l'abilità Soccorso o Medicina, il suo bersaglio è considerato sotto l'effetto dell'abilità Sospensione.

Cerusico da battaglia (4): Guaritori Requisiti: Soccorso, Cerusico da campo Permette di utilizzare l'abilità Soccorso su tre persone contemporaneamente. Nota bene: le tre persone non devono essere distanti tra di loro più di due metri.

Combattente arcano (4/3/3): Maghi Requisiti: Canalizzatore Il PG ottiene un sigillo al giorno di tipo potere. Strappandolo, il prossimo colpo sferrato dichiarerà la chiamata RUNIC.
Nota bene: una volta strappato il sigillo, non è permesso trattenere il colpo (il prossimo colpo sferrato sarà necessariamente RUNIC).
Nota bene II: il potere viene considerato utilizzato anche se il colpo viene parato, ma non se va a vuoto.
Nota bene III: una volta strappato il sigillo, se non utilizzato il colpo RUNIC rimane pronto fino al termine della giornata (fino alle 6 di mattina).
Nota bene IV: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Combattente leggero (4): Esploratori Requisito:Armature leggere Capacità di trarre massimo vantaggio da un'armatura di categoria I. Se il totale dei Punti Armatura conferiti raggiunge 2 o più, l'armatura conferirà 1 Punto Armatura aggiuntivo.
Nota bene: il PG dovrà indossare solo armature rientranti nella categoria I.
Nota bene II: i 2 PA richiesti devono essere raggiunti senza beneficiare dell'arrotondamento. L'elmo non viene calcolato ai fini di questo conteggio.

Combattente sacro (4/3/3): Sacerdoti Requisiti: Canalizzatore Il PG ottiene un sigillo al giorno di tipo potere. Strappandolo, il prossimo colpo sferrato dichiarerà la chiamata BLESS.
Nota bene: una volta strappato il sigillo, non è permesso trattenere il colpo (il prossimo colpo sferrato sarà necessariamente BLESS).
Nota bene II: il potere viene considerato utilizzato anche se il colpo viene parato, ma non se va a vuoto.
Nota bene III: una volta strappato il sigillo, se non utilizzato, il colpo BLESS rimane pronto fino al termine della giornata (fino alle 6 di mattina).
Nota bene IV: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Concentrazione (4): Guaritori, Maghi, Sacerdoti Il PG può continuare a pronunciare la formula del suo incantesimo anche se subisce uno o più danni durante il lancio o è vittima della chiamata REPEL.

Controincantesimo (3): Requisito: Canalizzatore, Magia - Primo Cerchio o Preghiera - Primo Cerchio: Maghi, Sacerdoti Quando il PG è bersaglio di un incantesimo che è in grado di lanciare (può cioè lanciare esattamente la stessa chiamata a sua volta utilizzando Magia o Preghiera), può scegliere se strappare un cartellino di primo cerchio e dichiarare RETRIBUTION invece di subirne gli effetti.

Controincantesimo superiore (5): Requisito: Canalizzatore, Magia - Secondo Cerchio o Preghiera - Secondo Cerchio: Maghi, Sacerdoti Quando il PG è bersaglio di un incantesimo che è in grado di lanciare (può cioè lanciare esattamente la stessa chiamata a sua volta utilizzando Magia o Preghiera), può scegliere se strappare un cartellino di secondo cerchio e dichiarare REFLECT invece di subirne gli effetti.

Coraggio (6): Sacerdoti Il PG può dichiarare NO EFFECT quando subisce la chiamata FEAR, da qualunque fonte essa provenga.
Nota bene: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui FEAR si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.

Costituzione superiore (6): Combattenti Requisito: Costituzione Aumenta i Punti Vita base di un PG con l'abilità Costituzione da 3 a 4.

Costruttore esperto (2): Apotecari Requisito: Artigiano Il PG è in grado di riparare più velocemente un gate dai danni ricevuti. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo gate presente in questo manuale.

Diagnosi avanzata (2): Guaritori Requisito: Diagnosi Il PG è in grado di esaminare a fondo un altro essere vivente: dopo 5 minuti di studio sul bersaglio, esso dovrà rivelare al PG tutti gli eventuali effetti presenti su di lui (incantesimi, pozioni, oggetti incantati, poteri, ecc.).
Nota bene: il bersaglio deve rivelare al PG gli effetti in confidenza e Out Game (in disparte o all'orecchio).
Nota bene II: il bersaglio deve rivelare anche effetti negativi che lo affliggono (di cui può accadere che In Game non sia a conoscenza), effetti provenienti Altre creature o effetti comunicati dai Game Master.

Dilaniare (4): Combattenti Requisito: Arma a due mani Il PG dopo aver colpito almeno due volte il bersaglio può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata THROUGH.
Nota bene: i primi due colpi sono ritenuti validi anche se parati dal bersaglio.
Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata THROUGH, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato.
Nota bene III: i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.

Dono dell'Essenza (4): Guaritori Requisiti: Taumaturgia, Canalizzatore Il PG riceve un sigillo giornaliero di tipo potere che per essere utilizzato segue le stesse identiche modalità dell'incantesimo Guarigione, ma subito dopo aver strappato il sigillo e ristorato tutti i Punti Totali del bersaglio, il PG subisce la chiamata BANISH.

Erborista esperto (5): Apotecari Requisito: Erboristeria Il PG è in grado di creare preparati erboristici a base di reagenti alchemici, conosciuti come estratti, orientati su effetti sia di attacco che di utilità. Per maggiori informazioni su questa abilità, vedi il Capitolo erboristeria presente in questo manuale.

Erborista tenace (3): Apotecari Requisito: Erboristeria Tramite questa abilità il PG è in grado di rendere un orto a sua scelta più difficile da sabotare. Per maggiori informazioni su questa abilità e le dinamiche sugli orti, vedi il Capitolo erboristeria presente in questo manuale.

Ferire (5): Combattenti Requisito: Arma a una mano Il PG, dopo aver colpito almeno due volte il bersaglio, può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata THROUGH.
Nota bene: i primi due colpi sono ritenuti validi anche se parati dal bersaglio.

Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata THROUGH, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato.
Nota bene III: i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.
Nota bene IV: in caso si brandissero due armi contemporaneamente, il conteggio dei tre colpi è fatto sommando gli attacchi portati da entrambi le armi.

Frantumare (6): Combattenti Requisito: Arma a due mani Il PG dopo aver colpito almeno due volte lo scudo bersaglio può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata CRUSH.
Nota bene: la successione dei colpi deve essere portata sempre e solo sullo scudo per essere ritenuta valida.
Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata CRUSH, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato.
Nota bene III: questa chiamata non può essere dichiarata utilizzando l'arma di punta.
Nota bene IV: i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.
Nota bene V: il terzo colpo, accompagnato dalla chiamata, causa comunque la perdita di 1 Punto Totale se non va a vuoto o parato.

Fuggitivo(4): Esploratori Anche se il PG viene legato, dopo 1 minuto può liberarsi da solo fintanto che ha almeno 1 Punto Vita.
Nota bene: se a bloccare il PG è presente un lucchetto che chiude una catena, l'abilità non può essere utilizzata.
Nota bene II: per ulteriori informazioni su questo tipo di dinamica consultare il capitolo Extra nel Manuale di Gioco.

Geniere (4): Esploratori Il PG è in grado di diminuire la resistenza dei gate nemici, rendendoli più facili da abbattere. I modi ed i tempi dell'operazione derivano dalla quantità di danni che si vogliono arrecare. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo gate presente in questo manuale.

Incantatore da battaglia (8): Maghi, Sacerdoti Requisiti: Magia - Primo Cerchio o Preghiera - Primo Cerchio, Armature leggere, Canalizzatore Capacità di lanciare incantesimi indossando un'armatura leggera. Il PG può beneficiare solo di armature appartenenti alla categoria I.

Incassare (5): Combattenti Requisito: Scudo Capacità di difendersi efficacemente dai colpi STRIKE DOWN. Se il PG para con lo scudo un colpo che utilizza la chiamata STRIKE DOWN, può dichiarare NO EFFECT.
Nota bene: questa abilità difende solo da chiamate portate con un'arma.
Nota bene II: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui lo STRIKE DOWN si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.

Incursore (5): Esploratori Requisito: Arma a una mano, Armature leggere Il PG dopo aver colpito almeno due volte il bersaglio può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata THROUGH. Il PG non potrà beneficiare dei vantaggi di nessuna armatura di categoria 2, 3 e 4 per poter utilizzare questa abilità, né potrà indossare/trasportare scudi ad eccezione del brocchiero (buckler).
Nota bene: i primi due colpi sono ritenuti validi anche se parati dal bersaglio.
Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata THROUGH, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato. Nota bene III: i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.
Nota bene IV: in caso si brandissero due armi contemporaneamente, il conteggio dei tre colpi è fatto sommando gli attacchi portati da entrambi le armi.

Interrogare (4): Esploratori Requisito: Diagnosi Il PG possiede le conoscenze per far parlare la sua vittima. Il PG dovrà simulare una dettagliata tortura, il più scenicamente possibile della durata minima di 5 minuti al termine dei quali la vittima dovrà rispondere sinceramente "Si" o "No" ad una domanda del PG.
Nota bene: nel caso la vittima non sappia realmente rispondere alla domanda del PG, deve rispondere "Non lo so".
Nota bene II: la vittima può ricevere ogni giorno (quindi fino alle 6 di mattina) solo 3 tentativi giornalieri di tortura dopo i quali l'abilità perderà d'effetto, anche se i torturatori sono diversi.

Legame di sospensione (2): Guaritori, Sacerdoti Requisiti: Sospensione, Canalizzatore Il PG con questa abilità permette ad altri due PG di utilizzare a loro volta l'abilità Sospensione.
Nota bene: il PG può nel frattempo utilizzare la sua abilità Sospensione.
Nota bene II: i due PG che beneficiano dell'abilità non devono essere distanti più di due metri.
Nota bene III: per permettere ai due PG di beneficiare dell'abilità, il possessore non deve essere impegnato in combattimento.

Maestro armaiolo (5): Apotecari Requisito: Artigiano Permette di creare armi con chiamate particolari, in base alla tipologia dell'arma. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo forgia presente in questo manuale.

Maestro della difesa (5): Apotecari Requisito: Artigiano Permette la creazione di armature e scudi rinforzati. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo forgia presente in questo manuale.

Maestro della fortificazione (5): Apotecari Requisito: Artigiano Permette di rafforzare le difese dei gate, rendendoli più difficili da abbattere. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo gate presente in questo manuale.

Maestro erborista (5): Apotecari Requisito: Erborista esperto Il PG è in grado di creare ulteriori estratti più potenti. Per maggiori informazioni su questa abilità, vedi il Capitolo erboristeria presente in questo manuale.

Maestro ritualista (3-7): Maghi, Sacerdoti Requisito: Ritualismo (7 punti) Tramite questa abilità, il PG supera il limite dei Punti Esperienza spendibili nell'abilità Ritualismo, rendendo più potenti i propri rituali, e potendo disporre di più PG con l'abilità Canalizzatore di conseguenza. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Capitolo ritualismo presente in questo manuale.
Nota bene: per acquistare l'abilità bisogna spendere almeno 3 Punti Esperienza, ma è possibile spendere punti aggiuntivi ulteriori fino ad arrivare ad un massimo di 7.
Nota bene II: dopo i primi 3 iniziali, è possibile acquistare gli ulteriori punti nel corso di vari eventi.

Maestro speziale (5): Guaritori Requisito: Speziale Il PG è in grado di creare ulteriori estratti più potenti. Per maggiori informazioni su questa abilità, vedi il Capitolo erboristeria presente in questo manuale.

Magia intensificata (3/4/5): Maghi Requisito: Magia - Primo Cerchio Il PG ottiene un sigillo in più al giorno di magia di primo cerchio. Nota bene: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Magia intensificata superiore (4/5/6): Accademia: Maghi Requisito: Magia - Secondo Cerchio, Canalizzatore Il PG ottiene un sigillo in più al giorno di magia di secondo cerchio.
Nota bene: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Medico da campo (4): Guaritori Requisiti: Medicina, Cerusico da campo, Diagnosi Permette di utilizzare l'abilità Medicina su due persone contemporaneamente.
Nota bene: le due persone non devono essere distanti tra di loro più di due metri.

Medico sapiente (3): Guaritori Requisiti: Medicina, Diagnosi Il PG con questa abilità permette ad altri due PG con Soccorso di utilizzare la propria abilità come se fosse Medicina (applicando di fatto la benda rossa invece che bianca).
Nota bene: il PG può nel frattempo utilizzare la sua abilità Medicina.
Nota bene II: i due PG che beneficiano dell'abilità non devono essere distanti più di due metri.
Nota bene III: per permettere ai due PG di beneficiare dell'abilità, il possessore non deve essere impegnato in combattimento.

Mente lucida (5): Maghi Questa abilità fornisce un sigillo al giorno di tipo potere. Strappandolo, il PG può dichiarare NO EFFECT alla chiamata SLEEP.
Nota bene: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui SLEEP si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.
Nota bene II: questa abilità non protegge da MAKER'S SLEEP.

Misericordia (4): Esploratori Requisito: Arma a una mano Capacità di dichiarare BANISH sul bersaglio che deve essere necessariamente in coma, cioè a 0 Punti Vita. Per portare questo colpo bisogna applicarsi simulando il colpo fatale, per almeno 10 secondi, al termine dei quali il bersaglio (già nel periodo di coma) morirà definitivamente.

Potere innato (5): Guaritori Requisito: Taumaturgia Il PG ha un sigillo di taumaturgia in più al giorno. Nota bene: questa abilità può essere acquisita più volte, per un massimo di tre.

Preghiera intensificata (3/4/5): Sacerdoti Requisito: Preghiera - Primo Cerchio Il PG ottiene un sigillo al giorno in più di preghiera di primo cerchio.
Nota bene: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Preghiera intensificata superiore (4/5/6): Sacerdoti Requisito: Preghiera - Secondo Cerchio, Canalizzatore Il PG ottiene un sigillo al giorno in più di preghiera di secondo cerchio.
Nota bene: l'abilità è acquistabile più volte, per un massimo di tre.

Resilienza (4/5/5/6/6): Accademia: Combattenti, Esploratori, Maghi, Sacerdoti Requisito: Canalizzatore Quando prende questa abilità il PG sceglie una chiamata tra REPEL, CALLING, FEAR, SLEEP e PARALYZE. Questa abilità fornisce un sigillo al giorno di tipo potere. Strappandolo il PG può dichiarare NO EFFECT alla chiamata scelta.
Nota bene: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui la chiamata si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.
Nota bene II: questa abilità non protegge da chiamate MAKER'S.
Nota bene III: l'abilità può essere acquistata più volte, scegliendo una chiamata diversa e ricevendo un altro sigillo potere con cui poter dichiarare NO EFFECT, ogni chiamata ha comunque sempre solo un sigillo giornaliero
Nota bene IV: su ogni sigillo conferito da questa abilità deve essere riportato il nome dell'abilità e la chiamata scelta

Respingere (6): Combattenti Requisito: Arma a due mani Il PG dopo aver colpito almeno due volte il bersaglio può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata REPEL.
Nota bene: i primi due colpi sono ritenuti validi anche se parati dal bersaglio.
Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata REPEL, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato.
Nota bene III i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.
Nota bene IV: l'abilità funziona anche se il terzo colpo viene parato con lo scudo
Nota bene V: il terzo colpo, accompagnato dalla chiamata, causa comunque la perdita di 1 Punto Totale se non va a vuoto o parato.

Riserva intensificata - Primo cerchio (5): Maghi, Sacerdoti Requisiti: Magia - Primo Cerchio o Preghiera - Primo Cerchio Il PG ha un sigillo di magia o preghiera di primo cerchio in più al giorno.
Nota bene: questa abilità può essere acquisita più volte, per un massimo di tre.
Nota bene II: se il PG possiede entrambe le abilità (magia e preghiera) al momento dell'acquisizione dell'abilità deve comunicare su quale delle due riceverà il sigillo in più.

Riserva intensificata - Secondo cerchio (8): Maghi, Sacerdoti Requisiti: Magia - Secondo Cerchio o Preghiera - Secondo Cerchio Il PG ha un sigillo di magia o preghiera di secondo cerchio in più al giorno.
Nota bene: questa abilità può essere acquisita più volte, per un massimo di tre.

Nota bene II: se il PG possiede entrambe le abilità (magia e preghiera) al momento dell'acquisizione dell'abilità deve comunicare su quale delle due riceverà il sigillo in più.

Ritualismo canalizzato (3): Maghi, Sacerdoti Requisito: Ritualismo Quando il PG partecipa ad un rituale può scegliere se farlo da ritualista o da canalizzatore.

Ritualismo rinforzato (4): Maghi, Sacerdoti Requisiti: Ritualismo Il PG è in grado di offrire il suo potere da ritualista ogni giorno a tutti i rituali che desidera officiare.

Sabotatore (3): Esploratori Il PG è in grado di rendere inutilizzabile un'arma d'assedio. I modi e i tempi dell'operazione derivano dalla tipologia dell'arma stessa. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'abilità, consulta il Compendio armi d'assedio presente in questo manuale.

Salassatore (5): Guaritori Requisiti: Soccorso, Erboristeria Dopo un minuto di trattamento il PG elimina dal bersaglio tutte le chiamate POISON che lo affliggono.
Nota bene: il trattamento deve essere eseguito con mezzi scenici adeguati alla situazione. Nota bene II: con questa abilità il PG può, dopo una breve analisi In Game, chiedere Out Game al bersaglio se è vittima di una chiamata POISON (senza farsi specificare quale).

Saldo nella mente (8): Maghi Il PG dichiara NO EFFECT quando subisce la chiamata CALLING da qualunque fonte essa provenga.
Nota bene: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui CALLING si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.

Sbilanciare (8): Combattenti Requisito: Arma a due mani Il PG dopo aver colpito almeno due volte il bersaglio può sferrare il terzo colpo utilizzando la chiamata STRIKE DOWN.
Nota bene: i primi due colpi sono ritenuti validi anche se parati dal bersaglio.
Nota bene II: dopo aver utilizzato il terzo colpo, abbinato alla chiamata STRIKE DOWN, il conteggio per utilizzarlo di nuovo parte da 0, sia esso andato a segno, a vuoto o parato. Nota bene III: i tre colpi devono essere consecutivi e portati tutti sullo stesso bersaglio.
Nota bene IV: l'abilità funziona anche se il terzo colpo viene parato con lo scudo
Nota bene V: il terzo colpo, accompagnato dalla chiamata, causa comunque la perdita di 1 Punto Totale se non va a vuoto o è parato.

Scalare palizzate (3): Esploratori Il PG è in grado di scalare i gate per penetrare all'interno. L'azione deve essere eseguita esclusivamente attraverso la simulazione. Il PG deve gettare una corda che dovrà ancorarsi sulla palizzata, od oltre essa, e simularne l'arrampicata per 5 minuti. Se la corda perde la presa o il PG viene attaccato durante questo periodo, la scalata non ha successo, altrimenti il PG può entrare nel campo attraverso le entrate secondarie preposte.
Nota bene: durante l'operazione di arrampicamento, le mani del PG devono impugnare solo ed esclusivamente la corda.
Nota bene II: questa abilità può essere utilizzata anche per uscire da un campo.
Nota bene III: la simulazione sicura è l'unica maniera per utilizzare questa abilità. Qualsiasi altro uso che metta in pericolo il PG o chi gli sta intorno sarà sanzionato severamente. Dopo che la corda è ancorata al gate, è assolutamente vietato tirarla.

Nota bene IV: se il PG viene scoperto (data la natura non visiva dell'abilità) non potrà in nessuna maniera provare a dissimulare la sua azione.
Nota bene V: per utilizzare questa abilità è obbligatoria la presenza di un PNG o dello Staff addetto.

Sopportare (5): Combattenti Requisito: Scudo Capacità di difendersi efficacemente dai colpi REPEL. Se il PG para un colpo con lo scudo, o lo subisce da armi a distanza che utilizzano la chiamata REPEL, può dichiarare NO EFFECT.
Nota bene: questa abilità difende solo da chiamate portate con un'arma.
Nota bene II: questa abilità non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui REPEL si potrebbe accompagnare; l'abilità protegge dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.

Sperimentatore (4): Apotecari Requisiti: Alchimia, una specializzazione tra elisir, unguenti e veleni Il PG dotato di questa abilità può, una volta per evento, creare una pozione sotto la supervisione di un PNG addetto utilizzando reagenti e altri componenti a sua scelta tra quelli necessari alla creazione di pozioni che sa realizzare. Il risultato sarà una pozione determinata dal PNG addetto, che può non rientrare nell'elenco delle pozioni conosciute dal PG.
Nota bene: le particolarità della pozione creata deriveranno anche dalla rappresentazione scenica del procedimento di sperimentazione.
Nota bene II: è possibile utilizzare nella creazione anche elementi che in genere non vengono usati nelle pozioni (come focus, auxilia, minerali, ecc.).

Speziale (4): Guaritori Requisito: Erboristeria Il PG è in grado di creare preparati erboristici a base di reagenti alchemici, conosciuti come estratti, orientati su effetti di difesa e guarigione. Per maggiori informazioni su questa abilità, vedi il Capitolo erboristeria presente in questo manuale.

Stordire (6): Esploratori Requisiti: Arma a una mano Capacità di dichiarare STUN. Il colpo deve essere portato in sicurezza sulla sommità della testa (vedi capitolo Combattimento del Manuale di Gioco). Il colpo va portato colpendo solo ed esclusivamente con un'arma da botta senza anima, di lunghezza compresa tra i 15 e i 45 cm.
Nota bene: il bersaglio può dichiarare NO EFFECT a questo colpo se ha la testa protetta da un elmo di qualunque categoria, a patto che possegga l'abilità per beneficiare effettivamente dell'armatura indossata.
Nota bene II: il colpo deve essere portato sempre da dietro la vittima.

Taumaturgia intensificata superiore (4/5/6): Guaritori Requisito: Taumaturgia Il PG ottiene un sigillo al giorno in più di taumaturgia.

Taumaturgo esperto (8): Guaritori Requisito: Taumaturgia L'incantesimo Guarigione diventa istantaneo, subito dopo aver recitato la formula e strappato il sigillo.

Taumaturgo vincolato (4): Guaritori Requisito: Taumaturgia, Canalizzatore Capacità di usare l'incantesimo Guarigione su un bersaglio (previa approvazione Out Game), utilizzando un suo sigillo magia o preghiera di secondo cerchio, invece che i propri da taumaturgo.

Nota bene: l'abilità non può essere usata se il bersaglio indossa qualsiasi tipo di armatura.

Tessitore dei rituali (3) : Maghi, Sacerdoti Requisiti: Ritualismo, Percepire la magia Il PG è in grado di sostituirsi al ritualista mentre un rituale è in atto. Ai fini della validità del rituale saranno considerati i parametri del ritualista che lo conclude.
Nota bene: tale scambio deve essere ben chiaro al PNG o al membro di Staff addetto che sta giudicando il rituale.

Volontà indomita (8): Combattenti, Maghi, Sacerdoti Requisito: Canalizzatore Questa abilità fornisce ogni giorno un sigillo di tipo potere. Strappandolo, il PG può dichiarare NO EFFECT ad un incantesimo ricevuto invece di subirne gli effetti.
Nota bene: il PG può scegliere in risposta a quale incantesimo utilizzare il sigillo, non necessariamente al primo che subisce durante la giornata.
Nota bene II: fintanto che ha il sigillo potere disponibile durante la giornata, il PG non può beneficiare degli effetti della preghiera Volontà salda, o della magia Scudo magico.
Nota bene III: in nessun caso questa abilità protegge da chiamate ricevute da un'arma, anche se generate da un incantesimo.
Nota bene IV: il sigillo consegnato non viene dissolto dalla chiamata DISPEL, ma comunque non protegge da essa.

3. INCANTESIMI

Analizzare matrice:
Maghi Cerchio: primo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e mantenere il contatto con il bersaglio per un minuto.
Descrizione: dopo un minuto di studio sul bersaglio, esso dovrà rivelare al mago tutti gli eventuali effetti presenti su di lui (incantesimi, pozioni, oggetti incantati, poteri, ecc.).
Nota bene: il bersaglio deve rivelare al mago gli effetti in confidenza e Out Game (in disparte o all'orecchio).
Nota bene II: il bersaglio deve rivelare anche effetti negativi che lo affliggono (di cui può accadere che In Game non sia a conoscenza), e effetti comunicati dai Game Master.

Aura di dissolvenza:
Maghi, Sacerdoti Cerchio:
secondo Azione: recitare la formula, strappare un sigillo di primo cerchio e un sigillo di secondo cerchio, alzare una mano a contatore segnalando 3 cariche.
Descrizione: l'incantatore ha a disposizione una chiamata DISPEL per ogni carica.

Aura di paura:
Maghi Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e alzare una mano a contatore segnalando 3 cariche.
Descrizione: il mago ha a disposizione una chiamata FEAR per ogni carica.

Aura di richiamo:
Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e alzare una mano a contatore segnalando 3 cariche.
Descrizione: il sacerdote ha a disposizione una chiamata CALLING per ogni carica.

Bastione difensivo:
Maghi, Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e alzare una mano a contatore segnalando 5 cariche.
Descrizione: per ogni carica di contatore utilizzata, l'incantatore può utilizzare una chiamata REPEL.
Nota bene: il lancio dell'incantesimo deve essere eseguito all'interno del proprio campo. Se l'incantatore esce dal gate l'incantesimo termina immediatamente.

Dolore:
Guaritori Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando PAIN.
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata PAIN.

Distruzione:
Maghi Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma a due mani, continuando a ripetere la formula.
Descrizione: il prossimo colpo sferrato con l'arma in questione permetterà di utilizzare la chiamata CRUSH.
Nota bene: l'incantesimo dura fintanto che il mago continua a ripetere la formula, ma si interrompe immediatamente una volta sferrato il colpo.
Nota bene II: se il colpo va a vuoto, il mago può riprendere a ripetere la formula e provare di nuovo a colpire; l'incantesimo termina se viene parato o colpisce un bersaglio che non sia uno scudo.
Nota bene III: l'incantesimo può essere utilizzato solo su un'arma brandita dal mago; perdere il contatto con l'arma mette termine all'incantesimo.
Nota bene IV: sono armi valide per l'incantesimo solo armi a due mani non usate di punta.

Fatica:
Sacerdotii Cerchio: primo
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando EXHAUSTION.
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata EXHAUSTION.

Furia divina:
Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma a una mano da botta, alzando al tempo stesso una mano a contatore segnalando 4 cariche.
Descrizione: quando il sacerdote colpisce un bersaglio (o uno scudo) può decidere di consumare una carica del contatore e utilizzare la chiamata STRIKE DOWN.
Nota bene: se il colpo va a vuoto, il sacerdote non consuma una carica di contatore, ma la utilizza comunque se il colpo viene parato.
Nota bene II: sono armi valide per l'incantesimo solo armi a una mano da botta.

Furore:
Maghi Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando ENRAGE. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata ENRAGE.

Inertia:
Maghi
Cerchio: primo
Azione: recitare la formula, attirare l'attenzione del bersaglio e strappare il sigillo dichiarando INERTIA. Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata INERTIA.

Infusione di strati:
Maghi, Sacerdoti
Cerchio: primo Azione: recitare la formula per almeno un minuto e strappare il sigillo al termine.

Descrizione: questo incantesimo, lanciato all'interno di un rituale, ne aumenta gli Strati. Per ulteriori informazioni sugli Strati, i rituali, e come potenziarli, consulta il Capitolo ritualismo presente in queste manuale.

Lama del vento:
Maghi Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma a una mano da taglio, alzando al tempo stesso una mano a contatore segnalando 3 cariche.
Descrizione: quando il mago colpisce un bersaglio può decidere di consumare una carica del contatore e utilizzare la chiamata THROUGH.
Nota bene: se il colpo va a vuoto, il mago non consuma una carica di contatore, ma la utilizza comunque se il colpo viene parato.
Nota bene II: sono armi valide per l'incantesimo solo armi a una mano da taglio.

Luce:
Maghi, Sacerdoti
Cerchio: primo Azione: dopo aver strappato il sigillo e recitato la formula, l'incantatore accenderà una fonte di luce
Descrizione: l'incantatore può accendere una luce Out Game per utilizzarla come aiuto visivo notturno.
Nota bene: l'estetica della fonte di luce è un prerequisito importante per poter accedere a questo incantesimo. Trattandosi di una luce elettrica (o affine), quindi Out Game, deve essere scenica e in sintonia con l'ambientazione, e non dovrà essere troppo potente o fastidiosa. L'ultima parola spetta sempre ai PNG o allo Staff addetto alla valutazione.
Nota bene II: una volta utilizzato l'incantesimo, la luce potrà essere accesa e spenta a volontà fino al termine della giornata (le 6 di mattina).
Nota bene III: non è permesso utilizzare la luce in maniera offensiva, come puntarla negli occhi degli avversari.

Obliare:
Maghi Cerchio: primo
Azione: toccare un bersaglio in coma (0 Punti Vita) e pronunciare la formula. Dopo un minuto di contatto, strappare il sigillo.
Descrizione: subito dopo aver strappato il sigillo, il bersaglio dimenticherà completamente l'identità dei suoi assassini, compreso tutto quello che potrebbe ricondurre ad una loro identificazione. Non scorderà il luogo dell'omicidio, ma non avrà memoria di come erano vestiti i suoi assalitori, che armi brandivano, ecc.
Nota bene: sarà cura del mago durante il minuto di contatto dare delucidazioni al bersaglio su come giocare questo effetto.

Ora del giudizio:
Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: pronunciare la formula e strappare un sigillo, entrando in uno stato di meditazione per almeno 10 minuti.
Descrizione: al termine della meditazione il sacerdote guadagna le seguenti abilità per 1 ora:

Ambidestria, Arma a una mano, Arma a due mani, Armature Simulate, Costituzione, Costituzione Superiore e Scudo.
Nota bene: le consuete limitazioni per l'utilizzo degli incantesimi con le armature rimangono valide.
Nota bene II: il sigillo utilizzato nell'incantesimo deve riportare data e ora del momento del lancio, ed essere in possesso del sacerdote fino al suo esaurimento.
Nota bene III: una volta terminata la meditazione, questo incantesimo non può più essere bersaglio della chiamata DISPEL.

Prosciugare la vita:
Sacerdoti Cerchio: primo
Azione: toccare un bersaglio in coma (0 Punti Vita) e pronunciare la formula. Dopo un minuto di contatto, strappare il sigillo.
Descrizione: subito dopo aver strappato il sigillo, il sacerdote dichiara BANISH al bersaglio.

Protezione dai veleni:
Guaritori Azione: il taumaturgo officia un piccolo rito della durata di 1 minuto in presenza del bersaglio che riceverà l'incantesimo, al termine del quale gli consegnerà quindi il proprio sigillo Taumaturgia, non strappato.
Descrizione: questo incantesimo conferisce al bersaglio la possibilità di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON, strappando immediatamente il sigillo ricevuto. L'incantesimo si esaurisce quando il primo POISON bersaglia il PG, o alla scadenza della durata dell'incantesimo, che è di una giornata, cioè fino alle 6 del mattino. Non è possibile decidere di subire gli effetti di un POISON o meno: ad essere annullato sarà sempre il primo POISON subito.
Nota bene: non è possibile ricevere più di un incantesimo Protezione dai veleni contemporaneamente.
Nota bene II: il sigillo consegnato non viene dissolto dalla chiamata DISPEL.
Nota bene III: è possibile lanciare questo incantesimo anche su sè stessi, in tal caso il guaritore dovrà apporvi data e ora del lancio.

Purificare:
Sacerdoti Cerchio: primo
Azione: pronunciare la formula, strappare il sigillo e toccare il bersaglio.
Descrizione: il sacerdote rimuove tutte le chiamate POISON che affliggono il bersaglio.

Rianimare i morti:
Maghi, Sacerdoti Cerchio: primo
Azione: toccare un bersaglio in coma (0 Punti Vita) e pronunciare la formula. Dopo un minuto di contatto, strappare il sigillo.
Descrizione: il bersaglio acquisisce 3 Punti Vita, non può correre né parlare ed è agli ordini dell'incantatore per 10 minuti o finché non viene ucciso di nuovo, momento nel quale cadrà nel periodo di coma come di consueto.
Nota bene: il bersaglio rianimato comprenderà solo ordini semplici come: attaccalo, difendimi, vai avanti, indietreggia, seguimi, ecc. Il soggetto non può esprimersi in nessun modo.
Nota bene II: il bersaglio può usare solo armi di cui possiede le relative abilità.

Nota bene III: eventuali poteri, incantesimi, pozioni attive ecc., sono sospese fintanto che il bersaglio è in questo stato di non morte.
Nota bene IV: sarà cura dell'incantatore durante il minuto di contatto dare delucidazioni al bersaglio su come giocare questo effetto.
Nota bene V: la chiamata DISPEL può mettere fine a questo incantesimo.

Scudo divino:
Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: pronunciare la formula, strappare il sigillo, porre una mano libera sulla spalla del bersaglio, e porre l'altra a contatore segnando 3 cariche.
Descrizione: tutte le volte che il bersaglio subisce un danno che abbasserebbe i suoi Punti Totali, il sacerdote scala invece di 1 il suo contatore.
Nota bene: tra il bersaglio e il sacerdote dovrà esserci collaborazione verbale (OG) per permettere al sacerdote di scalare ogni danno invece di farlo subire al bersaglio.
Nota bene II: se un colpo viene accompagnato da una chiamata, il sacerdote assorbirà il danno, ma il bersaglio subirà comunque la chiamata.
Nota bene III: non è possibile decidere o meno se assorbire il colpo con il contatore: se il bersaglio subisce un danno andrà sempre e comunque scalato.
Nota bene IV: se il sacerdote perde il contatto con il bersaglio l'incantesimo è dissolto.
Nota bene V: il sacerdote non può lanciare altri incantesimi fintanto che mantiene attivo Scudo divino.

Scudo magico:
Maghi Cerchio: secondo
Azione: il mago officia un piccolo rito della durata di 1 minuto in presenza del bersaglio che riceverà l'incantesimo al quale consegnerà, al termine del rito, il proprio sigillo Magia - Secondo Cerchio, non strappato.
Descrizione: questa magia conferisce al bersaglio la possibilità di dichiarare REFLECT al primo incantesimo subito, strappando immediatamente il sigillo ricevuto. La magia si esaurisce quando il primo incantesimo bersaglia il PG o alla scadenza della durata della magia, che è di una giornata, cioè fino alle 6 del mattino. Non è possibile decidere di subire gli effetti di un incantesimo o meno: ad essere annullato sarà sempre il primo incantesimo subito, ad eccezione di quelli benefici dell'abilità Taumaturgia.
Nota bene: questa magia ha effetto unicamente contro incantesimi (chiamate precedute da una formula).
Nota bene II: non è possibile ricevere più di un incantesimo Scudo magico contemporaneamente e non è possibile ricevere contemporaneamente sia questa magia che le preghiere Volontà salda o Scudo divino.
Nota bene III: il sigillo consegnato non viene dissolto dalla chiamata DISPEL, ma comunque non protegge da essa.
Nota bene IV: è possibile lanciare questa magia anche su se stessi, in tal caso il mago dovrà apporvi data e ora del lancio.
Nota bene V: in nessun caso questa magia protegge da chiamate ricevute da un'arma, anche se generate da un incantesimo.

Verdetto finale:
Sacerdoti Cerchio: secondo
Azione: recitare la formula, strappare il sigillo e impugnare un'arma a due mani, continuando a ripetere la formula.
Descrizione: il prossimo colpo sferrato con l'arma in questione permetterà di utilizzare la chiamata MORTAL.
Nota bene: l'incantesimo dura fintanto che il sacerdote continua a ripetere la formula, ma si interrompe immediatamente una volta sferrato il colpo.
Nota bene II: se il colpo va a vuoto, il sacerdote può riprendere a ripetere la formula e provare di nuovo a colpire; l'incantesimo termina se viene parato.
Nota bene III: l'incantesimo può essere utilizzato solo su un'arma brandita dal sacerdote; perdere il contatto con l'arma mette termine all'incantesimo. Nota bene IV: sono armi valide per l'incantesimo solo armi a due mani non di punta.

4. COMPENDIO ALCHIMIA

L'abilità Alchimia permette la creazione di pozioni attraverso l'utilizzo di reagenti alchemici. Per essere considerata valida ai fini del gioco una pozione è sempre abbinata ad un glifo. Ne esistono tre tipi, con nomi identificativi che aiutano a capire come utilizzarli:
• elisir: per fare effetto devono essere ingeriti. Per bere un elisir un PG deve possedere almeno 1 Punto Vita.
• unguenti: vengono impiegati distribuendoli su un'area (una persona, un oggetto, un'arma).
• veleni: prettamente da ingestione.
Come per gli elisir, per assumere un veleno un PG deve possedere almeno 1 Punto Vita.

4.1 Utilizzare le pozioni

Per utilizzare una pozione bisogna rispettare alcune semplici direttive in base alla tipologia alla quale appartiene, ai suoi effetti specifici e alla durata.
• se l'effetto è istantaneo bisogna strappare il glifo quando la si utilizza, come si strapperebbe un sigillo per lanciare un incantesimo
• se invece l'effetto è duraturo può attivarsi in una determinata condizione oppure conferire un vantaggio per tutta la giornata (in entrambi i casi durerà al massimo fino alle 6 di mattina).
In entrambi i casi bisogna scrivere sul glifo data e ora dell'assunzione È obbligatorio conservare i glifi utilizzati per eventuali controlli arbitrali, sia per quelli utilizzati su di sé, che affidati o ricevuti per via di particolari dinamiche della maggior parte delle pozioni (come Unguento del Soccorso, Elisir della Calma, ecc).

4.2 Elisir con durata

Quando alla voce "durata" di un elisir compare la parola "giornaliera", bisogna apporre sul glifo data e ora dell'assunzione.
• se si tratta di elisir ad attivazione (come ad esempio l'Elisir della Calma), il glifo non deve essere strappato quando lo si ingerisce, ma solo quando effettivamente si userà (in questo caso, quando si userà NO EFFECT). In questi casi non si può scegliere se "trattenere" l'effetto o meno, bisognerà sempre attingere a questa risorsa appena possibile, come da descrizione della pozione (in questo caso, dichiarare NO EFFECT e strappare il glifo alla prima chiamata CONFUSE). Va sempre apposto sul glifo data e ora dell'assunzione.
• se è un elisir che semplicemente conferisce un determinato bonus per tutta la giornata (Elisir della Calma Superiore), il glifo va strappato subito dopo averci apposto data e ora.

4.3 Unguenti con durata

Anche alcuni unguenti forniscono un effetto duraturo:
• se l'unguento si attiva in un determinato momento, si appone sul glifo data e ora dell'applicazione, strappandolo non appena si innescherà l'effetto (come per l'Unguento dello Scudo).
• se invece dura tutto il giorno, il glifo sarà strappato subito dopo averci scritto data e ora (Unguento dello Scudo superiore). Se l'unguento influenza un oggetto va sempre legato il glifo all'oggetto in questione.

4.4 Unguenti sulle armi

Determinati unguenti vanno utilizzati sulle armi per poter usare chiamate di attacco particolari, sempre accompagnate da quella POISON. Quando si usa un unguento del genere si deve sempre legare il glifo all'arma, dichiarando la chiamata quando si colpisce e strappando subito dopo il glifo. Non è in nessun caso possibile "trattenere" il colpo: se si usa un'arma con un unguento POISON legato, il colpo sarà necessariamente quello associato al glifo, e bisognerà quindi utilizzare la chiamata e strapparlo. Se il colpo viene parato (ma non se il colpo va a vuoto), l'unguento deve comunque essere considerato utilizzato, strappando quindi il glifo. Al contrario degli altri unguenti però, questo tipo particolare non ha bisogno di riportare data e ora: infatti se l'unguento non viene utilizzato, il glifo può essere levato dall'arma per essere conservato per impieghi futuri o per applicarlo ad un'altra arma; in questa maniera un veleno può addirittura essere rimosso e trafugato da un'arma, sottraendo il glifo legato.

4.5 Veleni da ingestione

Far assumere alla vittima un veleno (a meno che non lo beva direttamente dalla fiala) può essere fatto mischiandolo in cibi o bevande, cosa che non può essere fatta con gli elisir, tantomeno con gli unguenti.

• bisogna versare il contenuto di una piccola fiala (che dovrà essere piena solo ed esclusivamente di semplice acqua potabile) all'interno dell'alimento da avvelenare.

• dopo di che bisogna segnare sul glifo data e ora della contaminazione, oltre che una breve descrizione di ciò che è stato avvelenato ("bicchiere di vino","otre d'acqua","scodella di zuppa"). È sempre meglio, per evitare eventuali problemi, aggiungere dettagli ulteriori alla descrizione ("bicchiere di vino di legno scuro", "otre d'acqua col simbolo di Casata", "scodella bianca di zuppa di carne"). Non è possibile avvelenare un insieme di cibi (ad esempio, un cesto di mele).

• a questo punto il primo (e solo il primo) che lo mangerà/berrà sarà vittima della chiamata: solo ora bisognerà strappare il glifo, e usare la chiamata non appena la vittima ci sarà entrata in contatto con le labbra. La chiamata può essere detta al bersaglio anche a bassa voce, l'importante è che gli si mostri il glifo nel momento in cui viene strappato.

• un veleno si conserva in un cibo o bevanda per massimo 24 ore, dopodichè il suo effetto svanisce e il glifo è considerato usato. La responsabilità della deperibilità dell'alimento utilizzato è sempre di chi lo somministra alla vittima. Il glifo non deve essere necessariamente nelle tasche di chi ha avvelenato il cibo/bevanda, può bensì passare di mano per permettere al PG di far arrivare il veleno da facce meno note (ma comunque consenzienti). L'avvelenatore può persino consegnare l'alimento avvelenato a qualcuno ignaro che lo recapiterà alla vittima, seguirlo e una volta assunto il veleno mostrarsi e strappare il glifo (o farlo fare a qualcun altro). L'importante è "sorvegliare" l'alimento avvelenato: le possibilità sono molteplici, in caso di dubbi è sempre meglio rivolgersi ai PNG o allo Staff addetto.

4.6 Durata dei Veleni

I veleni sono tra i pochissimi effetti del regolamento che innescano chiamate che durano più di 30 secondi. Quando si usa un veleno e si dichiara la chiamata al bersaglio bisogna sempre accompagnarla alla durata per consentirgli di giocare correttamente l'effetto (ad esempio, nel caso del Veleno del Ghiaccio Blu, il PG dovrà dichiarare "POISON CONFUSE per 10 minuti").

4.7 Utilizzare più pozioni contemporaneamente

• Ogni unguento può essere utilizzato su tre diverse aree, in base all'Unguento stesso e alla sua funzione: personale, arma, oggetto.
• Una persona può beneficiare contemporaneamente di un Elisir e di un Unguento, non due elisir e/o due unguenti.
• Su un oggetto può essere utilizzato massimo un unguento per volta.
• Sia per gli elisir che per gli unguenti, usare una pozione della stessa tipologia annulla e sostituisce la precedente.
• E' invece possibile essere vittima di più veleni differenti; consulta il paragrafo Subire più chiamate contemporaneamente del capitolo Chiamate del Manuale di Gioco per delucidazioni su come comportarsi.

4.8 Metodi di preparazione

Per preparare una pozione bisogna seguire soddisfare quattro requisiti:
1. Conoscenza: la pozione (o l'abilità che permette di crearla) deve essere scritta sulla scheda dell'alchimista.
2. Reagenti alchemici: ogni pozione necessita di determinati reagenti per essere creata. I glifi che li rappresentano riportano tutti i dati per identificarli, sono monouso e generalmente scadono nello stesso evento in cui sono stati rinvenuti. In Game, puoi trovare una lista completa dei reagenti necessari per ogni pozione.
3. Laboratorio: occorre uno spazio idoneo, sia esso il laboratorio personale approvato dallo Staff o uno presente nella location di gioco. Per ulteriori informazioni in merito consulta il paragrafo omonimo in questo Capitolo.
4. Tempo: il PG deve dedicare un determinato lasso di tempo a simulare la creazione della pozione, secondo i metodi che più preferisce. Sono necessari 5 minuti per ogni reagente utilizzato nella pozione. Al termine di tale periodo il PG potrà recarsi da PNG/Staff addetto, che verificherà la procedura e dopo aver ritirato i reagenti utilizzati, consegnerà i glifi della pozione creata. Tutte le pozioni durano un anno dal momento della loro creazione, dopodiché le loro proprietà svaniscono e il glifo va strappato (utilizzare un glifo scaduto è oggetto di sanzione).

4.9 Scenicità e sicurezza Out Game

Ogni glifo il cui nome inizia per "Elisir", "Unguento" o "Veleno" deve sempre essere accompagnato da un recipiente idoneo per essere utilizzato, che sia una fiala, una boccetta, un piccolo otre, ecc. È importante utilizzare della semplice acqua potabile per qualsiasi cosa venga ingerita o entri in contatto col corpo; un PG che deve bere una pozione può anche solo simulare di farlo (svuotando di fatto la fiala a terra), l'importante è che l'oggetto scenico sia presente. Attenzione anche a oggetti di vetro troppo delicati: spesso una pozione potrebbe essere utilizzata sul campo di battaglia e una fragile fialetta potrebbe rompersi, oltre che far male a qualcuno.

4.10 Metodi di apprendimento

Imparare a realizzare una pozione funziona diversamente dall' apprendimento di tutte le altre abilità canoniche: il PG si reca in una biblioteca ad investigare, trova una ricetta in gioco su alcuni vecchi tomi o in un vecchio laboratorio, un maestro di alchimia potrebbe mostrargli la lavorazione e gli ingredienti, giocando insomma, impara nuove pozioni. Alcune di esse potranno essere acquisite con uno sforzo minore rispetto ad altre che invece avranno come requisito la conoscenza di pozioni simili, o delle abilità Specializzazione presenti nel Manuale di gioco.

4.11 Ricorda che...

• Quando fornisci pozioni ai tuoi alleati, sincerati che sappiano come utilizzarle: non c'è niente di peggio di un veleno che viene utilizzato come un unguento dando il via ad azioni improbabili e che rovinano il gioco.
• Quando si usa una pozione, la penna è un oggetto assolutamente immancabile: soprassedere a questa semplice indicazione porterà inevitabilmente ad una sanzione.
• E' sempre importante ed utile avere a disposizione "reagenti" Out Game. Ad esempio, un buon alchimista può simulare unguenti con espedienti originali, utilizzando per rappresentare il prodotto finito ingredienti portati da casa, l'importante è non usare nulla che possa scatenare allergie negli altri giocatori.
• Utilizzare un veleno va sempre di pari passo con il seguire le regole: la trasparenza nel gioco è un valore fondamentale in queste dinamiche.
• Tieni sempre a mente il paragrafo Scenicità e sicurezza Out Game di questo compendio: sei tu il responsabile di ciò che metti all'interno di una boccetta.
• Tienilo sempre a mente, e insegnalo ai tuoi compagni: elisir e veleni si bevono, gli unguenti si applicano su una superficie. È facile capire le modalità di utilizzo di una pozione: il nome ti spiega cosa fare.
• Se una pozione conferisce immunità a una chiamata non protegge comunque dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui la chiamata si potrebbe accompagnare; la pozione protegge solo dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno.
• Per chiarimenti e dubbi durante il gioco puoi rivolgerti ai Game Master e PNG addetti.

4.12 ELENCO DELLE POZIONI

Antidoto
Durata: istantaneo
Descrizione: questo elisir rimuove tutte le chiamate POISON.

Elisir dell'Alchimista
Durata: vedi testo
Descrizione: il PG guadagna diverse abilità e poteri contenuti nei due manuali di gioco, in relazione alle specifiche di un elisir, che gli verranno comunicati solo dopo la creazione della pozione, e potranno variare nel corso del tempo.
Nota bene: il potere conferito dura un'ora, e per tale ragione è doppiamente importante che sul Glifo sia scritto data e ora di assunzione.
Nota bene II: questa pozione può essere assunta solo da chi possiede le abilità Alchimia e Specializzazione alchemica - Elisir. Su tutti gli altri non ha nessun effetto.

Elisir della Calma
Durata: fino alla prima chiamata CONFUSE (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata CONFUSE che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir della Calma superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alla chiamata CONFUSE.

Elisir della Concentrazione
Durata: fino alla prima chiamata CALLING (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata CALLING che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir della Concentrazione superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alla chiamata CALLING.

Elisir del Coraggio
Durata: fino alla prima chiamata FEAR (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata FEAR che riceve, il PG strappa il Glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir del Coraggio superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alla chiamata FEAR.

Elisir del Cuor di pietra
Durata: fino alla prima chiamata CHARME (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata CHARME che riceve, il PG strappa il Glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir del Cuor di pietra superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alla chiamata CHARME.

Elisir del Dinamismo
Durata: fino alla prima chiamata INERTIA (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata INERTIA che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir dell'Equilibrio
Durata: fino alla prima chiamata REPEL (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata REPEL che riceve, il PG strappa il Glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir della Guarigione
Durata: istantaneo
Descrizione: i Punti Totali del PG tornano al massimo.

Elisir del Potenziatore d'incantesimi
Durata: giornaliera
Descrizione: il contatore di tutti gli incantesimi che utilizzano questa meccanica è aumentato di 1.
Nota bene: un incantesimo non può avere un contatore maggiore di 5 (una mano).

Elisir del Primo Cerchio
Durata: fino al primo incantesimo lanciato (giornaliera)
Descrizione: il PG strapperà il glifo di questo elisir per lanciare il suo prossimo incantesimo di primo cerchio invece che un suo sigillo. Nota bene: dopo averlo assunto, bisognerà sempre attingere all'elisir per lanciare il primo incantesimo, strappando quindi il glifo invece del sigillo.

Elisir della Quiete
Durata: fino alla prima chiamata ENRAGE (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata ENRAGE che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir della Resistenza alchemica
Durata: fino alla prima chiamata POISON (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata POISON che riceve (a prescindere da cosa sia accompagnata), il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir della Resistenza alchemica superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alla chiamata POISON.

Elisir del Ristoro
Durata: fino alla prima chiamata PAIN (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata PAIN che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Elisir del Secondo Cerchio
Durata: fino al primo incantesimo lanciato (giornaliera)
Descrizione: il PG strapperà il glifo di questo elisir per lanciare il suo prossimo incantesimo di secondo cerchio invece che un suo sigillo.
Nota bene: dopo averlo assunto, bisognerà sempre attingere all'elisir per lanciare il primo incantesimo, strappando quindi il glifo invece del sigillo.

Elisir della Sintonia marziale
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG ottiene le abilità Ambidestria, Arma a due mani, Arma a una mano, Scudo.

Elisir della Tenacia
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG ottiene l'abilità Tenacia.

Elisir del Vigore
Durata: fino alla prima chiamata EXHAUSTION (giornaliera)
Descrizione: alla prima chiamata EXHAUSTION che riceve, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Unguento dell'Alchimista
Durata: vedi testo
Descrizione: il PG guadagna diverse abilità e poteri contenuti nel manuale di gioco, in relazione alle specifiche di un unguento, che gli verranno comunicati solo dopo la creazione della pozione, e potranno variare nel corso del tempo.
Nota bene: Il potere conferito dura un'ora, e per tale ragione è doppiamente importante che sul Glifo sia scritto data e ora di assunzione.
Nota bene III: questa pozione può essere assunta solo da chi possiede le abilità Alchimia e Specializzazione alchemica - Unguenti. Su tutti gli altri non ha nessun effetto.

Unguento del Cantor
Durata: giornaliera
Area: personale
Descrizione: il PG ottiene l'abilità Canalizzatore.

Unguento della Confusione
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON CONFUSE.

Unguento del Decadimento
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON DECAY.

Unguento del Dolore
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON PAIN.

Unguento della Fatica
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON EXHAUSTION.

Unguento del Ferimento
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON THROUGH.

Unguento della Furia
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON ENRAGE.

Unguento dell'Inerzia
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON INERTIA.

Unguento della Medicina
Durata: istantaneo
Area: personale
Descrizione: replica gli effetti di una cura fatta con l'abilità Medicina.
Nota bene: il tempo di applicazione è identico al tempo di utilizzo dell'abilità, 5 minuti. Al bersaglio deve essere applicata una benda rossa al termine della procedura.
Nota bene II: metà del glifo strappato deve essere consegnato al bersaglio.

Unguento della Paralisi
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON PARALYZE.

Unguento della Paura
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON FEAR.

Unguento della Rovina
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON STRIKE DOWN.

Unguento della Saldatura
Durata: istantaneo
Area: scudo/gate
Descrizione: ripara istantaneamente uno scudo distrutto dalla chiamata CRUSH. Alternativamente ripara 1 Punto Struttura di un gate (portone o mura) dopo un minuto di utilizzo sulla superficie.

Unguento dello Scudo
Durata: fino alla prima chiamata CRUSH (giornaliera)
Area: scudo
Descrizione: alla prima chiamata CRUSH che riceve sullo scudo, il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

Unguento dello Scudo superiore
Durata: giornaliera
Descrizione: il PG dichiara NO EFFECT alle chiamate CRUSH che riceve sullo scudo.

Unguento del Soccorso
Durata: istantaneo
Area: personale
Descrizione: replica gli effetti di una cura fatta con l'abilità Soccorso.
Nota bene: il tempo di applicazione è identico al tempo di utilizzo dell'abilità, 5 minuti. Al bersaglio deve essere applicata una benda bianca al termine della procedura.
Nota bene II: metà del glifo strappato deve essere consegnato al bersaglio.

Unguento del Sonno
Area: arma
Descrizione: il prossimo colpo sferrato dall'arma sarà accompagnato dalla chiamata POISON SLEEP.

Unguento della Sospensione
Durata: giornaliera
Area: personale
Descrizione: il PG ottiene l'abilità Sospensione.

Veleno dell'Alchimista
Durata: vedi testo
Descrizione: il PG guadagna diverse abilità e poteri contenuti nel manuale di gioco, in relazione alle specifiche di un veleno, che gli verranno comunicati solo dopo la creazione della pozione, e potranno variare nel corso del tempo.
Nota bene: Il potere conferito dura un'ora, e per tale ragione è doppiamente importante che sul Glifo sia scritto data e ora di assunzione.
Nota bene II: questa pozione può essere assunta solo da chi possiede le abilità Alchimia e Specializzazione alchemica - Veleni. Su tutti gli altri non ha nessun effetto.

Veleno dello Charme
Durata: giornaliera
Descrizione: il bersaglio subisce POISON CHARME verso la prima persona vista dopo l'assunzione di questo veleno.

Veleno della Debolezza
Durata: giornaliera
Descrizione: il bersaglio subisce POISON WEAKNESS.

Veleno del Decadimento
Durata: vedi descrizione della chiamata
Descrizione: il bersaglio subisce POISON DECAY.

Veleno del Dolore
Durata: 1 ora
Descrizione: il bersaglio subisce POISON PAIN.

Veleno della Fatica
Durata: giornaliera
Descrizione: il bersaglio subisce POISON EXHAUSTION.

Veleno dell'Inerzia
Durata: 1 ora
Descrizione: il bersaglio subisce POISON INERTIA.

Veleno del Ghiaccio Blu
Durata: 10 minuti (vedi testo)
Descrizione: il bersaglio subisce POISON CONFUSE.
Nota bene: assumere più veleni di questo tipo ne aumenta la durata di conseguenza, fino ad un massimo di sei (per una durata totale di 60 minuti).

Veleno della Morte
Durata: istantaneo
Descrizione: il bersaglio subisce POISON MORTAL.

Veleno della Morte apparente
Durata: 10 minuti
Descrizione: il bersaglio subisce POISON MORTAL. Allo scadere del coma dopo 10 minuti, si sveglia in perfetta salute.
Nota bene: quando "torna in vita", il PG torna ai PT che aveva nel momento in cui ha subito la chiamata, non quelli eventualmente persi precedentemente l'assunzione del Veleno.

Veleno della Negazione
Durata: giornaliera
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata POISON NEGATION.

Veleno dell'Obliterazione
Durata: istantaneo
Descrizione: il bersaglio perde tutti i Sigilli giornalieri derivanti dalle abilità Magia, Preghiera e Taumaturgia.
Nota bene: subito dopo essere stato vittima di questo veleno, il bersaglio dovrà fisicamente strappare tutti i sigilli della giornata come se li avesse usati.

Veleno della Paralisi
Durata: istantaneo
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata POISON PARALYZE.

Veleno della Paranoia
Durata: 1 ora
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata POISON FEAR verso chiunque nel raggio di 10 metri.

Veleno della Rovina
Durata: 1 ora
Descrizione: il bersaglio subisce continuamente la chiamata POISON STRIKE DOWN.

Veleno del Silenzio
Durata: giornaliera
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata POISON SILENCE.

Veleno del Sonno
Durata: istantaneo
Descrizione: il bersaglio subisce la chiamata POISON SLEEP.

4.13 Laboratorio

Un laboratorio consente di creare pozioni con l'impiego di reagenti. allestire un proprio laboratorio fornisce diversi benefici, come ad esempio utilizzare meno reagenti di quelli normalmente richiesti, impiegare meno tempo nella creazione delle pozioni, e non ultimo lavorare nella sicurezza del proprio accampamento. Più un laboratorio è curato, più sarà possibile guadagnare questi vantaggi.

4.14 Realizzare un laboratorio

Realizzare un laboratorio curato è un'operazione che va intrapresa con occhio critico e metodo. La simulazione deve essere di alto livello, completamente in gioco ed esteticamente valida. La grandezza di un laboratorio non influisce mai sui parametri di valutazione: si può ottenere una valutazione massima anche con un ottimo allestimento dell'angolo di una tenda! Nelle fasi iniziali dell'evento PNG o Staff addetto visiteranno i vari laboratori e assegneranno ciascuno una valutazione segreta (come accade per gli orti, la forgia e i rituali). In base a questo valore il laboratorio fornirà i vantaggi descritti nel paragrafo precedente: tanto più è alto, tanto più vantaggioso sarà il risultato.

4.15 Laboratorio: criteri di valutazione

I seguenti parametri sono quelli presi in considerazione:

- rifornimenti: reagenti, componenti, ingredienti
- contenitori: varietà, decorazioni e utilizzo
- attrezzatura: funzionalità e sicurezza Out Game
- armonia: colpo d'occhio, dettaglio, originalità Si può essere carenti in un aspetto ma eccellere in un altro, guadagnandosi così un laboratorio funzionale. Inoltre la varietà e la qualità l'avranno sempre vinta sulla semplice quantità.

Ricorda: un laboratorio è prima di tutto al servizio del gioco e sarà sempre premiata la cura nei dettagli e le buone idee nel creare quella che è a tutti gli effetti una scenografia.

5. COMPENDIO ERBORISTERIA

L'abilità Erboristeria permette di identificare reagenti e allestire un orto, oltre che essere un requisito per imparare a produrre estratti.

5.1 Orto

Un orto consente di produrre reagenti alchemici che possono essere utilizzati per la creazione di pozioni ed estratti. Ogni giorno Staff o PNG addetti riforniranno l'orto di nuovi reagenti "cresciuti" all'interno, che il PG potrà cogliere ed utilizzare come vuole, scambiare, vendere. Più l'orto sarà curato, più produrrà reagenti, sia in quantità che in qualità.

5.2 Realizzare un orto

Come per un laboratorio, anche realizzare un orto curato è un'operazione che va intrapresa con metodo e occhio critico. La simulazione deve essere almeno di buon livello, completamente in gioco ed esteticamente valida. La grandezza di un orto non influisce mai sui parametri di valutazione: si può ottenere una valutazione massima anche con un fazzoletto di terra! Dopo il Time In, PNG o Staff addetto visiteranno i vari orti e assegneranno ciascuno una valutazione segreta (come accade per i laboratori, la forgia e i rituali). In base a questo valore l'orto produrrà reagenti di conseguenza: tanto più è alto, tanto più ricco sarà il raccolto. Dopo tale valutazione sarà assegnato ad ogni orto un glifo che dovrà essere piazzato nell'orto stesso e che lo identificherà come orto regolamentare a tutti gli effetti.

5.3 Sabotare un orto

Il glifo che rappresenta l'orto è leggermente diverso da tutti gli altri glifi in gioco: infatti ha una serie di fori attraverso i quali passa un cordino che lo assicura poi ad un elemento scenico dell'orto (o ad un semplice bastoncino di legno). Per sabotare l'orto bisogna rimuovere il glifo senza strapparlo e senza tagliare il cordino, ma slegandolo con attenzione. Con l'abilità Erborista tenace i fori sul glifo saranno maggiori. Per confermare il sabotaggio il glifo dovrà essere consegnato Out Game ai PNG addetti o allo Staff.

5.4 Orto: criteri di valutazione

I seguenti parametri sono quelli presi in considerazione:
• flora: tipologia di piante utilizzate (vere o finte), specie
• coltivazione: interramento, disposizione, irrigazione
• attrezzatura: decorazioni, funzionalità
• armonia: colpo d'occhio, dettaglio, originalità Si può essere quindi carenti in un aspetto ma eccellenti in un altro, guadagnandosi così un buon raccolto. Ricorda che un orto è prima di tutto al servizio del gioco, e sarà sempre premiata l'originalità e le buone idee nel creare quella che è a tutti gli effetti una scenografia.

5.5 Estratti

Attraverso lo studio è possibile creare dai reagenti alchemici gli estratti che hanno proprietà specifiche nell'utilizzo rispetto alle pozioni. Tutti gli estratti scadono sempre alla fine dell'evento in cui sono stati creati. Per creare un estratto si segue la stessa procedura di una pozione: occorrono 5 minuti di tempo per ogni reagente impiegato, dopodiché andrà convalidato da un PNG/Staff addetto che ritirerà i reagenti utilizzati consegnando in cambio il glifo dell'estratto creato. Al contrario di una pozione però, per creare un estratto non c'è bisogno di un laboratorio, ma il PG potrà utilizzare qualsiasi strumento ritenga adatto (dal pestello e mortaio ad una buca nel terreno).

5.5 Utilizzare un estratto

Per utilizzare un estratto bisogna rispettare alcune semplici direttive in base ai suoi effetti specifici e alla durata.

• Al contrario delle pozioni, per poter utilizzare un estratto bisogna possedere le abilità Erboristeria o Medicina. Solo chi possiede almeno una di queste due abilità può ingerire ad esempio un Estratto della Trama, ma chiunque può essere bersaglio di un Estratto della Guarigione, l'importante è che ad utilizzarlo sia chi possiede le abilità giuste.

• Per utilizzare un estratto valgono le stesse dinamiche delle pozioni: se l'effetto è duraturo si scrive a penna data e ora dell'ingestione sul glifo e si strappa subito se l'effetto è giornaliero (come l'Estratto della Tenacia), o al momento dell'utilizzo se è ad attivazione (Estratto della Resistenza alchemica).

• Come per le pozioni inoltre, se un estratto conferisce chiamate speciali in combattimento il PG è tenuto a strappare il glifo se il colpo è parato o a segno, ma non se va a vuoto. Non è mai possibile "trattenere" la chiamata: il prossimo colpo sarà quello dell'estratto utilizzato.

• È obbligatorio conservare i glifi utilizzati per eventuali controlli arbitrali, sia per quelli utilizzati su di sé, che affidati o ricevuti per via di particolari dinamiche della maggior parte degli estratti (come Estratto della Medicina, Estratto dell'Affinità Tellurica, ecc).

• Come per elisir ed unguenti, non si può essere sotto l'effetto di due estratti con durata contemporaneamente (come ad esempio l'Estratto dell'Ambidestria e l'Estratto del Ferimento) tranne quando diversamente specificato, ma si può essere bersaglio di più estratti istantanei di seguito (come nel caso dell'Estratto della Misericordia unito all'Estratto dell'Incubo).

• È lasciato al PG decidere come rappresentare sia l'estratto che l'assunzione dello stesso, se ingerirlo, spalmarselo addosso o usarlo per pitture tribali (per ragioni OG di sicurezza, basta anche svuotarlo a terra): l'importante è che sia chiaro che comunque l'effetto è personale e non dissolvibile con metodi non ortodossi (una secchiata d'acqua può cancellare la suddetta pittura tribale, ma non l'effetto di gioco).

• È inoltre importante non utilizzare nulla che possa essere causa di allergie o altri effetti spiacevoli: sei sempre tu il responsabile del tuo equipaggiamento e dei danni che può provocare.

5.6 Elenco degli estratti

E' possibile apprendere un totale di quattro abilità, ognuna delle quali fornisce la conoscenza di diversi estratti. Per conoscerne i requisiti e dove apprenderli, vedi il capitolo Abilità di questo manuale. Anche in questo caso, se la durata di un estratto è giornaliera si intende fino alle 6 di mattina. Attenzione: se una estratto conferisce immunità a una chiamata, non protegge dall'eventuale danno sui Punti Totali a cui la chiamata si potrebbe accompagnare; l'estratto protegge solo dalla chiamata, in nessuna circostanza dal danno. Come già detto, per utilizzare un estratto bisogna avere una abilità tra Medicina o Erboristeria: nell'elenco è indicato se un estratto può essere utilizzato solo su stessi, o su un bersaglio (che non dovrà invece possedere nessuna abilità specifica, ma solo subire l'effetto). Di seguito sono elencate le quattro abilità e i rispettivi estratti conferiti.

Erborista esperto

Estratto dell'Affinità Tellurica
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale
Descrizione: il PG può dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL e STRIKE DOWN.

Estratto dell'Ambidestria
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale
Descrizione: il PG ottiene l'abilità Ambidestria.

Estratto del Cantor
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale
Descrizione: il PG ottiene l'abilità Canalizzazione rinforzata.

Estratto della Fosforescenza
Durata: speciale (vedi testo)
Utilizzo: oggetto
Descrizione: il PG può creare un oggetto che irradi luce come ausilio visivo notturno.
Nota bene: l'estetica della fonte di luce è un prerequisito importante per poter utilizzare con successo questo estratto. Trattandosi di una luce artificiale, quindi Out Game, deve essere scenica e in sintonia con l'ambientazione, e non dovrà essere troppo potente o fastidiosa. L'ultima parola spetta sempre ai PNG o allo Staff addetto alla valutazione.
Nota bene II: una volta utilizzato l'estratto, la luce potrà essere accesa e spenta a volontà fino al termine dell'evento.
Nota bene III: non è permesso utilizzare la luce in maniera offensiva, come puntarla negli occhi degli avversari.
Nota bene IV: quando si crea questo estratto, con una singola dose di reagenti vengono prodotti sempre due Estratto della Fosforescenza.

Estratto dell'Incubo
Durata: istantaneo
Utilizzo: bersaglio
Descrizione: dopo un minuto di applicazione, il bersaglio in coma (0 Punti Vita) dimenticherà completamente l'identità dei suoi assassini, compreso tutto quello che potrebbe ricondurre ad una loro identificazione. Non scorderà il luogo dell'omicidio, ma non avrà memoria di come erano vestiti i suoi assalitori, che armi brandivano, ecc.
Nota bene: sarà cura del PG durante il minuto di applicazione dell'estratto dare delucidazioni al bersaglio su come giocare questo effetto.

Estratto della Trama
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale
Descrizione: al prossimo colpo sferrato il PG dichiarerà la chiamata RUNIC. Maestro erborista

Estratto dello Charme
Durata: vedi testo
Utilizzo: personale (oggetto)
Descrizione: applicato su un oggetto di modeste dimensioni che è possibile tenere in una mano, come una moneta, un boccale o una spada (il bersaglio deve essere un singolo oggetto, non un cesto di frutta, un sacchetto di monete ecc, ma solo un frutto, una moneta e così via), genera un legame empatico di cui l'oggetto è tramite verso un altro bersaglio. L'oggetto deve passare fisicamente dalla mano del PG a quella del bersaglio: non sarà quindi possibile lanciarglielo, nasconderglielo in tasca, ecc. Appena la vittima prende l'oggetto, il PG può dichiarare "POISON CHARME per 10 minuti!".
Nota bene: per ulteriori informazioni su limitazioni e dinamiche della chiamata CHARME, vedere il capitolo Chiamate del Manuale di Gioco.
Nota bene II: il PG non può avere più di un oggetto attivo preparato in questa maniera contemporaneamente.
Nota bene III: l'estratto rimane pronto finché il PG tiene in mano l'oggetto. Se l'oggetto lascia la mano del PG, l'effetto si considera perso.
Nota bene IV: dopo aver applicato l'estratto sull'oggetto, andrà scritto sul glifo data e ora dell'applicazione e una breve descrizione dell'oggetto trattato (più dettagliata possibile). Il Glifo andrà strappato davanti al bersaglio solo alla dichiarazione della chiamata.

Estratto della Purificazione
Durata: istantaneo (vedi testo)
Utilizzo: oggetto
Descrizione: aggiunto dentro un alimento (cibo o bevanda) lo purifica da eventuali veleni contenuti al suo interno.
Nota bene: quando il PG utilizza tale estratto deve quantomeno mimare di versare qualcosa nell'alimento (della semplice acqua potabile è la scelta migliore), e scrivere sul glifo data e ora dell'applicazione, con una breve ma dettagliata descrizione dell'alimento purificato.
Nota bene II: se l'alimento è effettivamente avvelenato e dopo averlo assunto si dovesse essere vittima di una chiamata POISON, il PG (o chi ha consumato l'alimento avvelenato), dovrà

mostrare il glifo dell'estratto, strapparlo, e dichiarare NO EFFECT.

Speziale

Estratto della Guarigione
Durata: istantaneo
Utilizzo: personale/bersaglio
Descrizione: i Punti Totali del bersaglio tornano al massimo.
Nota bene: il tempo di applicazione di questo estratto sul bersaglio è di minimo un minuto.

Estratto della Medicina
Durata: istantaneo
Utilizzo: bersaglio
Descrizione: replica gli effetti di una cura fatta con l'abilità Medicina.
Nota bene: il tempo di applicazione è identico al tempo di utilizzo dell'abilità, 5 minuti. Al bersaglio deve essere applicata una benda rossa al termine della procedura.
Nota bene II: metà del glifo strappato deve essere consegnato al bersaglio.

Estratto della Misericordia
Durata: istantaneo
Utilizzo: bersaglio
Descrizione: il bersaglio in coma (0 Punti Vita) subisce la chiamata BANISH.
Nota bene: il PG deve applicare l'estratto per almeno 10 secondi, al termine dei quali il bersaglio (già nel periodo di coma), morirà definitivamente.

Estratto del Medium
Durata: istantaneo (vedi testo)
Utilizzo: bersaglio
Descrizione: dopo un minuto di applicazione dell'estratto su un cadavere che non deve essere morto da più di un giorno, il PG potrà comunicare con l'Essenza, che risponderà a tre domande. Le risposte che verranno fornite non saranno necessariamente veritiere visto che l'Essenza in questione manterrà l'allineamento morale che aveva in vita, e riconoscerà eventuali amici o nemici.
Nota bene: il bersaglio non potrà essere in coma, in quanto considerato ancora vivente. Un bersaglio a cui sono appena scaduti i 10 minuti di coma è un bersaglio valido. Nota bene II: sarà cura del PG durante il minuto di applicazione dell'estratto dare delucidazioni al bersaglio su come giocare questo effetto.

Estratto del Torturatore
Durata: istantaneo (vedi testo)
Utilizzo: bersaglio
Descrizione: dopo aver applicato l'estratto, il PG dovrà simulare sul bersaglio una dettagliata tortura, il più scenicamente possibile della durata minima di 5 minuti al termine dei quali la vittima dovrà rispondere sinceramente "Si" o "No" ad una domanda del PG.
Nota bene: nel caso la vittima non sappia realmente rispondere alla domanda del PG, deve

rispondere “Non lo so”.
Nota bene II: la vittima può ricevere ogni giorno (quindi fino alle 6 di mattina) solo 3 tentativi giornalieri di tortura dopo i quali l’abilità perderà d’effetto, anche se i torturatori sono diversi. Questi tentativi si cumulano con quelli dell’abilità Interrogare.

Estratto della Tenacia
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale
Descrizione: il PG ottiene l’abilità Tenacia.

Maestro speziale

Estratto del Ferimento
Durata: giornaliera
Utilizzo: personale Descrizione: al prossimo colpo sferrato il PG dichiarerà la chiamata THROUGH.

Estratto della Resistenza alchemica
Durata: fino alla prima chiamata POISON (giornaliera)
Utilizzo: personale
Descrizione: alla prima chiamata POISON che riceve (a prescindere da cosa sia accompagnata), il PG strappa il glifo e dichiara NO EFFECT.

6. COMPENDIO ARTIGIANATO

L'abilità Artigiano, oltre che un requisito per accedere a più potenti abilità di creazione di oggetti incantati (descritti nel Compendio forgia di questo manuale), consente diversi tipi di riparazione che sono esposte di seguito nel dettaglio. Qualsiasi materiale utilizzato per simulare riparazioni ed altro, avendo un ruolo solo ed esclusivamente scenico, può essere realizzato anche in lattice: non c'è bisogno di portare con sé una cassetta degli attrezzi, ma solo di ricreare al meglio l'atmosfera.

6.1 Fortificazioni

Per riparare i danni subiti In Game dai gate (e dalle mura), sono necessari tempo e strumenti adatti. Ogni 10 minuti di lavoro viene ripristinato un Punto Struttura. Possono lavorare fino a 10 artigiani contemporaneamente sul gate e fino a 5 su una sezione delle mura per velocizzare le riparazioni. Ognuno di essi deve avere come minimo un martello (vero o in lattice) per simulare la riparazione, ma sono ben accetti altri strumenti del mestiere, come chiodi, legname, fasce di ferro, tenaglie, ecc. Per maggiori informazioni sulle fortificazioni e i loro Punti Struttura, consulta il Compendio gate più avanti in questo manuale.

6.2 Scudi

Quando uno scudo è distrutto In Game a causa della chiamata CRUSH, può essere riparato con 5 minuti di lavoro, dopo i quali non sarà più affetto della chiamata. Bisogna rappresentare fisicamente la riparazione utilizzando come minimo un martello (vero o in lattice), ma altri attrezzi sono ben accetti per aumentare la scenicità, come un piccolo incudine, chiodi, legno, ferro, ecc. Per riparare uno scudo il PG deve restare fermo.

6.3 Armi d'assedio

Come per le fortificazioni, anche le armi d'assedio dispongono di propri Punti Struttura, che possono essere intaccati fino a scendere a 0, rendendole inutilizzabili (ma comunque trasportabili). Per riparare un'arma d'assedio sono necessari 5 minuti di lavoro per il ripristino di un Punto Struttura, con attrezzi simili a quelli descritti nei due paragrafi precedenti (un martello, vero o in lattice, rimane l'attrezzo base da utilizzare). Se invece l'arma è stata bersaglio di un PG con l'abilità Sabotatore, ci sarà bisogno di un'ora di lavoro, più un'ora per ogni livello dell'arma d'assedio sabotata. Se si riesce a recuperare il glifo identificativo dell'arma, i tempi di riparazione vengono dimezzati (minimo sempre un'ora), altrimenti verrà fornito un nuovo glifo al termine della riparazione. Per maggiori informazioni sulle armi d'assedio consulta il compendio omonimo più avanti in questo manuale.

7. COMPENDIO GATE

Le fortificazioni di Battle for Vilegis (definite anche "gate") possono essere abbattute creando una breccia nel portone o nelle mura. Portone e mura hanno un punteggio (Punti Struttura, PS) che rappresenta la robustezza In Game della fortificazione, quanti colpi cioè occorrono per sfondarlo IG e penetrarvi all'interno. Di base un portone ha 15 PS, valore che può variare tra un evento e l'altro, o persino durante l'evento in base a tematiche di gioco. Le mura di un gate hanno il doppio dei PS del portone. Inoltre, le mura non possono essere abbattute finché il portone è ancora chiuso. L'unica maniera per entrare in un gate con la forza è quindi abbattere portone e mura mediante armi d'assedio (portando cioè a 0 i Punti Struttura delle varie sezioni), utilizzare abilità di supporto come Scalare palizzate o espedienti rari come rituali, incantesimi, pozioni, e altro. I Punti Struttura di un gate possono essere rafforzati attraverso abilità di artigianato, rituali e strumenti da scoprire in gioco.

7.1 Abilità che influenzano i gate

• Costruttore esperto: il PG ripara 1 Punto Struttura in 5 minuti invece che 10. Segue tutte le altre meccaniche descritte nel Compendio artigianato.
• Geniere: per sfruttare questa abilità, il PG può sbizzarrirsi nell'utilizzare oggetti che simulano il sabotaggio In Game delle strutture nemiche. Dai classici martello e sega, a strumenti a manovella per fare buchi, fino a piccole cariche di polvere da sparo, il tutto dovrà essere ovviamente simulato e non dovrà arrecare alcun danno alla scenografia. Per ogni 5 minuti ininterrotti di lavoro (in cui va simulato il danneggiamento), il gate (o la porzione di mura) bersaglio perde un Punto Struttura. Se durante la frazione dei 5 minuti il geniere viene scoperto, i danni al gate di quella frazione sono considerati nulli. Per utilizzare questa abilità è obbligatoria la presenza di un PNG o dello Staff addetto.
• Maestro della fortificazione: per utilizzare questa abilità, il PG sfrutterà le meccaniche della forgia (descritte nel compendio omonimo), e in base ai materiali In Game impiegati e scenicità dell'operazione, potrà potenziare il gate e le mura facendogli guadagnare più PS, una maggiore resistenza alle armi d'assedio e altri importanti effetti difensivi. Non è necessario applicare sul gate delle effettive differenze sceniche: può essere fatto, ma solo se non danneggiano (anche minimamente) né pregiudicano la sicurezza della scenografia, e sempre dopo aver interpellato lo Staff addetto. Il PG è comunque invitato a portare elementi scenici per utilizzare questa abilità dato che gli torneranno comunque utili per il processo di forgia e per simularne l'applicazione sul gate stesso. Per maggiori info, consulta il Compendio forgia.

8. COMPENDIO ARMI D'ASSEDIO

Cannoni, trabucchi, catapulte, balliste e quant'altro, sono armi che rientrano nella categoria armi d'assedio. Per essere utilizzate hanno bisogno di un adeguato numero di serventi, tutti dotati dell'abilità Armi da assedio. La costruzione di queste armi non rientra in canoni esplicabili in un manuale come questo: esiste difatti una varietà praticamente infinita di soluzioni che si possono adottare per simulare lo sparo di un cannone o il lancio di un trabucco, di conseguenza invitiamo i giocatori che vogliono cimentarsi in questo progetto a contattarci per ricevere pareri su ciò che intendete costruire. Ricorda che il giudizio di effettiva validità può essere dato solo in presenza dell'arma stessa. Tutte le armi da assedio devono essere visionate dallo Staff addetto prima di ogni evento (anche se sono già state controllate e approvate precedentemente) che ne valuterà la sicurezza e la rappresentazione scenica. Armi giudicate non idonee, poco sicure, costruite con materiali scadenti o esteticamente poco valide non saranno accettate. Aver già giocato con un'arma l'evento precedente non le assicura assolutamente la riconferma l'evento dopo. Come per le normali armi da mischia o a distanza, ogni giocatore è responsabile dell'utilizzo della propria arma d'assedio: lo Staff può accertarsi della sicurezza dell'arma nelle prove di tiro, ma durante l'evento l'arma può danneggiarsi, essere usata per mirare su bersagli e/o a distanze non idonee, essere utilizzata in maniera diversa o scorretta ecc., dando la responsabilità del suo utilizzo sempre al suo proprietario e a chi la adopera.

8.1. How to

Ogni arma presenta delle possibili problematiche specifiche quindi si invita a considerare queste indicazioni tenendo bene a mente che rappresentano solo una parte delle situazioni che possono presentarsi.

1. Il costruttore dell'arma è sempre il primo responsabile e pertanto dovrebbe sempre essere colui che la adopera o che ne supervisiona l'utilizzo
2. Ogni arma da assedio ha una distanza minima entro la quale non può sparare. Tale distanza viene comunicata al momento del controllo da parte dello Staff.
3. È vietato trasportare un'arma da assedio carica, anche se con sicura.
4. La velocità massima con la quale si deve trasportare un'arma d'assedio è a passo d'uomo.
5. L'arma deve essere interamente scenografata: non verranno accettate armi che presentano parti non adeguatamente rappresentate o realizzate con materiali inappropriati. 6. Un'arma da assedio non deve presentare parti taglienti in nessuna sua parte, proiettili inclusi.
7. L'arma deve essere sicura anche per chi la utilizza e chi sta intorno: tutte le parti devono essere ben fissate, e non deve sussistere nessun rischio che dei componenti volino via durante l'utilizzo.
8. Il regolamento per armi da tiro rimane invariato rispetto al Manuale di Gioco.
9. I proiettili devono essere ben costruiti, debitamente scenografati ed innocui. Non saranno accettati proiettili con parti dure al loro interno per aumentarne la gittata.
10. Frecce scagliate mediante un'arma d'assedio devono essere lunghe almeno 1 metro (non devono essere frecce per archi semplicemente allungate, ma proiettili costruiti appositamente).

8.2 Sicurezza nelle armi da assedio

In base al meccanismo di propulsione utilizzato per far sparare l'arma, il livello della stessa (vedi sotto) ne risentirà di conseguenza: più l'arma da assedio è sicura anche sotto questo aspetto (oltre che scenograficamente valida), più il livello sarà alto. Inoltre se l'uso in gioco dell'arma da assedio (caricamento, sparo, movimento, ecc.) sarà diverso da quello concordato con lo Staff in qualsiasi forma e metodo, l'arma sarà considerata distrutta per sempre, e i responsabili gravemente sanzionati.

8.3 Livello di un'arma da assedio

Dopo essere stata giudicata idonea ogni arma sarà valutata con un livello da 1 a 5, in base a come è costruita, come si muove e cosa spara, e ad ogni livello corrispondono diversi tipi di danno e chiamate che l'arma può causare, quanti serventi (PG con l'abilità Armi da assedio) occorrono per operare su di essa e quanti Punti Struttura ha (per maggiori info sui PS delle armi da assedio, vedi il Compendio artigianato di questo manuale). Il livello di un'arma da assedio, così come il controllo generale di idoneità, deve essere riconfermato ad ogni evento: l'arma potrebbe anche guadagnare o perdere livelli. Data la rosa estremamente vasta delle possibili armi da assedio, per non escludere del tutto varianti divertenti ed originali (come armi che sparano colpi in rapida successione), lo Staff si riserva di regolamentare caso per caso in occasione di dinamiche particolari. I Punti Struttura di una macchina d'assedio sono determinati non solo dal suo livello, ma anche dall'effetto scenico e dalla sicurezza di utilizzo. Un'arma da assedio è considerata valida e atta a sparare solo dopo essere stata valutata e aver ricevuto un glifo che dovrà sempre essere legato all'arma stessa: ne certificherà la validità e il livello.

8.4 Livello 1

Richiedono minimo due serventi, e devono essere poggiate almeno su un treppiede o un supporto con ruote. Possono sparare massimo un colpo per volta. Il proiettile lanciato in questa maniera provoca al bersaglio 2 danni THROUGH oppure se parato con lo scudo, gli infligge la chiamata CRUSH. Se colpisce un gate o un'altra macchina d'assedio, infligge 2 danni ai PS.

8.5 Livello 2

Richiedono minimo due serventi, e devono essere poggiate almeno su un treppiede o un supporto con ruote. Possono sparare anche più colpi contemporaneamente..

- Il proiettile lanciato in questa maniera provoca al bersaglio 2 danni THROUGH oppure se parato con lo scudo, gli infligge la chiamata CRUSH.
- Se l'arma può sparare più proiettili (fino a 5) contemporaneamente, tutti i bersagli colpiti subiscono 2 danni THROUGH.
- Se colpisce un gate o un'altra macchina d'assedio, infligge 4 danni ai PS.

8.6 Livello 3

Richiedono minimo 4 serventi, e devono avere almeno quattro punti d'appoggio, o un supporto con ruote. Possono sparare massimo un colpo per volta.
• Viene lanciato un singolo proiettile, provoca al bersaglio la chiamata MORTAL e CRUSH sullo scudo (se lo impugna). Se il proiettile viene deviato e/o continua a rotolare, i danni vengono inflitti a tutti coloro che vengono colpiti, fino a che non si arresta completamente.
• Se colpisce un gate o un'altra macchina d'assedio, infligge 6 danni ai PS.

8.7 Livello 4

Richiedono minimo 4 serventi, e devono avere almeno quattro punti d'appoggio, o un supporto con ruote. Possono sparare anche più colpi contemporaneamente
• Se viene lanciato un singolo proiettile, provoca al bersaglio la chiamata MORTAL e CRUSH sullo scudo (se lo impugna). Se il proiettile viene deviato e/o continua a rotolare, i danni vengono inflitti a tutti coloro che vengono colpiti, fino a che non si arresta completamente.
• Se l'arma può sparare più proiettili (fino a 5) contemporaneamente, tutti i bersagli colpiti subiscono 2 danni THROUGH.
• Se colpisce un gate o un'altra macchina d'assedio, infligge 8 danni ai PS solo quando usata a colpo singolo.

8.8 Livello 5

Richiedono minimo 4 serventi, e devono avere almeno quattro punti d'appoggio, o un supporto con ruote. Possono sparare anche più colpi contemporaneamente
• Se viene lanciato un singolo proiettile, provoca al bersaglio la chiamata MORTAL e CRUSH sullo scudo (se lo impugna). Se il proiettile viene deviato e/o continua a rotolare, i danni vengono inflitti a tutti coloro che vengono colpiti, fino a che non si arresta completamente.
• Se l'arma può sparare più proiettili (fino a 5) contemporaneamente, tutti i bersagli colpiti subiscono 2 danni THROUGH e CRUSH.
• Se colpisce un gate o un'altra macchina d'assedio, infligge 10 danni ai PS solo quando usata a colpo singolo.

8.9 Serventi di una macchina da assedio

È molto importante che un'arma d'assedio abbia sempre il suo numero di serventi accanto ad essa: che stiano effettivamente manovrando sull'arma o semplicemente facendo scena giocando, è un numero minimo sotto il quale non è possibile scendere, o l'arma non potrà sparare né essere ricaricata.

8.10 Sabotare un'arma da assedio

Un PG con l'abilità Sabotatore può danneggiare un'arma da assedio, rendendola inutilizzabile e molto complicata da riparare. Per sabotare occorrono 10 minuti, più 10 minuti per ogni livello dell'arma d'assedio, dopo i quali il PG può prelevare il Glifo ad essa connesso, segnalando

il fatto che è resa inutilizzabile. Il glifo ha effettiva validità in gioco come pezzo danneggiato e mancante dell'arma sabotata, e ne può sensibilmente ridurre i tempi di riparazione (vedi Compendio artigianato). Per sabotare il PG può utilizzare gli strumenti che preferisce: dai classici martello e sega, a strumenti a manovella per fare buchi, fino a piccole cariche di polvere da sparo, il tutto dovrà essere ovviamente simulato e non dovrà arrecare alcun danno reale all'arma. L'uso di questa abilità deve sempre essere preceduto da una segnalazione del PG allo Staff o ai PNG addetti. Il PG può interrompere l'azione per piccole soste durante il sabotaggio per non farsi scoprire (a discrezione di chi sta arbitrando l'operazione). Inoltre, l'arma non va mai spostata o utilizzata senza l'assenso Out Game del proprietario.

8.11 Armi da assedio difensive

E' possibile portare all'evento materiale atto a simulare sassi di varia grandezza da scagliare dalle proprie mura sugli sfortunati attaccanti. Le armi da assedio difensive non possono mai essere sottratte In Game. Per utilizzare queste due meccaniche bisogna possedere una tra queste tre abilità: Armi da assedio, Costituzione, Tenacia.

• Sassaiola: facendo piovere da sopra le mura una moltitudine di sassi, tutti i bersagli colpiti subiranno la chiamata STRIKE DOWN. I sassi dovranno sempre essere rovesciati utilizzando un sacco di iuta o altro materiale morbido, che deve contenere almeno 30 sassi simulati (misura circa 10x10x10). Per essere giudicati validi, i sassi devono essere realizzati con gommapiuma o altri materiali morbidi, e opportunamente scenografati.

• Macigno: lasciando cadere da sopra le mura un masso di dimensioni minime 40x40x40 cm, il primo bersaglio colpito subirà la chiamata MORTAL, o CRUSH sullo scudo se riesce a pararlo. Anche in questo caso, l'oggetto deve essere innocuo e ben realizzato.

8.12 Arieti

Lo Staff potrebbe fornire ad ogni campo un ariete che deve essere imbracciato da 4 persone contemporaneamente per essere trasportato ed utilizzato (non hanno bisogno di nessuna abilità particolare per farlo). Tutte le volte che l'ariete colpisce un gate, provoca la perdita di 1 Punto Struttura. I colpi portati sul gate devono essere ben caricati e simulati; si raccomanda inoltre di prestare attenzione nel non danneggiare le scenografie durante questa manovra. È vietato sottrarre In Game l'ariete di un altro campo.

9. COMPENDIO FORGIA

Attraverso la forgia un artigiano esperto è in grado di creare oggetti incantati e migliorie per il suo gate. Avendo come requisito l'abilità Artigiano, un PG può apprendere tre diverse abilità per forgiare. La regola d'oro per la forgia è semplice: qualsiasi oggetto incantato deve sempre replicare una meccanica (una chiamata, un'abilità, un incantesimo o persino una pozione, ecc.), già presente nei manuali.

9.1 Maestro armaiolo

Tramite questa abilità è possibile creare armi di ogni tipo che replicano abilità e chiamate dei manuali di gioco. Un'arma incantata ha sempre una scadenza, un periodo di tempo cioè dopo il quale perde il suo potere. Se l'arma è stata creata "chiusa" non potrà essere "ricaricata"; se invece è stata creata "aperta", con una seconda forgiatura (più semplice della prima) potrà tornare potente come alla sua creazione. È bene notare che creare un'arma "aperta" è più difficile (e dispendioso) di farne una "chiusa". Alternativamente un'arma può essere creata monouso, con una singola carica cioè di un particolare potere; anche in questo caso, durante la sua creazione, può essere fatta "aperta" o "chiusa". Sul glifo dell'arma ci sono tutte le informazioni per capirne le varie proprietà.

9.2 Maestro della difesa

Un artigiano con questa abilità è in grado di irrobustire scudi e armature, donandogli resistenze a particolari chiamate e altre specifiche capacità difensive. Valgono le stesse identiche regole della creazione di armi: uno scudo incantato può essere "aperto", "chiuso", o monouso, e avrà sempre una scadenza. Anche in questo caso il glifo che lo accompagna avrà tutte le informazioni necessarie.

9.3 Maestro della fortificazione

Con questa abilità è possibile potenziare il proprio gate. Nel Compendio gate sono descritti alcuni dei possibili usi di questa abilità, che non si concentra tanto sulla creazione di oggetti, quanto sul rafforzamento delle fortificazioni. Anche qui qualsiasi creazione sarà sempre accompagnata da un glifo.

9.4 Preparare una forgiatura

A prescindere da cosa si sta creando, oltre a possedere le dovute abilità, ci sono due requisiti base per forgiare:

• Focus: durante gli eventi è possibile reperire dei Focus, particolari oggetti monouso che rappresentano, in piccola forma, "schegge di creazione" sono necessarie ad avviare la forgiatura, in numero via via maggiore tanto più l'oggetto è complicato da creare: senza l'adeguato numero di Focus la forgiatura è destinata a fallire.

• Minerali: sono reagenti e componenti monouso che possono essere reperiti in gioco in varie maniere. Ne esistono di vari tagli, via via più preziosi e potenti all'interno di una forgiatura. Sono l'essenza stessa della forgiatura e ne compongono il corpo principale; più se ne usano (e più la loro qualità è elevata) più l'oggetto forgiato sarà potente.

9.5 Fusione

La Fusione è l'unità di misura con cui si valuta il valore numerico che bisogna raggiungere per forgiare un oggetto incantato. Tale valore è segreto, ed è stabilito di volta in volta dallo Staff a secondo della potenza dell'oggetto, se è "aperto" o "chiuso", monouso e dopo quanto tempo scade. Focus di Casate diverse dalla propria (o in abbondanza rispetto a quelli richiesti), minerali, e altri espedienti da scoprire in gioco aggiungono Fusione per raggiungere il valore desiderato, ma sarà soprattutto l'abilità del fabbro a rendere possibile la forgiatura, incrementando sostanzialmente la Fusione. Difatti il processo finale di forgiatura sarà valutato da Staff e PNG addetti (secondo criteri esposti nel prossimo paragrafo) e aggiungerà ulteriore Fusione, ma al tempo stesso potrà anche farne perdere nel caso la realizzazione scenica venga trascurata, gestita male, o accadano imprevisti. Battere con un martello su un pezzo di ferro per una decina di minuti non porterà certamente un buon aumento di Fusione, mentre ad esempio lavorare su una forgia mentre si intonano canti rituali ne farà sicuramente guadagnare. La forgiatura è un momento di gioco: più il giocatore la rende spettacolare, più sarà facile ottenere ciò che desidera.

9.6 La forgiatura

Dopo aver conseguito le abilità necessarie, acquistato una scheggia di Fusione, reperito Focus e minerali, è il momento della forgiatura il banco di prova finale per raggiungere il punteggio di Fusione richiesto. Ognuno di questi punti sarà valutato da Staff e PNG addetti e andrà ad aggiungersi a tutto il lavoro precedentemente svolto (Focus in eccesso, minerali, ecc.) per determinare il valore finale di Fusione raggiunta. Si può essere quindi carenti in un campo ed eccezionali in un altro, raggiungendo così un buon risultato.
• attrezzatura: tutto ciò che viene utilizzato durante la forgiatura, attivamente o anche solo di sfondo
• realizzazione: il procedimento effettivo di forgiatura
• scenicità: interpretazione, recitazione, e tutto ciò di scenico che non rientra nelle precedenti categorie
• armonia: il quadro generale (questo valore risente particolarmente in caso di imprevisti) Se la Fusione finale sarà pari o superiore al valore richiesto, l'oggetto sarà creato. Se di molto superiore l'oggetto potrebbe anche avere qualità extra, ma più il valore di Fusione raggiunto si discosta in negativo da quello richiesto, più l'oggetto sarà scadente, fino a non avere nessun potere, o addirittura a causare problemi al forgiatore stesso...

9.7 Il decalogo del buon forgiatore

1. Per forgiare non è obbligatoria una vera forgia. Si tratta comunque di un gioco e un fabbro può rappresentare la forgiatura come vuole: non necessariamente deve esserci un fuoco, ma ad esempio un liquido particolare ha proprietà simili se debitamente rappresentate.
2. Reperire indizi su quale procedura sia migliore per forgiare, quanti minerali conviene utilizzare per il massimo dell'effetto o cos'altro fa guadagnare punti di Fusione, sono alcune tra le informazioni che si possono scoprire in gioco, e anzi arricchiscono il sapere di ogni fabbro che avrà quindi le sue teorie personali, e i suoi segreti.
3. città e taverne hanno fabbri e officine che possono servire per la Forgiatura: qui aspiranti forgiatori si fanno consigliare e concordano quando e dove fare la forgiatura. I PNG mettono sulla giusta via il forgiatore dandogli vari spunti per capire se la sua richiesta è eccessiva, se ha bisogno di altri materiali o se sta chiedendo qualcosa che non può essere creato.
4. Reperire i materiali richiesti per la Fusione non è un cosa immediata: serve determinazione e tutto l'aiuto possibile (anche l'apporto monetario non guasta). È meglio decidere con attenzione cosa fare, dato che alcuni materiali sono molto rari o preziosi. Creare un oggetto incantato è un evento unico e difficile da replicare: è preferibile sfruttarlo e giocarlo al meglio, evitando di partire con una "lista della spesa" in testa, ma sfruttando al massimo tutto ciò che offre il gioco e il supporto della propria Casata.
5. Qualsiasi oggetto incantato creato con la Fusione serve a ottenere capacità di gioco acquisibili o replicabili in altre maniere, o comunque presenti nei regolamenti. Non serve ad ottenere poteri che non esistono nei manuali (volare, teletrasportarsi, fermare il tempo, ecc.), né effetti che non sono palesemente alla portata dei PG (chiamate MASS o altri effetti di massa, immunità alle armi, ecc.), né a sfruttare una chiamata con metodi non previsti dal regolamento (un'arma che fa CRASH ad ogni colpo, un'armatura che concede 3 Punti Vita in più, un'arma a distanza che fa RUNIC, ecc.).
6. E' importante comunicare con i PNG che valuteranno la forgiatura: alcuni dettagli non sono visibili ad occhio nudo, ma denotano comunque attenzione nel procedimento. Ad esempio, per creare uno scudo che protegge dalla chiamata REPEL, il forgiatore vi ha sparso sopra durante la fusione un Elisir dell'Equilibrio, o magari si fa aiutare nel procedimento da PG con l'abilità Canalizzatore o addirittura Bilanciamento o Controllo. Le possibilità sono tantissime e sfruttarle è compito di un bravo fabbro.
7. Non è detto che il fabbro debba lavorare da solo: congegnare una Fusione che combini la scenicità e la bellezza in un momento di gioco così particolare può essere ancora più divertente e bello da guardare se ci sono altri PG coinvolti; potrebbero essere altri fabbri che battono a ritmo, un coro per incanalare l'incanto nell'arma, un sacrificio propiziatorio, e così via. Questo aumenterà sicuramente la scenicità della forgiatura, e quindi la sua potenza. Non servono abilità particolari per partecipare in questo modo ad una forgiatura!
8. Forgiare un'arma non serve a guadagnare potere saltando il gioco di Accademia, non funziona così. Creare un oggetto incantato richiede un impegno diverso, ma comunque grande, e senza la giusta scrupolosità, i giusti materiali In Game (Focus, minerali, ecc.) e una forgiatura degna di questo nome, creare un oggetto sarà impossibile quanto apprendere l'abilità di un'Accademia in cui non si è nemmeno iscritti.
9. Attenzione alle tempestiche e alle direttive Out Game: è necessario che siano presenti con te PNG/Staff addetti durante la Fusione. Inoltre, in caso di esito positivo ti verrà consegnato il

glifo che sancisce i poteri In Game di ciò che hai creato; senza di esso, l'oggetto non ha nessun potere.
10. Per qualsiasi dubbio o domanda sui rituali, la mail gamemaster@battleforvilegis.com è a disposizione, mentre durante l'evento potrai chiedere a Game Master e PNG addetti.

10. COMPENDIO RITUALISMO

Con un circolo rituale a disposizione, un PG con l'abilità Ritualismo è in grado di creare oggetti incantati di ogni tipo. La regola d'oro per i rituali è semplice: qualsiasi oggetto incantato deve sempre replicare una meccanica (una chiamata, un'abilità, un incantesimo o persino una pozione, ecc.), già presente nei manuali.

10.1 Ritualismo

Tramite questa abilità è possibile creare oggetti di ogni tipo che replicano abilità e chiamate del regolamento. Un oggetto incantato ha sempre una scadenza, un periodo di tempo cioè dopo il quale perde il suo potere. Se l'oggetto è stato creato "chiuso" non potrà essere "ricaricato"; se invece è stato creato "aperto", con un secondo rituale (più semplice del primo) potrà tornare potente come alla sua creazione. E' bene notare che creare un oggetto "aperto" è più difficile (e dispendioso) di farne uno "chiuso". Alternativamente un oggetto può essere creato monouso, con una singola carica cioè di un particolare potere; anche in questo caso, durante la sua creazione può essere fatto "aperto" o "chiuso". Sul glifo di un oggetto incantato ci sono tutte le informazioni per capirne le varie proprietà.

10.2 Preparare un rituale

- Circolo rituale: è il luogo in cui il potere viene racchiuso e incanalato nell'obiettivo, senza il quale è impossibile creare. L'Accademia dei Maghi ne autorizza l'utilizzo sotto il giusto compenso.
• Focus: durante l'evento ogni Casata riceve dei Focus, particolari oggetti monouso che rappresentano, in piccola forma, il Fondamento della Casata scelta. Queste "schegge di creazione" sono necessarie ad avviare il circolo rituale, in numero via via maggiore tanto più l'oggetto è complicato da creare: senza l'adeguato numero di Focus il rituale è destinata a fallire. Utilizzare più Focus della propria Casata rispetto a quelli richiesti, o Focus di altre Casate oltre che la propria, aumenta il potere della forgiatura a patto che il numero minimo di Focus della propria Casata sia comunque stato raggiunto.
• Auxilia: sono reagenti e componenti monouso che possono essere reperiti in gioco in varie maniere. Ne esistono di vari tagli, via via più preziosi e potenti all'interno di un circolo rituale. Sono l'essenza stessa del rituale e ne compongono il corpo principale: più se ne usano (e più la loro qualità è elevata) più l'oggetto creato sarà potente.

10.3 Strati

Gli Strati sono l'unità di misura con cui si valuta il valore numerico che bisogna raggiungere per creare un oggetto incantato. Tale valore è segreto, ed è stabilito di volta in volta dallo Staff a secondo della potenza dell'oggetto, se è "aperto" o "chiuso", monouso e dopo quanto tempo scade. Focus di Casate diverse dalla propria (o in abbondanza rispetto a quelli richiesti), auxilia, e altri espedienti da scoprire in gioco aggiungono Strati per raggiungere il valore desiderato, ma sarà soprattutto l'abilità del ritualista a rendere possibile la creazione, incrementando sostanzialmente gli Strati. Difatti il rituale sarà valutato da Staff e PNG addetti (secondo criteri

esposti nel prossimo paragrafo) e aggiungerà ulteriori Strati, ma al tempo stesso potrà anche farne perdere nel caso la realizzazione scenica venga trascurata, gestita male, o accadano imprevisti. Ripetere le stesse frasi per una decina di minuti non porterà certamente un buon aumento di Strati, mentre un testo ben studiato e recitato con le giuste tempistiche ne farà sicuramente guadagnare. Il rituale è un momento di gioco: più il giocatore lo rende spettacolare, più sarà facile ottenere ciò che desidera.

10.4 Ritualista e canalizzatori

In base a quanti punti sono stati spesi nell'abilità Ritualismo si guadagneranno Strati. Inoltre i PG con l'abilità Canalizzatore possono prendere parte al rito aggiungendo, per ciascuno di loro, ulteriori Strati al totale. Un ritualista può avere tanti canalizzatori in base a quanti punti in Ritualismo e Maestro ritualista ha speso.

10.5 Il rituale

Dopo aver scritto il testo del rituale, aver pagato per l'utilizzo del circolo, reperito Focus e auxilia, è il momento del rituale, banco di prova finale per raggiungere il punteggio di Strati richiesto. Ognuno di questi punti sarà valutato da Staff e PNG addetti e andrà ad aggiungersi a tutto il lavoro precedentemente svolto (Focus in eccesso, auxilia, ecc.) per determinare il valore finale di Strati conseguiti. Si può essere quindi carenti in un campo ed eccezionali in un altro, raggiungendo così un buon risultato.
• testo: come è composto, se usa metriche, quanto è complesso o ben scritto
• recitazione: la performance generale di chi legge il testo
• scenicità: tutto ciò che abbellisce il rituale (effetti speciali, strumenti musicali, ecc.)
• armonia: il quadro generale (questo valore risente particolarmente in caso di imprevisti) Se gli Strati finali saranno pari o superiori al valore richiesto, l'oggetto sarà creato. Se di molto superiore, l'oggetto potrebbe anche avere qualità extra, ma più il valore di Strati raggiunti si discosta in negativo da quello richiesto, più l'oggetto sarà scadente, fino a non avere nessun potere, o addirittura a causare problemi a chi ha svolto il rituale...

10.6 Il decalogo del buon ritualista

1. Reperire indizi su quale procedura sia migliore per creare un particolare oggetto, quanti auxilia conviene utilizzare per il massimo dell'effetto o cos'altro fa guadagnare Strati sono alcune tra le informazioni che si possono scoprire in gioco, e anzi arricchiscono il sapere di ogni ritualista che avrà quindi le sue teorie personali, e i suoi segreti.
2. L'Accademia dei Maghi è il punto di riferimento per i ritualisti: vi acquistano l'utilizzo del circolo, si fanno consigliare e concordano quando svolgere il rituale. I PNG mettono sulla giusta via il ritualista dandogli vari spunti per capire se la sua richiesta è eccessiva, se ha bisogno di altri materiali o se sta chiedendo qualcosa che non può essere creato.
3. Reperire i materiali richiesti non è una cosa immediata: serve determinazione e tutto l'aiuto possibile (anche l'apporto monetario non guasta). E' meglio decidere con attenzione cosa fare, dato che alcuni materiali sono molto rari o preziosi. Creare un oggetto incantato è un evento unico e difficile da replicare: è preferibile sfruttarlo e giocarlo al meglio, evitando di partire con

una "lista della spesa" in testa, ma sfruttando al massimo tutto ciò che offre il gioco.
4. Qualsiasi oggetto incantato creato con un rituale serve a ottenere capacità di gioco acquisibili o replicabili in altre maniere, o comunque presenti nei regolamenti. Non serve ad ottenere poteri che non esistono nei manuali (volare, teletrasportarsi, fermare il tempo, ecc.), nè effetti che non sono palesemente alla portata dei PG (chiamate MASS o altri effetti di massa, immunità alle armi, ecc.), nè a sfruttare una chiamata con metodi non previsti dal regolamento (un'arma che fa CRUSH ad ogni colpo, un tamburo che fa MASS FEAR, un'arma a distanza che fa RUNIC, ecc.).
5. E' importante comunicare con i PNG che valuteranno il rituale: alcuni dettagli non sono visibili ad occhio nudo, ma denotano comunque attenzione nel procedimento. Ad esempio, per creare un medaglione che protegge dalla chiamata FEAR, il ritualista utilizza un Unguento della Paura sull'oggetto, o magari si fa aiutare nel procedimento da PG con l'abilità Coraggio. Le possibilità sono tantissime e sfruttarle è compito di un bravo ritualista. Inoltre, fornire una copia del testo (con eventuali note a margine sullo svolgimento) a chi lo deve valutare, permetterà di apprezzare meglio l'intero rito.
6. Ci sono inoltre altri particolari che influenzano un rituale: come è stato preparato il circolo, l'appropriatezza dei partecipanti (un PG con l'abilità Preghiera che vuole creare un oggetto che replica un incantesimo di Magia?), abilità di scheda possedute dagli officianti (per creare un'arma magica tutti all'interno del circolo possiedono l'abilità Arma a una mano) variabili contestuali (è giorno o notte in un rituale dedicato ad un dio del sole? Che rituale è stato officiato prima di questo? Quanto tempo è passato dall'ultimo rituale? In che condizioni di salute sono gli officianti?) e molto altro ancora. Tutte queste varianti, se notate e sfruttate, alzeranno il voto in una delle quattro categorie di valutazione del rito, alcune volte in maniera quasi superflua, altre in forma considerevole, ma sempre (se fatte notare) porteranno vantaggi.
7. Non è detto che il ritualista debba lavorare solo con i suoi canalizzatori, anzi! Congegnare un rituale che combini scenicità e bellezza in un momento di gioco così particolare può essere ancora più divertente e bello da guardare se ci sono altri PG coinvolti: potrebbero essere musicanti che accompagnano la recitazione del testo, un coro per scandire determinate frasi, un combattimento rituale e così via. Questo aumenterà sicuramente la scenicità del rituale, e quindi la sua potenza. Non servono abilità particolari per dare il proprio contributo in questo modo ad un rituale, e non c'è un vero limite a quante persone possono partecipare ad un rituale!
8. Un rituale non serve a guadagnare potere saltando il gioco, non funziona così. Creare un oggetto incantato richiede un impegno diverso ma comunque grande e senza la giusta scrupolosità, i giusti materiali In Game (Focus, auxilia, ecc.) e un rituale degno di questo nome, creare un oggetto sarà impossibile quanto apprendere l'abilità di un'Accademia in cui non si è nemmeno iscritti.
9. Attenzione alle tempestiche e alle direttive Out Game: è necessario che siano presenti con te PNG/Staff addetti durante il rituale. Inoltre, in caso di esito positivo ti verrà consegnato il glifo che sancisce i poteri In Game di ciò che hai creato; senza di esso, l'oggetto non ha nessun potere.
10. Per qualsiasi dubbio o domanda sui rituali, la mail gamemaster@battleforvilegis.com è a disposizione, mentre durante l'evento potrai chiedere a Game Master e PNG addetti.