



Versione 2.0 (Ottobre 2021)

Autori:

Francesco Anderini, Stefano Coccia

Revisori:

Lo Staff de "I Rami di Yggdrasil"

Testers:

Voi Giocatori.

"Chi bara è uno sfigato"

Cit. Anonimo larper.

Copyright

Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo.

Al fine di accrescere la conoscenza e la diffusione del presente regolamento di gioco garantendone al contempo la paternità e la genuinità in quanto opera d'arte, è facoltà del lettore di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare e finanche modificare quest'opera, ma solo ed esclusivamente alle seguenti condizioni:

Diritto di attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui usi l'opera.

Divieto di commercio. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Condivisione "Tal quale". Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

Rispetto dei termini di licenza. Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza. In ogni caso, puoi conciliare col titolare dei diritti gli utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Diritti Morali. Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali

Capitolo Uno: Introduzione al Regolamento

Benvenuti. Questo è il regolamento di gioco di "Yggdrasil" una campagna di Gioco di Ruolo dal Vivo (LARP) in stile Fantasy Multiplanare. Questo documento non è il gioco, ma una piccola parte dello stesso, indispensabile a regolamentare le dinamiche che avvengono durante un evento di gioco. Lo scopo principale di ogni gioco di ruolo è quello di divertirsi e per questo iniziamo a elencare i principi fondamentali del LARP.

1) **Fair Play.** Non si imbroglia, né volontariamente, né involontariamente. Per prevenire errori involontari, gestiti esattamente come quelli intenzionali, è indispensabile leggere, comprendere, ricordare ed osservare le regole di questo manuale.

2) **Buon Senso.** Non perdere di vista il fatto incontrovertibile che questo è un gioco e come tale, le sue dinamiche in gioco e fuori dal gioco avranno sempre priorità inferiore se confrontate all'integrità morale e fisica delle persone che vi partecipano.

3) Tieni sempre a mente che è fondamentale distinguere fra **IN GIOCO** (Finzione), **FUORI GIOCO** (realtà) e **Metaplay** (anche detto "Meta game") che è una gravissima infrazione dello spirito del gioco: è ciò che compie un giocatore quando, con il proprio personaggio...

- Utilizza in qualsiasi modo informazioni non acquisite mentre lo giocava.
- Compie ragionamenti e assume comportamenti incoerenti con le sue prerogative (Background, basi culturali e quindi la sua psicologia). Ad esempio, è un totale ignorante ma si comporta come un Premio Nobel in fisica quantistica.

4) **Reciprocità.** Nei giochi di ruolo, le scene migliori sono quelle in cui i protagonisti, i giocatori, si immedesimano nei loro personaggi al punto da realizzare coralmemente e spontaneamente dei momenti così ricchi di pathos ed epicità da restare indelebilmente impressi nella memoria di chi vi ha partecipato. Mai come per il gioco di ruolo vale la massima secondo la quale a vincere sono tutti coloro che partecipano attivamente e profondamente, regalandosi reciprocamente contributi di roleplaying che vanno a comporre un meraviglioso mosaico: la scena di gioco.

5) **Sospensione di incredulità.** Durante il gioco tutti i partecipanti sono tenuti a rispettare rigorosamente l'atmosfera surreale che si viene a creare. Questo implica che un giocatore non deve assolutamente interrompere il proprio gioco o quello altrui per alcun motivo salvo questioni di imminente pericolo fisico

Capitolo Due: Nozioni di base

Tempistiche di gioco.

Il gioco ha inizio con il TIME IN, e termina con il TIME OUT. Questo lasso di tempo è detto UPTIME. Tutto quello che accade al di fuori dell'UPTIME, è detto DOWNTIME. Tutto quello che accade nell'Area di Gioco durante l'UPTIME sta avvenendo in quel momento ed in quel luogo In Gioco.

Il Continuum

E' un termine riferito ad eventi e a situazioni di gioco valide nella campagna di gioco. Quello che avviene non in continuum non è da considerarsi realmente accaduto. I personaggi possono tuttavia mentire, raccontando di situazioni ed eventi non realmente in continuum. Questo però, non renderà tali fatti "reali" nel mondo di Yggdrasil.

Il concetto di "SCENA"

Sebbene non vedrete mai nessun membro dello staff misurare con un cronometro quanto dura un'interazione, L'Up Time è virtualmente suddiviso in scene. Una scena è dunque una porzione del gioco, che inizia nel momento in cui inizia una interazione tra due o più PG e termina nel momento in cui quei PG smettono di interagire. Una scena dunque, non ha una durata precisa. Può durare pochi secondi, come una situazione in cui un personaggio chiede ad un altro un bicchiere d'acqua e una volta bevuto ringrazia e si allontana, o alcune ore, come una lunga riunione strategica di notte, all'interno di un padiglione. La durata di una scena non deve essere mai soggetta a la convenienza di un giocatore.

Vi sono tuttavia delle scene che hanno un inizio e una durata ben precisi, e sono quelle di combattimento. Tali scene iniziano quando almeno due giocatori cominciano a combattere, e terminano solo quando cessano le ostilità. Se altri personaggi si aggiungono ad un combattimento, inizia per loro la scena, anche se di fatto sono "entrati" nella scena di qualcun altro.

Determinare quando inizia e quando finisce una scena è importantissimo ai fini del regolamento di gioco, in quanto lo scandire delle scene determina la cadenza di utilizzo di determinati poteri.

Il Valore di Alacrità

Indica quante azioni speciali un personaggio può compiere durante una scena. I personaggi apprendono la possibilità di eseguire azioni speciali acquisendo nuove abilità e/o possedendo oggetti magici (Ovvero oggetti cartellinati materialmente posseduti dal personaggio nel momento in cui si intende usarne i poteri). Tutti i personaggi iniziano il gioco con Alacrità 1, ma possono vederla aumentare grazie a abilità e oggetti magici.

- [PS] Passiva. L'abilità è sempre attiva. Utilizzarla non consuma Alacrità.
- [AV] A Volontà. Una volta che il personaggio sceglie di usare una abilità a Volontà consuma 1 Alacrità. Una volta pagato questo costo di attivazione può usarla quante volte desidera nella stessa scena senza costi aggiuntivi per utilizzo.
- [AS] A Scena. L'abilità può essere utilizzata una sola volta per scena, a meno che non sia altrimenti specificato da un moltiplicatore. Attivarla consuma 1 Alacrità.
- [AG] Al giorno. L'abilità può essere utilizzata solo una volta per giornata di gioco, a meno che non sia altrimenti specificato da un moltiplicatore. La giornata di gioco finisce all'alba del giorno successivo. Attivarla consuma 1 Alacrità.

Moltiplicatori.

Se il tag tra parentesi quadre contiene un numero, esso modifica il quantitativo di volte che quella abilità può essere usata nel parametro temporale di riferimento. Esempi: [3AS] Vuol dire "tre volte a scena"; [2AG] due volte al giorno.

Area di Gioco

"In Location" ed "Extra Location"

A meno che non venga segnalato o comunicato diversamente nel briefing di inizio evento, l'Area di Gioco e la sua morfologia coincidono con i limiti fisici e geografici della location e con quello che in essa è presente, fatta eccezione per specifiche rappresentazioni scenografiche o simboliche predisposte dallo staff atte a segnalare la presenza di mura, costruzioni o altri oggetti e separazione tra In Location ed Extra Location.

A meno che durante il gioco non si subiscano effetti di TELEPORT, i PG non possono abbandonare la Location. Le aree di Extra Location sono accessibili solo se accompagnati da un Narratore o un Arbitro. Sono delimitate da un nastro di segnalazione a bande bianche e rosse o cartellonistica adeguata, che ne indica l'inaccessibilità. L'area delimitata deve essere ignorata dall'esterno e non è possibile accedervi, sentire o vedere quello che accade al suo interno. Una volta autorizzati ad entrare il gioco è totalmente subordinato alle indicazioni del Narratore ove presente.

Nelle aree Fuori – Gioco ci si trova forzatamente in stato di downtime. Queste sono: Segreteria; Parcheggio; Servizi Igienici; Punto Ristoro (salvo presenza di taverne IG); Campo tende moderne da campeggio. Magazzino e Regia sono tassativamente interdette ai giocatori.

Uscire dal Gioco

Coincide con l'atto di entrare in un'area Fuori – Gioco. Varcare questo limite durante l'Uptime è liberamente consentito, a patto che il giocatore non sia contemporaneamente coinvolto attivamente in una qualsiasi scena di gioco. Tale atto può essere facilmente giustificato in gioco. Un esempio?: "Perdonate amici, vado nei miei alloggi" quando magari la reale esigenza è parlare al telefono con la propria famiglia. E' severamente vietato attendere con intenzioni ostili giocatori che escono o rientrano dal fuori gioco.

Fuori dal gioco.

Può capitare che persone possano vagare per l'area di gioco pur non partecipando al gioco. A questa categoria appartengono tutti coloro abbigliati in abiti civili, o con una mano ben alta con il singolo indice alzato. Uscire dal gioco per chiedere se qualcun altro sia IG o FG è una interruzione della sospensione di incredulità! Quindi nel dubbio se una persona sia in gioco o fuori dal gioco, si considera in gioco fino a prova contraria.

Momentaneamente fuori dal gioco:

concesso solo per cause di forza maggiore come il cercare un medicinale o le chiavi dell'auto. Si segnala solo qualora qualcuno inizi con noi una interazione in gioco, mettendo le mani a X davanti al petto e restando in silenzio.

Materiale di Gioco

Normalmente tutto quello che si vede e che si può materialmente toccare è da considerarsi realmente esistente in gioco. Il Buon senso impone che oggetti palesemente appartenenti al fuori gioco, vengano ignorati. Nel caso sia immondizia, va gettata nell'apposito cestino più vicino. Nel caso

siano oggetti pericolosi, vanno segnalati al membro dello staff più vicino, prediligendo gli arbitri. In generale, tutto quello che è palesemente fuori dal gioco, quando non ignorabile (ad esempio: un'automobile) in gioco viene considerato come una anomalia da evitare.

Cartellini

Alcuni oggetti ed elementi di equipaggiamento possono avere rappresentazioni fisiche che non rispecchiano qualità e proprietà che in un mondo Fantasy sarebbero evidenti: Gli oggetti magici, ad esempio, dovrebbero emanare bagliori arcani tali da essere riconosciuti a distanza. Per rappresentare questa dinamica esistono i cartellini di gioco. I cartellini sono rettangoli di carta colorata, il più delle volte plasticata in modo da resistere a pioggia ed umidità. Sui cartellini viene scritto dallo staff i poteri e le caratteristiche dell'oggetto cui è associato o legato. Di seguito spiegheremo come si leggono i cartellini, ma molti dati si riferiscono a argomenti trattati più avanti in questo manuale.

Ogni cartellino associato ad un oggetto ne indica:

- Nome o categoria. Es: "Excalibur, Longsword Artefatto"
- Tipo. Es. Spada, Contenitore, Orecchino, anello, collana, scudo, Pettorale di piastre
- Ingombro (boolean)
- Descrizione dei poteri (NON la descrizione dell'oggetto, perché esso è già allegato al cartellino)
- Incavi (da uno a cinque)
- Eventuale Legame dell'Anima

Condizioni del Personaggio

A volte i personaggi possono subire effetti o conseguenze di scontri in cui hanno avuto la peggio. Questi eventi comportano una o più condizioni particolari che cessano quando finisce la causa o la condizione che lo ha scaturito. Ogni giocatore è tenuto a segnalare correttamente la propria condizione, in modo che gli altri giocatori possano comprenderla semplicemente guardandolo. Quando un PG è...

- **Inibito**, la sua alacrità è ridotta a zero. Si può interpretare con un atteggiamento di fatica o costrizione. Sguardo corrucciato, schiena china e alcuni movimenti impacciati.
- **Incapacitato**, oltre ad essere Inibito egli non può compiere qualsiasi azione né utilizzare abilità passive. Il personaggio può ad esempio apparire scosso, confuso o peggio, svenuto o paralizzato. È Inerte e non può opporsi a perquisizioni e all'essere legato, imbavagliato o comunque soggetto ad effetti e poteri.
- **Sconfitto**, quando ha subito un numero di ferite pari o superiore a quello dei suoi punti ferita (vedi sotto) e deve interpretare tale condizione di conseguenza. Il personaggio è incapacitato, a terra e appare agonizzante. Qualora non sussistano le condizioni ideali di sicurezza o di confort adeguate a giacere al suolo, il giocatore può optare per portare una mano aperta alla fronte restando inginocchiato o in piedi.
- **Intangibile**, è visibile ma intoccabile. È però ancora vulnerabile a poteri mentali. Per segnalare tale condizione il giocatore deve tenere una mano chiusa e vuota sopra alla linea delle spalle.
- **Mimetizzato**, è tangibile ma invisibile. Non può essere oggetto di attacchi e poteri fisici se non da chi è dotato di visione del vero di pari livello di potere. I poteri mistici non hanno effetto su un mimetizzato a meno che non siano ad area d'effetto. Si segnala infatti con una mano con tante dita aperte quanto è il livello di mimesi utilizzato, ed un'altra obbligatoriamente vuota con il solo dito indice ben in alto. Per comprendere al meglio il funzionamento di questa chiamata, è fondamentale comprendere molto bene il funzionamento delle abilità visione del vero e di mimesi.
- **Alterato**, ha contratto un qualche genere di afflizione i cui effetti e cause verranno comunicati al giocatore da un membro dello staff, entro un periodo imprecisato.

Valori numerici

Ogni giocatore deve tenere sempre presente il conteggio dei seguenti valori. È concesso l'uso di oggetti deputati al ricordarsi questi numeri, definiti altrove "Contamana" o "Contastamina".

- **Punti Ferita (PF)** Sono la quantità di danni che un PG può subire prima di cadere sconfitto. Il massimale di punti ferita può aumentare grazie a talenti, abilità, poteri o bonus derivante dall'equipaggiamento. Proprio per questo, "IG" un personaggio con molti PF non è solo più resistente ai danni ricevuti grazie ad una maggiore resistenza fisica, ma anche grazie alle protezioni che indossa.
- **Punti Barriera (PA)** Sono la quantità di danni cui una difesa mistica può resistere prima di venire infranta. Una volta infranta, i danni subiti successivamente si scalano dai punti ferita. Non si recuperano. Per ottenerli nuovamente deve essere reiterata la fonte (incantesimo, sortilegio, potere) che li ha concessi. Un singolo danno frantumante (CRASH) riduce a zero tutti i punti barriera posseduti ma senza intaccare i punti ferita.
- **Punti Strutturali (PST)** Sono la quantità di danni frantumanti (Chiamata CRASH) che un oggetto può subire prima di rompersi. Si recuperano beneficiando di una chiamata "MEND".

Chiamate Effetto

Istantanee

Quando un PG Subisce la chiamata...

- **Fumble** Se non diversamente specificato, il braccio della mano dominante si paralizza per tre secondi. Con essa non è possibile combattere né compiere qualunque azione. Sebbene non sia possibile parare attivamente con un arto soggetto a questa chiamata, Qualunque attacco andato a segno su armi brandite da un arto soggetto a fumble si considera comunque parato. Se preceduto da **MASS**, tutti i personaggi afflitti subiscono FUMBLE ad entrambi gli arti.
- **Strike Down** Perde l'equilibrio. Può scegliere di inginocchiarsi e non parare per tre secondi, o di gettarsi schiena a terra e di parare.
- **Repel** Si allontana dalla fonte compiendo velocemente cinque passi. Se ha paura di inciampare si può voltare. Nessuno può ostacolarlo in ogni caso.
- **Drag** Si avvicina alla fonte camminando per cinque passi. Nessuno può ostacolarlo in ogni caso.

Inibenti

Quando un PG Subisce le seguenti chiamate è **inibito** e per trenta secondi ...

- **Mute**, Non può parlare (e quindi in alcun caso lanciare sortilegi) né correre.
- **Weakness**, Si Muove a fatica. Non può parlare né correre. Eventuali attacchi da lui sferrati con armi dichiarano "no effect" e ogni colpo parato con o senza scudo gli infligge normalmente il danno.

Incapacitanti

Quando un PG Subisce le seguenti chiamate è **inibito**, incapacitato e per trenta secondi ...

- **Stun**, Non capisce quello che sente o vede. Non può correre, parare, attaccare.
- **Paralyze**, Resta bloccato e immobile senza poter fare alcuna azione.

Mentali

Quando un PG Subisce le seguenti chiamate è tenuto a interpretare per cinque minuti ogni modifica al proprio Roleplay che la chiamata comporta, ovvero:

- **Charme** Prova un fortissimo legame affettivo che a tratti e a discrezione del giocatore, può diventare amore. Di conseguenza non vorrà che l'oggetto di questo nuovo e fortissimo sentimento venga ferito in alcun modo, e si dispererà qualora venisse da esso rifiutato o trattato con aggressività.
- **Domination** Esegue pedissequamente il comando associato alla chiamata come assoluta priorità su qualsiasi altra questione.

Subire più effetti contemporaneamente.

E' obbligatorio subire e interpretare sempre l'ultima chiamata effetto ricevuta, facendo ripartire la durata da zero. Nel caso la chiamata precedentemente o successivamente subita sia mentale, è obbligatorio interpretarle entrambe contemporaneamente. Esempi: Mute sostituisce un Weakness; Mute zittisce un PG soggetto a Charme. Questo continuerà a provare sentimenti, ma in silenzio.

Chiamate "di Danno"

Ogni colpo di arma regolare, portato con opportuna e verosimile tempistica e modalità, e che colpisce con forza ben contenuta una qualsiasi parte del corpo di un avversario che non sia il volto, le orecchie, il collo, mani, piedi, genitali per i maschi e il seno per le donne, produce una ferita che colui che ha ricevuto l'attacco dovrà sottrarre a mente dal proprio pool di punti ferita.

Allo stesso modo, qualsiasi dichiarazione di danno effettuata a distanza massima di dieci metri, preceduta dall'attivazione corretta dell'oggetto che l'ha scaturita, o dalla formula correttamente recitata, infligge una ferita al bersaglio.

Se durante lo scontro non si viene sconfitti, al termine dello scontro si dovrà annotare il nuovo punteggio valore di punti ferita rimanenti.

Se una chiamata di danno ha come prefisso...

- **Hit** : Il numero di ferite inflitte è pari a uno. Viene omessa con o senza la presenza di qualsiasi altra chiamata accessoria.
- **Double** : Il numero di ferite inflitte è pari a due.

- **Triple** : Il numero di ferite inflitte è pari a tre.
- **Quadra** : Il numero di ferite inflitte è pari a quattro.
- **Penta** : Il numero di ferite inflitte è pari a cinque.
- **Esa** : Il numero di ferite inflitte è pari a sei.

Se una chiamata di danno è seguita da...

- **Crash**, essa infligge danni strutturali. I Danni strutturali riducono i punti strutturali di un oggetto e se scendono a zero, lo distruggono rendendolo inutilizzabile fino a che non vengono riparati con la chiamata **Mend**. Se un Crash colpisce una locazione coperta da armatura, infligge danno semplice. Se invece colpisce un punto di un arto scoperto da armatura, oltre ad infliggere il danno rende anche quell'arto inutilizzabile. Se infine colpisce testa o torso non protetti da armatura, rendono il bersaglio immediatamente **sconfitto** e **incapacitato**. Per distruggere uno scudo è sufficiente un singolo Crash.
- **Fatal**, essa azzerà tutti i punti ferita, a prescindere da dove abbia colpito anche coperto da armatura, sconfiggendo immediatamente.
- **Mortal**, danneggia irrimediabilmente il corpo della vittima, rispedendo all'istante lo spirito nel suo mondo di provenienza.

Descrittori

Quando una chiamata viene preceduta o seguita da una specificazione come:

- **Fire** : da fuoco
- **Frost** : da freddo
- **Burn** : da acido
- **Shock** : da folgore, o comunque da energia elettrica
- **Magic** : da magia. Tutti i danni inflitti da sortilegi sono da considerarsi magici
- **Holy** : L'attacco infligge danni di origine sacra, ovvero benedetta da un Antico

Queste indicano il tipo (o "Natura") di danno subito. I PG e i PNG possono essere...

Resistenti e quindi ridurre il danno subito in ragione alla resistenza posseduta (es.: "Resistenza al Fuoco 3" riduce un danno "penta" ad un "double").

Immuni e quindi ignorare qualsiasi danno ricevuto con questo descrittore.

vulnerabili e quindi aumentare i danni ricevuti in ragione della Vulnerabilità posseduta. (Es.: vulnerabilità al fuoco 3 aumenta un danno "Double da fuoco" ad un "Penta").

Prefissi

Se una chiamata è preceduta da...

- **Timeless** Perdura fino a che non viene rimossa da un Aura. (solo effetti)
- **Artifact** Supera in automatico la resistenza a quel potere.
- **Arbiter** Utilizzabile solo dallo staff. La chiamata ignora qualunque resistenza o immunità e non può essere sovrascritta da altre chiamate.
- **Mass** Essa viene subita da tutti coloro che la odono o, se è specificato un raggio d'azione, tutti coloro che si trovano ad un dato raggio dal bersaglio, compresi gli alleati e perfino sé stesso.

Chiamate Benefiche

Se un PG viene fatto oggetto di una chiamata...

- **Healing**, recupera tutti i suoi punti ferita e se era sconfitto torna immediatamente vigile. Lo stato di incapacitato cessa dopo trenta secondi.
- **Semi Healing**, viene ripristinato un quantitativo di PF pari alla metà del suo massimale e se era sconfitto si riprende completamente dopo un minuto.
- **Aura**, viene liberato da qualsiasi effetto.
- **Mend**, ripristina 10 punti strutturali di un singolo oggetto.

Chiamate Narrative

Teleport : Colui che è oggetto di questa chiamata viene immediatamente rimosso dal gioco (deve mantenere sollevato il dito indice) e deve dirigersi immediatamente verso la destinazione del teletrasporto, che viene espressa al momento della dichiarazione della chiamata, o indicata da un membro dello staff. Giunto a destinazione, attenderà il teleport OFF che gli consentirà di tornare in gioco e di agire normalmente. Questa chiamata può essere pronunciata dai membri dello staff o può essere autodichiarata grazie a magie o a rituali. Nel secondo caso si ha diritto ad autodichiararsi Teleport OFF rispettando le condizioni del potere che ha generato il TELEPORT.

Corruption : Colui che è oggetto di questa chiamata viene immediatamente teleportato in regia dove attenderà di essere processato nel registro della corruzione. Da quel momento il personaggio risulta "Corrotto dal Caos" e riceverà dalla regia il compito di interpretare in gioco nuove caratteristiche comportamentali o tecniche fin tanto che perdurerà in questa condizione. Tale chiamata può essere anticipata da Artifact e seguita da un indicatore che indica il rango. Corruption non è schivabile, resistibile o evitabile a meno che non si posseda un effetto che immunizzi espressamente da essa. La chiamata può essere preceduta da "Dispel Corruption" che rimuove immediatamente tutti i gradi di corruzione, o tanti gradi di corruzione quanto è l'indicatore di rank del dispel. Ogni personaggio può essere fatto oggetto di Corruption infinite volte, ma tale condizione produrrà effetti diversi e crescenti solo per i primi cinque rank. Il Personaggio con cinque gradi di corruzione diventa una marionetta nelle mani del caos. Non può prendere decisioni e non può condurre un gioco di ruolo attivo fin tanto che è in questa condizione. Tale condizione Viene eliminata automaticamente al time out e comporta la perdita di un Archeios retribuito o posseduto dal suo ordine. Gli archeios persi da ciascun ordine saranno tanti quanti i convocati corrotti al quinto grado. La condizione di corruzione è rimuovibile da specifici rituali e pozioni o da potenti effetti magici.

Chiamata di negazione

Quando si riceve una chiamata da cui si è immuni o resistenti, questa può essere ripetuta e seguita da "NO EFFECT". Lo staff ha il potere di dichiarare "Arbiter No Effect" qualora sia stata commessa infrazione al regolamento. Il "No Effect" può essere omesso qualora la chiamata che non ha avuto effetto sia stata veicolata in modo indiretto (veleni, o cose del genere).

Safe Word

Pur non essendo vere chiamate, le "safe word" sono parole e frasi che sottintendono una gestione IG di una dinamica FG, senza che si esca dal gioco.

"**Stop**" vuol dire che desideri interrompere immediatamente l'interazione con una o più persone e queste sono tenute ad eseguire il comando senza considerarti ulteriormente nella scena. Va utilizzata con buon senso e solo per motivi FG. Abusare di questa safe word per ottenere vantaggi in gioco è passibile di pesanti interventi sanzionatori.

"**Quello che sto per fare potrebbe non piacerti**" Deve essere usata quando si sta per proporre un tipo di interazione potenzialmente sgradevole come la simulazione di una tortura. Qualora l'interlocutore non voglia partecipare a simili azioni di gioco, ha il diritto e il dovere di rispondere "Credo tu abbia ragione". Per dare il "via libera" all'azione, basta rispondere "Mettimi alla prova".

Esiste la versione diretta, utilizzata per interrompere il tipo di azione ma senza arrivare allo "Stop" ed è "**Quello che stai per farmi non mi piacerà**". L'introduzione di questa safe word non autorizza ad agire senza buon senso. Non è consentito in alcun caso il proporre interazioni potenzialmente "spinte" a giocatori minorenni.

Capitolo Tre: Azioni e Interazioni

Azioni Contrapposte

Toccare un altro personaggio è un'azione naturale e può avvenire spontaneamente per migliaia di motivi diversi: richiamare la sua attenzione, trasportarlo in salvo, legarlo e imbavagliarlo per farlo prigioniero, etc etc. La regola generale è la seguente:

Qualsiasi contatto fisico con un altro giocatore non deve assolutamente rischiare di generare imbarazzi.

In ogni azione sono presenti uno o più agenti e uno o più bersagli.

Per **Trattenere e immobilizzare** gli agenti devono simulare l'azione con entrambe le mani libere e appoggiate sulle spalle del bersaglio. Il bersaglio deve essere necessariamente disarmato e privo di scudo e può essere trattenuto da almeno due agenti dotati della sua stessa forza. Il bersaglio così trattenuto se vuole può solo simulare il dimenarsi, evitando tassativamente di rischiare di ferire realmente gli agenti.

Per **Imbavagliare**, l'agente deve avere un bavaglio e legarlo effettivamente attorno alla testa del bersaglio all'altezza delle sue labbra. Il bersaglio deve essere trattenuto, incapacitato o consenziente, e se viene lasciato imbavagliato ma con le mani libere, può togliersi o abbassarsi il bavaglio. Fintanto che è imbavagliato, non può parlare, ma può mugugnare.

Per **Perquisire**, l'agente deve poter simulare per almeno **30 secondi** l'azione di frugare tra gli averi addosso al bersaglio e questi deve essere trattenuto, incapacitato o consenziente. Alla fine della perquisizione, il bersaglio è tenuto a consegnare all'agente ogni oggetto cartellinato non in vista. Per sottrarre ad un bersaglio oggetti da lui normalmente impugnati non occorre perquisirlo.

Per **Rubare**, l'agente deve riuscire a sottrarre con destrezza e non visto, l'oggetto desiderato al bersaglio. Qualora la rappresentazione fisica dell'oggetto così rubato sia di proprietà di un giocatore, l'agente deve consegnarlo immediatamente al primo arbitro a disposizione, indicandogli ogni informazione relativa sul bersaglio del furto. L'arbitro provvederà personalmente a riconsegnare la rappresentazione fisica al legittimo proprietario senza rivelare a questi l'autore del furto.

Per **Legare**, l'agente deve possedere realmente un mezzo con cui poterlo fare: catene, corda, lacci, etc. Simulando per trenta secondi l'atto di legare gli arti del bersaglio, l'agente si limita a mettere attorno a ciascun polso e a ciascuna caviglia le estremità del mezzo, lasciando libero il bersaglio di poter camminare e di usare le mani per non compromettere la sua reale sicurezza personale. Il Bersaglio così legato non può utilizzare mani e piedi in alcun motivo.

Per **Imprigionare**, l'agente deve privare il bersaglio della possibilità di allontanarsi liberamente: una cella, un ceppo, una cavigliera incatenata ad un oggetto inamovibile, etc etc. Il bersaglio al momento dell'imprigionamento deve essere trattenuto, legato, incapacitato o consenziente. La prigionia non deve essere reale: ad essere imprigionato è il PG, NON il giocatore! La prigionia può essere un interessante spunto di roleplay, e può scaturire in esiti vantaggiosi per l'agente, senza impedire al bersaglio di poter godere del gioco. L'agente non può imprigionare qualcuno per lasciarlo a "marcire" e deve immediatamente rivolgere la sua attenzione al bersaglio, o delegarlo a qualcuno. A prescindere da quello che avviene nel lasso di tempo in cui un bersaglio è imprigionato, l'agente dovrà trovare una motivazione valida per lasciarlo libero dopo un tempo massimo di trenta minuti.

Per **Torturare e Interrogare**, l'agente deve pronunciare la safeword "**Quello che sto per fare potrebbe non piacerti**". Se il bersaglio risponde: "**mettimi alla prova**", i due giocatori potranno simulare una tortura. Se il bersaglio risponde "**Credo tu abbia ragione**" l'agente si limiterà a condurre un interrogatorio. A prescindere dall'esito, alla fine dei trenta minuti di prigionia, l'agente è tenuto a liberare il bersaglio che questi abbia risposto o meno, sinceramente o meno alle domande.

Lanciare sortilegi e invocare poteri.

A prescindere da come sia regolata la magia nel proprio mondo di provenienza, su Eilean questa segue sempre le seguenti regole:

Per lanciare con successo un sortilegio, o per invocare il potere di un oggetto, un pg deve:

- Deve averne diritto: conoscere il sortilegio; possedere l'oggetto invocato; avere ancora **alacrità** a disposizione.
- Recitare una formula della durata di almeno **5** secondi esclusa la chiamata. Questa può essere da lui inventata, oppure indicata sul cartellino dell'oggetto che si sta attivando.
- Deve scandire MOLTO bene la formula, ad alta voce e senza balbettare.
- Deve restare tassativamente **fermo** sul posto.
- Non deve essere oggetto di effetti o condizioni inabilitanti o incapacitanti e, in caso, deve poter impugnare saldamente l'oggetto invocato.
- Non deve essere oggetto di attacchi che infliggano danni con successo.

Qualora una o più di queste condizioni venisse a mancare, il lancio del sortilegio o l'invocazione del potere sarebbero interrotti, senza però spendere l'alacrità necessaria.

Il Combattimento

Le scene di combattimento possono essere molto concitate e confusionarie. E' prioritario tenere sempre a mente che si sta partecipando ad un gioco e come tale, si presuppone che tutti debbano potersi 1) divertire 2) senza farsi male.

Attaccare

Gli attacchi vanno portati con velocità verosimile ed in modo da simulare peso, inerzia e bilanciamento dell'arma che si sta brandendo.

Colpire

Ciascuno ha una diversa sensibilità al contatto e agli urti. Quella che potrebbe essere definita come una “carezza” da alcuni, può essere percepita come “una sberla” da altri. Per questo motivo è fondamentale cercare sempre di restare concentrati e di non lasciarsi eccessivamente trasportare dal gioco al punto da cominciare a sferrare colpi eccessivamente forti o a spintonare e minacciare l'integrità fisica degli altri partecipanti. Vedi anche: “chiamate di danno”.

Parare

Interporre uno scudo o un'arma tra l'arma dell'attaccante ed il suo bersaglio, fa scaricare il danno su di essa; anche se il colpo raggiunge successivamente il bersaglio.

Recuperare Punti Ferita

Una volta ferito, un pg resta tale fin tanto che le sue ferite non vengano risanate da qualcuno. Alcune abilità e poteri, conferiscono la possibilità di recuperare o rigenerare Punti Ferita.

Altre Azioni

Tutti possono **Trasportare** oggetti. Oggetti simulati il cui cartellino presenti la casella “ingombrante” spuntata, possono essere trasportati da un minimo di due persone con entrambe le mani libere. I corpi sono sempre considerati “ingombranti”, ma possono essere trascinati anche da una sola persona simulando l'azione con uno spostamento molto lento. Non si possono “lanciare” le persone.

Accendere Fuochi e Torce è una azione che può essere compiuta realmente con tecniche di sopravvivenza o simulata quando si utilizzano accendini, fiammiferi o inneschi chimici. E' tassativo che ogni fuoco venga acceso esclusivamente nelle aree preposte dallo staff e rispettando ogni criterio di sicurezza. Accendere fuochi non adeguatamente riparati in aree boschive è vietato ed eventuali trasgressori saranno denunciati al Corpo della Guardia Forestale.

Nelle Taverne...

E' vietato condurre azioni di gioco concitate e pericolose, onde scongiurare danni a beni materiali (spesso di proprietà della location ospitante) e a persone, visto il poco spazio pro-capite a disposizione.

Capitolo Quattro: L'Equipaggiamento

Tutti gli equipaggiamenti e i costumi dei PG e dei PNG in gioco devono rispettare i seguenti e fondamentali parametri:

1. **Sicurezza:** sempre al primo posto.
2. **Verosimiglianza:** richiede che i costumi e gli accessori siano inerenti all'ambito e l'atmosfera che si desidera creare durante gli eventi. Ad esempio le scarpe da ginnastica possono essere tollerate, se di colori scuri o comunque coperte con ghettoni, e ritenute inaccettabili se di colori accesi, fluorescenti o riflettenti. L'importante è tentare di stemperare quanto più possibile la modernità dei capi o degli accessori inseriti nei costumi.
3. **Attinenza:** la corrispondenza del vestiario al mondo di provenienza. Sono presenti nei vari media associativi, guide e fotogallery che contengono esempi per molti degli archetipi giocabili.

Parametri di Sicurezza

La merce venduta dai Vendor del settore LARP è quasi sempre rispondente ai parametri di sicurezza e non occorre farla checkare. Può avvenire tuttavia che un membro dello staff voglia controllare o proibire l'uso di un pezzo di equipaggiamento specifico che a suo parere possa risultare pericoloso.

Oggetti Autoprodotti:

Esistono molteplici filmati su Youtube che spiegano come realizzare un'arma LARP. Tutti i giocatori sono tenuti a far visionare ogni elemento “fatto in casa” del proprio costume allo staff arbitrale durante il downtime o in uptime su richiesta dell'arbitro. Gli arbitri provvederanno a valutare tutto secondo ogni parametro e ad autorizzare o vietare l'uso di ciascun oggetto a loro insindacabile giudizio. Introdurre in gioco pezzi di equipaggiamento non autorizzato è una grave infrazione del principio di sicurezza e comporterà il sequestro dell'oggetto fino a fine evento e la

passibilità di sanzione. In caso di dubbio su di un elemento che potrebbe esser sfuggito al check è dovere di qualsiasi associato presentarsi dal primo arbitro disponibile per farsi controllare.

Le **Armi da corpo a corpo** devono rispettare i seguenti parametri:

- Non devono avere parti non ammortizzate con materiale morbido, fatta eccezione per l'impugnatura.
- I margini esterni del filo devono essere di minimo due centimetri per le lame, e di minimo tre per la punta.
- Devono rispettare i parametri di lunghezza in base al regolamento, le misure sono espresse in centimetri (CM) e in particolare:
 - a. Fino a 45 cm compresi per le armi corte (daghe, coltelli, spade corte, martelli, accette)
 - b. Dai 46 cm ai 110 cm per le armi a una mano (spade, asce, mazze, katana, wakizashi)
 - c. Dai 111 ai 240 cm compresi per le armi a due Mani (martelli da guerra, spadoni a due mani, asce a due mani, no-dachi, naginata, lance, alabarde, giusarme). Non è possibile brandire armi più lunghe della propria altezza x 1,3.
- Le punte devono avere almeno 3 cm di bordo senza anima, e la punta dell'anima deve essere ammortizzata con tubi in gomma oppure con rombi di cotone o pelle.

Le **Armi a Distanza** devono rispettare i seguenti parametri di sicurezza:

- **Archi e Balestre** (armi da tiro): Non devono superare una potenza pari o superiore alle 28 libbre. Se non si conosce la potenza del proprio arco questo va comunque fatto controllare da un arbitro. Le balestre in particolare devono avere il meccanismo di lancio che non faccia unicamente affidamento sui flettenti, la forza di tiro scaturente sarà necessariamente eccessiva.
- **Frecce e Dardi**: Devono essere munite di punta NON appuntita, ma imbottita con almeno 3 centimetri di materiale morbido sita davanti ad una lastra di materiale sufficientemente duro da non venire trapassato dal fusto della freccia al momento dell'impatto. Le alette Non devono essere taglienti. Consigliamo delle alette storiche fatte in piuma naturale, poiché una tale superficie maggiorata contribuisce a controbilanciare il peso maggiorato in punta. I nostri partners sono in grado di realizzarne anche di personalizzate.
- **Proiettili da lancio** : Non devono avere parti rigide o non morbide al loro interno. Ad esempio un sasso deve essere interamente in materiale morbido e NON un rivestimento morbido di un vero sasso o altri oggetti che facciano da peso.



Consigli Generali:

Acquistare i proiettili da venditori specializzati per LARP. E' più costoso ma in genere assicura di avere materiali sufficientemente sicuri. Cercate di rendere credibili e verosimili i vostri archi. Se sono storici saranno già "IG", ma se sono moderni, consigliamo di trasformarli nel limite del possibile in qualcosa che somigli ad archi storici o fantasy.

Armature e il Vestiario

Qualsiasi pezzo d'armatura e di costume di gioco deve rispettare sempre e comunque le seguenti caratteristiche:

- Assenza di estremità rigide e taglienti, appuntite, acuminate, abrasive e che comunque non danneggino le armi dei giocatori con cui giocate.
- Presenza di opportune imbottiture tese ad ammortizzare il peso e la frizione meccanica dei materiali su parti anatomiche ed epidermiche. Consigliamo : Infula e gambeson sotto la cotta di maglia, farsetto sotto armatura metallica di piastre, maglia a collo alto e/o manica lunga sotto cuoio sottile o duro. etc.
- Assenza di strascichi e mantelli che mettano a rischio la sicurezza. La lunghezza massima consigliata per un mantello o per un abito è quindi pari all'altezza dei polpacci, massimo le caviglie.

Gli Scudi

- Devono avere una superficie morbida o semi morbida. Gomma piuma, plastazote, materassino.
- Devono avere almeno 3 cm di bordi morbidi.
- Devono avere una struttura fatta con materiale flessibile, semielastico e che prendendo urti non possa spaccarsi e scheggiarsi.
- Vi Consigliamo di inserire delle cinghie resistenti, in modo che non si sfilino da dentro lo scudo.

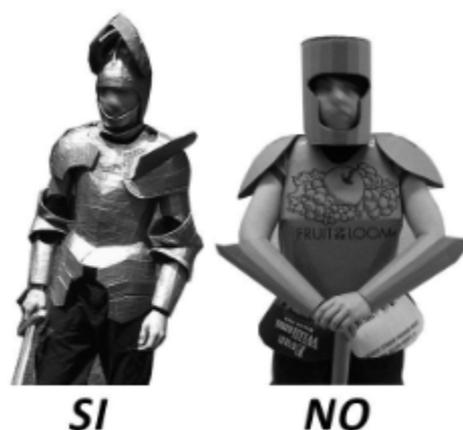
Norme di Rappresentazione (plausibilità, verosimiglianza e attinenza)

Le armature vanno rappresentate in gioco con materiali che rientrino in una fra le seguenti tre categorie:

- **Reali:** Pezzi di armature "reali", ovvero riprodotte con materiali e pesi del tutto simili agli originali storici.
- **Realistici:** Pezzi di armature riprodotte con materiali del tutto simili o somiglianti agli originali storici, il cui peso però risulti alleggerito. (Es.: Alluminio).
- **Verosimili:** Pezzi di armature riprodotte con materiali che tendono a rappresentare al meglio quelli storici, ma che non risultino arrangiati e scandenti. (Es.: Lattice, Piastre di cuoio, cartone, salpa etc di spessore notevole (2-3mm), dipinti con vernici al cromo e sagomati in modo da riprodurre l'effetto del metallo). Un'armatura giudicata eccessivamente raffazzonata ed esteticamente inappropriata come in foto sarà probabilmente respinta al Check Arbitrale. E' vietata la stoffa argentata o retinata da scena teatrale come rappresentazione delle maglie di ferro.

Declassamento delle armature e armature verosimili

Per non penalizzare coloro che indossano armature reali, le verosimili contano in categorie di armatura inferiori ai fini del gioco. Volendo considerare sempre l'immagine delle due armature in cartone, quella a sinistra, pur essendo esteticamente accettabile viene considerata come armatura Media invece che Pesante..



Classi Difensive

La Classe Difensiva di un'armatura di un PG è determinata dal tipo e dalla quantità di armatura indossata. Per poter godere dei Punti Ferita addizionali delle armature, è necessario che almeno il 51% del corpo sia coperto da una qualsiasi categoria di protezione.

Classi di Armatura:

Armature Leggere	<ul style="list-style-type: none"> > Cuoio non borchiato reale o finto, di spessore comunque non inferiore ai 2 millimetri. > Pelle (reale o finta) Obbligatoriamente Borchiato (ricoperto per almeno il 50% della superficie da placche di metallo). > Pelliccia > Gambeson
Armature Medie	<ul style="list-style-type: none"> > Cuoio reale (o finto ma almeno 2mm di spessore) Borchiato (ricoperto per almeno il 50% della superficie da placche di metallo). > Cuoio lavorato in modo da sembrare piastre di metallo. > Forex lavorato in modo da sembrare piastre di metallo.
Armature Pesanti	<ul style="list-style-type: none"> > Maglia di ferro / Alluminio > Piastre di metallo / Alluminio / Vetroresina

La Classe Difensiva di un'armatura serve a determinare se e quanti punti ferita addizionali si ricevono grazie alle abilità Costituzione, Costituzione dell'Avventuriero e Costituzione del Combattente

Copertura di Armatura:

Per determinare la percentuale di copertura dell'armatura, è necessario consultare, o ancora meglio memorizzare la tabella sottostante. Ogni elemento di armatura offre quindi una qualità e una percentuale di copertura in base alla locazione che copre per almeno il 75%. Un elmo in cuoio ad esempio fornirà il 10% di leggera, mentre un bracciale di piastre un 7% di pesante.
 "Ciascuna locazione va coperta per almeno il 75%. Il Corpo va coperto su almeno il 51% delle locazioni.

Sovrapporre pezzi differenti per tipo ed estensione di armature sulla stessa parte del corpo non fornisce alcun bonus. Verrà considerata sempre la tipologia migliore.

Locazione	Copertura
Elmo	10%
Torso superiore	8%
Schiena superiore	8%
Torso inferiore	8%
Schiena inferiore	8%
Spalla destra	8%
Spalla sinistra	8%
Avambraccio destro	7%
Avambraccio sinistro	7%
Coscia destra	7%
Coscia sinistra	7%
Stinco destro	7%
Stinco sinistro	7%
Totale	100%

Indossare elementi di categorie differenti Genera molta confusione nel determinare quale categoria si stia indossando.

COPERTURA con pezzi di categoria mista: Ogni pezzo d'armatura offre una percentuale di copertura della propria categoria pari al valore nella tabella a sinistra. Esso vale però il **doppio** di tale valore se si considera come qualsiasi categoria inferiore, mentre non sarà valida ai fini del calcolo se accostata ad armature di categoria superiore.

Esempi

- Un elmo di metallo dunque offrirà una protezione pari a 20% di media o leggera.

- Un bracciale di pelle borchiata, offre il 3,5% di protezione media.

- Una brigantina di cuoio da 2mm borchiata che copra torso e schiena, ha il 32% di copertura Media. Se si indossa un elmo di metallo, questo varrà come 20% media portando il totale a 52% e quindi dando copertura media.

- Un giaco di maglia di ferro che copre torso, schiena, spalle, braccia e gambe, offre da solo il 76% di armatura pesante, ed è in assoluto il tipo di armatura più conveniente in rapporto al prezzo medio di acquisto e al quantitativo di punti armatura ricevuti grazie a costituzione dell'avventuriero o del combattente.

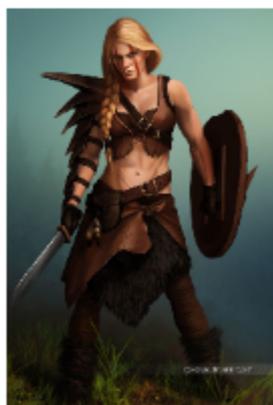
Copertura	Classe
Meno del 51%	Una Classe Inferiore
dal 51% al 75%	La Classe Rappresentata
dal 76% in su	Una Classe Superiore

la Tabella a sinistra indica le percentuali minime da raggiungere per determinare se si stia indossando un'armatura leggera, media o pesante.

In caso di pezzi di armature di differenti tipologie, si calcola la percentuale rappresentata in ogni categoria. Alla percentuale di quella maggiormente rappresentata, andranno sommati i valori delle altre tipologie come spiegato nel paragrafo precedente fino a raggiungere il 51%.

E' meglio avere una armatura che dia più Punti Ferita aggiuntivi anche se copre solo la percentuale minima richiesta, o una che conferisce meno Punti Ferita ma che copre una percentuale maggiore del corpo?

L'armatura non serve solo a dare PF aggiuntivi. Serve anche a immunizzare gli arti dal CRASH. Anche se si ha il 51% di pesante, infatti, conviene avere almeno una leggera sul restante 49%. Un CRASH subito in testa o al torso, se colpisce dove non si è coperti da armatura basta a venir sconfitti.



Esempio 1

Coscia Destra 7% Leggera
 Coscia Sinistra 7% Leggera
 Stinco Destro 7% Leggera
 Stinco Sinistro 7% leggera
 Spalla Destra 8% Pesante
 -> 16% Leggera
 Avambraccio Destro 7% Pesante
 -> 14% Leggera.
 Totale = 58% Leggera



Esempio 2

Nessuna locazione coperta da almeno armatura leggera

Totale = Nessuna armatura.

(Pelle o simil pelle da sole non hanno alcun valore ai fini del calcolo dell'armatura.)



Esempio 3

Torso Sup. 8% Leggera
Torso Inf. 8% Leggera

Schiena Sup. 8% Leggera
Schiena Inf. 8% Leggera
Spalla Sin. 8% Pesante
-> 16% Leggera
Spalla Dex 8% Leggera
Avambraccio Dex 7% Pesante
-> 14% Leggera
Avambraccio Sin 7% Pesante
-> 14% Leggera
Stinco Dex 7% Leggero
Stinco Sin 7% Leggero

Totale = 98% Leggera -> Media



Esempio 4

Torso Sup. 8% Leggera
Torso Inf. 8% Leggera

Schiena Sup. 8% Leggera
Schiena Inf. 8% Leggera
Spalla Sin. 8% Leggera
Spalla Dex 8% Leggera
Avambraccio Dex 7% Leggera
Avambraccio Sin 7% Leggera
Coscia Dex 7% Leggera
Coscia Sin 7% Leggera
Stinco Dex 7% Leggero
Stinco Sin 7% Leggero
Testa Pesante 10% -> 20% Leggera

Totale = 110% Leggera -> Media



Esempio 5

Torso Sup. 8% Pesante
Schiena Sup. 8% Pesante
Spalla Sin. 8% Pesante
Spalla Dex 8% Pesante
Avambraccio Dex 7% Leggera
Avambraccio Sin 7% Leggera
Coscia Dex 7% Pesante
Coscia Sin 7% Pesante
Stinco Dex 7% Leggero
Stinco Sin 7% Leggero

Totale = 46% Pesante -> Media

Anche se i parafianchi non coprono le cosce per il 75%, esse si considerano coperte grazie alla presenza della fascia addominale in piastre.

non è coperto però il torso inferiore nè avanti nè indietro.



Esempio 6

Torso Sup. 8% Pesante
Torso Inf. 8% Pesante
Schiena Sup. 8% Pesante
Schiena Inf. 8% Pesante
Spalla Sin. 8% Pesante
Spalla Dex 8% Pesante
Avambraccio Dex 7% Leggera
Avambraccio Sin 7% Leggera
Coscia Dex 7% Leggera
Coscia Sin 7% Leggera
Stinco Dex 7% Leggero
Stinco Sin 7% Leggero
Totale = 48% Pesante e 42% Leggera

Diventa Media perchè la categoria migliore, ovvero la pesante, non raggiunge il 51%
Tutte le locazioni tranne la testa sono tuttavia immuni al crash

Capitolo Cinque: La Scheda del PG

Attutimento Spirituale e Incremento delle abilità

Cosa Avviene Narrativamente

I personaggi convocati non giungono su Eilean materialmente ma attraverso un viaggio spirituale. Per questo motivo lo spirito del convocato viene inserito in un simulacro fedele all'originale. Così come alcune sembianze, anche le abilità di ciascun convocato vengono "convertite" e "adattate" alle regole fisiche e arcane ivi presenti. Questo procedimento è molto stressante per lo spirito e richiede un certo periodo di adattamento detto "Attutimento Spirituale". Questo è il motivo per cui coloro che sono stati convocati la prima volta e sono ancora disorientati dal processo di trasferimento corporeo, non possiederanno in Eilean il livello di potere che hanno nel mondo di provenienza. Altro effetto dell'attutimento spirituale è che su Eilean lo spirito di un convocato potrebbe apprendere abilità che non conosceva nel suo mondo di origine.

Alla loro prima convocazione, un grande guerriero o un potente arcimago vedranno le loro abilità tornare a quelle di un apprendista e potrebbero incontrare su Eilean ogni genere di persona, persino un contadino che dopo esser stato convocato tante volte è diventato un grande condottiero Eileano. L'attutimento spirituale funziona in modo lineare e man mano che si risponde alle varie convocazioni, acquisire nuove abilità, atto che su Eilean viene descritto come "Incremento", diventa sempre più difficile. Ad ogni nuovo incremento raggiunto, le abilità di un personaggio migliorano da molti punti di vista e questi vedrà accrescere il suo potere in ogni campo in cui il suo spirito ha scelto di indirizzare il suo Attutimento.

Cosa Avviene In termini di gioco

Ogni giornata di gioco conferisce un "Punto Incremento" (Abbreviato con "PX"). Ogni giocatore deve crearsi un personaggio con cui partecipare alle avventure su Eilean. Quando lo fa riceve in partenza:

- 2 punti ferita
- La competenza in ogni tipo di arma corpo a corpo o da tiro contemplata dal regolamento, con cui è possibile infliggere "HIT" ovvero un danno, con ogni colpo sferrato o scagliato in rispetto del regolamento.
- La competenza in ogni tipo di armatura, che offre la possibilità di poter indossare qualsiasi tipo di armatura, senza però poter beneficiare di alcun punto ferita aggiuntivo se privi delle abilità Costituzione dell'Avventuriero e Costituzione del Combattente
- 2 Incrementi a scelta, nel rispetto dei prerequisiti.
- 2 Punti Background, da spendere in Talenti

Attenzione: Utilizzare le armi da fuoco richiede esclusivamente l'acquisizione del talento "Polvere da sparo".

ACQUISENDO UN INCREMENTO, IL PERSONAGGIO APPRENDE IN AUTOMATICO ANCHE TUTTE LE ABILITA' IN ESSO CONTENUTE.

Alcune abilità hanno dei Rank che possono variare tra un valore minimo e uno massimo, entrambi indicati con numeri romani. Alcune di queste sono cumulative con i rank precedenti, come ad esempio le Costituzioni varie. Altre Migliorano e sostituiscono i rank precedenti (ad es.: mimesi; Visione del vero; i vari attacchi).

Acquistare Incrementi con i PX

Il primo e il secondo incremento costano 0 PX, il terzo 6 PX, il quarto otto PX e così via.

Alla creazione del PG, quindi, è possibile inserire già i primi due incrementi e con le abilità fornite da questi, giocare il primo evento.

L'Albero degli Incrementi

Ogni Incremento ha un nome. Fatta eccezione per gli Incrementi di base: "Combattente Pesante"; "Combattente Leggero"; "Arcanista" e "Mistico", tutti gli altri Incrementi hanno un Prerequisito. Gli Incrementi quindi sono così concatenati e ramificati tra loro da formare un vero e proprio Albero degli Incrementi. Acquisendo nuovi incrementi, i Personaggi progrediranno proprio come un albero cresce e ramifica.

I Punti Ferita

Abbiamo inserito questo paragrafo per aiutarvi a calcolare più velocemente quanti Punti Ferita avranno i vostri PG mano mano che acquisiranno nuovi Incrementi. La Tabella dei Punti Ferita è a vostra disposizione, ma è uno strumento utile solo a chi deciderà di acquisire fino a cinque Incrementi in un unico ramo.

Base	Archetipo	Tier 1	Tier 2	Tier 3	Tier 4
B:3 L:4 M:5 P:6	Combattente Pesante Brutale	B:4 L:6 M:8 P:10	B:5 L:8 M:11 P:14	B:6 L:9 M:12 P:15	?
	Bilanciato	B:4 L:6 M:8 P:10	B:5 L:8 M:11 P:14	B:6 L:10 M:14 P:18	?
	Difensivo	B:4 L:6 M:8 P:10	B:6 L:9 M:12 P:15	B:8 L:12 M:16 P:20	?
B:3 L:4 M:4 P:4	Combattente Leggero Tiratore	B:4 L:6 M:6 P:6	B:5 L:7 M:7 P:7	B:6 L:9 M:10 P:11	?
	Assaltatore	B:4 L:6 M:6 P:6	B:5 L:8 M:8 P:8	B:6 L:10 M:11 P:12	?
	Incursore	B:4 L:5 M:5 P:5	B:5 L:7 M:7 P:7	B:6 L:8 M:8 P:8	?
B:3 L:3 M:3 P:3	Arcanista Rosso	B:4 L:5 M:5 P:5	B:6 L:7 M:7 P:7	B:8 L:9 M:9 P:9	?
	Blu	B:3 L:3 M:3 P:3	B:4 L:4 M:4 P:4	B:4 L:4 M:4 P:4	?
	Nero	B:4 L:4 M:4 P:4	B:5 L:5 M:5 P:5	B:6 L:6 M:6 P:6	?
B:3 L:4 M:4 P:4	Mistico Natura	B:4 L:5 M:5 P:5	B:5 L:7 M:7 P:7	B:6 L:8 M:8 P:8	?
	Invocatore	B:4 L:5 M:6 P:7	B:5 L:8 M:10 P:12	B:6 L:10 M:13 P:16	?
	Bianco	B:4 L:5 M:5 P:5	B:5 L:7 M:7 P:7	B:6 L:8 M:8 P:8	?

Capitolo Sei: Gli Incrementi

Nomi degli incrementi

I nomi con cui abbiamo chiamato i vari incrementi sono da considerarsi IG o FG un pò come si desidera. Un personaggio che ad esempio nel suo roleplay calzi completamente con le descrizioni che abbiamo inserito potrà dire senza problemi di essere uno Stregone, un cantore, etc. Diversamente altri archetipi che non abbiamo rappresentato, possono essere resi in scheda sfruttando dei rami chiamati in modo diverso. Per esempio il monaco può essere reso attraverso gli incrementi da Druido o Shamano e perfino da mago, e usando come armi un Bastone o dei Tonfa Larp. Gli basterà ideare delle formule e delle movenze corporee più adatte al suo ruolo di monaco piuttosto che ad un mago, un druido o uno shamano, e gli incantesimi originariamente da mago potranno essere interpretati come sfere di energia (tipo l'hadouken...) o come tsubo colpiti a distanza (paralisi, mutismo, etc).

Insomma: non considerate i nomi degli incrementi come un limite, sono solo nomi. Ricordate piuttosto che a rendere il vostro personaggio siete VOI e il VOSTRO modo di giocarlo !

Combattente Pesante

Il percorso del Combattente Pesante è quello di colui che sceglie di dominare i campi di battaglia con la sua possente armatura e la sua forza. Esperti strateghi o guerrieri di prima linea, i Combattenti Pesanti sono dei veri ossi duri da abbattere, e avversari terribilmente pericolosi. Eilean è un continuo campo di battaglia e i combattenti pesanti sono l'ossatura degli eserciti di ogni Ordine. Le abilità acquisite da costoro sono:

- Costituzione del Combattente I
- [AS] Attacco poderoso I
- Forza Fisica I

Combattente pesante è prerequisito per i seguenti archetipi

Combattente Brutale

Chi percorre questo ramo è un combattente fuori dagli schemi. La sua prestazione in battaglia è feroce e indomabile, e la sua forza può non provenire da rigida disciplina militare. Questo combattente può essere motivato dall'istinto di sopravvivenza: una forza feroce che si perde nei meandri del tempo, oppure da una tradizione tribale e barbarica. I punti di forza sono la straordinaria resistenza anche senza armatura, gli effetti emotivi dati dalla sua ferocia e la capacità di frantumare oggetti con qualunque arma da mischia dei veterani.

Apprendista

- Costituzione del Combattente II
- Forza Fisica II
- [AS] Attacco Poderoso II
- [AS] Resistenza a Strike Down
- [AS] Intimidire

Esperto

- Costituzione del Combattente III
- [AS] Attacco Poderoso III
- Forza Fisica III e IV
- [AS] Resistenza a Weakness
- [AS] Attacco Sbilanciante
- Duro a Morire

Veterano

- Costituzione I
- Forza Fisica V e VI
- Attacco poderoso IV
- [AS] Resistenza a Paralyze
- [AS] Attacco Stordente
- [AS] Attacco Frantumante I

Combattente Bilanciato

Un guerriero che combatte in prima linea e costituisce il grosso di ogni schieramento. Un nobile cavaliere votato alla battaglia, un abile spadaccino che brandisce le sue armi come fossero il prolungamento del suo corpo e che Sa esattamente dove colpire e come muoversi in uno scontro. I suoi attacchi sanno essere letali e le sue difese ostiche per l'attacco più pericoloso.

Apprendista

- Costituzione del Combattente II
- [AS] Attacco poderoso II
- Forza Fisica II
- [AS] Resistenza a Fumble
- [AS] Disarmare

Esperto

- Costituzione del Combattente III
- [AS] Attacco Poderoso III
- Forza Fisica III
- [AS] Resistenza a Weakness
- [AS] Attacco Sbilanciante
- [AS] Attacco Spezza Fiato

Veterano

- Costituzione del Combattente IV
- [AS] Attacco poderoso IV
- Forza Fisica IV
- [AS] Resistenza a Stun
- [AS] Attacco Stordente

Combattente Difensore

La prima e ultima linea di difesa che separa arcanisti, misciti e tiratori dal nemico. Il Combattente Difensivo è un muro che cammina e all'occorrenza sa persino intercettare sortilegi o proiettili per proteggere i suoi compagni più fragili. E' virtualmente resistente ad ogni effetto.

Apprendista

- Costituzione del Combattente II
- Forza Fisica II
- [AS] Resistenza a Fumble
- [AS] Resistenza a Repel
- Provocazione
- Duro a Morire

Esperto

- Costituzione I
- Costituzione del Combattente III
- Forza Fisica III
- [AS] Resistenza a Drag
- [AS] Resistenza a Strike Down
- [AV] Resistenza a Fumble
- [AS] Intervento Eroico

Veterano

- Costituzione II
- Costituzione del Combattente IV
- Forza Fisica IV
- [AS] Resistenza a Stun
- [AS] Resistenza a Weakness
- [AS] Scudo Riflettente

Combattente Leggero

Il Combattente Leggero abbatte i suoi nemici con la rapidità e la precisione dei suoi attacchi. Meno resistente di quello pesante, compensa con un grande numero di danni inflitti solitamente schermagliando a due mani. Le sue prede predilette sono gli usufruttori di arti arcane e i mistici avversari. Aggirare, accerchiare, tendere agguati e colpire con tocche e fughe sono le strategie. Le abilità del Combattente Leggero sono le seguenti. A seguire gli archetipi di cui è prerequisite

- Costituzione dell'Avventuriero I
- [AS] Attacco Preciso I
- [AS] Schivare I

Tiratore

Che sia Arco o Balestra, il Tiratore ha una mira micidiale. Con i suoi dardi è l'incubo dei meno protetti da scudi e armature.

Apprendista

- Costituzione dell'Avventuriero II
- [AS] Resistenza a Fumble

Esperto

- Costituzione dell'Avventuriero III
- [AS] Resistenza a Drag

Veterano

- Costituzione del Combattente I
- [AS] Resistenza a Stun

- [AS] Tiro Sbilanciante
- [AS] Visione del Vero I
- [3AS] Tiro Mirato II
- [AS] Tiro Arpionante
- [AS] Visione del Vero II
- [3AS] Tiro Mirato III
- [AG] Mimesi I
- [AS] Schivare II
- [AS] Attacco Spezza fiato
- [AS] Tiro Stordente
- [AS] Visione del Vero III
- [3AS] Tiro Mirato IV
- [AS] Mimesi I

Assaltatore

Armi a una mano o corte sono la specialità dell'assaltatore. Micidiale e veloce, preciso e letale. L'ideale per sortite veloci e per aggiramenti rapidi dello schieramento nemico. Solitamente meno protetti dei guerrieri, sanno infliggere danni ingenti per poi ritirarsi rapidamente dietro le proprie linee.

Apprendista

- Costituzione dell'Avventuriero II
- [AS] Resistenza a Fumble
- [AS] Disarmo
- [AS] Attacco Preciso II
- [AS] Schivare II

Esperto

- Costituzione del Combattente I
- Forza Fisica I
- [AS] Attacco Preciso III
- [AS] Attacco Spezza Fiato
- [AS] Attacco Indebolente
- [AS] Schivare III

Veterano

- Costituzione del Combattente II
- [AS] Resistenza a Mute
- [AS] Attacco Preciso IV
- [AS] Attacco Paralizzante con armi corte e medie
- [AS] Attacco Stordente
- [AS] Schivare IV

Incursore

Le tenebre sono il migliore alleato di questo terribile incursore, che solitamente viene inviato come sicario o come spia nei campi avversari.

Apprendista

- Costituzione I
- [AS] Mimesi II
- [AS] Disarmo
- [AS] Resistenza a Fumble
- [AS] Resistenza a Strike Down

Esperto

- Costituzione dell'avventuriero II
- [AS] Mimesi III
- [AS] Schivare II
- [AS] Attacco Preciso II
- [AS] Resistenza a Drag
- [AS] Attacco spezza fiato
- [AS] Attacco Silente I

Veterano

- Costituzione II
- [AS] Attacco Paralizzante con armi corte e medie
- [AS] Mimesi IV
- [AS] Attacco preciso III
- [AS] Resistenza a Mute
- [AS] Attacco Stordente
- [AS] Attacco Silente II

Arcanista

A prescindere dal tipo di energia che andrà a padroneggiare successivamente, l'Arcanista è il padrone indiscusso delle arti arcane. Oltre a potenti sortilegi di danno, la loro arma più letale sono quei sortilegi in grado di infliggere condizioni incapacitanti o inibenti a distanza, in grado di piegare le sorti di qualsiasi battaglia. Attenzione però! La propensione per lo studio delle arti arcane gli nega la possibilità di beneficiare della protezione maggiore delle armature. Le abilità iniziali di un Arcanista sono elencate di seguito e a seguire gli archetipi di cui è prerequisite.

- Costituzione I
- Potere Latente
- [AS] Percezione delle energie arcane

Arcanista Rosso

l'Arcanista rosso fonde al meglio le abilità di combattimento corpo a corpo e a distanza con quelle di Incantamento delle proprie armi. Le sue prerogative sono le medesime di chi proviene da una cultura così fusa con la magia da usare le arti arcane anche nel combattimento, potenziando magicamente anche una pratica brutale come il combattimento fisico. Questo ramo viene tipicamente selezionato dai paladini e guerrieri elfici di alto lignaggio e da guerrieri di stirpi profondamente legate alla magia al pari degli elfi. La propensione per lo studio delle arti arcane gli nega la possibilità di beneficiare della protezione maggiore delle armature pesanti.

Apprendista

- Costituzione dell'Avventuriero I
- [AS] Resistenza allo Strike Down
- Attacco Preciso I

Esperto

- Costituzione II
- Costituzione dell'Avventuriero II
- Sfera dell'Evocazione I
- Schivare I
- Arma Arcana I

Veterano

- Costituzione III
- Costituzione dell'Avventuriero III
- Sfera dell'Evocazione II
- Attacco Poderoso II
- Arma Arcana II

Arcanista Blu

La potenza della magia Blu risiede nella capacità di Evocare poteri elementali e arcani di potenza crescente e devastante, incanalando le forze arcane sull'obiettivo prescelto. La loro fragilità è compensata dall'enorme capacità offensiva sia quanto a danni, sia a poteri di controllo del nemico. La propensione per lo studio delle arti arcane gli nega la possibilità di beneficiare della protezione maggiore delle armature.

Apprendista

- [AS] Resistenza al Mute
- Sfera della Evocazione II

Iniziato

- Costituzione II
- Sfera della Evocazione III

Magister

- Sfera della Evocazione IV
- Percezione delle energie arcane diventa [PS]
- [AG] Rito della ridondanza Temporale

Arcanista Nero

Che siano Warlock, Stregoni o Necromanti, Le forze oscure dell'Occulto non hanno segreti per chi padroneggia la magia nera, che favorisce l'uso di poteri arcani a discapito del prossimo. La propensione per lo studio delle arti arcane gli nega la possibilità di beneficiare della protezione maggiore delle armature.

Apprendista

- Costituzione II
- Sfera della Necromanzia I
- Sfera della Necromanzia II

Iniziato

- Costituzione III
- [AS] Resistenza al Mute
- Sfera della Necromanzia III

Maestro

- Costituzione IV
- Sfera della Necromanzia IV
- [AG] Rito della resistenza minore

Mistico

Che venerino divinità della Giustizia o della Vita o terribili Numi della Morte o della Tirannia, che predichino l'Amore per la Natura, o parlino con gli Spiriti che pervadono ogni oggetto, i Mistici sono coloro che utilizzano il contatto trascendente la materia per supportare i propri alleati, guarirli in battaglia e al contempo fronteggiare gli avversari con la forza della fede. Le abilità iniziali del Mistico sono le seguenti, e di seguito gli archetipi di cui è pre-requisito.

- Costituzione dell'Avventuriero I
- [AS] Percezione delle energie Spirituali
- Sfera della Taumaturgia

Mistico della Natura

Chi percorre il ramo Mistico Arboreo sa ascoltare le voci degli esseri viventi, che siano essi appartenenti al regno animale che a quello vegetale, che a quello spirituale. Grazie al potere derivante dalle energie della natura, costui è capace di incanalare la vitalità di ciascun essere in sortilegi benevoli o efficaci contro i suoi nemici. A optare per questo ramo sono spesso Druidi, Sciamani, Animisti, Ranger, e persino appartenenti a razze molto connesse alle energie "verdi" come i Treant.

Apprendista

- Costituzione I
- [AS] Resistenza a Drag
- [AG] Soccorso Vegetale
- Sfera della Natura II

Iniziato

- Costituzione dell'Avventuriero II
- [AS] Resistenza a Weakness
- [2AG] Soccorso Vegetale
- Sfera della Natura III
- Sfera della Taumaturgia II

Gran Druido

- Costituzione II
- [AS] Resistenza a Charme
- [3AG] Soccorso Vegetale
- Sfera della Natura IV

Invocatore

L'invocatore chiede ad entità potenti ed esterne, benevole o meno, di essere veicolo per i loro prodigi, dimostrando ai mortali la loro immensa supremazia. E' il soldato della fede per la propria divinità. Percorrono questo ramo Paladini, Chierici, Druidi, Asceti, Shamani, Warlock e mistici di qualunque risma, purchè strettamente connessi alla progenie divina. Per questo sono particolarmente specializzati nel combattere e danneggiare le forze del Caos.

Apprendista

- Costituzione del Combattente I
- [AS] Resistenza al Repel
- [AS] Attacco Sacro I

Iniziato

- Costituzione del Combattente II
- [AS] Resistenza a Weakness
- [AS] Scacciare il Male
- [AS] Attacco Sacro II
- [AS] Benedizione dell'arma inarrestabile

Fervente

- Costituzione del Combattente III
- [AS] Resistenza allo Stun
- [AS] Attacco Sacro III
- Sfera della Taumaturgia II

Mistico Bianco

il suo Dono è quello di riuscire a comunicare con il mondo dell'aldilà. Gli spiriti sono attratti dall'Asceta, tanto da concedergli l'immenso dono di poter padroneggiare il dominio che governano. Sono padroni assoluti della taumaturgia e fanno la differenza tra la vita e la morte dei loro compagni.

Apprendista

- Costituzione I
- Sfera della Taumaturgia II

Iniziato

- Costituzione dell'Avventuriero II
- [AS] Resistenza al Mute
- Sfera della Taumaturgia III
- Sfera dell'Evocazione I

Animista

- Costituzione II
- Taumaturgia IV
- Percezione delle energie Spirituali diventa [PS]

Capitolo Sette: Le Abilità

Ciascuna delle seguenti abilità è accessibile ai Personaggi attraverso l'acquisizione di incrementi che li comprendano. Alcune di esse sono acquisibili attraverso combinazioni di Stygma incastonati su oggetti di equipaggiamento attraverso la Forgia delle Anime.

Affinità con la natura - Abilità Narrativa (utilizzabile solo in presenza di un narratore) Il personaggio è particolarmente sensibile e percettivo nei confronti della natura circostante (se presente). Egli pronunzierà :“ Lasciate che mi concentri su ciò che è intorno a me” simulerà per almeno trenta secondi concentrazione, magari arricchendo la sua interpretazione con l'esame di elementi attorno a sè come il terreno, le foglie, la corteccia degli alberi o il muschio sulle rocce, poi porrà una domanda al narratore a scelta tra queste a)“qualcuno è passato o ha sostato di recente da qui? Se si, chi può essere stato e che azioni ha compiuto?”B) “Come percepisco la natura attorno a me? Se è inquieta cosa può averla turbata?”

Arma Arcana I-V - Il Personaggio può [AS] Imprimere su un'arma uno dei sortilegi cui ha accesso grazie ad una delle sfere di magia conosciute. Tale Sortilegio resta latente negli effetti, che potranno scatenarsi non appena colpirà con successo un avversario o un bersaglio nella medesima scena o in una delle successive. Se lascia andare l'arma, il sortilegio svanisce. Questo implica che non può imprimere sortilegi su armi impugnate da altri personaggi nè può passare l'arma Arcana ad un altro personaggio dopo averci impresso un sortilegio. Il Sortilegio impresso scatena tutti i suoi danni su un unico bersaglio anche se prevede bersagli multipli, Mentre gli effetti possono essere scatenati ad area se il sortilegio originale lo prevede. Se il sortilegio è lanciabile [AG], Arma Arcana consuma questo uso giornaliero non appena il sortilegio viene impresso. Alcuni Sortilegi con limitazioni sul tipo di bersaglio, conservano la limitazione anche nell'attacco di Arma Arcana (Es.: Distruzione).

Attacco Frantumante I-V - Il Personaggio riesce a sferrare attacchi fisici frantumanti dichiarando CRASH su un bersaglio colpito correttamente, anziché il normale danno.

Rank	Danno	Rank	Danno
I	CRASH	IV	QUADRA CRASH
II	DOUBLE CRASH	V	PENTA CRASH
III	TRIPLE CRASH		

Attacco Indebolente - Il Personaggio è talmente tanto preciso con le armi, da riuscire a colpire punti nevralgici nel corpo dell'avversario, togliendogli ogni forza. Dichiara WEAKNESS anziché il normale danno su un bersaglio colpito correttamente.

Attacco Paralizzante - Il PG può dichiarare PARALYZE con la propria arma in corpo a corpo anziché il normale danno su un bersaglio colpito correttamente. L'uso di questa abilità può essere ristretto ad un tipo specifico di arma: Es: Contendenti, Armi a due mani.

Attacco Poderoso I-IX

Il Personaggio infligge danno maggiore con la propria arma corpo a corpo. Salvo casi specifici e particolari, L'abilità è [AS]. Una volta attivata l'abilità con un gesto interpretativo coerente con il proprio PG come ad esempio un grido di battaglia, una invocazione ad un Dio, una particolare concentrazione, i colpi potenziati vanno eseguiti obbligatoriamente uno di fila all'altro senza intervallarli con alcuna altra chiamata o con l'attivazione di altre abilità. I colpi poderosi possono essere regolarmente parati e possono mancare il bersaglio, seguendo le normali regole del combattimento corpo a corpo.

	Arma...	
Rango	a una mano	a due mani
I	3 DOUBLE	3 TRIPLE
II	3 TRIPLE	3 QUADRA
III	3 QUADRA	3 PENTA
IV	2 PENTA	3 ESA
V	2 ESA	DOUBLE [AV]
VI	DOUBLE [AV]	TRIPLE [AV]
VII	TRIPLE [AV]	QUADRA [AV]
VIII	QUADRA [AV]	PENTA [AV]
IX	PENTA [AV]	ESA [AV]

Attacco preciso I-IX - Il Personaggio infligge danno maggiore con la propria arma corpo a corpo a una mano o corta grazie alla grande precisione acquisita con l'allenamento. Salvo casi specifici e particolari, L'abilità è [AS]. Una volta attivata l'abilità con un gesto interpretativo coerente con il proprio PG come ad esempio una rotazione di spada o una movenza con il corpo, i colpi mirati vanno eseguiti obbligatoriamente uno di fila all'altro senza intervallarli con alcuna altra chiamata o con l'attivazione di abilità. I colpi precisi possono essere regolarmente parati e possono mancare il bersaglio, seguendo le normali regole del combattimento corpo a corpo.

Rango	Danno	V	[AV] DOUBLE
I	3 DOUBLE	VI	[AV] TRIPLE
II	4 TRIPLE	VII	[AV] QUADRA
III	4 QUADRA	VIII	[AV] PENTA
IV	4 PENTA	IX	[AV] ESA

Attacco Sacro I-X - Il Personaggio può benedire una propria o altrui arma in modo che infligga danno sacro e maggiore con la propria arma corpo a corpo. Una volta attivata l'abilità Grazie ad una invocazione di almeno cinque secondi al dio che venera, eseguirà obbligatoriamente i colpi sacri uno di fila all'altro senza intervallarli con alcuna altra chiamata o con l'attivazione di altre abilità. I colpi sacri possono essere regolarmente parati e possono mancare il bersaglio, seguendo le normali regole del combattimento corpo a corpo.

Rango	Danno	Rango	Danno
I	3 HOLY DOUBLE	VI	[AV] HOLY DOUBLE
II	3 HOLY TRIPLE	VII	[AV] HOLY TRIPLE
III	3 HOLY QUADRA	VIII	[AV] HOLY QUADRA
IV	3 HOLY PENTA	IX	[AV] HOLY PENTA
V	2 HOLY ESA	X	1 HOLY FATAL

Attacco Sbilanciante - Il PG può dichiarare STRIKE DOWN con la propria arma in corpo a corpo anziché il normale danno su un bersaglio colpito correttamente. L'uso di questa abilità può essere ristretto ad un tipo specifico di arma: Es: Contendenti, Armi a due mani.

Attacco Silente I-III - Questo attacco può essere utilizzato solo se il personaggio è in mimesi. Se si riesce a colpire con successo la schiena mentre ci si trova esattamente dietro l'avversario, Attacco silente infligge un singolo danno come segue:

- al primo rango: ESA

- al secondo rango: CRASH
- al terzo rango: FATAL

Attacco Spezza Fiato - Il personaggio che conosce questa abilità può dichiarare la chiamata MUTE anziché il normale danno su un bersaglio colpito correttamente.

Attacco Stordente - Il PG può dichiarare STUN con la propria arma in corpo a corpo anziché il normale danno su un bersaglio colpito correttamente. L'uso di questa abilità può essere ristretto ad un tipo specifico di arma: Es: Contendenti, Armi a due mani.

Attacco Vampirico I-III - Consumando alacrità, il Personaggio che usa attacco vampirico può dichiarare a sè stesso una chiamata benefica in base al rank dell'abilità dopo aver colpito con successo un bersaglio dotato di Punti Ferita (e NON stutturali).

Rank	Danno
I	CRASH
II	DOUBLE CRASH
III	TRIPLE CRASH

Barriera di Lama - Il PG prende a roteare scenicamente l'arma o le armi da lui brandite e da quel momento fino a che continua a rotearle, può dichiarare "no effect" ai prossimi cinque attacchi fisici ricevuti. In aggiunta, può dichiarare un danno in risposta ad ogni attacco così vanificato, HIT se brandisce armi a una mano, e DOUBLE se brandisce un'arma a due mani, e colpendo automaticamente i nemici che l'hanno attaccato e a cui ha risposto con questa abilità.

Benedizione dell'arma inarrestabile - Il personaggio, intonando una preghiera accorata alla propria divinità, benedice un'arma corpo a corpo (non può essere da lancio o da tiro) conferendogli il potere di dichiarare un danno HOLY CRASH nella medesima scena in cui è stata benedetta. L'arma così benedetta può essere impugnata anche da un personaggio diverso dal Chierico, che non consumerà alacrità nel dichiarare il crash. Ciascuna arma non può ricevere più di una benedizione alla volta.

Concentrazione - Il PG non interrompe il cast quando subisce danni fisici. Deve comunque simulare il dolore di aver ricevuto il colpo.

Costituzione I-X - Per ogni livello di questa abilità il PG acquista un punto ferita in più. I Punti ferita acquisiti grazie a questa abilità si cumulano con quelli ricevuti da altre abilità o dai Poteri degli Stygma.

Costituzione dell'Avventuriero I-X - Per ogni livello di questa abilità. Il PG acquisisce un punto ferita base in più. Acquisisce un ulteriore punto ferita se indossa un'armatura classificabile come Leggera o superiore. I Punti ferita acquisiti grazie a questa abilità si cumulano con quelli ricevuti da altre abilità o da Poteri degli Stygma.

Costituzione del Combattente I-X - Per ogni livello di questa abilità. Il PG acquisisce un punto ferita base in più e un punto ferita addizionale per ogni categoria di armatura indossata: Armature Leggere + 1 PF ; Armature Medie +2PF ; Armature Pesanti +3 PF I Punti ferita acquisiti grazie a questa abilità si cumulano con quelli ricevuto da altre abilità o da Poteri degli Stygma.

Disarmare - Con un attacco andato a segno su un braccio di un avversario, il personaggio che conosce questa abilità può dichiarargli "FUMBLE" anziché il normale danno.

Duro a Morire - Il Personaggio in possesso di questa abilità potrà rimanere cosciente anche entro i primi cinque minuti da sconfitto. Potrà mantenere gli occhi aperti e interagire con i personaggi circostanti unicamente bisbigliando, ma rimanendo immobile e continuando ad interpretare qualcuno che è effettivamente ferito a morte.

Escapista - Il PG può liberarsi autonomamente dal modo con cui è trattenuto in prigionia. Per farlo deve simulare a sua volta il procedimento, per almeno un minuto.

Estremo Difensore - Per utilizzare questa abilità è necessario brandire uno scudo torre e godere della classe difensiva "armatura pesante". Il Personaggio pianta a terra le proprie gambe e senza poter fare nemmeno più un passo dichiara "Sono il Baluardo che non supererai" Da quel momento e per un minuto, il PG diventa totalmente IMMUNE a qualsiasi chiamata di danno o effetto ma al contempo non può in alcun caso attaccare. Questa abilità può essere usata in combinazione con Scudo Riflettente.

Forza Fisica I-XX - Il Personaggio è molto forte fisicamente e può dichiarare il suo punteggio di forza quando solleva, spinge, tira oggetti inanimati o quando tenta di trattenere o viene trattenuto. Chi possiede Forza maggiore, vince il confronto, ma facendo attenzione a moderare il roleplay e a non far male.

Furia del Berserker - Questa abilità è attivabile solo se si è sconfitti da almeno 5 secondi. Il Personaggio può rialzarsi in furia. Una volta in furia deve obbligatoriamente combattere i suoi nemici sferrando senza interruzioni fino a dieci attacchi DOUBLE con armi medie e TRIPLE con armi lunghe, ma si considera comunque sconfitto e quindi è immune a qualsiasi ulteriore danno fisico e a qualunque chiamata effetto che non sia arbitrare, comprese le guarigioni. Egli non può usare alacrità e una volta eseguiti tutti gli attacchi cadrà nuovamente al suolo sconfitto.

Intervento Eroico - Il Personaggio è in grado di intercettare un attacco di danno o d'effetto a distanza diretto ad un bersaglio posto dietro o immediatamente di fianco a lui. Nel farlo, dovrà recitare l'azione di frapporsi tra il bersaglio e la fonte, dichiarando "NO EFFECT - INTERVENTO EROICO !!!" e subendo al posto del bersaglio gli effetti dell'attacco a prescindere da resistenze eventualmente possedute.

Intimidire - Il PG DEVE emettere un urlo poderoso, roco e terrificante, al meglio delle sue capacità. Immediatamente dopo deve dichiarare REPEL DIECI su di un personaggio bersaglio che si trova davanti a lui.

Intimidire le masse - Il PG DEVE emettere un urlo poderoso, roco e terrificante, al meglio delle sue capacità. Immediatamente dopo deve dichiarare REPEL DIECI su tre personaggi più vicini che si trovano davanti a lui.

Mimesi I-V - Al PG sono sufficienti dieci secondi di totale immobilità in una zona d'ombra per mimetizzarsi con l'ambiente. Fin tanto che resta interamente coperto dall'ombra può mantenere la condizione di Mimetizzato. la segnalazione va mantenuta obbligatoriamente, e non appena il giocatore cessa di segnalarla, corre, viene fatto oggetto di una chiamata d'effetto ad area che gli produca un movimento inconsulto, o viene illuminato direttamente da una fonte di luce come una torcia o una candela, oppure ancora viene ferito, torna visibile (E' quindi rischioso gironzolare all'interno di tende in cui vi siano accese candele o lanterne).Provocare movimento, rumori o suoni non coerenti con l'ambiente circostante, come parlare, spezzare un rametto, inciampare o manipolare o urtare un oggetto, può far mettere in allarme i personaggi circostanti che però ancora non possono vederlo. Leggere l'abilità Visione del Vero per ulteriori informazioni.

Percezione delle Energie Arcane - Abilità Narrativa (utilizzabile solo in presenza di un narratore). Il Personaggio, simulando per trenta secondi concentrazione e attenta osservazione di un'area, di un oggetto o di un individuo, può porre una domanda al narratore ivi presente questa domanda: "Percepisco della magia in quest'area/oggetto/persona? se si, afferente a quale tipo di energia?"

Percezione delle Energie Spirituali - Abilità Narrativa (utilizzabile solo in presenza di un narratore). Il Personaggio, simulando per trenta secondi concentrazione e attenta osservazione di un'area, di un oggetto o di un individuo, può porre una domanda al narratore ivi presente questa domanda: "Percepisco energia spirituale in quest'area/oggetto/persona? se si, cosa mi trasmette tale impressione spirituale?"

Potere Latente - Il personaggio è in grado di convogliare energia arcana latente in singoli attacchi a distanza. Il Personaggio che possiede questo potere può castare [PS] un Dardo Magico I seguendo le normali regole del cast per ogni singolo dardo così scagliato. Non è quindi possibile usare Potere Latente indossando una qualsiasi armatura che conferisca Punti ferita addizionali grazie alle abilità di Costituzione dell'avventuriero o del Combattente. L'Abilità possiede sei ranghi. Ciascun rango oltre il primo vede aumentare il proprio danno:

II	DOUBLE
III	TRIPLE
IV	QUADRA
V	PENTA
VI	ESA

Provocazione - Il PG DEVE sbeffeggiare un personaggio bersaglio per almeno tre secondi, cercando di insultarlo ma senza utilizzare turpiloquio dialettale, e poi dichiarerà al bersaglio della provocazione "DOMINATION ATTACCA SOLO ME".

Resistenza (ad una chiamata effetto) - Il PG può dichiarare NO EFFECT alla chiamata effetto cui è resistente.

Resistenza ad una Natura - Attivando questa abilità il personaggio dimezza per eccesso tutti i danni caratterizzati da una specifica natura fino alla fine della scena in corso. (Es. nel caso di resistenza al FUOCO: FIRE viene annullato, il DOUBLE FIRE e il TRIPLE FIRE diventano FIRE, QUADRA FIRE E PENTA FIRE diventano DOUBLE FIRE e ESA FIRE diventa TRIPLE FIRE)

Resistenza agli attacchi Fatali - Il Personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata FATAL ricevuta come attacco da qualsiasi fonte (non arbiter e non Artifact)

Resistenza ai danni fisici I-V - Il Personaggio può ridurre un danno ricevuto da una qualsiasi fonte fisica (attacchi, trappole) o da un sortilegio di un punto per ogni rango nell'abilità. Ad esempio se possiede Resistenza ai danni fisici III e subisce un PENTA riceverà due danni anziché cinque. Questa abilità non può tuttavia contrastare gli effetti di un CRASH o di un FATAL.

Ridondanza Temporale - Il Personaggio può potenziare una qualsiasi propria altra abilità in modo da poterne aumentare il numero di usi previsto dalla cadenza di uno (Se è [AS] diventa [2AS], se è [3AS] diventa [4AS], se è [AG] diventa [2AG] e così via). Questo potere non equivale a possedere un rango di "Sensi da combattimento". Ridondanza Temporale ha effetto nella scena in cui viene attivato e la sua attivazione, a differenza dell'attivazione dell'abilità ridondata, non consuma alacrità.

Rito: Alcuni personaggi sono in grado di officiare al giorno un rito di almeno cinque minuti avente come effetto ridondanza temporale su un'altra propria abilità o un proprio sortilegio specifico [AS] per l'ora successiva, a prescindere da quante scene avverranno in quel lasso di tempo. Il Rito ha il costo di Tre stygma minor di qualsiasi tipo, e deve essere officiato in presenza di un Guardiano.

Rigenerazione Fisica I-X - Attivando questa abilità il personaggio rigenera istantaneamente un quantitativo di Punti Ferita pari al rango conosciuto.

Rito della Resistenza Minore - Tramite un rito di almeno cinque minuti effettuato in presenza di un Guardiano, il personaggio può, per la durata massima dell'ora successiva, guadagnare uno dei seguenti vantaggi:

- Trasformare una resistenza da lui già conosciuta in [PS]
- Acquisire [AS] la capacità di resistere ad una chiamata che è in grado di infliggere attraverso i suoi poteri
- Conferirsi Resistenza ai danni fisici I

Scacciare il Male - Il personaggio, brandendo il proprio simbolo sacro e invocando il proprio Dio per almeno tre secondi, può dichiarare "REPEL SUI NON MORTI" Oppure "REPEL SUL CAOS" a seconda di chi si ha di fronte, su tre bersagli. Questa abilità non ha effetto su PG a meno che non siano di razza non morta

Schivare I-V - Il personaggio può dichiarare "Schivato, no effect" ad un attacco fisico o a distanza o a un sortilegio, purchè questo sia veicolo di un danno di qualunque entità e non di una chiamata effetto o Arbitrale. Questa abilità può essere utilizzata tante volte in una scena quanto è il rango al quale la si conosce.

Scudo Deflettente - Per utilizzare questa abilità è necessario brandire uno scudo. Il Personaggio che la conosce, può dichiarare in risposta ad un attacco parato con il proprio scudo, la medesima chiamata di danno a lui diretta originariamente (Non descrittori di danno come CRASH, FATAL e MORTAL) restituendo così il danno direttamente alla fonte.

Scudo Riflettente - Per utilizzare questa abilità è necessario brandire uno scudo torre. Il Personaggio che la conosce, può dichiarare "no effect" ad un qualsiasi sortilegio diretto alla sua persona che infligga direttamente (non ad area) danni fisici (Non descrittori di danno come CRASH, FATAL e MORTAL) e restituendo il danno direttamente alla fonte. Avendo sufficiente alacrità è possibile usare questa abilità in combinazione con Intervento Eroico.

Scudo Spezzamagie Maggiore - Per utilizzare questa abilità è necessario brandire uno scudo. Il Personaggio che la conosce, può dichiarare "no effect" ad un qualsiasi sortilegio a sua scelta, diretto alla sua persona che infligga direttamente (non ad area) danni fisici (Non descrittori di danno come CRASH, FATAL e MORTAL). Avendo sufficiente alacrità è possibile usare questa abilità in combinazione con Intervento Eroico.

Scudo Spezzamagie Minore - Per utilizzare questa abilità è necessario brandire uno scudo. Il Personaggio che la conosce, può dichiarare "no effect" al primo sortilegio che infligga direttamente (non ad area) danni fisici (Non descrittori di danno come CRASH, FATAL e MORTAL) diretto alla sua persona. Avendo sufficiente alacrità è possibile usare questa abilità in combinazione con Intervento Eroico.

Sensi da combattimento +1 - Il PG acquista un punto in più di alacrità, cumulativo con quelli già posseduti.

Sfera della Evocazione - Il Personaggio padroneggia le energie della Evocazione e le sa convogliare in sortilegi specifici. Ad ogni rango acquisito di questa abilità egli conosce sempre più sortilegi, di potere crescente. Ogni sortilegio presente nella lista ha cadenza [AS]

se non specificato diversamente. Non è possibile utilizzare questi sortilegi indossando un'armatura di qualsiasi tipo che dia in qualche modo dei bonus ai punti ferita.

I Cerchio	II Cerchio	III Cerchio	IV Cerchio	V Cerchio
Dardo Incantato I Armatura Arcana I	Torpore Sbilanciamento Repulsione Fisica Attrazione Dardo Incantato II Armatura Arcana II	Silenzio DebolezzaDebolezza Dardo Incantato III Distruzione I Armatura Arcana III [AG] Fulmine a Catena	Stordimento Paralisi Dardo Incantato IV Armatura Arcana IV [AG]Pioggia di Fuoco	[AG] Torpore, Sbilanciamento, Repulsione o Attrazione di Massa Dardo Incantato V Armatura Arcana V [AS] Fulmine a Catena [5AG] Pioggia di Fuoco

Sfera della Natura - Il Personaggio padroneggia le energie della Natura e le sa convogliare in sortilegi specifici. Ad ogni rango acquisito di questa abilità egli conosce sempre più sortilegi, di potere crescente. Ogni sortilegio presente nella lista ha cadenza [AS] se non specificato diversamente. E' possibile utilizzare questi sortilegi indossando un'armatura Leggera (non media o pesante) che dia dei bonus ai punti ferita.

I Cerchio	II Cerchio	III Cerchio	IV Cerchio	V Cerchio
Armatura Vegetale I	Sbilanciamento Armatura Vegetale II	Debolezza Armatura Vegetale III Intralcicare	Armatura Vegetale IV [AS] Distruzione [AG]Pioggia di Saette	[AG] Potere Crepuscolare Armatura Vegetale V [AG] Intralcicare di massa

Sfera della Necromanzia - Il Personaggio padroneggia le energie della Necromanzia e le sa convogliare in sortilegi specifici. Ad ogni rango acquisito di questa abilità egli conosce sempre più sortilegi, di potere crescente. Ogni sortilegio presente nella lista ha cadenza [AS] se non specificato diversamente. Non è possibile utilizzare questi sortilegi indossando un'armatura di qualsiasi tipo che dia in qualche modo dei bonus ai punti ferita.

I Cerchio	II Cerchio	III Cerchio	IV Cerchio	V Cerchio
Dardo Corrosivo I armatura d'ossa I	Torpore Terrore Dardo Corrosivo II	Silenzio Debolezza Furto Vitale Dardo Corrosivo III Armatura D'Ossa II	Paralisi Dardo Corrosivo IV Distruzione Dominazione sui non morti Armatura D'Ossa III	[AG] Terrore di Massa [AG] Torpore di Massa Ghermire l'inerte Dardo Corrosivo V

Sfera della Taumaturgia - Il Personaggio padroneggia le energie della Taumaturgia e le sa convogliare in sortilegi specifici. Ad ogni rango acquisito di questa abilità egli conosce sempre più sortilegi, di potere crescente. Ogni sortilegio presente nella lista ha cadenza [AS] se non specificato diversamente. Utilizzare questi sortilegi indossando un'armatura di qualsiasi tipo che dia in qualche modo dei bonus ai punti ferita ne aumenta il tempo di cast in ragione di un secondo per classe difensiva raggiunta: 6 secondi in armatura leggera; 7 in armatura media e 8 in armatura pesante.

I Cerchio	II Cerchio	III Cerchio	IV Cerchio	V Cerchio
Lenimento I Rigenerazione I	Guarigione Lenimento II	Lenimento a distanza Lenimento III Repulsione Fisica	Purificazione Rigenerazione II Lenimento IV Debolezza	Lenimento di massa Guarigione a distanza [AG] Guarigione di Massa

Soccorso Vegetale - [AG] Se il personaggio cade sconfitto per almeno un minuto nei pressi (entro tre metri) di un albero (un vegetale il cui fusto ha un diametro superiore a quello di un uomo adulto.) può trarre da esso energia vitale sufficiente a dichiararsi INSTANT HEALING.

Sparizione - Il Personaggio furtivo è in grado di svanire immediatamente sul posto, senza cioè attendere i dieci secondi necessari a mimetizzarsi come previsto dall'abilità Mimesi. Da quel momento in poi il personaggio sarà a tutti gli effetti in Mimesi di rango pari al rango di Sparizione.

Tempesta di Lame - Il personaggio comincia a danzare roteando le lame (O altri tipi di armi a una mano) al meglio delle sue capacità e infliggendo normalmente danno se riesce a colpire con successo. Così facendo e finchè ne avrà possibilità (non viene sconfitto o impossibilitato a usare abilità) potrà dichiarare ogni cinque secondi anche "MASS DOUBLE in un metro e mezzo" per un massimo di tre volte

Tiro arpionante - Il PG che conosce questa abilità è in grado di dichiarare "DRAG DIECI" ad un bersaglio correttamente colpito con la propria arma da tiro. Deve però simulare con abile recitazione il gesto di tirare a sè il bersaglio dell'abilità, come se stesse tirando la corda (che in realtà non esiste) con la quale lo ha arpionato.

Tiro Fatale - (Solo Archi e balestre) Il tiratore è in grado di scoccare un dardo mortale. Egli sceglie con cura il punto da cui tirare, poi si concentra per almeno dieci secondi senza poter fare un passo e senza subire danni o effetti. infine Scocca la freccia o il quadrello dichiarando FATAL al bersaglio. Il Dardo può comunque mancare il bersaglio o venire parato da uno scudo.

Tiro Mirato I-VI - Il personaggio è in grado di scoccare i suoi dardi in modo particolarmente accurato. Grazie a questa abilità egli può scegliere di dichiarare danni maggiori con la sua arma da tiro, secondo questa tabella:

Rango	Danno	Rango	Danno
I	DOUBLE	IV	PENTA
II	TRIPLE	V	ESA
III	QUADRA	VI	CRASH

Tiro Paralizzante - Il PG Dichiara "PARALYZE" ad un personaggio appena colpito regolarmente da un suo proiettile

Tiro Sbilanciante - Il PG Dichiara "STRIKE DOWN" ad un personaggio appena colpito regolarmente da una sua freccia

Tiro Silenziante - Il PG Dichiara "MUTE" ad un personaggio appena colpito regolarmente da un suo proiettile

Tiro Stordente - Il PG Dichiara "STUN" ad un personaggio appena colpito regolarmente da un suo proiettile

Tiro Vitale - Per ogni uso di questa abilità Il PG può dichiarare con un proiettile della sua arma da tiro o da lancio la chiamata "INSTANT HEALING 1" ad un bersaglio colpito correttamente.

Visione del Vero I-V - Il PG, utilizzando questa abilità può rendere su di sè inefficace una segnalazione di Mimesi di un singolo altro personaggio. Può indicarne la posizione ai propri compagni, ma questi non riusciranno a vederlo se a loro volta sono privi di Visione del Vero. Anche se individuato da un personaggio con Visione del Vero, il personaggio Mimetizzato può restare tale, ma può essere da questi attaccato e, se ferito o ingaggiato in combattimento perderà la condizione di mimetizzato. Si consiglia di leggere bene anche l'abilità Mimesi.

Capitolo Otto: I Sortilegi

La seguente lista di sortilegi spiega anche il funzionamento di ciascuno. Ricordiamo che, a meno di casi eccezionali, il funzionamento dei sortilegi è quello descritto nel Capitolo delle Azioni e delle Interazioni

Armatura Arcana I-V - Il caster ammantava sè stesso di una armatura protettiva che lo avvolge. Tale armatura è dotata di punti armatura che vanno sottratti per primi a seguito di attacchi ricevuti con successo. Un singolo CRASH è sufficiente a infrangere tutti i punti Armatura ricevuti. L'armatura arcana fornisce 1 punto armatura per ogni rango del sortilegio.

Armatura D'Ossa I-X - Il personaggio si ammantava di una armatura protettiva che lo avvolge dell'essenza necromantica dei non morti di basso rango. Tale armatura è dotata di punti armatura che vanno sottratti per primi a seguito di attacchi ricevuti con successo. Un singolo CRASH è sufficiente a

infrangere tutti i punti Armatura ricevuti. Per ogni rango del sortilegio l'armatura d'ossa fornisce 1 punto armatura e la possibilità di dichiarare in risposta ad un attacco fisico ricevuto: FROST.

Armatura Vegetale - Il personaggio si ammantava di una armatura protettiva fatta di corteccia. Tale armatura dona un Punto Armatura per tanti attacchi fisici (che infligga un singolo danno o ad. es. un Penta) subito quanto è il rank conosciuto del sortilegio. Un singolo CRASH è sufficiente a infrangere tutti i Punti Armatura così ricevuti.

Attrazione - Terminata la formula, il PG dichiara "DRAG" ad un personaggio / bersaglio valido.

Attrazione di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS DRAG"

Barriera Arcana I-III - Il Personaggio recita costantemente una litania tenendo entrambe le mani sollevate verso l'alto. La litania si interrompe se lui subisce un qualsiasi danno o effetto. In base al rank di questa barriera può dichiarare NO EFFECT al primo, ai primi due o ai primi tre danni ricevuti a distanza da proiettili o sortilegi. Totalizzato il numero di attacchi massimo cui la barriera resiste, il sortilegio si interrompe autonomamente.

Charme - Terminata la formula, il PG dichiara "CHARME" ad un personaggio / bersaglio valido.

Confusione - Terminata la formula, il PG dichiara "DOMINATION DIMENTICA TUTTO DI EILEAN" ad un personaggio / bersaglio valido.

Dardo Arcano - Il PG è in grado di evocare un rudimentale sortilegio di danno che infligge la chiamata MAGIC HIT a distanza.

Dardo Corrosivo - Il PG dopo aver recitato la formula, scaglia a distanza un dardo BURN dal danno proporzionale al rango del sortilegio

Rango	Danno	Rango	Danno	Rango	Danno
I	3 BURN	V	2 BURN PENTA	VIII	4 BURN QUADRA
II	2 BURN DOUBLE	VI	2 BURN ESA	IX	3 BURN ESA
III	2 BURN TRIPLE	VII	3 BURN PENTA	X	1 BURN FATAL
IV	2 BURN QUADRA				

Dardo Incantato - Il PG dopo aver recitato la formula, scaglia uno o più dardi incantati a distanza infliggendo automaticamente danni proporzionali al rango del sortilegio secondo la seguente tabella:

In caso di più dardi, questi possono essere scagliati senza ripetere più volte la formula.

Rango	Danno	Rango	Danno
I	1 MAGIC	VI	2 MAGIC ESA
II	2 MAGIC DOUBLE	VII	3 MAGIC PENTA
III	2 MAGIC TRIPLE	VIII	4 MAGIC QUADRA
IV	2 MAGIC QUADRA	IX	3 MAGIC ESA
V	2 MAGIC PENTA	X	1 MAGIC FATAL

Debolezza - Terminata la formula, il PG dichiara "WEAKNESS" ad un personaggio / bersaglio valido.

Debolezza di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS WEAKNESS"

Disintegrazione - Terminata la formula, il personaggio indica un bersaglio e gli dichiara FATAL.

Disintegrazione di massa - Terminata la formula, il personaggio indica un bersaglio e gli dichiara "MASS FATAL ENTRO UN METRO DA LUI/LEI".

Distruzione I-V - Il PG dopo aver recitato la formula propaga dalle sue mani o dal suo focus una potente onda d'urto che infligge MAGIC CRASH ad un oggetto bersaglio indicandone chiaramente il nome e se possibile il possessore, che vanno specificati chiaramente dopo la formula. Esempi: "... Sullo scudo dell'orco più alto!" "... Sul medaglione di Mortimer!" "... Sulla serratura della porta!"

Se il sortilegio possiede un Rank (I-V) i danni inferti seguono questa tabella:

Rango	Danno
I	1 MAGIC CRASH
II	2 MAGIC CRASH
III	3 MAGIC CRASH
IV	4 MAGIC CRASH
V	5 MAGIC CRASH

Dominazione sui Non Morti - Il Personaggio che lancia questo sortilegio su un non morto può dichiarargli a distanza "DOMINATION ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI"

Dominazione dell'Inerme - Per la durata della scena rimanente, un bersaglio in stato di sconfitto può essere rianimato con un Instant Full Healing e subendo un domination: "difendimi al meglio delle tue possibilità"

Fulmine a Catena - Il PG dopo aver recitato la formula, scaglia una saetta dalle sue mani che si abbatte a distanza su tre bersagli tra loro adiacenti. (Ad esempio schierati in una linea di scudi o che stanno fronteggiando uno stesso avversario in corpo a corpo). Il Primo Bersaglio subirà SHOCK TRIPLE, il secondo SHOCK DOUBLE e il Terzo SHOCK.

Furto Vitale - Il Pg dopo aver lanciato questo incantesimo prende contatto fisico con due bersagli. Ciascuno deve essere consenziente o inerme. Da uno può sottrarre un punto ferita dichiarandogli BURN per poi dichiarare HEALING all'altro Personaggio toccato. Successivamente, se lo desidera, può continuare a salmodiare una litania in una lingua oscura (inventata dal giocatore) per ripetere l'operazione dopo dieci secondi. Furto Vitale può essere così utilizzato senza sosta, fin tanto che il lanciatore continua a salmodiare senza essere interrotto secondo le regole del lancio di sortilegi, e finché il personaggio da cui vengono sottratti i punti ferita continua ad essere inerme, consenziente e comunque dotato di punti ferita rimanenti.

Guarigione - Il personaggio dichiara FULL HEALING ad un personaggio bersaglio che tocca. Può ripetere questo sortilegio senza consumare altra alacrità fino ad un massimo di volte pari al rango conosciuto.

Guarigione a distanza - Il personaggio dichiara FULL HEALING ad un personaggio bersaglio a distanza

Guarigione di massa - Il personaggio dichiara "MASS FULL HEALING nel raggio di un metro"

Intralciare - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "PARALYZE alle gambe"

Intralciare di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS PARALYZE alle gambe nel raggio di due metri" indicando il punto da cui si propaga il paralyze

Invisibilità - Il personaggio recita la formula e svanisce, fornendogli occultamento alla vista altrui esattamente come accade per l'abilità [Mimesi](#). Il rango della Mimesi fornita è pari a quella del rango del sortilegio lanciato.

Lenimento - Il personaggio dichiara SEMI HEALING ad un personaggio bersaglio che tocca. Può ripetere questo sortilegio senza consumare altra alacrità fino ad un massimo di volte pari al rango conosciuto.

Lenimento a distanza - Il personaggio dichiara SEMI HEALING ad un personaggio bersaglio a distanza

Lenimento di massa - Il personaggio dichiara "MASS SEMI HEALING nel raggio di un metro"

Lentezza - Il Personaggio dichiara "DOMINATION RALLENTA" ad un bersaglio, che così facendo non potrà correre né agire con rapidità. Il bersaglio potrà terminare qualsiasi azione che sta compiendo e per cui è previsto un tempo predeterminato (come ad esempio perquisire) solo al termine dei cinque minuti della dominazione.

Malia della Dominazione - Per lanciare questa malia Il personaggio deve poter eseguire e completare un brano musicale per almeno trenta secondi a voce o con uno strumento. Terminato il brano dichiara su un singolo bersaglio "DOMINATION seguito da una frase composta da "ORA TU"; un predicato verbale in terza persona (es.: dirai) ; ed infine un complemento oggetto, di termine, di modo o altro compatibile con il predicato. Es: "Ora tu risponderai sinceramente"; "Ora tu assassinerai il tuo comandante".

Malia della Tenzone - Il Cantore dichiara "Domination combattete tra voi due" su due bersagli a meno di tre metri tra loro.

Pacificazione - Terminata la formula, il PG dichiara "CHARME TRA VOI DUE" a due personaggi / bersagli validi.

Paralisi - Terminata la formula, il PG dichiara "PARALYZE" ad un personaggio / bersaglio valido.

Paralisi di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS PARALYZE"

Pioggia di Fuoco - Terminata la formula, il PG dichiara immediatamente e senza pause, "DOUBLE FIRE" a Cinque personaggi / bersagli validi. Se non ne dovesse avere cinque a portata di tiro, i Double Fire rimanenti vengono sprecati.

Potere Crepuscolare [AG] - Il Personaggio, officinando da solo e in qualunque luogo un rituale di almeno un minuto eseguito tassativamente al tramonto o all'alba, può potenziare un altro suo sortilegio. Da quel momento in poi, durante UNA sola scena durante il resto della giornata, può lanciare una seconda volta un sortilegio che ha appena utilizzato di rank da I a III (e che non sia Potere Crepuscolare).

Purificazione - Il personaggio può dichiarare "ISTANT HEALING AURA" ad un Personaggio bersaglio che tocca.

Repulsione Fisica - Terminata la formula, il PG dichiara "REPEL" ad un personaggio / bersaglio valido.

Repulsione Fisica di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS REPEL"

Rianimazione di massa - Il personaggio dichiara "MASS INSTANT HEALING nel raggio di un metro"

Rigenerazione I-V - Il Personaggio mantiene il contatto e la concentrazione su un bersaglio sconfitto per un minuto. per poter praticare questa abilità deve però trovarsi in una situazione di assoluta calma e tranquillità, senza minacce incombenti nelle vicinanze. Allo scadere del minuto potrà dichiarargli FULL Healing. Il personaggio può Rigenerare contemporaneamente tanti bersagli quanto è il rango conosciuto di questo sortilegio. Durante tale pratica i personaggi così rigenerati sono vigili ma inibiti.

Riparazione - Al termine del sortilegio il personaggio dichiara "MEND" su un oggetto bersaglio.

Sbilanciamento - Terminata la formula, il PG dichiara "STRIKE DOWN" ad un personaggio / bersaglio valido.

Sbilanciamento di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS STRIKE DOWN"

Scudo di fuoco - Terminata la formula, Il personaggio si considera ammantato da uno scudo di fuoco che gli consente di restituire alla fonte il primo attacco corpo a corpo ricevuto, ma con il descrittore FIRE.

Silenzio - Terminata la formula, il PG dichiara "MUTE" ad un personaggio / bersaglio valido.

Silenzio di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS MUTE"

Stordimento - Terminata la formula, il PG dichiara "STUN" ad un personaggio / bersaglio valido.

Stordimento di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS STUN"

Tempesta di Saeette - Sortilegio Elementale Terminata la formula, il PG dichiara "SHOCK" una volta al secondo per dieci volte a personaggi /bersagli validi a tiro, distribuendo tali danni a suo piacimento.

Terrore - Terminata la formula, il PG dichiara "REPEL DIECI" ad un personaggio / bersaglio valido.

Terrore di Massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS REPEL DIECI"

Torpore - Terminata la formula, il PG dichiara "FUMBLE" ad un personaggio / bersaglio valido

Torpore di massa - Terminata la formula, il PG dichiara urlando al meglio delle sue capacità: "MASS FUMBLE"

Capitolo Nove: I Talenti

Mentre gli Incrementi sono conoscenze per lo più utili in combattimento, I Talenti sono capacità e caratteristiche che appartengono al personaggio in modo profondo e che possono derivare da aspetti culturali o razziali. Ciascun Personaggio possiede un totale di 2 Punti-background da spendere in Talenti. Ogni Talento ha un costo in punti-Background che va da 1 a 2. Tranne Robusto, ciascun talento non può essere acquistato più di una volta.

Talenti Razziali

Sono talenti legati alla razza di appartenenza del Personaggio. E' possibile acquistare solo UN talento razziale. I talenti razziali sono molto importanti per la caratterizzazione dei personaggi. E' importante quindi che siano coerenti con la possibilità che un personaggio con un determinato talento razziale possa provenire da un mondo specifico. Ad esempio è possibile fare l'Elfo "Oscuro" proveniente da Forgotten Realms e l'umano "Oscuro" ovvero il numenoreano nero proveniente da Eä. L'umano elementale dell'aria proveniente dalla Terra del Vento sul Mondo Emerso, etc etc.

Lista dei Talenti

Addestramento con la spada - Costo: 2 - Il personaggio, per qualche motivo, ha imparato a padroneggiare la spada (corta, media o a due mani) Questo gli conferisce dunque l'abilità [AS] Attacco Disarmante.

Affinità con l'arcano - Costo: 1 - Conferisce, ove non posseduta, l'abilità percezione delle energie arcane.

Affinità con gli spiriti - Costo: 1 - Conferisce, ove non posseduta, l'abilità percezione delle energie spirituali.

Agile - Costo: 1 Il personaggio possiede l'abilità [AS] Schivare I

Alchimista - Costo:1 - Permette una volta al giorno di creare UNA pozione al tavolo alchemico considerando una materia primordiale posseduta, come se fosse un'altra materia primordiale della stessa sfera di influenza.

Angelico - Costo: 2 - (Talento Razziale*) Il personaggio discende in qualche modo da una stirpe di emissari divini. Il suo potere è quello di poter dichiarare [AG] un INSTANT SEMI HEALING imponendo semplicemente le mani e invocando la propria natura angelica.

Arciere - Costo: 1 - Il personaggio ha una conoscenza dell'uso dell'arco che va un pò oltre le basi. Conosce dunque l'abilità [AS] Tiro Mirato I e la può eseguire unicamente con l'arco.

Artigiano - Costo: 1 - Una volta a evento l'artigiano può incantare un oggetto normale alla Forgia delle Anime senza possedere la pergamena di incastonatura necessaria. Gli sono comunque necessari gli ingredienti.

Balestriere - Costo: 1 - Il personaggio ha una conoscenza dell'uso delle balestre che va oltre le basi. Conosce dunque l'abilità [AS] Tiro Mirato I e la può eseguire unicamente con la balestra.

Bestiale - Costo: 1 (1PT) (Talento Razziale) - Per inserire in scheda questo talento è obbligatorio rappresentare adeguatamente le caratteristiche di una razza bestiale come quella dei licantropi o d'altri esseri bestiali. *Non è obbligatoria per poter giocare un personaggio che cambia forma o che di base ha sembianze bestiali, ma ne arricchisce le capacità. Se il personaggio si trova in forma bestiale, può dichiarare istantaneamente [AG] STRIKE DOWN a chi si trova in corpo a corpo con lui, simulando senza toccarlo, così l'atto di sbilanciarlo. E' dunque possibile utilizzare questa abilità come un potere istantaneo a brevissima distanza. Non richiede formula, non richiede il toccare l'avversario. Richiede solo lo starci a meno di un metro di distanza.

Cantore - Costo: 1 - Il personaggio incanala la propria arte canora o musicale su una creatura bersaglio, Conferendole resistenza 1 ai danni fisici. La litania può essere eseguita esclusivamente tramite canto o strumenti musicali, che dovranno essere chiaramente udibili, e segue le stesse regole per il lancio di sortilegi. Durante l'incanalamento il personaggio dovrà puntare il bersaglio con una mano, o se impossibilitato per l'utilizzo di strumenti musicali, dovrà richiamarne il nome ad alta voce mentre suona, senza stonare. Se la distanza tra bersaglio ed incantatore diventa superiore ai 10m, il bersaglio cade sconfitto, il Cantore viene disturbato da danni o da effetti, oppure cade sconfitto, Oppure è soggetto a qualunque condizione per la quale deve cessare di cantare o di suonare (ad esempio se si dà alla fuga) la litania terminerà immediatamente.

Cerusico - Costo: 1 - Il Personaggio, in condizione di poter usare entrambe le braccia, può intervenire [AV] su un altro personaggio sconfitto per re la condizione di incapacitato a quella di inibito e dichiarando HEALING. Per farlo impiegherà Trenta secondi a simulare un intervento con arnesi da cerusico.

Condottiero - Costo: 1 - Il personaggio ha un innato carisma che gli consente di trasmettere a chi gli sta intorno una forte lealtà ed un grande entusiasmo per la causa del proprio Ordine. [AS] Dopo aver fatto un discorso di incitamento della durata di almeno due minuti e obbligatoriamente in presenza del proprio Superno, conferisce UN punto ferita in più ad un massimo di cinque suoi compagni fino alla fine della prossima scena di combattimento. E' possibile beneficiare del bonus da un solo condottiero alla volta.

Demoniaco - Costo: 2 - Il personaggio ha scelto una vita di devozione alle Forze delle Tenebre che lo ha portato a conoscere oscuri poteri. Può [AS] lanciare il sortilegio Furto Vitale.

Divincolante - Costo: 1 - Conferisce l'abilità Escapista

Draconico - Costo: 1 (Talento Razziale*) - Il personaggio discende in qualche modo da una stirpe di draghi. Il suo potere è quello di poter essere resistente ad una natura elementale tra: SHOCK, FROST, BURN e FIRE, in base al tipo di drago da cui discende. Per poter beneficiare di questo talento il personaggio deve introdurre nel proprio make-up elementi che richiamino alla razza draconica (come ad es. occhi da rettile, squame, coda, grandi ali da drago estetiche e inutili ai fini del gioco, il tutto compatibile con il tipo di drago scelto).

Elementale (Elemento) - Costo: 2 (Talento Razziale*) - Questo talento può essere legato ad uno dei quattro elementi: Aria; Acqua; Terra e Fuoco. Questo legame si traduce nel conoscere l'abilità Potere Latente utilizzandolo però obbligatoriamente con la natura associata all'elemento di cui si è Elementale.

Oltre a questo, il personaggio elementale acquisisce: "[PS] Resistenza (un danno in meno) ai danni fisici I Vs il proprio elemento, [PS] Vulnerabilità (un danno in più) all'elemento contrapposto: Fire (Fuoco) è contrapposto a Frost (Acqua) Burn (Acido, terra) è contrapposto a Shock" (Folgore, Aria). Le associazioni di ciascuna natura all'elemento relativo sono riscontrabili nel capitolo 2 al paragrafo: Descrittori

Erudito - Costo: 1 - (Abilità Narrativa, ovvero utilizzabile solo in trama e in presenza di un narratore) Il Personaggio ha una grande conoscenza che spazia in molteplici scienze apprese sul suo mondo d'origine. Questa grande cultura accademica lo rende in grado di avanzare autonomamente ipotesi che possano spiegare dinamiche da lui osservate su Eilean o su altri mondi. L'intervento di conferma masteriale per questa abilità non è strettamente necessario. Lo diventa se tali ipotesi vengono usate per la costruzione di oggetti tecnologici o per l'ideazione di nuove tecniche ritualistiche.

Fabbro - Costo: 1 - Il Personaggio è a conoscenza dei segreti dell'arte della forgia. [AS] Può riparare oggetti o pezzi di armatura colpiti dalla chiamata CRASH dichiarando MEND dopo l'aver simulato un intervento sull'oggetto con utensili appropriati per almeno 1 minuto.

Con questo talento è possibile anche riparare Cancelli che hanno subito con successo la chiamata BREACH. Per ogni minuto di simulazione di utilizzo, il personaggio con talento e arnesi da Fabbro Può ripristinare un punto strutturale al cancello. Egli può essere aiutato da più personaggi con il medesimo talento. Per ogni Fabbro che aiuta, la riparazione aumenta di un MEND complessivo ogni minuto.

Fatato - Costo: 2 (Talento Razziale*) - Il Personaggio deve appartenere ad una delle seguenti razze fatate: folletti, fauni, leprecauni, sirene, driadi, ninfe, e può lanciare un sortilegio di [3AG] Charme, senza l'obbligo di pronunciare una formula. Per poter beneficiare di questo talento il personaggio deve introdurre nel proprio make-up elementi chiaramente collegati con il mondo fatato (come ad esempio brillantina, corna da cervo, ali da fata, gambe da fauno, etc.)

Ferale - Costo: 1 - Il personaggio è cresciuto in un contesto sociale in simbiosi con l'ambiente naturale circostante. Questo talento conferisce dunque l'abilità Affinità con la Natura.

Forte - Costo: 1 - Il personaggio possiede due livelli o aumenta di due livelli l'abilità Forza Fisica

Grigio - Costo: 2 - Il personaggio appartiene ad una razza molto evoluta dal punto di vista della conoscenza delle arti arcane. Conosce infatti Sfera dell'Evocazione I

Ingegnere - Costo: 1 - L'ingegnere può elaborare il progetto di costruzione di un macchinario e può proporlo allo staff prima di un evento. Se approvato, lo staff darà a suo insindacabile giudizio dei poteri all'oggetto, realizzando un cartellino apposito. Il giocatore dovrà poi portare in evento una rappresentazione fisica funzionante del macchinario cui andrà attaccato il cartellino. Perché questo macchinario possa alimentarsi secondo le leggi metafisiche e fisiche di Eilean, richiederà il consumo di un qualsiasi stygma minor per ciascuna singola attivazione.

Intelligente - Costo: 1 - (Abilità Narrativa, ovvero utilizzabile solo in trama e in presenza di un narratore) Il Personaggio è molto intelligente o ha una propensione naturale per l'analisi e la sintesi dei concetti. Per questo motivo in presenza di un enigma o di una situazione in cui l'intelligenza può essere d'aiuto, affermando che la propria mente è stimolata dalla situazione, richiedere FG ad un master presente un aiuto o un suggerimento per risolvere l'enigma.

Leale - Costo: 1 - Il personaggio Leale gode della resistenza [PS] al DRAG fintanto che si trova a meno di cinque metri dallo standard del proprio ordine.

Maestro dei coltelli - Costo: 1 - Il personaggio è per qualche motivo, particolarmente abile e preciso con il lancio dei coltelli. Questo talento conferisce la possibilità di utilizzare, se già conosciuta, l'abilità di [AS] Tiro mirato I anche con armi da lancio. (normalmente è utilizzabile solo con armi da tiro.). Può essere usato in combinazione con il talento Arciere

Non Morto - Costo: 1 - (Talento Razziale*) Il Personaggio deve essere un non morto o appartenere ad una tra le seguenti razze : Forsaken (Azeroth) Vampiri (World of Darkness), Numenoreano nero non morto soggiogato al potere di Mordor (Eä). [AG] può dichiarare NO EFFECT a una tra le chiamate CHARME, DOMINATION, STUN. Il make up dovrà palesare questa condizione o appartenenza razziale.

Perquisitore - Costo: 1- Il personaggio, per svariati possibili motivi, ha una peculiare velocità di perquisizione. Questo talento conferisce la possibilità di perquisire al doppio della velocità, impiegandoci 15 secondi invece che 30 secondi.

Polvere da Sparo - Costo: 1 - Il personaggio possiede la conoscenza per utilizzare e mantenere le armi da fuoco previste dal regolamento al Cap. 3 : Equipaggiamento. L'utilizzo delle armi da fuoco è tuttavia condizionata dalle leggi della fisica in vigore su Eilean. Ogni arma da fuoco può essere utilizzata una volta a scena per ciascuna sua canna e non può essere ricaricata nella stessa scena in cui è stata usata per offendere. (Un revolver quindi, avendo una sola canna, può sparare una volta a scena) Utilizzare un'arma da fuoco arreca un singolo danno FIRE non potenziabile con alcuna abilità o talento. Il raggio cui l'arma può avere effetto è pari a dieci metri. Oltre tale distanza il proiettile può colpire l'avversario ma non infliggerà alcun danno. Sono severamente vietate le armi da fuoco che oltre al suono dello sparo scagliano effettivamente un qualunque tipo di proiettile, che sia soft air, nerf o di qualsiasi altro genere.

Resistente - Costo: 2 - Conferisce l'abilità Duro a morire

Robusto - Costo: 1 - Il personaggio acquista l'abilità Costituzione o l'aumenta di un livello. Questo Talento può essere acquistato due volte.

Scalatore - Costo: 1 - Inutilizzabile con armature Medie o Pesanti e in assenza di un Guardiano o facente funzioni. Adoperando un rampino e corda, e mimando l'azione con entrambe le mani dedicate per la durata di un minuto, consente di portarsi all'altro lato delle mura. L'azione è interrotta se si subiscono gli effetti di chiamate istantanee o incapacitanti.

Cap. 10 - Il Ritualismo

Per effettuare un Rito di qualunque ordine e grado non occorrono abilità di ritualismo in scheda (Che infatti non sono presenti tra le abilità).

«L'obelisco è una propagazione materiale degli Antichi. Come tale è l'oggetto più importante e potente di Èilean. Le rune sulla sua superficie brillano di luminescenza allineata al colore dell'Ordine che maggiormente ha tributato Archèios durante l'Àgone in corso. Altrimenti, il loro tono naturale è di una neutra luce cangiante. L'Obelisco governa i Guardiani e tutto quello che serve all'Àgone. Tentare di violarlo o di danneggiarlo è sciocco e sconsiderato, oltre ad essere visto come una blasfemia dai Guardiani e dagli spiriti degli ordini Primevi. Percepire le energie arcane o spirituali può essere un metodo sicuro per acquisire conoscenza e rischiare al contempo di subire gravosi contraccolpi. Officiare riti è l'unico metodo per stabilire una rudimentale forma di comunicazione con l'Obelisco e, in rari e imprevedibili casi, con gli Antichi. Tutti i riti devono essere gravidi di forza, intensità, entusiasmo e ardore.

Come trasmettere tutto questo all'Obelisco, starà ai membri dell'ordine e al loro senso di fedeltà e di motivazione.»Dal Tomo dell'Eterno Divenire

I Valori e le Materie Primordiali

Ciascuna Materia Primordiale prende il nome dal valore che l'ha condensata ed i loro utilizzi sono numerosi. In Gioco si presentano sotto forma di cartellini rettangolari sui quali è possibile leggere la runa corrispondente e il nome. Ogni Valore ha un effetto specifico in qualunque ambito lo si consideri. È possibile consultare in gioco l'elenco delle materie primordiali sul Tomo dell'Eterno Divenire

Le Declinazioni Ogni Valore Primordiale ha un suo modo particolare di propagarsi nel Multiverso in caso di vittoria dell'Ordine che lo ha abbracciato, tuttavia esistono quattro declinazioni che racchiudono il modo con cui i Valori possono propagarsi e, appunto, declinarsi.

Cosa sono gli Stygma Sono cristalli di energia polarizzata e condensata. La polarità di uno stygma è strettamente connessa al suo potere:

I Poteri degli Stygma

- Stygma Aetheris, di colore bianco. Le energie che saturano questi candidi e puri cristalli sono quelle della magia nella sua forma pura e astratta.
- Stygma Sineidisis, di colore arancio. In esse si condensano le energie connesse allo spirito e alla luce.
- Stygma Sanguinis, di colore rosso. Queste catturano le energie della scintilla primordiale, che a sua volta si scinde nel calore delle fiamme e in quello della vita.
- Stygma Metallaxis, di colore viola. Questi cristalli sono pervasi dal potere del mutamento e delle ombre.
- Stygma Sideris, di colore blu o azzurro. Sono Pervasi dalle energie derivanti dallo spazio tra i mondi, in cui regnano il Freddo e sua sorella la Morte.
- Stygma Oxidis, di colore verde. In essi ribolle il corrosivo potere del decadimento.
- Stygma Temporis, di colore nero. I Temporis sono la fusione irregolare che attinge potere direttamente dallo scorrere del tempo. Possono essere ottenuti dalla fusione di sei Stygma, ciascuno di un colore differente dagli altri.

Gli Stygma liberano il loro maggiore potenziale durante i riti di incastonatura.

Gli Archèios - Sono Stygma ottenuti dalla fusione di venticinque Stygma dello stesso tipo. Non è possibile incastonare un Archèios in un oggetto mondano.

Gli Stygma possono resistere per poco tempo lontano dai luoghi dove sono stati condensati. Per questo motivo ogni Ordine possiede uno Scrigno Magico in cui vanno riposti e custoditi. Tali Scrigni sono l'unico ricettacolo dove gli Stygma non sublimano, degenerandosi. Accumulare grandi quantità di Stygma tuttavia non è prudente. Soprattutto durante la notte si aggirano pericolosissime creature caotiche e sinistre che esistono per un unico scopo: assorbire energia per tributarla poi ai propri signori. I loro poteri derivano dalla tenebra più profonda e non conoscono paura. Sono eterei e non subiscono quindi danni fisici di alcun genere. Il loro obiettivo primario è trafugare gli Stygma dagli scrigni e, se malauguratamente dovessero essere presenti Archèios nei padiglioni degli ordini, i Cacciatori confluiranno in quella direzione richiamando gli altri con grida acute e stridule. Lo Scrigno non può essere mai allontanato dall'ordine ma chiunque può aprirlo. Unico metodo per allontanare lo scrigno dai padiglioni dell'ordine è il tenerlo a meno di due passi dallo standard dell'Ordine.

Catalizzatori Antichi

Stendardi degli Ordini Gli stendardi vengono forniti dallo Staff e sono posti generalmente vicino la tenda comando di ogni rispettivo Ordine già al Time In. Lo stendardo deve essere portato in CONTESA e può essere portato nelle Scaramucce. Grazie al potere del proprio Ordine, non potrà mai essere danneggiato o corrotto dal Caos. Se un personaggio giocante tocca lo stendardo, non può in alcun modo correre. Tutti gli stendardi hanno i seguenti poteri:

- [PS] chiunque giaccia sconfitto o riposi per dieci minuti entro dieci metri dallo stendardo del proprio Ordine correttamente brandito o posizionato, riceve la chiamata "Istant Healing".
- [AG] qualora un membro dell'Ordine cui appartiene lo stendardo dichiarerà brandendolo: "Invoco il potere dello Stendardo dell'Ebano, Mandragora, Rovo" può immediatamente dopo dichiarare "MASS INSTANT HEALING NEL RAGGIO DI DIECI METRI SU TUTTI I MEMBRI DELL'EBANO / MANDRAGORA / ROVO." E' possibile così guarire solo i membri del proprio Ordine. Lo stendardo si scarica e il potere diviene inutilizzabile fino al giorno dopo a meno di avvenimenti che abbiano il potere di "ricaricarlo"
- [AV] Lo stendardo può ricevere poteri ulteriori a discrezione dello staff e in base alle azioni e alle scelte di gioco dei giocatori. Scoprite in gioco quali!

Gli stendardi non possono essere condotti oltre i portali del Caos o al di fuori di Eilean. Ogni stendardo può però essere trafugato (ad esempio per impedire al suo Ordine di conquistare e usare forgia o tavolo alchemico) e nascosto lontano dal proprio Ordine, a patto di informare IMMEDIATAMENTE lo staff della posizione dove è stato nascosto. Trafugare lo stendardo e non farne pronta comunicazione allo staff può comportare la penalità di un Archèios in meno all'intero Ordine di appartenenza del ladro. Questo vale anche per gli scrigni delle materie prime. Gli stendardi possono essere rievocati automaticamente dai propri Superni.

A prescindere dalla ragione per cui un gruppo di PG porta con sé lo stendardo del proprio Ordine i PNG di campo devono sempre essere messi al corrente di quanto sta accadendo e che lo stendardo è in consegna ai giocatori.

Le Pergamene. Basi di conoscenze perdute, le pergamene spuntano di tanto in tanto su Èilean e contengono in sé le istruzioni per ottenere determinati tipi di incantamenti tramite la Forgia delle Anime o più raramente tramite altri catalizzatori arcani. Queste vanno sempre distrutte nel procedimento, lasciando fluire la conoscenza nuovamente nell'etere. Non ha senso ricopiare una pergamena, in quanto l'originale si distruggerebbe trasferendo il suo potere nella nuova copia. Sono di cinque tipi:

- Incanta Armatura
- Incanta Arma
- Incanta Arma da Tiro
- Incanta Focus Arcano
- Incanta Scudo

La Forgia delle Anime. è l'unico catalizzatore conosciuto in grado di poter interagire con l'energia allo stato puro catalizzandola, ma il suo aiuto esige sempre un tributo. Per utilizzarla occorre prima di tutto conquistarla. Per rivendicarla è necessario portare in sua presenza lo stendardo del proprio ordine e toccare con una mano libera la forgia. Chi brandisce lo stendardo deve dichiarare a voce alta il proprio nome, il mondo di provenienza, e che sta rivendicando il possesso della Forgia delle Anime per conto dell'Ordine, specificandone il nome. Se per dieci minuti nessuno interrompe il contatto fisico dello stendardiere con la Forgia, questa è conquistata e resterà possesso dell'Ordine che l'ha rivendicata fin tanto che lo stendardo sarà nelle sue immediate vicinanze. E' impossibile conquistare la Forgia senza richiedere la presenza di un Guardiano.

Accendere la Forgia delle Anime richiede un tributo di Energia e sangue. L'utilizzatore che sarà poi colui che utilizzerà la forgia per eseguire un rito, dovrà donare quasi tutta la sua energia vitale alla Forgia dichiarando il proprio nome, e la propria intenzione di utilizzare la Forgia delle Anime per conto del proprio ordine e dichiarandone il nome, donando in tributo parte della sua essenza. Se l'Ordine del Forgiatore è lo stesso che possiede la Forgia, questa si accenderà e sarà pronta per il primo rito. La Forgia si spegne dopo ogni rito a prescindere dal suo esito e va riaccesa da un forgiatore sempre diverso per ciascun Rito. La Forgia si spegne e torna in quiescenza liberandosi da ogni rivendicazione alla vigilia di ogni retribuzione e alla fine di ciascuna convocazione. A quel punto conviene che lo stendardo venga riportato al campo del proprio Ordine. E' impossibile accendere la Forgia senza richiedere la presenza di un Guardiano.

I Riti conosciuti della Forgia delle Anime: Tutti i riti catalizzati con questo potente artefatto vanno eseguiti da almeno tre persone di cui un forgiatore e due assistenti. Quante più persone contribuiscono al Rito, tanto più questo avrà possibilità di successo. Va conquistata e accesa la Forgia e un Guardiano deve essere sempre presente. Se il rito fallisce tutti i materiali impiegati vengono bruciati irrimediabilmente e nei casi più gravi può avvenire una deflagrazione così potente da rispedire i convocati sui loro piani d'origine. Ogni Rito ha una durata definita e ogni minuto aggiuntivo aumenta la probabilità di successo, ma attenzione: il Rito deve essere ricolmo di desiderio nell'ottenere il risultato voluto, e questo deve essere manifestato con qualsiasi mezzo: cantilene, danze, gesti conformi all'obiettivo prefissato. Se la volontà così manifestata dovesse scemare di intensità, pur allungando il tempo questo potrebbe sfociare facilmente in un fallimento del Rito. E' quindi opportuno dosare tempistiche ed energie, scegliendo accuratamente anche il momento del Rito in cui inserire le Materie Primordiali. La Forgia ha una sua volontà, e sa essere un giudice molto severo che

va invogliato a collaborare e a compiacere chi richiede i suoi servizi. Va anche detto che solitamente il Caos è estremamente desideroso di interrompere i riti per carpire l'energia che viene dispersa, e per accaparrarsi le materie primordiali.

Tavolo Alchemico. Il suo potere è quello di poter trasformare la materia in qualcosa di utilizzabile. Per essere usato va prima conquistato e poi alimentato con uno Stygma. Per rivendicarlo è necessario portare in sua presenza lo stendardo del proprio ordine e toccarlo con una mano libera. Chi brandisce lo stendardo deve dichiarare a voce alta il proprio nome, il mondo di provenienza, e che sta rivendicando il possesso del Tavolo Alchemico per conto dell'Ordine, specificandone il nome. Se per dieci minuti nessuno interrompe il contatto fisico dello stendardiere con il Tavolo, questo è conquistato e resterà possesso dell'Ordine che l'ha rivendicato fin tanto che lo stendardo sarà nelle sue immediate vicinanze. E' impossibile conquistare e utilizzare il Tavolo senza richiedere la presenza di un Guardiano.

Utilizzare il Tavolo Alchemico è cosa più semplice rispetto all'uso della Forgia perché non richiede che venga officiato un rito.

Ogni distillazione dura almeno due minuti e richiede un particolare tipo di Stygma ad alimentare la catalisi alchemica. Venire interrotti durante la distillazione provoca l'irrimediabile dispersione delle materie prime.

Cap. 11 - La Forgiatura e L'Alchimia

La Forgiatura è il processo con cui si opera presso la Forgia delle Anime, uno degli artefatti di Eilean, che è in grado di plasmare la materia. Su Eilean i suoi poteri si riducono a una serie limitata di possibilità:

1. Incastonare Stygma su oggetti comuni.
2. Forgiare artefatti minori attraverso l'energia degli Stygma o degli Archèios e dei materiali rari reperibili nel multiverso.
3. Disciogliere artefatti o oggetti incastonati in energia e materie primordiali di risulta.

A differenza delle ultime due pratiche che non hanno una procedura ben definita, lasciata alla discrezione di chi vorrà provare ad eseguirle, l'incastonatura ha invece una buona base di informazioni di partenza.

L'alchimia non richiede strettamente riti, ma l'utilizzo del Tavolo Alchemico: Il terzo artefatto di Eilean, in grado di miscelare fluidi e disciogliervi materie che altrove non potrebbero essere nemmeno manipolate.

Rivendicare un Artefatto

Per conquistare (o rivendicare) un artefatto è necessario portare in sua presenza lo stendardo del proprio ordine e toccarlo con una mano libera. Chi brandisce lo stendardo deve dichiarare a voce alta il proprio nome, il mondo di provenienza, e che sta rivendicando il possesso dell'artefatto per conto dell'Ordine del quale va specificato il nome. Se per dieci minuti nessuno interrompe il contatto fisico dello stendardiere con l'artefatto, questo è conquistato e resterà possesso dell'Ordine che l'ha rivendicato fin tanto che lo stendardo sarà nelle sue immediate vicinanze. Per conquistare un artefatto è necessario richiedere ed ottenere la presenza di un Guardiano. Accendere la Forgia delle Anime richiede un tributo di Energia e sangue. L'utilizzatore che sarà poi colui che utilizzerà la forgia per eseguire un rito, dovrà donare quasi tutta la sua energia vitale alla Forgia dichiarando il proprio nome, e la propria intenzione di utilizzare la Forgia delle Anime per conto del proprio ordine del quale andrà dichiarato il nome. Se l'Ordine del Forgiatore è lo stesso che possiede la Forgia, questa si accenderà e sarà pronta per il primo rito. La Forgia si spegne dopo ogni rito a prescindere dal suo esito e va riaccesa da un forgiatore sempre diverso per ciascun Rito. La Forgia si Spegne e torna in quiescenza liberandosi da ogni rivendicazione immediatamente dopo ogni retribuzione e alla fine di ciascuna convocazione. A quel punto conviene che lo stendardo venga riportato al campo del proprio Ordine.

Utilizzare il Tavolo Alchemico è cosa più semplice rispetto all'uso della Forgia perché non richiede che venga officiato un rito. Ogni distillazione dura almeno cinque minuti e richiede un particolare tipo di Stygma ad alimentare la catalisi alchemica. Venire interrotti durante la distillazione provoca l'irrimediabile dispersione delle materie prime.

NON E' IN ALCUN MODO POSSIBILE CONQUISTARE O RIVENDICARE L'OBELISCO

Incastonatura

Materiali:

- Una pergamena di Incastonamento appropriata, che viene consumata nella forgiatura.
- le materie prime e gli Stygma con cui alimentare ed effettuare l'incastonatura, ovvero "gli ingredienti" consumati nella forgiatura.
- Lo Stygma o gli Stygma da incastonare, o da fondere e incastonare nel caso dei temporis.
- l'oggetto in cui va praticato l'incavo.

- Al momento della prima incastonatura, l'oggetto sarà **BATTEZZATO** da chi lo sta incantando, e conserverà quel nome fino alla notte dei tempi, o fino a che non sarà corrotto dal caos o ridisciolti nella linfa di Yggdrasil. Inserire altri Stygma o materie primordiali di potere non opposto a quello che si intende incastonare può aumentare le probabilità di riuscita del Rito. Il Rito va officiato da almeno un forgiatore e da un'assistente per una durata minima di dieci minuti.

- E' possibile incastonare oggetti fino a cinque volte, ma gli ingredienti ed il necessario per farlo aumentano ad ogni incastonatura.

- Ogni incastonatura successiva alla prima può incastonare uno stygma dello stesso colore di quelli già presenti sull'oggetto, e sostituisce i poteri dell'incastonatura precedente. Ogni incastonatura non può incastonare più di uno Stygma alla volta, nè sulla stessa arma, nè su più armi contemporaneamente.

Pergamene di Incastonamento

Le pergamene di Incastonamento sono di cinque tipi e riguardano oggetti specifici:

- Incastona Arma → Spade, Mazze e Asce a una o a due mani ; Flagelli; Daghe; Pugnali; Armi in asta.
- Incastona Armatura → pezzi di torace di armature di qualsiasi tipo o bustini e corsetti di stoffa.
- Incastona Arma da Tiro → Archi, Balestre. NON armi da lancio.
- Incastona Focus Arcano → Bastoni arcani; Bacchette; Verghe; Tomi arcani; Simboli Sacri.
- Incastona Scudo → Scudi piccoli, medi o torre di qualsiasi foggia.

Ricordiamo che grazie al talento "Artigiano" è possibile effettuare incastonature senza il bisogno della presenza di una pergamena.

Ingredienti - All'inizio del quinto ciclo, i convocati possono beneficiare solo e unicamente della conoscenza degli ingredienti per effettuare le prime due incastonature (Chiameremo le materie primordiali semplicemente con il loro nome):

1. Due Energia per "scaldare" la Forgia; due Evoluzione per disporre la forgia a quel che deve fare; Uno Stygma del colore voluto, compatibile con l'oggetto dell'incastonatura.
2. Tre Energia; Due Evoluzione; una Innovazione; un Retaggio; una materia catalizzatrice dello stygma da incastonare; Due Stygma dello stesso tipo da incastonare.
3. Sconosciuto, i convocati dovranno sperimentare, preparandosi a rischi di qualunque genere.
4. Sconosciuto, i convocati dovranno sperimentare, preparandosi a rischi di qualunque genere.
5. Sconosciuto, i convocati dovranno sperimentare, preparandosi a rischi di qualunque genere.

Anche incastonare i Temporis richiede sperimentazione. Facciamo ai giocatori i nostri migliori auguri.

Effetti dell'incastonatura

Dal momento in cui un oggetto riceve una incastonatura, questo diviene un oggetto "magico" e come tale segue delle regole peculiari. La prima incastonatura fornisce esclusivamente il primo rango del potere latente. Dalla seconda incastonatura in poi fornisce anche un potere secondario.

L'oggetto va **INVOCATO** per essere utilizzato, proprio come se tale invocazione fosse la formula necessaria a lanciare un sortilegio, anche se tale invocazione non ha limiti di tempo prestabiliti.

Una volta invocato, l'oggetto conferisce la possibilità di utilizzare UNO fra poteri conferiti senza consumare alacrità di chi lo invoca

Il Potere intrinseco L'oggetto acquista o potenzia una abilità aggiuntiva in base alla categoria cui appartiene. L'abilità che conferisce l'oggetto incrementa il suo rango per ogni incastonatura effettuata, ma il numero di volte che può essere utilizzata in una Scena grazie all'invocazione dell'arma è sempre una e non può essere passata di mano in mano. In altre parole è come se ogni oggetto avesse la propria alacrità.

- Armi Conferisce "Attacco Poderoso".
- Arma da Tiro Conferisce un livello cumulativo con quelli eventualmente già conosciuti dell'abilità "Tiro Mirato"
- Focus Arcano Conferisce un livello cumulativo con quelli eventualmente già conosciuti dell'abilità "Potere Latente"
- Armatura Conferisce un livello cumulativo con quelli già conosciuti di Costituzione.
- Scudo Conferisce allo scudo un punto strutturale in più.

Nota Bene: I Focus Arcani non conferiscono Potere Latente a chi non ce l'ha negli incrementi. Tutte le altre conferiscono l'abilità anche a chi non ce l'ha nei propri incrementi.

Potere Secondario dello Stygma

Attualmente si ritiene che solo alcuni Stygma possono essere incastonati in specifici oggetti. Inoltre, non si conoscono gli effetti delle incastonature successive alla seconda.

ARMI

Incastonatura	SINEIDISIS	METALLAXIS	SIDERIS	TEMPORIS
Seconda	Attacco Sacro I [AS]	Attacco Sbilanciante [AS]	Disarmare [AS]	Ridondanza Temporale I
Terza	Attacco Sacro II [AS]	Attacco Spezzafiato [AS]	Attacco Indebolente [AS]	Ridondanza Temporale II
Quarta	?	?	?	?
Quinta	?	?	?	?

ARMATURE

Incastonatura	AETHERIS	SANGUINIS	TEMPORIS
Seconda	Resistenza allo sbilanciare [AS]	Resistenza al Disarmo [AS]	Ridondanza Temporale I
Terza	Resistenza allo spezzamento del fiato [AS]	Resistenza alla Debolezza[AS]	Ridondanza Temporale II
Quarta	?	?	?
Quinta	?	?	?

SCUDI

Incastonatura	METALLAXIS	OXIDIS	TEMPORIS
Seconda	Resistenza alla Repulsione[AS]	Resistenza all'Attrazione [AS]	Ridondanza Temporale I
Terza	Scudo Spezzamagie Minore [AS]	Intervento Eroico [AS]	Ridondanza Temporale II
Quarta	?	?	?
Quinta	?	?	?

FOCUS ARCANI

Incastonatura	AETHERIS	SINEIDISIS	SANGUINIS	TEMPORIS
Seconda	Attrazione [AS]	Purificazione[AS]	Guarigione[AS]	Ridondanza Temporale I
Terza	Fulmine a Catena[AS]	Purificazione a Distanza[AS]	Lenimento a Distanza[AS]	Ridondanza Temporale II
Quarta	?	?	?	?
Quinta	?	?	?	?

ARMI DA TIRO

Incastonatura	SINEIDISIS	OXIDIS	TEMPORIS
Seconda	Visione del Vero I [AS]	Tiro Arpionante [AS]	Ridondanza Temporale I
Terza	Visione del Vero II [AS]	Tiro Spezzafiato [AS]	Ridondanza Temporale II
Quarta	?	?	?
Quinta	?	?	?

Pozioni e Filtri

Nome	Effetto	Tipologia	Tier	Ricetta
Protezione energetica	Conferisce "resistenza ad una natura". Nella ricetta va inserito l'elemento contro il quale si vuole resistere.	Generico	I	1 x Stygma relativo all'energia da cui si desidera impostare la protezione; 1 x Equilibrio
Pelle di Drago	la pozione dona un +3 sulla costituzione per una scena	Generico	I	1 x Metallaxis; 1 x Valore
Lenimento	SEMI HEALING	Curativo	I	1 x Sanguinis; 1 x Prosperità
Guarigione	FULL HEALING	Curativo	II	1 x Sanguinis; 1 x Prosperità; 1 x Innovazione
Rianimazione	INSTANT FULL HEALING	Curativo	III	1 x Sanguinis; 1 x Prosperità; 1 x Innovazione; 1 x Audacia
Fermezza dell'Eroe	Dà immunità a DRAG E REPEL per la scena in corso	Generico	II	1 x Equilibrio; 1 x Tradizione; 1 x Sideris
Richiamo dell'Ordine I	L'Eroe che beve la Pozione, viene liberato da qualsiasi effetto afflittivo. Riceve un HEALING AURA	Curativo	II	1 x Desiderio; 1 x Memoria; 1 x Aetheris

Ingegneria Alchemica	Se versata su un oggetto rotto (l'oggetto deve essere normale, non incantato), questo può essere riparato, purchè siano presenti tutte le componenti dell'oggetto rotto. Riceve la chiamata MEND	Generico	II	1 x Audacia; 1 x Strategia; 1 x Metallaxis
Polvere di Specchio Infranto I	quando il bersaglio viene cosparso dalla polvere di Specchio Infranto, il suo corpo ed il suo equipaggiamento diventano invisibili ma non intangibili. Segue le regole dell'abilità MIMESI I	Generico	III	1 x Oxidis; 1 x Istinto; 1 x Continuità; 1 x Zelo
Sicurezza dell'Eroe	Dona resistenza a WEAKNESS E MUTE per la scena in corso	Generico	III	1 x Sineidisis; 1 x Valore; 1 x Tradizione; 1 x Equilibrio
Richiamo dell'Ordine II	L'Eroe che beve la Pozione, viene liberato da qualsiasi effetto afflittivo dovuto alla corruzione del Caos. Riceve la chiamata DISPEL CORRUPTION I	Curativo	III	1 x Desiderio; 1 x Memoria; 1 x Sineidisis; 1 x Ambizione
Fiacchezza	Il veleno attacca i muscoli rendendoli flaccidi. WEAKNESS con il primo colpo che l'arma sferrerà con successo	Veleno	III	1 x Sideris; 1 x Istinto; 1 x Memoria; 1 x Continuità
Inarrestabilità dell'Eroe	Dona resistenza a STUN E PARALYZE per la scena in corso	Generico	IV	?
Stordimento	Il veleno attacca il sistema nervoso rendendo difficoltosa la coordinazione. STUN sul primo colpo che l'arma sferrerà con successo.	Veleno	IV	?
Vigore dell'Eroe	Conferisce a chi la beve una immunità ai CRASH per la scena in corso	Generico	IV	?
Viaggio sui Rami di Yggdrasil	L'Eroe che beve la Pozione, DEVE teletrasportarsi SOLO IN LINEA RETTA, da un punto all'altro di Eilean, purchè sia conosciuto.	Generico	IV	?
Lacrime di Banshee	Unguento che spalmato sulle lame di chi le usa, provocherà la paralisi (PARALYZE) di chi riceve il colpo.	Veleno	IV	?
Cristallina Verità	la persona che la beve sarà spinta a dire sempre tutta la verità. Può scegliere di tentare di non parlare se in possesso di skill appropriate, ma l'effetto risulta una spontanea risposta ad ogni quesito, nella lingua più affine a chi beve la pozione, prendendo per leggera ed insignificante ogni domanda e valutandola come qualcosa di non vitale. Subisce la chiamata DOMINATION RISPONDIMI SINCERAMENTE.	Generico	IV	?

Polvere Accecante	Se il contenitore che contiene la sostanza irritante viene rotto e il contenuto entra a contatto con l'aria, questo esplose in una nuvola bianca che a contatto con gli occhi di chi si trova dentro l'area d'effetto provoca una forte lacrimazione e una ingente salivazione. MASS STUN nel raggio di tre metri	Veleno	V	?
Respiro di Succube	una volta bevuta, simuli il soffiarla su un bersaglio (attenzione norme covid) dichiarandogli CHARME	Veleno	V	?
Pozione dell'Oriente fumoso	La fiala va gettata a terra con forza sufficiente per rompere la stoffa nella quale è contenuto il composto che crea istantaneamente una nuvola di fumo nero e denso, inodore. Corrisponde ad un uso dell'abilità "Svanire"	Generico	V	?
Enfatizzante Liquido	Conferisce un'alacrità in più nella scena. Berne più di una può provocare un FATAL per attacco cardiaco.	Generico	V	?
Determinazione dell'Eroe	Da resistenza a CHARME E DOMINATION per la scena in corso	Generico	V	?
Pozione del Sonno	Chi l'assume, cade in un sonno pesante dal quale si risveglierà spossato. Prima DOMINATION DORMI, alla fine, WEAKNESS.	Veleno	V	?

Dinamiche, Regole e consigli di gioco per l'Àgone

Generale

Per partecipare all'evento si sottoscrive l'affermazione di conoscere il contenuto del regolamento di gioco, dello statuto associativo di The Living Theater e delle condizioni generali di partecipazione, accettandone incondizionatamente ogni contenuto, comprese le possibili conseguenze sanzionatorie ove lo staff ne ravveda necessità.

In particolare, il partecipante comprende che le attività dello staff sono sempre volte a preservare la sua sicurezza e quindi la piena godibilità dell'evento.

Si ricorda ai giocatori che l'evento si svolge all'aria aperta, a volte anche in montagna. Determinati tratti potrebbero non essere percorribili in auto, altre volte il maltempo renderà il terreno pesante e scivoloso. Ci sono buche nel terreno, insetti, serpenti e tutti i disagi che si possono trovare in campagna o in montagna. Ogni partecipante accetta di potersi imbattere in questo tipo di difficoltà.

L'Area Evento è formata da due parti:

- **l'Area In Gioco** che può comprendere, ove presenti, la Taverna del Tamburo Riparato, i campi degli Ordini, le zone extralocation, e tutte le altre scenografie di gioco;
- **l'Area Fuori Gioco**, che comprende l'area tende FG, Strutture della location con servizi, camere, camerate, la regia, il parcheggio e le strade, specie se in assenza di un membro dello staff.

Lo Staff precisa che qualsiasi danneggiamento a scenografie o materiali di proprietà e/o in gestione dell'Organizzazione sarà gestito in base ai termini dell'art 2043 del C.C., commi compresi.

I giocatori sono invitati a consegnare **oggetti smarriti** rinvenuti (di gioco e non) alla locanda In Gioco o se non presente in regia, così che i legittimi proprietari possano reclamarli facilmente. Ricordiamo che maggiore sarà la collaborazione da parte dei giocatori in tal senso, minore sarà il numero degli oggetti effettivamente smarriti. Al termine dell'evento successivo, tutti gli oggetti non reclamati vengono smaltiti per ragioni di magazzino.

Oltre la **Taverna in Gioco**, potrebbero essere istituiti punti fuoco che vi permetteranno di **cucinare** nei campi. Seguite le direttive dello staff e il buon senso adeguato al gioco in parchi naturali o foreste dove la sicurezza viene prima di tutto.

È premura dello staff assicurare a tutti un ambiente di gioco piacevole e sereno; come già spiegato nei vari regolamenti, **comportamenti antisportivi** che turbano lo scorrere regolare del gioco, violenti, pericolosi o destabilizzanti sono vietati. Lo svolgersi dell'evento (inteso a 360°, dal gioco all'organizzazione), è a discrezione completa dello Staff che prenderà decisioni inappellabili contro elementi che ne inficiano lo svolgimento in qualsiasi forma come anche previsto da condizioni generali e regolamento.

Lo Staff, non svolgendo alcuna attività di **custodia**, declina ogni responsabilità e non risponde, a nessun titolo, per furti, danni, smarrimenti di oggetti o denaro introdotti all'interno del parcheggio o dell'intera Area Evento.

Si consiglia ai giocatori di venire forniti di torce messe in sicurezza, candele e quant'altro per produrre illuminazione serale nonché legna propria, oppure di raccoglierla in tempo in caso si intenda cucinare. Qualunque imperizia o negligenza nella gestione del fuoco e ogni infausta conseguenza verranno segnalate prontamente al corpo forestale dello stato.

È **vietato**, pena sanzione, in situazioni concitate (battaglie, assedi, ecc) **mettersi in pericolo lasciandosi cadere a terra**, senza badare alla propria incolumità e costituendo un pericolo per sé e per gli altri, sia che venga fatto per simulare la propria morte In Gioco o interpretare in maniera scorretta un incantesimo o effetto, o per qualsiasi altra ragione. Gli arbitri durante uno scontro devono badare ad altri fattori piuttosto che a chi vuole mettersi in pericolo a tutti i costi.

Tempistiche di gioco

Le tempistiche sono illustrate nella tabella di fianco, e dipendono dalla durata dell'evento.

Segreteria

Ogni giocatore dovrà effettuare due tipi di controllo iscrizione all'evento:

- la Segreteria generale per segnalare la propria presenza e pagare l'eventuale quota pernotta o "alla porta".
- il Check-in nella tenda comando dell'Ordine scelto per la validazione delle schede.

	Eventi da due giorni	Eventi da Più di due giorni
TIME IN	il Sabato alle ore 14:00	Il primo giorno alle 18:00
TIME OUT	La Domenica alle ore 17:00	La Domenica alle 16:00
CONTESE MILITARI: Dalle nove del mattino al tramonto		

I giocatori che non effettueranno il Check-in nella propria tenda comando entro il Time In potranno farlo successivamente avvicinando un guardiano libero, tuttavia il non farlo prontamente comporterà una sanzione qualora si venisse fatti oggetto di controllo arbitrale.

Area tende Fuori Gioco e Campeggio

1. **Posizione:** L'Area Fuori Gioco è posta a riparo dalla vista dei giocatori in gioco. Per ottimizzare lo spazio al meglio e agevolare il soggiorno di tutti, le tende andranno montate negli spazi indicati dallo Staff; qualsiasi tenda trovata montata irregolarmente dovrà essere o sarà rimossa (a prescindere dal suo contenuto, o dalla presenza o meno del proprietario) e il proprietario verrà sanzionato. Per tale ragione è consigliabile non eseguire nessuna operazione di montaggio prima di aver ricevuto istruzioni da un membro di Staff.
2. **L'interno delle strutture della location** è interdetto ai campeggiatori. Qualora fossero presenti servizi igienici esterni.
3. **Un Punto corrente elettrica** può essere istituito per ricaricare i vostri Cellulari, ma agli orari consentiti dallo staff.
4. **Qualunque danno** sarà oggetto di sanzione e sarà trattato come previsto dall'art. 2043 del C.C. fornendo i nominativi dei responsabili a chi a subito il danno, inclusi i gestori della location.
5. **Ogni giocatore è tenuto a preservare pulita l'area** intorno alla propria tenda (sia IG che FG): utilizzate il senso civico, quindi se trovate della sporcizia d'altri, abbiate l'attenzione di pulire anche se non vi tocca.
6. **I sacchi di spazzatura andranno sempre portati ai cassonetti** o ai punti di raccolta più vicini dove ci sono appositi contenitori. Ricordiamo quindi di venire muniti di sacchetti che possono agevolarvi in questa operazione. Ci teniamo a far sì che anche l'esperienza Fuori Gioco sia

soddisfacente per tutti, quindi i casi di incuria alle direttive dello Staff o la mancanza di decoro e pulizia, saranno foriere di conseguenze arbitrali.

Area In Gioco

1. Come sempre raccomandiamo il buon senso per azioni di gioco movimentate in mezzo a scenografie, tende e tutto ciò che può essere un pericolo, anche lieve, per la persona. Se intendi infrangere le leggi di gioco, ricorda sempre la tua sicurezza, quella degli altri e le possibili conseguenze arbitrali. Puoi giocare come meglio credi pagandone le conseguenze, ma le regole Fuori Gioco non sono discutibili.
2. Le tende e le strutture In Gioco all'interno dei vari campi vanno montate tutte entro e non oltre il Time In dell'evento. Qualora si giungesse successivamente al time in, è obbligatorio montare nell'area IG le proprie tende entrando già in gioco con i propri personaggi.
3. Prima di montare una tenda In Gioco, i giocatori sono tenuti ad aspettare l'autorizzazione dello Staff preposto onde evitare disagi inerenti alla locazione della tenda stessa all'interno del campo.
4. Il responsabile delle tende dovrà contattare lo Staff prima di allontanarsi a fine evento per visionare insieme che l'area assegnata sia riconsegnata come è stata trovata (senza buche e pulita), e se tutti i propri rifiuti sono stati gettati nei luoghi preposti. Saltare questa procedura significa che quel gruppo non monterà nuovamente le proprie tende In Gioco nei prossimi eventi.
5. Durante il gioco, non è possibile entrare nell'area Fuori Gioco se un'azione di gioco che coinvolge il Personaggio uscente dall'area IG non è conclusa. Ad esempio, correre nell'area FG perchè inseguiti da un avversario, non è consentito.
6. Ogni giocatore è tenuto a mantenere la propria tenda In Gioco, e in generale il proprio campo, nella maniera più decorosa possibile; per lo smaltimento rifiuti valgono le stesse direttive del punto 4 del precedente paragrafo. E' vietato sporcare o danneggiare scenografie dell'evento o altrui e ogni giocatore si impegna a tenere la propria tenda totalmente in gioco.
7. Chi decide di montare la propria tenda In Gioco deve:
 - Essere autosufficiente nel montaggio e nell'abbellimento.
 - Accettare che si può essere oggetto di attacchi notturni ai quali non è possibile porre lamentele fuori gioco per essere stati disturbati nel sonno.
 - L'interno di ogni tenda deve offrire all'occhio di qualunque visitatore una scena plausibile con l'ambientazione di gioco. Oggetti moderni ove non adeguatamente coperti alla vista con materiale di foggia e colore plausibile con il setting Fantasy Medievale, sono vietati e possono scatenare le ire in gioco dei Guardiani.
 - Non è possibile interpretare le tende IN gioco come gradevoli involucri di tende da campeggio fuori gioco.

Staff

1. E' possibile visionare l'organigramma dello staff sul sito di progetto
2. Lo Staff sarà sempre presente nell'area di gioco.
3. Il responsabile dell'evento Francesco Anderini (Azrael) è a disposizione h24, per qualsiasi tipologia di problema, dubbio o aiuto Fuori Gioco, di Regolamento e In Gioco.
4. La Logistica di campo si occupa della gestione dei campi IG. Potete chiedere aiuto a loro per qualsiasi difficoltà.
5. I Game Master hanno il compito di gestire tutta la parte In Gioco dell'evento, a disposizione per qualsiasi chiarimento o domande su questioni In Gioco.
6. Gli Arbitri gestiscono e supervisionano il corretto adempimento delle regole, sanzionando in caso di mancanze. Sono a disposizione per qualsiasi chiarimento sulle regole di gioco. Qualsiasi tipo di decisione arbitrale verrà aggravata in caso di contestazioni o proteste vistose.

Differenze delle conoscenze e regole tra l'In Gioco e il Fuori Gioco

Eilean è una terra che esiste da tempo, e per la quale combattono gli Ordini che hanno il compito di portare alla vittoria il proprio Supremo, influenzando così gli equilibri di potere nella parte di Multiverso compresa tra i rami di Yggdrasil. Essere convocati dall'Obelisco è un onore e un onere che implica una nomina diretta da parte della propria terra d'origine.

Nel momento esatto in cui ci si presenta su Eilean, ogni convocato è pienamente consapevole:

- dell'Ordine nel quale è stato schierato
- delle proprie abilità e dei loro effetti
- di essere stato schierato solo e soltanto per combattere affinché gli ideali rappresentati dal Supremo del proprio Ordine possano prevalere su quelli altrui e venire così propagati nel multiverso, influenzando gli accadimenti anche e soprattutto sul proprio mondo di provenienza.
- che non è richiesto si combatta necessariamente attraverso gli ideali del proprio Supremo, ma PER essi.
- che andare palesemente e continuamente contro agli ideali del proprio Supremo su Eilean potrebbe facilmente incorrere alla sua ira e che questi potrebbe decidere di bandire i convocati a lui invisibili.
- che far vincere il titolo di Varelse al proprio Supremo, equivale ad avere un potere sul proprio destino e su quello del suo intero mondo di provenienza.
- che non spendere ogni energia nell'obiettivo della vittoria del proprio Ordine equivale al perdere una grandissima occasione di poter cambiare le cose sul proprio mondo in base ai propri desideri, bisogni e interessi.

Non importa quale sia il Valore che più si incarna in te: farai qualunque cosa affinché il tuo Ordine vinca.

Questo però non vuol dire che tu non possa operare scelte discordanti dal tuo obiettivo! Difatti, contravvenire ad un dettame o regola del tuo Ordine o ad altri accordi ufficiali non porta ad altro che a conseguenze in gioco e non una infrazione al regolamento fuori gioco. Ad esempio se un Ordine decide di attaccarne un altro durante un armistizio, non sta commettendo nessuna infrazione Fuori Gioco e tutte le conseguenze negative saranno quindi solo spunto di ulteriore gioco. Così dicendo lasciamo totale libero arbitrio, ricordando che:

- ad ogni azione può corrispondere una reazione del gioco.
- anche l'operato di un singolo può riversarsi contro o a favore di tutta la fazione di appartenenza.

I nostri eventi sono giocati da decine di giocatori diversi e per tale ragione esistono regole all'interno del gioco che hanno come obiettivo la sicurezza dei partecipanti in rispetto del divertimento di tutti. Può quindi accadere che una determinata azione sia vietata a prescindere o possa risultare sgradevole ad altri. Molte di queste situazioni sono previste nel Regolamento di gioco e possono essere gestite dalle "Safe Word". Nel caso dovesse accadere qualcosa che possa mettere a repentaglio la sicurezza dei partecipanti alla scena, è consentito uscire dal gioco con le dita alzate a "V" e porvi rimedio. Qualora questa possibilità venisse usata per proprio vantaggio in gioco, o per questioni oggettivamente di non imminente e grave pericolo, si può essere passibili di richiamo o sanzione arbitrale. E' importante specificare la differenza tra legge e regola: se qualcosa ha a che fare col gioco, puoi comportarti di conseguenza sapendo che sei ospite di una terra straniera con le sue leggi e che quindi infrangerle porterà a guai solo ed esclusivamente di gioco, mai con il regolamento. Al contrario, trasgredire regole di sicurezza o di comportamento (e specificate come tali, completamente FG) significa disobbedire al regolamento e quindi essere sanzionati. Se hai dubbi, chiedi sempre allo Staff, potrai scoprire che puoi interagire con il gioco molto più di quanto credi, dando la dovuta attenzione alle meccaniche FG/IG.

Combattere su Eilean

Su Eilean combattere è forse l'attività più consueta, tuttavia non tutti i combattimenti sono realmente utili al determinare la vittoria nell'Àgone e va fatta distinzione tra le CONTESE e altre battaglie che potremmo definire "scaramucce".

- **Regola:** Le CONTESE sono battaglie sacre a Eilean, per cui non si può interferire in nessun modo. Una volta iniziate, devono essere completate, con lo stesso numero di eroi che l'hanno iniziate. Lo stendardo è parte fondamentale delle sfide e va sempre portato in contesa.
- **Regola:** Durante una contesa che coinvolga il numero totale di schierati negli Ordini, non è mai possibile entrare nei campi avversari o trafugare lo stendardo. E' però possibile trafugare gli scrigni se questi sono stati portati fuori dal proprio campo.
- **Legge:** Durante le contese è vietato saccheggiare i corpi dei caduti.
- **Regola:** Durante qualsiasi "Scaramuccia", compresi gli scontri con le forze del Caos, non vigono le regole previste per le Contese.
- **Regola:** Per ragioni di sicurezza, è proibito combattere in zone considerate pericolose ad esempio vicino ad una scarpata, su un viottolo stretto, o su tratti in salita e in discesa eccessivamente scoscesi.
- **Regola:** Per ragioni di sicurezza, il cadere sconfitti o inermi durante una battaglia ancora in corso, pone l'obbligo di spostarsi dalla scena di combattimento. Potete così adagiarvi in terra con la schiena appoggiata ad un albero o ad un muro, oppure restare in piedi. L'importante è che per segnalare la condizione di sconfitta diversamente dallo stare riversi in terra, si ponga una mano aperta con il dorso aderente alla propria fronte.
- **Regola:** Le armi da tiro e da lancio non devono mai mirare al di sopra dell'altezza del petto dell'avversario. Qualora tuttavia colpissero parti differenti ma previste dal regolamento, come la sommità della testa o le spalle, il colpo è da ritenersi valido.
- **Legge:** Durante una Contesa non è possibile usare le armi dei Superni.
- **Legge:** I Riti e le tradizioni degli Ordini che comportano scontri di qualunque genere non fanno di questi delle Contese, ma semplici scaramucce.

Combattere di notte

1. Durante la notte (dal tramonto alle 8 di mattina) lo staff non prevederà mai contese di tipo militare. In ogni caso, qualunque azione ostile intrapresa di notte e che possa scaturire in una battaglia tra più di 4 giocatori, deve essere preventivamente comunicata ad un Guardiano o ad un PNG di campo. Qualunque scontro intrapreso di notte in assenza dello staff arbitrale può comportare una sanzione grave, come ad esempio l'azzeramento dell'alacrità a tutti i giocatori coinvolti per l'intera giornata successiva.
2. Per denunciare abusi a questa regola è consentito riprendere gli attaccanti con telefoni cellulari per dare modo ai Guardiani di applicare le dovute sanzioni.
3. Durante la notte (dal tramonto alle 8 di mattina) è assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi arma d'assedio e balestra e mentre gli archi possono essere utilizzati solo contro bersagli a meno di cinque metri e sfruttando una tensione ridotta. Armi da lancio e da fuoco sono ammesse. Eventuali infortuni causati dal mancato rispetto di questa regola comporteranno il sequestro immediato dell'arma e l'inibizione dell'uso di armi simili fino a fine evento, quando verrà restituita l'arma.
4. In qualsiasi momento ricorda che la sicurezza viene prima del gioco! Il buon senso rimane sempre il primo principio con cui vivere questo hobby.

Contese valide per l'Àgone.

Per ottenere gli Archéios, verranno istituite contese che coinvolgeranno tutti gli Ordini e chi dei loro convocati vorrà partecipare, coordinati dalle cariche di campo. L'Araldo e i guardiani, di fronte ad evidenti disparità numeriche, potranno stabilire un limite ai convocati da schierare.

Il Consiglio di Guerra

1. Ogni Superno procede con la nomina delle cariche nel modo che ritiene più opportuno e, generalmente, nel modo più allineato con l'essenza dell'Ordine che rappresenta. Ogni carica ha diritto a nominare tra i convocati dell'Ordine fino a due suoi vice e sarà unico responsabile della qualità delle loro azioni davanti al Superno al punto da venire punito al loro posto in caso di mancanza.
2. Rivestire una carica è un grande onore e dà grande potere, come ad esempio indicare alla triade Supernica (Superno e i due Aspetti) coloro che a proprio dire sono stati manchevoli nel seguire e rispettare gli ordini. Da però anche una grande responsabilità.
3. Essere mancanti nello svolgere le prerogative di una carica comporta il rischio di perderla e venire marchiati dal disonore per un numero di convocazioni a discrezione della Triade.
4. Essere marchiati con disonore equivale a non poter rivestire una carica ed essere eleggibile per i lavori più duri, faticosi e metodici, come ad esempio fare la guardia al campo.
5. I convocati che non partecipano all'intera durata della convocazione non possono essere investiti di cariche e possono essere nominati loro vice a patto che avvisino sul tempo che potranno stare su Eilean.
6. E' importante capire che le cariche servono per coinvolgere e dirigere meglio il gioco all'interno dell'Ordine.
7. Chi le ricopre è tenuto per "legge di gioco" a considerare l'investitura come dovere che stipula con tutto il proprio Ordine.
8. Descrizioni delle cariche e dei loro compiti, sono presenti nei Tomi degli Ordini.
9. Il Superno può dare consigli, mettere veti ed in qualsiasi momento decidere a suo giudizio la composizione del Consiglio di Guerra, al fine di favorire il gioco di tutto il campo. L'ultima parola su chi schierare in battaglia spetta al Comandante Militare dell'Ordine, tuttavia ogni Superno premerà affinché il generale possa dare modo a tutti di poter contribuire alla sua causa, senza escludere nessuno o prescindere.

Retribuzione

In momenti imprevedibili durante l'intero arco dell'evento, e presumibilmente nelle ultime ore dell'ultimo giorno verranno indette le Retribuzioni. Durante questo rito tutti gli Archéios ottenuti possono essere offerti all'Obelisco per il proprio Superno e accrescere quindi il potere per la corsa verso il titolo di Varselen. Per far sì che ciò avvenga correttamente, Nel momento esatto dello scoccare dell'ora della Retribuzione e alla chiamata dell'Araldo degli Antichi, Forgia e Laboratorio si spengono, consentendo all'Ordine che li ha conquistati di giungere davanti all'Obelisco con il proprio standardo. Qualunque azione di conquista degli artefatti iniziata o ancora in corso dopo la chiamata della Retribuzione, è da considerarsi NON valida al fine del conteggio degli Archeios per quella determinata Retribuzione.

La Retribuzione segue questa cadenza:

1. Annuncio - Eve/Yves dichiara l'imminente retribuzione. Trascorreranno cinque minuti.
2. Allo scoccare preciso dei cinque minuti, gli Ordini che non avranno schierato con lo standardo e lo stigmoforo davanti all'Obelisco non potranno partecipare alla fase successiva. Lo Stigmoforo è un convocato designato al trasporto degli Archéios dallo schieramento dell'Ordine all'Obelisco e viceversa.
3. L'Araldo degli Antichi proclamerà la "Stillazione" dove verranno conferiti gli Archéios meritati per le conquiste e per le tradizioni, ed archéios vinti per contese ed eventualmente non consegnati.
4. Immediatamente dopo, l'Araldo dichiarerà la vera e propria Retribuzione, dichiarando esclusi tutti gli Ordini che non abbiano ancora schierato o che siano sprovvisti di standardi... Uno alla volta saranno chiamati i tre Stigmofori affinché consegnino gli archéios che l'Ordine desidera instillare nell'Obelisco per potenziare il proprio Superno. In questa fase, qualunque atto di aggressione tra gli Ordini avrà il potere di arrestare la retribuzione e sospenderla fino alla fine delle ostilità per un massimo di cinque minuti. Scaduti i cinque minuti, la retribuzione cesserà e l'Araldo svanirà senza dar modo a ulteriori passaggi di Archéios tra gli Ordini e l'Obelisco.

E' importante capire che: gli ordini che decideranno di interferire con la retribuzione non potranno far sì che vengano retribuiti solo i propri Archéios. Se La Retribuzione viene interrotta, viene interrotta per tutti e tre gli ordini, con tutte le prevedibili conseguenze del caso.

L'ultima Retribuzione di ciascuna Convocazione non viene interrotta dall'Araldo anche in caso di interferenze e non conferisce Archeios per la conquista di Forgia e Tavolo Alchemico

Orti

E' possibile allestire orti erboristici. Massimo un orto nell'area di gioco del proprio ordine nei pressi della struttura comando, e massimo un orto per ogni gruppo di gioco presente.

Ogni Orto deve essere delimitato da una bassa recinzione e dovrà essere gradevole e credibile alla vista, allestito in un luogo che non sia di passaggio continuo e con superficie massima di un metro quadrato. L'orto produrrà Stygma solo e unicamente dalla pianta cresciuta da un seme di Yggdrasil. Tali rari semi generano spontaneamente dalle piante che crescono naturalmente su Eilean. Ciascun seme corrisponde ad un tipo specifico

di Stygma e va piantato nel minor tempo possibile da quando è stato colto per non farlo morire. In ogni orto possono essere piantati fino a cinque semi. Ogni seme impiegherà un giorno intero per crescere e sbocciare in una pianta fornita dal giocatore e su cui andrà posto il cartellino del seme da cui è cresciuto. Da ogni seme così sviluppato potrà generarsi spontaneamente da uno a tre stygma al giorno del tipo relativo al seme, e in base alla bellezza dell'orto e delle piante in esso cresciute.

E' quindi inutile e pericoloso prendere le piante posizionate dallo staff in area di gioco poiché reciderle può comportare una esplosione di polline che azzererà l'alacrità dell'incauto giardiniere per l'intera giornata di gioco, e farà rischiare allo stesso una sanzione per aver manipolato ed eventualmente danneggiato una scenografia dell'evento. Non è possibile realizzare trappole e veleni o manipolare in alcun modo il polline delle piante degli Stygma. I Semi potrebbero avere tuttavia delle proprietà esoterico - alchemiche per ora ignote e da scoprire.

INFINE...

*Fà del tuo meglio, gioca divertendoti e sappi che fallire porta sempre a risvolti
inaspettati che possono darti più soddisfazione di un successo!*

Sii l'Eroe che sei destinato ad Essere!!!