CHIAMATE E SEGNALI

Il cuore del sistema di gioco è composto da chiamate e segnali. Si tratta di elementi di gioco univoci che è necessario imparare per potersi godere a pieno le situazioni di gioco.

- La chiamata è una dichiarazione verbale, che rende noto agli altri l'utilizzo di una particolare forma di attacco, difesa o abilità speciale.
- Il segnale è un gesto particolare, che allo stesso modo serve per rendere nota agli altri una peculiare azione di gioco.

I giocatori sono tenuti a prestare la massima attenzione a chiamate e segnali. Come regola generale, si consiglia di rendere sempre evidenti le chiamate pronunciandole con voce forte e chiara.

Qualora sia evidente che il bersaglio della chiamata non l'ha udita, il dichiarante può ripetere una singola volta la stessa chiamata sul medesimo bersaglio.

Gli effetti delle chiamate risultano visibili e distinguibili inoltre, chi dichiara una chiamata si accorge quando questa non ha avuto se il bersaglio controchiama EVITA.

Danno Inflitto

Le più ricorrenti chiamate di gioco sono quelle che esprimono un danno inflitto ad un bersaglio tramite un numero.

Tale valore deve essere sempre dichiarato ad eccezione del danno 1 non accompagnato da altre chiamate.

Percezione delle Chiamate

Gli effetti delle chiamate risultano visibili e distinguibili gli uni dagli altri.

Inoltre chi dichiara una chiamata, si accorge che la sua azione non ha avuto alcun effetto se chi la subisce controchiama EVITA.

Riduzione del danno

Alcuni effetti possono consentire ad un PG di ridurre il danno ricevuto. A meno che non sia specificato altrimenti, la riduzione del danno non può portare il danno ricevuto a 0 (minimo 1). Inoltre effetti multipli di riduzione non si possono applicare in contemporanea.

Chiamate: Nature

Modificano la natura o l'effetto di altre chiamate a cui sono associate.

ACIDO, FIAMMA, FOLGORE, GELO, MAGICO, DIVINO

La chiamata associata viene alterata nella sua natura, rendendola pervasa di energia elementale o mistica di qualche genere.

ARTEFATTO

La chiamata associata non può essere ignorata con EVITA.

CONTATTO

La chiamata associata ha effetto anche se parata con armi da mischia o scudi

INELUTTABILE

La chiamata associata non può essere ignorata con EVITA e non può essere ridotta o alterata quando subita, inoltre non è rimovibile. Un MALUS associato a questa chiamata non conta nel totale dei MALUS massimi. Uno status derivato da questa chiamata NON DEVE essere rivelato quando si subisce MEDICINA.

PERPETUA

La chiamata associata estende la sua durata a 2 minuti.

Chiamate: Immediate

Applicano il loro effetto in modo immediato, senza avere durate estese.

COLPO DI GRAZIA

Note: Utilizzabile da tutti i giocatori, sostituisce le altre chiamate ed include 1 danno.

Richiede di simulare per 5 secondi di finire un bersaglio utilizzando un'arma a gittata tocco con lo stesso. Rende DEFUNTO un personaggio MORENTE colpito.

CURA

Permette il recupero dei punti ferita associati.

GUARIGIONE

Il bersaglio viene riportato alla sua quota massima di PF e perde tutte le chiamate attive su di sé tranne BONUS e le chiamate che includevano INELUTTABILE

KO

Rende SVENUTO.

MEDICINA

Interrompe l'eventuale conteggio dello stato di MORENTE finché viene mantenuto il contatto. Il bersaglio deve rispondere con discrezione (a bassa voce) alle domande del dichiarante relative allo stato di salute del personaggio (ad eccezione delle eventuali chiamate INELUTTABILE attualmente attive).

MORALE

Permette il recupero di un punto vigore speso, tuttavia ha effetto solo una volta tra un'azione di riposo e la successiva

MORTE

Note: Utilizzabile a gittata personale da tutti i giocatori, con un'arma da mischia

Rende MORENTE, azzerando completamente la quota di PF.

RIMUOVI

Rimuove la chiamata associata, ponendo fine ai suoi effetti in corso.

SPACCA

Questa chiamata deve essere portata su un oggetto. Se tale oggetto è un’arma o uno scudo, questo dev’essere considerato rotto e inutilizzabile finché non viene riparato. Uno scudo rotto dev’essere lasciato a terra, o se questo non fosse possibile il braccio che lo sostiene dev’essere tenuto al fianco come sotto l’effetto della chiamata DISARMA. Se si subisce questa chiamata associata a un’area ad effetto si può scegliere su quale oggetto impugnato subire l’effetto.

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=chiamate_e_segnali&rev=1764167184

Last update: **2025/11/26 15:26**