

# **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.

## Chiamate: Status

Applicano il loro effetto per **10 secondi**.

### ACCECA

Confonde la visione del bersaglio obbligando il personaggio a guardarsi i piedi ed impedendo di correre, combattere ed utilizzare chiamate a bersaglio.

### COMANDO

Obbliga ad obbedire all'ordine che viene associato a questa chiamata, agendo al meglio delle sue possibilità (anche utilizzando talenti che richiedono PV).

### DISARMA

Il colpo con cui si dichiara deve colpire l'arma/scudo o il braccio che lo sostiene, il possessore deve lasciare inerte il braccio lungo il corpo per la durata, e non può usare l'oggetto in alcun modo. Se si subisce questa chiamata associata a un'area ad effetto si può scegliere su quale arto subire l'effetto.

### DOLORE

Il bersaglio della chiamata può solo parare i colpi e non correre, interpretando una forte sofferenza fisica.

### INTRALCIA

Impedisce di spostarsi dal luogo in cui ci si trova, ma permette comunque di difendersi ed attaccare.

### ODIO

Obbliga ad interpretare uno stato di rabbia e attaccare la creatura più vicina se possibile (senza spendere PV).

### PARALISI

Obbliga a rimanere bloccato sul posto ed in silenzio, cadendo a terra in caso si diventi MORENTE.

## PAURA

Obbliga a mantenere una distanza superiore a 4 metri dal dichiarante della chiamata, simulando di essere intimorito dal dichiarante

## QUIETE

Obbliga ad interpretare uno stato di calma e mitezza, per la durata non può attaccare né effettuare chiamate che non siano BONUS, CURA, EVITA, RIMUOVI o GUARIGIONE

## RICHIAMO

Obbliga a muoversi direttamente verso la fonte e rimanervi adiacente. Non è possibile essere trattenuti.

## VINCOLO

Il personaggio non può utilizzare talenti tranne: i talenti di CONOSCENZE e STILE ARMA E SCUDO - POSSANZA (vedi Regolamento GRV 5.0 - Creazione del Personaggio).

# Chiamate: Condizioni

Applicano il loro effetto finché non vengono rimosse o non viene applicata l'eventuale condizione indicata in descrizione.

## BONUS

*Note: Massimo un BONUS alla volta; se ne viene subito un secondo, può essere scelto quale mantenere.*

Applica l'effetto positivo associato per la durata associata. Viene rimosso al termine della durata oppure al termine della successiva azione di riposo se non indicata.

## MALUS

*Note: Massimo un MALUS alla volta; se ne viene subito un secondo, il precedente termina e si manterrà quello.*

Applica l'effetto negativo associato per la durata associata. Viene rimosso al termine della durata oppure al termine della successiva azione di riposo se non indicata.

## **SANGUINA**

Causa 1 danno ogni 10 secondi. Viene rimossa quando si diventa MORENTE oppure se viene ricevuta una chiamata CURA qualsiasi.

## **VELENO**

Obbliga a dichiarare EVITA alla prossima chiamata CURA ricevuta. Viene rimossa dopo aver applicato l'effetto indicato.

## **Controchiamate**

Vengono pronunciate in risposta ad una particolare condizione o chiamata subita ed applicano il loro effetto prima della stessa.

Nota Bene: una qualsiasi capacità o talento che indichi la possibilità di controchiamare una determinata chiamata ad una condizione, agirà sempre prima della condizione che l'ha scatenata

## **EVITA**

Nega gli effetti della chiamata subita, tuttavia non può essere utilizzata per controchiamare una chiamata di natura ARTEFATTO o INELUTTABILE.

## **Gittate**

Segnali visivi e chiamate che identificano il modo in cui agisce ciò che viene associato ad esse.

### **AREA DI... (Braccia aperte a 180°)**

Estende la chiamata associata in modo che tutti i presenti entro 4 metri dal dichiarante ne subiscano gli effetti.

### **BERSAGLIO SINGOLO (Bersaglio indicato)**

Estende la chiamata associata al singolo bersaglio presente entro 4 metri indicato. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva, a quella dichiarata.

### **CONO DI... (Braccia aperte a 90°)**

La chiamata associata coinvolge tutti i presenti all'interno del cono di 90° frontale indicato ed entro 4 metri dal dichiarante.

## **MASSA DI...**

La chiamata associata coinvolge tutti quelli che la possono udire, indipendentemente dalla distanza del dichiarante.

## **PERSONALE**

La chiamata associata agisce sul dichiarante stesso. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva a quella dichiarata.

## **TOCCO (Bersaglio toccato con mano)**

La chiamata associata agisce sul bersaglio toccato (tranne sé stessi) con la mano libera. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva a quella dichiarata.

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

Permanent link:  
[https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=chiamate\\_e\\_segnali&rev=1764339792](https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=chiamate_e_segnali&rev=1764339792)

Last update: **2025/11/28 15:23**

