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 Personggio).

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 con la mano libera. Non viene pronunciata alcuna chiamata aggiuntiva a quella dichiarata.

Segnali

Segnali visivi che indicano un effetto duraturo che coinvolge il dichiarante.

CELATO Dito indice alzato (mano libera)

Indica uno stato di invisiblità. Chi lo utilizza deve quindi essere ignorato dai PG (anche il rumore dei passi o lo sferragliare di oggetti indossati viene attutito). Qualunque oggetto incustodito raccolto diviene anch’esso invisibile, ma la mano che tiene il dito alzato deve rimanere libera.

Il segnale CELATO viene perso imediatamente nel momento in cui:

- Si parla ad alta voce (ad eccezione del bisbigliare); questo comprende recitare la formula di un incantesimo.
- Si attacca.
- Si corre (è possibile solo camminare).
- Si subisce una qualunque chiamata.

SVANITO Mano aperta levata in aria

Indica un personaggio NON presente fisicamente. Non è possibile oltrepassare ostacoli solidi, danneggiare qualcuno, lanciare incantesimi né interagire con persone o oggetti. Non vengono subiti gli effetti di alcuna chiamata, pur mantenendo la completa percezione di ciò che accade intorno.

Chiamate: Arbitri e Narratori

Regolano lo svolgersi del gioco e le eventuali tempistiche di gestione, pausa o risoluzione associativa. Richiedono la massima attenzione.

AGITE

Indica la ripresa del gioco dopo la sua sospensione, anche se causata da COMA e/o CONGELA.

AMMONITO

Indica il comportamento scorretto o pericoloso tenuto dal giocatore e ne sancisce un ammonimento verbale oppure una vera e propria sanzione.

Nel secondo caso il giocatore sarà tenuto ad assolvere ad una sanzione a scelta tra quelle in elenco senza la riduzione dei punti coscrizione. Alcune sanzioni di esempio possono essere: l'aiuto nel servire i pasti di un evento, partecipazione al montaggio/smontaggio dei materiali dell'evento, la copertura delle mansioni di segreteria.

AZIONE

Indica l'inizio della sessione di gioco, permettendo quindi ai giocatori di interagire ed interpretare nel contesto di gioco.

COMA

Impone a tutti i giocatori di ignorare ciò che accade intorno a loro, rimanendo immobili sul posto e con gli occhi chiusi. Il gioco viene sospeso per permettere la preparazione dell'ambiente e delle scene di gioco.

CONGELA

Impone la sospensione del gioco e ai giocatori di rimanere immobili ed in silenzio, per consentire allo staff di prevenire eventuali pericoli. In situazioni di reale emergenza anche un giocatore può utilizzare questa chiamata.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=chiamate_e_segnali&rev=1764513918

Last update: **2025/11/30 15:45**