OGGETTI E TESSERINI



Oggetti Meravigliosi

Durante le avventure nei meandri di Novisterra vi imbatterete in incredibili manufatti infusi di potere mistico o in grado di manifestare occulti prodigi. Un personaggio può interagire con tali oggetti, contrassegnati dal tesserino Oggetto Meraviglioso. Un personaggio può equipaggiare al massimo un singolo Oggetto Meraviglioso. Per utilizzare tale oggetto il personaggio dovrà SINTONIZZARSI ad esso. Per farlo è necessario che il personaggio sia in possesso dell'oggetto prima dell'AZIONE. Tale scelta varrà per l'intera giornata di gioco, a prescindere da furti o smaltimenti. La SINTONIZZAZIONE può essere cambiata ogni giornata di gioco, prima dell'AZIONE. Un personaggio può trasportare eventuali altri Oggetti Meravigliosi senza poterne utilizzare i poteri.

Oggetti di Gioco

Spesso i personaggi si trovano a interagire con una vastissima gamma di oggetti nell'ambiente di gioco: armi, corazze, manufatti magici, documenti, sostanze esotiche, ecc. Molti di questi oggetti sono contraddistinti da speciali qualità/proprietà ed esse vengono espresse da appositi tesserini attaccati a essi. In questa sezione si descriveranno le varie categorie di oggetti generalmente presenti in una sessione di GRV.

Monete

Il conio corrente in gioco è rappresentato dalle monete. All'interno degli edifici del Ghetto furono trovate alcune monete di foggia triangolare, che furono chiamate Trigoni. Il recto mostrava una rappresentazione della Dimora di SofoS con il foro in prossimità della Soglia attraverso cui si compie l'Ascesa, mentre sul verso erano raffigurati i tre insetti consacrati a SofoS che rappresentano la maledizione delle Apostasie. Tale conio rappresentava un precedente per i popoli dei tre reami che basavano i propri scambi commerciali su forme primitive di pagamento come il baratto. I Governatori decisero di utilizzare il Trigone come valuta corrente all'interno della nuova società per semplificare gli scambi commerciali tra popoli così eterogenei. I giocatori possono fare riferimento alle informazioni disponibili nel CAP. 4 del manuale di ambientazione "NOVISTERRA" per altri dettagli legati alle monete.



Esuvie

Sin dallo sbarco presso Novisterra , i Governatorati hanno iniziato a percepire l'enigmatica essenza di SofoS . In particolare, i tre insetti consacrati all'ignoto dio sono spesso emersi sia come icone che come presenze fisiche. Le Esuvie sono curiosi feticci prodotti dagli insetti che giacciono sparsi nelle aree edificate e naturali dell'arcipelago. Alcuni pensano siano infuse del potere di SofoS , altri le additano come semplici portafortuna ma in ogni caso, le Esuvie sono presto divenute oggetti più stimati di gemme o monili:

Falena: Queste Esuvie sono le crisalidi da cui nascono le falene, le quali tendono ad avvizzire e assumere una consistenza simile al legno una volta abbandonate dall'insetto.

Ragno: Queste Esuvie sono i candidi bozzoli dentro cui i ragni hanno avvolto le loro prede prima di divorarle.

Scarabeo: Queste Esuvie sono sfere formate da pallide radici intrecciate e gli scarabei sono soliti farle rotolare sui loro segreti sentieri.



Creazioni di base

Alcuni degli oggetti in gioco sono correlati a un cartellino che presenta un particolare simbolo o glifo: questo indica che quell'oggetto ha un effetto specifico e fisso. Le creazioni di base sono valide per il giorno in cui vengono create e perdono potere per il giorno successivo; se trovate in gioco, al termine della giornata di gioco vanno riconsegnate. Tutti i PG possono riconoscere e usare tali oggetti seguendo le regole specifiche di ognuno. Questi oggetti sono:



Apoteca: Il PG può simulare di bere o somministrare l'apoteca per dichiarare 1 CURA.



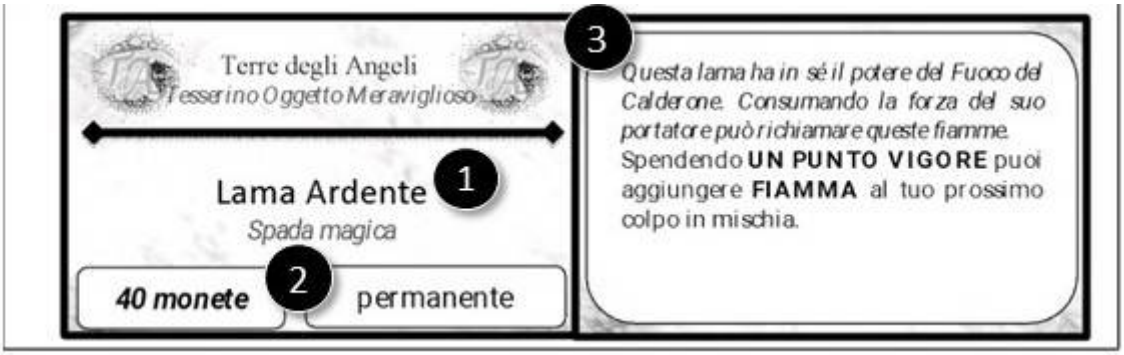
Artificio: Il PG può simulare di mescolare l'artificio e dichiarare a bersaglio 1 [chiamata a scelta tra FIAMMA, GELO, FOLGORE e ACIDO] per due volte.



Spezia: Il PG può simulare di versare su un arma la spezia e aggiungere VELENO o sostituire 2 ACIDO col prossimo colpo fisico.

Tesserini oggetto

I tesserini oggetto sono associati a elementi o manufatti fuori dal comune.



1. **Nome e tipologia dell'oggetto:** Nella sezione sottostante alla linea vi sono le indicazioni che riguardano il nome, la tipologia di oggetto ed una eventuale categoria.
2. **Valore e validità evento:** In questi due riquadri sono presenti informazioni relative al valore monetario effettivo dell'oggetto, più la dicitura dell'evento fino al quale sarà valido questo tesserino.
3. **Riquadro di descrizione:** Il retro del tesserino oggetto presenta un riquadro descrittivo, mediante il quale sono spiegate le meccaniche di gioco ed eventuali requisiti extra per poterlo utilizzare.

—-

Tesserini indizio

I tesserini indizio rappresentano elementi chiave che attirano l'attenzione di un personaggio e permettono, con le relative competenze, di ottenere informazioni utili da sfruttare durante il gioco.



1. **Simboli requisiti:** In questa sezione saranno presenti uno o più simboli associati a conoscenze / talenti relativi. Un giocatore che possiede determinati talenti riceverà un pool di simboli e, se ne trova la corrispondenza su un determinato tesserino indizio, potrà consultare la parte posteriore.

2. **Descrizione e Interazione:** In questo riquadro vi è una breve descrizione delle modalità di interazione dell'indizio che possono aggiungere regole particolari o aggiuntive a quelle del simbolo di interazione.

 Attivazione visiva

L'elemento attira l'attenzione con un semplice sguardo. Se si tratta di un indizio, il PG può esaminarlo senza toccare l'elemento; se si tratta di un'interazione, deve applicarne gli effetti appena vede l'elemento.

 Attivazione per interazione

L'elemento rivela le sue peculiarità solo se manipolato. Se si tratta di un indizio, il PG può esaminarlo solo toccandolo; se si tratta di un'interazione, deve applicarne gli effetti se tocca l'elemento.

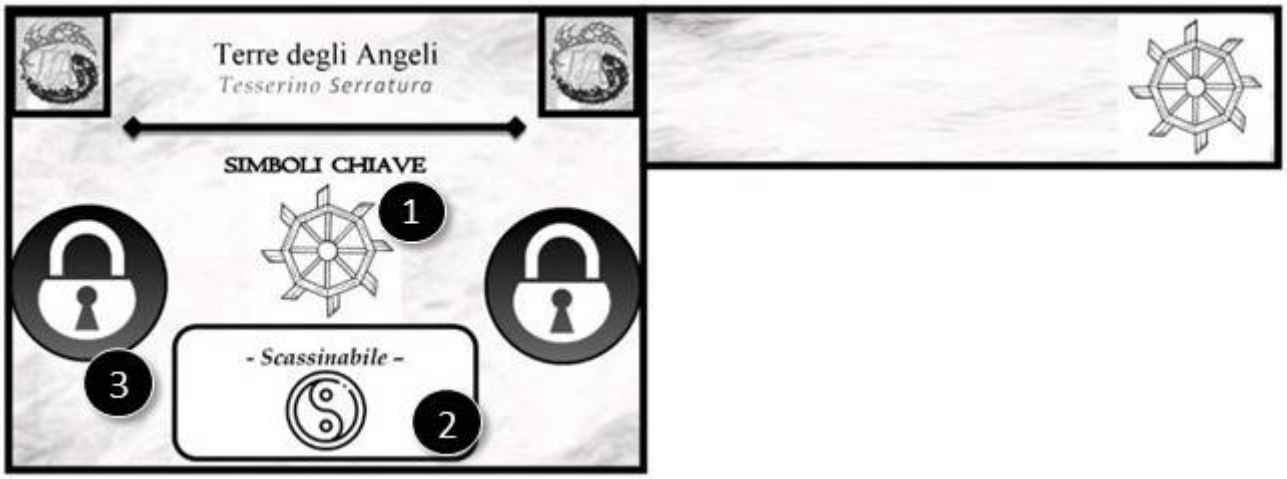
3. **Riquadro di descrizione:** Il retro del tesserino indizio indica i risultati della risoluzione dello stesso. Può essere presente anche una sotto sezione che indica alcuni effetti di gioco che derivano da particolari azioni / interazioni effettuate con il tesserino.

Indizi associati ad oggetti

Potrebbero capitare situazioni di gioco in cui alcuni tesserini oggetto siano accompagnati da tesserini interazione. In questo caso è sempre obbligatorio consultare prima il tesserino interazione e successivamente, se l'interazione non lo impedisce, sarà possibile consultare il tesserino oggetto. Questa meccanica serve per gestire effetti/elementi che si celano negli oggetti (es. malefici).

Tesserini serratura

Un tesserino serratura si presenta in questo modo, riportando tutte le relative informazioni su una singola facciata:



1. **Simboli chiave:** In questa sezione sono presenti i simboli chiave che indicano quale sia l'oggetto chiave necessario per l'apertura della serratura attraverso metodi convenzionali. Senza chiave non si potrà accedere a ciò cui la serratura impedisce l'accesso.

2. **Simboli di scassinamento:** La sezione in questione indica se una serratura è scassinabile. Come per i tesserini trappola, se il personaggio dispone dei simboli relativi ai talenti posseduti potrà scassinare la serratura senza il minimo problema ed accedere a ciò che teneva bloccato come se l'avesse aperta con la chiave. Se non sono presenti simboli, la serratura NON è scassinabile.

3. **Icone di serratura:** Due icone speculari sono presenti sui tesserini serratura per permettere di identificare rapidamente come tale.

Tesserini effetto ad area

Questo tipo di tesserini prevede un effetto che viene attivato a seconda della tipologia di interazione indicata, similmente a come avviene per i tesserini trappola; tuttavia non c'è possibilità di disinnesco. Verranno riportati esempi di entrambi per mostrarne le differenze.



1. **Descrizione ed interazione:** In questo riquadro vi è una breve descrizione delle modalità di interazione dell'indizio che possono aggiungere regole particolari o aggiuntive a quelle del simbolo di interazione. I simboli di interazione sono identici a quelli presenti nei tesserini indizio.

2. **Effetti di gioco:** Indica i risultati della risoluzione dello stesso, con le modalità di applicazione degli effetti di gioco che derivano dall'interazioni con l'area coinvolta dal tesserino.

Tesserini trappola



1. **Simboli di disinnesco:** In questa sezione saranno presenti uno o più simboli associati a conoscenze / talenti relativi. Se si possiedono i relativi simboli, allora sarà possibile scassinare la trappola ignorando eventuali effetti negativi descritti.

2. **Riquadro di descrizione** : Questa sezione mostra gli effetti narrativi della trappola, da ignorare quando viene disattivata correttamente.

3. **Simbolo di interazione:** Viene mostrato un simbolo di interazione con metodologia identica a quella presente per i tesserini indizio e/o effetti ad area. Indica la modalità di applicazione degli effetti della trappola.

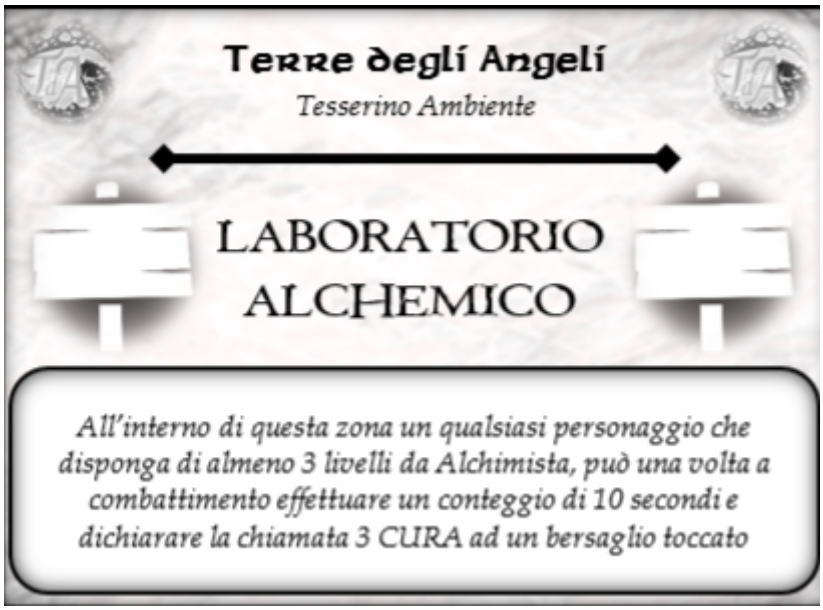
4. **Effetti di gioco:** Questa sezione mostra gli effetti di gioco della trappola, da ignorare quando viene disattivata correttamente.

Tesserini ambiente

Questo tipo di tesserini prevede un effetto che viene attivato a seconda della tipologia di interazione indicata, similmente a come avviene per i tesserini trappola; tuttavia non c'è possibilità di disinnesco. Verranno riportati esempi di entrambi per mostrarne le differenze.

Luogo speciale

Il presente tesserino è associato ad un luogo con regole speciali all'interno dell'area di gioco. Sarà possibile per un PG all'interno dell'area consultare gli effetti ed applicarli.



Oggetto inamovibile

Il presente tesserino è associato ad un oggetto che non può essere spostato dal luogo in cui si trova. Eventuali esami relativi a tesserini indizio associati devono essere effettuati nelle immediate prossimità dell'oggetto fisico e successivamente tali cartellini vanno ricollocati in posizione.



Oggetto inviolabile

Il presente tesserino è associato ad un oggetto che non può essere spostato dal luogo in cui si trova. Eventuali esami relativi a tesserini indizio associati devono essere effettuati nelle immediate

prossimità dell'oggetto fisico e successivamente tali cartellini vanno ricollocati in posizione.



Parete compatta

Il tesserino parete compatta è associato a determinate zone dell'area di gioco alle quali i personaggi non possono accedere per vari motivi. Quando una porta viene delimitata da questo tesserino, il personaggio non vedrà altro che un muro non transitabile.



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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=oggetti_e_tesserini&rev=1766487467

Last update: **2025/12/23 11:57**