

REGOLAMENTO BASE PER IL GRV

(VERSIONE 3.0)



una breve panoramica sul Gioco di Ruolo dal Vivo...

Quali mai potrebbero essere le migliori parole per introdurre tutti voi all'intrigante realtà del gioco di ruolo dal vivo (GRV)?

Innanzitutto potrei dire che si tratta di un'esperienza che forse in sé racchiude quasi tutti gli elementi popolari del mondo ludico: azione, fortuna, immedesimazione, ingegno, interazione di gruppo e tattica.

Di certo fantasia e un pizzico di sana spontaneità sono le doti migliori che potrete annoverare nel contesto del GRV.

Nel GRV impersonerete un individuo inserito in un mirabile mondo, che in sé racchiude le tinte più forti delle epopee fantasy.

Durante gli eventi di gioco parteciperete a sviluppare questo mondo, abbraccerete alleanze, stringerete ataviche inimicizie, combatterete spada alla mano, scatenerete selvagge potenze e dovrete di volta in volta prender cruciali decisioni che segneranno la vostra fortuna, o la vostra miseria più nera...

Ovviamente le chiare spiegazioni che qui troverete vi permetteranno di simulare le più disparate azioni in gioco, sempre ricordando che la sicurezza è la prima regola di cui tener conto.

Non preoccupatevi del dover incamerare ogni nozione espressa in queste pagine; molti concetti basilari di gioco li potrete apprendere nel giro di uno, o due eventi e presto tutto vi riuscirà assai immediato.

Di certo dimenticarsi una regola non viene considerato come mancanza imperdonabile, anzi, riteniamo in primis che comprendere e seguire lo spirito del gioco sia il primo obiettivo di un partecipante al GRV...

I nostri eventi trovano una degna cornice in appositi luoghi, che ben possono esprimere il nostro mondo (privi di chiari riferimenti alla civiltà odierna)... nelle suggestive valli e colline della Toscana abbiamo con il tempo selezionato una vasta gamma di siti di grande impatto estetico per le nostre ambientazioni di GRV.

Potrete quindi avventurarvi in bellissime selve, addentrarvi in antichi manieri e spingervi in pittoreschi vicoli rurali. Tutto questo contribuirà a permettervi di entrare con "il piede giusto" in questa realtà, che certo non mancherà di riservarvi le dovute soddisfazioni!

Esorto infine tutti voi a darvi da fare per ritagliarvi una piccola porzione nel mondo di gioco, sin dalla prima volta...nel GRV non esiste competizione, o scopo di divenir più "potenti" dei propri compagni di ventura; l'eroe più blasonato non vale un soldo di rame, se non è spalleggiato da fedeli commilitoni e rispettato da chi lo circonda; per contro, lo sfaccendato senza né arte né parte, può sempre rivaleggiare con chicchessia, se dispone di un nutrito seguito di gregari, o ruffiani.

Non cadete nell'errore di cercare agonismo nel GRV, poiché contribuirebbe solo a render lo vostra esperienza piatta e incolore! Per contro cercate di "vivere" davvero questa passione e presto potrete dire di amarla davvero...



Sommario

SOMMARIO	2
1. LA SESSIONE DI GRV	3
1.1. <i>Struttura di una sessione di GRV</i>	3
1.2. <i>Personaggi giocanti (PG) e personaggi non-giocanti (PNG)</i>	3
1.3. <i>Master e arbitri</i>	3
1.4. <i>Area di gioco</i>	3
2. IL SISTEMA DI GIOCO	4
2.1. <i>Concetti di base</i>	4
2.1.1. <i>Combattimento a distanza</i>	4
2.1.2. <i>Combattimento in mischia</i>	4
2.1.3. <i>Status fisico di un personaggio</i>	6
2.1.4. <i>Armature e scudi</i>	8
2.1.5. <i>Oggetti meravigliosi</i>	10
2.1.6. <i>Costume del personaggio</i>	11
2.2. <i>Chiamate e Segnali di gioco</i>	11
2.2.1. <i>Cosa sono chiamate e segnali</i>	11
2.2.2. <i>Chiamate di danno</i>	11
2.2.3. <i>Chiamate di arma</i>	12
2.2.4. <i>Chiamate di combattimento</i>	12
2.2.5. <i>Chiamate speciali</i>	14
2.2.6. <i>Segnali di gioco</i>	16
2.2.7. <i>Contro-chiamate</i>	17
2.2.8. <i>Chiamate (segnali) di area</i>	18
2.2.9. <i>Chiamate di arbitri e master</i>	20
2.3. <i>Oggetti e tesserini in gioco</i>	20
2.3.1. <i>Monete e gemme</i>	20
2.3.2. <i>I tesserini-oggetto</i>	21
2.3.3. <i>Tesserini “Serratura / Chiave”</i>	25
2.3.4. <i>Tesserini “Forgia/Laboratorio Alchemico/Circolo Mistico</i>	26
2.3.5. <i>Tipi di sostanze</i>	Errore. Il segnalibro non è definito.
2.3.6. <i>Assunzione di sostanze tramite ingestione</i>	26
2.4. <i>Utilizzo della magia in gioco</i>	27
2.4.1. <i>Lancio di un incantesimo in gioco</i>	27
2.4.2. <i>Lancio di un incantesimo innato</i>	27
2.4.3. <i>Fallimento di un incantesimo</i>	28
2.4.4. <i>Utilizzo delle pergamene</i>	28
2.5. <i>Altre situazioni particolari in gioco</i>	28
2.5.1. <i>Perquisizione/Saccheggio</i>	28
2.5.2. <i>Trasportare un personaggio incapacitato</i>	29
2.5.3. <i>Furto di oggetti incustoditi</i>	29
2.5.4. <i>Frustate</i>	29



1. LA SESSIONE DI GRV

1.1. Struttura di una sessione di GRV

Per “**sessione**” si intende l’intera durata di un evento di GRV. In essa si possono distinguere momenti **in gioco**, nei quali i partecipanti giocano attivamente e momenti **fuori gioco**, nei quali si cessa di interpretare il proprio personaggio e si tornano a vestire liberamente i “propri panni”.

In generale è possibile schematizzare una sessione giornaliera, come segue:

Fase di iscrizione (fuori gioco)	I partecipanti si iscrivono alla sessione e ritirano il materiale di gioco necessario.
Fase di gioco (in gioco)	I partecipanti interagiscono nel gioco.
Fase di sospensione (fuori gioco)	Il gioco durante una sessione può essere interrotto per consentire ai partecipanti di consumare il pranzo (qualora non sia previsto un pasto in gioco).
Fase di gioco (in gioco)	I partecipanti interagiscono nel gioco.
Conclusione (fuori gioco)	I partecipanti riconsegnano il materiale di gioco e quindi lasciano le aree dell’evento.

1.2. Personaggi giocanti (PG) e personaggi non-giocanti (PNG)

Un giocatore può partecipare ad una sessione in veste di **personaggio-giocante (PG)**, se interpreta il proprio personaggio che ha creato ed eventualmente interpretato nelle sessioni precedenti. Altrimenti può partecipare in veste di **personaggio-non-giocante (PNG)**, ovvero un protagonista o comprimario delle trame di gioco (un brigante di strada, un signorotto dell’aristocrazia, etc.).

Coscrizione: All’inizio della sessione di gioco, gli arbitri si riservano di coscrivere giocatori a PNG qualora questi ultimi siano insufficienti, ma anche di coscrivere PNG a PG qualora si verifichi la situazione opposta. Le liste di coscrizione sono disponibili sul sito www.terredegliangeli.com.

1.3. Master e arbitri

Durante una sessione degli individui sono appositamente deputati a controllare e coordinare le azioni di gioco.

I **master** si occupano di allestire le varie scene di gioco e di disporre nell’area tutti gli elementi necessari a creare la struttura globale di una sessione. Un master ha infine il compito di istruire i vari PNG, che egli vuole introdurre in sessione.

Gli **arbitri** controllano il rispetto delle regole di gioco e di condotta da parte dei partecipanti alla sessione e sono per loro un costante riferimento.

Master e arbitri sono sempre contraddistinti da una **cappa azzurra** e devono esser considerati **fuori gioco**.

1.4. Area di gioco

I giocatori sono tenuti al massimo rispetto degli ambienti in cui si svolgono le sessioni di gioco.

I giocatori devono porre grande attenzione a come sia strutturata l’area di gioco in cui si muovono. Non sempre si ha la possibilità di muoversi in una zona sicura e priva di limiti!



In particolare lo staff degli organizzatori provvederà a segnalare particolari zone dell'area di gioco come segue:

Cartelli "FUORI GIOCO": le zone segnalate da questi cartelli sono fuori gioco e i giocatori sono tenuti a smettere di giocare e avere un comportamento rispettoso in esse.

Cartelli "PERICOLO!": le zone segnalate da questi cartelli sono fuori gioco e i giocatori devono mantenere buona distanza da esse (solitamente includono ruderi pericolanti, o passaggi impervi).

2. IL SISTEMA DI GIOCO

2.1. Concetti di base

2.1.1. COMBATTIMENTO A DISTANZA

Armi da tiro: Per simulare le azioni di combattimento a distanza, i personaggi utilizzano archi o balestre e frecce con punta realizzata con materiali inoffensivi, oppure proiettili da scagliare realizzati allo stesso modo. I materiali consentiti per realizzare un proiettile sono:

- Asta in legno (frecce)
- Gommapiuma o plastazoto laticizzato (punta delle frecce o armi da scagliare...).

Un proiettile (freccia, pugnale da lancio, proiettile alchemico) deve inoltre soddisfare i seguenti requisiti:

- La parte che colpisce deve avere un'imbottitura minima di 50 mm.
- Il diametro minimo del proiettile deve essere di 50 mm.
- Nel caso di frecce l'asta deve essere separata dall'imbottitura tramite una base rigida incollata saldamente.
- Archi e Balestre devono avere una potenza massima di 30 libbre.

L'arma da tiro deve inoltre sempre essere priva di punte e parti taglienti.

N.B. Gli arbitri di gioco si riservano in ogni caso di impedire l'utilizzo di armi ritenute pericolose

Colpi a distanza: quando un giocatore attacca con un'arma a distanza deve evitare colpi pericolosi e pertanto si è tenuti ad osservare le seguenti regole:

- Testa e genitali sono bersagli vietati.
- I congegni da tiro non possono essere usati per difendersi dai colpi in mischia (né tanto meno per sferrarli!).

2.1.2. COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Armi da mischia: Per simulare le azioni di combattimento in mischia i personaggi impugnano riproduzioni di armi realizzate con materiali inoffensivi.

Una riproduzione d'arma autorizzata viene solitamente costruita con un'anima rigida avvolta in un materiale morbido ed elastico.

I materiali consentiti per realizzare un'arma da mischia per il GRV sono:

- Gommapiuma, schiuma di lattice o plastazoto ricoperto (con lattice o nastro telato) su bacchette di PVC, vetroresina o carbonio.



Un'arma deve inoltre rispondere ai seguenti requisiti:

- Lo strato di imbottitura per la lama di armi da taglio (come le spade), deve essere spesso almeno 3 cm per ogni filo nelle armi di schiuma di lattice (tappetino) su canalette in PVC, avvolto in nastro telato e di almeno 1.5 cm nelle armi in lattice su bacchette di vetroresina (non è in ogni caso possibile imbottire la lama solo da un lato).
- L'arma non deve presentare punte o sporgenze pericolose.
- Lo strato di imbottitura per la testa di armi da botta (come le mazze) deve essere spesso almeno 5 cm.
- Lo strato di imbottitura sulle parti che formalmente "non colpiscono" (come le else o i manici), deve essere spesso almeno 10 mm.
- Lo spessore/rigidità dell'asta di sostegno deve essere tale da non far flettere l'arma se essa viene smossa. Un'arma che si piega vistosamente quando si vibra un colpo è vietata.
- Allo stesso modo sono vietate armi con parti offensive "che frustano" (come flagelli, nunchaku, sferze, etc.).
- Armi con imbottitura vistosamente lacerata, o sostegno spezzato, devono subito esser ritirate dal gioco.

N.B. Gli arbitri si riservano comunque di impedire l'utilizzo di armi ritenute pericolose

Colpi in mischia: Quando un giocatore attacca con un'arma da mischia deve evitare colpi pericolosi/scorretti e pertanto si è tenuti ad osservare le regole che seguono:

Testa e genitali sono bersagli vietati.

Il colpo deve descrivere un arco di almeno 90°. I colpi palesemente privi di caricamento (definiti **tapping**) non sono considerati validi ai fini del gioco.

I colpi di punta devono esser portati solo con armi munite di punta e sempre con la massima delicatezza. La punta dell'arma deve esser solo appoggiata e mai spinta con forza contro il bersaglio.

Nella seguente tabella sono elencate le categorie in cui si dividono le varie armi che è possibile trovare in gioco:

Nome dell'arma	Dimensioni in centimetri	DCM
Arma corta a una mano	20-60	1
Arma lunga a una mano	60-110	2
Arma a due mani	110-180	4
Arma in asta	160-210	4
Arma da lancio	10-20	2
Arma da tiro	---	4
Armi da fuoco (pistola)	30-50	4
Armi da fuoco (sputafuoco)	Almeno 50	4

Danno Continuato Massimo (DCM): è il danno massimo che può fare un'arma con ogni colpo. Questo valore può essere superato solo grazie a effetti dove è esplicitamente specificato.

L'utilizzo delle armi non richiede nessun talento, ad eccezione soltanto delle armi da fuoco.



Descrizione delle categorie di armi:

- **Arma corta a una mano:** le armi che ricadono in questa categoria possono essere brandite con una sola mano.
- **Arma lunga a una mano:** le armi che ricadono in questa categoria possono essere brandite con una sola mano.
- **Arma a due mani:** le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con due mani.
- **Arma in asta a due mani:** le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con due mani. Nel caso in cui queste armi siano atte a colpire in più di un modo dalla medesima estremità (punta/taglio/contudente, come le alabarde ad esempio), possono essere utilizzate soltanto in un modo che l'arbitro di gioco provvederà ad indicare al PG dopo aver esaminato l'arma in questione. Acquistando il relativo talento di COMPETENZA ARMI ESOTICHE (vedi sotto) sarà però possibile colpire in modi diversi.
- **Arma a distanza:** in questa categoria ricadono sia le armi da tiro, come ad esempio gli archi, che quelle da scagliare, come pugnali e accette da lancio. Si ricorda che le armi di questa ultima sottocategoria devono essere prive di anima per poter essere lanciate senza pericolo.
- **Arma da fuoco:** in questa categoria ricadono le pistole e le sputa fuoco che in genere sono armi ad avancarica ad una o due mani. Per utilizzare questo tipo di armi il PG deve essere in possesso di una riproduzione di arma da fuoco a avancarica opportunamente modificata per l'utilizzo di fulminanti e/o inneschi e/o fulmicotone. Non si può avere caricata una fila composta da più di 3 fulminanti. (*per ulteriori delucidazioni chiedere allo staff di gioco*).
- **Nota bene:** le armi che ricadono per lunghezza e tipologia in più categorie devono obbligatoriamente scegliere quella di appartenenza all'inizio di ogni giornata di gioco.

NOTA – Armi esotiche

Alcune armi, definite **Esotiche**, permettono di utilizzare le loro "capacità speciali" solo dopo l'acquisizione di specifici talenti (ovvero COMPETENZA ARMA ESOTICA).

Per la lista e la descrizione dei vari tipi di arma esotica (e delle rispettive capacità speciali) consultare i relativi talenti.

2.1.3. STATUS FISICO DI UN PERSONAGGIO

Lo stato di salute di un PG o PNG viene simulato tramite una **singola** quota di **punti-ferita** (PF).

I PF riflettono le condizioni di salute del personaggio: il massimo della quota rappresenta la piena salute, mentre pochi PF significano che è ridotto malamente o addirittura incapacitato.

Quando un personaggio riceve dei danni (perché viene colpito da un'arma o da un incantesimo ecc.), deve mentalmente tener conto della sua quota PF.

PF corporei e PF di armatura: i PF di un personaggio possono derivare dalla sua costituzione fisica (PF corporei) e dall'armatura che indossa (PF di armatura).

Le due quote si sommano per dare il totale di PF. Non preoccupatevi quindi di tener di conto le quote separate, ricordatevi solo quelle totali.

Esempio: il valoroso Alchimista Nicolas Starkenhertz possiede una quota di 3 PF corporei ed indossa un'armatura leggera (+1); quindi disporrà di 4 PF complessivi.



PF iniziali dei PG: ogni PG di primo livello inizia a giocare con 3 PF corporei (ad eccezione della classe combattente che inizia con 4 PF). In seguito loro potranno aumentare questa quota.

PF ridotti a 0: se i punti ferita del personaggio dovessero essere ridotti a 0 a seguito dei danni subito il personaggio diviene subito **morente**.

Status di legato: Nel corso del gioco ad un personaggio particolarmente sfortunato potrà capitare d'esser imprigionato con legacci oppure trovarsi egli stesso nell'esigenza di vincolare qualcuno per neutralizzarlo. Per legare un prigioniero è innanzi tutto necessario possedere una **corda/catena**. Si deve quindi mimare l'atto di legare il prigioniero per almeno **30 secondi** e questo può esser fatto solo se quest'ultimo non oppone alcuna resistenza.

Un prigioniero con le braccia legate non può manipolare alcun oggetto (incluse le armi). Un prigioniero con le gambe legate non può spostarsi in alcun modo.

In ogni caso è possibile rimuovere i legacci applicati su un prigioniero mimando per **30 secondi** l'atto di scioglierli, purché su di essi non vi sia un **tesserino lucchetto**.

Status di morente: un PG morente deve sdraiarsi a terra immobile e in silenzio (potendo comunque spostarsi, se rischia di esser calpestato dove si trova).

Egli inizia a contare **60 secondi**, al termine dei quali diviene **DEFUNTO**.

Divenire DEFUNTO: un PG diviene DEFUNTO se mentre si trova nello status di MORENTE:

- Termina il conteggio dei **60 secondi**
- Subisce la chiamata **COLPO DI GRAZIA**

Cure: un PG ferito può ricevere grandi benefici (in termini di ripristino della quota di PF) dalla guarigione (tramite la mistica energia positiva dei mistici, grazie ad elisir medicamentosi, etc.).

Inoltre se un PG partecipa ad un evento di più giornate, egli recupera appieno le proprie quote di PF dopo il riposo notturno.

Stordire una creatura: alcune volte il personaggio può subire danni non-letali da attacchi che dichiarano la speciale chiamata "**STORDENTE**". Questi attacchi sono sfruttati per tramortire, o sottomettere una creatura e quindi non causano ferite gravi. Un PG deve semplicemente calcolare il numero di colpi stordenti subiti e quando essi raggiungono la sua quota di PF attuale, egli cade **svenuto**. In ogni caso, i colpi stordenti subiti (ma non sufficienti a tramortire un soggetto) si recuperano sempre dopo 5 minuti.

Svenuto: una creatura svenuta non si sveglia se semplicemente scossa, ma recupera solo nei seguenti casi:

- Se subisce un qualsiasi danno fisico.
- Se subisce una qualunque chiamata di CURA.
- Dopo che è trascorso un **lasso di tempo di 5 minuti**.

Un personaggio defunto di recente, salvo casi assai particolari, potrà esser riportato in vita tramite un mistico rito noto come **resurrezione di pietà**.

Anche se il rito della *resurrezione di pietà* può strappar al freddo abbraccio della tomba molti stimati uomini di ventura, il brusco ritorno nel mondo dei vivi causerà sempre un atroce trauma al soggetto e questo gli imporrà per lungo tempo una grave debilitazione.

Un personaggio defunto può usufruire della *resurrezione di pietà* al termine di una sessione regolare, oppure in altro momento a discrezione dei master. Il personaggio può SEMPRE decidere di non esser resuscitato e nulla può obbligarlo a ritornare in vita se si oppone a questo.

Quando un personaggio viene riportato in vita tramite la *resurrezione di pietà* si applicano le seguenti penalità:

- Il personaggio dimentica tutti gli avvenimenti fino a **un'ora prima del decesso**.
- Il personaggio perde il **20% dei suoi PF (minimo 1 PF, arrotondati per eccesso) fino al successivo passaggio di livello**



- Il personaggio non guadagnerà Punti Talento al passaggio di livello successivo alla morte.
- Si ricorda che perdere la vita e tornare dalla spirale delle anime è un evento di per sé molto traumatico per il fisico e la mente di un personaggio. L'interpretazione di questo è tuttavia lasciata alla discrezione e alla capacità di improvvisazione del giocatore.
- Tali penalità sono cumulabili in caso di morti consecutive.

2.1.4. ARMATURE E SCUDI

Per simulare le armature i giocatori possono indossare riproduzioni di corazze o vestiario realizzato in materiali che possano garantire una certa protezione fisica.

A seconda del materiale di realizzazione e le parti corporee da essi coperte, gli elementi indossati garantiscono più o meno **PUNTI ARMATURA (PA)** che andranno a sommarsi tra di loro per poi stabilire la categoria di armatura alla quale si ha diritto.

Le parti del corpo prese in considerazione sono le seguenti:

Petto, ventre, schiena, lombi, braccio, avambraccio, cosce e stinchi. In aggiunta a queste vi sono Testa e Spalle che presentano regole particolari descritte di seguito.

Testa: per questa locazione vengono presi in considerazione solamente le riproduzioni di elmi in plastazoto, cuoio o metallo. **Indossare un elmo concede 3 PA aggiuntivi oltre al normale numero concesso dal tipo di materiale utilizzato per la realizzazione (tale bonus aggiuntivo ai PA può essere considerato soltanto una volta).**

Spalle: per questa locazione vengono presi in considerazione solamente le riproduzioni di spallacci in plastazoto, cuoio o metallo **realizzate come elementi di spicco di un'armatura.** Questo significa che la spalla non viene considerata se semplicemente coperta da un giacchetto di pelle borchiata o da una cotta di maglia. Viene invece presa in considerazione se presente uno spallaccio come elemento a se stante realizzato nei suddetti materiali.

Le categorie di materiali e i punti armatura per parte coperta relativamente concessi sono le seguenti:

Categorie di materiali	Punti armatura per parte coperta
Cat. 1: Gambeson, pelle borchiata, stoffa borchiata	2
Cat. 2: Plastazoto	3
Cat. 3: Cotta di maglia ultraleggera	4
Cat. 4: Cuoio	4
Cat. 5: Piastre di metallo	7
Cat. 6: Cotta di maglia pesante	7

La somma dei **PA** viene calcolata da un arbitro in base ai pezzi d'armatura effettivamente indossati dal giocatore nel corso della sessione.

Più strati di elementi di armatura permettono di sommare tra di loro i PA concessi **purché non siano appartenenti alla medesima categoria di materiale.**



Una volta conteggiato il totale dei **PA** di un personaggio si determina la categoria dell'armatura come segue:

Valore PA raggiunto	Categoria di armatura	Bonus ai PF
<15	nessuna	nessuno
>=15 e <35	Armatura Leggera	(+1)
>=35 e <55	Armatura Media	(+3)
>=55 e <100	Armatura Completa	(+5)
>=100	Armatura Completa superiore	(+5) il possessore riduce di 1 i danni fisici subiti (minimo 1)

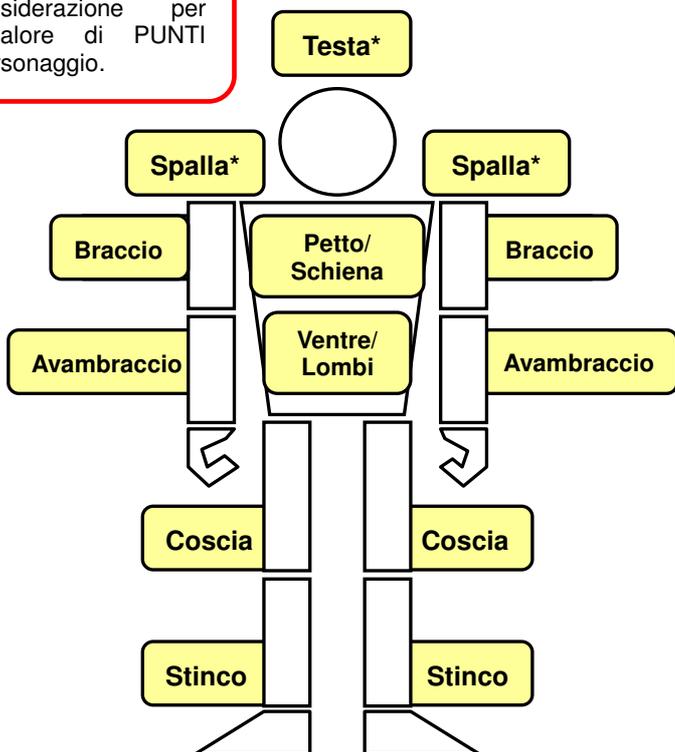
Competenza nelle armature: Determinate classi Personaggio non posseggono automaticamente la competenza adeguata per poter beneficiare dei bonus concessi dalle armature. Indipendentemente dalla quantità di PA raggiunti da costoro non sarà possibile utilizzare un'armatura nella quale non si è competenti.

Tesserini Armatura: Con unica eccezione delle armature leggere, per ottenere un'armatura non è sufficiente avere una quota di PA adeguata, ma è anche necessario avere il tesserino oggetto di gioco relativo (rintracciabile durante le sessioni di GRV). Allo stesso modo entrare in possesso di uno di questi tesserini ma non avere la quota di PA adeguata a rappresentarlo o la competenza, non ne permette l'utilizzo.

Armature pericolose: A prescindere dai materiali con la quale è stata forgiata, ogni riproduzione di armatura dovrà soddisfare i seguenti requisiti minimi di sicurezza:

- Un'armatura non deve avere bordi eccessivamente acuminati o taglienti.
- Si consiglia in ogni caso ai giocatori di indossare opportune imbottiture sotto un'armatura per evitare il contatto diretto col corpo.

 La figura descrive le parti del corpo prese in considerazione per determinare il valore di PUNTI ARMATURA del personaggio.



Scudi e brocchieri: per simulare gli scudi i giocatori possono imbracciare riproduzioni di legno e imbottitura morbida o semplicemente plastazote. Non sarà possibile utilizzare uno scudo nella quale non si è competenti. Nel gioco esistono 2 categorie di scudi e 1 categoria di brocchieri:

Tipo	Altezza/larghezza massima in cm
Brocchiere (Buckler)	30/30 o 20/40
Scudo medio	60/60 o 50/70
Scudo grande	120/70

N.B. : Per esigenze di regolamento un brocchiere non è considerato uno scudo per l'utilizzo dei talenti.

Gli scudi possono essere realizzati con i seguenti materiali:

- Base di legno (compensato)
- Imbottitura di schiuma di lattice (tappetino) o di plastazoto
- Copertura di lattice

Valgono le seguenti regole generali per gli scudi in gioco:

- I bordi della base di legno devono essere smussati
- Lo scudo deve avere un'imbottitura di almeno 30 mm sui bordi e di 10 mm sulla faccia
- Non è MAI possibile sfruttare lo scudo per colpire in mischia
- Non è MAI possibile imbracciare due scudi

2.1.5. OGGETTI MERAVIGLIOSI

Un personaggio può equipaggiare oggetti incantati contrassegnati da tesserini oggetto. Un personaggio può indossare al massimo un singolo oggetto per ogni categoria sotto riportata:

- Cappa o mantello



- Collana o amuleto
- Anello (uno per mano)
- Cintura
- Stivali

Un personaggio non può indossare contemporaneamente due oggetti il cui incantamento abbia lo stesso nome. Ad esempio non si può equipaggiare contemporaneamente un Amuleto del gatto nero e un Anello del gatto nero.

2.1.6. COSTUME DEL PERSONAGGIO

Le TdA si prefiggono l'obiettivo di migliorare costantemente la resa estetica di ogni elemento del contesto di gioco e questo si riflette tanto nell'allestimento delle scenografie quanto nel costume dei personaggi che partecipano alle sessioni.

In generale un giocatore è tenuto a curare col massimo impegno il suo vestiario e ad assicurare che questo possa ben inserirsi nell'ambientazione di gioco. I narratori della cronaca potranno indicare al giocatore quelli che sono gli aspetti peculiari di un abito che possa ben conciliarsi col nostro mondo fantasy e i membri dello staff associativo potranno fornire preziosi consigli per arricchirne i dettagli in modo opportuno.

Abbigliamento inadeguato: Alcuni vestiti o oggetti moderni tendono ad apparire decisamente anacronistici e a stonare nel contesto di gioco; citiamo a titolo d'esempio orologi da polso, pantaloni jeans, scarpette da ginnastica o da trekking non coperte, t-shirt stampate, spade o scudi in gaffa, etc.

Nel caso in cui il giocatore indossi pezzi d'abbigliamento o accessori ritenuti inadeguati verrà applicata una penalità sulla quota di PE che egli riceverà al termine della sessione.

2.2. Chiamate e Segnali di gioco

2.2.1. COSA SONO CHIAMATE E SEGNALI

Gran parte del sistema di gioco si basa su chiamate e segnali. Per **chiamata** si intende una particolare dichiarazione verbale di un giocatore, che serve per rendere noto agli altri l'utilizzo di una particolare forma di attacco, difesa, o abilità speciale.

Per **segnale** si intende un gesto particolare (come tenere il dito indice levato in aria), 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.

NOTA BENE: Laddove non specificato le chiamate non infliggono danno.

2.2.2. CHIAMATE DI DANNO

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

Danno-base delle armi: ogni arma comune infligge 1 danno di base, **QUANDO QUESTO NON È ASSOCIATO A NESSUN'ALTRA CHIAMATA DEVE ESSERE OMESSO** (ovvero il PG eviterà di dichiarare "UNO" quando colpisce infliggendo il danno-base dell'arma).

Danni superiori a UNO: ogni danno superiore a UNO deve essere sempre dichiarato.



NOTA – Interpretare le conseguenze dei danni subiti

I giocatori sono tenuti a render col dovuto "realismo" il dolore provocato dai micidiali colpi subiti in combattimento e quindi di interpretarlo in modo appropriato, evitando quindi di incassare un brutale fendente di spada o una devastante fiammata mistica senza batter ciglio.

2.2.3. CHIAMATE DI ARMA

Quando un giocatore usa armi particolari (di rari metalli o infuse di energie mistiche), deve aggiungere alla chiamata di danno l'apposita **chiamata d'arma**:

- **ACIDO, FIAMMA, FOLGORE, GELO:** questi attacchi sono pervasi di selvaggia energia elementale di qualche genere – include MAGICO.
- **ARGENTO:** queste armi sono bagnate in argento fuso e sono particolarmente efficaci contro licantropi e spiriti di vario tipo.
- **ARTEFATTO:** queste armi sono reliquie appartenute ad arcangeli o arcidemoni delle ere passate e pertanto traboccano di energie pressoché onnipotenti. Un colpo che chiama ARTEFATTO colpisce qualsiasi essere indipendentemente dalle sue particolari resistenze; non si può dichiarare INEFFICACE o EVITA o ridurre in alcun modo le chiamate di danno che includono ARTEFATTO.
- **MAGICO:** queste armi sono pervase di potere magico e possono pertanto lacerare l'essenza di molte creature incantate.
- **DIVINO:** queste armi sono pervase di un potere misterioso e soprannaturale, che trascende le leggi del mondo terreno; è un'energia estremamente rara da testimoniare e per questo rappresenta uno dei segreti più misteriosi delle lande di Caponord.
- **STORDENTE:** un personaggio che vuole infliggere danni non-letali (per tramortire un avversario), può SOSTITUIRE le sue chiamate di danno con STORDENTE (vale formalmente come "1 STORDENTE"). Ovviamente quando si cerca di tramortire una creatura in una mischia furibonda è difficile avvalersi al meglio delle proprie doti marziali perciò non è possibile aggiungere altre chiamate a STORDENTE e in ogni caso questo tipo di attacco infligge sempre un solo danno a prescindere da qualsiasi abilità del personaggio.

2.2.4. CHIAMATE DI COMBATTIMENTO

Quando un giocatore sfrutta una particolare abilità in battaglia (come un tentativo di disarmare, o una forza tale da abbattere i propri nemici), deve sostituire o in alcuni casi aggiungere (quando specificato nella descrizione del talento) alla chiamata di danno l'apposita **chiamata di combattimento**:

- **ABBRANCARE, FORZA DEL [...]** (solo i PNG possono effettuare questa chiamata): Questa chiamata effettuata col tocco della mano indica l'atto di ghermire una creatura per bloccarla o stritolarla. Non appena un personaggio subisce ABBRANCARE deve fermarsi sul posto e consentire all'assalitore di cingerlo con le braccia agevolmente (onde simulare l'imprigionamento). **Un personaggio abbrancato può solo parlare.**
Se colui che viene abbrancato possiede il talento FORZA ECCEZIONALE e la sua forza risulta pari o superiore a quella dell'assalitore, egli può dichiararla e quindi liberarsi (in tal caso l'avversario dovrà immediatamente lasciarlo).
- **BONUS [DESCRIZIONE EFFETTO] [DURATA]:** questa chiamata conferisce particolari potenziamenti a chi la riceve. Colui che la effettua deve indicare la durata e i benefici. Un personaggio può avere attiva su di sé UNA SOLA CHIAMATA BONUS. Se invece ne riceve più di una, è obbligato a scegliere UN solo potenziamento da tenere attivo mentre gli altri andranno persi. Benefici ai danni derivanti da questa



chiamata ignorano i limiti del DCM (vedi pag. 5). Quando non viene specificata, la durata viene considerata 5 minuti.

***Esempio:** Il prode avventuriero Eghar (che dichiara DUE con le sue scimitarre) riceve la chiamata **BONUS +1 AI DANNI CON ARMA per 15 minuti**; egli dichiarerà a questo punto TRE per i successivi 15 minuti. Durante questo lasso di tempo però riceve anche la chiamata BONUS PER TUTTA LA GIORNATA AGGIUNGI SACRO AI DANNI CON ARMA. Egli decide quindi di utilizzare quest'ultimo potenziamento (sostituendo quello precedente) e dichiarerà pertanto DUE SACRO fino alla fine della giornata.*

N.B. tutti quei potenziamenti che non derivano da chiamate BONUS possono essere sommati senza alcun limite.

- **BOTTA (combattimento senz'armi simulato):** questa chiamata viene sfruttata quando si simulano risse in GDR (al di fuori dei combattimenti armati). I contendenti fingono di sferrarsi pugni e calci (il contatto fisico deve essere ASSOLUTAMENTE evitato in ogni caso) e chi li subisce è tenuto a simularne le conseguenze. BOTTA non causa mai danni di alcun tipo.
- **CONTATTO:** questa chiamata indica un attacco che elude la protezione degli scudi e non solo; esempi calzanti sono le fiamme dei combustibili alchemici, l'affondo di un sicario o il tocco incorporeo degli spettri. Un simile attacco NON può essere parato con gli scudi e infligge danni diretti ai PF; inoltre **questa chiamata NON può essere contro-chiamato EVITA.**
- **DISARMA:** questa chiamata fa volar via dalle mani del possessore un'arma impugnata. **Il colpo con cui si dichiara la chiamata deve andare a colpire l'arma o il braccio che la sostiene** e se esso va a segno (a meno che non disponga di particolari immunità) il possessore deve abbandonare l'arma ad almeno 1 metro di distanza da lui. Se si subisce questa chiamata associata ad un'area d'effetto allora si può scegliere quale arma lasciar cadere tra quelle impugunate. **Nel caso di un'arma da fuoco, l'arma non deve essere gettata a terra il possessore deve sparare un colpo a vuoto consumando il fulminante senza dichiarare alcun danno.**
- **FURTIVO:** questa chiamata indica particolari attacchi sferrati da combattenti nascosti, che solitamente beneficiano di danni addizionali. **Questa chiamata può sempre superare la DCM. In ogni caso un personaggio non può utilizzare attacchi che comprendono questa chiamata per più di 3 volte ogni 5 minuti.**
- **INTRALCIA:** questa chiamata intralcia i movimenti del bersaglio; il personaggio deve rimanere sul posto in ginocchio per **5 secondi**, ma è comunque in grado di attaccare e difendersi. Quando è associata ad un colpo inferto da un avversario, se il colpo viene parato con uno scudo la chiamata INTRALCIA ha comunque effetto (ma non il danno).
- **MALEDIZIONE [DESCRIZIONE EFFETTO] [DURATA]:** questa chiamata conferisce particolari effetti negativi a chi la riceve. Colui che la effettua deve indicarne la durata e i benefici. Un personaggio può avere attiva su di sé UNA SOLA CHIAMATA MALEDIZIONE. Se invece ne riceve più di una, subisce sempre gli effetti dell'ultima chiamata ricevuta. Benefici ai danni derivanti da questa chiamata ignorano i limiti del DCM (vedi pag. 5). Quando non viene specificata la durata questa viene considerata 5 minuti.

***Esempio:** Il prode avventuriero Nebel (che dichiara DUE con le sue asce) riceve la chiamata **MALEDIZIONE -2 AI DANNI CON ARMA per tutta la giornata**; egli dichiarerà a questo punto UNO fino al termine della giornata di gioco, finché non riceverà una chiamata RIMUOVI MALEDIZIONE oppure finché non subirà un'altra chiamata MALEDIZIONE che annullerà e sostituirà la precedente.*

- **RICHIAMO:** il bersaglio di questa chiamata viene attirato da una grande forza mistica verso la fonte. Il giocatore deve fare **massimo** cinque passi fino alla fonte della chiamata. Se il personaggio viene trattenuto o trova ostacoli deve dichiarare FORZA DEL DRAGO per divincolarsi o farsi spazio.
- **SPACCA:** questa chiamata è in grado di rompere armi e scudi. Il colpo con cui si dichiara la chiamata deve andare a colpire l'arma o lo scudo e se esso va a segno (a meno di particolari immunità) il possessore non può usare l'oggetto rotto fintanto che non viene riparato. Inoltre questa chiamata può essere utilizzata per distruggere oggetti comuni e incantati non indossati (es. un amuleto poggiato su di un piedistallo). **Nel caso di un'arma da fuoco, l'arma non si rompe ma il possessore deve sparare un colpo a vuoto consumando il fulminante senza dichiarare alcun danno.**



- **SPINTA:** il bersaglio di questa chiamata viene travolto da una forza incredibile che lo spinge lontano. Il giocatore deve fare (con cautela) cinque passi indietro allontanandosi dalla fonte della chiamata. La chiamata ha effetto anche se il bersaglio è colpito sullo scudo. Se il personaggio viene trattenuto o trova ostacoli deve dichiarare FORZA DEL DRAGO per divincolarsi o farsi spazio.

2.2.5. CHIAMATE SPECIALI

Le chiamate speciali indicano particolari forme di attacco che solitamente infliggono una condizione fisica particolare al bersaglio:

- **ACCECA:** questa chiamata rende cieco il bersaglio – il giocatore deve stare con gli occhi chiusi per 5 secondi e non può combattere, correre, lanciare incantesimi o utilizzare talenti.
- **BEVISANGUE:** questa chiamata (associata ad un danno) sottrae energia al bersaglio colpito e permette a chi la utilizza di curarsi dello stesso danno che ha inflitto. La chiamata ha effetto se il danno è effettivamente subito, quindi non è efficace in caso di colpo parato o di contro-chiamata EVITA o INEFFICACE.
- * **CHARME:** la vittima dell'effetto per 5 minuti si sente estremamente bendisposta nei confronti di chi ha dichiarato la chiamata. La vittima mantiene i suoi rapporti di amicizia/inimicizia nei confronti degli altri, ma al contempo considera l'artefice dello charme come una persona degna del proprio rispetto.

L'effetto dell'incantesimo ha termine se l'artefice dello CHARME attacca fisicamente o dichiara una chiamata lesiva alla vittima dell'effetto.

Alla fine dei 5 minuti, il soggetto dimentica ogni azione intrapresa mentre era ammalato.

- **COLPO DI GRAZIA:** questa chiamata può essere effettuata da chiunque utilizzando esclusivamente un'arma prevista dal regolamento o tramite particolari abilità. Questa chiamata sostituisce tutte le altre e include 1 danno. Un PG che subisce questa chiamata mentre si trova nello status di MORENTE diviene DEFUNTO.
- **CURA:** questa chiamata indica un'infusione di vitale energia mistica, o una qualsiasi forma di guarigione generica. Non è possibile superare il massimale dei PF. La chiamata CURA è anche in grado di danneggiare le creature non-morte.
- **DISPEL:** questa chiamata prosciuga il potere magico dalla creatura che la subisce. Il personaggio è così impossibilitato ad usare incantesimi derivanti dal talento *Lanciare Incantesimi* e a usufruire di oggetti magici per 5 secondi. Questa chiamata ha effetto anche sugli incantesimi mentre vengono formulati, provocandone il fallimento.
- **DOLORE:** questa chiamata infligge un dolore micidiale alla locazione corporea colpita – gli arti colpiti sono incapaci (non possono essere mossi) per 5 secondi; se viene colpito il torso, tutti gli arti sono incapaci per 5 secondi e la vittima può solo camminare arrancando per 5 secondi. Le chiamate DOLORE inflitte a bersaglio o ad area sono sempre riferite al torso.
- * **DOMINIO:** questa chiamata irretisce la mente del bersaglio – il giocatore, catatonico ed inebetito, deve seguire ciecamente uno dei 3 comandi che può impartirgli chi lo ha dominato:
 - **ATTACCA (indicando un bersaglio, anche se stesso):** il giocatore dominato attacca la persona o l'oggetto indicato dal dominatore finché il bersaglio non cade a terra (in caso di persona) o viene distrutto (in caso di oggetto).
 - **DIFENDI (indicando un bersaglio, anche se stesso):** il giocatore dominato difende la persona o l'oggetto indicato dal dominatore.
 - **FERMO:** il giocatore rimane fermo sul posto ed è solo in grado di difendersi qualora venga attaccato.

Se il personaggio non riceve nessun ordine oppure riceve un ordine autolesionista o riceve un ordine che non può eseguire, si comporta come se ricevesse il comando FERMO.

Qualora il personaggio venga attaccato da colui che lo ha dominato, la chiamata ha immediatamente termine.



Alla fine dei 5 minuti, il soggetto dimentica ogni azione intrapresa mentre era ammalato.

Un personaggio dominato non è in grado di parlare, scrivere, lanciare incantesimi o utilizzare abilità speciali.

- **ESAMINARE FERITE:** un personaggio soggetto alla chiamata "ESAMINARE FERITE" deve, dopo 5 secondi, dichiarare a voce le seguenti informazioni:
 - I **PF residui**
 - Se una o più locazioni sono attualmente soggette alla chiamata **STORPIA**
 - Se si è attualmente soggetti ad effetti di **VELENO**
 - Se si è attualmente vittima di una **maledizione** senza però specificarne gli effetti

Se si subisce questa chiamata da morti, si dovranno invece specificare le possibili cause del decesso specificandole come segue:

- Ferite causate da armi convenzionali (da taglio, penetranti o contundenti)
 - Ferite causate da armi non convenzionali (es. incantesimi offensivi oppure agenti aggressivi come fuoco o acido)
 - Decesso causato dalla presenza di tossine (VELENO)
 - Decesso per cause naturali (vecchiaia)
- **GUARIGIONE:** questa chiamata può mondare un corpo vivente da ogni afflizione nociva – il bersaglio vivente viene riportato alla sua quota massima di PF e viene mondato da ogni effetto di STORPIA e VELENO. Inoltre, se il personaggio ha parti del corpo amputate, questa chiamata ne provoca la rigenerazione.
 - **KO:** questa chiamata tramortisce sul colpo una creatura – il bersaglio diviene subito SVENUTO.
 - **MORTE:** questa chiamata rappresenta un colpo fatale o un incantesimo in grado di estinguere le forze vitali di una creatura vivente. Il bersaglio crolla a terra con 0 PF e diviene subito MORENTE.

Un personaggio può sempre effettuare questa chiamata su se stesso con un'arma adeguata.

- ***ODIO:** questa chiamata instilla un folle furore nel bersaglio. Per la durata di 5 secondi il bersaglio deve attaccare in mischia le creature più vicine (e non solo quelle che ha di fronte) sfruttando qualsiasi arma di cui disponga. Se disarmato il bersaglio DEVE estrarre le armi. Nel caso il bersaglio non possieda armi da estrarre deve restare fermo sul posto mimando d'essere preda di un morboso furore. Al termine dei 5 secondi, il soggetto dimentica ogni azione intrapresa sotto l'effetto della chiamata ODIO. Il personaggio non può utilizzare abilità speciali se sotto l'effetto di ODIO.
- ***PAURA:** questa chiamata impaurisce il bersaglio – il bersaglio fugge urlando dalla fonte della paura per 5 secondi.
- **PARALISI:** questa chiamata paralizza il bersaglio – il bersaglio deve stare bloccato sul posto e in silenzio per 5 secondi (cadendo a terra nel caso divenga morente).
- **PERPETUA:** la chiamata PERPETUA è sempre associata ad un'altra chiamata; quest'ultima si ripete sul bersaglio ogni 5 secondi per 5 minuti o finché il bersaglio diviene morente (in tal caso egli smette di subire la chiamata). Inoltre PERPETUA può essere associata ad un'area delimitata da un nastro rosso; in tal caso al suo interno si subisce la chiamata associata ogni 5 secondi fino a che non si fuoriesce dall'area.
- **POSSESSIONE:** colui che dichiara POSSESSIONE deve instaurare col bersaglio un contatto fisico (ad esempio mettendogli una mano sulla spalla) che poi può essere mantenuto o meno. Il bersaglio, dal momento della chiamata e per tutti i 5 minuti successivi (o finché colui che ha effettuato la chiamata non dichiara FINE POSSESSIONE) deve eseguire TUTTO ciò che gli viene ordinato (ivi inclusi atti autolesionisti). Il bersaglio si ricorda di tutto ciò che ha fatto o detto a meno che non venga specificato il contrario dal possessore.
- **RIMUOVI [...]:** viene associata ad un'altra chiamata, ponendo immediatamente termine ad essa. Si tenga conto che se un personaggio viene colpito più di una volta dalla stessa chiamata (ad es. STORPIA), basta un solo RIMUOVI STORPIA per eliminare tutte le chiamate di quel tipo (senza bisogno di ripeterlo per ogni locazione storpiata).



- **SCHIANTO:** questa chiamata è generalmente associata all'utilizzo di armi d'assedio o attacchi in mischia a dir poco micidiali. Ha l'effetto di portare a 0 i PF dei bersagli colpiti. Se il colpo viene parato/deviato con uno scudo o un'arma, quest'ultimo subisce la chiamata SPACCA e i PF del personaggio vengono comunque portati a 0. Non si può controchiamare EVITA alla chiamata SCHIANTO.
- ***SONNO:** questa chiamata fa assopire profondamente il bersaglio – il bersaglio crolla a terra e si addormenta per 5 minuti. Il dormiente si sveglia se subisce qualsiasi danno ai PF, o se viene scosso con vigore per almeno **5 secondi**.
- **STORPIA:** questa chiamata causa un trauma gravissimo al corpo del bersaglio – se viene colpito un arto questo diviene subito incapacitato (non può essere mosso) e così rimane fino alla fine dell'evento; se viene colpito il torso, il personaggio crolla a terra con 0 PF e diviene subito MORENTE. Solo le chiamate RIMUOVI STORPIA e GUARIGIONE permettono di curare locazioni storpiate. Le chiamate STORPIA inflitte a bersaglio o ad area sono sempre riferite al torso.
- **TRATTARE FERITE:** un personaggio **morente** che subisce questa chiamata interrompe il conteggio dei 60 secondi. Tuttavia, se colui che esegue il trattamento viene interrotto prima dei 60 secondi, il personaggio trattato deve nuovamente iniziare il conteggio da dove lo aveva interrotto.
- **VELENO:** questa chiamata affligge il bersaglio con una sostanza venefica - dopo 1 minuto il bersaglio inizia ad avvertire dolorose fitte al petto; dopo 5 minuti totali il bersaglio va automaticamente a 0 PF e diviene **morente**.

(*) **Chiamate ad effetto mentale:** alcune chiamate rappresentano degli attacchi mentali (CHARME, DOMINIO, ODIO, PAURA, SONNO), il personaggio che subisce questo tipo di chiamate non è in grado di comprendere la sorgente dell'attacco mentale, tuttavia, se possiede l'immunità adeguata, capisce che ha resistito alla chiamata subita. Inoltre chi effettua la chiamata si accorge che la sua azione non ha avuto alcun effetto se chi la subisce contro-chiama INEFFICACE.

Per tutte le altre chiamate, gli effetti risultano visibili (ma non distinguibili gli uni dagli altri) e quando si possiede l'immunità adeguata, si capisce a quale effetto si è resistito. Inoltre chi effettua la chiamata si accorge che la sua azione non ha avuto alcun effetto se chi la subisce contro-chiama INEFFICACE.

Nell'effettuare una chiamata, il personaggio deve sempre rispettare le seguenti regole generali:

- Generalmente risulta possibile combinare solo UNA *Chiamata di Arma* e UNA *Chiamata Speciale* o di *Combattimento* ad una *Chiamata di Danno*.
- Le chiamate ARGENTO (arma), BEVISANGUE, CONTATTO e FURTIVO (combattimento) si possono sempre combinare alle altre e fra loro.
- Se un descrittore di abilità, talento, incantesimo riporta una chiamata combinata, si può ovviamente usufruirne come specificato.

Ad esempio un personaggio potrà effettuare chiamate quali 3 ARGENTO SACRO SPINTA oppure 2 FURTIVO DOLORE CONTATTO; ma non potrà effettuare chiamate quali 3 FIAMMA GELO oppure 4 INTRALCIA DOLORE.

2.2.6. SEGNALI DI GIOCO

CELATO [dito indice levato in aria]: un giocatore che mostra questo segnale è invisibile e deve quindi essere ignorato dai PG (anche il rumore dei passi o lo sferragliare di oggetti indossati viene attutito), a meno che non siano muniti di particolari capacità che permettono di vedere creature invisibili.



Lo status di CELATO viene perso immediatamente nel momento in cui:

- Si parla ad alta voce (è possibile solamente bisbigliare)
- Si attacca
- Si corre (è possibile solo camminare)

- Si subisce un qualsiasi effetto che provochi un danno o limiti il movimento (Es. INTRALCIA) o la capacità di vedere (Es. ACCECA)

SVANITO [mano aperta levata in aria]: un giocatore che fa questo segnale NON è fisicamente presente. Inoltre sotto lo status di SVANITO non è possibile oltrepassare alcun ostacolo solido, danneggiare in alcun modo qualcuno né interagire con persone o oggetti salvo diversamente specificato. In ogni caso il personaggio vede e sente normalmente ciò che succede accanto a lui.

2.2.7. CONTRO-CHIAMATE

Le contro-chiamate (o risposte a chiamate) sono dichiarazioni pronunziate spesso da chi subisce una chiamata e indica un particolare contro-effetto legato ad essa:

- **EVITA:** questa chiamata indica che il bersaglio è in grado di schivare prodigiosamente il danno/chiamata subita. Questa chiamata può essere utilizzata soltanto contro attacchi subiti **purché non includano ARTEFATTO, CONTATTO o SCHIANTO.**
- **INEFFICACE:** questa chiamata indica che il bersaglio non subisce gli effetti del danno/chiamata subito, o di una parte di esso.

Per la contro-chiamata INEFFICACE possiamo distinguere tre differenti casi:

- **Immunità totale:** il personaggio è totalmente immune alla chiamata subita e dichiara quindi INEFFICACE



Es.: il personaggio Codamoza, erudito alchimista, è immune alla chiamata ODIO; nel corso della sessione di gioco Codamoza si imbatte in un malvagio incantatore che dichiara su di lui la chiamata "ODIO", Codamoza deve quindi dichiarare INEFFICACE alla chiamata subita.

- **Immunità parziale:** il personaggio è immune ad una parte della chiamata subita, dichiara quindi INEFFICACE a quella parte di chiamata che non ha effetto su di lui.

Es.: il personaggio Nadir, scaltro avventuriero, è in possesso del talento METABOLISMO MIGLIORATO, che gli garantisce immunità alla chiamata VELENO; nel corso della sessione di gioco Nadir si imbatte in un letale sicario che dichiara su di lui la chiamata "3 ACCECA VELENO", Nadir essendo immune soltanto alla chiamata VELENO dovrà dichiarare INEFFICACE VELENO, subendo però gli effetti della chiamata ACCECA e dei 3 danni.

- **Immunità ai danni:** in alcuni casi un personaggio può ridurre parzialmente o totalmente le chiamate di danno ad esempio grazie al talento ELUDERE; qualora il personaggio riduca totalmente il danno subito, non subisce gli effetti delle chiamate associate (vedi es. 1); qualora invece il personaggio riduca parzialmente le chiamate di danno, subisce gli effetti delle chiamate associate (vedi es. 2).

Es. 1 – Kaylee, agile combattente possiede il talento ELUDERE MIGLIORATO che le garantisce riduzione di 3 danni da un'area d'effetto; nel corso della sessione di gioco, Kaylee si imbatte in un troll delle montagne che dichiara su di lei la chiamata "LINEA DI 3 ACIDO SPINTA". Riducendo totalmente il danno della chiamata, Kaylee non subirà alcun effetto dalle chiamate associate, in questo caso SPINTA e ACIDO, perciò dovrà dichiarare INEFFICACE).

Es. 2 – Shalimar, abile faccendiere, è in possesso del talento ELUDERE che gli garantisce riduzione di 1 danno da un'area d'effetto; nel corso della sessione di gioco, Shalimar si imbatte in un sanguinario demone di Jabir che dichiara su di lui la chiamata "CONO DI 2 FIAMMA DOLORE". Riducendo di 1 danno, Shalimar subisce parzialmente i danni della chiamata, subendo così anche gli effetti associati ad essa, ovvero "1 FIAMMA DOLORE", perciò non dovrà dichiarare nulla.



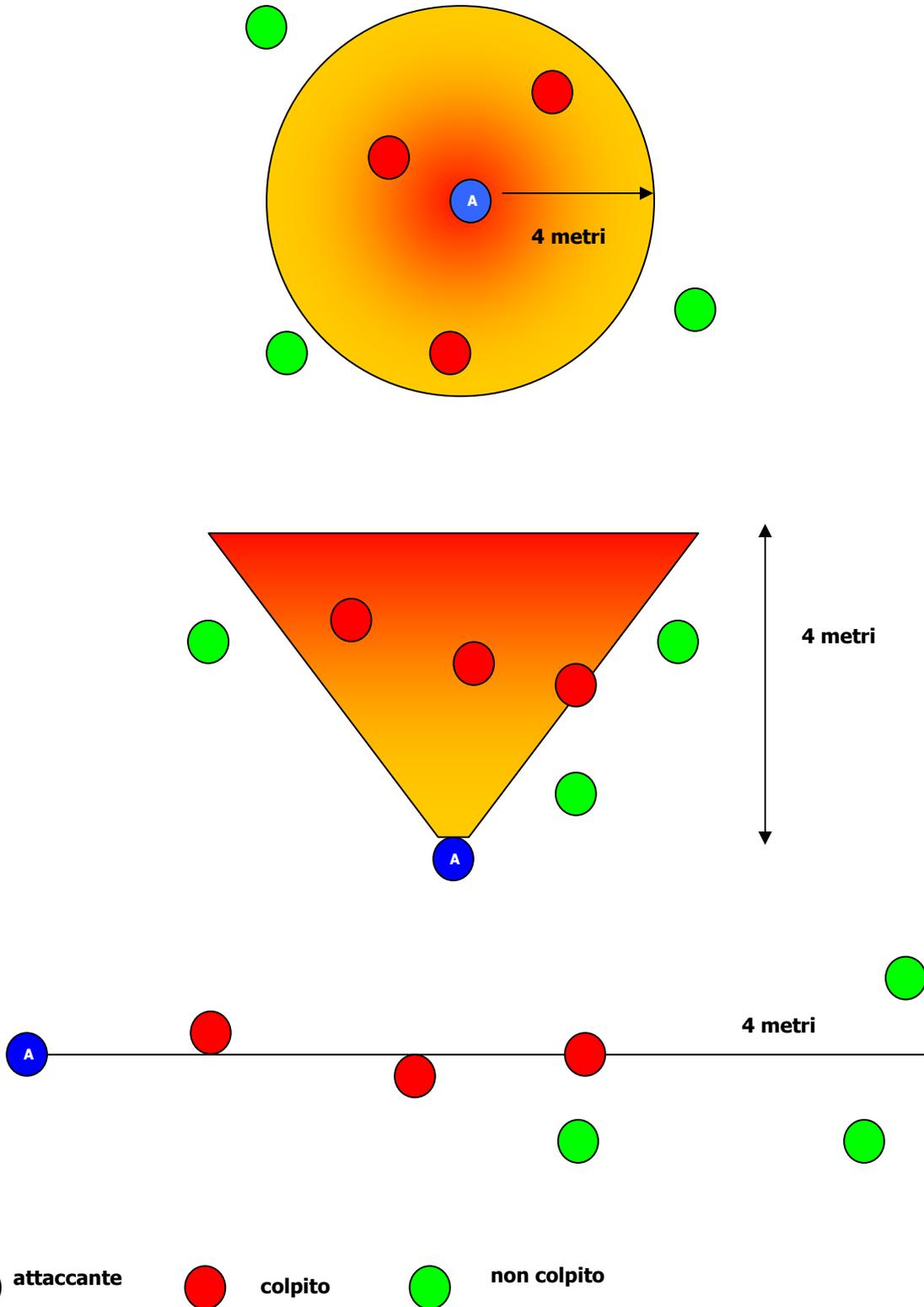
- **NASTRO ROSSO** legato a un arto: questo segnale indica che l'arto segnalato considerato a tutti gli effetti come uno scudo utilizzabile anche senza competenza (a eccezione del fatto che non si possono utilizzare i talenti di "stile Arma e Scudo").

2.2.8. CHIAMATE (SEGNALI) DI AREA

Alcuni attacchi colpiscono un bersaglio in un'area estesa e vengono indicati con le seguenti chiamate di area:

- **MASSA DI [chiamata]:** ogni personaggio in grado di udire la chiamata ne subisce gli effetti.
- **AREA DI [chiamata]:** il personaggio apre le braccia a 180° ed effettua la chiamata – ogni personaggio entro 4 m subisce gli effetti della chiamata associata ad AREA (es. un orrido spettro delle ombre scatena il suo terrificante potere oscuro, chiamando AREA DI PAURA – ogni creatura entro 4 m dallo spettro subisce gli effetti di PAURA). Chi effettua la chiamata è escluso dall'area.
- **CONO DI [chiamata]:** il personaggio apre le braccia a 90° ed effettua la chiamata – ogni personaggio compreso nell'area frontale dell'attaccante e **entro 4 m** da lui, subisce gli effetti della chiamata associata a CONO (es. un fiero mezzo-drago dalle scaglie smeraldine soffia vapori corrosivi dalle fauci, chiamando CONO DI 4 ACIDO – ogni creatura che si trova nello spazio delle braccia aperte dell'attaccante subisce 4 danni da acido).
- **LINEA DI [chiamata]:** il personaggio stende le braccia parallele in avanti ed effettua la chiamata – ogni personaggio compreso nella linea indicata dall'attaccante e **entro 4 m** da lui, subisce gli effetti della chiamata associata a LINEA (es. uno stregone elfo scuro invoca una saetta stregata e la scaglia tra le schiere nemiche, chiamando LINEA DI 4 FOLGORE – ogni creatura che si trova nella striscia delle braccia stese dell'attaccante subisce 4 danni da folgorazione).
- **(bersaglio singolo indicato) [chiamata]:** l'attaccante indica un bersaglio **singolo che si trovi al massimo a 4 m di distanza** e quindi dichiara la propria chiamata (es. un abominevole folletto scatena il suo potere fatato, indicando un bersaglio a 3 m di distanza e dichiarando MORTE – il bersaglio indicato dovrà subire gli effetti della chiamata).

Gestione delle chiamate ad area d'effetto





2.2.9. CHIAMATE DI ARBITRI E MASTER

I giocatori devono rivolgere massima attenzione alle chiamate speciali sfruttate da arbitri e master per gestire il gioco:

- **AGITE:** questa chiamata elimina gli effetti di COMA e CONGELA e fa riprendere il gioco.
- **AZIONE:** questa chiamata sancisce l'inizio di una sessione e permette ai giocatori di iniziare ad interagire con il contesto di gioco.
- **COMA:** questa chiamata impone ad ogni giocatore di stare fermo sul posto e chiudere gli occhi (solitamente viene usata per simulare la "comparsa" di particolari PNG nella scena di gioco).
- **CONGELA:** questa chiamata impone ad ogni giocatore di stare fermo sul posto.
- **INCANTESIMO FALLITO:** questa chiamata indica ad un incantatore che il suo tentativo di lanciare un sortilegio è fallito per qualche ragione.
- **SCIOGLI:** questa chiamata sancisce la fine di una sessione.
- **AMMONITO:** con questa chiamata un arbitro sanziona un'azione scorretta o un comportamento inappropriato di un giocatore (un giocatore ammonito riceve una penalità ai Punti Esperienza).
- **ESPULSO:** con questa chiamata un arbitro sanziona un giocatore che ha compiuto un atto che risulta esser del tutto avulso dallo spirito del gioco (es. un comportamento violento). Un giocatore espulso non può più partecipare alla sessione di gioco in corso e nemmeno alle sessioni future a meno che non gli venga comunicato altrimenti.

2.3. Oggetti e tesserini in gioco

Spesso i personaggi si trovano ad 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 ad essi con lacci.

In questa sezione si descriveranno le varie categorie di oggetti generalmente presenti in una sessione di GRV.

2.3.1. MONETE E GEMME

Le **monete** di gioco sono riproduzioni dei due coni, mentre le **gemme** sono riproduzioni di tre tinte diverse vidimate con appositi tesserini.

MONETE

IDRA O SOLDI D'ARGENTO: questa è la moneta maggiormente scambiata presso il volgo e nel mercato di beni minori.

SOVRANA O FALCONE D'ORO: vale 10 idre d'argento.

GEMME

ZIRCONE (gemma rossiccia): vale 20 idre d'argento.

AMBRA (gemma arancione): vale 50 idre d'argento.

ZAFFIRO (gemma azzurra): vale 100 idre d'argento.





2.3.2. I TESSERINI-OGGETTO

Alcuni oggetti sono solitamente corredati da un apposito tesserino oggetto, che ne riassume le caratteristiche significative.

Ogni tesserino oggetto deve essere SEMPRE associato alla propria riproduzione fisica.

Esulano da questa regola i prodotti alchemici da scagliare (per permettere a chi li utilizza di strappare il talloncino associato) e le armature NON indossate.

Nel caso venga RINVENUTO un tesserino oggetto:

- Se questo NON è associato a nessuna riproduzione fisica deve essere consegnato ad un arbitro.
- Se è associato alla propria riproduzione fisica si può interagire normalmente con esso.

Nel caso si voglia RUBARE un tesserino oggetto a qualcuno, questo è possibile solo e soltanto sottraendolo assieme alla relativa riproduzione fisica.

Gli oggetti lasciati FUORI GIOCO all'inizio di una giornata di gioco non possono essere presi per nessun motivo fino all'inizio della giornata di gioco successiva.

Allo stesso modo i tesserini oggetto portati IN GIOCO all'inizio della giornata o rinvenuti durante la medesima, non possono essere portati FUORI GIOCO.

I tesserini oggetto sono formati da 3 facce e ciascuna di queste riassume le seguenti informazioni:

- **Prima faccia "aspetto generale"**: la prima faccia descrive l'aspetto generale (categoria) dell'oggetto e in generale comprende tutti quei dettagli che emergono "a prima vista".
- **Seconda faccia "proprietà comuni"**: la seconda faccia descrive le proprietà che emergono da un primo esame dell'oggetto e che chiunque è in grado di comprendere senza particolari competenze. Un personaggio deve manipolare direttamente l'oggetto per esaminarlo (sobbarcandosi gli eventuali rischi che questo comporta).
- **Terza faccia "proprietà speciali"**: la terza faccia descrive le proprietà più segrete dell'oggetto, quali poteri soprannaturali, qualità occulte o qualunque caratteristica che solo personaggi in possesso di adeguate conoscenze (talenti di gioco) sono in grado di esaminare.

L'illustrazione che segue descrive le facce di un generico tesserino oggetto:



<h2 style="text-align: center;">FACCIA 1</h2> <p style="text-align: center;">(<u>sul fronte del tesserino</u>)</p> <p>La faccia presenta l'<u>aspetto generale</u> dell'oggetto (così come questo viene percepito dal personaggio con una rapida occhiata).</p>	se esami l'oggetto consulta la faccia 2 (F2)		F 1	
	<input type="checkbox"/> Arma - Danno: __	<input type="checkbox"/> Bacchetta		
	<input type="checkbox"/> Armatura - PF: _ / _	<input type="checkbox"/> O. meraviglioso		
	<input type="checkbox"/> Scudo	<input type="checkbox"/> Pergamena		
	<input type="checkbox"/> Sostanza	<input type="checkbox"/> Ordigno alchemico		
<input type="checkbox"/> Vegetale	<input type="checkbox"/> Altro: _____			

Questi talloncini rappresentano le "cariche" di un oggetto i cui usi sono limitati (es. una bacchetta o un ordigno alchemico). Dopo ogni utilizzo dell'oggetto deve esser rimosso un talloncino.

<h2 style="text-align: center;">FACCIA 2</h2> <p style="text-align: center;">(<u>sul retro del tesserino</u>)</p> <p>La faccia presenta le <u>proprietà comuni</u> dell'oggetto (così come questo vengono dedotte dal personaggio tramite un rapido esame dell'oggetto).</p>	EFFETTI IMPREVISTI		F 2
	Se possiedi il seguente requisito consulta la faccia nascosta: <input type="checkbox"/> Esaminare la magia <input type="checkbox"/> Talento: _____		<p>se ingerisci la sostanza consulta la faccia nascosta</p>
	_____ _____		

ATTENZIONE!!! – Questa sezione descrive gli eventuali effetti imprevisti che si verificano nel momento in cui si esamina l'oggetto.

Questa sezione descrive i requisiti che un personaggio deve possedere per poter condurre un esame approfondito dell'oggetto (ovvero per poter consultare le informazioni della **faccia 3**).

QUALITÀ COMUNI		F 2
Tipo: _____ Qualità: _____ Valore: _____		
Ordigno alchemico Tipo: _____ Effetti: _____		

Questa sezione descrive le qualità comuni più generiche dell'oggetto, come il tipo di oggetto, il suo effetto primario e il suo valore di mercato.

Questa sezione è riservata agli **ordigni alchemici** e ne descrive tipo ed effetti in gioco.

<h2 style="text-align: center;">FACCIA 3</h2> <p style="text-align: center;">(<u>sulla parte interna del tesserino</u>)</p> <p>La faccia presenta le <u>proprietà speciali</u> dell'oggetto (così come questo vengono dedotte dal personaggio tramite un esame scrupoloso dell'oggetto che richiede <u>conoscenze</u> specifiche).</p>	SOSTANZA Tipo: _____ Effetti dell'ingestione: _____		F 3
	QUALITÀ MAGICHE SPECIALI		
Bacchetta / Pergamena Incantesimo infuso: _____ Livello: ____ <input type="checkbox"/> Sci / <input type="checkbox"/> Sac / <input type="checkbox"/> Str Effetti: _____		F 3	
QUALITÀ / INDIZI SPECIALI _____ _____			

Questa sezione è riservata alle **sostanze** e ne descrive tipo e gli effetti che si hanno al momento dell'ingestione.

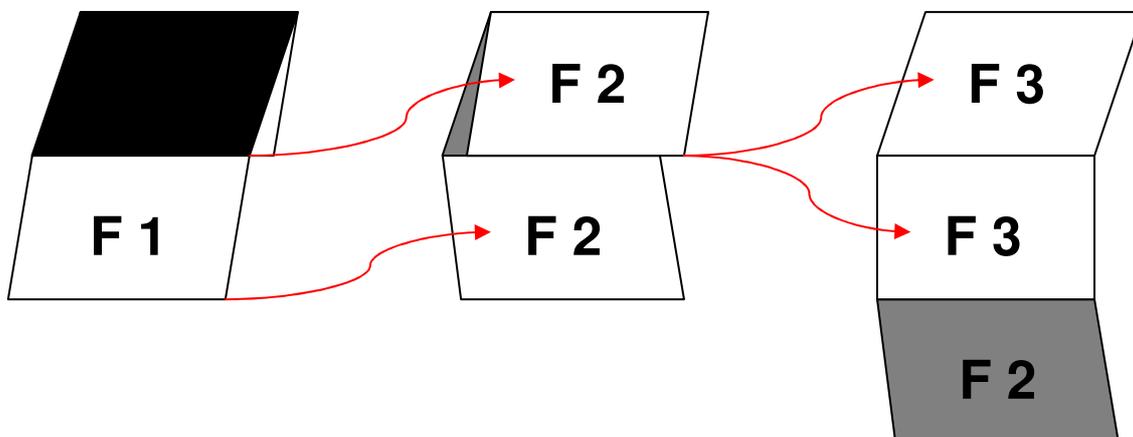
Questa sezione descrive le eventuali qualità magiche dell'oggetto.

Questa sezione è riservata agli oggetti in cui sono infusi incantesimi specifici (es. bacchette e pergamene).

Questa sezione descrive le qualità speciali dell'oggetto e gli eventuali indizi associati a questo.



SCHEMA DELLE FACCE DI UN TESSERINO OGGETTO



Sezioni assenti/barrate in un tesserino oggetto

Ogni faccia è composta da varie sezioni. Questi possono essere assenti/barrati oppure no. Se un riquadro **NON è assente/barrato**, significa che è "attivo" pertanto il PG dovrà tener conto di tutto ciò che vi è scritto.

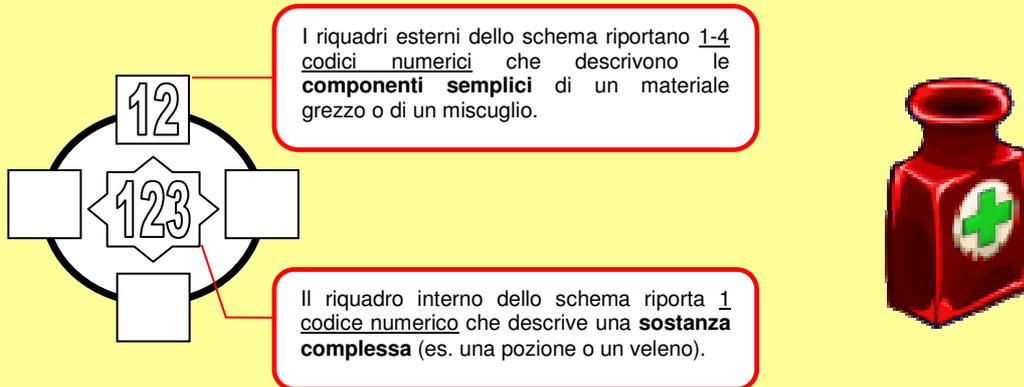
Consultare un tesserino-oggetto

Quando un personaggio trova in gioco un oggetto provvisto di tesserino e intende esaminarlo, deve procedere come segue:

- Se il personaggio vuole limitarsi ad osservare l'oggetto può solo consultare la **prima faccia**.
- Se il personaggio vuole esaminare l'oggetto (questo comporta interagire fisicamente con esso) deve quindi consultare la **seconda faccia**. L'esame preliminare dell'oggetto svela le sue proprietà comuni e il personaggio può quindi comunicarle ad altri e sfruttarle in gioco a sua discrezione. In questo caso il personaggio subisce immediatamente gli effetti imprevisti descritti nell'omonima sezione della seconda faccia. Da questo esame emerge anche il valore di mercato dell'oggetto.
- Se il personaggio vuole infine condurre un esame più approfondito dell'oggetto e possiede i requisiti (conoscenze/talenti) per farlo, deve quindi consultare la **terza faccia**. L'esame approfondito dell'oggetto svela le sue proprietà speciali e il personaggio può quindi comunicarle ad altri e sfruttarle in gioco a sua discrezione. La terza faccia deve esser consultata anche nel caso in cui il personaggio voglia ingerire una sostanza e in quel caso il personaggio subisce immediatamente gli effetti dell'ingestione descritti.

NOTA – I codici delle sostanze

L'esame delle sostanze avviene per mezzo di un apposito schema codificato riportato sulla seconda faccia del tesserino oggetto:



Solo i personaggi dotati di appositi talenti (es. Alchimia) possono portare con sé apposite tabelle che consentono loro di decifrare i codici numerici associati ad una sostanza e comprender così di cosa si tratta.

Guida alla creazione degli oggetti di gioco - Requisiti

I talenti di creazione permettono a un PG di cimentarsi nella creazione degli oggetti, per la quale valgono le seguenti regole generali.

Il PG deve possedere i seguenti requisiti:

- **Talento appropriato:** Il PG deve possedere il talento di creazione appropriato per l'oggetto che vuole creare o incantare.
- **Stampa dei tesserini:** Una volta acquistato il talento di creazione il PG troverà nel proprio modulo di scheda on-line i tesserini necessari alla creazione, che dovrà stampare per poter usufruire del talento in gioco.
- **Forgia o Laboratorio alchemico:** Se l'artigiano necessita di una forgia o di un laboratorio alchemico dovrà trovarne uno in gioco ed effettuare presso quel luogo la creazione.
- **Monete o Gemme:** Il PG deve possedere monete o gemme in quantità sufficiente a coprire il costo di creazione dell'oggetto.
- **Cartellini minerale/vegetale/feticcio:** Se la creazione lo richiede il PG deve possedere eventuali cartellini minerale/vegetale/feticcio necessari alla creazione dell'oggetto.
- **Rappresentazione fisica dell'oggetto:** Il PG deve disporre di un'adeguata rappresentazione fisica dell'oggetto che vuole creare (es. una bacchetta di legno con delle rune incise, una fiala piena di liquido potabile, ecc.).
- **Arnesi da artigiano:** Il PG deve disporre di una riproduzione fisica degli attrezzi che utilizzerà in gioco per rappresentare l'atto della creazione.
- **Penna e Tabella:** Il PG deve portare con sé la tabella di creazione e una penna per permettere a un arbitro di gioco di controllare i costi di creazione e vidimare il tesserino. La mancanza di questi elementi NON permetterà la creazione dell'oggetto.

Fasi di creazione di un oggetto in gioco

- Il PG simula per almeno 1 minuto le fasi di creazione dell'oggetto/i (scrittura sulle pergamene, miscelazione delle pozioni, intaglio delle bacchette, lustratura di talismani e armi, ecc.); si consiglia caldamente di coltivare al massimo il GDR in questo lasso di tempo. Se il PG smette di lavorare in questa fase, la creazione è rovinata ed è costretto a ricominciare nuovamente il processo.
- Se la creazione viene terminata con successo, il PG compila il tesserino in tutti i campi necessari (*vedi pagina 22*) – I tesserini (ad eccezione dei proiettili alchemici da scagliare) devono subito essere associati all'oggetto fisico che li rappresenta. Per questo si consiglia di portarsi laccetti o piccoli elastici.
- Nel primo momento utile dopo la creazione il PG dovrà raggiungere un arbitro premunendosi di:
 - Tesserino compilato associato alla riproduzione fisica dell'oggetto e penna per farlo vidimare
 - Tabella con costi di creazione da far controllare all'arbitro
 - Monete o gemme che coprano il costo di creazione dell'oggetto (le monete in eccesso verranno perse quindi procurarsi precedentemente la somma esatta sarà solo a vantaggio dei personaggi)
 - Eventuali cartellini minerale/vegetale/feticcio necessari alla creazione dell'oggetto

N.B.: se uno qualsiasi dei punti sopra citati non verrà scrupolosamente rispettato l'arbitro non vidimerà l'oggetto.

2.3.3. TESSERINI "SERRATURA / CHIAVE"

Talvolta i personaggi si imbattono in serrature o lucchetti chiusi; essi sono indicati da particolari **tesserini-serratura**. Un tesserino-serratura riporta due campi:

- **FORZA DI EFFRAZIONE:** questa parola indica il grado di talento Forza eccezionale che un singolo personaggio deve possedere per rimuovere la serratura forzandola. Un solo personaggio alla volta può tentare di forzare una serratura.
- **PAROLA IN CODICE (es. "Plutarchia"):** questa parola indica il tipo di chiave necessaria per aprire la serratura.



Tesserini-chiave: ogni chiave in gioco viene contrassegnata da un **tesserino-chiave**, che riporta una parola in codice (alla quale corrisponde quella nell'apposita serratura).





2.3.4. TESSERINI "FORGIA/LABORATORIO ALCHEMICO/CIRCOLO MISTICO"

Durante le sessioni di gioco i personaggi che possiedono talenti di artigianato possono coltivare il loro mestiere in luoghi particolarmente bene attrezzati allo scopo.

- **FORGE:** quando si trova un cartellino "Forgia attrezzata" per un personaggio in possesso del talento Armaiole è possibile creare oggetti rari.
- **LABORATORI ALCHEMICI:** i laboratori alchemici sono provvisti della complessa attrezzatura di cui necessitano gli eminenti cultori dell'arte sublime. Quando si trova un cartellino "Laboratorio alchemico" per un personaggio in possesso del talento Produzione alchemica o Creare armi da fuoco è possibile costruire oggetti rari.
- **CIRCOLO MISTICO:** quando si trova un cartellino "Circolo Mistico" per un personaggio in possesso dei talenti Creare oggetto meravigliosi e Creare vestigia da guerra è possibile incantare oggetti rari.

2.3.5. TIPI DI SOSTANZE

Le creazioni alchemiche che i PG possono incontrare in gioco o che possono produrre attraverso i relativi talenti si differenziano tra loro per modalità di utilizzo o somministrazione. Ogni creazione ha un particolare tipo, indicato nella sua descrizione e riportato nel tesserino di gioco, che ne indica e ne regola l'utilizzo: unica eccezione sono le sostanze correlate a chiamate ad area di effetto (AREA, LINEA o CONO), in quanto in questi casi l'utilizzo è limitato alla semplice dichiarazione della chiamata. Tali tipi sono:

- **VELENO:** Salvo determinati casi specifici ogni sostanza di tipo VELENO con il quale un personaggio può venire a interagire durante una sessione di gioco può essere assunta in due modi:
 - **Ingestione:** CHIUNQUE in possesso di un veleno (quindi della riproduzione fisica e del relativo tesserino) può assumerlo o tentare di farlo assumere a qualcun altro (*vedi paragrafo seguente*).
 - **Ferimento:** il PG deve essere in possesso di un tesserino sostanza. Può quindi dichiarare AVVELENARE ARMA e mimare di cospargere la sostanza sulla lama per 5 secondi. A questo punto il personaggio può aprire il tesserino sostanza: se il tesserino reca la dicitura *veleno* allora il personaggio potrà associare la chiamata recata dal tesserino al successivo PRIMO colpo inferto da quell'arma, altrimenti l'utilizzo di quella sostanza andrà sprecato.
- **DROGA o MEDICAMENTO:** tali sostanze possono essere usate a contatto, ovvero toccando il bersaglio della chiamata e dichiarando l'effetto di gioco indicato nel cartellino.
- **PROIETTILE:** tali sostanze devono essere simulate tramite un relativo oggetto in gioco adatto a essere lanciato. Il PG dichiara la chiamata associata alla sostanza nel momento del lancio del proiettile; questa azione segue tutte le regole sull'attacco con armi da lancio, ma non vi si possono applicare talenti.

2.3.6. ASSUNZIONE DI SOSTANZE TRAMITE INGESTIONE

Per prima cosa **SI EVITI DI INGERIRE REALMENTE** le sostanze con le quali si può interagire durante le sessioni GRV, ma ci si limiti a mimare di farlo.

Qualunque sostanza può essere assunta tramite ingestione solo e soltanto quando la casella appropriata presente nella seconda faccia del tesserino associato non è barrata (*vedi il paragrafo sui tesserini oggetto a pagina 21*).



Se si intende assumere personalmente la sostanza non si deve far altro che mimarne il gesto e consultare la terza faccia del tesserino.

Se si vuole mettere la sostanza da qualche parte, versarla in un altro recipiente o miscelarla con altre si dovrà associare il tesserino di questa al nuovo oggetto, tenendo tuttavia di conto di alcune regole legate soprattutto al buon senso:

- Evitare di mischiare realmente sostanze differenti, questo perché qualcuno potrebbe effettivamente ingerirle, specie se quello che si va a correggere è un bicchiere di acqua o di vino. La presenza della sostanza sarà indicata dal tesserino quindi non c'è alcun motivo di rischiare di nuocere veramente a qualcuno.
- Di norma, salvo dove specificato diversamente, ogni tesserino sostanza rappresenta una sola dose di questa, i cui effetti sono validi su di un singolo individuo, ovvero con una dose di *Estratto Piè di demonio* è possibile avvelenare un calice di vino destinato ad una persona, ma non si spera con la medesima quantità di veleno di intossicare una botte destinata ad un battaglione di soldati.
- Il tesserino sostanza va associato "effettivamente" al nuovo oggetto (usando elastici o laccetti per farlo) e MAI consegnato dopo a chi ha ingerito la sostanza, questo perché qualcuno potrebbe sempre essere in grado di analizzarla e scoprirne le caratteristiche.

In aggiunta è possibile somministrare una sostanza a personaggi che si trovano nei seguenti status: *morente*, *svenuto* e *addormentato*. Per far questo c'è tuttavia bisogno di un po' più di attenzione, per cui l'azione richiede 5 secondi di tempo in cui si deve mimarne l'atto.

Non è possibile somministrare con la forza una sostanza ad un personaggio cosciente (ovvero non sotto gli effetti degli status sopracitati).

2.4. Utilizzo della magia in gioco

2.4.1. LANCIO DI UN INCANTESIMO IN GIOCO

Di seguito si riepilogano le azioni di gioco necessarie per lanciare un incantesimo:

- L'incantatore deve stare immobile (a meno che non possenga il talento Lancio in movimento).
- L'incantatore deve tenere una mano levata al cielo e con essa non può impugnare nessun oggetto.
- L'incantatore deve pronunciare con voce ben udibile (senza riferimenti scritti) la formula verbale dell'incantesimo.
- L'incantatore dichiara gli effetti dell'incantesimo con le apposite chiamate/segnali (qualora non specificato nel descrittore, una volta terminata la formula l'incantatore può attendere **5 secondi**, durante i quali può muoversi liberamente, e quindi dichiarare l'effetto dell'incantesimo).

NOTA BENE: Qualora sia evidente che il bersaglio dell'incantesimo non ha udito la chiamata di gioco, l'incantatore può ripetere una singola volta la stessa chiamata sul medesimo bersaglio (si ricorda che talvolta le situazioni di gioco rendono difficoltoso l'ascolto delle chiamate di gioco, si pensi ad esempio ad un PNG che sta indossando una maschera completa).

2.4.2. LANCIO DI UN INCANTESIMO INNATO

In alcuni casi un personaggio è in grado di lanciare un incantesimo senza sottostare alle regole appena descritte. Se è in grado di lanciare incantesimi innati sarà sufficiente:



- tenere una mano levata al cielo e con essa non può impugnare nessun oggetto;
- pronunciare con voce ben udibile il nome dell'incantesimo;
- dichiarare gli effetti dell'incantesimo con le apposite chiamate/segnali (qualora non specificato nel descrittore, una volta pronunciato il nome dell'incantesimo l'incantatore può attendere 5 secondi, durante i quali può muoversi liberamente, e quindi dichiarare l'effetto dell'incantesimo).

NOTA BENE: Qualora sia evidente che il bersaglio dell'incantesimo non ha udito la chiamata di gioco, l'incantatore può ripetere una singola volta la stessa chiamata sul medesimo bersaglio (si ricorda che talvolta le situazioni di gioco rendono difficoltoso l'ascolto delle chiamate di gioco, si pensi ad esempio ad un PNG che sta indossando una maschera completa).

2.4.3. FALLIMENTO DI UN INCANTESIMO

Un incantatore fallisce il lancio in uno dei casi che seguono:

- L'incantatore infrange una qualunque regola del lancio degli incantesimi.
- L'incantatore riceve un danno ai propri PF (a meno che non posseda il talento Concentrazione ferrea).
- Mentre pronuncia la formula l'incantatore subisce un qualsiasi effetto che limiti il movimento (es. INTRALCIA), la capacità di parlare (es. PARALISI) o di vedere (es. ACCECA).
- L'incantatore si muove mentre formula l'incantesimo (a meno che non posseda il talento Lancio in movimento).

Per gli incantesimi innati invece vale solo il primo punto.

2.4.4. UTILIZZO DELLE PERGAMENE

Soltanto un mistico è in grado di utilizzare una pergamena.

Semplicemente l'incantatore impugna la pergamena e chiama ad alta voce il nome dell'incantesimo usato, quindi sfrutta l'incantesimo come indicato nel suo descrittore.
Infine l'incantatore strappa il foglio della pergamena.

Ogni qualvolta un PG lancia un incantesimo SENZA pronunciarne la formula (usando incantesimi innati, , pergamene, poteri del circolo, ecc...) deve attendere che trascorrono ALMENO 5 SECONDI prima di poter nuovamente lanciare un incantesimo SENZA pronunciarne la formula.

2.5. Altre situazioni particolari in gioco

2.5.1. PERQUISIZIONE/SACCHIEGGIO

Un PG può perquisire una creatura (morta, svenuta o consenziente) semplicemente mimando di frugarla per 15 secondi (evitando di frugare realmente all'interno di scarselle, tasche o borse).

Se un personaggio intende effettuare una perquisizione di un soggetto deve far quanto segue:

- Poggiare le mani sul soggetto.



- Dichiarare PERQUISIZIONE.
- Attendere **15 secondi** (mimando l'atto della perquisizione).

Risultato: il soggetto perquisito deve mostrare tutti gli oggetti indossati o serbati in borse e indumenti (tesserinati e non). Gli unici oggetti esclusi sono quelli nascosti in recipienti "occultati" di vario genere e opportunamente cartellinati (es. borse con doppio fondo, manufatti con vani segreti, etc). Il soggetto perquisito deve inoltre dichiarare tutti gli eventuali tratti fisici peculiari (es. le mutazioni demoniache di un cambion), tatuaggi e cicatrici.

Non è possibile nascondere oggetti nel corpo (tra i capelli, in bocca, etc) o ingoiarli.

2.5.2. TRASPORTARE UN PERSONAGGIO INCAPACITATO

Un personaggio può sempre trasportare un compagno di taglia affine alla sua (ad esempio un ferito o un morente). Il personaggio trasportato appoggia un braccio sulle spalle dell'altro e si muove con lui, camminando a capo chino (non si può correre mentre si trasporta qualcuno).

2.5.3. FURTO DI OGGETTI INCUSTODITI

Un personaggio può sempre rubare oggetti di gioco lasciati incustoditi. In ogni caso, il ladro è tenuto a trattare tali oggetti con il massimo riguardo e a restituirli al legittimo proprietario a fine sessione (trattenendo eventualmente il solo tesserino di gioco).

Scenografie: durante gli eventi di gioco i personaggi si troveranno ad interagire con numerosi oggetti di scenografia, come ad esempio calici, candelabri, standardi e mobilia di vario genere. Tali oggetti hanno lo scopo di migliorare la qualità delle ambientazioni di gioco, ma non possiedono alcun valore monetario nell'ambientazione di Whanel (fatta eccezione per gli oggetti accompagnati dagli appositi tesserini oggetto), pertanto il furto di tali oggetti, che comunque non comporterebbe nessun vantaggio per il ladro, è sconsigliato al fine di non creare problemi di "recupero oggetti" allo staff organizzativo.

2.5.4. FRUSTATE

Quando un personaggio mima di infliggere colpi di sferza, con ogni frustata dichiara la chiamata **1 DOLORE**.