

REGOLAMENTO BASE PER IL GRV

(versione 4.0)



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 dimenticare 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 la vostra esperienza piatta e incolore! Per contro cercate di "vivere" davvero questa passione e presto potrete dire di amarla davvero...



Sommario

1. LA SESSIONE DI GRV	3
1.1. Struttura di una sessione di GRV.....	3
1.2. Personaggi giocanti (PG) e personaggi non giocanti (PNG).....	3
1.3. Narratori e arbitri.....	3
1.4. Area di gioco	3
2. IL SISTEMA DI GIOCO	4
2.1. Concetti di base.....	4
2.1.1. Combattimento a distanza.....	4
2.1.2. Combattimento in mischia.....	4
2.1.3. Combattimento e riposo	6
2.1.4. Status fisico di un personaggio	6
2.1.5. Morte e resurrezione	7
2.1.6. Armature e scudi.....	7
2.1.7. Oggetti meravigliosi	9
2.1.8. Abbigliamento inadeguato.....	9
2.1.9. Cosa sono chiamate e segnali	9
2.1.10. Chiamate di danno	10
2.1.11. Chiamate di arma.....	10
2.1.12. Chiamate speciali	10
2.1.13. Segnali di gioco	13
2.1.14. Contro-chiamate	13
2.1.15. Chiamate (segnali) di area.....	14
2.1.16. Chiamate di arbitri e narratori	16
2.2. Oggetti e tesserini in gioco.....	16
2.2.1. Monete e gemme	16
2.2.2. I tesserini oggetto	17
2.2.3. I tesserini indizio e i tesserini trappola.....	18
2.2.4. Tesserini serratura.....	20
2.2.5. Tesserini ambientali	20
2.2.6. Creazioni di base	22
2.2.7. Pergamene	22
2.2.8. Minerali, vegetali e feticci	23
2.3. Utilizzo della magia in gioco	23
2.3.1. Lancio di un incantesimo in gioco	23
2.3.2. Lancio di un incantesimo innato	24
2.3.3. Fallimento di un incantesimo	24
2.4. Altre situazioni particolari in gioco	24
2.4.1. Perquisizione/Saccheggio	24
2.4.2. Furto di oggetti incustoditi.....	25
2.4.3. Status di legato	25



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 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 la sessione viene interrotto per la pausa notturna.
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. Narratori e arbitri

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

I **narratori** 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 narratore 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.

Narratori 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.



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 o vetroresina (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 esser 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.
- Le armi da tiro non possono esser 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:

- L'arma non deve presentare punte o sporgenze pericolose.
- 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. Per maggiori informazioni contattare lo staff.



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 essere 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 a una mano	20-110	2
Arma a due mani	111-210	4
Arma da lancio	10-30	2
Arma da tiro	---	4
Armi da fuoco - pistole	30-80	Speciale
Armi da fuoco - fucili	80+	Speciale

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. **Il DCM dell'arma a una mano scende a 1 se il PG utilizza uno scudo o una seconda arma, mentre quello dell'arma a due mani scende a 3 se il PG indossa un'armatura media o pesante.**

Descrizione delle categorie di armi:

- **Arma 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 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 sputafuoco 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. Il PG può sparare con l'arma e utilizzare la chiamata ad essa correlata a volontà: il colpo si considera sparato ogni qualvolta il fulminante/innesco/fulmicotone esplode correttamente, quindi non si può dichiarare la chiamata se il colpo fa cilecca. Non si può avere caricata una fila composta da più di un fulminante. *(Per ulteriori delucidazioni chiedere allo staff 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. Combattimento e riposo

Alcune delle capacità dei PG possono essere utilizzate un numero limitato di volte durante il combattimento (indicato dalla Frequenza del talento) e vengono recuperate dopo un periodo di riposo. Per poter riposare un PG non deve utilizzare alcuno dei suoi talenti, né correre, né ricevere una chiamata ostile per 5 minuti consecutivi: se questo accade l'azione di riposo termina e il conteggio deve iniziare nuovamente da capo. Gli effetti che hanno durata a combattimento (ad esempio BONUS o MALUS) hanno termine a fine riposo o se non sono presenti minacce palesi.

2.1.4. 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 delle quote separate, ricordatevi solo quelle totali.

Esempio: il valoroso alchimista Pedro 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. In seguito potrà aumentare questa quota. Il PG inizia sempre ogni giornata di gioco alla quota massima di PF.

PF ridotti a 0: se i punti ferita del personaggio vengono ridotti a 0 a seguito dei danni subiti il personaggio diviene **morente**.

Status di morente: un PG morente deve sdraiarsi a terra immobile e in silenzio (potendo comunque spostarsi, se rischia di essere 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**

Svenuto: Un PG che subisce una quantità di chiamate STORDENTE pari alla sua quota di PF attuale diviene **svenuto**. In ogni caso, i colpi stordenti subiti (ma non sufficienti a tramortire un soggetto) si recuperano sempre dopo 1 minuto. 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 1 minuto**.



2.1.5. Morte e resurrezione

La morte estingue ogni ardore. La morte trascende ogni speranza. La morte giunge per l'infante così come per il venerando. La morte arriva per tutti.

I perigli della Scacchiera impongono un pesante fardello su chi vive oltre i confini del vecchio mondo e talvolta un singolo passo falso può significare il trapasso. Alla maggior parte dei defunti non resta che languire in una fredda fossa o marcire in qualche luogo sperduto... solo a pochi è offerta una seconda possibilità. Si narra che l'enigmatica **Camarilla degli Esoteri** possa ricondurre l'anima di un morto nelle proprie vestigia terrene dietro versamento di un peculiare 'pegno'. Pochi hanno assistito in prima persona a questo rito che richiede un misterioso recipiente, detto Subisso. Nella maggior parte dei casi è il defunto stesso a offrire il pegno, serbato all'interno di un sacchetto che ciascun individuo reca con sé. In altri casi sono i consanguinei o i gregari del morto a pagare in sua vece. Più raramente gli Esoteri concedono mezzi per affrancarsi da quel tributo.

Quello che è certo è che la cessione del pegno tende a logorare l'anima di chi lo versa e questo alla fine può produrre conseguenze irreparabili. Simili 'cicatrici' a volte affiorano nel corpo, in altri casi nella psiche, altre volte ancora nella sorte del soggetto. Quando uno spirito è lacero al punto d'aver smarrito la propria integrità, la morte per molti appare come una scelta ben più clemente!

Spunti di gioco:

- L'unico mezzo conosciuto per resuscitare è il Subisso degli Esoteri. In pratica si tratta di un recipiente dentro di cui dovrà esser versato un pegno simbolico (**NB.** I dettagli del rito e la disponibilità del Subisso saranno rivelati durante il gioco).
- In genere è il defunto a dover offrire il pegno ma le arti degli Esoteri possono concedere a un gregario di farlo in sua vece o persino consentirgli di evitare il versamento.
- Chi versa il pegno deve poi estrarre qualcosa dall'interno del Subisso (**NB.** Nel caso sia il defunto a versare il pegno, sarà necessario porre la sua mano all'interno del Subisso).
- Il personaggio può SEMPRE decidere di non esser resuscitato e nulla può obbligarlo a ritornare in vita se si oppone a questo.
- Il personaggio dimentica tutti gli avvenimenti fino a un'ora prima del decesso.

2.1.6. 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:

- | | |
|-----------|--------------------|
| • Testa | • Braccio (x2) |
| • Petto | • Avambraccio (x2) |
| • Ventre | • Cosce (x2) |
| • Schiena | • Stinchi (x2) |
| • Lombi | |

In aggiunta a queste locazioni gli arbitri si riservano di aggiungere punti armatura per elementi aggiuntivi particolarmente di spicco come spillacci, cubitiere, guanti d'arme o ginocchiere.



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 borchciata, stoffa borchciata	3
Cat. 2: Plastazoto, foam, lattice	3
Cat. 3: Cotta di maglia in alluminio e PVC	5
Cat. 4: Cuoio, resina	6
Cat. 5: Cotta di maglia pesante	9
Cat. 6: Piastre di metallo	10

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.**

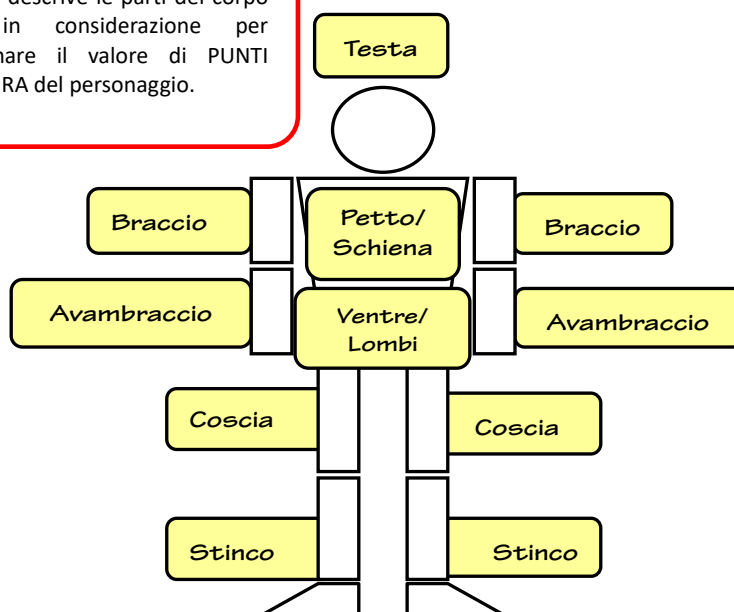
Una volta conteggiato il totale dei **PA** di un personaggio si determina la categoria dell'armatura come segue:

Valore PA raggiunto	Categoria di armatura	Bonus ai PF
<15	nessuna	nessuno
>=15 e <25	Armatura Leggera	+1
>=25 e <35	Armatura Leggera	+2
>=35 e <45	Armatura Media	+3
>=45 e <55	Armatura Media	+4
>=55 e <65	Armatura Pesante	+5
>=65	Armatura Pesante	+6

Competenza nelle armature: Un PG deve possedere il talento di competenza adatto per ricevere i bonus ai PF adatti alla sua categoria di armatura.



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





Scudi e brocchieri: Nel gioco esistono 3 categorie di scudi:

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

Valgono le seguenti regole generali per gli scudi in gioco:

- Non è MAI possibile sfruttare lo scudo per colpire in mischia
- Non è MAI possibile imbracciare due scudi
- Il brocchiere (buckler) non è considerato uno scudo per l'utilizzo dei talenti e per il DCM.

NOTA - Check di armi, armature e scudi

Prima di ogni sessione il PG che si presenti con armi, armature o scudi non ancora approvati è tenuto a recarsi da un membro dello staff arbitrale per verificare la sicurezza. Gli arbitri si riservano il diritto di vietare l'utilizzo di tutto ciò che non verrà considerato idoneo.

2.1.7. 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 dell'Apotecario e un Anello dell'Apotecario.

2.1.8. 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.

2.1.9. 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. 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.

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



2.1.10. Chiamate di danno

Le più ricorrenti chiamate di gioco sono quelle che esprimono un danno inflitto a 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 a interpretarlo in modo appropriato, evitando quindi di incassare un brutale fendente di spada o una devastante fiammata mistica senza batter ciglio.

2.1.11. Chiamate di arma

- **ACIDO, FIAMMA, FOLGORE, GELO:** questi attacchi sono pervasi di selvaggia energia elementale di qualche genere.
- **ARTEFATTO:** 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 che includono ARTEFATTO.
- **BEVISANGUE:** all'utilizzo di questa chiamata si riceve una chiamata CURA pari al danno 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.
- **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 a questa chiamata NON può essere contro-chiamato EVITA.
- **DIVINO:** questi attacchi sono pervasi 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 Whanel.
- **MAGICO:** questi attacchi sono pervasi di potere magico e possono pertanto lacerare l'essenza di molte creature incantate.
- **STORDENTE:** un personaggio che vuole infliggere danni non letali (per tramortire un avversario) deve SOSTITUIRE le sue chiamate di danno con STORDENTE. 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.

2.1.12. Chiamate speciali

- **ACCECA:** questa chiamata rende cieco il bersaglio – il giocatore deve guardarsi i piedi per 5 secondi e non può combattere, correre o utilizzare chiamate a bersaglio.
- **BONUS [DESCRIZIONE EFFETTO] [DURATA]:** questa chiamata conferisce particolari potenziamenti 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 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). Ogni BONUS ha una durata specificata nella chiamata associata: se la durata non è specificata, si intende che la durata sia “fino alla fine del combattimento”.

- **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.
- **CHARME:** la vittima dell'effetto per un minuto non può nuocere in alcun modo al dichiarante della chiamata. L'effetto della chiamata ha termine se il dichiarante dello CHARME nuoce alla vittima dell'effetto.
- **COLPO DI GRAZIA:** questa chiamata può essere effettuata da chiunque. Questa chiamata sostituisce tutte le altre e include 1 danno. Il PG deve simulare per 5 secondi di finire un bersaglio morente utilizzando un'arma e quindi dichiarare la chiamata; se il PG usa un'arma a distanza deve comunque essere a contatto con il bersaglio. Un PG che subisce questa chiamata mentre si trova nello status di MORENTE diviene DEFUNTO.
- **CURA:** questa chiamata indica un'infusione di vitale energia, che permette di recuperare PF della quantità indicata. Non è possibile superare il massimale dei PF.
- **DEBOLEZZA:** per il minuto successivo il PG non può dichiarare più di un danno in alcun modo.
- **DOMINIO:** questa chiamata irretisce la mente del bersaglio per un minuto – il giocatore, catatonico e 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. Un personaggio dominato non è in grado di parlare, scrivere, lanciare incantesimi o utilizzare abilità speciali.

- **DISARMA:** questa chiamata spezza le difese del personaggio. Il colpo con cui si dichiara la chiamata deve andare a colpire l'arma o il braccio che sostiene e se esso va a segno il possessore deve lasciare inerte il braccio lungo il corpo per 5 secondi e non può usare l'arma in alcun modo. Se si subisce questa chiamata associata a un'area d'effetto allora si può scegliere su quale arto subire l'effetto.
- **DOLORE:** il bersaglio della chiamata può solo parare i colpi e non correre per 5 secondi, simulando una forte sofferenza fisica.
- **ESAMINARE FERITE:** un personaggio soggetto alla chiamata ESAMINARE FERITE deve dichiarare i PF residui e ogni chiamata attualmente attiva su di lui. Se si subisce questa chiamata da morti, si dovranno invece specificare le cause del decesso.
- **GUARIGIONE:** il bersaglio vivente viene riportato alla sua quota massima di PF e viene curato da ogni effetto di KO, SANGUINA e VELENO.
- **INTRALCIA:** il personaggio deve rimanere sul posto in ginocchio per 5 secondi, ma è comunque in grado di attaccare e difendersi. La chiamata ha effetto anche se il bersaglio è colpito sullo scudo o sull'arma.
- **KO:** questa chiamata tramortisce sul colpo una creatura – il bersaglio diviene subito SVENUTO.
- **MALUS [DESCRIZIONE EFFETTO] [DURATA]:** questa chiamata conferisce particolari effetti negativi a chi la riceve. Colui che la effettua deve indicarne la durata e gli effetti. Un personaggio può avere attiva su di sé UNA SOLA CHIAMATA MALUS. Se invece ne riceve più di una, subisce sempre gli effetti dell'ultima chiamata ricevuta. Effetti ai danni derivanti da questa chiamata ignorano i limiti del DCM (vedi pag. 5). Ogni MALUS ha una durata specificata nella chiamata associata: se la durata non è specificata, si intende che la durata sia “fino alla fine del combattimento”.



- **MORALE:** il PG riceve un utilizzo aggiuntivo di un talento che abbia una frequenza di una volta a combattimento da utilizzare nel minuto successivo. Un PG non può usufruire degli effetti di questa chiamata più di una volta per combattimento.
- **MORTE:** Il bersaglio crolla a terra con 0 PF e diviene immediatamente *morente*. Un personaggio può sempre effettuare questa chiamata su se stesso con un'arma adeguata.
- **ODIO:** Per 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 rabbia. Il personaggio non può utilizzare abilità speciali e non può difendersi se sotto l'effetto di ODIO.
- **PARALISI:** il bersaglio deve stare bloccato sul posto e in silenzio per 5 secondi (cadendo a terra nel caso divenga *morente*).
- **PAURA:** per 5 secondi il bersaglio deve mantenere una distanza superiore a 4 metri dal dichiarante della chiamata e non può attaccarlo in alcun modo.
- **PERPETUA:** la chiamata PERPETUA è sempre associata ad un'altra chiamata; la durata di quest'ultima si trasforma da 5 secondi a un minuto.
- **POSSESSIONE:** Il bersaglio della chiamata per tutto il minuto successivo deve eseguire TUTTO ciò che gli viene ordinato.
- **RICHIAMO:** Il giocatore deve muoversi verso la fonte della chiamata per 5 secondi nel modo più diretto possibile e rimanere adiacente ad essa fino al termine della chiamata. Il personaggio non può essere trattenuto in alcun modo.
- **RIMUOVI [...]:** viene associata a un'altra chiamata, ponendo immediatamente termine ad essa.
- **SANGUINA:** questa chiamata deve essere associata a un danno; chi la riceve subisce quel danno ogni 5 secondi per un minuto, finché il PG non diviene *morente* o finché non riceve una chiamata CURA.
- **SCHIANTO:** questa chiamata porta il bersaglio a 0 PF. Se il colpo viene parato con uno scudo o un'arma, quest'ultimo subisce la chiamata SPACCA e i PF del personaggio vengono comunque portati a 0 anche se dichiara INEFFICACE a SPACCA. Non si può controchiamare EVITA alla chiamata SCHIANTO.
- **SILENZIO:** per 5 secondi il PG non può parlare e non può utilizzare talenti che richiedono una formula verbale.
- **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 il possessore non può usare l'oggetto rotto fintanto che non viene riparato ed è obbligato a lasciarlo a terra (qualora questo non fosse possibile, subirà gli effetti dei colpi ricevuti sullo scudo come se non lo stesse imbracciando). Se si subisce questa chiamata associata ad un'area d'effetto allora si può scegliere su quale arma (o scudo) impugnata subire l'effetto.
- **SPINTA:** Il giocatore deve fare cinque passi indietro allontanandosi dalla fonte della chiamata. La chiamata ha effetto anche se il bersaglio è colpito sullo scudo o sull'arma. Il personaggio non può essere trattenuto in alcun modo.
- **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 di dichiarare la cura, il personaggio trattato deve nuovamente iniziare il conteggio da dove lo aveva interrotto.
- **VELENO:** chi subisce questa chiamata deve chiamare INEFFICACE alle chiamate CURA per un minuto (questo include le cure derivanti dalla chiamata BEVISANGUE).

Gli effetti delle chiamate 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 o EVITA.



2.1.13. 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).

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

- Si parla ad alta voce (è possibile solamente bisbigliare); questo comprende recitare la formula di un incantesimo
- 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, lanciare incantesimi né interagire con persone o oggetti.

In ogni caso il personaggio vede e sente normalmente ciò che succede accanto a lui.

2.1.14. Contro-chiamate

Le contro-chiamate (o risposte a chiamate) sono dichiarazioni pronunciate 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, purché non includa ARTEFATTO.

Possiamo distinguere tre differenti casi di uso di una controchiamata (i seguenti esempi valgono sia per la chiamata INEFFICACE che per la chiamata EVITA):

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

Es.: il personaggio Stragov, erudito sacerdote, è immune alla chiamata ODIO; nel corso della sessione di gioco Stragov si imbatte in un malvagio incantatore che dichiara su di lui la chiamata ODIO, Stragov 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 Scarlett, scaltra avventuriera, è in possesso del talento che gli garantisce immunità alla chiamata VELENO; nel corso della sessione di gioco Scarlett si imbatte in un letale sicario che dichiara su di lei la chiamata 3 ACIDO VELENO, Scarlett essendo immune soltanto alla chiamata VELENO dovrà dichiarare INEFFICACE VELENO, subendo però gli effetti della chiamata ACIDO 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 - Diego, agile combattente, possiede il talento che gli garantisce riduzione di 3 danni da un'area d'effetto; nel corso della sessione di gioco, Diego si imbatte in un troll delle montagne che dichiara su di lui la chiamata CONO DI 3 ACIDO SPINTA. Riducendo totalmente il danno della chiamata, Diego non subirà alcun effetto dalle chiamate associate, in questo caso SPINTA e ACIDO, perciò dovrà dichiarare INEFFICACE).

Es. 2 - Raul, 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, Raul si imbatte in un sanguinario demone di Jabir che dichiara su di lui la chiamata "CONO DI 2 FIAMMA DOLORE". Riducendo di 1 danno, Raul subisce parzialmente i danni della chiamata, subendo così anche gli effetti associati ad essa, ovvero "1 FIAMMA DOLORE", perciò non dovrà dichiarare nulla.

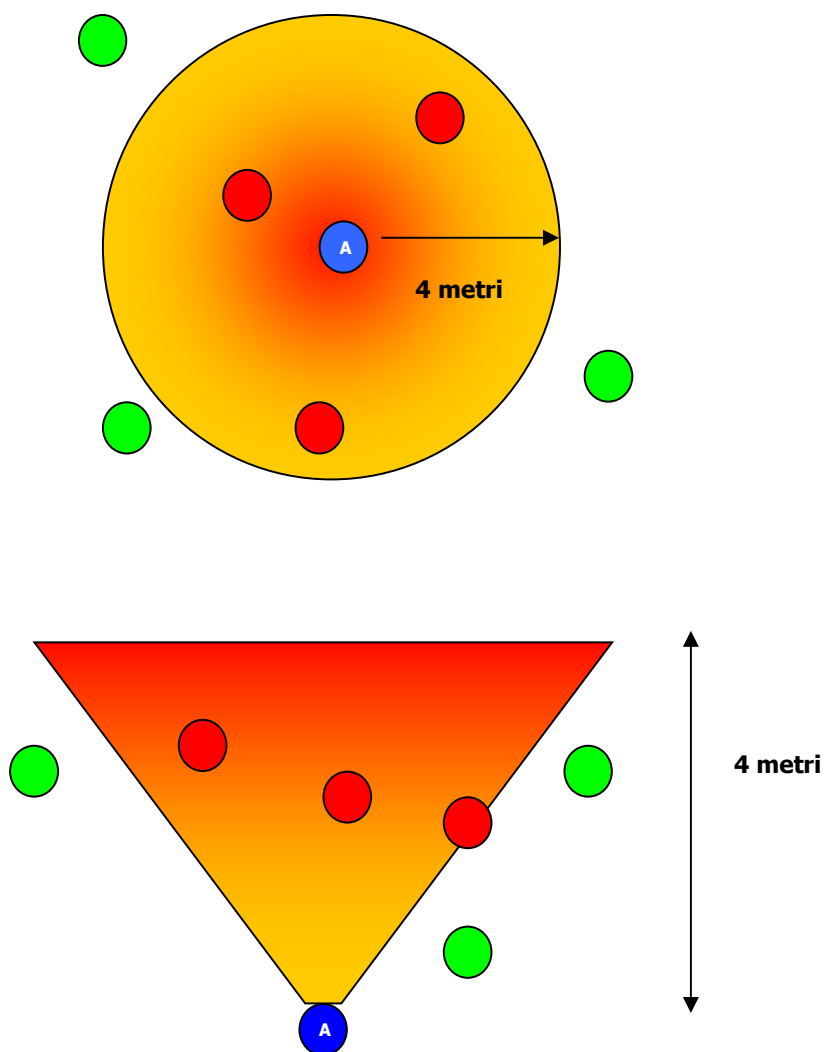
2.1.15. Chiamate (segnali) di area

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).
- **(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



attaccante



colpito



non colpito



2.1.16. Chiamate di arbitri e narratori

I giocatori devono rivolgere massima attenzione alle chiamate speciali sfruttate da arbitri e narratori 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. Un PG può usare questa chiamata se una situazione di emergenza lo richieda, ma l'uso improprio verrà sanzionato.
- **INCANTESIMO FALLITO:** questa chiamata indica a un incantatore che il suo tentativo di lanciare un sortilegio è fallito per qualche ragione. I punti poteri spesi per l'incantesimo vengono persi fino alla fine del combattimento come se fossero stati usati.
- **SCIUGLI:** 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. Questa chiamata ha valenza di richiamo verbale; alla terza sanzione nello stesso evento il giocatore sarà sospeso temporaneamente dal gioco.
- **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.

2.2. Oggetti e tesserini in gioco

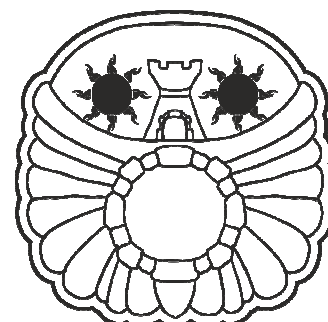
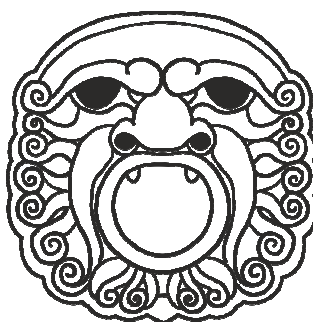
Spesso i personaggi si trovano a interagire con una vastissima gamma di oggetti nell'ambiente di gioco: armi, corazze, manufatti magici, documenti, sostanze esotiche, ecc. Molti di questi oggetti sono contraddistinti da speciali qualità/proprietà ed esse vengono espresse da appositi tesserini attaccati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

2.2.1. Monete e gemme

Il conio corrente in gioco è rappresentato da due tipi di monete e un tipo di gemma.

La moneta più diffusa nella Scacchiera è la **bifora**, moneta caratteristica formata da due facce in cui il foro centrale rappresenta la bocca di un troll (risolto negativo) oppure uno dei celebri "pozzi" (risolto positivo). Della bifora, universalmente accettata in ogni Vico o Casella, esistono due varianti principali in base al materiale che la compone: "**elettra**" (rame) e "**ferrata**" (ferro freddo). **Una ferrata vale 10 elettre.**

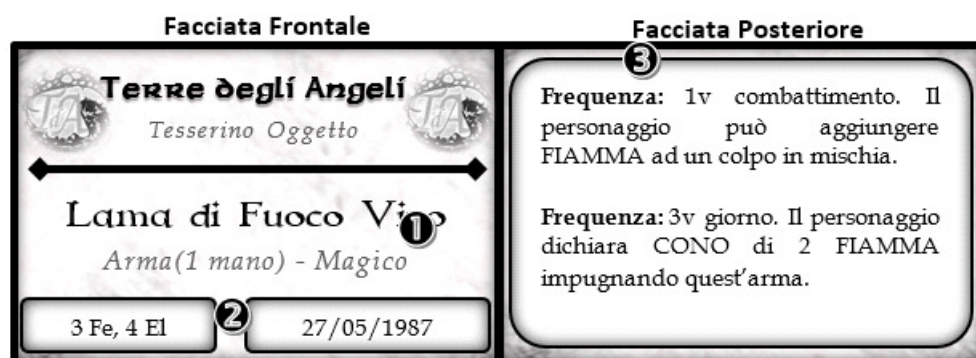
Assieme alle monete è utilizzata l'**ametista**, gemma di colore viola, dal valore di 2 ferrate (ovvero di 20 elettre).





2.2.2. I tesserini oggetto

I tesserini oggetto sono formati da due facce, ognuna delle quali presenta informazioni differenti. Sono più compatti rispetto ad altri tesserini in modo da facilitare l'applicazione alla relativa rappresentazione fisica.



Un tesserino oggetto aperto si presenta in questo modo, ognuna delle sue facciate presenta informazioni relative al gioco e ad un suo eventuale utilizzo:

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. Se indicate, l'oggetto richiederà le relative competenze per poter essere utilizzato.

2. Valore e Data Evento

In questi due riquadri sono presenti informazioni relative al valore monetario effettivo dell'oggetto, più la dicitura di data dell'Evento. La maggior parte degli oggetti magici sono attivi solo per l'evento in corso, mentre solo gli artefatti più potenti mantengono il loro potere a lungo.

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.

NOTA - Tesserini indizio associati a oggetti

Può capitare che alcuni tesserini oggetto siano accompagnati da tesserini indizio (vedi capitolo successivo). In questo caso è sempre obbligatorio consultare prima il tesserino indizio e successivamente, se non viene impedito dal tesserino indizio o da altre situazioni di gioco descritte, sarà possibile consultare il tesserino oggetto.



2.2.3. I tesserini indizio e i tesserini trappola

I tesserini indizio rappresentano punti chiave, oggetti particolari e situazioni che attirano l'attenzione di un personaggio e permettono, con le relative combinazioni di conoscenze / talenti, di ottenere informazioni utili da sfruttare durante il gioco. Tuttavia ne esiste una versione *trappola* che obbliga ad applicare gli effetti descritti a meno che non si possiedono le capacità giuste a disinnescarla.

Esempio di tesserino indizio



Un tesserino indizio aperto si presenta in questo modo, ognuna delle sue facciate presenta informazioni relative al gioco e ad un suo eventuale utilizzo:

1. Simboli dei 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 consultarne la parte posteriore.

2. Descrizione generale

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.

3. Simbolo di Interazione

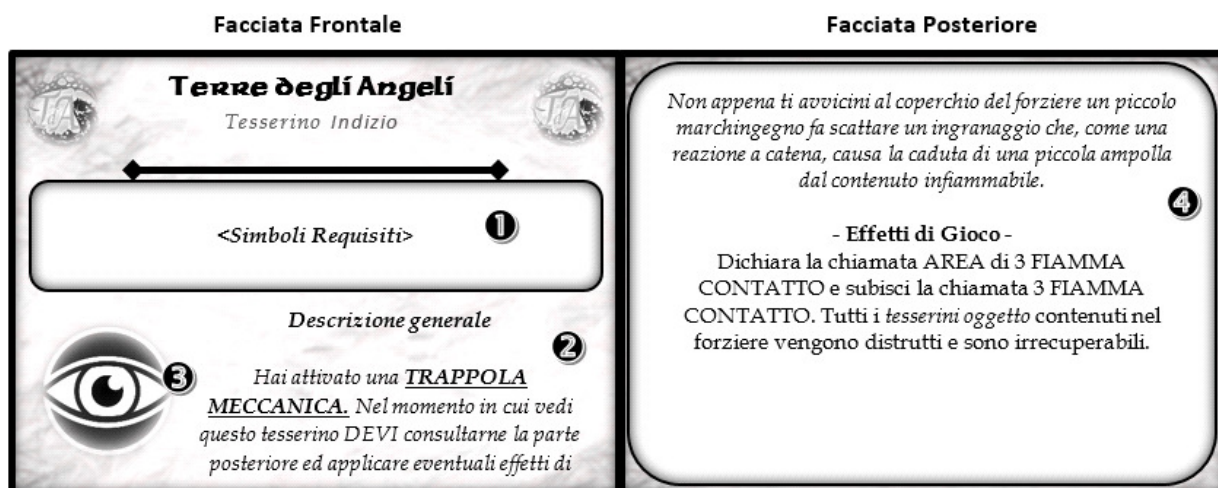
Vi sono due modi di interagire con un tesserino indizio: attivazione visiva ed attivazione per interazione (vedi paragrafo successivo). Ognuno è rappresentato da un simbolo facilmente identificabile.

4. 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.



Esempio di tesserino trappola



Un tesserino trappola aperto si presenta in questo modo, ognuna delle sue facciate presenta informazioni relative al gioco e ad un suo eventuale utilizzo:

1. Simboli dei Requisiti

In questa sezione saranno presenti uno o più simboli associati a conoscenze / talenti relativi. In caso di trappole è possibile ignorare e scassinare la trappola se si possiedono le capacità relative.

2. Descrizione generale

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. In caso di tesserino trappola, sarà indicata qui la tipologia (*meccanica* o *magica*).

3. Simbolo di Interazione

Vi sono due modi di interagire con un tesserino indizio: attivazione visiva ed attivazione per interazione (vedi paragrafo successivo). Ognuno è rappresentato da un simbolo facilmente identificabile.

4. 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.

NOTA BENE - SIMBOLI DI INTERAZIONE

Il quarto elemento della facciata frontale di un tesserino indizio e/o trappola mostrerà uno dei due simboli di interazione:



● **Attivazione Visiva**

In questo caso il tesserino indizio, o trappola, verrà attivato semplicemente per il fatto di averlo notato. Il PG nelle immediate vicinanze è obbligato a esaminare il tesserino e applicarne tutte le relative regole.



● **Attivazione per Interazione**

Se invece è presente questo simbolo, il tesserino indizio, o trappola, verrà attivato solo se un personaggio vi interagisce direttamente.

2.2.4. 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 identificarlo rapidamente come tale.

2.2.5. Tesserini ambientali

In questa categoria rientrano vari tesserini il cui scopo è permettere di identificare alcune zone di gioco in modo immediato, esponendone le eventuali regole comportamentali e di interazione.

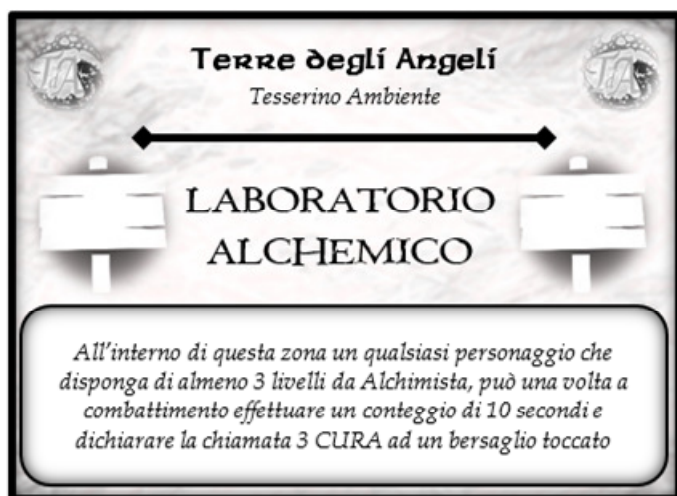


- **Tesserino parete compatta:** Il tesserino parete compatta è associato a determinate zone dell'area di gioco alle quali i personaggi non possono accedere per vari motivi. Quando una porta viene delimitata da questo tesserino, il personaggio non vedrà altro che un muro non transitabile.



- **Tesserino 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.

- **Tesserino oggetto inviolabile:** Il presente tesserino è associato ad un oggetto con il quale non è possibile interagire in alcun modo. L'oggetto in questione è inviolabile e quindi non esaminabile internamente, se non per eventuali tesserini indizio associati all'esterno dell'oggetto.



- **Tesserino 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 consultarne gli effetti ed applicarli.



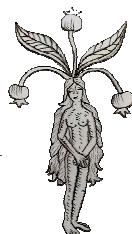
2.2.6. Creazioni di base

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 o se utilizzate; se trovate in gioco, al termine della giornata di gioco vanno riconsegnate. Per indicare l'avvenuto utilizzo di una creazione di base, il PG deve rimuovere il glifo dalla sua riproduzione fisica. Tutti i PG possono riconoscere e usare tali oggetti seguendo le regole specifiche di ognuno. Questi oggetti sono:



- **Apoteca:** il PG deve mimare di bere la pozione e quindi riceve la chiamata 1 CURA; tale chiamata è ripetuta ogni 5 secondi per massimo 2 volte; l'effetto termina se durante questo tempo il PG diviene *morente*;

- **Artificio:** il PG deve mimare di agitare la pozione per 5 secondi e quindi può effettuare una chiamata 2 <CHIAMATA A SCELTA TRA FIAMMA, GELO, FOLGORE O ACIDO> a bersaglio;



- **Spezia:** il PG deve mimare per 5 secondi di cospargere l'arma e quindi può sostituire la chiamata VELENO al successivo colpo in mischia o con un arma da tiro o da lancio.

È possibile somministrare una sostanza a personaggi che si trovano negli status MORENTE e SVENUTO. Non è possibile somministrare con la forza una sostanza a un personaggio cosciente (ovvero non sotto gli effetti degli status sopracitati).

2.2.7. Pergamene

Le pergamene sono grimori infusi di potere arcano che permettono di lanciare gli incantesimi racchiusi in esse. Una pergamena deve riportare:

- Il nome dell'incantesimo impresso
- Il sigillo del Tetrasco
- Il nome dell'evento in cui è stata creata

Ogni pergamena è valida solamente per l'evento riportato su di essa, altrimenti perde ogni potere. Solo un personaggio che conosca l'incantesimo riportato sulla pergamena può usarla; per farlo deve strapparla e può lanciare l'incantesimo su essa riportato come innato (vedi paragrafo 2.4.2) e senza spendere punti potere. Un personaggio non può utilizzare più di una pergamena per combattimento.



2.2.8. Minerali, vegetali e feticci

In gioco sarà possibile reperire alcuni materiali particolari: minerali, vegetali e feticci. Questi possono essere usati come componenti per le misteriose opere delle Camarille, e per questo motivo sono ricercati e acquisiscono valore commerciale e di scambio. Minerali, vegetali e feticci possono essere raccolti solo dai PG in possesso del relativo talento. Ognuno dei tre componenti ha un aspetto particolare che ne permette il riconoscimento in gioco.



Minerali



Vegetali



Feticci

2.3. Utilizzo della magia in gioco

2.3.1. Lancio di un incantesimo in gioco

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

- L'incantatore può camminare e non può correre.
- L'incantatore non può indossare armature.
- L'incantatore deve avere un numero di punti potere a disposizione almeno pari al costo dell'incantesimo che vuole lanciare, come indicato nella sua descrizione. Questi punti potere vengono spesi fino alla fine del combattimento.
- L'incantatore deve tenere un pugno levato al cielo e con esso non può impugnare nessun oggetto.
- L'incantatore deve pronunciare con voce ben udibile la formula verbale dell'incantesimo. La formula verbale è lasciata alla fantasia del PG e deve essere ben interpretata nel contesto di gioco. **La lunghezza minima della formula di un incantesimo di 1° livello è di almeno 5 parole, mentre quella di uno di 2° livello è di almeno 10 parole.**
- 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).



2.3.2. 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 che l'incantatore:

- Non indossi armature.
- L'incantatore deve avere un numero di punti potere a disposizione almeno pari al costo dell'incantesimo che vuole lanciare, come indicato nella sua descrizione. Questi punti potere vengono spesi fino alla fine del combattimento.
- Tenga un pugno levato al cielo, con il quale non potrà impugnare nessun oggetto.
- 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).

2.3.3. 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 durante il lancio.
- Mentre pronuncia la formula l'incantatore subisce un qualsiasi effetto che limiti il movimento (es. INTRALCIA), la capacità di parlare (es. SILENZIO) o di vedere (es. ACCECA).

Per gli incantesimi innati invece vale solo il primo punto.

2.4. Altre situazioni particolari in gioco

2.4.1. Perquisizione/Saccheggio

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

Se un personaggio intende effettuare una perquisizione di un soggetto deve fare 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). Il soggetto perquisito deve inoltre dichiarare tutti gli eventuali tratti fisici peculiari (es. le mutazioni demoniache di un cambion), tatuaggi e cicatrici.



2.4.2. Furto di oggetti incustoditi

Un personaggio può sempre rubare oggetti di gioco lasciati incustoditi. Quando compie tale azione, il PG è tenuto ad avvertire **immediatamente** un arbitro/narratore di quanto avvenuto, affinché possano gestire la questione. 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, stendardi e mobili 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.

2.4.3. Status di legato

Per legare un prigioniero è innanzi tutto necessario possedere una **corda/catena**. Si deve quindi mimare l'atto di legare il prigioniero per almeno 5 secondi e questo può esser fatto solo se quest'ultimo non oppone alcuna resistenza. Un prigioniero con le braccia legate non può manipolar 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 5 secondi l'atto di scioglierli.