

VADEMECUM

Questo breve compendio illustra le regole speciali introdotte per la sessione di "VENTURA LXVII - Oltremorfo". Raccomandiamo a tutti i partecipanti PG o PNG di consultare con attenzione il *Vademecum* e di sottoporre in anticipo eventuali domande allo staff TdA.

1. Chiamate speciali

Le seguenti chiamate di gioco potranno esser impiegate nel corso dell'evento:



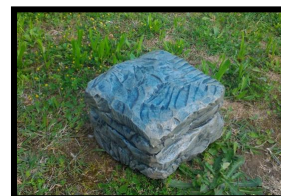
BRECCIA: Un effetto fisico associato a una devastante deflagrazione. Il personaggio che subisce in prima persona la chiamata è soggetto a **SCHIANTO** e in aggiunta deve immediatamente chiamare ad alta voce **AREA DI 4 SPINTA**.

2. Materiali speciali

Si tratta di elementi particolari con cui i personaggi potranno interagire nel corso della sessione:



Blocchi di pietra piccoli: Si tratta di blocchi di roccia lavorata con dimensioni paragonabili alla testa di un uomo (vedi figura a fianco). Un personaggio con forza-uomo pari a 1 può spostare un blocco ma solo camminando con estrema lentezza. Una forza-uomo superiore consente invece di spostare il blocco camminando normalmente.



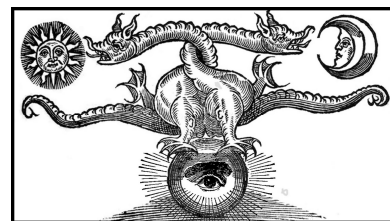
Un blocco che cade da una distanza minima di 3 metri infligge gli effetti di **SCHIANTO**.
Da notare che i personaggi comuni possono far cadere un blocco ma non lanciarlo.



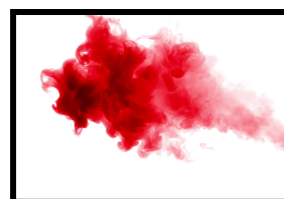
Blocchi di pietra grandi: Si tratta di blocchi di roccia lavorata di oltre 1 metro di lunghezza (vedi figura a fianco). Un personaggio con forza-uomo pari a 6 può spostare un blocco ma solo camminando con estrema lentezza. Date le dimensioni del blocco, fino a 6 personaggi possono unirsi per trasportarlo.



Un blocco che cade da una distanza qualsiasi infligge gli effetti di **SCHIANTO**. Non è possibile far cadere un blocco senza l'ausilio di mezzi adeguati come corde e carrucole.



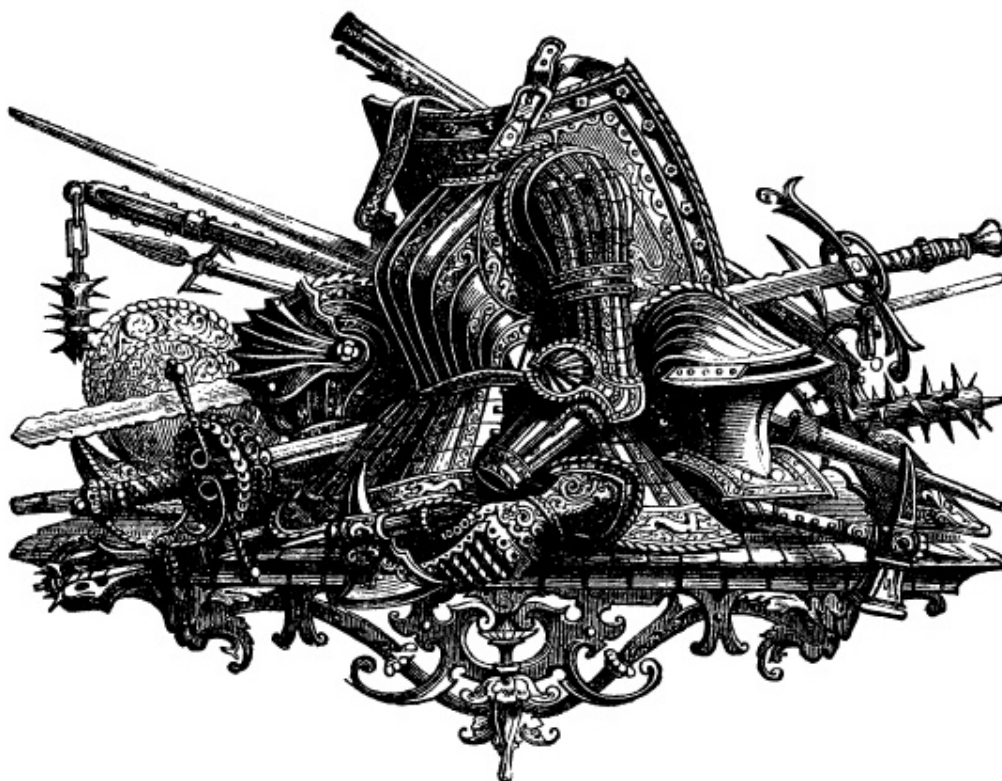
Miasmi nocivi: Getti di fumo o nebbie dense (vedi figura a fianco) riproducono la presenza di miasmi nocivi. In genere è sufficiente avere un qualsiasi contatto con i miasmi per subire gli effetti descritti di seguito, i quali variano in base al particolare colore dei fumi.

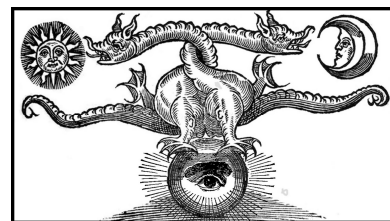


Miasmi gialli (gas tramortenti): Questi miasmi fanno perdere i sensi alle proprie vittime. Non appena la vittima viene a contatto con il gas, è soggetta alla chiamata **KO** e per i successivi 5 minuti non potrà subire di nuovo l'effetto dei miasmi gialli.

Miasmi blu (gas mistici): Questi miasmi hanno il potere di dissipare ogni essenza mistica. Non appena la vittima viene a contatto con il gas, subisce la chiamata **DISPEL PERPETUO** (i.e. non può lanciare incantesimi o usare oggetti magici per i successivi 5 minuti).

Miasmi rossi (fiamme vive): Questi miasmi rappresentano le vampe di un violento rogo. Non appena la vittima viene a contatto con il gas, subisce la chiamata **1 FIAMMA PERPETUA** (i.e. un danno da fuoco ogni 5 sec.). La vittima può tuttavia spegnere il fuoco gettando tutto ciò che tiene in mano e mimando di soffocarlo per almeno 5 sec.





3. Oggetti misteriosi

Si tratta di manufatti assai rari e bizzarri. Un personaggio diverrà conscio delle regole speciali associate agli oggetti misteriosi, solo dopo aver interagito almeno una volta con uno di questi.

A tal scopo presso ogni oggetto misterioso sarà piazzato un **tesserino coperto** (i.e. fac-simile sotto) che i personaggi dovranno consultare in base alle istruzioni riportate di seguito. Subito dopo aver consultato la faccia coperta del tesserino, un personaggio dovrà quindi voltarlo e rimetterlo nella sua posizione originale.



Occulto calderone: Un recipiente di piccole dimensioni da cui fuoriesce un'inquietante massa di densi vapori che strisciano nell'area circostante. Fontanto che il calderone sta emettendo i suoi fumi, un personaggio che si trova **entro 2 metri** da esso deve subito avvicinarsi per consultare il tesserino coperto.



Contatti

Avete domande sul contenuto del *Vademecum*? Ecco di seguito il contatto da interpellare:

ANDREA BOTARELLI

- FB: Andrea Botarelli
- E-mail: andrea.botarelli80@gmail.com



Associazione fantasy e culturale “Le Terre degli Angeli”

www.terredegliangeli.com