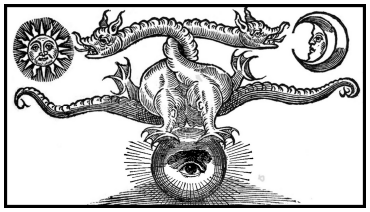


VADEMECUM

Questo breve compendio illustra le regole speciali che sono state introdotte per la sessione di ***"Finale di Campagna – Dritto al Cuore"***. In generale si tratta di soluzioni concepite per agevolare alcune dinamiche di gioco e per offrire intriganti spunti legati alla peculiare sede dell'evento (i.e. fortezza di Sarzanello). 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

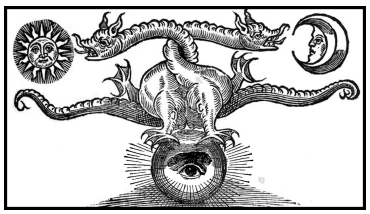
Alcuni materiali presenti nell'area di gioco saranno trattati con le seguenti regole:

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.

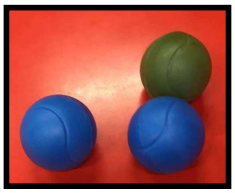
Un blocco che cade da una distanza minima di 3 metri infligge gli effetti di **SCHIANTO**. Da notare che i personaggi comuni possono far cadere un blocco ma non lanciarlo.

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.



Proiettili alchemici: Queste sfere di materiale inoffensivo (vedi figura a fianco) riproducono un attacco inflitto da sostanze alchemiche sparse. Il contatto con una o più sfere infligge allo stesso modo gli effetti descritti di seguito, i quali variano in base al particolare colore dei proiettili. Questo è un attacco fisico, con tutte le regole del caso.

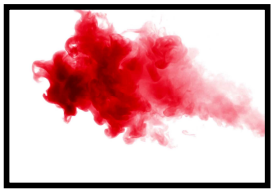


Sfere rosse (sostanza incendiaria**):** Questi proiettili infliggono la chiamata **1 FIAMMA PERPETUA** (i.e. 1 danno da fuoco ogni 5 secondi). L'unico modo per estinguere le fiamme è abbandonare tutti gli oggetti impugnati, inginocchiarsi e mimare di spegnersi le fiamme per almeno 5 secondi.

Sfere verdi (sostanza caustica**):** Questi proiettili infliggono la chiamata **SPACCA** su armi e scudi impugnati. In aggiunta se la vittima indossa un'armatura, la sua categoria è ridotta di 1 (es. un'armatura pesante passa a media). Un personaggio col talento ***Armaiolo II*** può riparare un'armatura danneggiata utilizzando le regole per la riparazione di armi/scudi.

Sfere blu (sostanza gelida**):** Questi proiettili causano un grave assideramento e pertanto costringono le vittime a muoversi camminando lentamente per 5 minuti. Se inoltre la vittima sferra un attacco fisico in questo lasso di tempo, subisce la chiamata **INTRALCIA** (i.e. crolla in ginocchio per 5 secondi).

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 colore dei fumi.



Miasmi rossi (gas debilitanti**):** Questi miasmi svuotano le vittime da ogni forza. Per 5 minuti la vittima è immediatamente ridotta a un rango di forza-uomo pari a 1 e può solo impugnare armi leggere (i.e. armi più lunghe di 60 cm e scudi più grandi di un buckler devono esser lasciati cadere). In aggiunta se la vittima indossa armature medie/pesanti, è bloccata in ginocchio fino al termine dell'effetto. Un personaggio può spostare una vittima bloccata, utilizzando le regole previste per **"trasportare un personaggio incapacitato"** (cf. *"Sistema di Gioco"*).

Miasmi bianchi (gas stregati**):** Questi miasmi sono associati a forze mistiche e tenebrose. Finché la vittima permane nei miasmi, ogni **BONUS** attivo è sospeso e ogni danno subito ai PF infligge la chiamata **PAURA**.

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 **)**