

Costanza Albiero, Mattia Facchin, Luca Fornasier, Andrea Massariol e Diego Saggin

Indice

	_	Eseguire Rituali	13
CAPITOLO 1. INTRODUZIONE	1	Usare gli Artefatti	13
Benvenuto	1	Il Morbo: Coma Mistico e Conseguenze	13
Glossario	1	Raccolta di Oggetti	14
Le Regole del Gioco	2	Furto con destrezza	14
Segnali di Gioco	3	Riparazione	14
CAPITOLO 2. MATERIALE DI GIOCO	4	Creare Oggetti	15
		Trappole Meccaniche	15
Componenti Manuali di Cucaniana	4	Pericoli Naturali	16
Manuali di Creazione	4	Scassinare Serrature	16
Oggetti Creati	4	Trascinare Persone	17
Scritti IG	6	Spostare Oggetti Pesanti	17
Reperti	6	Prendere Prigionieri	17
Artefatti	6	Torturare	17
Oggetti Pesanti o Inamovibili	6	Organizzare Battute di Caccia	18
Monete IG	7	Andare in FG	18
Trofei di Caccia	7	Movimenti tra gli Eventi	18
Lucchetti e Grimaldelli	7	-	
Trappole Meccaniche	7	CAPITOLO 4. CREAZIONE DEL	
Pericoli Naturali	7	PERSONAGGIO	19
Cartellini Plastificati	7	Con cosa si Inizia?	19
CAPITOLO 3. MECCANICHE	8	Scelta della Razza	19
		Scelta della Fazione e della Licenza	20
Regola base del Danno	8	Scelta della Storia e dell'Ombra	20
Chiamate!	8	Scelta delle Competenze	21
Caratteristiche del PG	10	Morte del PG	21
Combattimento	10	Trucchi e Costumi	22
Stato di Rantolante	11	Come Giocare con noi	23
Stato di Coma	11		
Stato di Morte	11	CAPITOLO 5. TRATTI, ABILITÀ E	0.4
Colpo di Grazia	11	INCANTESIMI	24
Guarigione	11		
Rissa	12		
Avvelenamento	12		
Misticismo	12		

CAPITOLO 1. Introduzione

Benvenuto

Benvenuto nel mondo di "Rovine - gli Eredi di Symbar".

In questo Manuale troverai le Regole che stabiliscono il corretto svolgimento del Gioco.

Seguire le Regole permette al Gioco di dipanarsi nella maniera più omogenea e controllata possibile, affinché i vari Partecipanti agli Eventi proposti sappiano come interagire con questo mondo di finzione. Se ciascuno segue le Regole nessuno le noterà perché saranno quotidianità e normalità.

Il Manuale è diviso in vari capitoli: troverai innanzitutto le Principali regole di Comportamento e Sicurezza, la descrizione dei vari elementi con cui avrai a che fare durante uno degli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar", i passi sulla creazione del tuo Personaggio, la lista di Abilità che potrai apprendere ed utilizzare e la loro descrizione e funzionamento.

Oltre a questo Manuale, ricordati di leggere anche **l'Ambientazione** di **"Rovine – gli Eredi di Symbar"**, altrimenti non sarai in grado di calare completamente il tuo Personaggio all'interno del duro e brutale mondo di Symbaroum.

Ricorda sempre che questo è un GIOCO e come tale va inteso: a prescindere dalle regole, l'obiettivo di tutti i Partecipanti è DIVERTIRSI E FAR DIVERTIRE.

Glossario

Nel Manuale verranno usate abbreviazioni o termini specifici per descrivere parti del Gioco. Le descriviamo ora affinché non vi siano dubbi durante la lettura.

.GRV ovvero il Gioco di Ruolo dal Vivo (*LARP* in inglese: *Live Action Role-Playing*) è una forma ludica di interazione in cui i Partecipanti interpretano fisicamente dei Personaggi fantastici con il proprio agire, rappresentando le situazioni immaginarie nello spazio reale che li circonda, prendendo parte a una storia.

.IG ovvero **In Gioco**, intende tutto quello che accade all'interno della realtà fittizia degli Eventi di Gioco. Durante questo momento ogni Giocatore dovrà interpretare il proprio PG.

.FG ovvero Fuori Gioco, intende tutto quello che accade nel mondo reale.

.Evento ovvero il lasso di tempo in cui si interpreta il proprio PG. Un evento può durare una o più Giornate di Gioco. Ogni Giornata di Gioco inizia al segnale dei Narratori: IG e terminerà col segnale dei Narratori: FG.

.Cronaca ovvero il susseguirsi di Eventi legati da una stessa storia.

.Scena ovvero qualsiasi cosa accada ad un PG all'interno del Gioco. Ogni Evento è dato dal susseguirsi di Scene, concatenate tra loro che prevedono la presenza di almeno un PG per essere giocate. Un combattimento può rappresentare una Scena a sé stante, ma può estendersi anche alla preparazione dello stesso o agli eventi immediatamente successivi. Un discorso o una rissa sono potenziali Scene e coinvolgono sia i PG attivi sia chi vi assiste e basta. Entrare in una stanza o interagire con qualcuno anche solo osservando darà inizio alla Scena; uscire da una stanza, allontanarsi da un combattimento o prendere parte ad una nuova Scena porrà termine alla precedente.

.**Area di Gioco** ovvero la zona in cui un PG è considerato IG. Nell'Area di Gioco potranno essere presenti delle aree FG dedicate a Narratori e Giocatori o per motivi di sicurezza e trama.

.Giocatori ovvero le persone che partecipano ad un Evento/Cronaca GRV interpretando un proprio PG.

.Narratori ovvero le persone che organizzano un Evento/Cronaca GRV, ne scrivono la storia e ne coordinano la messa in scena. I Narratori hanno anche il compito di "Arbitri di Gioco", cioè controllano lo svolgimento delle azioni dei Giocatori affinché questi seguano le Regole stilate in questo Manuale e che non mettano a rischio la salute o la sicurezza dei Partecipanti all'Evento. In virtù di queste responsabilità, ogni Narratore ha l'autorità insindacabile di allontanare una o più persone dallo svolgersi del Gioco.

.Aiuto Narratore ovvero le persone che supportano i Narratori nello svolgimento dell'Evento.

.PG ovvero **Personaggio Giocante**, un Personaggio creato e interpretato liberamente da un Giocatore durante gli Eventi (ogni Giocatore interpreta un solo PG, fino al suo ritiro o alla sua morte).

.PNG ovvero Personaggio Non Giocante, un Personaggio creato e interpretato dai Narratori o Aiuto Narratori allo scopo di intrattenere i PG durante gli Eventi (ognuno potrà interpretare numerosi PNG nell'arco dei vari Eventi).

.PF ovvero Punti Ferita, sono l'ammontare totale della Salute di un PG.

.PA ovvero Punti Armatura, rappresentano il valore di protezione che fornisce l'Armatura che viene indossata.

.PV ovvero **Punti Vigore**, rappresentano la prestanza fisica di un PG. Tramite essi potrà sfoggiare la sua forza e la sua agilità attraverso varie Meccaniche di Gioco o Abilità.

.PC ovvero Punti Corruzione, rappresentano la forza di volontà del tuo PG. Tramite essi potrai evocare grandi poteri.

.PM ovvero **Punti Morbo**, rappresentano la presa del Morbo sull'anima di un PG. Più questo valore è alto, più grandi saranno le difficoltà che dovrà affrontare.

.PE ovvero **Punti Esperienza**, rappresentano la conoscenza accumulata da un PG. Un Giocatore potrà investire questi Punti in Abilità, Tratti e Incantesimi per creare e far crescere il suo PG secondo i suoi desideri.

.DANNO ovvero la perdita di PF o PA derivante da un'azione IG.

Le Regole del Gioco

Queste regole sono valide in ogni occasione e superano per importanza tutte le altre regole presenti in questo manuale:

- 1. Pensa sempre a quello che stai facendo. Non mettere MAI in pericolo te o gli altri Giocatori.
- 2. "Rovine Gli Eredi si Symbar" è riservato ad un pubblico ADULTO (età superiore ai 18 anni) e che sia in grado di comprendere e affrontare le tematiche proposte durante questi Eventi di finzione.
 Non è possibile portare minorenni, anche se accompagnati da un adulto. Non è concesso portare animali, anche se addestrati.
- 3. Interpreta SEMPRE il tuo PG in ogni momento di Gioco.
- 4. Ricordati SEMPRE che "Rovine gli Eredi si Symbar" è un Gioco. Il nostro scopo è quello di rendervi protagonisti di una grande ed epica avventura. Pensa a divertirti, non a vincere; gioca con gli altri e per gli altri.
- 5. Ricordati SEMPRE la distinzione tra IG ed FG. Non portare fuori dal Gioco inimicizie o rancori. Non incorrere nel Meta-Gioco (escludi quello che sai FG quando sei IG).
- 6. Ti è VIETATA ogni forma di contatto fisico violento, salvo nelle modalità consentite nel Capitolo del <Combattimento> e <Rissa>. Combatti responsabilmente: se sei in un luogo pericoloso (scale, terreni scoscesi o scivolosi) porta il combattimento altrove; rispetta il Gioco del tuo avversario.
- 7. Sei RESPONSABILE del tuo equipaggiamento nella sua totalità: Armi, Armatura e Oggettistica. È tuo incarico assicurarti di non smarrire nessun Oggetto e di controllarne lo stato di deterioramento. Le Armi accettate sono SOLO quelle specifiche per il GRV (lattice, schiuma, materassina o simili), le Armi danneggiate vanno immediatamente sostituite. Le Armature o il costume in generale, non devono presentare parti appuntite o affilate.
- 8. All'interno del Gioco ti è consentito sottrarre Oggetti ad altri Personaggi. Nel farlo entri in momentaneo possesso di Oggetti personali di altri Giocatori diventando RESPONSABILE dell'incolumità degli stessi e dovrai restituirli al legittimo proprietario rispettando le modalità descritte nella Meccanica <Furto>.
- 9. Ti è VIETATO colpire il volto, la nuca, la testa o i genitali di un Giocatore. Qualsiasi sia l'Arma adoperata non puoi MAI colpire di affondo.
- 10. I Narratori hanno SEMPRE ragione: il loro scopo è quello di permettere a tutti i Partecipanti agli Eventi di giocare e divertirsi. Se ti comporti in modo pericoloso, per te stesso o per gli altri o transigi coscientemente al Regolamento di Gioco verrai allontanato dall'Evento.

- 11. Se una decisione dei Narratori ti sembra iniqua o errata, NON interrompere in alcun caso la Scena in corso, attendine la fine e parlane con il Narratore in un secondo momento.
- 12. Sei tenuto a RISPETTARE gli altri Partecipanti agli Eventi di "Rovine gli Eredi di Symbar".
- 13. Sei tenuto a RISPETTARE e mantenere integre le Aree di Gioco dove si svolgono gli Eventi di "Rovine gli Eredi di Symbar".
- 14. Sei tenuto a CONOSCERE l'Ambientazione e il Regolamento di "Rovine gli Eredi di Symbar" e rispettare ciò che vi è scritto.
- 15. Ti è VIETATO sottrarre o danneggiare le proprietà degli altri Giocatori o dell'Associazione e sottoporle a trattamento degradante.
- 16. All'interno del Gioco ti è consentito legare solo le mani ad un Personaggio, ma con FALSI NODI, e assicurandoti che il Giocatore sia cosciente di ciò che state facendo.
- 17. Ti è VIETATO bendare, imbavagliare o legare realmente altri Giocatori.
- 18. Se sei un FUMATORE ti viene fatto divieto all'utilizzo IG di accendini, ti consigliamo l'utilizzo di fiammiferi o almeno di utilizzare gli accendini in modo discreto o appartandoti. Sei tenuto inoltre a munirti di una scatoletta metallica per riporre i mozziconi e gli eventuali fiammiferi usati. Non verrà tollerato IN ALCUN MODO il gettare questo tipo di rifiuti nell'ambiente che ci ospita.
- 19. All'interno degli Eventi di "Rovine gli Eredi di Symbar" vige la "regola dello svantaggio"; essa prevede che, in una situazione di dubbio o incertezza, il Personaggio in causa subisca il peggiore tra i mali.

Segnali di Gioco

All'interno degli Eventi di Gioco vengono utilizzati segnali e gestualità per indicare Stati o intenzioni.

.Fuori Gioco – Stendere un braccio verso l'alto tenendo l'indice della mano alzato. Una persona in questa posa deve essere ASSOLUTAMENTE ignorata da coloro che sono IG.

.Incantesimo – All'inizio di un'Invocazione mistica stendere completamente un braccio verso l'alto tenendo la mano aperta col palmo rivolto verso l'alto. Al termine dell'Invocazione tendere il braccio proteso davanti a sé toccando o indicando (in conformità al tipo di Incantesimo) il Bersaglio del tuo sortilegio. N.B. Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere la mano libera da Oggetti.

.Effetto "Chiunque mi stia davanti!" – Stendere completamente entrambe le braccia verso l'alto per poi calarle di fronte a sè tenendole tese. Questo gesto delimita l'area di effetto nei 90° frontali fino a 10 passi di distanza. Questo segnale può essere legato ad un Incantesimo, nel quel caso deve seguire le stesse regole della gestualità "Incantesimo". **N.B.** Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere entrambe le mani libere da Oggetti salvo non sia l'Oggetto stesso a permetterti di dichiarare l'effetto.

.Effetto "A X Passi da Me!" – Stendere completamente un braccio verso l'alto tenendo la mano aperta col palmo rivolto verso l'alto ed effettuare la chiamata mantenendo il braccio alzato per identificarne l'epicentro. Questo segnale può essere legato ad un Incantesimo, nel qual caso deve seguire le stesse regole della gestualità "Incantesimo" pur mantenendo la mano sollevata durante la chiamata. **N.B.** Per compiere questa azione ti è OBBLIGATORIO avere la mano libera da Oggetti.

.Segnale di Sicurezza – La dichiarazione *"Uomo a Terra!"* è utilizzabile da chiunque partecipi agli Eventi e determina un incidente o un infortunio REALE ad uno dei Partecipanti.

Quando una scena è poco gradita da un Giocatore, egli può manifestare il suo disagio o la sua intenzione di alimentare ulteriormente la stessa, attraverso l'uso di alcune Parole Chiave; che sono: "Vacci Piano!", da interpretare come una richiesta di SMORZARE l'intensità della Scena; "È tutto qui quello che sai fare!?", da interpretare come una richiesta ad INTENSIFICARE la Scena. Usare queste Parole Chiave è sempre legittimo e i Partecipanti alle Scene dove vengono usate devono OBBLIGATORIAMENTE prestarvi attenzione.

.Stato di Coma Mistico – Per indicare che il proprio PG è in stato di Coma Mistico ci si deve COPRIRE IL VISO CON ENTRAMBE LE MANI. È possibile stendersi o sedersi sul posto; essere scossi da convulsioni o restare totalmente immobili.

CAPITOLO 2. Materiale di Gioco

Il materiale presente nell'Area di Gioco è da considerarsi IG o quantomeno deve simulare di esserlo. Significa che Oggetti FG, come bottigliette d'acqua, cellulari, torce elettriche, lattine... NON devono apparire nell'Area di Gioco o se lo fanno devono essere accuratamente nascoste o mascherate in modo da non storpiare l'atmosfera e rovinare l'immersività agli altri Partecipanti. Questi Oggetti FG possono essere portati con sé in una scarsella apposita, identificata da un NASTRO ROSSO, e che non potrà essere Oggetto delle Meccaniche <Furto> o <Perquisizione>. Descriviamo ora i vari Oggetti IG che possono essere trovati durante gli Eventi.

Componenti

I Componenti sono gli ingredienti di base per la Creazione di Oggetti.

Esistono tre tipi di Componenti: Materiali di Forgia, Sostanze Alchemiche e Erbe Farmaceutiche.

I **Materiali di Forgia** sono pietre, minerali e metalli coi quali un Fabbro potrà costruire armi, Armature e molto altro. Egli potrà recuperare questi Materiali nell'Area di Gioco oppure acquistarli, rubarli o riceverli in dono.

Le **Sostanze Alchemiche** hanno le fogge più varie e vengono ricavate dalle creature che abitano il selvaggio mondo di Symbaroum. Un Alchimista con queste Sostanze potrà creare pozioni dai molteplici utilizzi.

Le **Erbe Farmaceutiche** consentono invece ad un Erborista di sviluppare impacchi e misture vegetali. Esse ovviamente derivano dalla folta vegetazione che cresce a Symbaroum.

Sostanze Alchemiche e Erbe Farmaceutiche hanno una durata limitata nel tempo e dopo pochi giorni dalla loro raccolta diventeranno inutilizzabili. Tutti i Componenti possono essere rubati o depredati durante una <Perquisizione>.

Questi Componenti vengono rappresentati IG con degli artifizi: i Materiali di Forgia saranno dei blocchetti di legno dipinti in vari colori. Le Sostanze Alchemiche saranno contenute in piccole provette, contenenti polveri, liquidi o altri piccoli Oggetti. Le Erbe Farmaceutiche saranno rappresentate con vegetazione sintetica di vario tipo, sia per foggia che per colore.

Richiamiamo in questo capitolo anche i **Catalizzatori**: essi sono il combustibile primario per poter eseguire una qualsiasi lavorazione Alchemica, Erboristica o di Forgia. Ciascuna scuola di creazione ha una propria **Scorta** di questi Catalizzatori, che se viene esaurita renderà impossibile creare qualsiasi oggetto o sperimentare l'utilizzo di un componente usando quella via di Artigianato. I Catalizzatori saranno rappresentati da piccole gemme di colorate (ARANCIONE – Forgia, AZZURRO – Alchimia, VERDE – Erboristeria).

Manuali di Creazione

Questi **Manuali** descrivono i procedimenti e le metodologie di utilizzo legate alla Creazione di Oggetti, mediante le tre vie di Artigianato (**Forgia**, **Alchimia** ed **Erboristeria**); la realizzazione e lo svolgimento di **Rituali Mistici**; la preparazione e la somministrazione di **Cure Mediche**

Tutti e quattro i Manuali sono disponibili On-line e saranno presenti IG nell'Area di Gioco appropriata.

Oggetti Creati

Tutti gli Oggetti creati da un Artigiano possiedono una <u>Pergamena o un'Etichetta</u> identificative fornite dai Narratori. Il PG scriverà su un lato la <u>Descrizione</u> dell'Oggetto e sull'altro lato le **Proprietà Speciali** a lui collegate. Nel caso delle Pozioni o d'Impacchi Erbacei l'Etichetta potrà essere direttamente applicata alla boccetta o al sacchetto di stoffa, in questo caso verrà prima indicato il nome e sotto le Meccaniche relative. (ES: se una spada fosse descritta come calda al tatto, avrebbe sul lato posteriore della pergamena l'indicazione "Bruciante!") Alcuni Oggetti potrebbero avere più di una Proprietà Speciale. <u>Esse tuttavia possono essere attivate SOLO singolarmente</u>.

Proprietà Speciali - Elementali

<u>Bruciante</u>	Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Brucia!"
<u>Congelante</u>	Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Gela!"
<u>Folgorante</u>	Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Fulmina!"
<u>Corrosiva</u>	Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Corrodi!"

Proprietà Speciali - Fisiche

Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Prendi Questo!"
Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Spezzati!"
Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Lascia Andare!"
Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Ti Trafiggo!"
Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Crolla!"
Il possessore dell'Arma spendendo 1PV dichiarerà: "Non hai Potere su di me!" alla chiamata "Lascia Andare!"
Il possessore dell'Armatura spendendo 1PV dichiarerà: "Non hai Potere su di me!" alla chiamata "Ti Trafiggo!"
Il possessore dell'Armatura spendendo 1PV dichiarerà: "Non hai Potere su di me!" alla chiamata "Crolla!"
Il possessore dell'Arma o Armatura spendendo 1PV dichiarerà: "Non hai Potere su di me!" alla chiamata "Spezzati!"

Altre Proprietà Speciali

<u>Bruciante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Brucia!"
<u>Congelante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Gela!"
<u>Conturbante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Offuscati!"
<u>Corrosiva</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Corrodi!"
<u>Corruttrice</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Corrompiti!"
<u>Curativa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Panacea!"
<u>Debilitante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Debilita!"
<u>Dolorosa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Soffri!"
<u>Esorcizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Scongiuro!"</i>
<u>Folgorante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Fulmina!"
<u>Guaritrice</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Ti guarisco!"
<u>Immunizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Non hai potere su di me!" ad una Chiamata SPECIFICA
<u>Inarrestabile</u>	L'Oggetto aggiunge la Chiamata "Inarrestabile!" ad una Chiamata SPECIFICA
<u>Lenitiva</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Allevio le tue Ferite!"
Malafias	L'Oggetto causerà la Chiamata "Maleficio!"
<u>Malefica</u>	[seguirà descrizione dell'ordine da assolvere]
<u>Paralizzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Pietrifica!"
<u>Rafforzante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Riparato!"
<u>Repellente</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Scaccia!"
<u>Rinvigorente</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Rinvigorisci!"
<u>Soporifera</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Dormi!"
<u>Terrificante</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata <i>"Temimi!"</i> , nei confronti della prima creatura che il Bersaglio incontrerà
<u>Velenosa</u>	L'Oggetto causerà la Chiamata "Infetto!"

Scritti IG

Ogni pezzo di pergamena o carta su cui sia vergato uno scritto è considerato IG. Questi Scritti generici possono comprendere: racconti e diari di avventurieri, poesie e canti epici, scritti storici e via discorrendo. Solo un PG in grado di Leggere e Scrivere è in grado di interpretarli. Si esortano i PG a produrre i propri scritti che saranno considerati IG. Alcune Abilità favoriscano l'utilizzo di questa Meccanica. Potrebbero essere presenti IG degli scritti in lingua sconosciuta che solo i più grandi Eruditi possono cercare di tradurre.

Oltre a questi ci sono anche degli Scritti più Specifici che possono essere sfruttati per Meccaniche di Gioco.

I **Fogli di Riconoscimento** sono fondamentali per distinguere tra loro i vari Componenti. Essi contengono una descrizione accurata del Componente stesso, oltre a fornire dettagli su una o più sue possibili Raffinazioni.

Le **Ricette** sono necessarie alla produzione di Impacchi e Misture Vegetali da parte di un <Erborista>. Esse descrivono dettagliatamente il procedimento da seguire per non sprecare risorse.

I **Progetti** descrivono il procedimento che un <Fabbro> deve seguire per ottenere Oggetti Fisici dalle svariate caratteristiche, dalla semplice leva ai più letali archi.

La sottile scienza e l'esatta arte di creare Pozioni efficaci richiede, da parte di un <Alchimista>, l'utilizzo di **Metodi** chiari e ben strutturati.

Gli Studi Mistici redatti da un < Erudito > contribuiscono in modo vitale alla creazione e all'impiego degli Artefatti.

Tutti questi Scritti possono essere copiati, rubati o saccheggiati durante una <Perquisizione>.

Reperti

I **Reperti** appartengono all'antica civiltà di Symbaroum, sono assolutamente privi di qualsivoglia potere Mistico, ma hanno un mercato molto florido come curiosità ed Oggetti da collezione. Possono avere un valore molto elevato se particolarmente rari o ben conservati. Un semplice coccio di terracotta avrà un valore ben diverso rispetto ad una scultura in perfette condizioni. Questi Reperti saranno identificati da un Bollino o da un Nastro di colore GIALLO, potrebbero avere un numero scritto sopra per indicare la spesa di PV necessaria per spostarli. Se sul Bollino o sul Nastro è presente una <u>X</u> allora l'Oggetto è da considerarsi <u>Inamovibile</u>.

I Reperti possono essere rubati o saccheggiati durante una <Perquisizione>.

Artefatti

Gli **Artefatti** possono essere scovati all'interno del Davokar o su bancarelle molto ben fornite. Possiedono spesso un potere molto grande che li rende Oggetti unici e preziosi. Per comprenderne le capacità, questi Oggetti devono essere opportunamente studiati o sottoposti all'Incantesimo Identificazione. Un Artefatto verrà identificato da un Bollino o da un Nastro di colore VIOLA, potrebbero avere un numero scritto sopra per indicare la spesa di PV necessaria per spostarli. Se sul Bollino o sul Nastro è presente una <u>X</u> allora l'Oggetto è da considerarsi <u>Inamovibile</u>.

Gli Artefatti possono essere rubati o saccheggiati durante una <Perquisizione>.

Oggetti Pesanti o Inamovibili

Qualsiasi **Oggetto** abbia su di sé un Bollino o un Nastro di colore VERDE con indicato un numero sopra richiede quella spesa di PV per essere spostato. Se al posto di un numero è presente una <u>X</u> allora l'Oggetto viene considerato <u>Inamovibile</u>. Questo tipo di Bollini può essere usato su una porta per indicare il numero di PV necessari ad aprirla.

Colore	Descrizione
GIALLO	Rappresenta un <u>Reperto Storico</u> Se è presente un numero o una <u>X</u> significa che è anche molto pesante o <u>Inamovibile</u>
VIOLA	Rappresenta un <u>Artefatto</u> Se è presente un numero o una <u>X</u> significa che è anche molto pesante o <u>Inamovibile</u>
<u>VERDE</u>	Rappresenta un Oggetto Comune molto pesante o Inamovibile

Monete IG

Talleri, Orteghi e Scellini sono la moneta corrente nel mondo di "Rovine – gli Eredi di Symbar". Gli Orteghi saranno rappresentati con Monete d'argento e i Talleri con Monete d'Oro; il loro rapporto di cambio è di 5 Argenti per 1 Oro. Gli Scellini invece saranno rappresentati da monete da 5centesimi che i Partecipanti agli eventi sono liberi di portare autonomamente. All'interno del Gioco essi possiedono scarsissimo valore, quindi verranno utilizzati solo per le "spese di taverna".

Le Monete possono essere rubate o saccheggiate durante una <Perquisizione>.

Trofei di Caccia

I **Trofei di Caccia** sono la più comune testimonianza dell'uccisione di una preda del Davokar. Essi possono essere zanne, artigli, orecchie o altre parti particolari della bestia uccisa. Per poterli raccogliere è necessario possedere l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Novizio.

I Trofei di Caccia possono essere rubati o saccheggiati durante una <Perquisizione>.

Lucchetti e Grimaldelli

I **Lucchetti** sono dei blocchetti di legno dipinti con colori metallici, con una fessura per inserire l'apposito **Grimaldello**. I Lucchetti possono chiudere porte o scrigni, una volta aperti possono essere richiusi ma NON possono essere separati dall'Oggetto di cui fanno parte. I Grimaldelli sono delle stecche di legno, dipinte con colori metallici, di 3 differenti spessori. Ogni Lucchetto potrà essere aperto solo con il Grimaldello della giusta dimensione. Esistono anche Lucchetti che non è possibile scassinare. Solo i PG con l'Abilità <Scassinare> possono utilizzare i Grimaldelli, secondo il loro grado di competenza.

Trappole Meccaniche

Le **Trappole Meccaniche** sono rappresentate IG come sezioni di muratura o pavimentazione, posizionate all'interno dell'Area di Gioco. La Trappola Meccanica presenta su entrambe le proprie facce un numero di segni che ne indica il livello di competenza necessaria per disattivarla. Se i segni sono di colore ROSSO la trappola risulta ATTIVA, se i segni sono di colore VERDE la trappola è DISATTIVATA. All'interno della Trappola Meccanica sarà inserito un Cartellino con descritto il suo effetto. Nel caso la Trappola Meccanica venga attivata il cartellino deve essere letto ad alta voce. Solo i PG con l'Abilità <Esperto di Trappole > e sono in grado di individuare e interagire con queste minacce, secondo il loro grado di competenza. Le Trappole Meccaniche sono <u>Inamovibili</u>.

Pericoli Naturali

I **Pericoli Naturali** sono rappresentati IG come sezioni di erba sintetica, posizionate all'interno dell'Area di Gioco. Sul suo lato superiore saranno posizionate fino a tre piccole creature. Esse rappresentano il grado di competenza necessario a renderle TEMPORANEAMENTE inabili. Sul lato inferiore della zolla sarà presente un cartellino con descritto l'effetto. Nel caso il Pericolo Naturale venga attivato il cartellino deve essere letto ad alta voce. Solo i PG con l'abilità <Esperto di Sopravvivenza> saranno in grado di individuare e interagire queste minacce, secondo il loro grado di competenza. I Pericoli Naturali sono <u>Inamovibili</u>.

Da alcuni Pericoli Naturali, utilizzando il Tratto <Eviscerare>, sarà possibile estrarre delle Sostanze Alchemiche. Per compiere quest'azione è necessario che il Pericolo Naturale sia mantenuto <u>Inabile</u>. Queste due operazioni non possono essere eseguite CONTEMPORANEAMENTE dallo stesso PG.

Cartellini Plastificati

Tutti i **Cartellini Plastificati** sono da considerare in FG; tuttavia essi contengono informazioni IG, quindi <u>vanno</u> <u>letti nella loro interezza e con ATTENZIONE</u>. Possono rappresentare Aree Speciali, Malattie o il Cartellino Ombra del PG. I Cartellini Plastificati sono <u>Inamovibili</u>.

Capitolo 3. Meccaniche

In questo capitolo vengono descritte tutte le Meccaniche che saranno utilizzate nel Gioco "Rovine – gli Eredi di Symbar".

Regola base del Danno

Il Danno di base di un'Arma non va dichiarato. Ogni Arma infligge un numero di danni base pari al NUMERO DI MANI utilizzate normalmente per brandirla. Anche le Armi da Lancio e da Tiro utilizzano la stessa regola. Uniche eccezioni sono: il BASTONE, Arma che dovrà essere sempre usata a due mani ma che infliggerà sempre 1Danno e il PUGNALE che è utilizzato ad una mano ed infliggerà sempre 1Danno (il suo danno non potrà essere aumentato neanche utilizzando Abilità).

(ES: una spada a una mano infliggerà 1Danno; un martello a due mani infliggerà di base 2Danni; un arco infliggerà di base 2Danni; una spada bastarda può infliggere 1Danno se impugnata ad una mano o 2Danni se utilizzata a due mani, ammesso di possedere le Abilità <Armi a una mano > e <Armi a due mani).

Chiamate!

Le **Chiamate** sono frasi e parole pronunciate dal PG che corrispondono a un effetto codificato in FG. Le parole che compongono queste Chiamate sono comunque IG, esse vanno pronunciate con voce CHIARA e ben SCANDITE. Possono essere associate ad Abilità, Oggetti, Aree Speciali o Incantesimi.

Le Chiamate devono essere coniugate all'interno della frase che le contiene (ES: "A chiunque possa udirmi, Offusco i vostri sensi!"). Incoraggiamo i Giocatori a inserire queste Parole Chiave all'interno di discorsi o frasi più complesse, senza limitarsi semplicemente a usare le Chiamate, bensì a creare un ambito più narrativo durante il Gioco, anche durante un Combattimento.

Alterazione dei danni

Chiamata	Effetto	
"Prendi questo!"	+1 al Danno Base dell'Arma (non applicabile a PUGNALI)	
"Spezzati!"	L'Oggetto che viene colpito perde completamente la propria integrità e diventa inutilizzabile. <u>Sostituisce il Danno dell'Arma</u>	
"Lascia andare!"	Il Bersaglio lascia cadere ciò che tiene in mano, valido SOLAMENTE se la Chiamata colpisce l'Oggetto o l'arto che lo sorregge. Sostituisce il Danno dell'Arma	
"Ti trafiggo!"	Il Danno dell'Arma ignora l'Armatura	
"Ricongiungiti con i Tuoi Antenati!"	In particolari situazioni di Gioco il PG che subirà questa chiamata sarà immediatamente e irrevocabilmente Morto. <u>Sostituisce il Danno dell'Arma</u> (vedi <colpo di="" grazia="">)</colpo>	

Danno Elementale

<u>I Danni Elementali SOSTITUISCONO il Danno Base dell'Arma</u> Il Danno Elementale colpisce DIRETTAMENTE i PF del Bersaglio

Chiamata	Effetto
"Brucia!"	Infligge 1Danno da Fuoco
"Congela!"	Infligge 1Danno da Gelo
"Folgora!"	Infligge 1Danno da Elettricità
"Corrodi!"	Infligge 1Danno da Acido

Alterazioni di Stato

SE portati con un'Arma, ne sostituiscono il Danno

Chiamata	Effetto	
"Crolla!"	Il Bersaglio deve posare <u>sedere e mani</u> o <u>ginocchia e mani</u> a terra	
"Dormi!"	Il Bersaglio cade in un sonno profondo. Se viene scosso o colpito si risveglia di soprassalto	
"Maleficio!"	Il Bersaglio è tenuto ad eseguire l'ordine ricevuto per la durata di una Scena. Il PG non è consapevole di essere sotto l'effetto del "Maleficio!". L'ordine deve essere comprensibile e di poche parole. Un PG sotto l'effetto di "Maleficio!" non può subire ulteriormente questa chiamata; in quel caso dischiarerà "Non hai Potere su di Me!"	
"Scongiuro!"	Rimuove l'effetto "Maleficio!" dal Bersaglio	
"Infetto!"	Le ferite subite dal Bersaglio non possono essere curate finché la condizione di "Infetto!" non viene rimossa	
"Bloccati!"	Il Bersaglio resterà immobile sul posto fino a che la condizione d'immobilità non viene rimossa	
"Panacea!"	Rimuove le condizioni <i>"Infetto!"</i> o <i>"Bloccati!"</i> da un Bersaglio <u>Le condizioni, se entrambe presenti, si rimuoveranno UNA per volta</u>	
"Offuscato!"	Il Bersaglio simulerà uno stato di confusione e disorientamento per <u>30</u> secondi	
"Soffri!"	Il Bersaglio patirà un dolore debilitante e profondo per <u>30 secondi</u>	
"Scaccia!"	Il Bersaglio verrà sbalzato via dal fulcro della Chiamata di <u>una decina di</u> <u>passi</u>	
"Temimi!"	Il Bersaglio per 30 secondi cercherà in ogni modo di allontanarsi dalla fonte della sua paura e di non essere più alla sua presenza; se impossibilitato cadrà in uno stato catatonico per 30 secondi	
"Corrompiti!"	Il Bersaglio esaurirà 1PC	
"Debilita!"	Il Bersaglio esaurirà 1PV	
"Rinvigorisci!"	Il Bersaglio recupererà 1PV	
"Allevio le tue Ferite!"	Curerà 1PF al Bersaglio	
"Ti Guarisco!"	Curerà TUTTI i PF di un Bersaglio	
"Riparato!"	Ripristinerà tutti i PA e/o la struttura dell'Oggetto Bersaglio danneggiato	
"Non hai potere su di me!"	Il Bersaglio ignora la Chiamata appena subita	
" Inarrestabile!"	Aggiunto ad una Chiamata la rende IMPOSSIBILE DA IGNORARE	

Chiamate Spaziali

Identificano l'area dell'effetto di una Chiamata

Chiamate	Effetto
"A chiunque possa udirmi!"	TUTTI coloro che possono udire la Chiamata <u>la subiscono</u>
"Chiunque mi stia davanti!"	TUTTI coloro che si trovano entro 10m e nei 90 gradi frontali dal fulcro della Chiamata <u>la subiscono</u>
"A X passi da me!"	TUTTI coloro che si trovano nel raggio di \underline{X} metri dal fulcro della Chiamata la subiscono

Chiamate di Sicurezza

Chiamate che non devono MAI essere ignorate

Chiamate	Effetto
"È Tutto qui Quello che sai Fare?"	Invito da parte di un Giocatore ad aumentare l'intensità di una Scena
"Vacci Piano!"	Invito da parte di un Giocatore a diminuire l'intensità di una Scena
"Uomo a Terra!"	BLOCCA IL GIOCO a seguito di un infortunio reale ad uno dei Partecipanti all'Evento/Scena
"Decoro!"	Indica che qualcosa, o qualcuno, sta disturbando l'atmosfera di Gioco. Impone un ritorno al Gioco eliminando la fonte del disturbo

Caratteristiche del PG

PF - sono i Punti Ferita di un PG, il totale ALOCAZIONALE dei Danni che può subire prima di raggiungere lo stato di Rantolante o peggio quello di Coma. Per ripristinare PF persi si dovrà ricorrere alle Abilità di <Guarigione>.

PV - sono i Punti Vigore di un PG, rappresentano la prestanza fisica del PG e la sua capacità di compiere azioni. L'utilizzo di alcune Abilità è legato alla spesa di PV da parte del PG. Altro modo per perdere PV è la Chiamata "Debilita!". I PV spesi si ripristinano al termine di una Scena o 5minuti dopo un Combattimento. Altro modo per recuperare PV è la Chiamata "Rinvigorisci!". Non è possibile spendere più del proprio totale di PV.

PC - sono i Punti Corruzione di un PG, rappresentano la sua forza di volontà e la resistenza alla Corruzione Mistica. L'utilizzo di qualsiasi Potere Mistico consuma al PG un quantitativo di PC specificato dal livello del Potere stesso. Altri modi per spendere PC sono: subire la chiamata "Corrompiti!", la partecipazione a Rituali e l'utilizzo di Artefatti. I PC si ripristinano al termine di una Scena o 5 minuti dopo un Combattimento.

PM - sono i Punti Morbo di un PG, rappresentano la presa della Corruzione sulla sua anima. Quando un PG porta a 0 o meno i suoi PC cade in Coma Mistico e subisce 1PM, che gli verrà assegnato un Narratore.

<u>PA</u> - sono i Punti Armatura di un PG, rappresentano il totale ALOCAZIONALE di Danni che l'equipaggiamento del PG può subire prima di perdere completamente la sua efficacia. Possono essere ripristinati attraverso la Meccanica <Riparazione>.

Combattimento

A "Rovine – gli Eredi di Symbar", per simulare battaglie, vengono utilizzate riproduzioni innocue di armi, scudi e Armature. Questi Oggetti saranno sottoposti, prima dell'inizio dell'evento, a controllo da parte dei Narratori per verificarne l'integrità e la sicurezza. Inoltre, anche se le armi superano questi controlli, è necessario utilizzarle con forza MODERATA, non portare intenzionalmente colpi alla TESTA o ai GENITALI ed evitare gli AFFONDI.

Ai fini dell'immersività è richiesto da parte dei Giocatori di interpretare in modo scenico anche il Combattimento. **Ogni colpo deve essere simulato**. Per incoraggiare questo atteggiamento, mentre un PG sta simulando brevemente il colpo subito potrà ignorare ulteriori Danni da Arma subiti dalla STESSA FONTE. Anche il peso dell'equipaggiamento deve essere simulato, soprattutto nell'atto di portare colpi.

A "Rovine – gli Eredi di Symbar" i **colpi sporchi** vengono considerati a segno (si considera "colpo sporco" qualsiasi colpo che seppur parato riesca a colpire il Bersaglio). Non sarà accettato IN NESSUN CASO portare colpi troppo violenti. Viene inoltre consentita la pratica del *pressing* (è concesso spostare con la propria Arma quella dell'avversario per godere di una situazione di vantaggio).

Inoltre va ricordato che durante gli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" vige la "**regola dello svantaggio**"; essa prevede che, in una situazione di dubbio o incertezza, il Personaggio subisca il peggiore tra i mali. (ES: se ti trovi nelle condizioni di non essere sicuro dell'effetto di una Chiamata che hai subito allora subirai quello che secondo te è l'effetto peggiore tra quelli da te presi in considerazione; oppure, se hai il dubbio di aver subito o meno un danno, allora dovrai comportarti come se lo avessi subito)

Stato di Rantolante

Quando un PG scende a 0PF o meno entra nello **Stato di Rantolante**. In questo Stato non potrà più combattere o spendere PV e PC. In generale gli è impedito compiere grandi sforzi, anche se può trascinarsi lontano dal pericolo, parlare con voce strozzata e simulare il patimento di grandi sofferenze. Subire QUALSIASI DANNO porterà il PG allo Stato di Coma. Riportare i propri PF ad almeno 1PF rimuoverà lo Stato di Rantolante.

Stato di Coma

Quando un PG si trova nello Stato di Rantolante e subisce un QUALSIASI DANNO entra nello **Stato di Coma**. In questo Stato il PG non può compiere alcun tipo di azione IG. L'unica azione che gli è possibile compiere è quella di rispondere FG sul proprio Stato di Salute. Entrando nello Stato di Coma il PG inizierà il conteggio di <u>200</u> <u>SECONDI</u>, in SILENZIO, al termine dei quali passerà allo Stato di Morte. L'unico modo per fermare il conteggio è di riportare i propri PF almeno a 0PF. <u>Non si può mai scendere sotto i -1PF</u>.

Se ad un PG in Coma viene chiesto lo Stato di Salute egli dovrà SOLO risponde che si trova in Coma; <u>non dovrà MAI dichiarare il tempo del suo conteggio.</u>

Stato di Morte

Quando un PG raggiunge il conteggio di <u>200 SECONDI</u> in Stato di Coma o subisce la chiamata *"Ricongiungiti con i Tuoi Antenati!"* entrerà nello **Stato di Morte**, che comporterà per il Giocatore la perdita del proprio PG. Una volta raggiunto questo Stato e trascorsi <u>60 SECONDI</u>, in cui il PG deceduto non è più fonte di Gioco per gli altri PG, potrà andare in FG e recandosi in Area Narratori, con gli averi ancora in suo possesso.

Se ad un PG Morto viene chiesto lo Stato di Salute egli dovrà risponde che è Morto, descrivendone le cause generiche.

Colpo di Grazia

Quando un PG è Inerme, quindi quado si trova Legato, nello Stato di Rantolante o di Coma può subire un **Colpo di Grazia**, attraverso la Chiamata *"Ricongiungiti con i tuoi Antenati!"*.

Questo porterà il PG a passare direttamente allo <u>Stato di Morte</u>. Questa Chiamata può essere fatta solo a seguito di una Scena interpretata in pubblico da un qualsiasi PG o PNG e non di nascosto o nell'intimità della Foresta.

Guarigione

Un PG con l'Abilità **Guaritore**> può, simulando di operare un altro PG o PNG, fargli recuperare PF al ritmo di <u>1PF ogni minuto</u> di cura eseguita, fino al suo massimale. NON è possibile: <u>curarsi da soli</u>; utilizzare questa Meccanica senza le opportune attrezzature (ES: bende, strumenti medici, ago per suture, eccetera); curare più PG o PNG contemporaneamente.

Ogni Guaritore sarà in grado, osservando un corpo, stabilirne lo **Stato di Salute**; ovvero sarà in grado di capire che tipo di danni ha subito il corpo. Questa manovra viene effettuata chiedendo in FG al paziente lo stato delle sue condizioni. Il paziente risponderà dichiarando il tipo e la quantità di Danni che ha subito o affermando di essere Rantolante, in Coma, Morto, Avvelenato, Malato o sotto l'effetto delle Chiamate "Bloccato!" o "Infetto!".

In caso di **Malattie**, **Fisiche** o **Mentali**, la preparazione della Cura per rimettere in salute il paziente è tutta nelle mani dei Guaritori che dovranno saggiamente somministrare Estratti di Componenti al PG malato affinché i sintomi che lo affliggono cessino di tormentarlo. Dipendentemente dalla propria Competenza, un Guaritore sarà in grado o meno di identificare i **Sintomi** di una Malattia e successivamente creare una **Cura** che potrà essere somministrata SOLO nei pressi dell'area medica.

Sia il PG Guaritore sia il paziente sono tenuti ad interpretare al meglio le Scene di Cura; il Guaritore sarà tenuto a scoprire le parti del corpo del paziente su cui desidera intervenire e il paziente dovrà simulare dolore e patimento.

Rissa

Spesso in un accampamento nascono dispute e dissapori ma, altrettanto spesso, è considerato esagerato ricorrere alle armi per questioni banali. Per questo motivo le **Risse**, combattimenti disarmati tra due individui, sono ritenute un ottimo sistema per ottenere giustizia. Una Rissa è una questione tra due soli PG o PNG. È severamente vietato, oltre che disonorevole, colpire chi si è rifiutato di attaccare briga in una Rissa.

Un PG che intende far scatenare una Rissa dovrà palesare le sue intenzioni, mostrando all'avversario <u>un numero di Dita pari al numero di PV che intende investire nella Rissa.</u> Dopo tale gesto, l'avversario PUÒ compiere la stessa azione, accettando così la Rissa. Nel caso questo non avvenga allora la Rissa NON POTRÁ AVERE LUOGO.

Rifiutare la sfida in una Rissa equivale, in ogni luogo, ad ammettere di aver torto nella disputa, esponendosi così al dileggio dello sfidante.

In caso di Sfida accettata, i Partecipanti dovranno simulare un combattimento, SEGUENDO LE REGOLE DI SICUREZZA e alternando l'iniziativa tra le due parti, da cui uscirà vincitore il PG che avrà investito nella Rissa il maggior numero di PV; questi PV saranno normalmente consumati e ripristinati al termine della Scena.

Al termine della Rissa, lo Sconfitto andrà a terra e nello <u>Stato di Rantolante</u>, mentre il vincitore dovrà solo simulare lo sforzo per aver combattuto. In caso di parità di PV spesi nella rissa, entrambi i contendenti vengono considerati <u>Sconfitti</u>.

Avvelenamento

È possibile **Avvelenare** un altro PG somministrandogli un Veleno <u>tramite cibi o bevande</u>. Per Avvelenare è necessario simulare di versare il Veleno nella pietanza scelta e successivamente attaccare sul lato inferiore del suo contenitore un'Etichetta con la descrizione del Veleno stesso. L'avvelenatore DOVRÁ avvisare un Narratore o Aiuto Narratore <u>prima</u> di effettuare l'avvelenamento e <u>dopo</u> averlo eseguito. Il PG avvelenato dopo aver assaggiato la vivanda subirà la Chiamata o Effetto descritta sull'Etichetta del Veleno.

Misticismo

In "Rovine – gli Eredi di Symbar" il Misticismo è la capacità di incanalare poteri sovrannaturali e rilasciarli nel mondo materiale attraverso Incantesimi e Rituali. Per lanciare un Incantesimo sono necessarie delle componenti verbali, gestuali e una spesa di PC.

La componente verbale viene chiamata Invocazione, consiste nell'enunciare una formula, che può essere autoprodotta dal PG, contenente almeno <u>8 parole</u> a cui va aggiunta una Chiamata associata. Inoltre dovrà contenere anche le specifiche "<u>Minore</u>" o "<u>Maggiore</u>", rispettivamente per Incantesimi di livello Novizio e Maestro. (ES: "Per il potere Minore del Dio Sole Prios Brucia!") Ovviamente le Invocazioni dovranno essere in linea con l'Ambientazione, la Tradizione, la Fede e l'indole del PG. Le parole di Invocazione dovranno essere comprensibili e ben scandite. <u>Non è possibile per i PG formulare Invocazioni che non siano in Italiano.</u>

Le componenti gestuali sono utili ad identificare il Bersaglio di un Incantesimo. Non è possibile usare poteri Mistici se non si ha almeno una mano completamente libera. Durante TUTTA la durata dell'Invocazione la mano deve essere tenuta sopra la testa con il palmo rivolto verso l'alto, dopodiché il Mistico dovrà segnalare un Bersaglio. A seconda delle specifiche dell'Incantesimo, questo dovrà essere toccato o indicato, entro una distanza di 10metri, durante l'enunciazione della Chiamata. In caso il Bersaglio sia impossibilitato a vedere il Mistico sarà bene identificato tramite il nome o una caratteristica fisica; questa indicazione può essere contenuta nelle parole dell'Invocazione. (ES: "Soldato con la tunica blu! *Per il potere Minore di Prios Brucia!*". Per quanto riguarda gli Incantesimi con estensioni Spaziali vanno rispettate le regole indicate nella sezione "Segnali di Gioco".

Ogni Incantesimo inoltre richiede una spesa di PC in base al livello dello stesso. Lanciare un incanto a <u>livello Novizio</u> esaurirà <u>2PC</u> del Mistico, lanciarne uno a <u>livello Adepto</u> esaurirà <u>3PC</u> e lanciarne uno a <u>livello Maestro</u> esaurirà ben <u>4PC</u>. I Mistici legati ad una Tradizione Mistica, quindi dotati delle Abilità <Magia>, <Stregoneria> o <Teurgia>, possono scontare la spesa di PC richiesti per lanciare un

Livello Incantesimo	Costo di PC	Costo di PC (scontato)
Novizio	2	1
Adepto	3	2
Maestro	4	3

Incantesimo, di 1PC per tutti i sortilegi di livello pari o inferiore alla loro competenza in una di queste tre Abilità.

(ES: un PG con Abilità <Magia> a livello Adepto spenderà 1PC per il lancio di Incantesimi a livello Novizio e 2PC per Incantesimi a livello Adepto, ma continuerà a spendere 4PC per quelli di livello Maestro; finché non aumenterà al grado di Maestro la sua Abilità <Magia>, spendendo così solo 3PC per i più potenti Incantesimi)

I Mistici che non possiedono nessuna delle suddette Abilità sono definiti "Indipendenti". A differenza degli altri essi <u>non hanno alcuna limitazione</u> sugli Incantesimi che possono imparare ma, di contro, non possiedono alcuno sconto ai PC per lanciare un Incantesimo. <u>Ogni PG può essere affiliato AD UNA SOLA <Tradizione Mistica>.</u>

Appartenere ad una < Tradizione Mistica > impedisce ad un PG di apprendere Incantesimi di altre Tradizioni.

Eseguire Rituali

Officiare un **Rituale** significa concentrare un'elevata quantità di Energia Mistica all'interno di un'area delimitata per un periodo di tempo prolungato. Questo Potere è di gran lunga superiore a quello necessario per il lancio di un Incantesimo e per incanalarlo servono diversi passaggi, litanie, Oggetti e, a volte, più persone. Inoltre, maggiore è il Potere accumulato, più feroce ed imprevedibile sarà la reazione dell'Energia Mistica, sia come rilascio di Corruzione che tramite altri effetti collaterali. La possibilità peggiore è quella in cui il rituale fallisca o sia interrotto; in questo caso una devastante ondata di Morbo investirebbe l'area e tutti gli astanti, rischiando anche di Corrompere PERMANENTEMENTE la stessa area rituale.

Tuttavia il Gioco vale la candela, poiché, tanto quanto i rischi, anche le potenzialità di plasmare così tanta energia sono infinite. Per questo, nel corso dei secoli, ogni Tradizione Mistica ha sviluppato molti generi di Rituali, legati ai propri scopi e alle proprie esigenze; anche se in realtà, spesso non è necessario essere un Mistico o essere legato a nessun tipo di Tradizione per officiare un Rituale.

<u>Unico requisito assoluto</u> è una PROFONDA conoscenza delle forze prese in causa durante il Rito e il rispetto di alcune regole fondamentali che ogni buon <Ritualista> deve conoscere per praticare questa attività.

Usare gli Artefatti

Gli Artefatti sono Oggetti di qualsiasi fattura, materiale e qualità che possiedono proprietà Mistiche. Le tecniche per la loro produzione sono state perdute nel tempo, ma sono rimaste alcune conoscenze sulle loro potenzialità. Per poterne utilizzare uno bisogna prima di tutto capirne la natura. Per fare ciò si può ricorrere a Scritti storici, se ne esistono, eseguire di Rituali divinatori o utilizzare l'Incantesimo "Identificazione" padroneggiato da tutte le Tradizioni Mistiche. Incantesimi e Riti di questo tipo devono essere recitati in presenza di un Narratore. Le ricerche storiche sono più laboriose, ma non incorrono nel rischio di scatenare Poteri pericolosi. Dopo aver compiuto ricerche su un Artefatto un PG con l'Abilità <Erudito> può scrivere un trattato su di esso e consegnarlo ai Narratori a fine Evento o come Movimento e, se le informazioni saranno sufficienti e corrette, ottenere conoscenze aggiuntive sullo stesso. Una volta capito il metodo di attivazione, l'Artefatto può essere usato correttamente da chiunque lo utilizzi. In ogni caso, ad ogni suo impiego, l'Artefatto consumerà PC al PG che lo usa. Inoltre è noto che gli Artefatti più potenti possano avere anche altri tipi di effetti collaterali ed è per questo vanno studiati e usati con grande cautela.

Il Morbo: Coma Mistico e Conseguenze

Una volta consumati tutti i propri PC, un PG cadrà in Coma Mistico, acquisendo così 1PM. Il PG deve sedersi o stendersi a terra tenendo le mani sopra gli occhi e non potrà muoversi autonomamente; potrebbe essere scosso da convulsioni o tormentato da deliri. Quando il PG di un Giocatore raggiunge il Coma Mistico, egli dovrà preparare il proprio Cartellino Ombra, affinché un Narratore o un Aiuto Narratore possa contrassegnare su di esso il PM acquisito; una volta eseguita quest'operazione seguirà le indicazione del Narratore per rientrare IG.

L'accumularsi di PM potrebbe condurre a serie conseguenze sia fisiche che mentali al PG, poiché il Morbo si starà facendo strada per corromperlo definitivamente. Quando un PG raggiunge <u>6PM</u> si trasforma in <u>Abominio</u>. Il PG, rimanendo nello Stato di Coma Mistico, dovrà considerarsi <u>Morto</u> e dovrà attendere ulteriori indicazioni da parte dei Narratori.

Raccolta di Oggetti

La <**Perquisizione**> di un Bersaglio alla ricerca di Oggetti, monete o scritti è una capacità fruibile da qualunque PG. Il PG che intende Perquisire, deve simulare per <u>1minuto</u> un'accurata ricerca sul Bersaglio, all'inizio del quale dovrà dichiarare le proprie intenzioni attraverso una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ES: "Quello che è tuo mi appartiene!). Durante la Perquisizione il Bersaglio dovrà preparare tutti gli Oggetti da consegnare all'altro PG, in modo da poterli consegnare immediatamente al termine della Perquisizione.

Il Bersaglio di questa Meccanica deve essere: consenziente, incosciente o inerme.

Un PG come il Tratto **Eviscerare** può esaminare una creatura o un Pericolo Naturale alla ricerca di Componenti pregiate al suo interno. Simulando per <u>1minuto</u> l'operazione di Eviscerazione sul Bersaglio potrà, usando una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ad Esempio: "Vediamo cosa c'è qui dentro!"), ottenere eventuali Sostanze Alchemiche.

Per Eviscerare un Pericolo Naturale è necessario che sia reso Inerme da un altro PG <Esperto di Sopravvivenza>.

Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie>, almeno a livello Novizio, può **Raccogliere un Trofeo di Caccia** da una creatura del Davokar per dimostrarne l'uccisione. Simulando per <u>1minuto</u> di lavorare sul cadavere della creatura e usando una frase che faccia intendere l'utilizzo di questa Meccanica (ad Esempio: "Questo è il mio *Trofeo!*") otterrà, se possibile, il proprio Trofeo di Caccia.

Non è possibile effettuare CONTEMPORANEAMENTE le operazioni di <Perquisizione>, di <Eviscerazione> o di <Raccolta del Trofeo di Caccia> neanche da PG differenti.

Furto con destrezza

È possibile sottrarre Oggetti personali IG agli altri PG (ES: è possibile prendere con sé una spada abbandonata o dei fogli su un tavolo, a proprio rischio e pericolo). <u>Non è possibile trafugare il contenuto della Scarsella chiusa con un **Nastro Rosso** e contenente Oggetti ESCLUSIVAMENTE FG.</u>

Il ladro è RESPONSABILE IN FG degli Oggetti personali, dei Giocatori, di cui entra in possesso. Risponderà personalmente di eventuali smarrimenti o danneggiamenti.

Per evitare che questo avvenga, il ladro DOVRÀ sostituire nel minor tempo possibile, ma senza disturbare il proprio Gioco o quello degli altri, l'Oggetto sottratto con un Oggetto simile (ES: se viene sottratta una spada lunga dovrà essere sostituita con un'Arma simile) fornito dai Narratori presso l'Area di Forgia, indicando agli stessi il nome del proprietario originale dell'Oggetto rubato, in modo che gli possa venire restituito in FG.

Viene invitato il ladro a restare il minor tempo possibile in FG nell'applicazione di questa Meccanica.

Riparazione

I PG con l'Abilità <Forgia> almeno a Livello Novizio possono **Riparare**, in prossimità di una forgia attiva, Oggetti danneggiati o distrutti. In questo modo possono essere riparati: Armi, Scudi, Armature e, con la dovuta attenzione, anche altri Oggetti specifici.

Per procedere alla riparazione è necessario simulare di riparare l'Oggetto rivettandolo, rifondendolo o rinforzandolo. Dipendentemente dall'Oggetto Bersaglio di questa Meccanica il tempo di esecuzione della Riparazione può variare, anche sensibilmente.

Oggetto da Riparare	Minuti di Riparazione
Armatura	1 per ogni PA
Arma/Scudo	1 +1 per ogni Proprietà Speciale
Altro	Almeno 1

Le <u>Armature</u> richiedono <u>1minuto di lavoro per ogni PA</u> che si intende ripristinare e, ovviamente, non deve essere indossata (il PG dovrà togliersi ALMENO schinieri, bracciali ed elmo). <u>Armi e Scudi</u> richiedono <u>1minuto di base</u> +1minuto per ogni <u>Proprietà Speciale che possiedono</u> per essere riparati. Altri <u>Oggetti Specifici</u> avranno <u>un tempo proprio</u> di Riparazione (minimo <u>1minuto</u>), inoltre è auspicabile che l'operazione richieda opportune ricerche o l'uso di adeguati <u>Progetti</u>.

Se il PG Fabbro venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione l'Oggetto andrà Riparato nuovamente ripetendo l'operazione dall'inizio (nel caso delle Armature andrà "sprecato" l'ultimo PA).

Creare Oggetti

Esistono tre vie di Artigianato che permettono la creazione di Oggetti, tutte associate ad una Abilità: <Forgia>, <Alchimia> ed <Erboristeria>. Autonome e indipendenti, possono anche essere combinate tra loro, portando alla creazione di Oggetti Elementali e Artefatti Deboli.

<Forgia> È l'arte della lavorazione di metalli e minerali per la creazione di Oggetti Semplici, Complessi o Superiori. Utilizzando i sistemi di raffinazione (Fusione, Creazione di Leghe, Tempra e Forgiatura) sarà possibile estrarre dai Materiali di Forgia le corrette Essenze, a patto di possedere il giusto grado di competenza. Seguendo un Progetto sarà possibile creare il relativo Oggetto, purché si possieda la necessaria perizia. Un <Fabbro> sufficientemente esperto potrà sviluppare i propri personali Progetti.

<a href="<"><Alchimia> È l'arte della lavorazione dei composti naturali, di origine animale, per la creazione di Pozioni e
Veleni. Utilizzando i sistemi di raffinazione (Miscelazione, Estrazione, Distillazione e Diluizione) sarà possibile estrarre dalle Sostanze Alchemiche le corrette Essenze a patto di possedere il giusto grado di competenza.
Seguendo un Metodo sarà possibile creare la relativa Pozione o Veleno, purché si possieda la necessaria perizia.
Un Alchimista sufficientemente esperto potrà sviluppare i propri personali Metodi.

< Erboristeria > È l'arte della lavorazione di piante per la creazione di Impacchi e Misture. Utilizzando i sistemi di raffinazione (Essicazione, Macerazione, Spremitura e Pestatura) sarà possibile estrarre dalle Erbe Farmaceutiche le corrette Essenze, a patto di possedere il giusto grado di competenza. Seguendo una Ricetta sarà possibile creare il relativo Impacco o Mistura, purché si possieda la necessaria perizia.

Un < Erborista > sufficientemente esperto potrà creare le proprie personali Ricette.

Esistono Progetti per **Oggetti Complessi Elementali** o **Oggetti Superiori Elementali**, che richiedono l'unione delle competenze di tutti i diversi tipi di Artigiani. Questi Progetti possono essere letti ed interpretati da <Fabbri> competenti.

Artigiani sufficientemente esperti potrebbero, collaborando, creare i propri Progetti per Oggetti Elementali.

Esistono <u>Studi</u> per la creazione di **Artefatti Deboli**. Questi aggiungono una componente Mistica alla creazione di un Oggetto fornendogli capacità straordinarie, ma con una durata nel tempo piuttosto breve. Gli <u>Studi</u> possono essere interpretati da un <Erudito> abbastanza capace e richiedono, nel procedimento di creazione, la presenza di un <Mistico> con abilità adeguate. <Eruditi> sufficientemente capaci potranno creare i propri personali <u>Studi</u>.

Gli Oggetti, le Pozioni, gli Impacchi o gli Artefatti Deboli richiedono per la loro creazione il sacrificio di alcune Essenze. Il grado di competenza necessario per crearli identifica il numero di Essenze che deve essere sacrificato durante la loro realizzazione.

Livello Creazione	N' Essenze
Novizio	3
Adepto	4
Maestro	5

Trappole Meccaniche

Le Rovine all'interno del Davokar sono spesso protette da **Trappole Meccaniche** mortali. Questi meccanismi saranno identificati da <u>appositi rivestimenti</u>, imitazioni di mattoni o pietre, segnalati su entrambi i lati piani con un <u>numero romano</u>, che indica il grado di difficoltà per individuare e disinnescare la trappola.

Se il numero è scritto in ROSSO la trappola è <u>Attiva</u>, se è scritto in VERDE sarà <u>Disattivata</u>. Esse vengono piazzate sul terreno dell'Area di Gioco dai Narratori e devono essere considerate dai PG come <u>Inamovibili</u>.

Livello Trappola	N' Inciso
Novizio	I
Adepto	II
Maestro	III

I PG con l'Abilità <Esperto di Trappole> saranno in grado di individuare, controllare e disinnescare Trappole Meccaniche al MASSIMO equivalenti al loro livello di competenza. Tutti gli altri PG NON sono in grado di scovare questi meccanismi e sono quindi tenuti a ignorare questi rivestimenti FINCHÉ non giungono entro 1metro da uno di essi. In questo caso dovranno avvicinarsi al meccanismo e declamare ad alta voce la Chiamata presente sul Cartellino posto all'interno della Trappola.

Una Trappola Disattivata non avrà alcun effetto nocivo sui PG che le passano vicino. L'operazione di Disinnesco impiegherà <u>1minuto</u> di lavorazione, al termine del quale la Trappola sarà Disattivata.

Un PG sufficientemente competente in questa Abilità potrebbe essere in grado di <u>Riattivare</u> alcuni tipi di congegni. Sul Cartellino all'interno di ogni Trappola vi è scritto se è possibile renderla nuovamente Attiva o meno. In caso affermativo e se si possiede il giusto grado di perizia, sarà possibile, operando per <u>1minuto</u>, Riattivare la Trappola.

Se un PG, mentre sta lavorando su una Trappola Meccanica, sia per Disattivarla che per Attivarla, venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione la Trappola scatterà e chi la stava manovrando sarà tenuto ad effettuare la Chiamata scritta sul Cartellino all'interno.

Pericoli Naturali

Nella Foresta del Davokar ogni essere vivente ed ogni elemento naturale potrebbe cercare di uccidere un incauto Esploratore. Piante rampicanti, animali velenosi o nidi di piccole creature sono solo alcuni dei **Pericoli Naturali** in cui si può incappare.

Questi Pericoli saranno rappresentati da delle <u>zolle di erba</u> <u>sintetica</u> con delle <u>piccole creature</u> poste sopra di esse a indicarne il grado di difficoltà. Queste zolle di erba sintetica saranno collocate nell'Area di Gioco dai Narratori e devono essere considerate dai PG come <u>Inamovibili</u>.

Livello Pericolo	N' Creature
Novizio	1
Adepto	2
Maestro	3

I PG con l'Abilità <Esperto di Sopravvivenza> saranno in grado di individuare, controllare e rendere <u>Inabili</u> per un breve periodo di tempo Pericoli Naturali al MASSIMO equivalenti al loro livello di competenza. Tutti gli altri PG <u>NON</u> sono in grado di scovare questi Pericoli e sono quindi tenuti a ignorare queste zolle d'erba FINCHÉ non giungono <u>entro 1metro</u> da uno di esse. In questo caso dovranno avvicinarsi alla zolla e declamare ad alta voce la Chiamata presente sul Cartellino posto al di sotto del Pericolo.

Un Pericolo Naturale Inabilitato non avrà alcun effetto nocivo sui PG che gli passano vicino. L'operazione di Inabilitazione impiegherà <u>1minuto</u> di lavorazione, al termine del quale il Pericolo può essere MANTENUTO INABILE fintanto che il PG lo mantiene tale.

(Dopo la disattivazione il PG <Esperto di Sopravvivenza> può continuare a mimare l'azione di lavorare sul Pericolo, così facendo lo mantiene Disattivato. Quando volesse cessare il Mantenimento egli dovrà allontanarsi molto in fretta dal Pericolo per non rimanervi vittima)

Se un PG, mentre sta lavorando su una Pericolo Naturale, sia per Inabilitarlo che per Mantenerlo tale, venisse colpito o decidesse di interrompere l'azione di Inabilitazione il Pericolo si Attiverà e il PG sarà tenuto ad effettuare la Chiamata scritta sul Cartellino posto al di sotto.

Un PG sufficientemente esperto potrà rimuovere PERMANENTEMENTE un Pericolo Naturale di grado Novizio. Dopo <u>1minuto</u> di lavorazione può raccogliere la zolla e metterla da parte e avvisare un Narratore perché la raccolga.

È possibile Eviscerare un Pericolo Naturale Inabilitato per ricavarne Sostanze Alchemiche. <u>Le due operazioni</u> NON possono essere eseguite contemporaneamente dallo stesso PG.

Scassinare Serrature

Sparsi nell'Area di Gioco i PG potrebbero trovare bauli o porte chiusi a chiave. Questa condizione sarà facilmente intuibile dalla presenza di Lucchetti di legno, dipinti con colori metallici.

Finché i Lucchetti rimangono chiusi impediscono l'apertura dei contenitori o delle porte su cui sono affissi. A questo scopo, i PG con l'Abilità **Scassinare Serrature**>, possono forzare suddetti Lucchetti, permettendo così l'apertura dell'Oggetto su cui sono posti.

Coloro che decidono di acquistare la sopracitata Abilità ricevono da uno a tre <u>Grimaldelli</u>, ciascuno dedicato ad un particolare livello di complessità dei Lucchetti Scassinabili. Essi saranno rappresentati con dei sottili cilindri di legno sagomato, tinti di colori metallici. Per utilizzare questa Abilità, il PG Scassinatore dovrà lavorare sulla Serratura per <u>1minuto</u>, al termine del quale, se possiede il giusto Grimaldello, potrà aprire il Lucchetto.

Ogni Lucchetto possiede una fessura su un lato; per scassinarlo è necessario che uno dei Grimaldelli posseduti entri nel foro, facendo così aprire il Lucchetto. Se così non fosse il Lucchetto non si aprirà.

Una volta aperto un Lucchetto è possibile richiuderlo; se si dovesse doverlo riaprire sarà necessario Scassinarlo nuovamente. <u>IN NESSUN CASO sarà possibile separare un Lucchetto dall'Oggetto su cui è posizionato.</u>

Trascinare Persone

Un PG, che non sia in Coma o Rantolante, può trasportare un altro PG o PNG Inabilitato a muoversi (ES: un PG Rantolante o Legato). Per **Trasportare altre Persone** devono essere utilizzate ENTRAMBE LE MANI, quindi sarà impossibile imbracciare Armi, Scudi o impugnare altri Oggetti. Mentre si trasporta una persona non è possibile correre o usare il suo corpo come scudo umano.

Per comunicare ad un PG Inabile che lo si intende trasportare, lo si dovrà afferrare per un braccio facendo intendere le proprie intenzioni (ES: dicendo "Vieni con me!"). Se il contatto viene in qualche modo interrotto, il PG trasportato cadrà a terra.

Spostare Oggetti Pesanti

I PG si possono imbattere in **Oggetti troppo Pesanti** perché siano spostati o trasportati da una sola persona: macerie, casse, statue, porte, eccetera. Tali Oggetti sono riconoscibili grazie ad un <u>Bollino VIOLA</u> con sopra segnato un numero; esso rappresenta il totale di PV che occorrono per manovrarlo. È quindi possibile interagire con tali Oggetti SOLO se il totale dei PV dei PG che vi operano <u>eguaglia o supera il valore</u> scritto sul Bollino.

I PV spesi per interagire con Oggetti Pesanti saranno normalmente recuperati al termine della Scena.

Potrebbero esserci altre condizioni sull'interazione con tali Oggetti (ES: un numero massimo o minino di PG); tali clausole saranno riportate sul Bollino o su un Cartellino attaccato all'Oggetto.

Se un Oggetto, di qualsiasi tipo, presenta un Bollino VIOLA con una X scritta sopra è da considerarsi Inamovibile.

Le stesse dinamiche vanno applicate per gli altri Oggetti recanti Bollini colorati (Reperti e Artefatti).

Prendere Prigionieri

Ogni PG è in grado prendere altri PG o PNG come **Prigionieri**; per farlo essi devono essere consenziente, Rantolante o in Coma. Per mimare lo Stato di Prigionia di un altro Partecipante è necessario legargli le mani DAVANTI A SÉ con un FALSO NODO (<u>solo di facciata e ESTREMAMENTE facile da sciogliere in caso di emergenza</u>) simulando l'azione di Legare per <u>1minuto</u>.

Un qualsiasi PG è in grado di Slegare un altro PG o PNG, sempre mimando l'azione per 1 minuto.

Finché ci si trova nello Stato di Prigioniero si è considerati Inabili e inermi, quindi passibili di <Perquisizioni> e <Torture> o subire la Chiamata *"Ricongiungiti coi tuoi antenati!"*; inoltre gli sarà impossibile l'uso di PV o PC.

SE un Prigioniero dovesse passare più di 150secondi non sorvegliato potrà liberarsi autonomamente.

Torturare

Un PG con l'Abilità **Torturatore**> potrà mettere in atto una Scena di soprusi e maltrattamenti nei confronti di un PG o un PNG Inabilitato (ES: Rantolante o Legato). Durante la Tortura egli potrà porre CINQUE DOMANDE, al seviziato. Le domande poste dovranno essere OBBLIGATORIAMENTE diverse tra loro (non si potrà ripetere più volte lo stesso quesito) e le loro risposte DOVRANNO essere: "Si/No/Non lo so".

La bravura di un buon Torturatore sta nel far confessare la verità al suo Bersaglio, che avrà la facoltà di <u>mentire</u> SOLO ad un certo numero di domande poste dal suo aguzzino. All'inizio di ogni Scena di Tortura il Torturatore dovrà far capire alla sua vittima a quante domande potrà mentire, alzando un eguale numero di dita e mostrandogliele.

Livello Tortura	N' Risposte False
Novizio	3
Adepto	2
Maestro	1

Le Scene di Tortura vanno recitate e interpretate facendo risaltare la crudezza dell'atto compiuto e la sofferenza a cui è sottoposta la vittima di tali abusi; <u>SEMPRE nel rispetto delle volontà dei Giocatori coinvolti e delle norme di Sicurezza</u>

Organizzare Battute di Caccia

Un PG con l'Abilità <Conoscenza delle Bestie> almeno a livello Adepto può organizzare una **Battuta di Caccia**. Esse consistono in spedizioni nel folto del Davokar per <u>catturare o uccidere una particolare Bestia</u>, guidati da un esperto nel settore per seguire le tracce e non perdere l'orientamento.

Il PG che intende organizzare una Caccia è tenuto a formare un Gruppo di almeno 3 persone e avvisare un Narratore delle sue intenzioni. Dopo di ciò il Gruppo di Caccia dovrà simulare la preparazione alla missione (ES: raccogliendo gli strumenti necessari, studiando il territorio tramite mappe, eccetera) nel tempo che i Narratori impiegheranno a preparare la Scena.

Andare in FG

Durante ogni Evento saranno allestite almeno 2 Aree FG: una dedicata ai PG e una dedicata ai Narratori. Entrare in una di queste due Aree comporterà automaticamente il passaggio da IG a FG, viceversa uscendone.

Lo spostamento di gruppi di PG o PNG tra due Aree di Gioco NON CONTIGUE nel Gioco avverrà in FG, utilizzando la corretta Gestualità (pugno chiuso con indice alzato), affinché sia chiara a tutti gli altri Partecipanti la loro assenza dall'IG.

Per prendersi una pausa o in caso di emergenza è, ovviamente, possibile andare in FG, indicando tale condizione con la stessa Gestualità; tuttavia CHIEDIAMO di non esagerare e di rimanere quanto più tempo possibile IG. Avvisiamo inoltre tutti i Partecipanti agli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" che è VIETATO rifugiarsi in FG per sfuggire a situazioni ostiche o altri pericoli IG. Questo comportamento verrà SEVERAMENTE punito.

Movimenti tra gli Eventi

Con Movimento si intende la descrizione un'azione IG che un PG intende intraprendere tra una spedizione e l'altra (ovvero nel tempo tra due Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar).

Nelle due settimane successive ad ogni Evento, il Capogruppo potrà mandare una mail ai Narratori con l'elenco delle azioni che i membri del suo gruppo intendono compiere prima del successivo Evento.

Ciascun Giocatore ha diritto a UN SINGOLO MOVIMENTO. Rientrano nei movimenti eseguibili dai PG tutti i tipi di Studi e Ricerche applicabili IG, la spesa dei propri PE ed eventuali altre interazioni con il Mondo di Gioco.

CAPITOLO 4. Creazione del Personaggio

Con cosa si Inizia?

Tutti i Giocatori che parteciperanno agli Eventi di "Rovine – gli Eredi si Symbar" interpreteranno un proprio PG. In questo capitolo sono scritte le linee guida per la sua **Creazione**, a partire dalle sue radici e la sua Storia, passando per le sue Competenze ed Abilità.

Ogni PG, al momento della sua Creazione avrà dei valori di partenza per le sue Caratteristiche, che sono: <u>2PF, 2PV, 2PC e 0PM</u>. Oltre a tenere a mente questi valori ogni Giocatore dovrà decide la <u>Razza</u> del suo PG, il <u>Gruppo di Licenza</u> di appartenenza, e la relativa <u>Fazione</u>, e, ovviamente, scrivere la sua <u>Storia</u> e decidere il colore della sua <u>Ombra</u>. Una volta prese

Caratteristiche Iniziali	2 <u>PF</u> – 2 <u>PV</u> – 2 <u>PC</u> – 0 <u>PM</u>
Decisioni da Prendere	RAZZA – FAZIONE – STORIA
Le Basi	Istruzione: Il PG sa scrivere il proprio nome e contare fino a 10 Perquisizione: Il PG è in grado di recuperare Oggetti utili da un corpo, mimando l'azione per 1minuto Sopravvivenza: Il PG sa utilizzare PUGNALI e BASTONI e fare e disfare NODI
L'Esperienza di una Vita	30 <u>PE</u>

queste importantissime decisioni, il Giocatore potrà passare ad assegnargli delle Competenze.

Per assegnare delle Competenze al proprio PG, ogni Giocatore avrà a disposizione <u>30PE</u> che potrà spendere per conferirgli Tratti, Abilità e Incantesimi. L'ammontare di questi PE crescerà ad ogni Evento a cui il Giocatore parteciperà col suo PG, al ritmo di <u>1PE ogni Giornata di Gioco</u>. Non è obbligatorio spendere tutti i PE, essi possono essere risparmiati in prospettiva di una spesa futura, magari più ingente.

Prima di iniziare a stabilire le Competenze del PG il Giocatore deve ricordare che ogni PG possiede un Istruzione di base, che gli consente di contare fino a 10 e scrivere il proprio nome, sa almeno difendere la propria vita con coltelli e bastoni, fare o disfare nodi non particolarmente complicati e che non si farà scrupoli nel recuperare ciò di cui ha bisogno da un cadavere.

Scelta della Razza

Il primo passo per la caratterizzazione del proprio PG è definire a quale **Razza** egli appartenga. Le alternative offerte da questa Ambientazione sono: Umano Ambriano, Umano Barbaro, Orco, Goblin e Mutapelle. Ognuna di queste Razze ha caratteristiche uniche che le contraddistinguono, per questo motivo non esiste ancora una genia identificativa del Protettorato del Cardo; è una giurisdizione troppo giovane per possedere una propria etnia, difatti il suo popolo è composto da un miscuglio di genti provenienti dalle più disparate etnie.

Di seguito sono descritte brevemente i <u>punti di forza</u> e le <u>debolezze</u> delle singole Razze, cosicché un Giocatore possa scegliere qual è più adatta tra di loro per il suo PG. Per una visione più profonda di ogni Razza riguarda la loro storia all'interno dell'Ambientazione.

Umani – Senza Infamia e senza lode, gli Umani compongono la maggioranza delle creature senzienti.

Orchi – <u>Possenti e Robusti</u>, gli Orchi emergono dalle profondità del Davokar <u>Privi di ogni Memoria</u> e all'interno delle società Umane vengono <u>Emarginati</u> e spesso sfruttati. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Armigero>)

Goblin – Curiosi e spericolati, i Goblin passano le loro <u>Brevi Vite</u> a <u>Tentare la Fortuna</u> negli ambienti più disparati, prima che il "Richiamo del Davokar" li attiri verso la Foresta. Al pari degli Orchi vengono spesso <u>Emarginati</u> dagli Umani. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Fortuna Sfacciata>; NON possono acquisire il Tratto <Anziano>)

Mutapelle – Misteriosi e incompresi, i Mutapelle sono creature <u>naturalmente sensibili alle Energie Mistiche</u>. Questa loro caratteristica, unita alle loro origini oscure, li etichetta spesso come <u>Iettatori</u> ed <u>Emarginati</u>. (Ottengono GRATUITAMENTE il livello Novizio dell'Abilità <Vista Stregata>)

Razza	Vantaggio	Svantaggio
Umano	Nessuno	Nessuno
Orco	<armigero> livello Novizio</armigero>	Emarginati e Privi di Ricordi
Goblin	<fortuna sfacciata=""> livello Novizio</fortuna>	Emarginati e dalla Vita Breve*
Mutapelle	<vista stregata=""> livello Novizio</vista>	Emarginati e lettatori

*I Goblin NON possono acquisire il Tratto <Anziano>

Scelta della Fazione e della Licenza

Il secondo passo che ogni aspirante Giocatore deve compiere è la scelta della provenienza del suo PG. Tutti i membri degli Eredi di Symbar provengono da una delle **Tre Grandi Fazioni**: il <u>Regno di Ambria</u>, il <u>Protettorato del Cardo</u> e il <u>Dominio dei Clan</u>. Ognuna di queste nazioni ha contribuito a creare il gruppo degli Eredi di Symbar, ma non tutti i Clan Barbari e i Ducati Ambriani hanno aderito a questa iniziativa.

Un PG **Ambriano** potrà provenire da: il militaresco <u>Narugor</u>, l'austero <u>Dominio di Prios</u>, il frivolo <u>Seragon</u> e il raffinato <u>Kasandrien</u>.
Un PG **Barbaro** potrà essere cresciuto tra: i cacciatori <u>Baiaga</u>, i misteriosi <u>Godinjia</u>, i diplomatici <u>Zarek</u> e gli stoici <u>Enoai</u>.
Un PG **Fortecardino** infine potrà essere originario di ogni sua Provincia: l'operosa <u>Forte Cardo</u>, la pacifica <u>Melima</u>, l'industriosa <u>Jakaar</u> e la cosmopolita <u>Camposcuro</u>.

Ognuna delle Tre Grandi Fazioni ha concesso a questi Ducati, Clan o Provincie UNA sola **Licenza di Esplorazione degli Eredi**, ciascuna legata al proprio Duca, Capoclan o Prefetto. Ogni Giocatore dovrà scegliere a quale di queste Licenze il suo PG è affiliato; come Membro o come Capogruppo. "Rovine – gli Eredi di Symbar" basa su queste Licenze di Esplorazione il motore principale della Storia della Cronaca.

Fazioni Giocabili	
Regno di	NARUGOR
Ambria	DOMINIO DI PRIOS
	SERAGON
	KASANDRIEN
Dominio dei	BAIAGA
Clan	GODINJIA
	ZAREK
	ENOAI
Protettorato	FORTE CARDO
del Cardo	MELIMA
	JAKAAR
	CAMPOSCURO

Quindi scegliere accuratamente a chi ha giurato fedeltà il proprio PG è una scelta fondamentale.

Ogni Licenza ha un proprio Capogruppo, che ha prestato giuramento di fedeltà al Governatore della Fazione a cui appartiene la sua Licenza. Egli dovrà costituire un <u>Gruppo di Avventurieri</u> che lo seguiranno nella ricerca della perduta città di Symbar e che affronteranno con lui ogni avversità che si frapporrà tra essi e il loro obbiettivo. Ogni Gruppo di Licenza potrà contare <u>dai 3 ai 5 Membri</u>; essi dovranno porre la loro firma sul Foglio di Licenza, affinché venga riconosciuta la loro appartenenza al Gruppo degli Eredi.

Tutti i Membri di una Licenza, TRANNE in Capogruppo, se lo desiderano posso depennare il loro nome dalla Licenza per poter affiliarsi ad un nuovo Gruppo; tuttavia questa è una manovra rischiosa, in quanto avventurarsi nel Davokar senza Licenza È PROIBITO, quindi non appartenere ad un Gruppo, anche solo momentaneamente può portare a serie conseguenze se scoperti dalle Autorità competenti.

Scelta della Storia e dell'Ombra

Il terzo passo per rendere davvero vivo il proprio PG è costruirgli una **Storia**. Questa dovrà essere particolare, unica e personale, per calare il PG nel Mondo di Symbaroum rendendolo veramente VIVO.

Questo però non significa dover scrivere un romanzo o farcire di mille particolari ogni frammento della storia di un PG. La costruzione di una buona Storia necessita solo di rispondere alle domande giuste: "Come si chiama il PG?" "Dove è nato?" "Quanti anni ha?" "Cosa faceva per vivere prima di entrare a far parte degli Eredi?" "Ha famiglia?" "Qual è il suo peggior vizio e quale la sua più grande virtù?" "Come ha conosciuto gli altri membri del gruppo?" "Cosa l'ha spinto a diventare un membro degli Eredi?" "Quali sono i suoi sogni e aspirazioni?"

Un'altra domanda che deve trovare risposta è: "Di colore è l'**Ombra** del PG?"

Ogni essere vivente è pervaso da
un' <u>Aura Mistica</u> , chiamata Ombra.
Essa è l'espressione dei Legami
Spirituali e della loro più intima
essenza, il cui aspetto varia secondo il
rapporto che il suo possessore ha con
le sconfinate energie del Mondo.

Scegliere i COLORI dell'Ombra (massimo 3) del proprio PG è quindi un alto passaggio fondamentale; essa rappresenterà il carattere, l'indole e l'appartenenza culturale e spirituale del PG a seconda dei colori di cui è composta. (ES. L'Ombra di un giovane

COLORI CALDI	Rappresentano un animo passionale, attivo, irrequieto e facile alle forti emozioni
COLORI FREDDI	Indicheranno un'indole più riflessiva, pacata, forse intellettuale e incline alla quiete.
COLORI METALLICI	Solitamente identificano un legame con tecnologia, civilizzazione e progresso
COLORI CONCRETI	Rappresentano la vicinanza alle tradizioni, all'artigianato e ai legami con la natura
COLORI CHIARI	Rappresentano un carattere luminoso estroverso
COLORI SCURI	Si addicono ad un animo più cupo, introverso e schivo

I Colori VIOLA SCURO e NERO non saranno accettati in Creazione PG

Templare, idealista e vigoroso sarà: Oro pallido, Arancione e Acciaio. Mentre l'Ombra di uno Stregone Enoai, anziano reduce di molti duri inverni sarà: Verde scuro e Grigio cenere)

Tuttavia bisogna ricordare che l'Ombra muta negli esseri affetti dal Morbo, assumendo le tonalità del viola scuro e del nero. (per questo motivo questi colori NON SARANNO ACCETTATI in creazione del PG)

L'Ombra è visibile solo ai PG che possiedono l'Abilità <Vista Stregata> e appare IG come dei riflessi colorati che circondano il corpo della creatura osservata. In FG essa è rappresentata da un Cartellino Plastificato, che ogni PG sarà tenuto ad avere SEMPRE CON SÉ, su cui sono rappresentati i colori scelti dal PG. Sullo stesso Cartellino saranno inoltre scritti il Nome del PG, il suo sesso, la sua Razza e il numero di PM accumulati.

Scelta delle Competenze

L'ultimo passo da compiere è la scelta di **Tratti, Abilità e Incantesimi**. Ogni Giocatore è libero di investire i sui 30PE iniziali per acquistare le Competenze necessarie al proprio PG affinché rispecchi le qualità e le capacità descritte nella sua Storia.

Ogni Tratto richiede, per essere acquisito, la spesa di 1PE. Ciascun Tratto può essere acquisito SOLO una volta.

Ogni Abilità e ogni Incantesimo ha un costo di PE dipendente dal Livello che si intende acquistare: <u>2PE</u> per il livello Novizio, <u>4PE</u> per il livello Adepto e <u>8PE</u> per il livello Maestro.

Per ognuna di questi rami di Competenze è OBBLIGATORIO acquisire i vari livelli in ordine Crescente.

Livello	Costo in PE
Novizio	2
Adepto	4
Maestro	8

Ogni volta si acquista una nuova Competenza, il suo Costo di PE va scalato dalla riserva totale del PG.

Morte del PG

L'Ambientazione di "Rovine – gli Eredi di Symbar" è crudele, violenta e non risparmi nessuno; non c'è dunque da stupirsi se non tutti riescono a sopravvivere alle molte sfide che questo Mondo pone loro dinnanzi.

Che sia in combattimento, per malattia o a causa delle insidie della Foresta; se un PG muore è sempre possibile per il Giocatore crearne uno nuovo e ripartire all'avventura.

Dopo la Morte del proprio PG, al Giocatore potrebbe essere chiesto di aiutare i Narratori dietro le quinte per il rimanente tempo dell'Evento in corso.

Nel caso in cui un Giocatore debba creare un nuovo PG, dopo il decesso del precedente, egli potrà usufruire dei <u>PE</u> ottenuti da suo ex-PG durante l'ultimo evento al quale ha presenziato. (ES. Se l'ex-PG è morto durante un Evento di 2giorni, entrambi giocati, allora il nuovo PG usufruirà di 32<u>PE</u>; se invece avesse partecipato ad una sola Giornata di Gioco, allora il nuovo PG usufruirà di 31<u>PE</u>)

In aggiunta ogni Giocatore che crei un nuovo PG dopo il primo anno di Cronaca, avrà un bonus di 2<u>PE</u>, al suo totale iniziale, per ogni anno di Cronaca trascorso dopo il primo. (ES. Se un Giocatore si unisce agli Eventi dopo 3anni di Cronaca, allora egli potrà creare il proprio PG partendo da 34<u>PE</u>) Questo bonus è utilizzabile anche dai Giocatori che devono sostituire un loro PG ormai deceduto.

Trucchi e Costumi

Ogni etnia del Mondo di "Rovine – gli Eredi di Symbar" ha un particolare stile di abbigliamento o richiede un minimo di trucco specifico, soprattutto per quanto riguarda le stirpi <u>non umane</u>.

All'interno del Manuale "Rovine - Trucchi e Costumi" troverete tutte le specifiche per interpretare adeguatamente le culture e le Razze dell'Ambientazione. Per rappresentare adeguatamente la predominanza Umana in questa Ambientazione, i Narratori si riservano il diritto di limitare il numero di PG appartenenti alle varie Razze, per mantenere le proporzioni culturali, pari al 60% dei PG totali per gli

Razza	% di PG
Umani	60
Orchi e Goblin	30
Mutapelle	10

<u>Umani</u>, il 30% spartito tra <u>Orchi e Goblin</u> e il 10% per i <u>Mutapelle</u>. I Narratori potrebbero quindi suggerire ad alcuni Giocatori di cambiare Razza del proprio PG o modificare dei dettagli per mantenere questi rapporti o per un'aderenza migliore al Mondo di Gioco. I Giocatori che intendono interpretare un <u>Orco</u> devono essere PIÙ ALTI di 1.65m, mentre coloro che intendono interpretare un <u>Goblin</u> devono essere PIÙ BASSI di 1.65m.

Di seguito discutiamo invece di alcune specifiche legate, non tanto allo stile dei Costumi, ma alla SICUREZZA e la Categorizzazione dell'Equipaggiamento indossato o trasportato dai PG dei Giocatori.

Armi – Le Armi consentite agli Eventi di "Rovine – gli Eredi di Symbar" sono SOLO quelle specifiche per i GRV (lattice, schiuma, materassina o simili). Esse saranno <u>controllare</u> dai Narratori prima dell'Inizio di ogni Evento. Esse non devono essere eccessivamente dure o possedere parti rigide esposte. In tal caso l'Arma non potrà essere utilizzata durante l'Evento e andrà sostituita. Le Armi si divideranno nelle seguenti <u>Categorie</u>:

- Pugnali: lunghezza MASSIMA 40cm
- Armi a UNA MANO: lunghezza COMPRESA tra i 40 e i 110cm
- Armi a DUE MANI: lunghezza MINIMA di 110cm
- Armi da LANCIO: devono essere PRIVE di anime rigide e di lunghezza INFERIORE ai 40cm
- <u>Armi da TIRO</u>: devono poter sviluppare una forza INFERIORE alle 30 libbre e i dardi devono possedere la punta adeguatamente IMBOTTITA

Scudi –Gli Scudi seguiranno gli stessi controlli delle Armi da parte dei Narratori. Esse non dovranno presentare parti taglienti o appuntite di nessun genere. Essi dovranno rispettare i seguenti criteri per essere accettati:

- Scudi: dimensioni MASSIME 120x65cm o 80cm di diametro. SOLO materiali morbidi (niente legno o metallo)

Armature – Anche le Armature seguiranno gli stessi controlli di Armi e Scudi da parte dei Narratori. Esse non dovranno presentare parti taglienti o appuntite di nessun genere. Per essere considerata valida un Armatura indossata dovrà coprire ALMENO il 50% del corpo del Giocatore. Esse saranno divise nelle seguenti <u>Categorie</u> in base al loro materiale e al loro ingombro effettivo:

- <u>Armature Leggere</u>: pelle, cuoio o gambesone (NON saranno accettate Armature in ECO-PELLE)
- <u>Armature Medie</u>: cotta di maglia, cuoio borchiato o doppio strato di Armatura leggera (ES: gambesone e cuoio)
- Armature Pesanti: piastre o doppio strato di Armatura media (ES: cotta di maglia e cuoio borchiato)

N.B. Le Armature di Cuoio dipinte per sembrare di metallo varranno COMUNQUE come Armature Leggere. NON saranno permesse le Armature in FOAM, resina o simili.

Altro – La restante parte dell'equipaggiamento e, in generale, del costume di ogni Giocatore dovrà essere anch'esso conforme alle norme di Sicurezza imposte dai Narratori. Non dovrà presentare parti rigide taglienti o appuntire, dovrà essere conforme all'Ambientazione ed esteticamente gradevole da vedere.

Come Giocare con noi

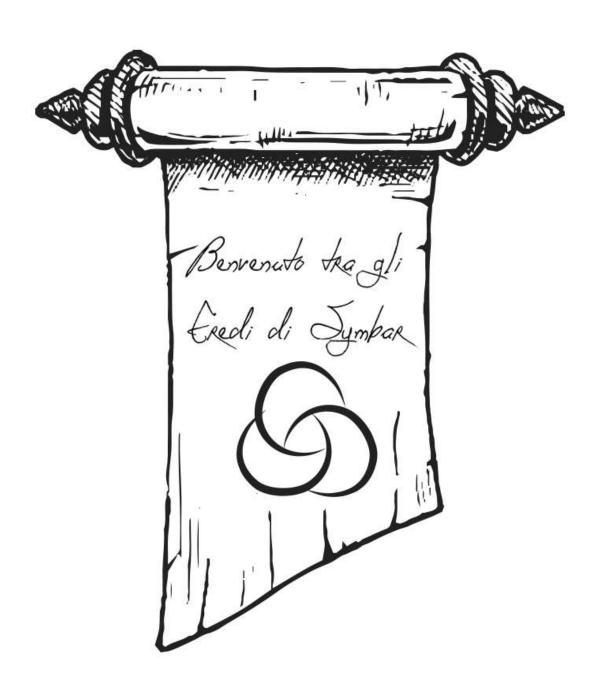
Dopo aver letto i Manuali di **Ambientazione** e **Regolamento** di **"Rovine – gli Eredi di Symbar"** sei finalmente pronto per Giocare con noi. Adesso tocca a te Creare il tuo PG, costruirgli una Storia avvincente e una missione da compiere. Ricorda che il tuo PG vive in un mondo duro e brutale e ogni giorno rischia la sua vita.

Come Giocatore ricordarti che sei qui per diverti.

Gioca secondo le Regole e per qualsiasi dubbio confrontati con i Narratori.

Quando avrai eseguito tutti i passaggi avrai completato il tuo alter-ego, non ti resta che proporre il tuo PG ai Narratori di Rovine mandando una mail all'indirizzo <u>adf.rovine@gmail.com</u> con le informazioni sul tuo PG, compilando il "Modulo di Iscrizione e Scheda PG" che potrai trovare sulla nostra <u>Pagina Facebook</u>.

Una volta inviata la tua mail ai Narratori e discusso con loro le eventuali correzioni sarai finalmente pronto per esplorare il Davokar assieme a noi.



CAPITOLO 5. Tratti, Abilità e Incantesimi

Tratto (1PE)	Effetto
Anziano>	Il PG inizia con 1PF e 1PV, in cambio di 5PE supplementari al suo totale Il PG è tenuto ad avere un trucco adeguato per rappresentare l'età avanzata Acquisibile SOLO in fase di Creazione del PG
<assaggiatore></assaggiatore>	UNA VOLTA AL GIORNO il PG può dichiarare "Non hai potere su di me!" ad una qualsiasi Pozione appena assunta
<attività Commerciale></attività 	Il PG possiede una propria impresa commerciale nel proprio luogo di origine. Questa può fornire <u>Denaro</u> o <u>Componenti</u> Il PG che acquista questo Tratti deve specificarne NOME e TIPOLOGIA
<contatti></contatti>	Il PG gode dell'amicizia di un individuo influente in un campo a propria scelta. Questo gli potrà fornire aiuto o conoscenze. Il PG che acquista questo Tratto deve specificarne NOME e AMBITO
<eviscerare></eviscerare>	Il PG è in grado di Eviscerare <u>Bestie</u> e <u>Pericoli Naturali</u> per estrarne le Sostanze Alchemiche
<mercato errante=""></mercato>	Al termine di ogni Evento il PG potrà rivendere ai PNG dell'Asta della Caccia i Componenti in scadenza. <u>Non tutti i Componenti saranno ritirati</u>
<ritualista></ritualista>	Il PG può celebrare Rituali Religiosi o Mistici. <u>Il PG può elaborare Rituali propri</u>
<vanagloria></vanagloria>	Al termine di ogni Evento il PG potrà scrivere una propria diceria che sarà distribuita tra le possibili Voci del raduno successivo
<voci></voci>	All'inizio di ogni Evento il PG riceve una diceria estratta casualmente Le dicerie possono essere vere o meno

Abilità	Novizio (2PE)	Adepto (4PE)	Maestro (8PE)
<acrobazia></acrobazia>	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Crolla!" Questa Abilità può essere utilizzata solo SENZA Armatura	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alla Chiamata "Lascia andare!" Questa Abilità può essere utilizzata solo SENZA <u>Armatura</u>	Spendendo <u>2PV</u> il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" a una Chiamata portata da un'Arma o da una Trappola <u>Questa Abilità può essere</u> <u>utilizzata solo SENZA</u> <u>Armatura</u>
<armi a="" due<br="">Mani></armi>	Il PG sa utilizzare ARMI A DUE MANI	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Prendi questo!"</i> per <u>un colpo</u> con un'ARMA A DUE MANI	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Crolla!"</i> per <u>un</u> <u>colpo</u> con un'ARMA A DUE MANI
<armi ad="" una<br="">Mano></armi>	Il PG sa utilizzare ARMI AD UNA MANO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Ti trafiggo!"</i> per <u>un colpo</u> con un'ARMA AD UNA MANO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Lascia andare!"</i> per <u>un colpo</u> con un'ARMA AD UNA MANO
<armi da="" tiro=""></armi>	Il PG sa utilizzare ARMI DA TIRO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Prendi questo!"</i> per <u>un colpo</u> con un'ARMA DA TIRO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Brucia!"</i> per <u>un</u> <u>colpo</u> con un'ARMA DA TIRO
<armi da<br="">Lancio></armi>	Il PG sa utilizzare ARMI DA LANCIO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Debilita!"</i> per <u>un</u> <u>colpo</u> con un'ARMA DA LANCIO	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare "Offuscato!" per <u>un</u> <u>colpo</u> con un'ARMA DA LANCIO
<armigero></armigero>	Il PG avrà <u>1PF ulteriore</u>	Il PG avrà <u>2PF ulteriori</u>	Il PG avrà <u>2PF ulteriori</u>

<artigianato: Alchimia></artigianato: 	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali su <u>Sostanze Alchemiche</u> Il PG può estrarre le Essenze a livello Novizio dalle Sostanze Alchemiche Il PG può produrre <u>Pozioni</u> a partire da Metodi di livello Novizio	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali su Sostanze Alchemiche Il PG può estrarre Essenze a livello Adepto dalle Sostanze Alchemiche Il PG può produrre Pozioni a partire da Metodi di livello Adepto Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Erborista potrà creare un Oggetto con una Proprietà Elementale Il PG può partecipare alla costruzione di Artefatti Deboli a patto di seguire il relativo Studio Il PG potrà creare i propri personali Metodi di livello Novizio	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali su Sostanze Alchemiche Il PG può estrarre Essenze a livello Maestro dalle Sostanze Alchemiche Il PG può produrre Pozioni a partire da Metodi di livello Maestro Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Erborista potrà creare un Oggetto con fino a due Proprietà Elementale Il PG potrà creare i propri personali Metodi di livello Adepto
<artigianato: Erboristeria></artigianato: 	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sulle <u>Erbe Farmaceutiche</u> Il PG può estrarre le Essenze a livello Novizio dalle Erbe Farmaceutiche Il PG può produrre <u>Impacchi e</u> <u>Misture</u> a partire da Ricette di livello Novizio	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sulle Erbe Farmaceutiche Il PG può estrarre Essenze a livello Adepto dalle Erbe Farmaceutiche Il PG può produrre Impacchi e Misture a partire da Ricette di livello Adepto Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Alchimista potrà creare un Oggetto con <u>una</u> <u>Proprietà Elementale</u> Il PG può partecipare alla costruzione di <u>Artefatti Deboli</u> a patto di seguire il relativo Studio Il PG potrà creare le proprie personali Ricette di livello Novizio	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sulle Erbe Farmaceutiche Il PG può estrarre Essenze a livello Maestro dalle Erbe Farmaceutiche Il PG può produrre Impacchi e Misture a partire da Ricette di livello Maestro Il PG in collaborazione con un Fabbro ed un Alchimista potrà creare un Oggetto con fino a due Proprietà Elementale Il PG potrà creare le proprie personali Ricette di livello Adepto
<artigianato: Forgia></artigianato: 	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sui <u>Materiali di Forgia</u> Il PG può estrarre le Essenze a livello Novizio dai Materiali di Forgia. Il PG può produrre <u>Oggetti Semplici</u> Il PG potrà riparare lavorando per 1 minuto: Oggetti Semplici, Complessi o Superiori purché non indossati	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sui Materiali di Forgia Il PG può estrarre Essenze a livello Adepto dai Materiali di Forgia Il PG potrà costruire Oggetti Complessi a partire da Progetti a livello Adepto Il PG in collaborazione con un Erborista ed un Alchimista potrà creare un Oggetto con una Proprietà Elementale Il PG può partecipare alla costruzione di Artefatti Deboli a patto di seguire il relativo Studio Il PG potrà creare i propri personali Progetti di livello Novizio	Il PG riceve 3 Fogli identificazione casuali sui Materiali di Forgia Il PG può estrarre Essenze a livello Maestro dai Materiali di Forgia Il PG potrà costruire Oggetti Superiori a partire da Progetti a livello Maestro Il PG in collaborazione con un Erborista ed un Alchimista potrà creare un Oggetto con fino a due Proprietà Elementale Il PG potrà creare i propri personali Progetti di livello Adepto
		~ 25 ~	

<berserker></berserker>	In condizione di <u>Rantolante</u> puoi decidere di continuare a combattere In questo specifico caso il PG può SOLO combattere pervaso dalla foga <u>NON è possibile spendere PV</u> o PC in questo stato	Spendendo 1PV il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" alle chiamate "Temimi!" e "Soffri!"	Spendendo 1PV e interpretando uno <u>Stato di</u> <u>Furia</u> per <u>30secondi</u> il PG ignorerà qualunque Danno subito Al termine di questi <u>30secondi</u> sarà in Stato di <u>Rantolante</u>
<colpo basso=""></colpo>	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare "Crolla!" <u>NON utilizzabile in</u> <u>Combattimento</u>	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare "Offuscati!" NON utilizzabile in Combattimento	Impugnando un PUGNALE e cogliendo alle spalle un Bersaglio, il PG spendendo 1PV potrà dichiarare "Dormi!" <u>NON utilizzabile in</u> <u>Combattimento</u>
<conoscenza delle Bestie></conoscenza 	Il PG può recuperare da Bestie Morte i <u>Trofei di Caccia</u> Se il PG trova il cadavere di una Bestia può stabilire la causa della Morte, utilizzando la stessa Meccanica del controllo dello Stato di Salute	Il PG può seguire le tracce di una Bestia ed individuare la sua tana Il PG può organizzare una Battuta di Caccia	Il PG può scrivere o dettare un <u>trattato</u> su una delle bestie che abitano il Davokar, ottenendo informazioni sulle loro peculiarità
<doppio Attacco></doppio 	Il PG può utilizzare contemporaneamente un PUGNALE per mano	Il PG può utilizzare un PUGNALE e un'ARMA AD UNA MANO contemporaneamente	Il PG può utilizzare contemporaneamente un'ARMA AD UNA MANO per mano
<erudito></erudito>	Il PG sa svolgere conti complessi, sa <u>Leggere e</u> <u>Scrivere</u> fluentemente nella lingua Comune	Il PG è in grado di interpretare <u>Studi Mistici Semplici</u> Il PG riceve uno scritto casuale riguardante la storia del proprio popolo	Il PG è in grado di interpretare Studi Mistici Complessi Il PG potrà creare i propri personali Studi Mistici Semplici Il PG attraverso un Movimento riceve uno scritto a richiesta SE esistente e recuperabile
<esperto di<br="">Armature></esperto>	Il PG può indossare ARMATURE LEGGERE che forniscono <u>1PA</u>	Il PG può indossare ARMATURE MEDIE che forniscono <u>3PA</u>	Il PG può indossare ARMATURE PESANTI che forniscono <u>5PA</u>
<esperto di<br="">Sopravvivenza></esperto>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli</u> <u>Naturali</u> di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli</u> <u>Naturali</u> di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa riconoscere, controllare e inabilitare temporaneamente <u>Pericoli</u> <u>Naturali</u> di Livello MAESTRO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>disattivare</u> <u>permanentemente</u> Pericoli Naturali di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>
<esperto di<br="">Trappole></esperto>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>riattivare</u> Trappole Meccaniche di Livello NOVIZIO lavorando per <u>1minuto</u>	Il PG sa individuare, controllare e disattivare <u>Trappole Meccaniche</u> di Livello MAESTRO lavorando per <u>1minuto</u> Il PG sa <u>riattivare</u> Trappole Meccaniche di Livello ADEPTO lavorando per <u>1minuto</u>

<fortuna Sfacciata></fortuna 	UNA VOLTA AL GIORNO il PG potrà dichiarare "Non hai potere su di me!" quando viene avvelenato <u>attraverso</u> <u>cibi o bevande</u>	UNA VOLTA AL GIORNO il PG può dichiarare "Non hai potere su di me!" a una qualunque Chiamata preceduta da "Chiunque mi stia davanti!" o "A X passi da me!"	Il PG può superare qualsiasi <u>Trappola Meccanica</u> SENZA ATTIVARLA
<gioco di<br="">Coltello></gioco>	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Debilita!"</i> per <u>un</u> <u>colpo</u> con un PUGNALE	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Ti trafiggo!"</i> per <u>un colpo</u> con un PUGNALE	Spendendo <u>1PV</u> il PG potrà dichiarare <i>"Soffri!"</i> per <u>un</u> <u>colpo</u> con un PUGNALE
<guaritore></guaritore>	Il PG è in grado di comprendere lo <u>Stato di</u> <u>Salute</u> di un altro PG o PNG Se il PG trova un cadavere può stabilire la causa della Morte Il PG lavorando per <u>1minuto</u> su un paziente potrà effettuare la Chiamata <i>"Allevio le tue Ferite!"</i>	Il PG lavorando per <u>1minuto</u> su un paziente potrà effettuare la Chiamata <i>"Panacea!"</i> Il PG è in grado di identificare <u>Sintomi comuni</u> ed è in grado di contrastarne gli effetti con una <u>Cura</u>	Il PG lavorando per 30secondi su un paziente potrà effettuare la Chiamata "Allevio le tue Ferite!" Il PG è in grado di identificare Sintomi rari ed è in grado di contrastarne gli effetti con una Cura
<incrollabile></incrollabile>	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla Chiamata "Scaccia!"	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla Chiamata "Offuscato!"	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla Chiamata "Crolla!"
<rendita></rendita>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>3 Orteghi</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>6 Orteghi</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento riceve <u>2 Talleri</u>
<resistere alle<br="">Angherie></resistere>	Il PG spendendo <u>1PV</u> può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla Chiamata "Soffri!"	Il PG se sottoposto a tortura potrà MENTIRE <u>1 volta in più</u>	Il PG se sottoposto a tortura potrà MENTIRE <u>2 volte in più</u>
<rifornimenti></rifornimenti>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>1 Componente</u> <u>casuale</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>2 Componenti</u> <u>casuali</u>	Il PG all'inizio di ogni Evento sceglie una via di Artigianato e ne riceve <u>3 Componenti casuali</u> o, tramite <u>Movimento</u> , può richiederne <u>1 specifico</u> SE PRESENTE sul mercato
<scassinatore></scassinatore>	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello NOVIZIO	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello ADEPTO	Il PG può <u>scassinare Lucchetti</u> a Livello MAESTRO
<scudi></scudi>	Il PG può utilizzare SCUDI	Il PG spendendo <u>1PV</u> , se imbraccia uno SCUDO <u>integro</u> , può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Crolla!"	Il PG UNA VOLTA PER COMBATTIMENTO può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Spezzati!" SOLO SE il colpo viene parato con lo SCUDO
<torturatore></torturatore>	Il PG può, simulando una tortura su un PG o un PNG cosciente e inerme, porgli 5 domande diverse. Il Bersaglio può MENTIRE al massimo a 3 domande Un PG può essere torturato solo una volta al giorno Il Bersaglio al termine della tortura sarà nello stato di Rantolante	Il Bersaglio di una Tortura può MENTIRE al massimo a <u>2</u> <u>domande</u>	Il Bersaglio di una Tortura può MENTIRE solo a <u>1</u> <u>domanda</u>

<tradizione Mistica: Magia> BLOCCA: Stregoneria e Teurgia</tradizione 	Riconosciuto come parte dell'Ordo Magica <u>BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni</u> Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1
<tradizione Mistica: Stregoneria> BLOCCA: Magia e Teurgia</tradizione 	Riconosciuto come parte dei Circoli Stregoneschi BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1
<tradizione Mistica: Teurgia> BLOCCA: Magia e Stregoneria</tradizione 	Riconosciuto come parte della Chiesa di Prios BLOCCA l'acquisizione di tutti gli Incantesimi appartenenti alle altre Tradizioni Ogni Incantesimo da NOVIZIO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello ADEPTO lanciato avrà un costo in PC diminuito di 1	Ogni Incantesimo a Livello MAESTRO avrà un costo in PC diminuito di 1
<vigore Eccezionale></vigore 	Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u>	Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u>	Il PG avrà <u>2PV ulteriori</u>
<vista stregata=""></vista>	Il PG può attivare al costo di 2PC la propria < <u>Vista</u> Stregata> Attivandola può chiedere ad un altro PG o PNG di mostrargli il proprio Cartellino Ombra rivelando anche il suo totale di PM	Attivando < Vista Stregata > il PG sarà in grado di vedere e leggere eventuali Tracce Mistiche in luoghi o su Oggetti per 1minuto NOTA FG: ad ogni PG con questa Abilità sarà fornita una torcia UV Light che NON gli potrà essere sottratta	Attivando < Vista Stregata > e andando in TRANCE per 1minuto il PG sarà in grado di comprendere le caratteristiche di un ARTEFATTO che sta studiando NOTA FG: questa Abilità può essere attivata SOLO in presenza di un Narratore
<volontà Ferrea></volontà 	Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u>	Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u>	Il PG avrà <u>2PC ulteriori</u>

Incantesimi	Novizio (2PE)	Adepto (4PE)	Maestro (8PE)
Aeromanzia			
L'aria e il fulmine rispondono prontamente ai miei comandi	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Folgora!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Folgora!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Scaccio chiunque mi stia davanti!"
Stregoneria Bianca			
Anima Salda Forte delle mie convinzioni Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Offuscato!" che lo bersaglia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Corrompiti!" che lo bersaglia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" ad una Chiamata a sua scelta che lo bersaglia, <u>per il resto della</u> <u>Scena</u>
Arma Naturale La natura mi infonde il suo potere Stregoneria Rossa	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> impugna la Proprietà Schiantante per il resto della Scena L'Arma, se ceduta, PERDE la	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> <u>impugna</u> la Proprietà Folgorante per il resto della Scena L'Arma, se ceduta, PERDE la Proprietà conferita da	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> <u>impugna</u> la Proprietà <i>Dolorosa</i> per il resto della Scena L'Arma, se ceduta, PERDE la Proprietà conferita da
Stregorieria Rossa	Proprietà conferita da questo Incantesimo	questo Incantesimo <u>Per attivare la Proprietà il</u> <u>Mistico deve spendere 1PV</u>	questo Incantesimo <u>Per attivare la Proprietà il</u> <u>Mistico deve spendere 1PV</u>
Arma Sacra La fede affila la mia lama	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> <u>impugna</u> la Proprietà <i>Pesante</i> per il resto della Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> <u>impugna</u> la proprietà <i>Bruciante</i> per il resto della Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Arma che</u> <u>impugna</u> la proprietà <i>Dentellata</i> per il resto della Scena
Teurgia	L'Arma, se ceduta, PERDE la Proprietà conferita da questo Incantesimo	L'Arma, se ceduta, PERDE la Proprietà conferita da questo Incantesimo	L'Arma, se ceduta, PERDE la Proprietà conferita da questo Incantesimo
Armatura Magica <i>La mia volontà mi protegge</i> Teurgia Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Armatura o ai</u> <u>vestiti che indossa</u> la Proprietà <i>Leggera</i> per il resto della Scena L'Armatura o i vestiti, se ceduti, PERDONO la Proprietà conferita da questo Incantesimo	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Armatura o ai</u> vestiti che indossa 1PA aggiuntivo per il resto della Scena Questo PA non è riparabile L'Armatura o i vestiti, se ceduti, PERDONO la Proprietà conferita da questo Incantesimo	Il Mistico al termine dell'Invocazione può conferire <u>all'Armatura o ai</u> <u>vestiti che indossa</u> la proprietà <i>Impenetrabile</i> per il resto della Scena L'Armatura o i vestiti, se ceduti, PERDONO la Proprietà conferita da questo Incantesimo
Benedizione del Passaggio Il mio piede non teme di cadere in fallo nella foresta	Il Mistico al termine dell'Invocazione può SUPERARE, per la durata della Scena, tutti i <u>Pericoli</u> Naturali di Livello Novizio	ll Mistico al termine dell'Invocazione può SUPERARE, per la durata della scena, tutti i <u>Pericoli</u> Naturali di Livello Novizio ed	Il Mistico al termine dell'Invocazione può, per la durata della Scena, con la sua sola presenza, MANTENERE DISATTIVATI tutti i <u>Pericoli Naturali di</u> Livello Novizio e Adepto

Benedizione della Salute Mi prendo cura di ciò che mi è attorno Teurgia Stregoneria Verde	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Panacea!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Allevio le tue Ferite!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE <u>fino a 3 Bersagli</u> <u>ravvicinati</u> e dichiarare <i>"Allevio le tue Ferite!"</i> Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata <i>"Corrodi!"</i>
Benedizione della Terra La Grade Madre ascolta le mie preghiere Stregoneria Verde Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Crolla!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Non hai alcun Potere su di Me!" alla Chiamata "Crolla!" per il resto della Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare <i>"A tre passi da me</i> <i>Crollate!"</i> Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata <i>"Folgora!"</i>
Siate coraggiosi e spericolati Teurgia Stregoneria Rossa	Il Mistico al termine dell'Invocazione DEVE dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla prossima Chiamata "Temimi!" che lo bersaglia	Il Mistico al termine dell'Invocazione DEVE dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Temimi!" per la durata della Scena	Il Mistico e fino a due Bersagli toccati durante l'Invocazione, al termine dell'Invocazione DEVONO dichiarare "Non puoi nulla contro di me!" alla chiamata "Temimi!" per la durata della Scena
Criomanzia Il gelo risponde ai miei comandi congelando i miei nemici Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Gela!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Gela! e Blocca!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Gelate! e Bloccatevi!" Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Blocca!"
Dominio della Mente Io ti sono superiore Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Scaccia!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Temimi!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio!" Seguiranno una condizione di attivazione e un ordine di UNA PAROLA; al verificarsi delle condizioni di attivazione il Bersaglio sarà costretto ad eseguire l'ordine L'ordine non può essere palesemente autodistruttivo
Fascino Il carisma è la mia più grande virtù Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Offuscato!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio! Sei il mio migliore amico!" L'effetto dura per una Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A cinque passi da me Maleficio! Ascoltate le mie parole!" L'effetto dura per una Scena

Fuoco Mentale La volontà di Prios ci sostiene Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare <i>"Scongiuro!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e rimuovergli una Malattia Mentale <u>per il resto della</u> <u>Scena</u> Il Bersaglio subisce la Chiamata <i>"Brucia!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e rimuovergli uno Stigma Il Bersaglio subisce la Chiamata "Brucia! e Soffri!" Non rimuove alcun PM
Identificazione Conoscere è il più grande potere Teurgia Ordo Magica Stregoneria Bianca	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne il principale utilizzo <u>NOTA FG: utilizzabile SOLO</u> in presenza di un Narratore	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne anche gli usi secondari, se presenti <u>NOTA FG: utilizzabile SOLO</u> in presenza di un Narratore	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un <u>Artefatto</u> e scoprirne tutte le caratteristiche, usi e costi per il vincolo <u>NOTA FG: utilizzabile SOLO</u> in presenza di un Narratore
Intimorire Spargerò disagio e paura Stregoneria Rossa	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Scaccia!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Temimi!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Maleficio! Temi questo (luogo, Oggetto, persona)!" L'effetto dura per una Scena
Maledizione della Furia Il tuo sangue ribollirà di rabbia Stregoneria Rossa	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCANDO un Bersaglio dichiarare "Maleficio! Sii aggressivo con chiunque ti sia attorno!" L'effetto dura per una Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCANDO un Bersaglio dichiarare "Maleficio! Attacca questo (luogo, Oggetto, persona)!" L'effetto dura per una Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "Maleficio! A tre passi da me attaccate chiunque vi si pari davanti!" L'effetto dura per una Scena Il Mistico subisce la stessa Chiamata
Parola del Dolore Una sofferenza insostenibile vi affliggerà Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare <i>"Soffri!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Soffri!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Soffrite!" Il Mistico subisce la stessa Chiamata
Passo Sicuro Poche sono le cose che possono ostacolarmi Teurgia Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte le <u>Trappole</u> <u>Meccaniche di Livello</u> <u>Novizio</u> senza farle scattare L'effetto dura per una Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte <u>le Trappole</u> <u>Meccaniche di Livello</u> <u>Novizio</u> senza farle scattare Il Mistico gode inoltre di un bonus costante di +2 per <u>interagire con Oggetti</u> <u>Pesanti</u> L'effetto dura per una Scena	Il Mistico al termine dell'Invocazione può superare tutte le <u>Trappole</u> <u>Meccaniche di Livello</u> <u>Novizio ed Adepto</u> senza farle scattare Il Mistico gode inoltre di un bonus costante di +4 per interagire con Oggetti <u>Pesanti</u> L'effetto dura per una Scena

Piromanzia Il fuoco risponde ai miei comandi bruciando i tuoi nemici Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare <i>"Brucia!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Brucia!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Bruciate! Bruciate! Bruciate!" Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Brucia!"
Sarete i più Forti La natura vi concede la sua forza Stregoneria Verde Teurgia	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare <i>"Rinvigorisci!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE <u>fino a due Bersagli</u> e dichiarare per entrambi "Rinvigorisci!, Rinvigorisci!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A chiunque possa udirmi Rinvigorite!, Rinvigorite!" Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Debilita!"
Ascolta la mia voce, ora appisolati Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può TOCCARE un Bersaglio e dichiarare "Dormi!"	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Dormi!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può dichiarare "A tre passi da me Dormite!" Il mistico <u>subisce</u> la Chiamata "Offuscato!"
Sovvertire la Forza Il potere è volubile Ordo Magica	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Debilita!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Debilita!"</i> Il Mistico <u>subisce</u> la Chiamata <i>"Rinvigorisci!"</i>	Il Mistico al termine dell'Invocazione può INDICARE un Bersaglio entro <u>10 passi</u> e dichiarare <i>"Debilita! e Soffri!"</i> e TOCCARE un Bersaglio dichiarando <i>"Rinvigorisci!"</i>

ARTEFICI DEL FUOCO