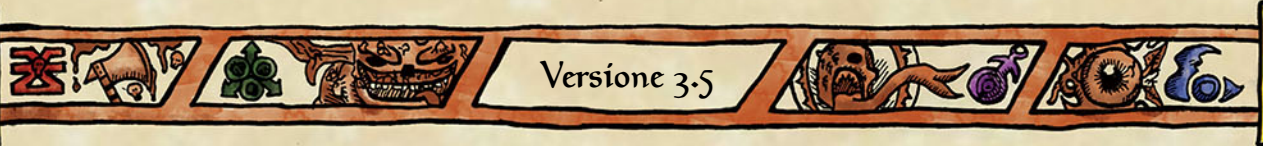




REGOLAMENTO BASE WHLive



Versione 3.5



Liberamente ispirato all'ambientazione Warhammer fantasy prodotto da Games Workshop. Dato che l'associazione non è a scopo di lucro, non vogliamo recare nessun danno né trarre profitto da altrui opere. Questo documento non vuole violare nessun diritto d'autore ma essere solo una fonte di divertimento ludico per i soci di WHLive.

CANAVISE SOCIA

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden

Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol device, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, artefacts, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.





Sommario

REGOLE SUL FAIR PLAY 14

RAZZE GIOCABILI..... 16

Prerequisiti Obbligatori 16

Consigli per un Buon Costume 17

PG (personaggio giocante)..... 17

PNG (personaggio non giocante) 18

Strutture..... 18

STATI DI SALUTE..... 19

COMBATTIMENTO.....20

Immobilizzare a mani nude un avversario.....20

PERQUISIRE 21

ROMPERE GLI OGGETTI..... 21

REGOLE SULLE CHIAMATE 22

Tipi di Chiamate 22

ARMI..... 30

RIDUZIONE DEL DANNO (RD)..... 30

CARRIERA DEI PERSONAGGI.....31

Regole per i passaggi di rango..... 32

 Avanzamento nei ranghi 32

 Premio partecipazione assidua..... 32

 Onori ed oneri di un Rango.....33

 Titoli e onorificenze33

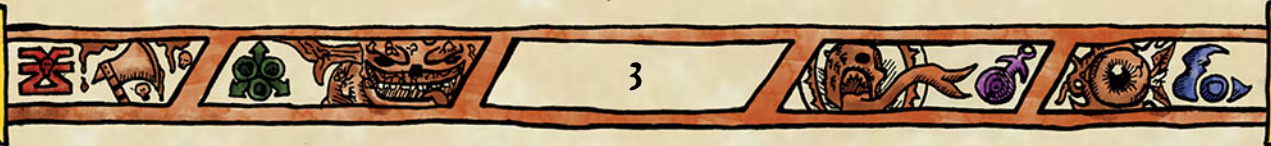
 Ottenerne benefici da donazioni di oggetti di lusso33

 Cambiare carriera..... 34

 Ranghi e Fama 34

GRUPPI DI GIOCO35

 Cosa sono i gruppi?..... 35





Formare un gruppo..... 35

Salario 35

Bonus estetico 35

Altri tipi di ricompense 36

INTERAZIONI EXTRA-EVENTO..... 36

 Parlare Fuori Gioco di questioni di gioco 37

LA CORRUZIONE..... 37

LINGUE E I DIALETTI..... 39

 Alto Gotico {Lingua: Classico} 39

OGGETTI DI GIOCO..... 40

LA CREAZIONE DEI FILTRI ALCHEMICI42

ELENCO RICETTE42

Filtri Alchemici di Rank 0.....42

 R1 – Distillato rosso: 0 p.ab.....42

 R1 – Distillato nero: 0 p.ab.....43

 R1 – Distillato bianco: 0 p.ab43

 R1 – Pozione di guarigione I: 10 p.ab43

 R1 – Cuore di fiamma: 10 p.ab44

 R1 – Decotto I: 10 p.ab44

 R1 – Antidoto I: 10 p.ab.....44

 R1 – Pozione del Fanatico: 10 p.ab44

 R1 – Pozione di Finta Morte: 10 p.ab.....44

 R2 – Pozione di guarigione II: 15 p.ab45

 R2 – Veleno Nero: 15 p.ab45

 R2 – Decotto II: 15 p.ab45

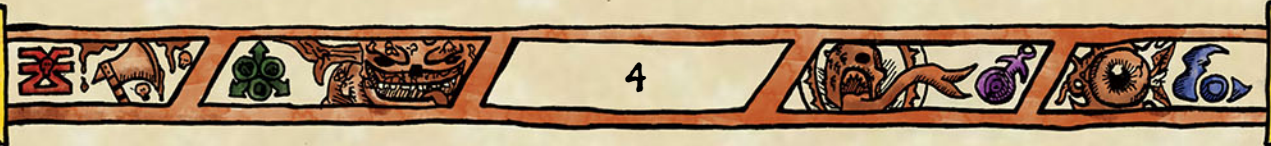
 R2 – Antidoto II: 15 p.ab.....46

 R2 – Ombra Rossa: 15 p.ab46

 R2 – Acido Semplice: 15 p.ab46

 R2 – Acqua di Morr: 15 p.ab46

 R2 – Fuoco Alchemico: 15 p.ab47





R2 – Il Favore di Greta: 15 p.ab47

R2– Ali di Corvo: 15 p.ab47

ABILITÀ BASE 48

Abilità di Combattimento..... 48

Armi in asta: 5 p.ab 48

Armi a due mani: 20 p.ab 48

Armi ad una mano: 10 p.ab 48

Armi corte: 5 p.ab 48

Armi da lancio: 10 p.ab..... 48

Armi da tiro: 20 p.ab 48

Costituzione I-II: 40-50 p.ab 48

Destrezza II-III: 15-20 p.ab49

Disciplina I-II: 30-40 p.ab49

Disciplina (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab49

Doppia Arma: 20 p.ab49

Duro a Morire: 10 p.ab.....49

Forza II-III: 15-20 p.ab a “step”49

Resistenza I-II: 30-40 p.ab.....50

Resistenza (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab.....50

Rissare I-II: 10-15 p.ab50

Servente: 5 p.ab50

Scudi: 15 p.ab50

Scudi Pavesi: 15 p.ab50

Armature: 0 p.ab 51

Abilità di combattimento: Maestrie..... 51

ARMATURE..... 51

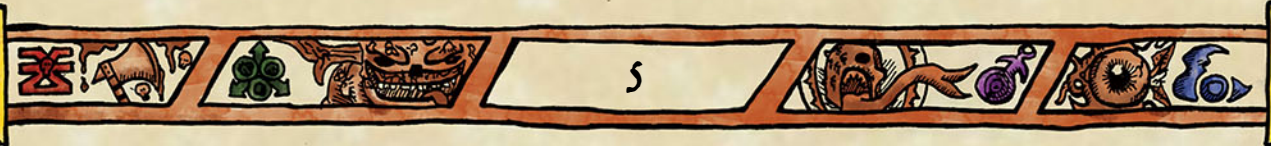
Maestria: Armatura Impenetrabile I-II: 20-30 p.ab (D) 51

Maestria: Armatura Massiccia I-II: 20-30 p.ab (D) 51

Maestria: Armatura Temprata I-II: 15-30 p.ab (D) 51

Maestria nell'armatura composita: 20 p.ab 52

ARMI AD UNA MANO..... 52





Maestria: Colpo Esperto I-II: 20-40 p.ab (O)..... 52

CAPPA E SPADA..... 52

Maestria: Disarmare I-II: 15-30 p.ab (O) 52

Maestria: Disarmare (Secondo Uso) I-II: 20-35 p.ab (O)..... 52

Maestria: Colpo Frastornante I-II: 25-45 p.ab (O) 52

Maestria: Colpo Frastornante (Secondo Uso) I-II: 30-50 p.ab (O) 53

ARMA E SCUDO..... 53

Maestria: Scudo Indistruttibile I-II: 20-30 p.ab (D) 53

Maestria: Scudo Impenetrabile I-II: 15-25 p.ab (D)..... 53

Maestria: Scudo Invalicabile I-II: 10-20 p.ab (D) 53

ARMI A DUE MANI E ARMI IN ASTA..... 53

Maestria: Grande Arma: 40 p.ab 53

Maestria: Sbilanciare I-II: 15-30 p.ab (O) 54

Maestria: Sbilanciare (Secondo Uso) I-II: 20-35 p.ab (O)..... 54

Maestria: Prodezza nelle Grandi Armi: 20 p.ab 54

ARMI A DUE MANI..... 54

Maestria: Colpo Frantumante I-II: 20-30p.ab (O) 54

ARMI IN ASTA..... 54

Maestria: Colpo di Punta I-II: 20-30 p.ab (O)..... 54

ARMI CORTE E ARMI DA LANCIO..... 54

Maestria: Colpo Furtivo I-II: 20-30 p.ab (O)..... 55

Maestria: Colpo Furtivo (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab (O)..... 55

Maestria: Colpo Stordente I-II: 20-40 p.ab (O) 55

Maestria: Colpo Stordente (Secondo Uso) I-II: 30-50 p.ab (O)..... 55

ARMI DA TIRO..... 55

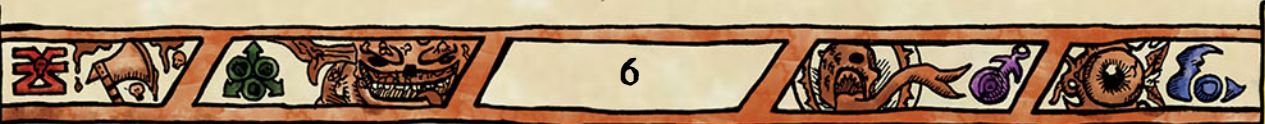
Maestria: Colpo di Precisione: 40 p.ab..... 55

Maestria: Freccia Infuocata I-II: 15-25 p.ab..... 55

Maestria: Freccia Uncinata I-II: 20-40 (O)..... 55

Maestria: Freccia Uncinata (Secondo Uso) I-II: 30-50 (O) 56

ARMI DA FUOCO..... 56





Fede (nome del dio): 0 p.ab 63

Influenza I e II: 25 p.ab 63

Ispirare I-II: 40 p.ab 63

Leggere e Scrivere: 15 p.ab 63

Lingua (nome lingua): 5 P.ab 64

Maestro: 55 p.ab 64

Manipolare reagenti: 10 p.ab 64

Matematica: 5 p.ab 64

Medico da campo: 15 p.ab 64

Mercante: 30 p.ab 64

Nascondersi I-II: 35-45 p.ab 65

Nascondere oggetti I-II: 15 p.ab 65

Nobile I: 40 p.ab 65

Nobile II: 40 p.ab 66

Percezione migliorata I-II: 20-25 p.ab 66

Pettegolezzo I-II: 15 p.ab 66

Produzione rapida I-II: 25-30 p.ab 66

Rapido lavoratore (nome abilità) I-II: 20-25 p.ab 66

Resistenza alle Malattie I-II: 20 p.ab 66

Resistenza ai Veleni I-II: 20 p.ab 66

Ricettatore: 20 p.ab 67

Abilità di Reddito 67

Reddito I-II: 30-35 p.ab 67

Reddito: componenti arcane I-II: 20 p.ab 67

Reddito: Fabbro I-II: 10 p.ab 67

Reddito: Polvere da sparo I-II: 15 p.ab 67

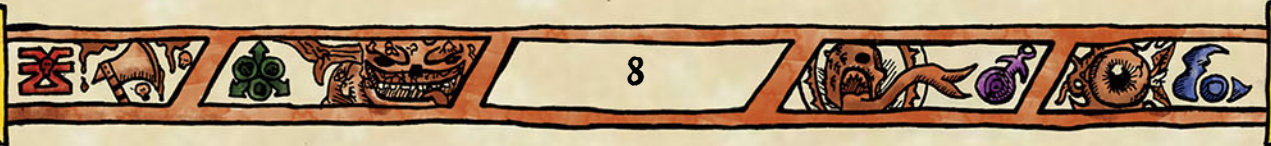
Reddito: Reagenti I-II: 15 p.ab 67

Riconoscere falsi: 20 p.ab 68

Riconoscere filtri: 20 p.ab 68

Riconoscere malattie: 20 p.ab 68

Riconoscere veleni: 20 p.ab 68

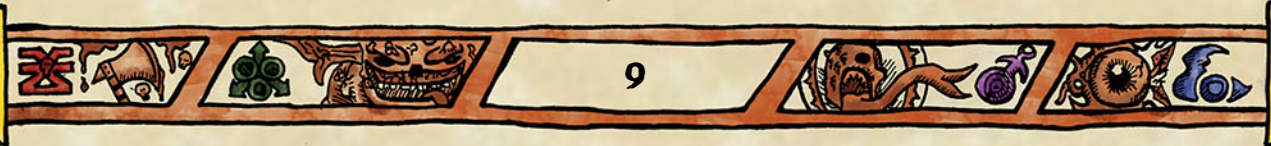




Scienza empirica: 40 p.ab 68
 Sangue nobile: 10 p.ab 69
 Scalare: 10 p.ab 69
 Sofisticare reagenti I-II: 20-25 p.ab 69
 Sopravvivenza: 10 p.ab 70
 Trattare veleni I-II: 15-20 p.ab 70
 Trattare malattie I-II: 15-20 p.ab 70
 Trovaroba I-II: 20 p.ab 70
 Valutare: 20 p.ab 70

ABILITÀ RAZZIALI 71

Archibugiere: 15 p.ab 71
 Armi da fuoco: 20 p.ab 71
 Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab 71
 Conoscenza magica: 5 p.ab 72
 Dardo portentoso I-II: 20-30 p.ab 72
 Empatia con la natura: 5 p.ab 72
 Fede Ferrea I-II: 40-50 p.ab 72
 Incanalare I-II: 20 p.ab 72
 Ingegneria: 40 p.ab 73
 Invocazione I-II: 20-30 p.ab 74
 Lingua Arcana: Alto Nehekhariano: 5 p.ab 74
 Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab 74
 Lingua Arcana: Prestantia: 5 p.ab 74
 Mago da battaglia: 10 p.ab 75
 Sacerdote da battaglia: 15 p.ab 75
 Sfera di magia (specificare): 0 p.ab 75
 Artiglio del corvo: 55 p.ab 75
 Benedizione dell'albatro: 30 p.ab 75
 Immacolato: 40 p.ab 75
 Figlio di Ishernos: 45 p.ab 76
 Prete della guerra: 20 P.ab 76





Rettitudine del giusto: 60 p.ab 76

Scudo della patria: 40 p.ab 76

Regole delle Preghiere 77

Preghiera: Danno a distanza: 50 p.ab 77

Preghiera: Anatema divino: 35 p.ab 77

Preghiera: Potenziamento offensivo: 30 p.ab 78

Preghiera: Potenziamento difensivo: 40 p.ab 78

Preghiera: Bandire: 30 p.ab 78

Preghiera: Effetto forte a tocco: 35 p.ab 78

Preghiera: Effetto medio a distanza: 30 p.ab 79

Preghiera: Effetto debole a distanza: 20 p.ab 79

Preghiera: Benedire un'arma: 15 p.ab 79

Preghiera: Infondere coraggio: 15 p.ab 80

Preghiera: Colpo in risposta: 20 p.ab 80

Preghiera: Cura: 30 p.ab 81

Preghiera: Curare veleni: 25 p.ab 81

Preghiera: Curare malattie: 25 p.ab 81

Preghiera: Protezione divina: 20 p.ab 81

Preghiera: Scoprire l'ignoto dagli oggetti: 15 p.ab 82

Preghiera: Interazione con i defunti: 15 p.ab 82

Preghiera: Spezzare oggetto: 15 p.ab 82

Preghiera: Consacrare: 15 p.ab 83

Preghiera: Benedire i fedeli: 40 p. ab 83

Preghiera: Dispersione: 35 p.ab 83

Le virtù 83

Virtù: del cuore forte e della pozione del Graal 84

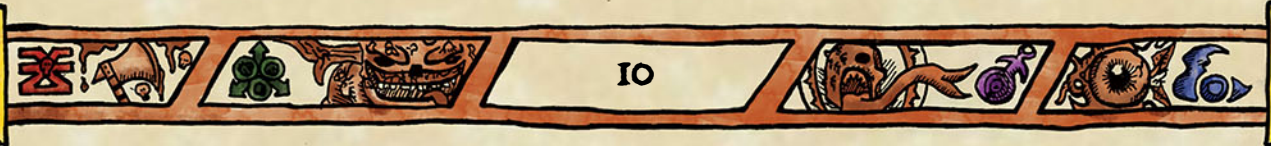
Virtù: del Nobil Sdegno: 20 p.ab 84

Virtù: del penitente: 15 p.ab 84

Virtù: Aura di Luce 84

Virtù: Mantello della Dama: 45 p.ab 84

Dono del caos: 15 p.ab 84





Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab..... 86

Empatia con la natura: 5 p.ab 86

Incanalare I-II: 15-20 p.ab..... 86

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab 86

Lingua Arcana: Anoqueyân: 5 p.ab 86

Mago da battaglia: 10 p.ab..... 86

Maestria: Attaccare per primo..... 86

Sfera di magia: (Alta magia): 0 p.ab 86

Sfera di magia (specificare): 0 p.ab..... 86

Stirpe fatata: 20 p.ab..... 87

Stirpe magica: 10 p.ab 87

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab..... 87

Danze di guerra 87

Danza: Trama di bruma 87

Danza: Vorticare delle ombre 87

Danza: Tempesta di lame 88

Empatia con la natura: 5 p.ab 88

Guidare la caccia I-II: 35-45 p.ab..... 88

Incanalare I-II: 15-20 p.ab..... 88

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab 88

Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab..... 88

Mago da battaglia: 10 p.ab..... 88

Malevoli..... 88

Malevolo dispettoso: 20 p.ab 88

Malevolo rapace: 20 p.ab..... 88

Malevolo del terrore: 20 p.ab 89

Resistenza alla magia: 20 p.ab 89

Senso magico I: 15 p.ab 89

Senso magico II: 15 p.ab 89

Senza sonno: 10 p.ab 89

Sfera di magia (Athel Loren): 0 p.ab 89





| | |
|---|----|
| Sfera di magia (specificare): 0 p.ab..... | 89 |
| Coraggio: 10 p.ab | 90 |
| Nascondersi negli anfratti I-II: 15-25 p.ab | 90 |
| Reddito: Reagenti III: 15 p.ab | 90 |
| Resistere alla corruzione I-X: 5 p.ab..... | 90 |
| Filtri rari dei mezz'uomini..... | 90 |
| Ro rara – Scherzetto Indebolente: 5 p.ab | 90 |
| R1 rara – Boccone del moribondo: 10 p.ab..... | 90 |
| R2 rara – Primizia Rigenerante: 15 p.ab | 91 |
| Archibugiere: 15 p.ab | 91 |
| Armi da fuoco: 20 p.ab | 91 |
| Coraggio: 10 p.ab | 91 |
| Ingegneria: 40 p.ab..... | 91 |
| Rancore ancestrale: 20 p.ab..... | 91 |
| Reddito: fabbro III: 10 p.ab..... | 91 |
| Resistere alla corruzione I-V: 5 p.ab | 91 |
| Resistenza alla magia: 20 p.ab | 92 |
| Le rune | 92 |
| Incidere rune sui congegni ingegneristici: 10 p.ab..... | 92 |
| Incidere rune sulle armature: 15 p.ab..... | 92 |
| Incidere rune sulle armi: 25 p.ab..... | 92 |
| Incidere rune sulle armature: 15 p.ab..... | 92 |
| Incidere rune sui talismani: 10 p.ab | 92 |
| Runa della potenza: 20 p.ab | 92 |
| Runa di Snorri Spangelhelm: 15 p.ab | 93 |
| Runa della scissione: 15 P.ab | 93 |
| Runa del rancore: 15 p.ab | 93 |
| Runa del fuoco: 20 p.ab | 93 |
| Runa della resistenza: 15 p.ab | 93 |
| Runa schermante: 20 p.ab | 93 |
| Runa della protezione: 35 p.ab | 93 |



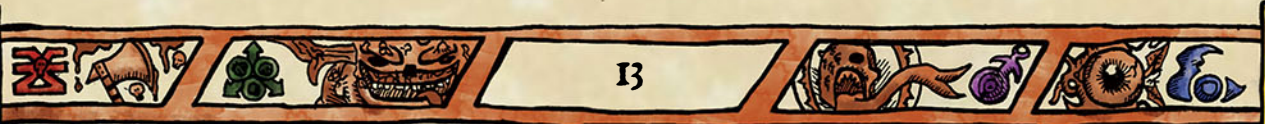


Runa della fornace: 15 p.ab 93

Runa spezza magie: 20 p.ab 93

Runa della forgiatura: 10 p.ab94

Runa della ricarica: 10 p.ab.....94





Questo regolamento è detto *Base* ed è sufficiente per la creazione del proprio personaggio.

Le abilità qui elencate si possono acquistare **SEMPRE**, durante lo svolgimento della Campagna WHLive (salvo restrizioni specificate).

Esiste tuttavia, anche un regolamento detto *Avanzato* ove sono contenute altre abilità o livelli di abilità superiori a quelli qui elencati.

Il Regolamento Avanzato può essere consultato soltanto dai membri del gruppo ambientazione (da ora abbreviato GA) e le abilità in esso contenute possono essere acquisite dai giocatori soltanto durante lo svolgimento della Campagna, compiendo azioni che meritino l'esser premiati, quali ad esempio la risoluzione di particolari situazioni di gioco.

REGOLE SUL FAIR PLAY

Questo sistema di gioco basa quasi tutto il proprio funzionamento sul **Fair Play**. Essere scorretti, nel gioco come nella vita reale, va contro ai principi fondamentali di questo gioco di ruolo.

Per questo, utilizziamo sempre la seguente Regola d'Oro:

Se ti trovi in dubbio sull'applicazione di una regola, interpretala sempre a tuo svantaggio!

Nel Gioco di Ruolo dal Vivo, **nessuno vince e nessuno perde**, lo scopo principale è divertirsi e condurre un tipo di gioco bello e corretto.

Il gioco viene **prima** del regolamento, quindi per nessun motivo si deve fermare lo svolgimento del gioco per dirimere questioni di regolamento come effrazioni o utilizzi errati delle abilità. Queste cose sono puro appannaggio degli arbitri, del Consiglio Direttivo e del Gruppo Ambientazione.

REGOLE SULL'INTERPRETAZIONE

Questo sistema di gioco si basa sulla rappresentazione di azioni e situazioni reali, attraverso l'utilizzo di apposite convenzioni. Al fine di creare scene più realistiche possibile, tali convenzioni esigono, sempre e senza esclusione di sorta, una adeguata ed opportuna simulazione, evitando così dinamiche puramente narrative e che non rispettino il principio del *What You See Is What You Get* ovvero *quello che vedi è quello che è*.

Per questo, utilizziamo sempre la seguente Regola d'Oro:

"Se non puoi rappresentarlo, non puoi farlo!"

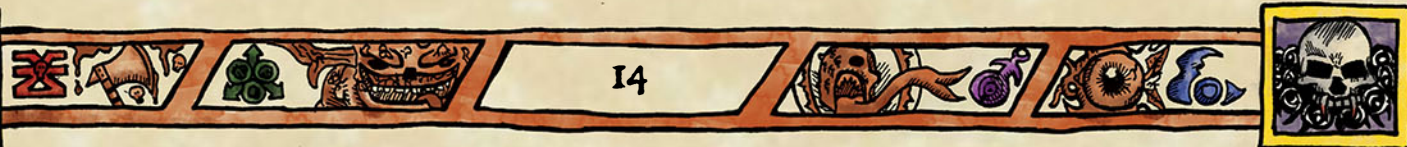
Questa regola d'oro implica allo stesso tempo che:

- ✘ è obbligatorio interpretare adeguatamente ogni abilità posseduta
- ✘ non è possibile intraprendere azioni che non siano adeguatamente rappresentabili
- ✘ non si può semplicemente "dire" di stare eseguendo un'azione, ma nei limiti del buon senso e delle norme di sicurezza, l'azione deve essere eseguita realmente

Esempi pratici di questa concezione di gioco possono essere:

- ✘ non si può simulare di legare qualcuno se non si possiede davvero una corda
- ✘ non si può simulare di dare da bere a un ferito se non si possiede davvero dell'acqua
- ✘ ecc...

In generale e se ti trovi nel dubbio, ricorda che se una azione non può essere rappresentata senza fare qualcosa fuori gioco e senza arrecare danni a persone, oggetti di proprietà altrui o dell'associazione o luoghi, non può





essere portata a termine (quindi non chiedere ai Narratori se puoi farla, oltre a ricevere una risposta negativa, interromperesti il gioco).

CREARE IL PROPRIO PERSONAGGIO (PG)

Le caratteristiche principali che definiscono un personaggio giocante (abbreviato PG) sono: la razza, la fazione e la carriera, il nome e le sue abilità.

Per giocare il vostro primo evento è sufficiente riportare su un foglio i dati sopra indicati, mentre quando sarete abilitati al vostro MyGrv dovrete aggiungere maggiori informazioni per cui rimandiamo alla lettura della Guida al gioco.

Scegliere la razza

Le razze giocabili sono cinque: umano, elfo alto, elfo silvano, mezz'uomo, nano. Nel prossimo capitolo verranno esplicitate le caratteristiche e le limitazioni di ciascuna razza. Nella sezione Ambientazione del portale ci sono tutte le informazioni di roleplay utili ai giocatori.

Scegliere la fazione e la carriera

La fazione rappresenta uno dei tanti regni o popoli del Vecchio mondo, la carriera è la mansione che un personaggio svolge in tale nazione. Le carriere seguono particolari regole e limitazioni dovute all'ambientazione. È possibile non scegliere alcuna carriera e pertanto il PG sarà considerato un plebeo qualsiasi. Per maggiori informazioni si rimanda alla Guida al gioco.

Scegliere il nome

Il nome deve essere scelto coerentemente alla razza e alla fazione scelte. Nomi non opportunamente giustificabili, o uguali a personaggi storici, appartenenti alla letteratura o comunque famosi non saranno accettati.

Scegliere le abilità

Un personaggio appena creato dispone di 180 punti abilità (da qui in avanti abbreviato p.ab.) che possono essere spesi per acquistare le abilità elencate nei prossimi capitoli. Alcune abilità hanno restrizioni riguardanti la razza che in nessun modo possono essere eluse.





RAZZE GIOCABILI

PREREQUISITI OBBLIGATORI

Di seguito elenchiamo le razze giocabili ed i vari requisiti fisici e di trucco obbligatori per poter giocare la razza indicata.

Umani

Non vi è alcuna restrizione nel giocare questa razza.

Elfi silvani ed Elfi Altri

Orecchie a punta in lattice, lunghe al massimo 9 cm.

Essere alti almeno 155 cm per le ragazze e 165 cm per i ragazzi, ed avere corporatura snella.

Essere sprovvisti di barba o di peluria sulle parti di epidermide scoperte.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

Mezz'uomini

Orecchie a punta in lattice non lunghe (molto indicate quelle così dette da *mezz'elfo*).

Essere alti massimo 175 cm.

Vestire con abiti molto colorati.

Nani

Folta e lunga barba posticcia (per le donne sono sufficienti anche delle basette molto folte).

Essere alti massimo 175 cm.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).





CONSIGLI PER UN BUON COSTUME

Elfi silvani

Abiti verdeggianti o con colori mimetici e con decorazioni che richiamano alla foresta.

Elfi alti

Abiti eleganti e sontuosi con decori elfici.

Mezz'uomini

Vestiti con colori sgargianti, panciotto e scarpe colorate. Truccarsi con delle guance rubiconde e una pancia sporgente.

Nani

Indossare copricapo vistosi e pesanti armature.

Gonfiare le spalle e slanciare l'armatura verso il basso per risultare più robusti e tozzi possibile.

Sono molto adatte le protesi facciali in lattice che rendono il naso grasso e a "patata".

REGOLE ESTETICHE

PG (PERSONAGGIO GIOCANTE)

Ogni giocatore è tenuto a presentarsi agli eventi nei quali gioca come PG con un costume sufficientemente IC. Anche la qualità dei costumi incide sulla qualità del gioco, proprio e altrui, e sulla buona riuscita dell'evento, pertanto non saranno accettati giocatori che si presentano con un abbigliamento non idoneo o ritenuto non sufficientemente IC¹. Fanno eccezione *solo* i nuovi giocatori al loro primo evento. Possono giocare solo i soci che abbiano ricevuto l'approvazione del costume da parte del *Responsabile Estetica: Flavio Deri*. Inoltre si possono giocare solamente le Razze per le quali la vostra corporatura sia credibile. Non saranno accettati in nessun caso backgrounds con aborti narrativi come mezz'uomini affetti da sindrome di gigantismo. Per contro verranno premiati i giocatori con un costume particolarmente bello! Se ritenete di poter rientrare in questa categoria, potete inviare una e-mail a ga@whlive.it nella quale allegare una vostra foto con il costume candidato indosso. Nel caso il bonus estetico vi venisse approvato riceverete un premio IC, stabilito dal GA.

¹ IC: acronimo per In Character, nel personaggio. Si riferisce a tutto ciò che è nella realtà, fittizia, del personaggio.





PNG (PERSONAGGIO NON GIOCANTE)

In quanto un'associazione, la buona riuscita delle nostre attività dipende dal contributo di ogni singolo socio, pertanto abbiamo deciso di inserire anche delle restrizioni sui PNG. Sebbene l'associazione metta a disposizione, per quanto possibile, materiale per vestire i PNG, sono sufficienti solo alcuni dettagli (come delle scarpe da tennis arancioni) per rovinare totalmente l'effetto visivo.

A fronte di ciò riteniamo che ogni Socio che decide di giocare PNG debba impegnarsi al fine di eseguire al meglio questo compito rispettando anche l'estetica dei costumi.

Sottolineando anche il fatto che i PNG non pagano l'evento, abbiamo deciso che, chiunque si presenti al proprio Turno PNG con vestiti assolutamente non idonei, non abbia diritto ai P. Ab. dell'evento.

❖ N.B.: Per essere vestiti adeguatamente sono sufficienti pochi accorgimenti, fra i quali, non indossare tute da ginnastica, scarpe da tennis, abiti con colori fosforescenti o sgargianti, etc... Sono invece graditi giocatori che si presentano vestiti già con cinture, scarselle e altri elementi scenografici simili, per maggiori dettagli si rimanda al paragrafo PNG della sezione Collaborazioni del portale telematico.

STRUTTURE

I gruppi che porteranno in gioco strutture sceniche quali: tende medievali, arredamenti e mobilia antichi coerenti con l'ambientazione potranno ricevere ricompense IC a pura discrezione del GA. Tuttavia per una maggiore organizzazione e per ricevere la ricompensa IC è necessario segnalare tramite mail all'indirizzo ga@whlive.it il proprio desiderio di collaborare, almeno una settimana prima dell'Evento.

GRUPPI

Una peculiarità della nostra ambientazione è la bellezza e la coerenza dei costumi dei gruppi e specialmente negli eserciti.

Per questo motivo, qualunque Gruppo (5 o più persone), che si impegni nell'indossare una divisa comune ha diritto a ricevere ricompense IC. Anche in questo caso per ottenere tale riconoscimento è necessario inviare via mail all'indirizzo ga@whlive.it indicando ogni eventuale particolare aggiuntivo.





STATI DI SALUTE

Per regolamentare i combattimenti introduciamo dei punteggi che determinano lo stato di "salute" del personaggio e delle chiamate che modificheranno tali punteggi. Per le chiamate si rimanda alla apposita sezione.

Ogni personaggio possiede un certo numero di "punti vita" che si dividono in **PL** e **VP**.

I **PL** ovvero i "punti localzionali", sono in creazione del PG, uno per ogni locazione colpibile. Le locazioni sono: testa, torso, braccio destro, braccio sinistro, gamba destra e gamba sinistra.

Nel momento in cui una locazione è azzerata dei propri **PL**, il giocatore deve iniziare a contare 5 minuti al termine di questi il personaggio perde l'uso della locazione colpita o muore in caso sia azzerata la testa o torso. Questo conteggio è denominato **Tempo di grazia**.

Finché una locazione non vitale (braccia o gambe) è azzerata è inutilizzabile totalmente, invece finché lo sono torso o testa il pg è inerme, pertanto non può combattere, usare abilità. Tali condizioni devono essere recitate al meglio.

Un personaggio si considera ferito quando ha perso almeno 1 **PL** (eventuali **PL** temporanei forniti da effetti quali incantesimi di potenziamento non contano al fine di risolvere questa regola).

Nel nostro regolamento esistono 3 tipi di ferite:

- ✧ Fatali – causate dalla chiamata **FATAL**
- ✧ Aggravate – causate da nature elementali (ad esempio Ice, Fire, etc) o da altre situazioni narrative
- ✧ Normali – sono le più diffuse e sono causate da tutte le altre nature e danni

I **VP** ovvero il "valore protezione" è un punteggio che si comporta esattamente nella stessa maniera dei **PL** ma è utilizzato per rappresentare la protezione fornita dalle armature o da altre capacità del PG.

Quando si subisce un danno, sono i primi punti ad essere scalati, e solo una volta terminati questi ultimi, i danni successivi inizieranno ad intaccare i propri **PL**.

Non sono ferite reali e quindi non necessitano di cure, generalmente si recuperano del tutto a fine combattimento.

Le locazioni in cui si possono avere **VP** sono: testa, torso, schiena, braccio destro, braccio sinistro, gamba destra e gamba sinistra.





COMBATTIMENTO

Il combattimento è una parte fondamentale del GRV e come tale deve essere divertente per tutti, sia per voi che per chi vi sta fronteggiando quindi è obbligatorio seguire con cura le regole che andremo ad elencare affinché gli scontri siano tanto coinvolgenti quanto sicuri per tutti. A tal proposito sono vietati e puniti severamente i colpi portati con troppa velocità, foga o violenza. Anche il combattimento è un aspetto della recitazione e pertanto è **OBBLIGATORIO** simulare al meglio i colpi ricevuti e l'entità delle ferite subite.

Le armi adatte al GRV sono molto più leggere delle armi reali, quindi è facile cadere in errore portando dei colpi troppo veloci pertanto invitiamo i soci a prestare attenzione affinché questo non avvenga.

Se vedete un personaggio che vi sta attaccando non rispettare tali regole, siete tenuti ad ignorare i suoi colpi fino a che questi ultimi non riprendano ad essere eseguiti secondo le regole e a farglielo notare utilizzando la frase "E' solo un graffio".

Per ovvi motivi di sicurezza inoltre, è vietato quanto segue: colpire i genitali, il volto o il collo di una persona con qualsiasi arma, utilizzare armi che non rispettano le regole indicate nella "Guida ai materiali".

Molte delle abilità dei PG possono essere utilizzate un numero limitato di volte per combattimento, ad esempio i VP forniti dalle armature o da abilità quali **Parata Fulminea** ritornando disponibili a fine combattimento una volta utilizzati. Per questo genere di abilità è bene specificare che: Un combattimento si considera concluso quando un personaggio non attacca, subisce attacchi o lancia sortilegi per 20 minuti consecutivi. In termini di gioco è come se dopo questo lasso di tempo il PG subisse l'effetto di una chiamata REFRESH (illustrata al paragrafo relativo alle chiamate).

IMPORTANTE: Un personaggio che sia ferito (ovvero a cui sia stato tolto almeno un PL in una qualsiasi locazione) non può beneficiare degli effetti di fine combattimento (e quindi deve trovare il modo di ripristinare tutti i propri PL prima di poter considerare il combattimento concluso)

COMBATTIMENTO SENZ'ARMI

Il combattimento senz'armi è lasciato alla libera interpretazione tra soci i quali sono tenuti a interpretare come meglio preferiscono tale situazione rispettando le consuete norme di sicurezza e buon senso.

IMMOBILIZZARE A MANI NUDE UN AVVERSARIO

Un personaggio può trattenerne un altro, appoggiando entrambe le mani aperte, sulle spalle del bersaglio e dichiarando il proprio punteggio di *Forza*. Fino a tre persone contemporaneamente possono provare a trattenere un singolo personaggio in questa maniera. Se la somma di tutti i punteggi di *Forza* di tutti gli attaccanti è superiore al punteggio di *Forza* o *Destrezza* della vittima, questa è immobilizzata, altrimenti riesce a liberarsi. Finché viene mantenuto il contatto il bersaglio è immobilizzato, altrimenti può dichiarare il proprio punteggio di *Forza* o *Destrezza* e liberarsi.

Non è possibile immobilizzare a mani nude un avversario armato durante un combattimento.





PERQUISIRE

Per effettuare una perquisizione, il personaggio deve simulare di cercare addosso al soggetto per 60 secondi. Al termine del conteggio, il giocatore perquisito è tenuto a consegnare tutti gli oggetti IC che ha con sé (monete, polvere da sparo, reagenti etc.). Se si viene interrotti durante il conteggio dei 60 secondi, si è tenuti a ripartire da capo. Se si è in due a perquisire contemporaneamente lo stesso personaggio, il tempo dimezza a 30 secondi, a patto che entrambi i PG che eseguono la perquisizione non abbiano abilità che già riducono questo conteggio, nel qual caso si utilizza sempre il conteggio più corto. Più di due persone che partecipino all'azione non apportano ulteriori benefici.

Durante la perquisizione è severamente vietato qualsiasi contatto che possa risultare offensivo al pudore del giocatore perquisito.

❖ N.B.: Vedere un PG che è stato perquisito, consegnare oggetti al PG che ha effettuato la perquisizione, equivale ad aver assistito alle operazioni di perquisizione.

ROMPERE GLI OGGETTI

Oggetti di grandi dimensioni quali porte, mura, e similari posseggono un numero di punti strutturali, detti **PS**. Per distruggere tali oggetti è necessario causargli un numero di danni pari ai punti strutturali (i PS sono paragonabili ai PL di un giocatore). Se si colpisce un oggetto e lo si distrugge, si deve rimuovere anche il relativo Cartellino Oggetto e consegnarlo ad un **Arbitro** o un **Narratore**. Se lo si intacca anche solo parzialmente è necessario contattare un **Arbitro** o un **Narratore**. Un oggetto ha anche un punteggio di *Forza*, se un personaggio ha un valore di *Forza* superiore a quella dell'oggetto, è in grado di romperlo. Solo una persona per volta, tranne ove diversamente specificato, può provare a rompere un oggetto.

Un oggetto può possedere anche un valore di *Riduzione del Danno* (vedere paragrafo apposito per il suo funzionamento).

TRASPORTARE PERSONAGGI

Per trasportare un personaggio consenziente o inerme (ad esempio a causa delle ferite) è necessario simulare al meglio l'azione avendo cura di impegnare in essa entrambe le mani libere. Si intendono libere le mani che non impugnano alcun oggetto.

Mentre si sta trasportando un personaggio si può:

- ❖ eseguire un passo ogni 5 secondi se si possiede solo **Forza I**
- ❖ camminare normalmente, ma non correre, se si possiede **Forza II**
- ❖ correre se si possiede **Forza III**





REGOLE SULLE CHIAMATE

Le chiamate sono la meccanica principale di ogni regolamento di GRV, in genere sono parole convenzionali (nel nostro caso in lingua inglese) che, una volta pronunciate in gioco, indicano particolari effetti generati da incantesimi, poteri, capacità speciali, colpi provocati da un'incredibile forza, etc.

E' assolutamente vietato dichiarare una chiamata ove non previsto da un'abilità/effetto.

Quando possibile è **obbligatorio** sussurrare all'orecchio del bersaglio la chiamata prodotta anziché dichiarandola a voce più udibile. Questa regola è introdotta al fine di limitare al minimo gli elementi fuori dal gioco durante un live, a partire dalle chiamate.

TIPI DI CHIAMATE

Esistono vari tipi di chiamate, divise come segue:

- ✘ **Chiamate di Natura:** sono chiamate che determinano da che fonte deriva il danno di un colpo.
- ✘ **Chiamate Moltiplicative:** raddoppiano o triplicano gli effetti delle chiamate di danno.
- ✘ **Chiamate di Danno:** sono chiamate che indicano il tipo di danno arrecato.
- ✘ **Chiamate di Potere:** sono chiamate che descrivono gli effetti diversi dai danni.
- ✘ **Chiamate Speciali:** indicano altre dinamiche particolari.
- ✘ **Prefissi e Suffissi:** vengono aggiunti alle normali chiamate per gestire situazioni particolari.
- ✘ **Segnalazioni di Gioco:** sono segnali non verbali utilizzati da particolari meccaniche.
- ✘ **Chiamate Arbitrali:** sono utilizzate dai soli membri dello Staff.

Formulare una chiamata

- ✘ Quando viene inflitto un danno lo si descrive mediante una chiamata così composta: Chiamata di Natura + Chiamata Moltiplicativa + Chiamata di Danno.
- ✘ Quando viene usato un effetto di potere lo si descrive mediante una chiamata così composta: Chiamata di Potere + Fisico/Mentale + Rank dell'Effetto.
- ✘ Quando viene usato un Veleno/Malattia/Maledizione lo si descrive mediante una chiamata così composta: POISON/DISEASE/CURSE + Chiamata di Potere e/o Chiamata di Danno (vedere le Chiamate Speciali per maggiori delucidazioni).

❖ N.B.: Come vedremo più avanti alcune di queste chiamate possono essere omesse poiché sottintese in altre.





Chiamate di Natura

Le chiamate di Natura servono a specificare la fonte di un danno. È utile per regolamentare immunità e debolezze di certe creature, ad esempio uno spettro ignorerà i colpi portati da una normale spada ma sarà vulnerabile a un'arma magica.

Di seguito elenchiamo le varie chiamate di Natura con la loro descrizione.

- ✘ **SHARP:** è la normale natura dichiarata dalle **Armi da taglio** (spade, pugnali ecc...). Questa chiamata non deve essere **mai** dichiarata, ad eccezione dei casi in cui la vittima non sia conscia dell'attacco. Per semplicità le frecce si considerano avere questa natura.
- ✘ **BLUNT:** è la normale natura dichiarata dalle **Armi da botta** (martelli, mazze ecc...). Questa chiamata non deve essere **mai** dichiarata, ad eccezione dei casi in cui la vittima non sia conscia dell'attacco. Per semplicità le pallottole si considerano di questa natura.
- ✘ **SILVER:** identifica colpi di natura argentea, che potrebbero arrecare più danni del normale contro particolari creature tipo i licantropi.
- ✘ **ENCHANTED:** identifica danni di natura mistica.
- ✘ **ARTIFACT:** identifica colpi ai quali non è possibile opporre alcuna immunità o maestria. Tale chiamata infligge danni di tipo *aggravato*.

Nature Elementali

Colpi inferti con le seguenti quattro nature sono detti "elementali" e infliggono danni di tipo *aggravato*.

- ✘ **FIRE:** identifica danni causati dal fuoco.
- ✘ **ICE:** identifica danni causati dal freddo intenso o da potenti getti d'acqua.
- ✘ **ACID:** identifica danni causati da acidi o effetti corrosivi.
- ✘ **SHOCK:** identifica danni causati da elettricità o effetti analoghi.

Chiamate Moltiplicative

Il loro effetto è quello di moltiplicare la chiamata di danno che precedono. Tutti i colpi inferti mantengono comunque la *natura* che li precede.

- ✘ **ONE:** (non deve essere mai dichiarato) la chiamata di Danno viene moltiplicata per uno
- ✘ **DOUBLE:** la chiamata di danno viene raddoppiata
- ✘ **TRIPLE:** la chiamata di danno viene triplicata

Se non viene dichiarata alcuna chiamata moltiplicativa, si considera come se il moltiplicatore fosse ONE.

Esempio: ENCHANTED DOUBLE, è un colpo di Natura mistica che infligge 2 danni.

Un colpo SHARP(sottinteso) TRIPLE THROUGH, infligge 3 danni che ignorano l'armatura e la cui Natura è tagliente. Un colpo SILVER THROUGH, infligge un singolo danno di natura argentea che ignora l'armatura.

In termini di regolamento è come se le chiamate fossero dichiarate una un microsecondo dopo l'altra. Questa specifica è importante poiché influisce sull'uso di certe abilità, come ad esempio una maestria che permette di





ignorare due colpi THROUGH a combattimento, può essere usata per ignorare una chiamata DOUBLE THROUGH consumandone entrambi gli usi.

Chiamate di Danno

Di seguito tutta la lista delle chiamate atte ad indicare particolari tipi di danno. In caso di chiamate a distanza, ove la locazione non viene dichiarata, è da considerarsi sempre colpito il torso.

Esempio: Se un mago al termine di un sortilegio indica un PG e dichiara "FIRE DOUBLE" tale chiamata dovrà considerarsi ricevuta al petto. Se invece avesse apposto un suffisso per indicare una locazione in particolare il danno sarebbe stato diretto verso quella specifica locazione.

- ✘ **ONE:** non va mai dichiarato, si considera sottinteso. Infligge un singolo danno che toglie 1 VP se presente o altrimenti 1 PL. Un personaggio che colpisce senza l'uso di abilità od oggetti particolari dichiara sempre questo danno della Natura dell'arma brandita.

Esempio: colpendo con una comune spada e non avendo abilità particolari si dichiara semplicemente SHARP.

- ✘ **THROUGH:** utilizzata comunemente per i danni legati alle Armi da Tiro (archi e balestre) oppure provocati da creature incorporee, questa chiamata infligge un danno diretto al personaggio (ovvero ai PL della locazione colpita), ignorando ogni armatura indossata senza danneggiarla e senza intaccarne il VP. Se il colpo viene parato, infligge un danno ONE al braccio che regge l'arma o lo scudo che intercettano il colpo.

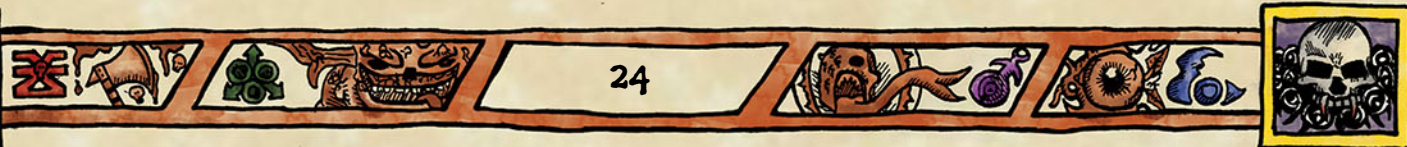
- ✘ **FATAL:** si tratta di un colpo di una potenza indicibile che causa una ferita di tipo *fatale*. Se il colpo viene parato da un oggetto, il medesimo subisce la chiamata CRUSH e l'arto che impugnava l'oggetto è ridotto istantaneamente a 0 PL.

Se il colpo non viene parato i PL nella locazione colpita sono ridotti a 0, l'armatura indossata (se presente) subisce la chiamata CRUSH e il personaggio subisce una perdita **permanente** di 1 PL in quella locazione.

Quando un arto ha subito una perdita permanente di PL pari a quelli che aveva in totale diviene inutilizzabile per sempre, se ciò avviene alle locazioni testa o torso il personaggio muore.

Sarà premura del giocatore in accordo col GA trovare un accorgimento estetico adeguato per simulare le menomazioni subite in questa maniera.

- ✘ **CRUSH:** un singolo colpo di questo tipo riduce istantaneamente a 0 VP l'armatura nella locazione colpita. Se colpisce uno scudo o un'arma la distrugge istantaneamente ed eventuali colpi successivi sullo scudo o sull'arma distrutta si considerano aver colpito la locazione del braccio che lo regge. Se si subisce un colpo CRUSH in una locazione priva di armatura il danno rimuove solo 1 PL.





Chiamate di Potere

RANK di Potere

Nel nostro regolamento, ogni potere è descritto oltre che da una chiamata, da un numero che indica il RANK della chiamata stessa. Più questo numero è grande più il potere sarà efficace e quindi difficile da resistere. I RANK di potere di ogni chiamata vanno da 1 a 5, ove 1 identificherà un effetto di basso livello e 5 effetti soprannaturali.

❖ N.B.: se si subiscono due o più chiamate di potere contemporaneamente le si deve subire tutte. A patto che non siano palesemente incompatibili. In tal caso la chiamata di rank più alto neutralizza temporaneamente l'altra chiamata incompatibile. In caso di parità di rank la più recente è la sola ad avere effetto.

Tipi di Poteri e loro Resistenze (Resistenza e Disciplina)

Le chiamate di potere possono essere di tipo *mentale* o *fisico*. Contro gli effetti di natura *mentale* bisogna sempre opporre la resistenza denominata *Disciplina* (che in partenza è sempre pari a 0). Contro gli effetti di natura *fisica* bisogna sempre opporre l'abilità denominata *Resistenza* (che in partenza è sempre pari a 0). Se il RANK di potere della chiamata è pari o inferiore alla caratteristica di resistenza appropriata, si può dichiarare NO EFFECT, al contrario avrà effetto sul bersaglio.

❖ N.B.: se in una Chiamata viene omessa la dicitura fisico/mentale, questa è SEMPRE da considerarsi di natura fisica.

Chiamate di Potere portate da un'Arma

Talvolta mediante l'uso di abilità o effetti si possono dichiarare chiamate di potere con le armi. In questo caso, non viene arrecato alcun danno a meno che la chiamata non sia preceduta da una dichiarazione di danno, in tale caso le Chiamate vanno considerate come se avvenissero consecutivamente. Un colpo PUSH portato da un'Arma, ad esempio, scaglia semplicemente a terra senza fare alcun danno mentre un colpo DOUBLE PUSH causa due danni alla locazione colpita e scaglia a terra.

Durata dei Poteri

Ogni chiamata di potere permane sul bersaglio per 10 secondi per RANK di potere, ad esempio una chiamata con RANK di potere 3 durerà 30 secondi. Particolari suffissi descritti più avanti potrebbero modificare questo lasso di tempo.

❖ N.B.: una chiamata sprovvista di RANK di potere verrà sempre considerata con un RANK di Potere pari a 1.

Lista delle Chiamate di Potere

- ❖ **BERSERK:** il bersaglio viene colto da una furia incontrollabile. Deve attaccare, in combattimento e al meglio delle sue possibilità, tutte le creature che riesce a vedere escluso il lanciatore. Attaccherà per prima la creatura più vicina e nel caso fosse impossibilitato a fare danni in combattimento (ad esempio perché sprovvisto di armi) la aggredirà verbalmente.





- ✘ **BLINDNESS:** il bersaglio viene accecato, come conseguenza il giocatore deve tenere gli occhi chiusi. Non può combattere o lanciare sortilegi (ad eccezione di quelli a contatto) e non può usare abilità che richiedano l'uso della vista.
- ✘ **DISMISS:** il bersaglio se è un non-morto o un demone perde 2 PL non rigenerabili.
- ✘ **DISPEL:** questa chiamata se subita interrompe istantaneamente qualsiasi sortilegio o preghiera o malevolo che sta eventualmente venendo lanciato dal bersaglio. Inoltre rimuove ogni preghiera o sortilegio duraturo presente sul bersaglio.
 - ★ *Speciale:* questa chiamata è sempre di tipo mentale.
- ✘ **DOMINATION:** il bersaglio viene completamente assoggettato ai voleri del lanciatore, il quale può ordinare qualsiasi cosa alla vittima. A seguito di questa chiamata bisogna immediatamente pronunciare un breve ordine al quale la vittima dovrà obbedire al meglio delle proprie capacità per la durata dell'effetto. Il bersaglio è libero d'agire ma l'ordine imposto ha priorità massima e la vittima deve impegnarsi nell'evaderlo nel tempo più breve possibile.
- ✘ **FEAR:** il bersaglio è vittima di un timore incontenibile verso la fonte della chiamata. Per tutta la durata dell'effetto, deve comportarsi in uno dei seguenti modi:
 - ★ Fuggire dando le spalle alla fonte: in questo caso non si può attaccare, né tanto meno difendersi nemmeno con l'uso dello scudo ed ogni colpo che il personaggio subisca è considerato a segno.
 - ★ Rimanere immobili di fronte alla fonte: in questo caso non è possibile attaccare ma è possibile difendersi dai colpi subiti secondo le normali regole.
 - ★ *Speciale:* questa chiamata è sempre di tipo mentale.
- ✘ **FUMBLE:** questa chiamata bersaglia sempre un braccio il quale se stava impugnando un oggetto questo deve lasciarlo cadere. È possibile, per oggetti delicati o preziosi, poggiarli delicatamente o prendere altre precauzioni per evitare che si rompano.
 - ❖ N.B.: indipendentemente dal rank di potere di questa chiamata, la sua durata è sempre "istantanea" (ovvero dura il tempo necessario che l'oggetto tocchi il suolo). Se la chiamata è portata con un arma il colpo ha effetto anche se parato con un'altra arma, ma non con uno scudo.
- ✘ **PARALYZE:** il bersaglio è paralizzato. Non può compiere alcun movimento, né emettere alcun suono. Se nella chiamata viene specificata una locazione, ad esempio: "PARALYZE al braccio sinistro" l'effetto di paralisi colpisce la sola locazione specificata.
- ✘ **PUSH:** il bersaglio deve indietreggiare di un numero di passi pari al rank della chiamata subita e poi toccare il suolo con il sedere o in alternativa, può appoggiare le ginocchia ed entrambe le mani a terra. In questo stato non si può attaccare, né tanto meno difendersi nemmeno utilizzando uno scudo. Questa chiamata viene subita anche se parata: l'unica maniera per non subirne gli effetti è non essere colpiti fisicamente.
 - N.B.: indipendentemente dal RANK di potere di questa chiamata, la sua durata è sempre "istantanea", ovvero dura il tempo che il personaggio impiega nel cadere e nel rialzarsi.
- ✘ **STUN:** il bersaglio cade a terra ed è incosciente per tutta la durata della chiamata.
- ✘ **TORMENT:** il bersaglio che subisca questa chiamata non è in grado di agire normalmente. Può parlare ma non attaccare, può camminare ma non correre, può gridare e farfugliare ma non parlare in modo articolato, non può lanciare sortilegi, bere pozioni, né usare poteri. Se di natura *fisica* il bersaglio è scosso da un malessere corporale che disturba la sua stabilità fisica, se di natura *mentale* il bersaglio è vittima di un maleficio che devasta il suo intelletto.





- ✧ **WEAKNESS:** il bersaglio diventa immediatamente debolissimo. La sua Forza e Destrezza diventano o per tutta la durata dell'effetto. Il bersaglio non può sopportare il peso di alcuna armatura (qualsiasi armatura indossata lo costringerà a terra immobile finché non sarà aiutato a togliersela, rimuovendola anche fuori dal gioco). Nel caso non indossasse alcuna armatura potrà muoversi solo strisciando molto lentamente. Per tutta la durata della chiamata non può usare abilità e può parlare soltanto sottovoce e con grande fatica.

Chiamate Speciali

- ✧ **HEALING + (effetto rimosso/gravità ferita) + (Rank effetto / numero di PL) :** Questa chiamata viene dichiarata quando si cura una ferita o si rimuove l'effetto di una chiamata che affligge il personaggio. In caso di ferita sarà seguita dalla gravità della stessa e dal numero di PL che verranno curati sulla locazione toccata o indicata. Nel caso si stia curando una ferita normale si può omettere la dicitura *normale*. Un esempio può essere "HEALING Fatale 1" oppure "HEALING 2".

Se si sta rimuovendo l'effetto di una chiamata si deve dichiarare il tipo di effetto rimosso seguito dal rank, come ad esempio "HEALING PARALYZE 1".

- ✧ **POISON:** indica che il danno è stato inflitto tramite un veleno, per curarlo è necessario utilizzare gli appositi sistemi che rimuovono i veleni (altrimenti i danni inflitti rimarranno sulla vittima). È possibile inoltre imbattersi anche in chiamate di potere di natura POISON, in questo caso l'effetto si applicherà sul bersaglio 10 secondi dopo la dichiarazione della chiamata e si ripeterà automaticamente ogni 10 secondi.

Un veleno che causa una chiamata di potere, si considera di RANK pari al RANK di potere della chiamata generata (ad es. un veleno che causa **TORMENT 2** verrà considerato un veleno di secondo RANK), qualora invece causi soltanto una chiamata di danno, verrà considerato di RANK pari al Moltiplicatore di Danno. Un veleno che dichiara danno **FATAL** è un veleno di RANK 4.

❖ **N.B.:** un veleno "a contatto" o sparso su un'arma deve infliggere ferite per avere effetto (ad esempio un personaggio che venisse colpito sull'armatura da un colpo **POISON STUN** è tenuto a dichiarare **NO EFFECT**). La natura di un'arma che venga avvelenata diventa **POISON** fino a che il veleno è efficace. Tutti i danni derivanti da armi (il **THROUGH** delle armi da tiro ad esempio) o maestrie (il **DOUBLE** della Maestria: Colpo Esperto ad esempio) devono recedere la chiamata **POISON** e non sono da considerarsi effetti derivanti dal veleno. Tutte le eventuali altre nature dell'arma vengono soppresse dalla natura **POISON**.

★ *Speciale:* una chiamata di potere provocata da un veleno è sempre di tipo *fisico*.

Danni derivanti dagli effetti duraturi di un Veleno, ovviamente ignorano il VP delle armature una volta inflitti.

- ✧ **DISEASE:** indica che il danno è stato inflitto dall'effetto di una qualche malattia. In termini di gioco funziona esattamente come la chiamata **POISON**, ma per rimuoverla sono necessari gli appositi rimedi (ad esempio una pozione che rimuove i veleni non rimuoverà anche le malattie).
- ✧ **CURSE:** indica che il danno è stato inflitto dall'effetto di una qualche maledizione. In termini di gioco funziona esattamente come la chiamata **POISON**, ma per rimuoverla sono necessari gli appositi rimedi.
- ✧ **REFRESH:** se non seguita da suffisso, questa chiamata ricarica il personaggio bersaglio di tutti i VP, tutte le maestrie e tutte le abilità che possono essere usate solo un numero limitato di volte per combattimento. Dopo aver ricevuto questa chiamata è possibile riutilizzare queste abilità proprio





come se fosse passato il normale termine di fine combattimento. Talvolta può essere seguita da un suffisso e in tal caso la chiamata si applica solo al suffisso specificato, ad esempio la chiamata "REFRESH maestrie offensive" ripristinerà solo gli usi delle maestrie sulle armi. Eventuali usi aggiuntivi di un'abilità sono anch'essi ripristinati qualora si ricevesse una chiamata con suffisso il nome dell'abilità, ad esempio: "REFRESH Disciplina", ci donerà tutti gli usi di **Disciplina**, eventuali **Disciplina (Secondo uso)** ecc. fino al massimo rank.

- ✧ **NO EFFECT:** questa chiamata significa che la chiamata appena dichiarata da un altro personaggio non ha avuto efficacia. Ad esempio uno zombie immune alle armi da botta, deve dichiarare **NO EFFECT** dopo ogni colpo **BLUNT** subito. Un personaggio che in risposta a una propria chiamata riceve **NO EFFECT** si accorge immediatamente **IC** che il suo attacco non ha avuto effetto.

Prefissi e suffissi

- ✧ **MASS:** la chiamata che segue **MASS** ha effetto su tutte le persone che la sentono. Tali Chiamate, normalmente di eccezionale potenza, affliggono tutte le creature nell'area, a prescindere dal fatto che possano vedere il lanciatore, che possano sentirlo **IC** o che, distratte **OOC**, non lo sentano mentre effettua la chiamata.
- ✧ **ALL LOCATION:** la chiamata che segue **ALL LOCATION**, solitamente un danno, ha effetto contemporaneamente su tutte le locazioni del bersaglio. Una chiamata **ALL LOCATION CRUSH**, ad esempio, causa un danno **CRUSH** su tutte le locazioni di chi la subisce.
- ✧ **IN QUEST'AREA:** la chiamata che precede **IN QUEST'AREA** ha effetto su tutte le creature nell'area delimitata dall'apertura delle braccia del lanciatore e ha effetto fino a 10 metri di distanza da lui.
- ✧ **A XXX:** serve ad indicare i bersagli specifici della chiamata che la precede. Può anche specificare una locazione, una razza di personaggio particolare o altro. Può essere usata più volte nella stessa chiamata, ad esempio "FATAL alla testa agli imperiali".
- ✧ **PER 'durata':** è utilizzata per specificare una durata differente di un potere diversa da quella standard (10 secondi per **RANK** di potere).
- ✧ **FINCHÈ 'condizione':** indica che la chiamata di potere perdura sul bersaglio fino a quando non si verifica la condizione specificata.
- ✧ **REFLECT + X:** questa chiamata è utilizzata solo in risposta a un'altra chiamata. La chiamata precedente ha effetto normalmente, ma chi la subisce risponde a sua volta con una chiamata (spesso identica a quella subita) sull'attaccante. Dopo **REFLECT** è necessario quindi indicare la chiamata che è stata riflessa. È possibile rispondere con una chiamata **REFLECT** ad una chiamata **REFLECT** subita.





Segnalazioni di gioco

- ✧ **Nascosto/Invisibile:** BRACCIO ALZATO E DITO INDICE ALZATO e l'altra mano appoggiata sul petto chiusa a pugno con un numero di dita aperte variabile da 1 a 5. Significa che il personaggio è nascosto ad un rank pari al numero di dita aperte nella mano appoggiata al petto, solo coloro provvisti dell'abilità quali *Percezione migliorata* di pari rank possono vederlo, gli altri sono obbligati a ignorarlo. Per conoscenza segnaliamo che i rank 4 e 5 sono raggiungibili solo con abilità magiche e rappresentano una sorta di invisibilità piuttosto che bravura nel mimetizzarsi.
- ✧ **Non presente:** BRACCIO ALZATO e DITO INDICE ALZATO. Una persona in tale stato è fuori gioco e quindi non deve essere considerata. Lo stato di non presenza potrebbe durare pochissimi istanti, come ad esempio un personaggio dotato di scalare che, alla fine del periodo di scalata, alza il dito (indicando quindi la non presenza) e si va a posizionare sul lato opposto della parete scalata.

Chiamate Arbitrali

Di seguito l'elenco delle chiamate usate generalmente dagli arbitri/organizzatori per indicare particolari situazioni (che potrebbero essere IC oppure OOC).

- ✧ **TIME IN:** solo gli arbitri, i narratori o lo staff evento possono dichiarare questa chiamata. Significa che la sessione di gioco ha inizio o può riprendere dopo che un'eventuale interruzione è terminata.
- ✧ **TIME OUT:** solo lo staff evento può dichiarare questa chiamata. Il TIME OUT viene dato alla fine dell'orario di gioco, significa che la sessione è conclusa.
- ✧ **TIME FREEZE:** sentendo questa chiamata bisogna fermare ogni azione, e rimanere immobili e in silenzio fino a quando non si sente la chiamata TIME IN. In caso di interruzioni più lunghe, se esplicitamente indicato dagli arbitri, potrete rilassarvi e parlare, ma soltanto di argomenti esterni al gioco. Talvolta vi verrà chiesto di chiudere gli occhi e/o di tapparvi le orecchie onde evitare di vedere/sentire situazioni alle quali non dovete assistere. Le chiamate subite durante il TIME FREEZE avranno effetto non appena verrà ridato il TIME IN.
- ✧ **MAN DOWN:** chiunque può usare questa chiamata. Viene dichiarata quando un socio si infortuna. Tutti i soci devono fare attenzione a non recare danno al ferito e non devono ostacolare le operazioni di soccorso. Il gioco **NON** è interrotto e i giocatori non devono fermarsi. Solo i soci con competenze di primo soccorso o lo staff può intervenire sul soggetto, mentre gli altri devono allontanarsi.
- ✧ **DROP:** Solo gli arbitri, i membri del CD o i narratori possono usare questa chiamata. Il socio indicato non può più prendere parte al combattimento (se vi era in corso), fino alla fine del suddetto può continuare comunque a giocare senza tuttavia poter combattere con le armi. Generalmente è usato per redarguire i soci che stanno infrangendo le regole del combattimento o commettendo altre scorrettezze di gioco. In un momento in cui il gioco non viene disturbato potrete ricevere o chiedere spiegazioni in merito.





ARMI

Ogni oggetto, per poter essere utilizzato in combattimento deve aver superato il *Weapon Check*, cioè deve esser stato ritenuto idoneo agli standard di sicurezza di un GRV. Per maggiori informazioni controllare la "Guida ai Materiali" presente sul nostro sito, nella sezione *Regolamento*.

Con *armi da mischia* si intendono tutte le armi che possono essere usate in corpo a corpo (esistono varie categorie di armi da mischia nel nostro regolamento, tutte identificate dall'apposita abilità che ne consente l'utilizzo). Con *armi da tiro* si intendono tutte le armi che utilizzano proiettili, con *armi da lancio* si intendono tutte quelle armi che possono essere scagliate contro l'avversario, infine con *armi da fuoco* si intendono tutte quelle armi, solamente rappresentative, che utilizzano *Polvere da sparo*.

Le *armi da taglio* (spade, pugnali, spadoni... e qualsiasi arma che colpisce con una lama) dichiarano la natura SHARP.

Le *armi da botta* (mazze, martelli... e qualsiasi cosa che colpisce con una superficie contundente) dichiarano la natura BLUNT.

Un personaggio sprovvisto di abilità per usare un tipo di arma, non può usarla in combattimento neanche per parare.

Le *armi improvvisate*, rappresentano qualsiasi oggetto differente da un'arma ma che sia imbottito a sufficienza o comunque ritenuto idoneo a combattere. Tali oggetti, se utilizzati per parare un colpo, si rompono (come se avessero subito una chiamata CRUSH).

Qualsiasi categoria di arma di lunghezza pari inferiore ai 20 cm può essere utilizzata efficacemente per infliggere danno in mischia senza possedere un'apposita abilità.

RIDUZIONE DEL DANNO (RD)

È un valore compreso tra 1 e 3, il suo effetto è quello di ridurre del proprio valore ogni moltiplicatore di danno ricevuto. Quasi sempre sono applicate a delle nature, esempio riduzione del danno 1 su SHARP. Nel caso precedentemente descritto il soggetto riduce di 1 il moltiplicatore di danno subito da armi da taglio, quindi se subisce un colpo di spada normale, il moltiplicatore scende a 0 e quindi non subisce alcun danno; se subisce un colpo di spada DOUBLE CRUSH, subisce un solo danno CRUSH etc.





CARRIERA DEI PERSONAGGI

Al momento della creazione di un Personaggio Giocante, è necessario decidere a quale carriera appartiene tra le seguenti:

Politica: L'esercizio del potere. Chi appartiene a questa carriera è attivamente impegnato nella gestione degli affari della propria nazione. I ranghi più bassi rappresentano autorità locali o geograficamente circoscritte, che vanno espandendosi all'aumentare del rango.

Possono selezionare questa carriera solo i Personaggi indicati come PRIMARIO

Esempi di professioni: Diplomatici, Governatori, Balivi, Borgomastri, Cortigiani, Nobili di Corte, ecc...

Militare: Appartengono a questa carriera tutti i combattenti di professione. Per semplicità la carriera è considerata equivalente in qualsiasi corpo militare della medesima nazione. Eventuali distinzioni di appartenenza ai corpi militari verranno considerate in maniera narrativa, ad esempio la crescita di un personaggio cacciatore dell'Ostland sarà la medesima di quella di un picchiere del Talabecland anche se potranno adottare un roleplay differente e ad esempio, nella firma.

Gli ordini cavallereschi siano essi secolari o templari fanno parte di questa carriera.

Esempi di professioni: Soldati, Mercenari, Cavalieri, Cacciatori di Taglie, Miliziani, Lame al Soldo...

Religiosa: Appartiene a questa carriera chiunque faccia del sacerdozio o dell'evangelizzazione di un qualsiasi culto del Vecchio Mondo la propria ragione di vita. Come per la carriera militare vi è distinzione solo nel roleplay e nell'interazione sociale per gli appartenenti a culti differenti, per il resto le meccaniche di progressione del rango sono le medesime.

Possono selezionare questa carriera solo i Personaggi indicati come PRIMARIO

Speciale: Nonostante siano a tutti gli effetti maghi, le Damigelle bretoniane appartengono a questa carriera.

Esempi di professioni: Sacerdoti, Flagellanti, Predicatori, Missionari, Pellegrini...

Arcana: Appartengono a questa carriera tutti coloro che praticano le arti arcane sotto le rigide regole delle poche istituzioni riconosciute nel Vecchio mondo. Le uniche fazioni che permettono l'accesso a questa carriera sono "Impero", "Re Fenice" e "Athel Loren" rispettivamente indicando l'appartenenza ai Collegi della Magia Imperiali, alla Torre di Magia di Hoet o ai Clan dei Cantamagie (Donne) o Tessimagine (Uomini). Per l'uniformità della progressione valgono le stesse considerazioni indicate nella carriera Militare e Religiosa.

Possono selezionare questa carriera solo i Personaggi indicati come PRIMARIO

Esempio di professioni: Mago Imperiale, Mago Elfo Alto, Mago Elfo Silvano...

Mestieri: Appartengono a questa carriera tutti coloro che non rientrano in nessuna delle precedenti e che svolgono mansioni e professioni legate alla vita quotidiana. Il rango in questa carriera rappresenta la fama nella propria professione (indicata nel Background del Personaggio). Talvolta per certe tipologie di PG questo può rappresentare anche un titolo narrativo, ad esempio un ingegnere di secondo rango potrebbe essere un docente della Scuola Imperiale di Ingegneria a Nuln.

In questa carriera ricadono anche tutti i Personaggi che svolgono attività criminali.

Esempio di professioni: Artigiani, Criminali, Speciali, Cerusici, Mercanti...





Regole per i passaggi di rango

In linea con il nostro sistema di gioco, i passaggi di rango sono quasi interamente gestiti dai PG tramite il sistema delle raccomandazioni. Ogni PG, a partire dal rango 2 in poi, ha una raccomandazione all'anno da spendere in favore di un altro PG. Il beneficiario della raccomandazione deve essere a lui subalterno ed appartenente alla stessa carriera (es. un sergente non può raccomandare un novizio della chiesa di Sigmar, ma può utilizzare la sua influenza per far fare carriera ad un militare). Ad ogni rango dopo il 2 le raccomandazioni annue a disposizione del personaggio aumentano di uno (ovvero 2 raccomandazioni per un rango 3, 3 raccomandazioni per un rango 4, ecc.). Le raccomandazioni spendibili vengono assegnate ad inizio di ogni anno solare.

Quando un personaggio ottiene un numero sufficiente di raccomandazioni passa automaticamente di rango (riportato nello schema più in basso il numero di raccomandazioni necessaria ad ogni passaggio di rango); tali raccomandazioni possono provenire da un qualsiasi numero di PG, basta che le limitazioni descritte nel precedente paragrafo (naturalmente il GA ha l'ultima parola in merito all'avanzamento di carriera di un PG in base al suo giocato).

N.B: Un Personaggio può guadagnare una o più raccomandazioni anche come ricompensa di gioco relativa alla risoluzione di una trama.

Avanzamento nei ranghi

Rango 0 - vi si accede automaticamente alla creazione del PG

Rango 1 - necessaria 1 raccomandazioni per accedervi

Rango 2 - necessarie 5 raccomandazioni per accedervi

Rango 3 - necessarie 15 raccomandazioni per accedervi

Rango 4 - necessarie 30 raccomandazioni per accedervi

Rango 5 - vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

Rango 6 - vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

IMPORTANTE: per passare ad un rango superiore al primo si deve indossare un costume adeguato alla propria carriera e esteticamente in linea con l'ambientazione, pertanto il passaggio di rango è anche soggetto ad insindacabile valutazione estetica del GA.

Premio partecipazione assidua

Ogni giocatore che abbia saltato al massimo un evento durante l'anno ha diritto ad una raccomandazione automatica sul proprio personaggio. Tale raccomandazione viene elargita solo sul PG indicato come PRIMARIO.





Onori ed oneri di un Rango

Se un socio ha un costume particolarmente pregevole dal punto di vista estetico e molto simile alle rappresentazioni ufficiali del suo archetipo (es. le miniature del wargame Warhammer Fantasy Battle), il PG con cui lo indossa può avere diritto (a insindacabile giudizio del GA) ad accedere ad una abilità avanzata ogni qualvolta passa ad un rango superiore al primo.

Chiunque abbia un rango di comando o forte rilevanza sociale, come ad esempio un barone, oltre ai vari onori ed oneri IC dovuti a tale posizione, è inevitabilmente responsabile di parte del divertimento dei soci che giocano PG a lui sottoposti.

Sebbene l'associazione ritenga che i soci debbano decidere le azioni dei loro PG quasi esclusivamente in base al loro roleplay, si auspica che talvolta tali giocatori in posizioni così rilevanti possano condizionare leggermente la coerenza delle azioni del loro personaggio in modo da favorire anche il divertimento degli altri.

Ad esempio, anche se avrebbe assolutamente senso lasciare un soldato imperiale di piantone innanzi ad una porta, questo ordine andrebbe evitato se il socio non gradisce questo compito ben poco ludico.

Il Gruppo Ambientazione lavora per il divertimento di tutti e per questo motivo favorirà i personaggi che sono più inclini al portare gioco agli altri rispetto a quelli che non si applicano attivamente per raggiungere questo intento.

Titoli e onorificenze

I titoli che possono essere attribuiti al proprio PG possono dipendere da alcuni fattori differenti.

Nel caso della carriera "Politica" o "Mestieri", il proprio rango non è associato ad alcun titolo poiché esso rappresenta con un valore numerico il potere esercitato (nel caso della carriera politica) o la competenza e la fama ottenuta (nel caso della carriera mestieri) senza rispecchiare automaticamente l'appartenenza a una qualsivoglia istituzione.

Nel caso della carriera "Militare", "Religiosa" o "Arcana", ad ogni rango ottenuto si ottiene il diritto di fregiarsi del titolo corrispondente (vedere la pagina Wiki della propria istituzione per i dettagli)

Allo stesso modo, se si possiede l'abilità Nobiltà, si ottiene il diritto di fregiarsi del titolo corrispondente al proprio rango nell'abilità (vedere la pagina Wiki della propria nazione per i dettagli).

E' possibile guadagnare ulteriori titoli e onorificenze in gioco, come ad esempio l'appartenenza alle Gilde Mercantili del Vecchio Mondo, o a particolari Ordini e Gruppi di Potere.

Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso

Durante il gioco i PG avranno occasione di incontrare persone che possono essere convinte a elargire loro benefici e favori, nella misura di raccomandazioni utili a scalare i ranghi della propria carriera, o addestramenti che permettano l'apprendimento di abilità avanzate.

Per ottenere tali benefici si dovrà donare direttamente a tali persone, beni "di lusso" o denaro. Tali beni non possono essere né falsi, né magici e devono essere a tutti gli effetti "legali" (non si possono ad esempio donare delle mutapietre).





Tale transazione dovrà avvenire a tutti gli effetti in gioco, e l'approccio utilizzato nella transazione potrà migliorare l'esito della ricompensa o viceversa invalidarla del tutto con conseguenze di gioco anche nefaste (ad esempio un popolano che si recasse sfacciatamente da un nobile bretoniano a chiedere di essere addestrato all'uso della spada avrà con tutta probabilità risposta drammaticamente spiacevole).

Ovviamente la persona da ringraziare potrà elargire favori solo se ciò che viene richiesto è nelle sue possibilità (nell'esempio precedente il nobile bretoniano non potrà raccomandare un mago dei collegi di magia imperiali, mentre un nobile imperiale potrebbe fortunatamente avere un contatto tra i superiori del PG che fa tale richiesta).

Per ogni 6 monete di argento di valore convertito degli oggetti donati si ottiene una raccomandazione per la carriera di un PG.

Donando beni di lusso è altresì possibile ottenere l'accesso all'apprendimento di abilità avanzate, queste richiederanno un costo in oggetti pari a 2 monete d'argento ogni 5 pab del loro costo fino a un massimo di 16 monete d'argento (abilità che avrebbero costi superiori si considerano costare sempre 16 monete d'argento).

In questo modo è anche possibile apprendere **PER UNA SOLA VOLTA**, una abilità suprema, ma in questo caso il costo in oggetti richiesto è pari a 3 monete d'argento per ogni 5 pab del costo dell'abilità fino a un massimo di 30 monete d'argento (abilità che avrebbero costi superiori si considerano costare sempre 30 monete d'argento).

Tale valutazione sarà effettuata dallo staff a fine evento e l'esito comunicato via mail al PG che ha richiesto il beneficio.

Infine è possibile togliere raccomandazioni a Personaggi che condividano con il proprio PG la carriera. Per farlo è necessario spendere 6 monete d'argento per ogni raccomandazione che si vuol togliere. La vittima non è automaticamente conscia di chi abbia causato la perdita di raccomandazioni e dovranno essere svolte specifiche indagini IC per capirlo.

Cambiare carriera

I personaggi possono cambiare carriera se tale scelta è adeguatamente motivata e se hanno un rango inferiore al 3°. Nel procedimento di cambio carriera si perdono tutte le raccomandazioni acquisite in precedenza.

Ranghi e Fama

Il rango di un PG, qualsiasi sia la carriera, rappresenta non solo la competenza che gli viene riconosciuta nel proprio mestiere ma anche quanto il personaggio sia conosciuto e riconoscibile.

Tale aspetto è proporzionale al rango posseduto e a molti fattori di ambientazione, ma indicativamente si inizia ad essere riconosciuti "a vista" dal rango 2 in poi.

Un curato camuffamento (approvato dal GA) talvolta abbinato ad alcune abilità, può permettere di celare la propria identità alla bisogna.





GRUPPI DI GIOCO

Cosa sono i gruppi?

I Gruppi di gioco sono insiemi di personaggi uniti da una tematica, guidati da un personaggio che possieda l'abilità Comando. Sull'attività dei gruppi e sui loro background, il GA sviluppa eventi e trame dedicate che si focalizzano sui personaggi che li compongono, sulle loro finalità e sui loro dilemmi. E' consigliato dunque ad ogni personaggio affiliarsi ad un gruppo in modo da ricevere un quantitativo di gioco supplementare dovuto alla propria appartenenza a queste realtà. La presenza dei gruppi infatti rende maggiormente reale e coerente l'ambientazione di gioco rispetto a decine di personaggi indipendenti senza scopo alcuno.

Formare un gruppo

Un personaggio che desideri diventare capo di un gruppo può prendere l'abilità Comando e assumersi la responsabilità della leadership. In contemporanea a questa scelta dovrà farsi approvare dal GA l'idea/background del gruppo che andrà a formare (ad esempio: "Un manipolo di cacciatori di streghe", "Corte di un nobile", "Compagnia di ventura" ecc..)

Una volta approvato il Gruppo tramite il MyGrv, sarà possibile a qualsiasi personaggio indicare il PG che lo ha creato come suo capogruppo.

Tale scelta può essere fatta solo da un pg primario se non si è indicato nessun altro pg come proprio capogruppo. Tale scelta può essere modificata una volta l'anno o in caso di scioglimento del gruppo a cui si apparteneva precedentemente.

Un gruppo inizia ad essere considerato tale quando è composto da almeno 2 membri, prima di allora non è considerato tale ai fini delle meccaniche di gioco.

Salario

Ad ogni live al quale almeno un membro è iscritto come PG il gruppo riceverà in segreteria il salario collettivo. L'ammontare corrisponde a 2 monete di rame per ogni membro iscritto come pg, più 2 mr per rango IC dei suddetti personaggi indipendentemente dalla carriera a cui appartengono.

Tale cifra verrà riscossa dall'ultimo che si sarà registrato in segreteria e le quote degli assenti imprevisti saranno decurtate dal suddetto ammontare.

Bonus estetico

Ogni gruppo riceverà oggetti di gioco e altri beni di utilità qualora i suoi costumi fossero particolarmente belli e in linea con l'ambientazione.

Parimenti riceveranno ingenti benefici qualora agli eventi contribuissero all'estetica del live con strutture fisse o altri addobbi simili (stendardi dedicati, decorazioni, altari...).

Le ricompense di questo tipo spaziano da oggetti di gioco ad accessi a raccomandazioni e abilità avanzate, e vengono stabilite dal GA.





Altri tipi di ricompense

Sono previste ricompense per specifici obiettivi che i Gruppi portano a termine seguendo le loro personali vicende e il GA terrà sempre conto degli sforzi che i giocatori che ne fanno parte compiono per mantenere la coerenza del proprio giocato e l'aderenza all'idea del Gruppo stesso. Tali ricompense non sono quantificate con regole o tabelle, ma vengono garantite dal GA in modo indipendente per premiare l'apporto al buon gioco e all'estetica della campagna da parte dei Gruppi.

INTERAZIONI EXTRA-EVENTO

Siamo un'associazione di gioco di ruolo dal vivo, pertanto lo Staff promuove lo svolgimento della gran parte del gioco e delle azioni ad esso correlate durante gli eventi. Gli strumenti messi a disposizione dei giocatori per effettuare azioni tra un evento e l'altro sono ridotti ai minimi termini non per una carenza ma per una precisa scelta di game design.

Le interazioni extra-evento restano possibili solo secondo le limitazioni qui elencate.

Sono riconosciute come valide ai fini della Campagna Fantasy di Whlive solamente le interazioni extra-evento che avverranno tramite gli strumenti messi a disposizione sul sito o approvati dal GA.

Sul sito esiste un sistema di invio missive tra PG, unico strumento consentito per inviare comunicazioni scritte tra i vostri Personaggi ad eccezione dei messaggi consegnati agli eventi. Ricordiamo a tutti che tali missive sono lettere IC e pertanto vanno redatte come tali, il botta e risposta dovrebbe essere evitato e lo scambio epistolare dovrebbe avvenire con un certo distacco temporale come è logico avverrebbe in un mondo privo di mezzi di comunicazione e trasporto evoluti, come quello di Warhammer.

Talvolta per comodità loro, i soci possono voler utilizzare canali differenti a quelli sopra elencati per comunicare, ad esempio trovandosi di persona o comunque riferendosi a voce le informazioni che desiderano scambiare. In tali caso è opportuno che almeno un membro del GA sia presente o che perlomeno riceva a posteriori un breve sunto dello scambio (in tal caso aggiungere sempre anche il coordinatore del GA).

Ovviamente fanno eccezione a questa regole le informazioni di rilevanza più che minima.

Le interazioni Extra-Evento che non seguono le regole sopra indicate non hanno alcun valore in termini di gioco e possono essere passibili di sanzioni.

Si ricorda che tra tutti i membri dello Staff di WHLive, solo il GA è l'organo che ha accesso alle informazioni sopra indicate e che MAI tali informazioni verranno utilizzate in modo scorretto o per recare danno ai giocatori. Per eventuali dubbi al riguardo vi rimandiamo al paragrafo "E" questione di fiducia" del nostro Manifesto Associativo.

Non è possibile, durante un evento, interagire con elementi che non sia possibile reperire nella location di gioco (avere uno scambio di missive con un PNG assente, raggiungere un luogo diverso giustificando uno spostamento a cavallo o con altro mezzo, ecc...)





A meno che non sia esplicitamente richiesto o concesso dalla narrazione o da una specifica abilità non è mai possibile effettuare azioni extra-evento.

Non è mai possibile cercare di risolvere una trama con azioni extra-evento (es. portare via dalla location un PNG e pretendere di interrogarlo successivamente al TIME OUT).

Queste scelte sono finalizzate a spingere i giocatori ad una maggiore interazione durante gli eventi, tra loro e con la location di gioco.

Nel caso sia necessario, è possibile provare a inviare una missiva a un PNG sia tramite il sistema delle staffette direttamente IC durante un evento, sia mediante il sistema di missive del MyGrv.

Ogni personaggio che abbia selezionato la carriera **Militare** può inviare una singola missiva ad evento ad un PNG o Istituzione, può farlo anche per conto di altri PG rispettando la limitazione di un messaggio ad evento.

Ogni personaggio che abbia selezionato la carriera **Politica** può proclamare un bando ad evento.

Le modalità di attuazione di tali azioni possono variare da evento ad evento, ma in linea di massima sarà sufficiente raggiungere i confini dell'area di gioco con il foglio da spedire o il testo da emanare, raggiungere un membro dello Staff per consegnarglielo e poi rientrare in gioco.

Particolari eccezioni potrebbero essere consentite dal GA o dalla narrazione dell'evento.

Parlare Fuori Gioco di questioni di gioco

Spesso i soci si ritrovano dopo gli eventi per parlare delle imprese dei loro personaggi e di cosa gli sia capitato in gioco. Per quanto questa forma di aggregazione sia normale ed anzi auspicabile di un sano spirito associativo, ci sono dei limiti che debbono essere rispettati. Rivelare delle informazioni riservate solo ad alcuni PG in un contesto Fuori Gioco può ad esempio danneggiare se stessi e altri giocatori. Per questo motivo ogni cosa che venga rivelata FUORI GIOCO è da considerarsi necessariamente trasmessa anche IN GIOCO. Non importa quanto questa cosa risulti inverosimile, tale regola è una mera convenzione per disincentivare i giocatori a non rivelare informazioni importanti pretendendo di non pagarne le conseguenze in quanto "rivelate Fuori Gioco".

Inoltre è severamente vietato e passibile di sanzioni arbitrali, il diffondere informazioni che non si sono acquisite DIRETTAMENTE DURANTE IL GIOCO (ad esempio effettuando il turno PNG, scrivendo trame, ecc).

LA CORRUZIONE

Ogni personaggio del mondo di Warhammer, nella sua vita, ha sentito parlare della Corruzione.

Tale "marchio" si stampa in maniera praticamente indelebile sull'anima di chiunque venga in contatto in maniera prolungata con i Poteri della Rovina, siano essi le forze dei demoni perniciosi, la stregoneria o la blasfema forma di magia conosciuta come necromanzia

In termini di gioco, il rank di Corruzione di un personaggio, rappresenta quante volte è stato esposto oltre i limiti di sicurezza alle forze del Caos o ad entità e poteri che possono condurre alla degenerazione del corpo, della mente e dell'anima.

Esistono solo pochissimi modi di abbassare questo punteggio e tali metodi sono assai segreti o pericolosi.





Ad ogni punto di Corruzione accumulato, il personaggio manifesta effetti collaterali crescenti, fino a finire totalmente preda dei poteri perniciosi a cui è stato esposto. In rari casi si può raggiungere il primo e il secondo Rank di Corruzione anche senza esser stati esposti a forze del Caos o poteri proibiti ma come diretta conseguenza di traumi mentali estremamente forti.

Esistono due tipi di punti corruzione accumulabili durante il gioco, temporanei o permanenti. Nel primo caso, il punto acquisito e i suoi effetti durano fino al Time Out dell'evento in cui si è ricevuto, mentre nel secondo, il punteggio viene registrato permanentemente sulla scheda del PG che lo ha ricevuto e può essere rimosso solo mediante metodi appresi durante il gioco. All'acquisizione di 2 punti corruzione temporanei nello stesso evento, essi vengono convertiti in 1 punto corruzione permanente. Al termine di ogni evento in cui avete accumulato punti corruzione permanenti, siete dunque pregati di inviare comunicazione al GA (ga@whlive.it) al fine di poter aggiornare sulla vostra scheda tale punteggio.

Rank 1 – Il personaggio è spesso tormentato da incubi relativi agli atti a cui ha assistito o che ha compiuto.

Rank 2 – La salute mentale del personaggio inizia a essere compromessa seriamente. Nella sua testa rimbombano le accuse dei morti che ha disturbato (se ha usato la necromanzia) o i sussurri dei Demoni che lo osservano.

Rank 3 – Quelle che prima erano deboli paranoie e attimi di scarsa lucidità iniziano a degenerare in veri e propri attacchi schizofrenici. Il personaggio è quasi sempre irascibile o depresso, arrivando spesso a soffrire di paranoia acuta. La morsa dei poteri oscuri si fa più salda e spesso ha anche allucinazioni visive oltre che auditive. Talvolta anche a questo stadio di corruzione si ricevono delle lievissime mutazioni fisiche.

Rank 4 – Oramai distinguere realtà e oscure fantasie è praticamente impossibile per il personaggio il quale è quasi sempre preda di visioni distorte del mondo che lo circonda e spesso scorge le creature che bramano la sua anima. Farfuglia ed è spesso preda di tremori o altri tic innaturalmente frequenti. Inizia ad avere delle lievi mutazioni fisiche come ad esempio delle pustole.

Rank 5 – La corruzione della mente cede lentamente il passo a quella del corpo. I primi segni di mutazioni iniziano a manifestarsi sul personaggio, in accordo con i poteri che sono stati deitati. Nel caso dei poteri perniciosi, i segni della mutazione saranno concordi con la divinità oscura che ha messo gli occhi sul personaggio, mentre nel caso dell'uso della necromanzia, l'aspetto del personaggio inizia a tendere verso quello dei morti. Il personaggio, in punti del corpo facilmente occultabili, deve portare una piccola protesi come un piccolo corno, un occhio o simili.

Rank 6 – I segni della mutazione si fanno più pesanti e irreversibili. Nascondere lo stato di corruzione a questo punto è assolutamente impossibile anche a livello fisico.

Rank 7 – Il corpo del personaggio è sconvolto nella forma tanto quanto la sua mente è sconvolta nella propria sanità. Appendici aggiuntive, bocche accessorie sugli arti e simili altri disgustosi doni, sono la norma a questo punto.





Rank 8 – Corpo e mente del personaggio, oramai perduti, diventano la marionetta perfetta per i poteri che lo hanno infettato. Il personaggio oramai non conserva che una debole parvenza di umanità dovuta più che altro ai tratti che non sono ancora stati rimpiazzati dalla mutazione e che presto saranno solo un ricordo.

Rank 9 – Se prima almeno l'anima del personaggio aveva ancora la possibilità di opporsi alle forze oscure che lo attanagliano, oramai anche questa ultima scintilla è perduta. Niente di umano rimane nell'involucro mortale del corrotto. Il suo corpo è mutato nell'inezienza.

Rank 10 – A questo livello, l'involucro mortale del corrotto viene riplasmato a piacimento dalle forze oscure, che ne otterranno un nuovo e potente servitore.

LINGUE E I DIALETTI

Nel mondo di Warhammer è diffusa una forma di linguaggio comune, nata nell'Impero e conosciuta come Reikspiel. Per rappresentare questa grande diffusione, tutti i personaggi parlano correttamente e fluentemente (a loro discrezione quanto), il Reikspiel, che durante il gioco equivale all'Italiano.

Particolari inflessioni (quali i dialetti regionali o le lingue straniere) rappresentano linguaggi territoriali e sono poco usati se non nei confini delle terre che li utilizzano da personaggi del volgo.

La provenienza influisce spesso sul modo di parlare il Reikspiel, quindi spesso i Bretoniani avranno un pesante accento Francese, gli Imperiali un duro accento Tedesco e gli Estaliani un morbido accento Spagnolo. Tali inflessioni non sono obbligatorie ma sono fortemente consigliate perché caratterizzano eccellentemente il mondo di gioco.

Ci sono molte altre lingue, come quelle razziali o le lingue antiche, però solo ed esclusivamente per motivi di fruizione del gioco non è consentito parlare verbalmente in tale linguaggio.

E' tuttavia possibile scrivere in tali lingue, specificandolo con una nota OOC ad inizio pagina.

Alto Gotico {Lingua: Classico}

La lingua utilizzata dagli eruditi e dagli studiosi del Vecchio Mondo per scrivere i testi importanti o per dissertare di temi elevati è l'Alto Gotico (rappresentato dall'abilità Lingua: Classico). Tale lingua può essere simulata scrivendo o parlando in INGLESE e risulta particolarmente utile quando si deve dissertare di questioni che il popolino è meglio non comprenda (per esempio questioni teologiche, la pratica della magia, le arti elevate come l'alchimia o la medicina). Ovviamente per quanto l'inglese sia molto comune tra i giocatori, solo coloro che possiedono l'abilità Lingua: Classico potranno effettivamente giocare di aver compreso quanto scritto o detto, mentre gli altri saranno tenuti a ignorare il documento o la conversazione in oggetto.





OGGETTI DI GIOCO

In gioco sono reperibili degli oggetti necessari per alcune meccaniche di gioco, e questi sono rappresentati in due maniere. La prima è l'utilizzo di oggetti di carta denominati *cartellini*, la seconda tramite alcuni oggetti di scena univoci (vedere la *Guida al controllo materiali* per maggiori dettagli).

Tutti i cartellini di gioco devono essere allegati alla relativa rappresentazione fisica. Un cartellino oggetto non allegato ad una rappresentazione fisica non può essere portato in gioco! Per potersi appropriare di un cartellino rinvenuto in gioco occorre prelevare sia la rappresentazione fisica sia il cartellino stesso.

- ✧ **CARTELLINI OGGETTO:** di colore lilla, sono allegati a tutti gli oggetti magici o di particolare valore IC. Sul fronte presentano 5 campi:
 - * Il più alto rappresenta il nome dell'oggetto qualora sia qualcosa di noto a chiunque, come ad esempio una *Zanna Runica*. Altrimenti sarà un descrittore esplicativo, come ad esempio: un bel vestito, un vestito umile, una spada di scarsa fattura, una spada pregiata, una spada estremamente pregiata...
 - * La seconda riga rappresenta la descrizione che ci permette di capire a quale rappresentazione fisica vada allegato, ad esempio: un abito da nobile pregiato, una spada ad una mano, una camicia da popolano... Opzionalmente può avere piccole descrizioni che non possono essere realmente apposte sulla rappresentazione fisica, come ad esempio: reca in piccolo inciso "P.E."
 - * Gli ultimi 3 campi in fondo servono unicamente ai possessori delle abilità: *Valutare*, *Riconoscere falsi* e *Senso magico*.
 - * Il retro del cartellino descrive tutti i poteri dell'oggetto ed eventuali informazioni aggiuntive per i possessori di particolari abilità, un trafiletto riguardo l'associazione e il codice oggetto.
- ✧ **POLVERE DA SPARO:** Sono oggetti di scena monouso. Rappresentano la polvere nera necessaria per sparare un singolo colpo con un'arma da fuoco. Non hanno un cartellino vero e proprio allegato, il loro aspetto è variabile ma si contraddistingue sempre per essere un contenitore (boccetta, cartoccio, ecc.) riempito da polvere di colore nero. Qualsiasi siano le dimensioni del contenitore, ognuno di essi rappresenta sempre una singola dose. Per essere valido, oltre alle caratteristiche sopra indicate, deve recare il timbro con il logo associativo. Se una delle sopra citate caratteristiche viene meno, la polvere non è più valida. Non hanno scadenza.
- ✧ **REAGENTI:** Sono oggetti di scena monouso dotati di proprietà alchemiche, solitamente utilizzati da alchimisti e maghi. Non hanno un cartellino vero e proprio allegato ad essi ma si contraddistinguono da un codice riportato sulla rappresentazione fisica e che permette ai personaggi dotati delle apposite abilità di riconoscerne le proprietà alchemiche. Chiunque non possieda l'abilità *Manipolare reagenti*, trovandoli nell'area di gioco, dovrà ignorarli.

Il codice è di due cifre ed è sempre composto da una lettera seguita da un numero. Il numero indica inoltre il mese di scadenza del reagente che pertanto all'inizio di tale mese dovrà essere riconsegnato allo staff.

Il mese si riferisce alla prima occorrenza del suddetto, ad esempio: un cartellino trovato a maggio e con codice F9 scadrà all'inizio del prossimo mese di settembre. Il numero 0 corrisponde al mese 10, ovvero ottobre.

Chiunque manipoli un reagente (ne tocca fisicamente la rappresentazione fisica, anche con armi, attrezzi, etc..) lo distrugge a meno che non abbia l'abilità *Manipolare reagenti*. Questo non si applica





al trasporto di oggetti dentro un adeguato contenitore, ad esempio il maneggiare una boccetta che contiene della polvere.

Se per qualsiasi motivo non si riesce più a leggere il codice o l'oggetto si distrugge, perde le sue proprietà alchemiche anche IC.

- ✧ **POZIONI:** Sono in carta pergamena. Devono essere allegati ad un'ampolla. Questo format è stampabile da chiunque e deve essere riempito totalmente dal personaggio che vuole creare il filtro, tuttavia per essere valido in gioco deve essere vidimato da un membro dello staff. La pozione deve essere chiusa in modo da non permettere di leggerne l'interno ma di poterlo fare forzando la chiusura (ad esempio spillandone i bordi). Chiunque decida di bere la pozione o di applicare l'unguento, deve forzare la chiusura (le graffette di solito) e leggerne l'interno, dopo di che il cartellino deve essere smaltito.
- ✧ **COMPONENTI ARCANI:** Sono oggetti monouso con proprietà mistiche utilizzate dai runologi e dai maghi. Non hanno un cartellino vero e proprio allegato ad essi ma si contraddistinguono dalla presenza della scritta "OOC: Componente arcana" e dal logo associativo stilizzato. Possono altresì essere rappresentate come una pietra/tavoletta con incisa/dipinta con le apposite rune. Come per i reagenti, se si consuma/danneggia la rappresentazione fisica si considera distrutta anche la risorsa IC.
- ✧ **COMPONENTI PER FABBRO:** Sono monouso. Sono materiali utilizzati dai fabbri per la forgia e la riparazione di altri oggetti o per fornire proprietà particolari ad armi e armature.

Dopo l'uso di un qualsiasi oggetto monouso è necessario riconsegnarlo ad un narratore o arbitro alla prima occasione utile.

Un cartellino oggetto può essere tenuto in tasca e non allegato ad una relativa rapp. Fisica a patto che alla suddetta ci siano riportati tutti i dati del cartellino o che essi siano su un oggetto IC allegato alla stessa. Ad esempio un PG può prodursi un cartiglio per la sua spada e in fondo scriverci i dati del cartellino oggetto relativo.

Ovviamente in caso di furto deve essere consegnato anche il vero cartellino lilla che è tenuto non esposto.

IMPORTANTE: E' **OBBLIGATORIO** portare sempre con sé i propri Oggetti di Gioco e le proprie Monete di Gioco. Per convenzione di gioco infatti, non esiste infatti un "luogo sicuro" in cui possiate indicare di averle riposte per giustificare il fatto di non averle portate con voi durante gli eventi a cui il vostro Personaggio partecipa. Per coloro che violano questa norma, il GA o gli Arbitri potranno applicare l'immediato ritiro dei beni posti illecitamente fuori gioco e valutare eventuali sanzioni per il trasgressore.





LA CREAZIONE DEI FILTRI ALCHEMICI

Nel mondo di Warhammer è possibile creare pozioni, unguenti e veleni mischiando componenti naturali quali erbe, minerali o organi interni provenienti dalle più svariate creature.

Per creare un filtro alchemico (con questo termine comprenderemo l'insieme di tutti i preparati quali pozioni, unguenti, veleni ecc..) sarà necessario possedere i reagenti necessari.

Esistono decine e decine di reagenti diversi: erbe, funghi, polveri, minerali, organi, etc. Per fini esclusivamente "di regolamento" in ogni reagente sarà presente una o più dosi delle tre sostanze principali. Tali sostanze sono l'*Albedo*, il *Rubedo* ed il *Nigredo*. Mescolando in varie combinazioni le tre sostanze principali, è possibile creare differenti filtri alchemici.

Le combinazioni per creare i filtri alchemici di base sono descritte più in basso e sono conosciute con il nome di *ricette*, ognuna di queste ricette deve essere appresa come un'abilità a sé stante, pagando il relativo costo in p.a.b.

Per procedere alla creazione di un filtro alchemico, una volta procuratosi i componenti, il personaggio impiegherà 7 minuti per realizzare il filtro desiderato. Durante questo lasso di tempo il socio dovrà compilare adeguatamente il cartellino pozione e infine farselo vidimare da un arbitro o da un membro del CD consegnandogli i cartellini reagente utilizzati.

L'azione della creazione di un filtro deve essere accuratamente simulata con strumenti adatti come alambicchi, mortai ecc...

In alternativa è possibile creare filtri alchemici tra un evento e l'altro, comunicando l'azione ad un membro del CD e consegnandogli i reagenti consumati e il cartellino pozioni adeguatamente compilato durante la segreteria di un evento.

La durata di un filtro alchemico è di 6 mesi dalla data di creazione (salvo particolari abilità), allo scadere di questo tempo, il filtro perderà le sue proprietà.

In segreteria e sul sito web, sono disponibili i format per i cartellini pozione.

Gli effetti prodotti da più dosi del medesimo filtro non sono cumulabili.

Anche se alcuni reagenti rari possono contenere più di una dose di una delle 3 sostanze, non è mai possibile conservarne parte del potere. Ad esempio una pianta che dà 2 dosi di Albedo non può essere utilizzata a metà consumando una dose per una pozione e serbandone da parte la dose restante, oppure utilizzandone una dose per una pozione ed una dose per un'altra.

ELENCO RICETTE

Filtri Alchemici di Rank 0

Posseduti da tutti i personaggi con abilità Speciale. Richiedono 1 reagente.

R1 – Distillato rosso: 0 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo





Effetto: Versando il contenuto della pozione su qualcosa, si può dichiarare la chiamata FIRE. Questo preparato può essere usato per accendere rapidamente un fuoco. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon Check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetti collaterali: I fumi della combustione di questo preparato sono tossici. Inalarli spesso causa bruciore alla gola e una leggera tosse.

R1 – Distillato nero: o p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Nigredo

Effetto: Versando il contenuto della pozione su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento aumenta di 2 minuti (es. se arrivato a 2 minuti, si considera che abbia già contato 4 minuti). Non ha alcun effetto se somministrato ad un personaggio che abbia già subito un aumento del coma per qualsiasi motivo.

Effetti collaterali: Anche qual'ora si venga salvati dall'effetto di questo preparato, esserne venuti in contatto indolenzisce le membra per un po', dando una leggera sensazione di affaticamento.

R1 – Distillato bianco: o p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo

Effetto: Versando il contenuto della pozione su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento diminuisce di 2 minuti (ad esempio se arrivato a 3 minuti, si considera che abbia contato soltanto 1 minuto).

Effetti collaterali: Il battito cardiaco rallenta in frequenza

Filtri Alchemici di Rank I

Richiedono 2 Reagenti e l'abilità Speciale.

R1 – Pozione di guarigione I: 10 p.ab

Veicolo: Contatto o Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo

Effetto: Spalmando l'unguento su una locazione ferita, si può dichiarare al bersaglio una chiamata HEALING I. Alternativamente può essere utilizzato su una locazione che abbia subito una ferita *aggravata*, ma in questo caso la locazione diventa solamente più facile da curare (ovvero da *aggravata* declassa a *normale*).

Effetti collaterali: L'uso di questo unguento, rigenera la pelle e i tessuti molto rapidamente e favorisce la cicatrizzazione, ma il suo effetto anestetico, intorpidisce la locazione dove viene spalmato per qualche minuto.





R1 – Cuore di fiamma: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione, si ottiene la possibilità di utilizzare su se stessi la chiamata REFRESH VP.

Effetto collaterale: ottenuta per la prima volta dal distillato della Radice di Mandragora, questa potente droga, potenzia i riflessi di chi la ingerisce ma a costo di un calo drastico dell'autocontrollo. Il soggetto che la ingerisce per i primi minuti dall'assunzione si sente nel pieno delle sue forze e carico d'energia, ma dopo qualche minuto ha sbalzi di depressione e una leggera nausea. Dà dipendenza.

R1 – Decotto I: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING DESEASE 1.

Effetto collaterale: Il sapore di questo preparato è orribile, e causa nausea e conati di vomito dopo la sua ingestione. Occasionalmente il personaggio che lo ingerisce può sperimentare una debole febbre.

R1 – Antidoto I: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING POISON 1.

Effetto collaterale: Il sapore di questo preparato è pungente a causa dei componenti che vengono usati per prepararlo. Chi lo ingerisce proverà una profonda sensazione di debolezza che andrà svanendo lentamente col passare dei minuti.

R1 – Pozione del Fanatico: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Nigredo

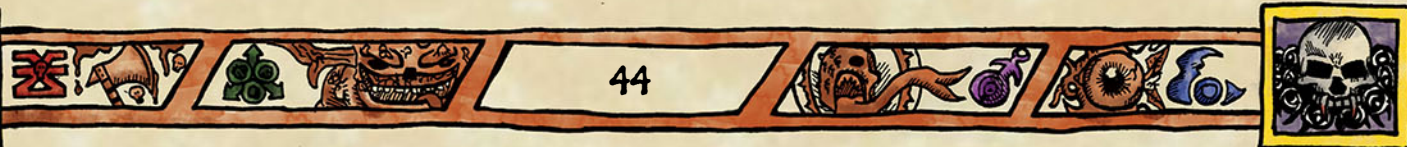
Effetto: Bevendola si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH 1 "maestria offensiva" su sé stessi.

Effetto collaterale: ottenuta spesso dai funghi allucinogeni conosciuti come "cappello matto" e molto popolare tra le tribù di Goblin che infestano le Montagne ai Confini del Mondo, questo preparato rende leggermente storditi, spingendo il soggetto a comportamenti al limite dell'incoscienza. Il soggetto infatti si sente in forma strepitosa indulgendo alle volte in atti fuori dalle sue normali capacità.

R1 – Pozione di Finta Morte: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione





Reagenti: Nigredo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione, si può simulare la propria morte fino massimo al TIME OUT della giornata di gioco in cui si utilizza il Filtro Alchemico. Ad un controllo con le abilità **Arti Cerusiche** o **Medico da campo** il personaggio risulta a tutti gli effetti morto. In alternativa, se il preparato viene fatto ingerire a un personaggio che sta contando il sanguinamento gli sconta 2 minuti di conteggio ovvero: se il personaggio stava contando da 3 minuti, scenderà al 1° minuto e avrà altri tre minuti prima di morire. Non si può andare in negativo col conteggio.

Effetto collaterale: al risveglio, dopo l'utilizzo di questo preparato, le funzioni motorie potrebbero non riprendersi tutte contemporaneamente. Il personaggio sperimenterà difficoltà nel camminare e nel coordinare i movimenti del corpo, il battito cardiaco del personaggio sarà estremamente basso.

Filtri Alchemici di Rank II

Richiedono 3 Reagenti.

R2 – Pozione di guarigione II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Pozione di guarigione I

Veicolo: Contatto o Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Albedo

Effetto: Spalmando l'unguento su una locazione ferita, si ricevono gli effetti di una chiamata HEALING 2. In alternativa può essere utilizzata su una locazione che abbia subito una ferita Fatale o Aggravata per trasformarla in una ferita Normale.

Effetto collaterale: similmente al preparato più blando, questo composto causa un debole effetto anestetico nel corpo, in questa versione tuttavia, la sensazione di stordimento è complessiva ed è accompagnata da un formicolio diffuso in tutte le membra.

R2 – Veleno Nero: 15 p.ab

Veicolo: Ferita o ingestione

Aspetto: Unguento

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Nigredo

Effetto: Spalmando questo unguento su un'Arma, con il prossimo attacco, si può effettuare una singola chiamata POISON DOUBLE.

Effetti collaterali: Scoperto per la prima volta nell'oceano orientale, estraendo alcune sostanze velenose dai draghi marini, anche una volta rimossa l'intossicazione dovuta a questo veleno, la vittima sperimenterà problemi alla vista e un sapore amaro in bocca per tutta la giornata.

R2 – Decotto II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Decotto I

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING DISEASE 2.





Effetto collaterale: questo preparato causa una quasi istantanea serie di spasmi muscolari in chi lo ingerisce, seguita alle volte da forti conati di vomito e convulsioni che tuttavia passano nel giro di pochi minuti.

R2 – Antidoto II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Antidoto I

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING POISON 2.

Effetto collaterale: l'ingestione di questo preparato è paragonabile a quella di un alcolico dalla gradazione molto molto elevata. Causa bruciori all'esofago e allo stomaco per pochi minuti.

R2 – Ombra Rossa: 15 p.ab

Veicolo: Inalato

Aspetto: Polvere dal colore rossastro

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Rubedo

Effetto: Inalando una dose di questo preparato, si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH su se stessi, tale chiamata ha effetto solo sull'abilità "Resistenza" e su ogni suo uso supplementare.

Effetti collaterali: Questo preparato è una droga piuttosto diffusa nel Vecchio Mondo. A propria discrezione, il personaggio può giocare lo sviluppo di una dipendenza dall'assunzione di questo filtro alchemico. Spesso tale preparato viene diluito per ricavarne più dosi ed infatti più è chiaro il colore della polvere e più è diluita. I migliori alchimisti sono in grado di diluirla molto lasciando inalterato il suo colore rosso acceso.

R2 – Acido Semplice: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Nigredo

Effetto: Versata su un qualcosa dichiara ACID CRUSH e subito dopo la chiamata TORMENT Fisico 1. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetto collaterale: per quanto facilmente reperibile, l'acido è molto potente e causa irritazione alla pelle e forte prurito a chi mesce la pozione. Questi effetti svaniscono dopo abbondanti risciacqui con acqua pura. I fumi dell'acido causano intensa lacrimazione.

R2 – Acqua di Morr: 15 p.ab

Veicolo: Ingestione o ferita

Aspetto: Pozione

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce l'effetto della chiamata POISON STUN 2.





Effetti collaterali: l'effetto di questo preparato è talmente potente che per i giorni successivi all'intossicazione, il sonno del personaggio sarà leggero e agitato, inoltre subito dopo il termine dell'effetto, si avvertono difficoltà a respirare per almeno una decina di minuti.

R2 – Fuoco Alchemico: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Nigredo + Albedo

Effetto: Versata su qualcosa dichiara FIRE TRIPLE. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon Check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetto collaterale: I fumi di questo tipo di combustibile, sono molto densi e causano copiosa lacrimazione e tosse, oltre che irritazione alle vie respiratorie sia del soggetto che subisce l'esplosione dell'combustibile, sia a chi lo mesce.

R2 – Il Favore di Greta: 15 p.ab

Veicolo: Inalato

Aspetto: Polvere

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Albedo

Effetto: Inalando una dose di questo preparato, si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH su se stessi, tale chiamata ha effetto solo sull'abilità **Disciplina** e su ogni suo uso supplementare.

Effetto collaterale: Questo preparato causa acute fitte di dolore alle meningi per i primi secondi dall'inalazione, dopodiché rende il soggetto meno insicuro di sé e più concentrato. Dopo qualche minuto dall'assunzione si possono avvertire attacchi di ansia e paranoia. Può dare dipendenza a discrezione del personaggio.

R2– Ali di Corvo: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Unguento

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Albedo

Effetto: Spargendo questo unguento su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento aumenta di 5 minuti: se ad esempio stava contando da 1 minuto balzerà al terzo e gliene resteranno solo 2 prima di morire. Non ha alcun effetto se somministrato ad un personaggio che abbia già subito un aumento del conteggio del tempo di grazia per qualsiasi motivo.

Effetto collaterale: conosciuta anche come "Ammazzacuore", questo preparato tende a corrompere la pelle nei punti in cui viene applicato, causando leggere ulcere e fastidiose piaghe suppuranti, che possono tuttavia essere lenite con balsami e altri preparati facilmente reperibili da un erborista. La capacità di coagulazione del soggetto diminuisce drasticamente.





ABILITÀ BASE

Queste sono divise per categorie (combattimento, maestrie, generiche) per comodità di lettura. Tutte queste abilità sono acquistabili da personaggi di qualunque razza.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

È necessario leggere anche la Guida al controllo materiali per i dettagli sulle armi e le armature.

Armi in asta: 5 p.ab

Richiede **Armi a due Mani**. Il personaggio è in grado di utilizzare le armi in asta di una lunghezza compresa fra i 140 cm e i 254 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria, devono essere impugnate con entrambe le mani. Le armi in asta che sono state imbottite adeguatamente ed hanno ricevuto l'esplicita autorizzazione dal Weapon Check possono colpire di punta ma con lentezza.

Armi a due mani: 20 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 111 cm e i 183 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria, devono essere impugnate con entrambe le mani.

Armi ad una mano: 10 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 46 cm e i 110 cm.

Armi corte: 5 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta che rientrino nella categoria "Armi da lancio" secondo la guida materiali. Con le armi corte non è possibile parare le armi a due mani o in asta, se ciò avviene, il danno è da considerarsi subito sul braccio che impugna l'arma.

Armi da lancio: 10 p.ab

Il personaggio è in grado di lanciare piccole armi da taglio o da botta di una lunghezza massima di 15cm. Queste armi devono superare il "Weapon Check" relativo alle armi da lancio.

Armi da tiro: 20 p.ab

Il personaggio potrà usare archi e balestre che siano state costruite secondo le apposite norme di sicurezza. Ogni freccia-quadrello lanciato che va a segno dichiara danno THROUGH.

Costituzione I-II: 40-50 p.ab

Richiede **Resistenza I-II**. Per ogni volta che viene presa questa abilità aumenta di 1 il numero di PL in ogni locazione.





Destrezza II-III: 15-20 p.ab

Acquistando **Destrezza II** sarà possibile divincolarsi da uno o più personaggi che ci stiano trattenendo e il cui punteggio di forza non sia superiore a 2, analogamente acquistando **Destrezza III** sarà possibile divincolarsi da uno o più personaggi che ci stiano trattenendo e il cui punteggio di Forza non sia superiore a 3, e così via. Ogni personaggio possiede di base un punteggio di **Destrezza I**, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per divincolarsi è necessario simulare il gesto per 3 secondi.

Come uso alternativo è possibile legare un personaggio dichiarando il proprio rank in quest'abilità e la vittima può liberarsi solo se possiede un punteggio di destrezza superiore e simulando il gesto per 30 secondi. Utilizzare delle manette aumenta di 1 rank l'efficacia con cui si lega il bersaglio.

Disciplina I-II: 30-40 p.ab

Richiede: il rank precedente di **Disciplina**. Permette di dichiarare **NO EFFECT**, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata mentale di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Disciplina (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab

Richiede: **Disciplina I** o **Disciplina II** per il secondo rank. Permette di dichiarare **NO EFFECT**, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Mentale di RANK pari o inferiore al RANK posseduto in quest'abilità.

Doppia Arma: 20 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare contemporaneamente due armi qualsiasi (in cui abbia competenza) che non richiedano di essere impugnate a due mani; inoltre se utilizzata insieme all'abilità **Scudi** garantisce la possibilità di indossare efficacemente due brocchieri.

Duro a Morire: 10 p.ab

Richiede: **Resistenza I**. Il massimale del tempo di grazia del personaggio sale a 7 minuti.

Forza II-III: 15-20 p.ab a "step"

Questa abilità garantisce la forza di due o tre persone (a seconda del grado acquistato).

Oltre che ad aumentare le possibilità di trattenere qualcuno, si diventa capaci di rompere oggetti sempre più resistenti (vedi paragrafo precedente) o di trasportare oggetti più pesanti.

Ogni personaggio possiede di base un punteggio di **Forza I**, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per trattenere un personaggio è necessario dichiarare il rank di forza posseduto e appoggiare entrambe le mani libere sulle sue spalle.

È possibile trattenere un avversario con una sola mano libera solo dichiarando 2 livelli di forza inferiori rispetto al proprio. Per combattere con una mano e trattenere un bersaglio con l'altra è necessario dichiarare tre livelli di Forza inferiori rispetto a quello posseduto. Ancora una volta invitiamo i soci a prestare attenzione alla sicurezza.





Resistenza I-II: 30-40 p.ab

Richiede: il rank precedente di **Resistenza**. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Fisica di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Resistenza (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab

Richiede: **Resistenza I** o **Resistenza II** per il secondo rank. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Fisica di RANK pari o inferiore al RANK posseduto in quest'abilità.

Rissare I-II: 10-15 p.ab

Richiede: **Forza II** e **Forza III** per il rank II. Mentre il personaggio ne sta immobilizzando un altro a mani nude può dichiarare la chiamata DOMINATION "Muto finché ti trattengo" di Rank pari al livello posseduto di questa abilità. Per utilizzare questa abilità è necessario simulare di strangolare il bersaglio a mani nude o con una corda (si consiglia di avvolgere un pezzo di corda alla mano e poggiarla sulla spalla della vittima mettendosi frontalmente ad essa). È severamente vietato usare questa abilità in situazioni di concitazione globale o combattimento. Inoltre per ogni 30 secondi continuativi in cui si sta immobilizzando un personaggio gli si può dichiarare "OOC, Rissare: perdi 1 PL al torso". Se si possiede il secondo rank in quest'abilità il tempo è ridotto a 20 secondi.

N.B.: la simulazione deve essere assolutamente delicata, le mani non devono mai fare nemmeno la minima pressione, in modo che il bersaglio non sia mai messo a rischio reale, nemmeno di lieve entità. Sanzioni gravi verranno applicate su chiunque arrecherà danni fisici o psicologici ad un altro socio.

In aggiunta mentre si sta effettuando un combattimento senz'armi si può, ogni 5 secondi, dichiarare una chiamata STUN a patto di indirizzarla alla locazione Testa o Torso di chi si sta simulando di colpire. Una volta per combattimento e' possibile dichiarare una chiamata STUN di rank pari al livello posseduto nell'abilità Rissare, seguendo le normali regole.

Se si possiede l'abilità Rissare I è possibile durante un combattimento senz'armi dichiarare un numero di NO EFFECT ad altrettante chiamate STUN ricevute, per un numero di volte pari al Rank dell'abilità Destrezza posseduta. Per beneficiare di tale bonus è necessario simulare efficacemente di evitare i colpi.

Servente: 5 p.ab

Il personaggio può prestarsi come membro dell'equipaggio di una qualsiasi macchina da guerra. Le caratteristiche peculiari di ogni macchina da guerra verranno riportate sul suo cartellino.

Scudi: 15 p.ab

Con questa abilità sarà possibile usare scudi della grandezza massima di 50x50 cm, impegnando la mano adoperata per trasportarli. In alternativa sarà possibile servirsi di un brocciare delle dimensioni massime di 30x30 cm, che verrà fissato sull'avambraccio rendendo libera la mano.

Scudi Pavesi: 15 p.ab

Richiede **Scudi**. Estende l'abilità **Scudi** permettendo di utilizzare scudi d'una grandezza massima pari a 3/4 del suo portatore.





Armature: o p.ab

Nel nostro regolamento, per utilizzare armature, non è necessario acquisire alcuna abilità ma, molto semplicemente, l'armatura che si indossa si considera utilizzata (senza quindi spendere p.ab). Le armature si dividono in tre categorie, descritte come segue:

- ✧ *Armature Leggere:* sono le armature meno resistenti e donano 1 VP su ogni locazioni in cui queste sono applicate
- ✧ *Armature Medie:* donano 2 VP su ogni locazione in cui queste sono applicate
- ✧ *Armature Pesanti:* donano 3 VP su ogni locazione in cui queste sono applicate

Per maggiori dettagli consultate la Guida al controllo materiali presente sul sito web.

ABILITA DI COMBATTIMENTO: MAESTRIE

Non è mai possibile utilizzare contemporaneamente due o più Maestrie, a meno che non sia espressamente specificato.

Quando si utilizza una maestria è **OBBLIGATORIO** interpretare i colpi sferrati in modo maggiormente scenico e adeguato all'abilità utilizzata (anche in base al proprio roleplay).

Accanto al costo in p.ab viene specificato se una maestria con usi a combattimento è difensiva (D) oppure offensiva (O).

ARMATURE

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata, ove non diversamente specificato, solo indossando un'armatura media o pesante.

Una maestria nell'armatura può essere applicata solo per resistere a un colpo in una locazione coperta dall'armatura stessa e solo su una locazione dove il colpo impatta effettivamente.

Maestria: Armatura Impenetrabile I-II: 20-30 p.ab (D)

Una volta a combattimento per rank posseduto, il personaggio, può ridurre un colpo THROUGH ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché 1 PL.

Maestria: Armatura Massiccia I-II: 20-30 p.ab (D)

Una volta a combattimento per RANK posseduto, il personaggio può ridurre un colpo CRUSH ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché distruggere tutti i VP.

Maestria: Armatura Temprata I-II: 15-30 p.ab (D)

Una volta a combattimento per rank posseduto, il personaggio può ridurre un colpo DOUBLE ONE ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché togliere 2 VP. Se invece il personaggio riceve un colpo TRIPLE ONE andrà a perdere solo 2 VP (se ne ha ancora).





Maestria nell'armatura composita: 20 p.ab

Richiede: **Resistenza I** e **Forza II**. Il massimale di VP ottenibili dalla sovrapposizione di diversi tipi di armature sale a 4. Vedere la guida ai materiali per maggiori dettagli.

ARMI AD UNA MANO

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata mediante l'abilità un'arma a una mano, anche indossando scudi e/o utilizzando l'abilità **Doppia arma**.

Maestria: Colpo Esperto I-II: 20-40 p.ab (O)

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Armi ad una mano** e **Destrezza III** o **Forza III** per il secondo rank. Con questa abilità è possibile dichiarare DOUBLE con qualsiasi arma ad una mano, una volta per combattimento per rank di abilità posseduto.

CAPPA E SPADA

Per essere utilizzabile con queste maestrie, un mantello, deve avvolgere il braccio non armato.

Questa categoria di Maestrie non può essere utilizzata indossando scudi e/o utilizzando l'abilità **Doppia arma**. Le Maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate solo se **NON SI INDOSSA** un'Armatura Media o Pesante.

Maestria: Disarmare I-II: 15-30 p.ab (O)

Richiede: **Destrezza II** ed **Armi ad una mano** e **Destrezza III** per il secondo rank. Il personaggio può dichiarare FUMBLE a rank pari al rank di abilità posseduto in questa maestria, con qualsiasi arma ad una mano, per una volta a combattimento. Per usare efficacemente questa maestria è necessario colpire l'avversario al braccio che impugna l'arma che si intende far cadere o direttamente sull'arma che si intende far cadere. Per poter utilizzare questa abilità efficacemente la seconda mano deve essere libera e non impegnata a trasportare o impugnare altri oggetti, ad eccezione di un mantello.

Maestria: Disarmare (Secondo Uso) I-II: 20-35 p.ab (O)

Richiede: **Destrezza II** e **Maestria: Disarmare I** e **Maestria: Disarmare II**. Il personaggio può utilizzare l'abilità **Maestria: Disarmare** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

DOPPIA ARMA

Per utilizzare le maestrie presenti in questo paragrafo è necessario impugnare due armi ad una mano contemporaneamente nelle quali si ha la competenza.

Maestria: Colpo Frastornante I-II: 25-45 p.ab (O)

Richiede: **Forza II** o **Destrezza II** e **Doppia arma** e **Forza III** o **Destrezza III** per il secondo rank. Con questa abilità è possibile dichiarare TORMENT Fisico pari al RANK acquisito della Maestria con





qualsiasi Arma ad Una Mano, per una volta per combattimento. Per utilizzare efficacemente questa Maestria è necessario colpire una locazione dell'avversario con entrambe le armi impugnate.

Maestria: Colpo Frastornante (Secondo Uso) I-II: 30-50 p.ab (O)

Richiede: **Maestria: Colpo Frastornante I**, **Maestria: Colpo Frastornante II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Colpo Frastornante** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMA E SCUDO

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata solo impiegando correttamente uno scudo mediante l'apposita abilità. Lo scudo deve essere impugnato e garantire efficacemente protezione. Nel caso si stiano usando due scudi con l'ausilio dell'abilità **Doppia arma**, le maestrie possono essere applicate a uno dei due scudi indifferentemente, ma non a entrambi contemporaneamente.

Se si vuole utilizzare una maestria nello Scudo è necessario utilizzare la chiamata **MAESTRIA** al momento in cui si riceve il colpo. Questo per chiarezza nei confronti dell'arbitro e degli altri giocatori.

Maestria: Scudo Indistruttibile I-II: 20-30 p.ab (D)

Richiede: **Scudi** e **Forza II**. Il personaggio con questa abilità può dichiarare **NO EFFECT** ad una chiamata **CRUSH** diretta sullo scudo e proveniente da un'arma, una volta a combattimento per ogni rank di questa abilità posseduto.

Maestria: Scudo Impenetrabile I-II: 15-25 p.ab (D)

Richiede: **Scudi**. Il personaggio con questa abilità può dichiarare **NO EFFECT** ad una chiamata **THROUGH** diretta sullo Scudo e proveniente da un'arma, una volta a combattimento per ogni rank di questa abilità posseduto.

Maestria: Scudo Invalicabile I-II: 10-20 p.ab (D)

Richiede: **Scudi**. Il personaggio, con questa abilità è in grado, se impugna uno Scudo e viene colpito da un effetto di danno a distanza **NON** proveniente da un'arma, di applicare una **RD I** contro tale effetto a patto che il danno sia **ONE**. Tale **RD** può essere utilizzata un numero di volte a combattimento pari al rank acquistato in questa maestria.

ARMI A DUE MANI E ARMI IN ASTA

Maestria: Grande Arma: 40 p.ab

Richiede: **Forza III** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta**. Con questa abilità è possibile dichiarare sempre **DOUBLE** utilizzando un'arma a due mani o un'arma in asta. Quando si usa questa Maestria è necessario portare particolare cura al roleplay, recitando molto accuratamente la pesantezza dell'arma e il caricamento del colpo. Indicativamente si può sferrare un colpo ogni 2 - 3 secondi.





Maestria: Sbilanciare I-II: 15-30 p.ab (O)

Richiede: **Forza II** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta** e **Forza III** per il secondo rank. Il personaggio può, una volta a combattimento, dichiarare PUSH del rank della maestria posseduto, utilizzando un'arma a due mani o un'arma in asta.

Maestria: Sbilanciare (Secondo Uso) I-II: 20-35 p.ab (O)

Richiede: **Maestria: Sbilanciare I**, **Maestria: Sbilanciare II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Sbilanciare** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Maestria: Prodezza nelle Grandi Armi: 20 p.ab

Richiede: **Forza II** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta**. Permette di poter dichiarare il danno di un'arma a due mani o un'arma in asta anche impugnandola con una mano sola. L'altra mano non può essere usata per combattere e non può impugnare armi o Scudi.

★ *Speciale:* se si sta brandendo un'arma in asta e si possiedono anche le abilità **Doppia arma** e **Scudi**, è possibile impugnare efficacemente uno scudo.

ARMI A DUE MANI

Maestria: Colpo Frantumante I-II: 20-30p.ab (O)

Richiede: **Forza III** e **Armi a due mani**. Utilizzando questa abilità, è possibile portare un danno CRUSH con un'arma a due mani. Questa maestria può essere usata una volta a combattimento per ogni rank acquistato.

ARMI IN ASTA

Maestria: Colpo di Punta I-II: 20-30 p.ab (O)

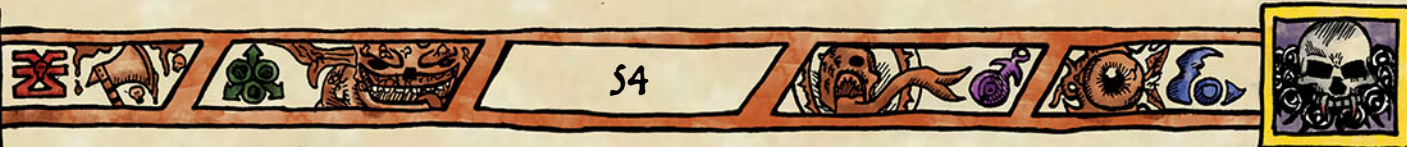
Richiede: **Forza III** e **Armi in asta**. Utilizzando questa abilità, è possibile portare un danno THROUGH con un'arma in asta. Questa maestria può essere usata una volta a combattimento per ogni rank acquistato.

ARMI CORTE E ARMI DA LANCIO

Le maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate solo se **NON SI INDOSSA** un'armatura media o pesante.

Le maestrie appartenenti a questa categoria hanno effetto solo se si colpisce la schiena o la nuca dell'avversario. Tali locazioni **NON POSSONO ESSERE COLPITE** se ci si trova di fronte all'avversario.

Le maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate indifferentemente mediante armi corte o armi da lancio. Valgono tutte le precedenti limitazioni.





Maestria: Colpo Furtivo I-II: 20-30 p.ab (O)

Richiede: **Destrezza II** ed **Armi corte** o **Armi da lancio** e **Destrezza III** per il secondo rank. Se il personaggio impugna un'arma corta o un'arma da lancio, può dichiarare THROUGH una volta a combattimento rispettando le limitazioni descritte in questa categoria di maestrie.

Se il personaggio possiede il rank II in questa abilità la chiamata prodotta sarà DOUBLE THROUGH.

Maestria: Colpo Furtivo (Secondo Uso) I-II: 30-40 p.ab (O)

Richiede: **Maestria: Colpo Furtivo I** o **Maestria: Colpo Furtivo II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Colpo Furtivo I o II** una volta in più a combattimento a seconda del rank in questa abilità.

Maestria: Colpo Stordente I-II: 20-40 p.ab (O)

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Destrezza III** o **Forza III** per il secondo rank. Se il personaggio impugna un'arma corta o un'arma da lancio, può dichiarare STUN fisico del rank acquisito nella maestria rispettando le limitazioni descritte in questa categoria di Maestrie.

Maestria: Colpo Stordente (Secondo Uso) I-II: 30-50 p.ab (O)

Richiede: **Maestria: Colpo Stordente I** o **Maestria: Colpo Stordente II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Colpo Stordente** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMI DA TIRO

Maestria: Colpo di Precisione: 40 p.ab

Richiede: **Armi da tiro** e **Destrezza III**. Con questa abilità è possibile aggiungere il moltiplicatore DOUBLE ai colpi portati con le armi da tiro

Maestria: Freccia Infuocata I-II: 15-25 p.ab.

Richiede: **Armi da tiro**. Avvolgendo la punta di una freccia con un lembo di stoffa bianco (largo almeno 4cm), si ottiene la possibilità di scagliare una *freccia incendiaria*. Dal momento che si lega la benda, la freccia può essere usata solo per attivare questa maestria a meno che la benda non venga rimossa. Tali frecce dichiarano la natura FIRE, tuttavia devono essere "accese" simulando l'azione per 20 secondi (se si possiede l'abilità **Sopravvivenza** tale tempo è dimezzato). Un freccia accesa rimane in grado di infliggere la natura FIRE fino a fine combattimento. Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la si può utilizzare in contemporanea alle altre maestrie relative alle armi da tiro.

Maestria: Freccia Uncinata I-II: 20-40 (O)

Richiede: **Armi da tiro** e **Destrezza II**, **Destrezza III**. Con questa abilità è possibile dichiarare THROUGH TORMENT Fisico pari al rank acquisito nella maestria con qualsiasi arma da tiro, per una volta per combattimento.





Maestria: Freccia Uncinata (Secondo Uso) I-II: 30-50 (O)

Richiede: **Maestria: Freccia uncinata I** e **Maestria: Freccia uncinata II** per il secondo rank. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Freccia Uncinata** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMI DA FUOCO

Queste maestrie si applicano alle armi da fuoco come pistole o fucili storici che siano in grado di emettere il rumore di uno schioppo, come ad esempio con le armi dotate di fulminante.

Se l'arma non emette rumore, il danno non può essere dichiarato e la dose di polvere va sprecata.

Non possono essere utilizzate su armi o proiettili ingegneristici, ad esempio su armi a più canne.

Maestria: Sparo mirato: 30 p.ab

Richiede: **Armi da fuoco**. Quando il personaggio spara con un'arma da fuoco, può scegliere la locazione da colpire esplicitandola nella chiamata, ad esempio: "DOUBLE PUSH al braccio sinistro!". Per usare questa maestria è necessario mirare al bersaglio per almeno 4 secondi continuativi.

Maestria: Tiratore Scelto I-II: 30-40 p.ab (O)

Richiede: **Archibugiare**. Permette di dichiarare TRIPLE PUSH 2 quando si spara con un archibugio. Questa Maestria può essere utilizzata per un numero di volte a combattimento pari al RANK acquistato.

Maestria: Penetrazione I-II: 20-40 p.ab (O)

Richiede **Armi da fuoco** e **Maestria: Sparo mirato**. Permette di dichiarare THROUGH quando si spara con un'arma da fuoco. Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la chiamata prodotta sarà DOUBLE THROUGH. Quando si utilizza questa maestria non è possibile utilizzare l'effetto PUSH di tutte le normali armi da fuoco.

Maestria: Sparo Disarmante: 10 p.ab (O)

Richiede **Destrezza II** e **Maestria: Sparo Mirato**. Quando si utilizza la **Maestria: Sparo Mirato** e si colpisce la locazione *braccio destro* o *braccio sinistro*, è possibile sostituire la chiamata PUSH con la chiamata FUMBLE.

Come ulteriore uso narrativo di questa maestria, il personaggio possiede una grande mira ed è in grado di colpire oggetti molto piccoli (ad esempio può tagliare corde con un colpo, bucare una moneta in volo, e altre simili prodezze).





SPECIALE

Maestria: Parata Fulminea I-II: 15-20 p.ab (D)

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Forza III** o **Destrezza III** per il secondo rank. Il PG ottiene, per una volta a combattimento, 1 VP o 2 VP alocazionali a seconda del rank posseduto in questa abilità. Questi VP si esauriscono non appena vengono utilizzati per assorbire un colpo su una qualsiasi locazione.

E' possibile usare quest'abilità solo per difendersi da personaggi che ci stanno fronteggiando o fiancheggiando ma mai da personaggi che ci sono alle spalle

Per poter utilizzare quest'abilità si deve necessariamente soddisfare uno dei seguenti prerequisiti:

- ✧ indossare correttamente un'armatura media o pesante in almeno 4 locazioni del corpo (narrativamente il personaggio sa incassare meglio i colpi).
- ✧ tenere in una mano una spada e nell'altra un mantello, anche arrotolato al braccio libero (narrativamente il PG para i colpi con la cappa)
- ✧ impugnare due Armi ad una mano o una spada ed un pugnale (narrativamente il PG è esperto nella parata)

Maestria: Attutire il Colpo I-II: 20-30 p.ab (D)

Richiede **Forza II** o **Destrezza II**. Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad un colpo CRUSH subito su un arma che impugna. Questa maestria si può usare un numero di volte a combattimento pari al rank posseduto in quest'abilità e si può utilizzare solo impugnando armi nelle quali si ha la competenza.





ABILITÀ GENERICHE BASE

Alfiere: 30 p.ab

Richiede: **Disciplina I**. Due volte a combattimento il personaggio può dichiarare MASS HEALING FEAR a "nome fazione", il rank della chiamata è pari al proprio livello nell'abilità **Disciplina**.

Inoltre, per un numero di volte a combattimento pari al proprio rank di **Disciplina** si può dichiarare ad un bersaglio toccato "REFRESH Disciplina".

Per utilizzare quest'abilità è necessario impugnare con una mano uno stendardo IC la cui estetica deve essere approvata dal CD.

Per qualsiasi uso di questa abilità il personaggio, dopo la chiamata, deve urlare un breve discorso incoraggiante di almeno 5 parole.

Arti cerusiche I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Medico da campo**. Il medico può curare personaggi con l'arte cerusica e per farlo deve simulare l'atto con **appositi strumenti**.

Per poter usare quest'abilità sono obbligatorie delle bende di dimensioni uguali a quelle richieste per l'abilità "medico da campo" e almeno 1 tra i seguenti oggetti:

- ✦ Forbici o bisturi
- ✦ Ago molto spesso
- ✦ Ampolle con unguenti, oli o creme.
- ✦ **Altri attrezzi medici approvati da un membro del CD**

Per poter curare, il medico, deve simulare l'atto per 7 minuti (alcune abilità riducono questo periodo). Durante questo lasso di tempo il personaggio può al massimo parlare, non può camminare, subire/portare attacchi, usare altre abilità e deve essere in piedi o al massimo inginocchiato. Per fini scenici è possibile ruotare sul posto o fare un piccolo passo (ad esempio per prendere uno strumento).

Se una delle condizioni sopra elencate viene meno, il PG deve ricominciare da capo il conteggio di quest'abilità. Al termine di questo lasso di tempo potrà dichiarare HEALING 1.

Se il medico è aiutato, per tutti e 7 i minuti, da un PG con l'abilità **Medico da campo** potrà far dichiarare anche a lui la medesima chiamata, anche su un'altro bersaglio. Ovviamente i due devono simulare adeguatamente l'azione.

❖N.B.: un medico da campo può sempre e solo dichiarare HEALING 1 su una locazione in questo modo e non può mai aggiungere altri descrittori alla chiamata HEALING.

Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la chiamata salirà a HEALING 2 (oppure 2 chiamate HEALING 1 su locazioni diverse del medesimo paziente) e si può essere aiutati anche da due PG con l'abilità **Medico da campo**.

In alternativa alla chiamata HEALING il cerusico può dichiarare -2 minuti al conteggio di sanguinamento per rank posseduto in questa abilità.

In alternativa, simulando di rimuovere le bende precedentemente apposte da un altro cerusico o di allargare le ferite di un soggetto con i propri strumenti per un tempo equivalente a quello in cui si utilizza la chiamata HEALING, il personaggio può dichiarare un aumento del tempo di grazia già trascorso alla vittima pari al proprio rank in questa abilità. (es. se possiede Arti Cerusiche II può far trascorrere immediatamente 2 minuti del tempo di grazia alla vittima). L'abilità può essere usata in questa maniera una sola volta per ogni PG vittima e consuma un normale uso di Arti Cerusiche ogni volta che si utilizza





in questa maniera. Non ha alcun effetto su un PG che abbia già subito un aumento del proprio Tempo di Grazia per qualsiasi motivo.

Artigiano I-II (Specificare il mestiere): 25-30 p.ab

Richiede: **Approvazione del GA**. All'acquisto di questa abilità il personaggio sceglie un mestiere di cui è esperto conoscitore o col quale ha contatti rilevanti, in base al proprio background approvato (ad esempio: **Artigiano I (Orefice)**). Il personaggio, a propria discrezione, è in grado o di creare oggetti di valore relativi al mestiere selezionato oppure di procurarseli mediante altri metodi (ad esempio mediante conoscenze nell'ambiente della professione o tramite la riscossione di favori o debiti). Per far ciò il giocatore deve scegliere quante monete spendere nella lavorazione degli oggetti che vuole ottenere per un massimale di 4ma per rank posseduto (dovrà consegnare fisicamente le monete in segreteria il prima possibile). All'evento successivo gli verranno consegnati cartellini oggetto appropriati, con un valore pari alle monete spese più 1ma per rank d'abilità posseduto (atto a simulare il lavoro artigiano del personaggio o di coloro che ha ingaggiato). E' possibile ottenere un numero di oggetti pari al rank posseduto in questa abilità (il valore di ma bonus garantito da questa abilità può essere diviso arbitrariamente tra questi oggetti).

Per utilizzare l'abilità occorre inviare (prima delle scadenze specificate di volta in volta nei grvoci evento) una mail all'indirizzo cartellini@whlive.it, specificando: numero di tessera, personaggio, descrizione degli oggetti ed eventuali particolarità (incisioni, firme, ecc...), valore complessivo dei singoli oggetti (investimento + bonus che si vuole spendere), abilità di riferimento, investimento in monete complessivo.

❖N.B.: Con quest'abilità **NON** è possibile modificare il nome o la descrizione di un cartellino oggetto preesistente.

Artigiano Esperto I-II: 25-30 p.ab

Richiede: **Artigiano I (qualsiasi)** e **Reddito I**. Ogni volta che viene acquistata aumenta di 1 il numero di cartellini oggetto che si possono ottenere tra un evento e l'altro con l'abilità di Artigiano e di 5ma il massimo di monete investibili nella produzione.

Attento signore! 10 p.ab

Se una chiamata di danno a distanza ha colpito un personaggio situato entro 2 metri dal possessore di quest'abilità, questi può frapportsi fra la fonte del danno e la vittima e urlare "Attento signore!". Se viene utilizzata quest'abilità si subisce la chiamata di danno al posto del personaggio colpito.

Biblioteconomia I-II: 10-15 p.ab

Richiede: **Nobiltà II** e **Leggere e scrivere** oppure l'approvazione del GA con l'invio di un background che giustifichi l'acquisto dell'abilità. Il personaggio ha ricevuto un'istruzione superiore al comune. Una volta l'anno, per rank posseduto in quest'abilità, è possibile chiedere al GA il responso per una ricerca compiuta dal proprio personaggio. Il responso avverrà via mail il prima possibile e terrà conto anche mezzi di informazione (biblioteche, contatti, etc) a disposizione del personaggio.

Borseggiare: 20 p.ab

Richiede: **Destrezza II**. Il personaggio è abile nell'arte del borseggio. Per effettuare un furto, è necessario applicare l'apposito adesivo sul contenitore da derubare (sacca, zaino, tasca...) o sull'oggetto che si vuol sgraffignare. Una volta applicato l'adesivo si dovrà informare un arbitro o un narratore dell'azione il





quale preleverà ogni oggetto situato nel contenitore preservando l'anonimato del ladro. Chiunque vedrà il personaggio apporre l'adesivo si renderà conto IC del tentativo di borseggio. Analogamente qualora la vittima o un altro PG vedano l'adesivo saranno immediatamente consci dell'avvenuto furto.

Cercare I-II: 10-20 P.ab

Richiede **Destrezza II-III**. Il PG riduce di dieci secondi per rank il tempo di perquisizione se è da solo. Inoltre, può rubare oggetti nascosti con l'abilità "nascondere oggetti" di rank pari o inferiore al livello in quest'abilità. In situazioni narrative può garantire dei vantaggi.

Cartografia: 10 p.ab

Permette di leggere o disegnare correttamente una mappa. I personaggi sprovvisti di quest'abilità non sono in grado di orientarsi su mappe complesse e possono comprendere solo mappe estremamente semplici. Tale abilità inoltre garantisce le conoscenze di base nell'utilizzo dei più comuni strumenti di orientamento quali bussole o sestanti. Come beneficio aggiuntivo, permette di ottenere informazioni sulla geografia IC del luogo di gioco. Queste sono consultabili sul Mygrv dopo la chiusura iscrizioni d'un evento al quale si partecipa come PG. Il socio è libero di giustificare come il PG ne sia venuto a conoscenza, salvo diverse specifiche da parte del GA. Iscrivere alla porta preclude l'uso di quest'abilità.

Comando I-II: 15 p.ab

Richiede: **Comando I per il secondo rank**. Il Personaggio con questa abilità può essere indicato dall'apposita funzione del portale MyGrv come proprio comandante. Per poter acquistare questa abilità è necessario aver inviato un background relativo al proprio "gruppo" (l'insieme di Personaggi di cui si risulta essere il comandante) al GA (alla mail ga@whlive.it) e aver ottenuto approvazione. Ogni rank posseduto in questa abilità permette di essere comandanti di altri 5 personaggi.

Conoscenza dinastie nobiliari: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio ha studiato le casate nobiliari del Vecchio Mondo, pertanto è un conoscitore di tali ambiti come ad esempio le loro araldiche, le loro discendenze, ecc... E' possibile durante il gioco chiedere a un narratore informazioni in merito come ad esempio le imprese degne di nota dei suoi discendenti, che carriere stiano seguendo i suoi appartenenti, su quali territori amministrino il proprio potere e via dicendo.

Conoscenza teologica: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio ha studiato teologia e quindi è a conoscenza delle parti di ambientazione relative alle divinità e ai suoi culti. In termini di gioco egli potrà ricevere dai narratori qualche informazione ove previsto da trama.

Conservare materiali alchemici I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Speciale**. Per ogni rank posseduto in questa abilità è possibile prolungare i filtri che si sanno creare di tre mesi, questo processo può essere operato solo su filtri di rank pari a quello posseduto in questa abilità. In alternativa è possibile, ponendo un reagente all'interno di un contenitore di vetro adatto allo scopo (boccetta, ecc..) conservarlo indefinitamente ignorando la sua data di scadenza.





Curare ferite aggravate: 20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I**. Quando il PG utilizza l'abilità **Arti cerusiche** può aggiungere la dicitura *aggravate* dopo alla chiamata prodotta.

Curare ferite fatali: 20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche II** e **Curare ferite aggravate**. Quando il PG utilizza l'abilità **Arti cerusiche** può aggiungere la dicitura *fatali* dopo alla chiamata prodotta.

Disattivare congegni I-II: 15-15 p.ab

Richiede **Destrezza II**, **Destrezza III**. Il PG è in grado di operare su congegni, trappole o serrature, di rank pari al livello posseduto in questa abilità. Fino a due personaggi possono lavorare sul medesimo congegno sommando i loro rank. Per disattivare un congegno sono necessari 5 secondi di azione simulata ininterrotta per rank del congegno stesso, al termine dei quali è possibile appropriarsi del cartellino ove indicato. Quest'abilità consente inoltre di posizionare una trappola di cui si possiede il cartellino, in questo caso è necessario eguagliare con il rank in questa abilità il rank del congegno. Anche in questo caso è possibile collaborare in un massimo di due PG sullo stesso congegno e il tempo è doppio rispetto a quello di rimozione (10 secondi di azione simulata ininterrotta per rank). Se si tenta di rimuovere una trappola con un rank di abilità insufficiente la trappola scatta e se ne subiscono gli effetti. Controllare il rank di difficoltà della trappola equivale a iniziare a disattivare la trappola.

Dissezionare: 10 p.ab

Richiede: **Manipolare reagenti** e **Medico da campo**. Permette di estrarre reagenti da esseri viventi. Per farlo, dopo aver simulato di analizzare per qualche secondo una creatura inerme è possibile sussurrargli all'orecchio "Dissezionare, hai reagenti in corpo?". In caso di risposta affermativa e con un'adeguata simulazione del procedimento è possibile estrarli nello stesso tempo che si impiegherebbe a effettuare una normale perquisizione.

Fabbro: 20 p.ab

Richiede: **Forza II**. Il personaggio può rendere integro un oggetto mondano (quindi privo di cartellini o con un cartellino recante sul retro "Nessun potere") che sia stato rotto con le chiamate CRUSH o con un effetto di Forza fisica.

Abilità di Forgia

Le seguenti permettono al personaggio di compiere alcune operazioni esclusivamente su armi, armature (medie o pesanti) o scudi con le stesse modalità e nello stesso lasso di tempo dell'abilità **Fabbro**.

Inoltre il fabbro deve annotare su un cartiglio/nastrino o qualcos'altro di adeguatamente IC il proprio numero tessera e il tipo di effetto prodotto.

Tale oggetto dovrà essere allegato all'oggetto trattato e dovrà essere rimosso non appena il beneficio verrà consumato.

Le lavorazioni non consumate sono perse al TIME OUT.

Alcuni effetti possono richiedere dei costi in oggetti IC, i quali devono essere consegnati integri ad un membro dello staff appena effettuata l'operazione di miglìoria.





Prima di ogni effetto è segnato il costo di produzione, o "gratis" qualora non lo richieda.

Il fabbro può effettuare un numero di lavorazioni (diverse o non) "Gratis" a combattimento per ogni abilità **Forgia** che possiede. Se su un potere è scritto "non cumulabile" significa che non può essere applicato più di una volta sul medesimo oggetto, a differenza degli altri che possono essere applicati infinite volte pagando il relativo costo ogni volta. A fine combattimento le forgiature gratuite non consumate svaniscono.

Le lavorazioni su un'armatura sono utilizzabili solo se si sta indossando la suddetta correttamente al torso e su almeno altri 3 arti.

Forgia: Placcatura d'argento: 20 p.ab

Richiede: **Fabbro**.

- ✖ 1 Componente per fabbro: Rendere i prossimi quattro colpi portati da un'arma da mischia piccola o media di natura SILVER.
- ✖ 1 Componente per fabbro: Creare 4 frecce/dardi monouso con la punta d'argento, che quindi una volta scoccate dichiareranno la natura SILVER.
- ✖ Gratis: Far dichiarare SILVER al prossimo colpo portato da un'arma o un dardo/freccia ma non su un'arma a due mani o in asta.

Forgia: Metallo adamantino: 30 p.ab

Richiede: **Fabbro**.

- ✖ 1 Componente per fabbro: far sì che un'arma (non piccola), un'armatura o uno scudo (non brocciere) riduca a ONE primi due colpi CRUSH subiti.
- ✖ Gratis: Far sì che un'armatura riduca a ONE il primo colpo DOUBLE subito.

Forgia: Vero acciaio: 30 p.ab

Richiede: **Fabbro**.

- ✖ 1 Componente per fabbro: Conferire 2 VP allocazionali non recuperabili ad un'armatura. Non cumulabile. Questi VP sono i primi ad essere consumati.
- ✖ 1 Componente per fabbro: I prossimi due colpi portati da un'arma piccola dichiareranno il danno THROUGH.
- ✖ Gratis: Far sì che uno scudo (non brocciere) riduca ad ONE il primo colpo THROUGH subito, qualsiasi sia la fonte.

Forgia: Acciaio temprato: 30 p.ab

Richiede: **Fabbro**.

- ✖ 1 Componente per fabbro: Far sì che un'armatura riduca a ONE primi due colpi THROUGH subiti.
- ✖ 1 Componente per fabbro: Rendere per tutto il giorno uno scudo (non brocciere) immune al danno THROUGH portato dalle armi da lancio o da tiro.
- ✖ 1 Componente per fabbro: I prossimi due colpi portati da un'arma a una o due mani avranno il moltiplicatore DOUBLE.
- ✖ Gratis: Temprare un'armatura in modo che quando subisca il primo colpo FATAL, il soggetto qualora venisse ferito sarebbe curabile come se la ferita fosse "normale". Per farlo il personaggio deve impiegare 7 minuti di lavoro simulato, deve avere un solido piano d'appoggio (in metallo o





pietra, che non sia uno scudo) e un martello. Durante la lavorazione degli oggetti non può compiere altre operazioni se non parlare.

Questo ovviamente non si applica ad eventuali PL persi permanentemente da quella chiamata.

Falsario I-II: 20 p.ab

Richiede: **Artigiano (qualsiasi)**

Ogni volta che viene acquistata aumenta di 1 il numero di cartellini oggetto che si possono ottenere tra un evento e l'altro con l'abilità di Artigiano ma questi cartellini saranno falsi. In fase di richiesta mediante mail a cartellini@whlive.it è necessario specificare quali sono gli oggetti falsi tra quelli richiesti.

Falsificare documenti: 40 p.ab

Richiede: **Leggere/Scrivere, Lingua: Classico, Conoscenze dinastie nobiliari, Riconoscere Falsi.**

Con questa abilità è possibile creare documenti con sigilli o firme fasulle. Per farlo è necessario produrre durante l'evento un documento e apporvi firma o sigillo e poi portarlo in Regia dove verrà apposto il codice Riconoscere Falsi.

Fede (nome del dio): 0 p.ab

Acquistabile una sola volta. Il personaggio è un gran devoto della suddetta divinità.

Influenza I-II: 25 p.ab

Requisiti: **Nobile I** e per il secondo rank **Influenza I** e **Nobile II**

Per ogni rank posseduto in questa abilità, il Personaggio genera, a fine anno, una raccomandazione aggiuntiva oltre a quelle che già poteva spendere in favore di altri PG (ad esempio un personaggio che abbia il Rango 2 nella propria carriera e il primo rank di questa abilità, può assegnare ogni anno 2 raccomandazioni in favore di altri PG).

In aggiunta, il Personaggio che possiede questa abilità può conferire raccomandazioni ad altri PG indipendentemente dalla carriera a cui appartengono (mentre normalmente un personaggio può raccomandare solo personaggi che appartengono alla sua stessa carriera).

Ispirare I-II: 40 p.ab

Richiede: **Comando I e Comando II per il secondo rank.** Il Personaggio può, una volta a combattimento per rank di abilità posseduto, dichiarare alcune chiamate "REFRESH + Suffisso" una di seguito all'altra, ad un numero di altri personaggi non superiore al proprio rank di abilità moltiplicato per due. Per poter utilizzare l'abilità il Personaggio dovrà urlare una breve frase di incitamento di almeno 5 parole ininterrotte la quale dovrà essere chiaramente udibile agli astanti e dovrà toccare i bersagli. Si può scegliere come suffisso ogni volta uno soltanto tra i seguenti "Maestrie difensive", "Maestrie offensive". Se si possiede il secondo rank in questa abilità si può scegliere anche i seguenti suffissi "VP", "Resistenza". I personaggi che beneficiano della chiamata REFRESH devono aver indicato il Personaggio che la esegue come proprio comandante.

Leggere e Scrivere: 15 p.ab

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere in maniera corretta il Reikspiel. Personaggi di razza non umana sono in grado di leggere e scrivere anche nella propria lingua razziale.





Il GA invita i soci a acquisire quest'abilità solo se si ha un PG molto colto al fine di rendere il basso livello di alfabetizzazione che caratterizza l'ambientazione.

Lingua (nome lingua): 5 P.ab

Richiede: **Leggere e Scrivere**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo. Questo permette di decifrare scritti IC o di inviare missive in tal lingua specificandolo nell'intestazione della lettera come nota OOC ma scrivendola comunque in italiano. Per ulteriori dettagli leggere il paragrafo apposito della "Guida al gioco"

Maestro: 55 p.ab

Permette di insegnare ad un altro PG un'abilità avanzata tra quelle possedute. Per farlo i due PG devono simulare IC l'apprendimento per un numero di live quanti sono i p.ab del costo dell'abilità da insegnare diviso quindici (arrotondati per eccesso). Al GA il compito di valutare la fattibilità dell'insegnamento e la riuscita in base alla simulazione.

Manipolare reagenti: 10 p.ab

Il personaggio conosce i reagenti alchemici. Solo coloro che sono dotati di questa abilità possono vedere e toccare direttamente, senza distruggerli i vari reagenti.

Matematica: 5 p.ab

All'acquisto di questa abilità si diventa in grado di effettuare operazioni matematiche, dalle più elementari alle più complesse con la sola restrizione dell'interpretazione del personaggio.

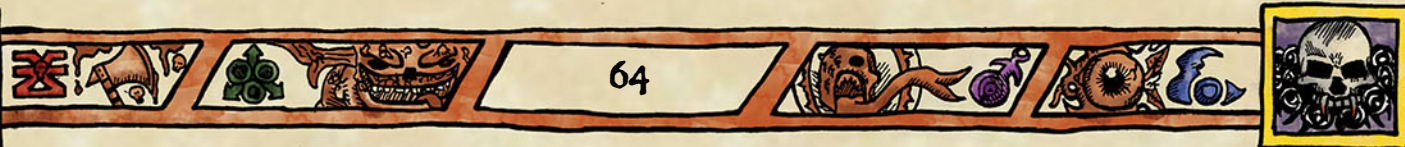
Medico da campo: 15 p.ab

Dopo aver simulato l'azione di bendaggio, applicando una vistosa e ingombrante **benda** alla locazione ferita, per almeno 15 secondi, e' possibile dichiarare al bersaglio: "Medico da campo: + 2 minuti al massimale del tempo di grazia". Non è possibile conferire tale beneficio a un personaggio che abbia già usufruito di tale abilità durante questo tempo di grazia. Quest'abilità inoltre permette di poter porre le seguenti domande OOC al bersaglio: "sei vivo, morto, ferito? quanti PL ti mancano? in quali locazioni e di che gravità sono le ferite?".

Mercante: 30 p.ab

Richiede: **Valutare e Riconoscere Falsi** e approvazione del GA. Rappresenta la credibilità del PG presso le Gilde Mercantili.

Questo permette di firmare contratti in prima persona grazie al fatto che il sigillo personale del mercante viene riconosciuto in tutto il Vecchio Mondo. Inoltre, ad ogni evento il PG può investire un totale di 5 ma al fine di acquisire contratti di fornitura o manodopera. Per farlo, il PG deve produrre un contratto in cui viene quantificato il valore dell'investimento e, a fine evento, farlo pervenire in Regia per essere vidimato. Tali contratti opportunamente combinati possono soddisfare eventuali richieste più complesse (es. per costruire una cattedrale a Sigmar potrebbero essere necessari: un quantitativo di 20 scellini di pietra, 10 scellini di legno, 20ma di manodopera).





Nascondersi I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Destrezza II-III**. Il personaggio può nascondersi in zone boschive. Il PG deve essere all'interno del triangolo immaginario che ha come vertici le basi degli alberi e lati massimo di 3 metri.

Si specifica, per eventuali lamer, che per convenzioni internazionali si definiscono alberi e vegetali alti 5 metri.

A prescindere dalle condizioni sopra elencate non ci si può mai nascondere in un sentiero e si deve stare al minimo a 20 cm di distanza dal bordo dello stesso.

In queste condizioni, dopo 20 secondi di simulazione, il personaggio può eseguire il segnale di "nascosto" di rank pari o inferiore al livello posseduto in quest'abilità.

Mentre si sta eseguendo questa segnalazione si possono compiere le seguenti azioni: sussurrare, impugnare un'arma che non sia a due mani o in asta, impugnare un oggetto diverso da un'arma o uno scudo, fare un passo ogni 5 secondi.

Se si attacca, subisce attacchi, si interagisce con l'ambiente, si parla o si lancia un sortilegio, si deve interrompere il segnale di *nascosto*.

Se per qualsiasi motivo vengono meno le condizioni ambientali necessarie al nascondersi, si deve interrompere l'uso di quest'abilità.

Il personaggio non può indossare un'armatura media o pesante.

Il rank di nascosto si può alzare e abbassare a piacimento a patto di possedere il livello adeguato.

Nascondere oggetti I-II: 15 p.ab

Richiede **Destrezza II-III**. Il personaggio può nascondere bene gli oggetti all'interno del suo corpo o nelle pieghe dei vestiti. Può portare con sé un sacchetto per rank posseduto in quest'abilità di dimensioni massime 7x7cm che è considerato OOC. Gli oggetti ivi contenuti possono essere derubati solo se si possiede un rank di **Cercare** pari o superiore al livello in quest'abilità.

Tale sacchettino deve contenere sia il cartellino che la rappresentazione fisica dello stesso, quindi non si può nascondere uno scudo ad esempio.

Nobile I: 40 p.ab

Acquistabile solo in creazione o previa autorizzazione del GA. Il personaggio è membro di una casata nobiliare. Tuttavia non possiede il diretto controllo sul feudo della sua casata ad esempio perché fratello/figlio di colui che detiene il potere. Il PG può essere anche il primogenito o l'erede del feudo della propria casata ma non ne detiene ancora il controllo. E' un'abilità dal forte impatto sociale poiché conferisce notevoli vantaggi (diverso trattamento giudiziario, parziali immunità diplomatiche ecc..). Conferisce inoltre un reddito di 6 mr extra a evento di gioco. Nel caso il PG venga approvato dal GA, il socio dovrà produrre una patente nobiliare IC che ne attesta la nobiltà a cui la segreteria apporrà la vidimazione per essere utilizzata in gioco al primo evento utile. Infine il giocatore deve avere un'adeguata conoscenza dei regolamenti di gioco, dell'ambientazione e di ciò che è consono o meno interpretare. Il personaggio riceve immediatamente una raccomandazione valida per la propria carriera, all'acquisto della presente abilità. Per ottenere tale raccomandazione è necessario segnalare l'acquisto dell'abilità al GA mediante la mail ga@whlive.it.





Nobile II: 40 p.ab

Richiede: **Nobile I**. Acquistabile solo in creazione o previa autorizzazione del GA. Funziona esattamente come **Nobile I** con la sola differenza che il potere detenuto dalla propria casata è superiore a quella di **Nobile I** (ad esempio una Baronìa per l'impero equivale a questo livello di potere). Conferisce inoltre 6 mr extra a evento che vanno a sommarsi con l'abilità **Nobile I**, per un totale di 12 mr a evento di gioco. Il personaggio riceve immediatamente una raccomandazione valida per la propria carriera, all'acquisto della presente abilità (per un totale di 2 raccomandazioni se si considera l'abilità **Nobile I**). Per ottenere tale raccomandazione è necessario segnalare l'acquisto dell'abilità al GA mediante la mail ga@whlive.it.

Percezione migliorata I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**, **Sopravvivenza**. Il personaggio è in grado di percepire chiunque stia usando il segnale di *nascosto* di rank pari al rank posseduto in quest'abilità. Tuttavia per poter attivare questa capacità e prima di poter agire nei confronti di chi ha individuato, deve scrutare attentamente la creatura per 10 secondi da una distanza non superiore ai 15 metri.

Pettegolezzo I-II: 15 p.ab

A chiusura iscrizioni, prima di ogni evento al quale il personaggio è iscritto, si ricevono alcune informazioni, di rilevanza maggiore in base al livello posseduto in questa abilità. Inoltre, una volta all'anno per rank posseduto in questa abilità, il personaggio può inviare un'informazione che verrà inserita nei pettegolezzi del live successivo e porre una domanda su un altro PG o gruppo di PG. Iscrivere alla porta preclude l'uso di quest'abilità.

Produzione rapida I-II: 25-30 p.ab

Richiede: **Artigiano I (qualsiasi)** e **Reddito I**. Ogni volta che viene acquistata aumenta di 1 il numero di oggetti artigianali che si possono ottenere tra un evento e l'altro con un'abilità di artigiano a scelta tra quelle possedute. Tuttavia la seconda e la terza creazione possono essere realizzate solo come se il personaggio avesse **Artigiano I**, indipendentemente dal rank d'abilità posseduto.

Rapido lavoratore (nome abilità) I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Arti Cerusiche II** o **Fabbro II** o **Speciale**. Può essere applicata ad una tra le abilità prerequisite a partire dal grado indicato fino a quelli superiori. E' necessario acquistarla singolarmente per ogni abilità in cui si vuole acquistare, ad esempio: **Rapido lavoratore (Fabbro)**. Per ogni grado posseduto in questa abilità, tutti i tempi di impiego dell'abilità indicata tra parentesi sono ridotti di 2 minuto (tuttavia non può mai scendere sotto 60 secondi). Se più personaggi collaborano, tutte le riduzioni sono cumulative.

Resistenza alle Malattie I-II: 20 p.ab

Richiede: **razza nanica**, oppure **Arti cerusiche I** per il primo step o **Arti cerusiche II** per il secondo step. Il personaggio è immune alle malattie di rank pari al rank posseduto in questa abilità.

Resistenza ai Veleni I-II: 20 p.ab

Richiede: **razza nanica**, oppure **Arti cerusiche I** per il primo step o **Arti cerusiche II** per il secondo step. Il personaggio è immune ai veleni di rank pari al rank posseduto in questa abilità.





Ricettatore: 20 p.ab

Richiede: **Artigiano I (qualsiasi)**. Una volta ad evento il PG può riconsegnare in segreteria un qualsiasi oggetto falso e ricevere in cambio 1/4 del suo valore in monete arrotondate per difetto fino a un massimo di 5 scellini.

Abilità di Reddito

Tutte le abilità che nel nome iniziano per *Reddito*: richiedono che il socio sia regolarmente iscritto tramite Mygrv come PG all'evento, altrimenti non si può beneficiarne degli effetti.

Reddito I-II: 30-35 p.ab

Richiede: **approvazione del GA** per **Reddito I**, **Nobile I** o **Mercante** per **Reddito II**. Acquistabile solo in creazione, salvo situazioni narrative. Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni evento 1 ma per ogni rank d'abilità posseduto. Nel BG è necessario specificare il tipo di professione la quale se approvata dal GA, sarà tenuta di conto per fini narrativi; ad esempio: un PG Avvocato potrebbe essere contattato quando in gioco si svolgerà un processo. Inoltre, il socio può produrre un documento IC che ne attesta la sua professione e che se il GA ne appone la vidimazione, può essere utilizzato in gioco.

Reddito: componenti arcane I-II: 20 p.ab

Il personaggio ha una rendita di due *Componenti arcane* per rank abilità a giornata di gioco.

Per beneficiarne il socio deve produrre delle rappresentazioni fisiche idonee (vedere capitolo "Oggetti di gioco") e ad inizio evento durante le operazioni di segreteria deve farsi apporre l'apposito codice alchemico sulla rappresentazione fisica delle suddette.

Reddito: Fabbro I-II: 10 p.ab

Il personaggio ha una rendita di una *Componente* per fabbro per rank abilità a giornata di gioco.

Per beneficiarne il socio deve produrre delle rappresentazioni fisiche idonee (vedere capitolo "Oggetti di gioco") e ad inizio evento durante le operazioni di segreteria deve farsi apporre l'apposito timbro sulla rappresentazione fisica delle suddette.

Reddito: Polvere da sparo I-II: 15 p.ab

Il personaggio ha una rendita di due *Polveri da sparo* per rank abilità a giornata di gioco.

Per beneficiarne il socio deve produrre delle rappresentazioni fisiche idonee (vedere capitolo "Oggetti di gioco") e ad inizio evento durante le operazioni di segreteria deve farsi apporre l'apposito timbro sulla rappresentazione fisica delle suddette.

Reddito: Reagenti I-II: 15 p.ab

Il personaggio ha una rendita di due *Reagenti* per rank abilità a giornata di gioco.

Per beneficiarne il socio deve produrre delle rappresentazioni fisiche idonee (vedere capitolo "Oggetti di gioco") e ad inizio evento durante le operazioni di segreteria deve farsi apporre l'apposito codice alchemico sulla rappresentazione fisica delle suddette.





Riconoscere falsi: 20 p.ab

Richiede **Valutare**. Al giocatore verrà consegnato un apposito foglio conoscenza su cui vi sono scritti svariati codici. Consultando gli appositi codici con quelli riportati su un *Cartellino* oggetto si potrà stimare se l'oggetto è stato contraffatto (ulteriori dettagli verranno riportati sul foglio conoscenza). Un oggetto falso ha un valore reale pari alla metà di quanto appare con l'uso dell'abilità Valutare. Vendere un oggetto falso è reato e viene punito severamente in quasi tutte le terre del Vecchio Mondo.

Riconoscere filtri: 20 p.ab

Richiede: **Manipolare reagenti**. Il personaggio è in grado di identificare tutti i filtri alchemici presenti in questo manuale. Per utilizzare questa abilità è indispensabile richiedere il relativo foglio di conoscenza in segreteria col quale confrontare il codice filtro presente sul cartellino.

Riconoscere malattie: 20 p.ab

Esaminando una creatura umanoide per almeno 10 secondi, si possono riconoscere le eventuali malattie che la affliggono. In termini di regolamento si può dichiarare (solo dopo aver trascorso 10 secondi ad esaminarlo da vicino) *Riconoscere malattie* e l'esaminato è tenuto a riferire all'orecchio le eventuali malattie che lo affliggono e/o la chiamata subita.

Riconoscere veleni: 20 p.ab

Esaminando una creatura umanoide per almeno 10 secondi, si possono riconoscere gli eventuali Veleni (ma non le pozioni) che la affliggono. In termini di regolamento si può dichiarare (solo dopo aver trascorso 10 secondi ad esaminarlo da vicino) *Riconoscere veleni* e l'esaminato è tenuto a riferire all'orecchio gli eventuali Veleni che lo affliggono e/o la chiamata subita.

Scienza empirica: 40 p.ab

Richiede: **Matematica** e **Leggere e scrivere**. Il personaggio possiede una profonda conoscenza in merito alle scienze e alla tecnologia, ovvero ha compiuto studi relativi alla fisica, alla meccanica e all'edilizia coerenti con un livello di progresso equiparabile al tardo medioevo e con la razza e la provenienza geografica IC del personaggio stesso.

Il PG può quindi creare e portare in gioco un oggetto meccanico, di tecnologia medievale o precedente, coerente con l'ambientazione, come ad esempio una balista o un trabucco.

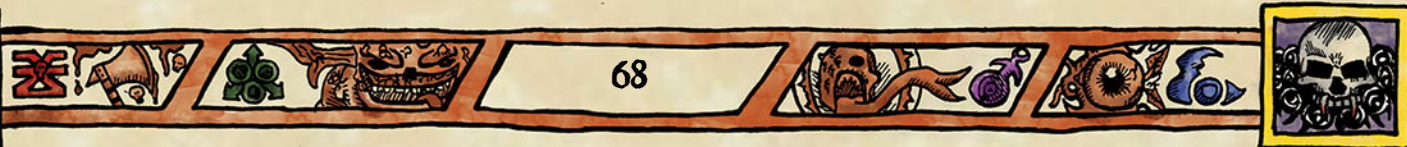
Questo dovrà essere approvato dai Coordinatori della Narrazione i quali decideranno le regole di funzionamento dell'oggetto e le sue limitazioni. Si consiglia a ogni PG che voglia portare un oggetto ingegneristico in gioco, di contattare preventivamente i Coordinatori della Narrazione per ottenere alcuni consigli sulla sua realizzazione.

In alternativa, quando si decide di non portare un oggetto del genere ad un evento è possibile dichiarare di aver effettuato per il periodo precedente allo stesso, lavori di miglioria a beneficio di una fazione.

Tali lavori produrranno benefici per un PG della suddetta fazione, che venga indicato come referente (tale PG deve necessariamente possedere almeno l'abilità Nobile I).

Per fare ciò, durante la segreteria di un evento alla quale si è iscritti come PG, si deve dichiarare di non usare quest'abilità per portare oggetti ingegneristici in gioco e di volere invece utilizzarla per far avere una moneta d'argento al PG indicato come referente (se regolarmente iscritto all'evento a sua volta).

Infine con l'utilizzo di questa abilità è possibile realizzare, compatibilmente con la propria fazione e le proprie altre abilità di conoscenza acquisite, protesi che rimpiazzino arti o appendici amputate a un PG.





Tali protesi verranno valutate di volta in volta assieme al GA, al quale il PG che utilizza Scienza Empirica dovrà presentare un progetto, che permetta di valutare la resa scenica della protesi, e gli eventuali vantaggi e svantaggi che essa concede al PG che la indosserà.

Il personaggio può anche utilizzare macchine da guerra come se avesse l'abilità "Servente".

Sangue nobile: 10 p.ab

Richiede **l'approvazione del background da parte del GA**. Il personaggio è di retaggio nobiliare, tuttavia la sua casata non detiene potere su alcun territorio (ad esempio un nobile decaduto o un discendente di un ramo cadetto). Nel proprio background si può dichiarare che la propria casata deteneva al massimo un piccolo territorio assimilabile a una baronia. In gioco conferisce leggeri vantaggi sociali, non paragonabili a quelli di un nobile vero e proprio e la possibilità di accedere agli ordini cavallereschi della propria nazione e a tutte quelle istituzioni che richiedono una discendenza nobiliare.

Scalare: 10 p.ab

Richiede: **Forza II o Destrezza II**. Il personaggio è in grado di scalare pareti, arrampicarsi sugli alberi ecc. Quest'abilità è utilizzabile solo in presenza di un narratore il quale valuterà la difficoltà dell'elemento da scalare e il punteggio di Forza o Destrezza necessario per arrampicarvi. Sempre al narratore è delegato il compito di decidere il tempo richiesto a completare la scalata, eventuali conseguenze da caduta e le interazioni che gli altri personaggi possono fare col PG durante la scalata. Strumenti come corde o rampini possono abbassare il livello di Destrezza/Forza necessario, al contrario le armature lo aumentano notevolmente. Con Forza/Destrezza II si può scalare un albero in qualche secondo, con il III livello un muro con diversi appigli ecc... Il narratore ha sempre l'ultima parola in merito ad ogni eccezione non prevista in questa formulazione dell'abilità.

Sofisticare reagenti I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Speziale e Prolungare filtri semplici I**. Il personaggio, al fine di creare filtri, può sostituire una sostanza alchemica con un'altra qualsiasi. Ad esempio: può creare una "Ombra Rossa" con una dose di Rubedo più un'altra qualsiasi tra Albedo e Nigredo, anziché obbligatoriamente con due dosi di Rubedo. Quest'abilità è applicabile soltanto ai filtri comuni, di un cerchio massimo pari al rank di quest'abilità posseduto.


Speziale: 15 p.ab

Richiede: **Riconoscere filtri**. Il personaggio è in grado di riconoscere le proprietà alchemiche dei reagenti e conosce le tecniche basilari per la creazione dei filtri alchemici. Può richiedere in segreteria gli appositi fogli conoscenza relativi ai reagenti. Il tempo per effettuare un filtro è pari al tempo necessario a simulare adeguatamente l'azione. Tale tempo non può essere comunque mai inferiore a 60 secondi. La preparazione di un qualsiasi filtro richiede l'utilizzo di strumenti alchemici adeguatamente rappresentati (ad esempio ampolle, mortai) e riempire un contenitore con del liquido, della polvere o dell'unguento a seconda del filtro prodotto.

Possedere questa abilità, garantisce in automatico la conoscenza dei seguenti Filtri Alchemici:

- ✧ Filtro: Distillato Rosso
- ✧ Filtro: Distillato Bianco
- ✧ Filtro: Distillato Nero





Per tutte le regole relative alla creazione dei filtri alchemici, controllare l'apposita sezione del Regolamento.

Sopravvivenza: 10 p.ab

Il personaggio è in grado di sopravvivere anche negli ambienti più inospitali. Quest'abilità può essere utile ove previsto da trama, ad esempio quando si devono seguire le tracce di un individuo. Inoltre se si è dotati di una rappresentazione fisica adatta si può accendere un fuoco dopo 30 secondi di simulazione ininterrotta. Infine permette di poter consultare un orologio OOC al fine di avere un'idea approssimativa dell'ora IC qualora non si trovi in un interno.

Trattare veleni I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I** e **Riconoscere veleni**. Il personaggio può interrompere il decorso di veleni con livello di potere pari al rank posseduto in quest'abilità; per far ciò deve dedicarsi alle attività mediche sul paziente per 5 minuti. Per ogni altro personaggio con la medesima abilità che aiuterà nella medicazione il tempo impiegato viene ridotto di un minuto fino ad un minimo di 60 secondi. Tutti i personaggi devono iniziare nello stesso momento al fine di ridurre il tempo di medicazione, non è possibile aggiungersi in seguito. Solo al termine dei minuti necessari il veleno sarà scomparso. E' obbligatorio simulare il trattamento con oggetti scenici quali ampolle, tamponi ecc...

Trattare malattie I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I** e **Riconoscere malattie**. Funziona esattamente come Trattare veleni, con la differenza che serve a debellare malattie anziché effetti venefici.

Trovaroba I-II: 20 p.ab

Richiede: **Valutare** e **Riconoscere Falsi** e approvazione del GA. Il PG nei suoi commerci reperisce merci particolari. In termine di gioco durante le operazioni di accredito pre live, se e solo se si è regolarmente iscritti PG via Mygrv, si riceverà un numero di oggetti scelti casualmente pari al proprio rank in questa abilità.

Il PG sa anche quali sono gli oggetti che circolano, ovvero a chiusura iscrizioni potrà, sul proprio Mygrv, vedere tutti quelli trovati per questo live con questa abilità e che cambiano ogni volta.

Per motivi di giocabilità non si può fare menzione né di questa lista né di cosa si è estratto fino al TIME IN.

Valutare: 20 p.ab

Richiede: **Matematica**. Al giocatore verrà consegnato un apposito foglio conoscenza su cui vi sono scritti svariati codici. Confrontando i codici del foglio conoscenza con quelli riportati su un *Cartellino oggetto* si potrà stimare a quanto ammonta il suo valore in monete (ulteriori dettagli verranno riportati sul foglio conoscenza).



ABILITÀ RAZZIALI

Questa lista è accessibile sia in creazione che in futuro ai personaggi di tale razza.

Avere un costume ed una corporatura non idonei a tale razza comporta la perdita di tali benefici oltre ad ulteriori sanzioni.

UMANI

Archibugiere: 15 p.ab

Richiede: **Armi da Fuoco**. Il personaggio potrà utilizzare oltre alle Pistole anche gli Archibugi. Gli Archibugi seguono le normali regole per le Armi da Fuoco ma dichiarano danno DOUBLE (BLUNT) PUSH 2. Hanno gittata utile di 10 metri. Una volta a combattimento il personaggio può sparare un colpo di archibugio gratuitamente, cioè senza consumare una dose di polvere da sparo a patto che il colpo emetta uno scoppio, ad esempio tramite un fulminante.

Armi da fuoco: 20 p.ab

Con questa abilità il personaggio potrà utilizzare armi da fuoco di piccole dimensioni quali pistole e simili. Per motivi di sicurezza le pistole non spareranno mai davvero. Una pistola colpisce sempre il bersaglio in una gittata utile di 5 metri dichiarando danno DOUBLE (BLUNT) PUSH. Una pistola è considerata carica quando vi è un fulminante caricato sulla stessa. Una dose *Polvere da sparo* usata in questa maniera dovrà essere riconsegnata una volta sparato il colpo. Se il colpo non viene sparato entro il TIME OUT, la dose è comunque sprecata e deve essere comunque riconsegnata.

L'arma deve essere impugnata correttamente e si deve simulare chiaramente l'utilizzo e l'atto di prendere la mira con un'arma rinascimentale.

Si può impugnare solo un'arma da fuoco alla volta ed avere l'altra mano libera, a meno di non possedere l'abilità **Doppia arma**.

Le pistole colpiscono sempre al torso, salvo particolari abilità, tuttavia in situazioni non di combattimento e puramente narrative (esempio una fucilazione) è possibile dichiarare il danno ad un'altra locazione. Non è mai possibile tirare ad un bersaglio sotto una copertura di □ del suo corpo (sia essa proveniente da elementi scenici, scudi o altre creature).

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Incanalare I-II**. Il mago, fino al prossimo REFRESH, può scalare durante il proprio lancio di sortilegi, un numero di reagenti in base al rank posseduto in questa abilità, ovvero 1 reagente per il 1° rank e 3 reagenti per il 2° rank. Tale riduzione può essere usata per un unico sortilegio o essere suddivisa in più lanci di sortilegi.

Esempio: se un mago sta lanciando Pelle impenetrabile di Pann al livello di lancio 2 ed utilizza l'abilità Armonia Aethyrica II, dovrà pagare un totale di 1 reagente invece di 4. Oppure un mago con Armonia Aethyrica II può lanciare tre volte il sortilegio Arma Aethyrica al 2° livello, spendendo ogni volta 1 solo cartellino reagente.

Inoltre il personaggio è immune alle chiamate DISPEL di rank pari o inferiori al livello di quest'abilità.





Conoscenza magica: 5 p.ab

Richiede: **Lingua Arcana: Alto Nehekhariano** o **Lingua Arcana: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco** o **Lingua: Praestantia, Incanalare I**. Il personaggio ha studiato presso un collegio di magia. Il PG conosce le parti di ambientazione relative agli otto venti, ai lanciatori di sortilegi e alle istituzioni che insegnano la magia.

Ove previsto da trama egli avrà informazioni aggiuntive riguardo questi ambiti di conoscenza.

Dardo portentoso I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Incanalare I-II** o **Invocazione I-II**. Una volta a combattimento, immediatamente dopo il lancio di un sortilegio di danno a distanza, permette di dichiarare un ulteriore chiamata di danno. Il moltiplicatore è pari al rank di Dardo Portentoso.

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaan o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Il personaggio può ricevere dai narratori informazioni riguardo la natura e i suoi influssi su luoghi, persone od oggetti. L'utilizzo di quest'abilità è sia attivo che passivo ed è a totale discrezione del narratore. Per utilizzare quest'abilità è necessario specificare la propria Fede in scheda o la propria affiliazione a una sfera di magia dell'elenco. Si riceveranno sensazioni, emozioni e quant'altro sia appropriato ad un personaggio affine al mondo naturale, ma niente di più preciso di quanto sopra indicato. Le informazioni ricevute sono diverse in base alla fede o alla sfera di magia posseduta e spesso si conformano e si accordano con la divinità o il vento che intercede per il personaggio (ad esempio l'empatia di un fedele di Manaan sarà più precisa nelle zone costiere). Se il personaggio vede qualcuno che sta effettuando il segnale di nascosto in una zona di fitta vegetazione, sa che c'è qualcuno nascosto intorno a sé. Tuttavia non sa né quanti personaggi si stanno nascondendo né in che direzione sia o quanto sia distante.

Fede Ferrea I-II: 40-50 p.ab

Richiede: **Invocazione I-II**. Una volta a combattimento per rank posseduto, permette di ripetere una preghiera base già usata durante lo stesso combattimento. Con quest'abilità non è possibile replicare preghiere avanzate o supreme.

Incanalare I-II: 20 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Disciplina II** per il secondo rank. Il personaggio è nato con "l'occhio della strega", quindi è in grado di vedere e incanalare i venti della magia e ove previsto da trama potrà ricevere qualche informazione in merito sull'ambiente circostante. In segreteria riceverà un apposito foglio conoscenza che permette di capire se un oggetto sia magico o mondano. Se il personaggio possiede il secondo rank in quest'abilità, toccando una creatura con entrambe le mani per 5 secondi consecutivi, con gli occhi chiusi e senza fare altro può scoprire se tale individuo è dotato dell'occhio della strega. In termini di gioco, alla fine del suddetto lasso di tempo si può dichiarare: "OOC, hai in scheda l'abilità Incanalare?". Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità **Armi da fuoco**. Questa abilità si può acquistare solo in creazione PG. Inoltre un PG che possessa anche una **Sfera di magia** può, in accordo col GA, indossare protesi e trucchi coerenti con la natura della sfera stessa. Più elevato è il rank di **Incanalare** più appariscenti potranno essere tali accorgimenti estetici.





Il Dovere del Popolano: 15 p.ab

Prerequisiti: Non possedere alcuna abilità di **Nobiltà** o **Sangue Nobile**.

Quando il personaggio diviene bersaglio dell'abilità **Inspirare** utilizzata da un nobile della propria fazione, oltre all'effetto ricevuto, può autodichiararsi (sottointeso) REFRESH Disciplina.

★Speciale: Questa abilità può essere acquistata SOLO da personaggi della fazione Bretonnia, sia maschi che femmine.

Ingegneria: 40 p.ab

Richiede: **Scienza empirica**. Prima di ogni evento al quale si è iscritti sul Mygrv come PG è possibile creare un oggetto ingegneristico tra quelli elencati nella tabella più in basso. Per farlo è necessario inviare una mail al GA almeno una settimana prima dell'evento esplicitando bene nome, numero di tessera e l'effetto da produrre. In segreteria si potrà ritirare la propria creazione consegnando il costo di creazione indicato. Ogni oggetto scade dopo dodici mesi e può essere rinnovato (narrativamente facendo manutenzioni e riparazioni) con quest'abilità alla metà del prezzo rinunciando ad una creazione.

Solo gli appartenenti alla fazione Impero, oppure Tilea, oppure Impero Nanico possono apprendere quest'abilità e narrativamente fanno parte delle relative accademie regionali.

| Oggetto | Costo | Effetto | Fazione che le crea |
|-----------------------------------|-----------|---|------------------------------|
| Canna aggiuntiva ad una pistola | 1ma | Si possono aggiungere fino a massimo due canne | Impero, Tilea, Impero nanico |
| Canna aggiuntiva ad un archibugio | 1ma e 6mr | Si possono aggiungere fino a massimo due canne | Impero, Tilea, Impero nanico |
| Moschetto di Hockland | 2mo | Dichiara DOUBLE THROUGH e in situazioni narrative può avere maggiore gittata. | Impero |
| Archibugio nanico | 1mo | Conferisce al portatore l'abilità sparo mirato | Impero nanico |
| Oggetto | Costo | Effetto | Fazione che le crea |
| Balestra a ripetizione | 8mr | Massimo tre dardi aggiuntivi | Tilea |
| Proiettile d'argento | 4mr | Monouso. La natura del colpo diviene SILVER. Fino a due per evento. | Impero, Tilea, Impero nanico |
| Proiettile penetrante | 5mr | Monouso. Il proiettile dichiara THROUGH. Fino a due per evento. | Impero, Tilea, Impero nanico |
| Pistola da taschino | 1mr | Una pistola molto piccola che dichiara DOUBLE (BLUNT) | Impero, Tilea |
| Trombone | 2mr | Un trombone che dichiara ALL LOCATION BLUNT ad un bersaglio entro 5 mt | Impero, Tilea, Impero Nanico |

Alternativamente a una qualsiasi creazione, l'ingegnere può creare fino a due serrature, spendendo 5 mr per ogni rank di resistenza a **Disattivare congegni** (massimo 3 rank per serratura) e 8 mr per ogni rank di resistenza alla chiamata CRUSH (massimo 2 rank per serratura).

Durante i live il personaggio impiegando 3 minuti di lavorazione può creare una granata spendendo 2 polveri da sparo la quale durerà fino al TIME OUT. Per farlo il PG deve simulare adeguatamente





l'azione e consegnare la rappresentazione delle due polveri da sparo ad un membro dello staff e allegare alla rappresentazione fisica della granata un pezzo di pergamena con scritto: data, numero tessera del socio, effetto prodotto dalla granata, quindi farselo timbrare da un membro dello staff. Qualsiasi PG può attivarla e per farlo deve strappare la pergamena e poi lanciare la granata ai piedi di uno o più bersagli.

Queste sono le granate creabili e gli effetti:

- ✧ Granata fumogena: Due bersagli adiacenti subiscono la chiamata **TORMENT 2**
- ✧ Granata a frammentazione: Il bersaglio colpito subisce la chiamata **ALL LOCATION SHARP** seguita dalla chiamata **PUSH 2**.
- ✧ Granata incendiaria: Il bersaglio colpito subisce la chiamata **ALL LOCATION FIRE** seguita dalla chiamata **TORMENT 1**

Tutte le granate sono molto sensibili, se subiscono un urto violento deflagano.

Se un PG con Ingegneria aiuta un altro in tale lavorazione il tempo si riduce di due minuti (in ogni caso non può mai scendere sotto i 30 secondi).

Invocazione I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Conoscenza teologica**, **Invocazione I** e **Disciplina II**. Il personaggio è benedetto da una divinità. Da ora in avanti ha la possibilità di acquistare tutte le abilità relative all'apprendimento e al potenziamento delle preghiere divine. Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità **Armi da fuoco**.

Lingua Arcana: Alto Nehekhariano: 5 p.ab

Richiede: Leggere e scrivere e non avere l'abilità **Fede**.

Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare

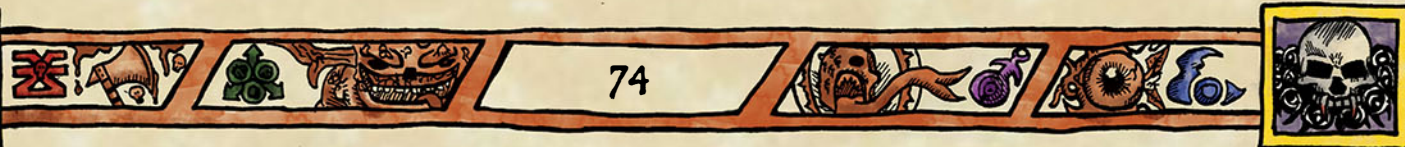
scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere** e **Fede: (Khorne o Nurgle o Tzeentch o Slaanesh)**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Lingua Arcana: Prestantia: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.





Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Il mago può lanciare sortilegi mentre impugna in una mano un oggetto di qualsiasi tipo (comprese anche le armi). Se il mago impugna in questa maniera un arma, essa non può essere utilizzata per parare o attaccare mentre si sta lanciando un incantesimo.

❖N.B.: il mago deve avere sempre una mano libera.

Sacerdote da battaglia: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I**. Il personaggio può utilizzare le "Preghiere" anche se indossa un'armatura leggera.

Sfera di magia (specificare): 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Demoniaco** o **Lingua arcana: Praestantia**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno degli 8 venti di magia. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia. Richiede approvazione del GA. Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità **Armi da fuoco**.

Abilità per sacerdoti

Artiglio del corvo: 55 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr**. Eseguendo una cerimonia lunga almeno due minuti, il chierico benedice un cadavere il quale non può essere rianimato come non morto ed è preservato dalla decomposizione per un numero di giorni pari al proprio rank di **Invocazione**.

Se il PG che possiede quest'abilità muore beneficia istantaneamente di questo effetto sul suo corpo.

Dichiara sempre ENCHANTED con le armi da mischia contro i non morti a patto di urlare invocazioni al dio ripetute volte durante il combattimento.

Infine il PG dichiara NO EFFECT alle chiamate FEAR prodotte da non morti di rank pari o inferiori al proprio livello di **Invocazione**.

Benedizione dell'albatro: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan**. Quando il PG utilizza l'abilità **Resistenza** contro la chiamata PUSH considera il suo rank di **Resistenza** come fosse di un livello superiore.

Inoltre, quando viene ferito da chiamate di natura ICE o SHOCK non subisce ferite *aggravate* ma le considera *normali*.

Il personaggio non può affogare e può camminare sull'acqua per un numero di ore pari al proprio rank di invocazione. Inoltre il personaggio benedice le imbarcazioni dei pescatori e questo gli garantisce un reddito di 6mr extra a live.

Immacolato: 40 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Shallya**. Può essere presa solo se il PG ha un livello di corruzione pari o inferiore a 0. Il personaggio è immune ai veleni e alle malattie di rank pari o inferiore al proprio livello di **Invocazione**.

Non appena viene acquisita, il suo livello di corruzione scende di due punti.





Figlio di Ishernos: 45 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Taal & Rhya**. Una volta al giorno, il personaggio può entrare in comunione con la natura e ricevere risposte da essa, in termini di gioco può meditare da solo nel bosco per 5 minuti al termine dei quali può porre fino a quattro domande al narratore il quale gli fornirà la risposta in base a quanto previsto da trama e a quello che il bosco conosce.

Quando il personaggio cade in coma e si trova a contatto di un suolo non artificiale interrompe il conteggio di sanguinamento come se la natura utilizzasse su di lui l'abilità **Medico da campo**.

Prete della guerra: 20 P.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Ulric** o **Fede: Sigmar**. Il sacerdote che possiede questa abilità può utilizzare le proprie preghiere come segue: Se possiede **Invocazione I** può lanciare tutte le proprie preghiere indossando armature fino alla categoria pesante. Se possiede **Invocazione II** può lanciare le proprie preghiere indossando armature fino alla categoria media, o in alternativa in armatura pesante ma considerando il proprio rank nell'abilità **Invocazione** pari a I.

Rettitudine del giusto: 60 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Verena**. Ogni volta che vuole il sacerdote può effettuare su se stesso la cosiddetta "Prova della Verità": dopo aver dichiarato un qualcosa di veritiero ed eseguito un'invocazione alla Dea Verena, può simulare di passare la mano sul filo di una spada impugnata da un'altra persona e dimostrare di non aver subito alcun danno..

Un volta a combattimento può dichiarare una chiamata **HEALING FEAR** o **HEALING DOMINATION** di rank pari al proprio livello di invocazione.

Infine, un volta a combattimento può dichiarare **NO EFFECT** ad una chiamata **FEAR** o **DOMINATION** di rank pari al proprio livello di invocazione.

Infine il PG recitando una preghiera di una decina di secondi e toccando una persona, può stabilire se questa sia afflitta da un effetto (OOC: può domandargli "sei afflitto da una chiamata? si,no?")

Scaltrezza di Ranald: 55 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Ranald**. Il personaggio riduce a 10 secondi il tempo necessario per eseguire il segnale di nascosto con l'abilità nascondersi: in tale stato può camminare normalmente, attraversare un sentiero.

Tuttavia, quando si usa quest'abilità, si può utilizzare un rank di nascondersi pari o inferiore al livello di invocazione posseduto.

Il sacerdote non fa mai scattare eventuali trappole che avrebbe attivato di rank massimo pari al proprio livello di invocazione aumentato di 1 (la trappola rimane comunque attiva, il PG semplicemente la evita anche se apparentemente sembra impossibile farlo).

Inoltre, il personaggio riduce a 10 secondi il tempo necessario per utilizzare l'abilità scassinare.

Quando il personaggio gioca d'azzardo: se è un gioco di dadi può ritirare una volta sola un dado fallito, se è un gioco di carte gioca con una carta in più. Tale tiro di dadi e tale carta da gioco sono OOC e sono utilizzabili a piacimento.

Scudo della patria: 40 p.ab

Richiede **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia**. Il PG considera l'abilità **Maestria: Prodezza nelle grandi armi** come se non fosse una maestria.





Inoltre una volta a combattimento può dichiarare **NO EFFECT** ad una chiamata **FEAR** o **BERSERK** mentale di rank pari al proprio livello di invocazione.

Regole delle Preghiere

Per usare queste abilità si deve avere il relativo focus divino, si deve fare un'invocazione al dio di almeno 5 parole, si deve avere una mano libera con la quale toccare il focus divino ed eventualmente indicare il bersaglio, non si deve combattere con l'altra mano, non si deve indossare armature e non si devono subire danni o chiamate. Se una delle condizioni sopra elencate viene meno l'uso dell'abilità è perduto.

Alcune preghiere più potenti richiedono la lettura ad alta voce un scritto sacro di almeno 490 caratteri al posto dell'invocazione di 5 parole. Lo scritto può essere liberamente inventato dal socio, ma deve prima esser approvato dal GA oppure può esser copiato dall'ambientazione.

Le preghiere possono essere disperse con la chiamata **DISPEL**.

Queste abilità producono effetti diversi a seconda della fede posseduta dal sacerdote.

Preghiera: Danno a distanza: 50 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata di danno di natura a seconda della fede posseduta.

Il moltiplicatore di danno è pari al rank di **Invocazione**.

Di seguito elenchiamo il dio, la natura prodotta, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ **Manaan** – **ENCHANTED** – una fiala con dell'acqua – narrativamente dalla mano del chierico parte un potente fiotto d'acqua che colpisce il nemico
- ✧ **Sigmar** – **FIRE** – un tomo religioso – dalla mano del chierico parte una minuscola cometa a due code che punisce il bersaglio con le sue fiamme
- ✧ **Ulric** – **ICE** – un cristallo o qualsiasi altra cosa che ricordi il ghiaccio – dalla mano del chierico parte una stalattite di ghiaccio che abbatte i deboli e ricorda ai forti il potere dell'inverno.

Se il personaggio possiede **Invocazione IV** può effettuare due chiamate **DOUBLE (CHIAMATA)** anche su bersagli differenti.

Preghiera: Anatema divino: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Verena**. Una volta al giorno per rank di **Invocazione** il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata "**CURSE TORMENT**" di rank pari al rank di **Invocazione**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 600 caratteri.

Se la chiamata ha effetto il prete può rimuoverla e dichiararla nuovamente al bersaglio quante volte desidera fino a che non viene rimossa la maledizione.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ **Manaan** – **TORMENT CONFUSE** mentale – una piuma bianca – il bersaglio viene ossessionato dal suono di migliaia di alatri e dal ricordo di una certa leggenda di un certo albatro ucciso da un colpo di quadrello.





- ✘ Verena – TORMENT CONFUSE mentale - uno specchio – il reo viene continuamente ossessionato dal ricordo dei peccati che ha commesso.

Preghiera: Potenziamento offensivo: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Myrmidia** o **Fede: Taal & Rhya** e **Fede: Ulric**. Per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto si può dichiarare “REFRESH I Maestria offensiva” ad un bersaglio diverso da se stesso.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✘ Morr – una piuma nera – il sacerdote evoca un corvo spettrale che proietta un'ombra di morte sul campo di battaglia.
- ✘ Taal & Rhya – indossare della pelliccia – il bersaglio viene infuso del vigore dell'orso
- ✘ Ulric – indossare della pelliccia – nella mente, il bersaglio ode i lupi di Ulric ululare e in lui si rinnova il fervore della battaglia.
- ✘ Myrmidia – indossare un'armatura – il bersaglio viene inondato della prodezza della Dea

Preghiera: Potenziamento difensivo: 40 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric** o **Fede: Ranald** o **Fede: Shallya**. Per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto si può dichiarare “REFRESH VP” oppure “REFRESH Maestria difensiva” ad un bersaglio.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✘ Myrmidia – uno scudo – benedici una persona con la protezione di Myrmidia che ridona vigore al bersaglio
- ✘ Ranald – un ciuffo di peli – Ranald benedice il bersaglio ridonandogli la sua agilità
- ✘ Sigmar – un anello di ferro – attraverso la fede del sacerdote il potere del Primo Imperatore veglia sugli uomini
- ✘ Ulric – brandire un'arma – quando il sudore e la fatica della pugna surriscalda il corpo dei guerrieri, il gelo dell'inverno sprigionato dalle mani del chierico rinnova il vigore.
- ✘ Shallya – non impugnare o trasportare armi – il chierico non può sopportare che i suoi cari possano venir feriti così li benedice con la protezione della dea

Preghiera: Bandire: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Shallya** o **Fede: Sigmar**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata DISMISS di rank pari o inferiore al rank posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Per tutte le divinità il focus divino è una manciata di sale grosso da lanciare verso le gambe del bersaglio e il suddetto testo da leggere.

Preghiera: Effetto forte a tocco: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Ulric** o **Fede: Ranald** o **Fede: Verena**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare al tocco una chiamata di potere di rank pari o inferiore al rank posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Il suddetto tocco deve essere portato immediatamente dopo aver terminato la lettura del testo sacro.





Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Morr – STUN mentale – una falce argentea in miniatura – il chierico fa cadere addormentata una persona, spesso viene usato per calmare le prefighe.
- ✧ Ranald – DOMINATION mentale "esegui il mio prossimo comando" – un fiocco di lana – il chierico imbrogli il bersaglio facendogli credere quello che vuole lui.
- ✧ Ulric – BERSERK mentale – indossare un'armatura – benedici il bersaglio risvegliando il berserker che è in lui
- ✧ Verena – PARALYZE fisico – delle manette o delle catene – degli invisibili ceppi magici immobilizzano il reo

Preghiera: Effetto medio a distanza: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Taal & Rhya**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata di potere di rank X o inferiore oppure fino a X chiamate rank 1 a più bersagli entro 2 metri l'uno dall'altro ove X corrisponde al livello di **Invocazione** posseduto.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere ma la suddetta può essere di 120 caratteri e può essere pronunciata a memoria.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Manaan – TORMENT – simbolo sacro – Il chierico ruba l'aria intorno a/i bersaglio/i causandogli notevoli problemi respiratori. Solitamente questo potere è utilizzato per sgonfiare le vele delle navi dei pirati.
- ✧ Taal & Rhya – TORMENT –una piuma- il/i bersaglio/i odono un tremendo rombo di tuono

Preghiera: Effetto debole a distanza: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Manaan** o **Fede: Taal & Rhya** o **Fede: Morr**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10mt una chiamata di potere di rank X o inferiore oppure fino a X chiamate rank 1 a più bersagli entro 2 mt l'uno dall'altro ove X corrisponde al livello di **Invocazione** posseduto.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Myrmidia – FEAR mentale – una maschera color rame – il chierico assume l'aspetto della Dea, seminando così il panico sul campo di battaglia.
- ✧ Manaan – PUSH – della polvere colorata da soffiare in direzione dei bersagli – il chierico evoca una folata di vento. Normalmente l'incantesimo è usato per far gonfiare le vele durante la bonaccia.
- ✧ Taal & Rhya – PARALYZE fisico alle gambe – un bastone - dal terreno spuntano delle liane che bloccano le gambe del/dei personaggio/i
- ✧ Morr – FEAR mentale – impugnare una falce o una clessidra – il chierico esalta la naturale paura dei mortali nei riguardi della morte

Preghiera: Benedire un'arma: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Verena**. Una volta a combattimento il personaggio può incantare un'arma.





Questa deve essere del tipo specificato e non appena incantata può portare fino a 2 colpi di natura ENCHANTED per rank di **Invocazione** posseduto. Questi sono sempre i primi ad essere consumati e devono essere portati entro 2 minuti e se viene persa la presa sull'arma essa perde il suo potere. Fino a che i colpi non sono "scaricati" non si possono utilizzare altre preghiere. Se si incanta l'arma di un'altro personaggio si deve sempre toccargli la spalla fino a quando i colpi non sono totalmente portati, pena il subire una chiamata WEAKNESS 5 per 30 secondi.

Segue l'elenco delle armi incantabili in base alla fede:

- ✧ Myrmidia – lancia
- ✧ Sigmar – martello
- ✧ Verena – una spada

Preghiera: Infondere coraggio: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** e **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric**. Una volta a combattimento, per rank di invocazione posseduto, il personaggio può dichiarare HEALING FEAR di rank pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Speciale, per quest'abilità la chiamata viene effettuata istantaneamente e dopo il chierico deve eseguire l'invocazione al dio di 5 parole che può essere mutata in un discorso incoraggiante per il bersaglio.

Di seguito elenchiamo per ogni divinità il focus divino necessario e la descrizione narrativa:

- ✧ Myrmidia – un vistoso simbolo sacro – il bersaglio ritrova il coraggio guardando gli occhi inflessibili ed imperturbabili del sacerdote.
- ✧ Sigmar – un amuleto con la cometa a due code o il martello sacro bene in mostra – il bersaglio ritrova il coraggio guardando il simbolo del Primo Imperatore.
- ✧ Ulric – un simbolo sacro ben in vista – il cuore del bersaglio viene pervaso dallo spirito del lupo e questi ritrova il coraggio per tornare a combattere.

Preghiera: Colpo in risposta: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Taal & Rhya** o **Fede:Ulric** o **Fede: Verena** o **Fede: Ranald**. Entro la fine dello scontro, quando il chierico para o subisce un attacco con un'arma da mischia può rispondere con una chiamata REFLECT One per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Per poter utilizzare quest'abilità si deve impugnare almeno un'arma, simulare il colpo in risposta e i danni riflessi sono della stessa natura di una delle armi impugate.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

★ **Speciale:** i danni in risposta da parte dei chierici di Ulric sono sempre di natura Ice

- ✧ Myrmidia – il sacerdote invoca la benedizione della dea prima della battaglia e in virtù di essa risponde all'attacco subito con un colpo fulmineo – un simbolo sacro
- ✧ Taal & Rhya – il sacerdote ottiene i riflessi fulminei delle fiere e in virtù di questo risponde repentinamente all'attacco subito – un ciuffo di peli
- ✧ Ulric – nessuno può attaccare un sacerdote del dio della guerra impunemente, in virtù di ciò il bersaglio viene colpito da lame di ghiaccio– non portare alcun elmo
- ✧ Verena – il desiderio di riscatto per l'affronto subito permette al chierico di portare in risposta un celere colpo foriero di giustizia - un ciondolo con il simbolo di Verena
- ✧ Ranald – il dio dona i suoi riflessi al suo prescelto affinché celermente replichi agli assalti – un ciuffo di peli





Preghiera: Cura: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e Fede: Shallya o Fede: Sigmar o Fede: Taal & Rhya. Quest'abilità può essere utilizzata solo una volta a combattimento.

Se si possiede Invocazione I, due volte a combattimento, si può aggiungere 5 minuti al massimale del "tempo di grazia" di un personaggio morente toccandolo.

Quest'abilità se si usa dal livello di Invocazione II in poi richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere. Se si possiede **Invocazione II** si può dichiarare HEALING 1. Se si possiede **Invocazione III** si può dichiarare HEALING 2. Se si possiede **Invocazione IV** si può dichiarare HEALING 1 aggravata.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✘ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote drena il sanguinamento – simbolo sacro
- ✘ Sigmar – un raggio di luce si propaga dalle mani del chierico il quale può curare con l'imposizione delle mani – un guanto di pelle
- ✘ Taal & Rhya – il potere della madre terra guarisce le ferite dei suoi figli con i suoi frutti – un frutto, una bacca, del latte o qualsiasi altro alimento commestibile non artificiale

Preghiera: Curare veleni: 25 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e Fede: Shallya o Fede: Manaan. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Una volta a combattimento, toccando il bersaglio si dichiara HEALING veleni di rank pari al rank di invocazione posseduto.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✘ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote rimuove il veleno dal corpo del malcapitato – una benda
- ✘ Manaan – il sangue del malcapitato viene inondato di acqua marina la quale lava via il veleno prima di defluire via. Questo procedimento è doloroso. – Un'ampolla con dell'acqua.

Preghiera: Curare malattie: 25 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e Fede: Shallya o Fede: Taal & Rhya. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Una volta a combattimento, toccando il bersaglio si dichiara HEALING malattie di rank pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✘ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote guarisce dalla malattia – un attrezzo da cerusico
- ✘ Taal & Rhya – il chierico benedice un alimento naturale affinché salvi i figli dei sacri consorti- un frutto, una bacca, del latte o qualsiasi altro alimento commestibile non artificiale

Preghiera: Protezione divina: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e Fede: Shallya o Fede: Ranald. Il chierico guadagna 1 VP alocazionale per livello di **Invocazione** posseduto. Questa preghiera si può utilizzare solo 1 volta per combattimento.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✘ Shallya – non impugnare o trasportare nessuna arma per tutta la durata della preghiera – il favore della dea protegge i figli più ferventi dalle atrocità del mondo





- ✘ **Ranald** – toccare un portafortuna con il dito indice ed il medio incrociati per tutta la durata del sortilegio – la fortuna del dio avvolge il chierico che per un caso inspiegabile non lo feriscono

Preghiera: Scoprire l'ignoto dagli oggetti: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Ranald** o **Fede: Morr** o **Fede: Verena**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere il quale però deve essere lungo almeno 1000 caratteri.

Permette di porre al GA una domanda per rank di **Invocazione** posseduto riguardo un oggetto con poteri ignoti che il chierico sta impugnando. Quest'abilità può essere usata solo una volta sul medesimo oggetto e deve essere usata infraevento via mail oppure in live solo quando previsto da trama. Le risposte saranno a totale discrezione del GA e se svolte live dipenderanno dalla bellezza della recitazione compiuta nel ruolare la preghiera anche utilizzando scenografie ausiliarie.

Investendo un numero progressivo di Reagenti o beni di valore (siano essi oggetti o monete) a discrezione del GA, è possibile sbloccare i poteri di un oggetto che si stia esaminando.

Di seguito elenchiamo il dio e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✘ **Morr** – il sacerdote entra in contatto con le anime dei defunti e cerca la risposta nelle conoscenze di costoro
- ✘ **Ranald** – la costrizione di non poter conoscere i poteri del suo bottino lo rende irrequieto e con la sua devozione spezza questi vincoli di segretezza
- ✘ **Verena** – il senso di giustizia del chierico lo costringe ad indagare su tale oggetto e il suo fervore ottiene risultati.

Preghiera: Interazione con i defunti: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Verena**. Il chierico può porre fino ad due domande per livello di **Invocazione** posseduto ad un cadavere morto da non più di 24 ore e al quale non abbia già lanciato questo sortilegio.

È possibile utilizzare quest'abilità solo se previsto da trama e il bersaglio può rispondere solo con "si", "no", "non so".

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✘ **Morr** – essere vestiti di nero o grigio molto scuro – il prete si mette in contatto con l'anima del defunto per porgli delle domande
- ✘ **Verena** – indossare il simbolo di Verena in un luogo ben esposto – il desiderio di giustizia del prete richiama l'attenzione della dea la quale rivela al suo figlio prediletto le sue conoscenze.

Preghiera: Spezzare oggetto: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Ranald**. Quest'incantesimo richiede al chierico una grande concentrazione e la necessità di restare immobile ad occhi chiusi e senza alcuna minaccia attorno per questo motivo non può essere usato in combattimento.

Il prete, al tocco, può dichiarare ad un oggetto un numero di colpi **ENCHANTED CRUSH** pari al proprio rank di **Invocazione** ma nel momento in cui lo lancia è considerato in combattimento e deve aspettare la fine dello stesso per poterlo eventualmente rilanciare.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:





- ✘ Manaan – il simbolo del dio – il sacerdote scatena dalla propria mano tutta la potenza che i mari possono scatenare frantumando ciò che gli si para d'innanzi.
- ✘ Ranald – una chiave – con il favore divino, il sacerdote distrugge tutto ciò che lo separa da ciò che vuol prendere oppure spezza ciò che ingiustamente appartiene a chi non lo merita

Preghiera: Consacrare: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: (qualsiasi)**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 800 caratteri.

Con questa preghiera è possibile consacrare un luogo alla propria divinità. Tale locazione deve essere pertinente alla divinità e non deve essere già consacrata.

E' anche possibile sconscrivere luoghi consacrati ai demoni del caos ma ciò potrebbe richiedere l'impiego di reagenti, di maggior tempo di meditazione e potrebbe produrre effetti nefasti.

E' anche possibile creare una dose di *Acqua benedetta* la quale costa 2mr o un reagente, che vengono bruciati e richiede la compilazione del format pozioni.

Il cartellino dura 6 mesi, non richiede un codice di riconoscere filtri e deve essere vidimato da un membro del GA.

L'acqua benedetta è un effetto monouso: se lanciata contro un Demone o un Non-morto dichiara DISMISS.

Preghiera: Benedire i fedeli: 40 p. ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede (qualsiasi)**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 800 caratteri e una performance scenica migliore possibile.

Una volta al giorno il prete può celebrare una piccola messa la quale porta sui fedeli del dio la sua benedizione.

Al termine della suddetta tutti coloro che hanno la stessa fede del sacerdote e che sono stati ad ascoltarlo con devozione per tutto il tempo ricevono 1 VP alocazionale e un no effect ad una chiamata fear 1. Tali benefici sono i primi a dover essere usati e terminano se consumati o al TIME OUT.

Inoltre se alla funzione avranno assistito almeno 10 personaggi qualsiasi, il sacerdote avrà gli stessi benefici dei suoi fedeli ma questi se consumati si ripristinano a fine di ogni combattimento.

Preghiera: Dispersione: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede (qualsiasi)**. Il PG può dichiarare una volta a combattimento DISPEL contro una magia o preghiera.

Il rank della chiamata è pari al livello posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Speciale: questa preghiera non segue le normali regole delle preghiere poiché prima si pronuncia la chiamata e poi si subisce una chiamata TORMENT di rank pari al rank di DISPEL dichiarato.

Le virtù

Per prendere le abilità presenti in questo paragrafo si deve possedere l'abilità **Nobiltà I**, **Fede: Dama del Lago**, appartenere alla fazione Bretonnia ed essere di razza umana. Solo i giocatori di sesso maschile (di conseguenza con PG maschi) possono selezionare queste virtù per i loro PG (salvo diverse specifiche).





IC il personaggio è un cavaliere bretoniano e il GA ha libera facoltà di punire giocatori che mal interpretano tal ruolo (ad esempio deve disprezzare le armi da fuoco).

Virtù: del cuore forte e della pozione del Graal

Tale abilità non è presenti nel Database, semplicemente il personaggio può apprendere le abilità razziali **Coraggio** e **Resistenza ai Veleni I** senza dover soddisfare il relativo prerequisito razziale.

Virtù: del Nobil Sdegno: 20 p.ab

Quando il personaggio diviene bersaglio di un colpo di arma da fuoco o da tiro, può dichiarare i prossimi tre colpi con un moltiplicatore superiore di uno, contro colui che ha sparato. Tali colpi devono essere portati con un'arma da mischia nella quale si ha la competenza e l'effetto della virtù termina a fine combattimento.

★ *Speciale:* Questa abilità si somma ad eventuali altri moltiplicatori fino a un massimo possibile di **TRIPLE**.

Virtù: del penitente: 15 p.ab

Il personaggio non può utilizzare oggetti magici o runici, non può ricevere il reddito conferito da abilità di **Nobiltà**, non può possedere abilità di reddito.

Il PG può dichiarare 5 colpi **ENCHANTED** a combattimento con un'arma da mischia nella quale è competente.

Virtù: Aura di Luce

Tale abilità non è presente nel Database, semplicemente il personaggio può apprendere l'abilità **Preghiera: Dispersione**. Al fine delle meccaniche dell'abilità egli utilizza l'abilità **Disciplina** al posto di **Invocazione**.

Virtù: Mantello della Dama: 45 p.ab

Una volta a combattimento quando il PG subisce un danno **FATAL** la tramuta in una chiamata **TRIPLE THROUGH** della stessa natura.

★ *Speciale:* anche i PG femmina possono prendere quest'abilità.

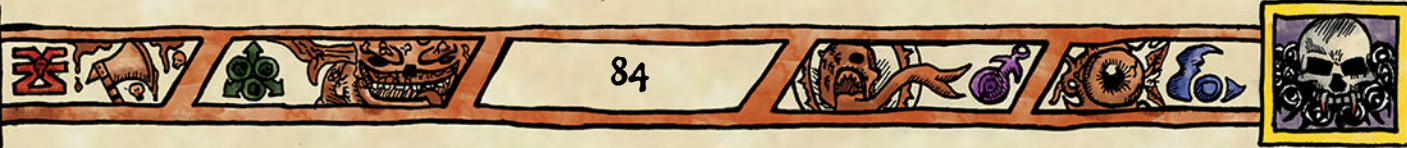
I doni del caos

Dono del caos: 15 p.ab

Richiede: **Fede: Nurgle, Slaanesh, Tzeentch o Khorne.**

All'acquisizione di questa abilità, il PG può conseguire un Punto Corruzione permanente. Se decide in tal senso, deve contattare il GA con le consuete modalità e richiedere la modifica in scheda. Non verranno accettate richieste non adeguatamente motivate. Inoltre, il PG guadagna una abilità mistica quale ricompensa del Principe Oscuro che ha deciso di servire, questo è l'elenco dell'effetto prodotto in base alla fede posseduta in scheda:

- ★ **Nurgle:** Il PG può dichiarare una chiamata **DESEASE** di rank pari alla metà del proprio Rank di Corruzione (arrotondato per eccesso), una volta a combattimento. Tale chiamata può essere dichiarata solo toccando il bersaglio. Inoltre, il PG è immune alla prima chiamata **DESEASE** di rank pari o inferiore al proprio rank di Corruzione, subita a combattimento.





- * **Slaanesh:** Il PG può dichiarare una chiamata "DOMINATION mentale: compiacimi" di rank pari alla metà del proprio rank di Corruzione (arrotondato per eccesso), una volta a combattimento. Tale chiamata può essere dichiarata solo se si riesce a guardare negli occhi il bersaglio. Inoltre il PG è immune alla prima chiamata DOMINATION mentale di rank pari o inferiore al proprio rank di Corruzione, subita a combattimento.
- * **Khorne:** Il PG guadagna un punteggio di Forza di rank pari alla metà del proprio rank di corruzione (arrotondato per eccesso) che si somma ad eventuali abilità di **Forza** che abbia già in scheda, tale bonus permane per tutta la durata del combattimento o al prossimo REFRESH. Il PG subito dopo l'uso di questo potere, se ha avuto effetto, deve dichiarare a se stesso una chiamata BERSERK Mentale di rank equivalente al rank di Forza ricevuto. Inoltre il PG è immune alla prima chiamata FEAR di rank pari o inferiore al proprio rank di corruzione subita, una volta a combattimento.
❖N.B.: Mediante questo potere è possibile acquisire un punteggio di Forza superiore a IV, come per i png.
- * **Tzeentch:** Il PG può utilizzare la preghiera "CONSACRARE" come se fosse un sacerdote con **Invocazione** pari alla metà del proprio rank di Corruzione (arrotondato per eccesso). La preghiera così utilizzata ha i medesimi effetti di quella omonima dei sacerdoti ma inoltre, se utilizzandola il PG riesce a sconsecrare un'area già consacrata in precedenza a una qualsiasi altra divinità (anche un'altro dio del Chaos), riceve i seguenti benefici, per il resto della giornata di gioco: 1 VP Allocazionale, +1 al valore di Resistenza e +1 al valore di Disciplina. Quando si vuole utilizzare l'abilità in questo modo è necessario contattare un Narratore. Inoltre il PG è immune alla prima chiamata ENCHANTED di moltiplicatore pari o inferiore alla metà (arrotondata per eccesso) proprio Rank di Corruzione, subita a combattimento. La massima protezione ottenibile è quella da ENCHANTED TRIPLE (non serve dunque contro chiamata ENCHANTED CRUSH, FATAL ad esempio).





ALTI ELFI

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede **Incanalare I-II**. Identica a quella degli umani.

Conoscenza magica: 10 p.ab

Richiede: **Lingua: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco**. Identica a quella degli umani.

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaan o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Identica a quella degli umani.

Incanalare I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Disciplina II** per il secondo step. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere** e **Fede: (Khorne o Nurgle o Tzeencth o Slaanesh)**. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Anoqueyân: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in Italiano). Inoltre, e soprattutto può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Maestria: Attaccare per primo

Permette di acquisire **Pregiera: Colpo in risposta**. Tale abilità utilizza la forza diminuita di 1 rank come fosse invocazione al fine della sua efficacia.

Sfera di magia: (Alta magia): 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano**. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

Sfera di magia (specificare): 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano** o **Lingua arcana: Demoniaco**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno degli 8 venti di magia. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.





Stirpe fatata: 20 p.ab

Il PG parlando per almeno 10 secondi consecutivi con un umano, un mezzuomo o un pelleverde, può dichiarargli fino ad una volta a combattimento la chiamata DOMINATION mentale "Temimi".

Stirpe magica: 10 p.ab

Quando un personaggio usa l'abilità "incantesimo rituale". Il possessore di quest'abilità può fornirgli il suo aiuto nella realizzazione dello stesso, in termini di regolamento è come se nel rituale investisse 2 dosi di reagente qualsiasi. Inoltre il PG è considerato avere qualsiasi sfera di magia e un livello di incanalare pari alla sua disciplina al fine di utilizzare oggetti magici.

ELFI SILVANI

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Incanalare I-II**. Il mago una volta per combattimento, può lanciare un sortilegio scalando un numero di reagenti pari al rank posseduto in questa abilità. Esempio: se un mago sta lanciando *Pelle impenetrabile di Pann* al livello di lancio 2 ed utilizza l'abilità **Armonia Aethyrica II**, dovrà pagare un totale di 2 reagenti invece di 4.

Conoscenza magica: 10 p.ab

Richiede: **Lingua: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco**. Identica a quella degli umani.

Creare pietre del potere: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Danze di guerra

Colui che possiede queste abilità è un danzatore di guerra e appartiene al clan Caidath. Poiché le danze sono praticamente uguali ad alcune preghiere, per semplicità di gestione non le abbiamo caricate nel database ma potete direttamente prendere le preghiere a patto di soddisfare alcuni prerequisiti. Tali abilità richiedono **Fede: Loec** e utilizzano la destrezza diminuita di 1 rank come fosse invocazione al fine della loro efficacia.

Attivare una danza segue le normali regole delle preghiere eccetto che durante l'invocazione al dio si deve danzare con le armi in pugno.

Danza: Trama di bruma

Permette di acquisire **Preghiera: Colpo in risposta**.

Danza: Vorticare delle ombre

Permette di acquisire la **Preghiera: Potenziamiento difensivo**.





Danza: Tempesta di lame

Permette di acquisire la **Preghiera: Potenziamento offensivo**.

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaan o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Identica a quella degli umani.

Guidare la caccia I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**. Fino a due elfi silvani che non hanno l'abilità **Nascondersi** la guadagnano temporaneamente, tuttavia per non perderla devono restargli entro 4mt, in linea di vista e non violare le normali restrizioni imposte dall'abilità stessa.

Se il personaggio con quest'abilità interrompe il segnale di *nascosto* per qualsiasi motivo gli altri perdono l'abilità **Nascondersi**. Il rank che è possibile segnalare è pari al rank di quest'abilità.

Incanalare I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Disciplina II** per il secondo step. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere** e **Fede: (Khorne o Nurgle o Tzeentch o Slaanesh)**. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab

Identica a quella degli elfi alti.

Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Malevoli

Un folletto (denominato Malevolo) si aggira quasi sempre nei pressi dell'elfo, giocandogli a volte qualche scherzo, questo può essere visto solo dal personaggio in possesso di questa abilità. Quando se ne presenta l'occasione il malevolo aiuta il personaggio come può a seconda delle proprie inclinazioni.

Poiché i malevoli sono praticamente uguali ad alcune preghiere, per semplicità di gestione non le abbiamo caricate nel database ma potete direttamente prendere le preghiere a patto di soddisfare alcuni prerequisiti. Tali abilità richiedono **Stirpe Fatata** e utilizzano la **Disciplina** come fosse invocazione al fine della loro efficacia.

Attivare questa abilità segue le normali regole delle preghiere eccetto che non è necessario il focus divino e l'invocazione non è effettuata al dio ma viene invitato il malevolo ad agire.

Malevolo dispettoso: 20 p.ab

Permette di acquisire **Preghiera: Effetto medio a distanza**, con chiamata "TORMENT".

Malevolo rapace: 20 p.ab

Permette di acquisire **Preghiera: Danno a distanza con danno ENCHANTED**.





Malevolo del terrore: 20 p.ab

Permette di acquisire **Preghiera: Effetto debole a distanza con chiamata FEAR**” .

Resistenza alla magia: 20 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Resistenza** o **Disciplina** o di un loro uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere ad una magia o preghiera.

Senso magico I: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Senso magico II: 15 p.ab

Richiede: **Senso Magico I**. Identica a quella degli umani.

Senza sonno: 10 p.ab

Identica a quella degli Elfi Alti.

Sfera di magia (Athel Loren): 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano**. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

Sfera di magia (specificare): 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano** o **Lingua arcana: Demoniaco**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno dei seguenti 4 venti di magia: Bestie, Cielo, Luce, Vita.. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.





MEZZUOMINI

Coraggio: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Disciplina** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata FEAR.

Nascondersi negli anfratti I-II: 15-25 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**. Il personaggio può usare l'abilità **Nascondersi** al livello pari al rank in quest'abilità anche in ambienti diversi da un bosco. Il personaggio può nascondersi a stretto contatto con un oggetto che sia in grado di coprire interamente la sua sagoma per almeno due lati (oltre il suolo e il soffitto) del cubo immaginario circoscritto intorno al personaggio.

Reddito: Reagenti III: 15 p.ab

Richiede: **Reddito: Reagenti II**. Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco 2 *Cartellini reagente* per rank d'abilità posseduto. Il giocatore può scegliere tra reagenti di tipo comune e di tipo frattaglie. Ogni reagente trovabile con questo peschino ha sempre e comunque una dose!

Resistere alla corruzione I-X: 5 p.ab

Ogni livello elimina un rank di corrotto. Può essere presa in qualunque momento, anche durante un live mentre si subisce la corruzione.

Filtri rari dei mezz'uomini

La miscita di questi preparati è una capacità innata dei mezz'uomini i quali sono soliti mescolare le dosi in maniera non troppo scientifica ma affidandosi al loro olfatto allenato. Per queste motivazioni solo i mezz'uomini riescono ad apprendere questi filtri. Le altre razze possono riuscirci ma con grande difficoltà e di solito trovando ricette ove vi sono indicate le esatte proporzioni delle dosi (possono prenderle come abilità avanzate).

Ro rara – Scherzetto Indebolente: 5 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo

Reagenti: Nigredo + Sostanze note solo al mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) vede la sua forza scendere a 1 fino a fine combattimento.

Effetto collaterale: il preparato è così orrendo da lasciare senza fiato la vittima, oltre allo sgradevole effetto, il cattivo sapore se ne va dopo un'intera giornata.

R1 rara – Boccone del moribondo: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo





Reagenti: Nigredo + Nigredo + Sostanze note solo al Mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) ottiene per tutto il giorno l'abilità **Duro a morire**. Prima di utilizzarla è necessario avvertire un arbitro o un narratore per evitare scorrettezze di gioco.

Effetto collaterale: La pietanza ha lo sgradevole effetto di togliere il gusto a ogni altra cosa ingerita per l'intera giornata. Tuttavia il personaggio prova un gradevole senso di appagamento.

R2 rara – Primizia Rigenerante: 15 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo

Reagenti: Albedo + Albedo + Albedo + Sostanze note solo al Mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) subisce la chiamata **HEALING 2** aggravate. In alternativa due locazioni con ferite Fatali declassano a ferite Normali. Può essere somministrato anche ad un personaggio incosciente.

Effetto collaterale: Prodigiosa pietanza, preparata dai Mezz'uomini per far fronte alle guerre di confine con le sgradevoli creature della Sylvania, questo preparato ha un sapore eccezionale tanto che si dice che sia quasi impossibile mangiare un cibo più buono di questo.

NANI

Archibugiere: 15 p.ab

Identica a quella degli umani.

Armi da fuoco: 20 p.ab

Identica a quella degli umani.

Coraggio: 10 p.ab

Identica a quella dei mezz'uomini.

Ingegneria: 40 p.ab

Richiede: **Scienza empirica**. Identica a quella degli umani.

Rancore ancestrale: 20 p.ab

Il personaggio può considerare il proprio moltiplicatore aumentato di uno quando attacca un pelleverde con un'arma di cui ha la competenza.

Reddito: fabbro III: 10 p.ab

Richiede: **Reddito: Fabbro II**. Il personaggio guadagna un *Componente da fabbro* al giorno.

Resistere alla corruzione I-V: 5 p.ab

Ogni livello elimina un rank di corrotto. Può essere presa in qualunque momento, anche durante un live mentre si subisce la corruzione.





Resistenza alla magia: 20 p.ab

Identica a quella degli *elfi silvani* con la differenza che i tatuaggi non sono obbligatori.

Le rune

Con due minuti di lavoro simulato si può incidere una runa. In termini di gioco si deve allegare all'oggetto dove è stata incisa la runa, un piccolo lembo di pergamena, definito "Carica", sul quale vi sia scritto l'effetto prodotto. Da quel momento è possibile allegare altre cariche in qualsiasi momento (rispettando il tempo di due minuti), ma l'unico modo per rimuoverle è consumarle. Strappando una pergamena tra quelle allegate si attiva subito l'effetto della runa. E' necessario che la runa sia rappresentata, ad esempio la si può disegnare su un lembo di cuoio da legare all'oggetto e la carica oltre ad essere di una carta color pergamena, deve essere elaborata per essere esteticamente accettabile, ad esempio, può aver disegnato sopra la runa creata.

Le rune sono alte manifestazioni di potere, per questo motivo il medesimo oggetto non può contenere più di un tipo di runa differente (il runologo non riesce ad imprimere la seconda runa).

❖N.B.: si parla di rune differenti e non di numero di cartellini allegati a quella runa.

Quando si attiva una runa si deve dichiarare l'azione ad alta voce.

Incidere rune sui congegni ingegneristici: 10 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune che hanno quest'abilità come prerequisito.

Incidere rune sulle armature: 15 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armature. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su una locazione di armatura.

Incidere rune sulle armi: 25 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armi. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise solo su armi da mischia.

Incidere rune sulle armature: 15 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armature. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su una locazione di armatura.

Incidere rune sui talismani: 10 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili sui talismani. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su talismani come ciondoli, pietre...

Runa della potenza: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando una carica permette di dichiarare 2 colpi DOUBLE i quali devono essere portati entro il termine del combattimento, sono consumati anche se parati e sono i primi che l'arma dichiara. Questa runa è così potente che può essere inserita solo in un'arma priva di cartellino oggetto o che tale cartellino abbia sul retro la scritta "Nessun potere". Inoltre attivarla comporta una grande concentrazione per il portatore che quindi non può usare maestrie finché i colpi garantiti dalla runa non vengono vibrati.





Runa di Snorri Spangelhelm: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando una carica permette di dichiarare 1 colpo THROUGH il quale deve essere portato entro il termine del combattimento, non è consumato se parato, ma l'arma non può dichiarare moltiplicatori diversi dallo One fino a quando non è consumato il potere.

Runa della scissione: 15 P.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando una carica permette di dichiarare 1 colpo CRUSH il quale deve essere portato entro il termine del combattimento, l'arma non può dichiarare altri danni fino a quando non è consumato il potere.

Runa del rancore: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Sulla carica si deve indicare il nome di una persona o di un mostro specifico (non deve essere una razza giocabile e non è corretto scrivere pelleverde, mentre lo è scrivere orco). Strappando una carica permette di dichiarare DOUBLE con quell'arma fino a quando il combattimento non è terminato solo se si colpisce un esemplare della razza specificata. Inoltre chi la attiva è pervaso da un forte rancore che non gli consente di combattere con lucidità e quindi di non può usare maestrie per questo lasso di tempo e l'arma non può dichiarare altri danni diversi da DOUBLE (one).

Runa del fuoco: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando una carica permette di dichiarare 4 colpi FIRE i quali devono essere portati entro il termine del combattimento, sono consumati anche se parati e sono i primi che l'arma dichiara.

Runa della resistenza: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando una carica permette di dichiararsi 1 REFRESH VP su tutte le locazioni coperte da armatura.

Runa schermante: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando un cartellino permette di beneficiare di 2 VP alocazionali utilizzabili solo contro danni a distanza. Questi VP, se non vengono consumati si esauriscono a fine combattimento.

Runa della protezione: 35 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando un cartellino permette di beneficiare ridurre la prossima chiamata ZERO ricevuta la quale andrà ad azzerare solo i VP. Si può attivare questa runa solo se si hanno ancora VP in tale locazione.

Runa della fornace: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sui talismani**. Strappando un cartellino si beneficia di RD 1 contro la natura FIRE fino a fine combattimento. Se si strappano due cartellini la RD sale a 2.

Runa spezza magie: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sui talismani**. Permette al *forgiarune*, e solo a lui, di dichiarare a distanza una chiamata DISPEL di rank pari al numero di cartellini strappati (massimo 2). Subito dopo il *forgiarune*





subisce una chiamata **TORMENT** fisico di rank pari al livello di **DISPEL** lanciato alla quale non si può contrapporre alcuna resistenza.

Runa della forgiatura: 10 p.ab

Richiede: **Incidere rune su congegni ingegneristici**. Questa runa può essere incisa solo su un arma d'assedio che utilizza polvere da sparo. Strappando un cartellino si può ripescare un nuovo cartellino dal "sacchetto dei malfunzionamenti".

Runa della ricarica: 10 p.ab

Richiede: **Incidere rune su congegni ingegneristici**. Questa runa può essere incisa solo su un'arma d'assedio. Strappando un cartellino la si può utilizzare per il prossimo colpo con solo un "servente" all'opera.

