

IL REGNO SUPREMO

*Al principio esistevano la pace e l'armonia
Noi ombre del destino vegliavamo sull'infinito e gli dei ci amavano
Ma tutto questo era destinato a finire
Con la nascita delle nuove creature tutto cambiò
E ora che il mondo è diviso, è guerra ovunque.
Benvenuti al Regno Supremo*



Versione Final

Il presente manuale per Gioco di Ruolo dal Vivo è basato su un sistema di gioco **High-Fantasy**.

L'ambientazione descritta nel manuale è solo una storia di fantasia inventata dai suoi creatori.

L'ambientazione è intenzionata al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro.

Il Regolamento rispetta la normativa G.D.P.R.

REGOLE GENERALI DEL GRV

Il Grv (sigla di Gioco di Ruolo dal Vivo) fu creato da un gruppo di giocatori di ruolo che voleva portare i propri personaggi su carta, in un mondo reale, l'idea passò direttamente ai fatti, e nel 1982 si creò un club chiamato "Treasure Trap" che giocava nel castello Peckforton a Cheshire.

Il club utilizzava regole di gioco di ruolo dal vivo tutt'oggi utilizzate, negli anni nacquero diversi di questi club, che portarono a creare una vasta varietà di Grv in tutta la Gran Bretagna, fino alla nascita di gruppi come "Lorien Trust" con cui si iniziava a pensare alle battaglie su vasta scala.

A questo scopo "Lorien Trust" stabilì un sistema di regole su cui tutte le campagne del mondo potessero basarsi, cominciò a sanzionare eventi, e il Grv (noto anche come LRP) si diffuse enormemente fino ad arrivare in Europa e quindi anche in Italia; qualcuno però, potrebbe chiedersi: <Ma che cos'è il Gioco di Ruolo dal Vivo?>. Per coloro che non sappiano cosa sia il Gioco di Ruolo dal Vivo basta una semplice affermazione per cominciare ad orientarsi, avete presente il capolavoro di Tolkien, Il Signore degli Anelli? Se sì, potete già farvi un'idea di cosa significhi gioco di ruolo dal vivo, ossia, vivere come se si fosse uno dei personaggi del libro, comportarsi, parlare, giocare come si fosse veramente in un'epoca medioevale con molto fantasy dentro (magia, mostri, draghi ecc.), ovviamente questo non è l'unico esempio che si possa portare, specialmente in questi ultimi anni il fantasy ha ripreso piede in tutto il mondo, dai film ai videogiochi, portando nuova linfa vitale anche al gioco di ruolo da tavolo, che praticamente esiste da sempre. Giocare di ruolo non significa però poter fare quello che si vuole, si ci deve attenere a delle regole comportamentali per non disturbare il gioco di tutti, pertanto basta ricordare questi cinque punti:

- 1. Il gioco di ruolo E' UN GIOCO, non è l'occasione per potersi vendicare di qualcuno, per sfogare i propri istinti animali sulla pelle degli altri o per farsi molto male.**
- 2. Il gioco è ambientato solitamente in un'epoca FANTASY, questo non significa che non si possano usare nomi in lingua straniera, ma sarebbe più adatto parlare in una lingua inerente all'ambientazione, evitando quindi di parlare in lingue straniere, o peggio ancora in lingue dialettali (a meno che non sia il volgare latino dell'epoca o sia giustificato dal bg).**
- 3. Sempre per il motivo 2 sarebbe un ottimo proposito, evitare accuratamente di indossare abiti firmati o comunque inadatti al gioco (Jeans, Scarpe da Tennis, ecc.).**
- 4. Per quanto riguarda le armi le armature, in pratica l'equipaggiamento del personaggio che si intende giocare, ricordando che è un gioco di ruolo dal VIVO, bisognerebbe utilizzare materiali il più possibile somiglianti alla realtà, ovviamente fatta esclusione per le armi che devono essere obbligatoriamente costruite in materiali inoffensivi.**
- 5. Ultimo punto è il problema degli incidenti, dato che possono sempre capitare, per quanto si possa fare attenzione, bisogna sempre giocare ricordando che, per il gioco non vale la pena rischiare qualche danno fisico, per questo motivo la responsabilità degli eventuali incidenti è sempre e solo della persona che li provoca, e non degli altri. A questo proposito oggetti ed animali saranno sempre responsabilità di chi li ha portati.**

Per tutti i giocatori minorenni che intendono partecipare ad uno di questi eventi è bene ottenere l'autorizzazione dei propri genitori o di chi ne fa le veci compilando la seguente:

Io sottoscritto _____ genitore di _____ sono a conoscenza che mio figlio/a parteciperà all'evento culturale di Gioco di Ruolo dal vivo che si terrà a _____ dal __ / __ / 20__ al __ / __ / 20__.

Con la presente sollevo da ogni responsabilità gli organizzatori dell'evento da qualsiasi incidente che mio figlio possa causare.

Data
__ / __ / 20__

Firma

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Creare un personaggio significa, inizialmente, trascrivere sulla scheda le caratteristiche fisiche del proprio personaggio, esse naturalmente devono essere reali, ma con qualche eccezione! Vale a dire che il personaggio non può essere più alto di quanto non si è veramente, ma può avere una capigliatura diversa dalla realtà utilizzando una parrucca! In pratica con gli accessori e i trucchi giusti e un po' di volontà si può creare un personaggio molto diverso dalla persona reale! In secondo luogo si deve stabilire la classe, ossia la "professione" del personaggio, ma questo verrà spiegato più avanti.

NOTA BENE:

Il giocatore parte con una disponibilità di 30 punti-personaggio (PP) da spendere per la creazione del proprio personaggio, è importante sapere che per accedere ad alcune classi si devono possedere certe abilità (prerequisiti). Mentre queste abilità hanno un costo variabile di PP le classi hanno un costo fisso, acquisire una classe di primo livello costa 10 PP.

I Punti restanti potranno essere conservati oppure spesi **ESCLUSIVAMENTE** per "personalizzare" il personaggio. Ogni personaggio ha 2 punti ferita di base.

DECIDERE IL NOME:

Può essere inventato o reale, si consiglia vivamente qualcosa di originale e di completo, ovviamente non si accetteranno nomi che possano urtare la sensibilità altrui (nomi di divinità, di profeti religiosi, ecc.)!

DECIDERE LA FAZIONE:

La fazione, o il Clan (come viene definita all'interno del gioco) è il gruppo di appartenenza del personaggio, se si vuole crearne una, è necessario che si soddisfino i requisiti di gioco (vedere la sezione "Clan").

ALTEZZA, PESO, COLORE DEGLI OCCHI & CAPELLI:

Come detto in precedenza queste sono le caratteristiche fisiche di chi interpreta il personaggio, se si vuole cambiare colore di occhi e capelli, esistono lenti a contatto colorate, tinture per capelli e parrucche.

SCEGLIERE LA RAZZA:

Qui si arriva ad un punto più complicato, scegliere una razza infatti presuppone che si abbiano delle caratteristiche fisiche sufficienti per rendersi credibili, (è abbastanza ovvio che se si è alti 1,50 e molto magri non si può certo fare un personaggio orco, o al contrario una persona alta e impostata non potrà mai giocare un elfo) bisogna ricordare che si sta parlando di gioco di ruolo dal vivo! La scelta di una razza inoltre prevede delle qualità speciali, ma anche delle limitazioni "razziali" nella scelta della classe.

Ecco la tabella completa delle razze di base, comprensiva di privilegi e limitazioni:

RAZZA	SPECIALI	LIMITAZIONI DI CLASSE
UMANO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
MEZZ'ELFO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
MEZZ'ORCO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
ELFO CHIARO	IMMUNE AL SONNO	BARBARO.
ELFO SCURO	IMMUNE AL SONNO	BARBARO.
NANO	+1 AI PUNTI FERITA DI BASE	RANGER, RANGER ESORCISTA, LADRO.
ORCO	+1 AI PUNTI FERITA DI BASE	LADRO, BARDO, MAGO.

Per maggiori informazioni vedere l'Appendice 1: Razze.

DEFINIRE L'ALLINEAMENTO:

L'allineamento, è l'insieme delle attitudini comportamentali del personaggio, ed è una sorta di traccia su cui basarsi per facilitare l'interpretazione del proprio personaggio; l'allineamento è semplicemente rappresentato dalla combinazione di due definizioni di comportamento, la prima definisce come il personaggio si pone nei confronti delle leggi e delle regole, mentre la seconda rappresenta la natura intrinseca, sia essa maligna o benigna, del personaggio stesso!

Ecco la tabella delle componenti dell'allineamento, accompagnati da una breve descrizione:

LEGALITA'	NATURA
<p>LEGALE</p> <p>Il personaggio cerca sempre di rispettare e far rispettare le leggi, siano esse giuste o sbagliate.</p>	<p>BUONO</p> <p>Il personaggio è fondamentalmente buono, generoso ed altruista, soprattutto verso i propri compagni.</p>
<p>NEUTRALE</p> <p>Il personaggio cerca il più delle volte di non infrangere le leggi, sempre che queste non ostacolino i suoi intenti, nel qual caso non esita ad ignorarle.</p>	<p>NEUTRALE</p> <p>Il personaggio non sembra sbilanciarsi troppo, talvolta può comportarsi in maniera egoista e deleteria verso gli altri, altre volte aiuta il prossimo.</p>
<p>CAOTICO</p> <p>Il personaggio si comporta come se non esistessero le regole, non perché si crede più furbo degli altri, ma semplicemente perché le regole limitano la sua libertà.</p>	<p>MALVAGIO</p> <p>Il personaggio gode esclusivamente dei propri istinti, non condivide le proprie gioie e preferisce scaricare i dolori della vita sulla pelle degli altri.</p>

CLASSE DEL PERSONAGGIO

A PROPOSITO DELLE CLASSI

Ogni personaggio privo di classe, possiede delle caratteristiche che lo rendono giocabile; possiede 2 PF, può acquistare qualsiasi abilità che non abbia prerequisiti di classe, e può utilizzare armi ad una mano o in asta, armi da distanza e scudi. Di contro, non avere una classe vieta al personaggio di acquistare talenti, o acquisire capacità speciali! Scegliere una classe può sembrare complicato, ma basta andare per gradi; è comunque di fondamentale importanza decidere innanzitutto la tipologia della classe principale, ossia l'attitudine di gioco del personaggio!

- **Combattente**

Lo splendore delle armature, il luccicare delle lame intinte di sangue, potere, onore e vittoria; tutto ciò che un combattente vuole è combattere, spinto da una sua convinzione, dai suoi ideali, qualunque siano le motivazioni, il combattente è colui che scende sul campo di battaglia, ma combatte in diversi modi, è questo che li differenzia!

- **Vagabondo**

Viaggiare, spostarsi di città in città, ignorando gli usi e i costumi, e molto spesso anche le leggi locali, guadagnandosi da vivere grazie alle abilità sviluppate sulla strada, questa è la vita di un vagabondo, uno spirito libero dalle catene imposte dalla società, affronta le difficoltà di tutti i giorni con l'astuzia, con l'inganno e molto spesso con furtività!

- **Persona di cultura**

Vecchi libri polverosi, ricchi di scritti arcani, magici o divini, antiche pergamene druidiche, rituali, formule, in una sola parola: la conoscenza, potere che viene tramandato da generazione in generazione; sia se acquisito tramite lo studio di formule arcane, o attraverso la vera fede, la preghiera, o allo studio e la fusione con la natura; esso è l'unica cosa che spinge questi personaggi a lottare per sopravvivere e migliorare le proprie capacità!

LE CLASSI COMBATTENTI:

Le classi di combattimento hanno accesso ad ogni tipo di armi, armature e scudi, (ad esclusione del Monaco) tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista "Talent da Combattimento" (vedere la sezione "Talent").

• GUERRIERO

Può essere un campione, uno spadaccino, un soldato, un lottatore, ma la sua vita è in tutti i casi legata alla sua abilità di maneggiare le armi e alle capacità tattiche di cui dispone. Questa classe combattente è adatta a chi combatte per migliorare costantemente le proprie capacità.

Prerequisiti: Nessuno

Livello	
1	+1 Talento
2	+1 Talento
3	+2 PF
4	+1 Talento
5	+1 Talento
6	+2 PF
7	+1 Talento
8	+1 Talento
9	+2 PF
10	+1 Talento

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talent: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3° il 6° ed il 9°) il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talent di combattimento".

• BARBARO

E' un guerriero, ma che si avvale più della forza che della tecnica, in battaglia è in grado di perdere coscienza di sé e cadere in uno stato "animale" denominato "Furia", di origine barbarica questa classe combattente si è diffusa tanto da divenire, in alcuni casi, una scelta consapevole compiuta dal guerriero durante l'addestramento, ed è particolarmente adatta a chi combatte per il gusto di farlo.

Prerequisiti: Non può essere multiclassato con classi di Cultura.

Livello	
1	Furia
2	Furia Prolungata (+5 sec)
3	+2 PF , +1 Talento
4	Furia Aggiuntiva (2) , Furia Prolungata (+10 sec)
5	Furia Possente
6	+2 PF , +1 Talento , Furia Prolungata (+15 sec)
7	Furia Aggiuntiva (3) , Rimanere Cosciente
8	Furia Prolungata (+20 sec)
9	+2 PF , +1 Talento , Furia Distruttiva
10	Furia Aggiuntiva (4) , Furia Prolungata (+25 sec)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talent: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talent di combattimento".

Capacità speciali:

Furia: Al primo livello il Barbaro può cadere in Furia, una volta al giorno, come spiegato nell'omonima abilità.

N.B. L'abilità Furia e questa capacità non sono cumulabili fra loro, è quindi superfluo e inutile acquistare l'abilità Furia.

Furia Prolungata: Ad ogni livello pari del Barbaro (2°, 4°, 6°, 8° e 10°) la durata della "Furia" aumenta di 5 sec.

Furia Aggiuntiva: Al 4° al 7° e 10° livello il numero di volte al giorno in cui si può usare "Furia" aumenta di uno.

Furia Possente: Al 5° livello quando il personaggio entra in Furia causa danni doppi ("double") quando colpisce.

Rimanere Cosciente: Al 7° livello il Barbaro, esaurita la furia, rimane cosciente a 1Pf.

Furia Distruttiva: Al 9° livello quando il personaggio entra in Furia causa danni critici ("crash") quando colpisce.

• **RANGER**

Il ranger è un cacciatore, un guardaboschi, abile nell'uso delle armi quanto nella sopravvivenza. Spesso protegge e guida i viaggiatori che si perdono nelle foreste, punendo coloro che non le rispettano. E' adatta a chi combatte spinto dall'amore e la comprensione per la natura.

Prerequisiti: Nessuno

Livello	
1	Nemico Prescelto
2	Seguire Tracce , +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
3	+2 PF , +1 Talento , Individuazione delle Trappole Naturali
4	“Double” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
5	+5 Mimetizzazione
6	+2 PF , +1 Talento , +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
7	“Crash” (Vs Nemico Prescelto)
8	+1 Slide (Vs Nemico Prescelto),+3Armatura Naturale
9	+2 PF , +1 Talento ,+3 Intralciare
10	“Fatal” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Nemico Prescelto: Al primo livello il personaggio deve scegliere la razza del proprio nemico prescelto (vedi tabella). Se nelle vicinanze del ranger vi è la presenza di un essere di quella razza, può individuarlo con una certa precisione e seguirne le tracce come se possedesse la capacità “Seguire Tracce”, inoltre con l'avanzare dei livelli il ranger impara capacità particolari da poter utilizzare esclusivamente contro il suo nemico, acquisendo: Slide, Double, Crash e Fatal. N.B. Per i dettagli della capacità “Slide” vedere l'omonima capacità nella lista “Talenti di Combattimento”.

Seguire Tracce: Al secondo livello il personaggio è in grado di ‘leggere’ le tracce lasciate dal passaggio delle creature.

Individuazione delle trappole: Al terzo livello il personaggio sente la presenza di trappole naturali (buche, corde ecc.).

Mimetizzazione: Al quinto livello il personaggio è in grado di sparire (finché resta immobile) nella natura circostante.

Intralciare: Al nono livello il personaggio è in grado di farsi aiutare dalla natura circostante, fronde d'alberi, radici ecc. si muovono a sua volontà paralizzando una creatura; tre volte al giorno usufruisce della chiamata “Natural Paralyze”.

Armatura Naturale: Aggiunge 6Pf al totale dei Pf del personaggio per un giorno.

Segue la tabella da cui effettuare la scelta della razza del nemico prescelto del ranger:

Razza del Nemico	Esempi di creatura della razza scelta.
Bestie (anche Magiche)	Lizard-man, Mezzo-Drago,Rakshasa
Mutaforma	Licantropo , Gargoyle, Doppelganger
Globinoidi	Goblin , Orchi , Troll, Hobgoblin

• **RANGER ESORCISTA**

Il Ranger Esorcista è un cacciatore di creature sovranaturali, abile nell'uso delle armi e di alcune arti magiche.

Protegge le persone che hanno un problema con creature "fuori dal comune" tramite le sue conoscenze nel campo dell'esorcismo e nell'utilizzo di sigilli ed attrezzature, magiche e non, da utilizzare per rinchiudere o distruggere le creature sovranaturali. E' adatta a chi combatte spinto da sete di conoscenza verso creature ultraterrene.

Prerequisiti: Cultura base

Livello	
1	Nemico Prescelto,sigillo liv 1,esorcizzare liv 1
2	Seguire Tracce , +1 Slide (Vs Nemico Prescelto) ,sigillo liv 2,esorcizzare liv 2
3	+2 PF , +1 Talento , Individuazione delle Trappole Naturali, sigillo liv 3,esorcizzare liv 3
4	“Double” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto) ,sigillo liv 4,esorcizzare liv 4
5	+5Mimetizzazione,sigillo liv 5,esorcizzare liv 5
6	+2 PF , +1 Talento , +1 Slide (Vs Nemico Prescelto) ,sigillo liv 6,esorcizzare liv 6
7	+3 furia(15 sec verso il nemico prescelto) ,sigillo liv 7,esorcizzare liv 7
8	+1 Slide (Vs Nemico Prescelto),+3Armatura Naturale,sigillo liv 8,esorcizzare liv 8
9	+2 PF , +1 Talento ,+3 Intralciare,sigillo liv 9,esorcizzare liv 9
10	+1 esorcizzare definitivo(Vs nemico prescelto),+1 slide(Vs nemico prescelto),sigillo liv 10

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di combattimento".

Capacità speciali:

Nemico Prescelto: Al primo livello il personaggio deve scegliere la razza del proprio nemico prescelto (vedi tabella). Se nelle vicinanze del ranger vi è la presenza di un essere di quella razza, può individuarlo con una certa precisione e seguirne le tracce come se possedesse la capacità "Seguire Tracce", inoltre con l'avanzare dei livelli il ranger impara capacità particolari da poter utilizzare esclusivamente contro il suo nemico prescelto.

N.B. Per i dettagli della capacità "Slide" vedere l'omonima capacità nella lista "Talenti di Combattimento".

Seguire Tracce: Al secondo livello il personaggio è in grado di 'leggere' le tracce lasciate dal passaggio delle creature.

Individuazione delle trappole: Al terzo livello il personaggio sente la presenza di trappole naturali (buche, corde ecc.).

Mimetizzazione: Al quinto livello il personaggio è in grado di sparire (finché resta immobile) nella natura circostante.

Sigillo: l'abilità sigillo permette di paralizzare un nemico prescelto; il sigillo rimane attivo fin quando resta il contatto fisico tra la creatura e il ranger.

Esorcizzare: l'esorcizzare permette al ranger di rimandare la creatura nel suo piano di appartenenza (ammesso che ne esista uno) o di distruggere il nemico prescelto, quando si usa questa abilità bisogna gridare "ESORCIZZARE" seguito dal livello del ranger.

Esorcizzare definitivo: Il ranger diventa capace di rimandare la creatura nel suo piano di appartenenza o di distruggerla definitivamente, cioè essa non può più essere evocata sul piano terreno.

Armatura Naturale: Aggiunge 6Pf al totale dei Pf del personaggio per un giorno.

NB:

Tutte queste abilità funzionano per mostri di 3 livelli superiori a quello del ranger, per quanto riguarda il sigillo deve essere fatto su foglietti di carta, possono essere applicati sulla creatura e tenuti a contatto dal ranger stesso. Le cariche giornaliere sono 6 più una per livello (escluso il primo). Per l'esorcismo il giocatore deve munirsi di un oggetto che ne amplifichi i poteri, in mancanza di foglietti o dell'oggetto in questione non si potrà usare l'abilità anche se vi sono ancora cariche disponibili.

Segue la tabella da cui effettuare la scelta della razza del nemico prescelto del ranger:

Razza del Nemico	Esempi di creatura della razza scelta.
Elementali (o Esterni)	Elementali naturali , Djinni, ombre
Non Morti	Zombie , Vampiri, fantasmi, Ghoul
Demoni	Diavoli, Demoni, immondi
Angeli	Angeli, Serafini, Arcangeli

• **PALADINO**

Il paladino è un guerriero puro e coraggioso, uno specchio di virtù. Come gli altri guerrieri, è pratico delle battaglie, tuttavia egli combatte nel nome del suo dio, perseguendo ideali di giustizia, onestà, carità e cavalleria. Questa classe di combattenti è quella che meglio incarna il concetto di eroe del bene.

Prerequisiti: Buono

Livello	
1	+5 Percezione del Male , +1 Imposizione delle mani (Liv.X2)
2	Coraggio , Benedire 5 volte al giorno
3	+2 PF , +1 Talento , +1 Imposizione delle mani , Scacciare Liv1
4	Punire il Male , Scacciare Liv2
5	+1 Imposizione delle mani , Scacciare Liv3
6	+2 PF , +1 Talento , Scacciare Liv4
7	+1 Imposizione delle mani , Punire il Male 2 , Scacciare Liv.5 / Distruggere Liv.1
8	Aura di supremazia , Scacciare 6 / Distruggere 2
9	+2 PF , +1 Talento , +1 Imposizione delle mani , Scacciare 7 / Distruggere 3
10	Colonna di Luce , Scacciare 8 / Distruggere 4

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di combattimento".

Capacità speciali:

Percezione del Male: Al primo livello il personaggio riesce distintamente a percepire la presenza di aere malvagie.

Imposizione delle mani: Al primo livello e ad ogni livello dispari del Paladino (3°, 5°, 7°, 9°) il personaggio può curare a contatto, fino al doppio del proprio livello in punti ferita, anche sé stesso, come abilità istantanea.

Coraggio: Al secondo livello, il personaggio beneficia degli effetti dell'abilità Coraggio come se l'avesse acquistata.

Benedire: Al secondo livello il personaggio può benedire 5 volte al giorno sé stesso o un soggetto a sua scelta, la benedizione dura un'ora e protegge il soggetto dal male: i non-morti non possono avvicinarsi al soggetto benedetto "REPELL".

Scacciare: Al terzo livello il paladino diviene un tramite di energia positiva, scacciando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello dello scacciare) un non-morto scacciato è impaurito dal paladino, e non può attaccarlo "REPELL/ UNABLE" seguito dal livello del paladino.

Punire: Al quarto livello il paladino è in grado di permeare l'arma che impugna di energia positiva, infliggendo un danno superiore (Double per l'esattezza) ai non-morti, al settimo livello la capacità di punire del paladino migliora, aggiungendo una sacralità alla propria arma, rendendola in grado di colpire qualsiasi non-morto (Lumos).

N.B. Le due capacità funzionano solo sui non-morti, e sono cumulabili (può quindi chiamare Double-Lumos).

Scacciare / Distruggere: Al settimo livello il paladino oltre a migliorare la capacità di scacciare i non-morti, può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

Aura di supremazia: All'ottavo livello il paladino guadagna un'Aura divina che lo protegge dagli effetti di morte, di paralisi e di paura tipiche dei non-morti. (immunità a: Death, Fatal, Paralyze e Fear lanciate dai non-morti).

Colonna di Luce: Al decimo livello il paladino può, una volta al giorno, effettuare una preghiera inginocchiato, invocando una colonna di energia positiva che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sul paladino (che non subisce alcun danno) sui non-morti l'effetto è raddoppiato (50 danni anziché 25).

• Guardia Nera

La guardia nera è, solitamente, un ex paladino che, a causa di un pesante shock che sconvolge i suoi principi, decide di cambiare strada intraprendendo quella del male. Può anche essere un cavaliere addestrato dalla chiesa di una divinità malvagia.

Prerequisiti: Malvagio.

Livello	
1	+5 Percezione del Bene , +1 Imposizione delle mani (Liv.X2)
2	Coraggio , Maledire 5 volte al giorno
3	+2 PF , +1 Talento , +1 Imposizione delle mani , Comando Liv1
4	Punire il Bene , comando Liv2
5	+1 Imposizione delle mani , Comando Liv3
6	+2 PF , +1 Talento , Comando Liv4
7	+1 Imposizione delle mani , Punire il Bene 2 , Comando Liv.5 / Distruggere Liv.1
8	Aura di supremazia , Comando 6 / Distruggere 2
9	+2 PF , +1 Talento , +1 Imposizione delle mani , Comando 7 / Distruggere 3
10	Colonna di tenebre, Comando 8 / Distruggere 4

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di combattimento".

Capacità speciali:

Percezione del Bene: Al primo livello il personaggio riesce distintamente a percepire la presenza di aure buone.

Imposizione delle mani: Al primo livello e ad ogni livello dispari del Paladino (3°, 5°, 7°, 9°) il personaggio può curare a contatto, fino al doppio del proprio livello in punti ferita, anche a sé stesso, come abilità istantanea.

Coraggio: Al secondo livello, il personaggio beneficia degli effetti dell'abilità Coraggio come se l'avesse acquistata.

Maledire: Al secondo livello il personaggio può maledire 5 volte al giorno un soggetto, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10metri (attira solo le creature del proprio livello, per una migliore gestione comunicare ad un arbitro il soggetto maledetto).

Comando: Al terzo livello il paladino diviene un tramite di energia negativa, comandando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del comandare) un non-morto comandato obbedisce alla guardia nera, e non può attaccarlo se non richiesto. Bisogna quindi gridare "Comando" seguito dal livello.

NB. Questa abilità ha bisogno che la guardia nera sia concentrata solo sul non morto che sta controllando, questo vuol dire che non potrà combattere con qualcos'altro, ad esempio.

Punire: Al quarto livello la guardia nera è in grado di permeare l'arma che impugna di energia negativa, infliggendo un danno superiore (Double per l'esattezza) ai non-morti, al settimo livello la capacità di punire della guardia nera migliora, aggiungendo una sacralità alla propria arma, rendendola in grado di colpire qualsiasi non-morto (Nox).

N.B. Le due capacità funzionano solo sui non-morti, e sono cumulabili (può quindi chiamare Double-Nox).

Comando / Distruggere: Al settimo livello il paladino oltre a migliorare la capacità di comandare i non-morti , può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

Aura di supremazia: All'ottavo livello il paladino guadagna un'Aura divina che lo protegge dagli effetti di morte, di paralisi e di paura tipiche dei non-morti. (immunità a: Death, Fatal, Paralyze e Fear lanciate dai non-morti).

Colonna di Tenebre: Al decimo livello il paladino può, una volta al giorno, effettuare una preghiera inginocchiato, invocando una colonna di energia negativa che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sul paladino (che non subisce alcun danno) sui non-morti l'effetto è di guarigione di 50 punti ferita.

- **MONACO**

I monaci sono guerrieri che puntano al raggiungimento della perfezione interiore e della perfezione corporea tramite la vita contemplativa e l'azione, proprio per questo motivo sono estremamente abili nel combattimento senza armi né armatura. E' una classe che predilige il combattimento "riflessivo" e motivato, piuttosto che quello semplice e diretto. Prerequisiti: Allineamento Legale, non può utilizzare armi diverse da quelle esotiche né utilizzare armature o scudi. Può essere acquistata solo come prima classe.

Livello	
1	Combattere Senz'Armi
2	Devviare Proiettili
3	+2 PF , +1 Talento , Bloccare armi a mani nude,+1 slide
4	Purezza del Corpo , +1 Colpo Stordente
5	Integrità del Corpo
6	+2 PF , +1 Talento , +1 Colpo Stordente
7	Colpo Ki
8	+1 Colpo Stordente , Anima Adamantina,+1 slide
9	+2 PF , +1 Talento , Braccia Adamantine
10	+1 Colpo Stordente , Perfezione Interiore (Resistenza alle armi normali),+1slide

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di combattimento".

Capacità speciali:

Combattere Senz'Armi: Al primo livello il monaco può usare le braccia per devviare gli attacchi e per colpire. N.B. Vedere alla voce "Combattimento Senz'Armi" della sezione "Combattimento".

Devviare Proiettili: Al secondo livello il monaco può usare le braccia per devviare anche gli attacchi a distanza.

Bloccare armi a mani nude: Al terzo livello il monaco può usare le mani per bloccare le armi da mischia.

N.B. Vedere alla voce "Combattimento Senz'Armi" della sezione "Combattimento".

Purezza del Corpo: Al quarto livello il monaco intraprende il sentiero della Perfezione Interiore, acquisendo un fattore immunitario particolare che lo rende immune alle attuali malattie, siano esse normali o magiche.

Colpo Stordente: Al quarto livello e ad ogni successivo livello pari (6°, 8°, 10°) il monaco può eseguire un particolare colpo "Natural Sleep", che fa perdere i sensi del bersaglio (se il soggetto non ne è immune, come alcuni non morti, è possiede una costituzione normale. Questo vuol dire che gli elfi non ne sono immuni).

Integrità del Corpo: Al quinto livello il monaco migliora le sue capacità metaboliche divenendo immune persino ai comuni veleni, siano essi alchemici o magici (i veleni di liv 1 e 2).

Colpo Ki: Al settimo livello il monaco migliora anche le sue capacità offensive, quando Combatte Senz'Armi i suoi colpi infliggono un danno migliorato (Double).

Anima Adamantina: All'ottavo livello il monaco intraprende anche spiritualmente il sentiero della Perfezione Interiore, acquisendo una coscienza di sé superiore, guadagna una resistenza ad alcuni incantesimi.

N.B. Ciò significa che all'ottavo sarà immune alle magie di 1° e 2°, e al decimo sarà immune alle magie di 1°, 2° e 3°.

Braccia Adamantine: Al nono livello il monaco migliora ulteriormente le sue capacità offensivo/difensive, le sue braccia acquisiscono una resistenza ed una forza senza pari, (contano come arma Enchanted), arrivando ad un passo dalla Perfezione Interiore.

Perfezione Interiore: Al decimo livello il monaco raggiunge finalmente uno status al di sopra di quello umano, il suo corpo rispecchia l'emblema della perfezione acquisendo l'immunità alle armi normali, inoltre diviene una creatura di tipo "Esterno Neutrale".

LE CLASSI VAGABONDE:

Le classi vagabonde hanno accesso ad armi ad una mano, armature leggere, medie e scudi; tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista “Talent da Strada” (vedere la sezione “Talent”).

• LADRO

Il ladro è un furfante abilissimo nel raggiungere i propri scopi, sia nel bene che nel male.

E' intelligente, abile e silenzioso, non ama il combattimento faccia a faccia, e predilige l'assassinio come metodo per sbarazzarsi di chi rappresenta un ostacolo ai suoi piani.

Prerequisiti: Non legale

Livello	
1	Scassinare Liv.1, Svuotare tasche
2	+1 Slide , Individuare / Disattivare Trappole
3	+1 PF , +1 Talento ,+5 Mimetizzazione
4	+1 Slide , Scassinare Liv.2
5	Attacco Furtivo (“Double Through”)
6	+1 PF , +1 Talento , +1 Slide
7	Attacco Furtivo (“Fatal Through”)
8	+1 Slide , Scassinare Liv.3
9	+1 PF , +1 Talento , Utilizzare veleni (li riconosce e li usa efficacemente)
10	+1 Slide , Attacco Furtivo (Anche con attacchi portati a distanza)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talent: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talent da Strada”.

Capacità speciali:

Scassinare: Al primo livello il ladro può (usando degli appositi attrezzi) scassinare le serrature scadenti (Livello 1), questa capacità migliora con il livello scassinando serrature normali (al 4° Liv.) e straordinarie (all' 8° Liv.). Il successo di questa azione viene determinato dall'arbitro presente che indicherà al ladro se è riuscito nell'impresa o no.

Svuotare Tasche: Al primo livello il ladro può cercare di derubare passanti o creature, si avvicinerà al soggetto e toccherà (per non meno di dieci secondi) un oggetto visibile (come collane, bracciali, ecc...) o qualcosa dalle tasche o borse (mettendo le mani dentro la borsa, nel caso di scarselle, zaini, ecc... o sulla tasca).

Slide: Al secondo livello e ad ogni successivo livello pari (al 4°, al 6°, al 8° e al 10°) il ladro acquisisce la capacità sovranaturale di spostarsi ulteriormente, nel caso di una schivata mancata; ogni volta che il ladro viene attaccato in mischia e, provando a schivare l'attacco, viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata Slide, per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato.

Individuare / Disattivare Trappole: Al secondo livello il ladro può esaminare qualsiasi meccanismo o superficie (sia essa naturale o artificiale), per accertarsi della presenza di trappole (ma non di comprenderne il tipo), in aggiunta può tentare (usando la sua capacità di scassinare) di disattivare il meccanismo che fa scattare la trappola, il tentativo va dichiarato ad un Narratore o un Arbitro di gioco, il quale provvederà a confrontare il livello della trappola con il livello della capacità “Scassinare” del ladro, non viene però dichiarato l'eventuale successo o fallimento del ladro, che (se vuole) deve provvedere ad accertarsi di persona dell'esito del suo lavoro.

Mimetizzazione: Al terzo livello il ladro è in grado di confondersi con l'ambiente circostante, fintanto che resta perfettamente immobile e in una zona poco visibile (nell'oscurità, in mezzo alla vegetazione, ecc.) diventa invisibile a qualsiasi creatura dalla vista normale (creature che non usano la vista per percepire le presenze, lo localizzano).

Attacco Furtivo: Al quinto livello il ladro guadagna la capacità di sorprendere i nemici con attacchi più efficaci del normale, quando il ladro attacca in mischia un nemico umanoide (non immune a questa capacità) alle spalle il colpo infligge un danno doppio (Double), ignorando qualsiasi fattore di protezione (anche se magica) che il bersaglio possa indossare (Through); questa capacità inoltre migliora col livello, al settimo infatti il danno che il ladro infligge diventa di tipo fatale (Fatal Through) portando il bersaglio a -1 Pf, (questa chiamata si sostituisce alla precedente, non sono cumulabili fra loro); infine al decimo la precisione del ladro, con questa capacità, migliora al punto di riuscire in un attacco del genere anche ad una certa distanza (non più di 10 metri) con armi da distanza perforanti.

Utilizzare veleni: Al nono livello il ladro si specializza nell'uso dei veleni, comprendendo quella branca dell'alchimia che gli permette di riconoscerli e distinguerli fra loro, e di usarli in maniera efficace per ottenere i risultati desiderati, come stordire o far svenire un soggetto anche con un veleno che normalmente risulterebbe mortale.

Livello dello Scassinare	Esempio di una serratura scassinabile
Scassinare Liv. 1	Serratura di una porta da contadino. Serratura di una cassa di legno.
Scassinare Liv. 2	Serratura di una porta cittadina. Serratura di un portagioie comune.
Scassinare Liv. 3	Serratura di una porta di sicurezza. Serrature di un forziere comune.

• **BARDO**

E' un musicista di talento, una miniera ambulante di pettegolezzi, leggende e racconti, talvolta anche veri. E' il vagabondo per eccellenza, che per guadagnarsi da vivere impara un po' di tutto senza eccellere in niente, solitamente sfrutta il combattimento altrui piuttosto che agire in prima persona, e per raggiungere i propri scopi usa sempre le sue capacità "diplomatiche".

Prerequisiti: Deve possedere e saper suonare uno strumento musicale a percussione o a corda. Allineamento non legale.

Livello	
1	+1 Esecuzione Artistica , Accesso alle Esecuzioni di Livello 1°
2	+1 Esecuzione Artistica , Accesso alle Esecuzioni di Livello 2°
3	+1 PF , +1 Talento, +1 Esecuzione Artistica
4	+1 Esecuzione Artistica , Accesso alle Esecuzioni di Livello 3°
5	+1 Esecuzione Artistica
6	+1 PF , +1 Talento, +1 Esecuzione Artistica
7	+1 Esecuzione Artistica , Accesso alle Esecuzioni di Livello 4°
8	+1 Esecuzione Artistica
9	+1 PF , +1 Talento , +1 Esecuzione Artistica
10	+1 Esecuzione Artistica , Accesso alle Esecuzioni di Livello 5°

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti da Strada".

Capacità speciali:

Esecuzione Artistica: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3°, 6° e 9°) il bardo può scegliere una delle Esecuzioni Artistiche di un qualsiasi livello a cui ha accesso (vedi tabella), esso viene associato ad un brano musicale appropriato che viene stabilito da un Narratore in collaborazione col bardo e trascritto in una tabella personale. Per attivare l'effetto di un'Esecuzione Artistica, basta suonare il brano ad esso associato e o cantare o danzare, fintanto il brano viene eseguito, gli effetti dell'Esecuzione Artistica rimangono attivi a tutti i soggetti specificati nell'Effetto in un'area di dieci metri circa. I bardi, le creature prive di intelligenza, e le creature immuni agli effetti mentali, sono tutte immuni alle Esecuzioni Artistiche del bardo, tutte le altre creature (comprese quelle prive di udito) ne subiscono gli effetti.

N.B. Le creature possono essere immuni a specifici effetti delle Esecuzioni, un elfo ad esempio, non è immune alle Esecuzioni del bardo ma è immune all'Esecuzione Artistica "Sonno" perché effettivamente immune al sonno.

Accesso alle Esecuzioni: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3°, 6° e 9°) il bardo ha accesso ad un nuovo Livello di Esecuzioni Artistiche da cui poter scegliere per associargli un brano.

Liv.	Esecuzioni	Effetto	Esecuzioni	Effetto
1°	Amicizia	Tutti i soggetti nell'area non possono attaccare il bardo.	Coraggio	Tutti gli alleati nell'area sono sotto l'effetto dell'abilità Ispirare Coraggio.
2°	Rivelazione	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Rivela Menzogne.	Sonno	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Sonno.
3°	Terrore	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Terrore.	Ballo	Tutti i soggetti nell'area sono costretti a ballare una danza irresistibile.
4°	Paralisi	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Blocca persone.	Furia	Tutti gli alleati nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Innesca Furia.
5°	Dolore	Tutti i soggetti nell'area subiscono gli effetti: "Mass Strike-Down" e "Mass Pain".	Cura	Tutti gli alleati nell'area vengono stabilizzati e rigenerano 1Pf al minuto.

LE CLASSI DI CULTURA:

Le classi di cultura hanno accesso soltanto ad armi a una mano ed armature leggere e scudi, (ad esclusione del Chierico che scelga come dominio “Guerra”, che ha accesso alle armi e alle armature come se fosse un guerriero) tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista “Talent di Metamagia” (vedere la sezione “Talent”).

• CHIERICO

Il chierico è un sacerdote che nel nome del suo dio si cura delle necessità spirituali della propria comunità, diffondendo il proprio credo anche al di fuori di essa, è allo stesso tempo un protettore, un guaritore, ma che all’occorrenza sa usare le maniere “forti” per punire gli infedeli.

Prerequisiti: Seguire i precetti della propria Divinità (vedere la sezione “Divinità”). Cultura base.

Livello	
1	N° Punti Fede : 3 , Incantesimi Divini 1°Liv.
2	N° Punti Fede : 6 , Scacciare Liv1
3	N° Punti Fede : 9 , Incantesimi Divini 2°Liv. , Scacciare Liv2
4	N° Punti Fede : 12 , +1 Talento , Scacciare Liv3 +1Pf
5	N° Punti Fede : 15 , Incantesimi Divini 3°Liv. , Scacciare Liv4
6	N° Punti Fede : 18 , Scacciare Liv5 / Distruggere Liv.1
7	N° Punti Fede : 21 , Incantesimi Divini 4°Liv. , Scacciare Liv6 / Distruggere Liv.2
8	N° Punti Fede : 24 , +1 Talento , Scacciare Liv7 / Distruggere Liv.3 +1Pf
9	N° Punti Fede : 27 , Incantesimi Divini 5°Liv. , Scacciare Liv8 / Distruggere Liv.4
10	N° Punti Fede : 30 , Scacciare Liv9 / Distruggere Liv.5, +1Pf, +1 Talento

Al primo livello il chierico sceglie due domini dalla tabella della sua divinità.

PF: 4° 8° e 10° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talent: Al 4° 8° e 10° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talent di Metamagia”.

Capacità speciali:

Punti Fede: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Fede alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Fede; questi punti vengono utilizzati per il lancio degli incantesimi del chierico, il costo in Punti di ogni incantesimo è pari al livello dell’incantesimo stesso e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Fede, indicate nella sezione “Recupero”.

Incantesimi Divini: Al primo livello e ad ogni successivo livello dispari (3°, 5°, 7° e 9°) il chierico acquisisce un nuovo livello di incantesimi divini, guadagna automaticamente la conoscenza degli incantesimi di quel livello che la sua Divinità gli concede (in base ai due domini scelti). Nel caso in cui un chierico offenda in qualche modo la sua stessa Divinità potrà ugualmente salire di livello, ma la Divinità in questione potrebbe decidere di non concedergli più alcun potere.

Scacciare: Al secondo livello il chierico diviene un tramite di energia positiva, scacciando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello dello Scacciare) un non-morto scacciato è impaurito dal chierico, non può attaccarlo “REPELL” seguito dal livello del chierico.

Scacciare / Distruggere: Al sesto livello il chierico oltre a migliorare la capacità di scacciare i non-morti, può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

• MAGO

Lo studioso per eccellenza, egli è divenuto col tempo e lo studio, abilissimo nel plasmare le energie magiche che circondano il mondo, per utilizzarle sotto forma di incantesimi.

Ciò che spinge i maghi allo studio e all’avventura è la ricerca di poteri sempre nuovi e superiori.

Prerequisiti: Cultura Completa. Non può lanciare incantesimi in armatura e deve avere almeno una mano libera. Può essere presa solo come prima classe. Per lanciare un incantesimo deve avere un oggetto magico che funge da catalizzatore. Quando lancia un incantesimo deve scandire bene le parole dello stesso. Deve avere un personale libro degli incantesimi o non potrà rimeditarli.

NB: Per acquisire nuovi incantesimi deve necessariamente trovare la pergamena di un nuovo incantesimo o deve insegnarglielo un altro mago e deve trascriverlo sul suo personale libro degli incantesimi.

Livello	
1	N° Punti Magia : 4 , Incantesimi Arcani 1°Liv.
2	N° Punti Magia : 8 , Incantesimi Arcani 2°Liv.
3	N° Punti Magia : 12 , +1 Talento
4	N° Punti Magia: 16, Incantesimi Arcani 3°Liv., +1Pf
5	N° Punti Magia : 20
6	N° Punti Magia : 24 , +1 Talento , Incantesimi Arcani 4°Liv.
7	N° Punti Magia : 28
8	N° Punti Magia : 32, +1Pf
9	N° Punti Magia : 36 , +1 Talento , Incantesimi Arcani 5°Liv.
10	N° Punti Magia : 40

PF: 4° e 8° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Capacità speciali:

Punti Magia: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Magia alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di quaranta Punti Magia; questi punti vengono utilizzati per il lancio degli incantesimi del mago, il costo in Punti di ogni incantesimo è pari al livello dell'incantesimo stesso e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Magia, indicate nella sezione “Recupero”.

Incantesimi Arcani: Al primo livello e ad ogni successivo livello pari (2°,4°, 6° e 8°) il mago acquisisce la facoltà di lancio su un nuovo livello di incantesimi arcani, potrà quindi copiare sul proprio libro e lanciare, tutti gli incantesimi di quel livello in cui si imbatte, siano essi trovati sotto forma di pergamena, siano essi copiati da un altro libro di magia.

N.B. Al primo e solo al primo livello di creazione il mago sceglie un massimo di tre incantesimi dalla lista degli incantesimi di primo livello e li trascrive sul suo libro degli incantesimi; il livello successivo NON dà diritto a trascrivere nuovi incantesimi, a meno che il mago in questione non trovi una fonte da cui trascrivere nuovi incantesimi.

• **DRUIDO**

Il druido è tutt'uno con la natura, perfettamente a proprio agio nei luoghi selvaggi, tanto da assimilarsi ad essi, così come fa la natura egli si prodiga per proteggere l'equilibrio naturale delle cose, alle volte anche imponendosi con la forza, ma senza danneggiare madre natura.

Prerequisiti: Allineamento Neutrale (in una qualsiasi combinazione), Tatuaggio di affinità con gli Spiriti, cultura base.

Livello	
1	N° Punti Manifestazione : 3 , Manifestazioni Spirituali 1°Liv.
2	N° Punti Manifestazione : 6
3	N° Punti Manifestazione : 9 , Manifestazioni Spirituali 2°Liv.
4	N° Punti Manifestazione : 12 , +1 Talento, +1Pf
5	N° Punti Manifestazione : 15 , Manifestazioni Spirituali 3°Liv.,immunità a un elemento
6	N° Punti Manifestazione : 18
7	N° Punti Manifestazione : 21 , Manifestazioni Spirituali 4°Liv.+5forma arborea
8	N° Punti Manifestazione : 24 , +1 Talento, +1Pf
9	N° Punti Manifestazione : 27 , Manifestazioni Spirituali 5°Liv.
10	N° Punti Manifestazione : 30,immunità a un elemento

PF: 4° e 8° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 4° e 8° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Capacità speciali:

Punti Manifestazione: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Manifestazione alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Manifestazione; questi punti vengono utilizzati per richiamare gli Spiriti, il costo in Punti di ogni Manifestazione è pari al livello della Manifestazione stessa e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Manifestazione, indicate nella sezione “Recupero”.

Manifestazioni Spirituali: Al primo livello e ad ogni successivo livello dispari (3°,5°, 7° e 9°) i due Spiriti affini, con cui il druido si è legato tramite il tatuaggio, sono in grado di concedere un nuovo livello di manifestazioni, di cui il druido ha immediata facoltà di lancio.

Immunità a un elemento: Al 5° livello il druido è capace di immunizzarsi ad un elemento che sa controllare, al decimo diventa immune anche al secondo.

Forma arborea: tramite questa abilità il druido è capace di trasformarsi in una pianta, quindi di mimetizzarsi con la natura circostante.

RITUALISTA

Il ritualista è una sorta di sacerdote, che ha imparato a spiritualizzare le energie circostanti e convogliare questo potere attraverso di sé, tramite delle formule particolari e circoli, ed è in grado di evocare spiriti e generare protezioni, ma ogni potere ha un prezzo: si tratta dei pericoli che, manipolando forze del genere, incombono sul ritualista.

Prerequisiti:5° livello di una qualsiasi altra classe (tranne il barbaro), Alchimia base, Cultura Base

Livello	
1	Iniziato Rituale, N° Punti Rituale :4,+1 talento.
2	N° Punti Rituale : 8.
3	N° Punti Rituale : 12 , Creare Rituale minore.
4	N° Punti Rituale : 16, +1 talento.
5	N° Punti Rituale : 20 , Creare Rituale maggiore.

Capacità speciali:

Talenti: Al 1° e 4° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Punti Rituale: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Rituale alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Rituale; questi punti vengono utilizzati durante un rituale come alimentazione dello stesso, il costo in Punti Rituale di ogni Rituale è variabile, e condizionato al Rituale stesso, il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Rituale, indicate nella sezione “Recupero”.

Iniziato Rituale: Al primo livello il ritualista può partecipare ai rituali come se possedesse l’abilità “Partecipare ai Rituali” con l’eccezione che il ritualista utilizza i propri Punti Rituale (e soltanto quelli) al fine di calcolare quanta energia spirituale può fornire ad un Rituale.

Creare Rituale: Al terzo livello il ritualista diventa in grado di convogliare in un circolo rituale (forma e dimensioni sono variabili) le energie spirituali sue e degli eventuali Iniziati, al fine di generare degli effetti particolari, ogni ritualista crea i propri rituali, recitando un Sutra da lui stesso creato nella lingua che preferisce, ovviamente gli effetti sono proporzionali al costo del rituale, al Sutra recitato e al linguaggio usato, per creare un rituale si deve fare riferimento alla voce “Ritualismo” della sezione “La Magia”.

PERSONAGGI MULTICLASSE:

Un giocatore potrebbe accorgersi che un’unica classe non soddisfa le sue preferenze di gioco, per questo motivo vi è la possibilità di acquisire una classe “secondaria”, l’acquisto di una classe secondaria è però dettato da alcune limitazioni: innanzitutto si può acquisire una sola classe secondaria (vale a dire che non si può creare un personaggio con più di due classi, escludendo le classi di prestigio o la classe Ritualista), in secondo luogo, la classe secondaria deve necessariamente appartenere ad una tipologia diversa. Per quanto riguarda la classe Ritualista, può essere acquistata anche da personaggi con lo stesso tipo di classe.

CLASSI DI PRESTIGIO / ALTERNATIVE:

All’interno del manuale di gioco si è accennato alle classi di prestigio o alternative, queste classi particolari inizialmente designate per i PNG sono giocabili anche dai PG a condizione che si soddisfino gli eventuali prerequisiti della classe desiderata, queste non sono incluse in questo manuale, ma nel Manuale dei prestigii, per maggiori informazioni su queste classi quindi bisogna rivolgersi direttamente ad un Narratore o ad un Arbitro di gioco.

ABILITA' DEL PERSONAGGIO

Per acquisire le abilità è necessario spendere i PX, ad ogni abilità è associato un costo in PX, esso può essere anche multiplo nel caso di abilità che differiscono per il livello (Base/Completo/Eccezionale) questo vuol dire che, ad esempio, se si vuole acquisire alchimia base si devono spendere 10Px per farla diventare completa bisogna arrivare a un totale 20 quindi aggiungere 10Px a quelli precedentemente spesi.

N.B. Tutte le abilità possono essere acquistate soltanto una volta (tranne dove diversamente specificato).

- **Alchimia (10/20)**

A livello Base il personaggio, acquisisce le nozioni alchemiche di base che gli permettono di riconoscere pozioni, veleni ed erbe.

A livello Completo il personaggio è in grado di riprodurre (Acquistando con un costo in PX la ricetta del composto) le pozioni e i veleni che conosce.

Prerequisiti: Cultura Base per Alchimia Base, Cultura Completa per Alchimia Completa.

N.B. Maggiori dettagli sull'Alchimia, e sulla preparazione di pozioni e veleni sono reperibili nel compendio: Alchimia.

- **Coraggio (5)**

Una persona con quest'abilità ha lottato e vinto le proprie paure, ed è capace di resistere automaticamente a tutti gli effetti di Paura (Immunità al Fear).

Prerequisiti: Nessuno.

- **Cultura (5/10)**

A livello Base il personaggio è in grado di leggere, scrivere e contare solo nel linguaggio comune, e la sua cultura generale è paragonabile a quella elementare.

Acquisita a livello Completo permette di conoscere molte lingue attuali, inoltre il bagaglio culturale del personaggio è ovviamente più ricco e dettagliato e comprende l'ambientazione e le divinità reperibili nei compendi: Ambientazione e Divinità.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Furia (15)**

Questa abilità permette al personaggio di sfruttare la propria rabbia per potenziarsi durante un combattimento. Una sola volta al giorno e per non più di 15 secondi, il personaggio entra in uno stato di rabbia cieca urlando come un forsennato. In termini di gioco, il personaggio beneficia temporaneamente degli effetti dell'abilità Coraggio, e non necessita di tenere il conteggio dei propri punti ferita. Allo scadere dei 15 secondi, il personaggio cade al suolo stremato, con zero punti ferita (indipendentemente dal numero di colpi subiti), e necessita di cure o riposo.

N.B. In stato di Furia non è possibile utilizzare talenti, o abilità che richiedano tattica o concentrazione.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Ispirare Coraggio (10)**

Un personaggio con questa abilità è in grado tramite storie o discorsi militari della durata minima di cinque minuti circa, di donare temporaneamente gli effetti dell'abilità Coraggio al suo pubblico, per tutta la durata del prossimo scontro, purché questo avvenga entro 10 minuti dal completamento dell'operazione.

Prerequisiti: Coraggio.

- **Lavorare il cuoio e la pelle (5)**

Questa abilità permette, possedendo i materiali e gli attrezzi adatti, di riparare o creare oggetti in cuoio o pelle.

Nel caso in cui questa Abilità venga utilizzata per riparare armature di cuoio, bisognerà spendere 10 minuti per ogni punto armatura da riparare, (arrotondato per eccesso) nel caso di altri oggetti, bisognerà far riferimento ad un Narratore.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Lavorare metalli (10)**

Questa abilità permette, possedendo i materiali e gli attrezzi adatti, di riparare o creare oggetti in metallo.

Nel caso in cui questa Abilità venga utilizzata per riparare armature di metallo, bisognerà spendere 10 minuti per ogni punto armatura da riparare, (arrotondato per eccesso) nel caso di altri oggetti, bisognerà far riferimento ad un Narratore.

N.B. I materiali di riparazione o costruzione possono essere reperiti tramite mercanti o spendendo un'ora nella ricerca di materiali nell'area circostante, dopo questo tempo può avvicinarsi a un master o un arbitro per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato (ulteriori informazioni possono essere reperite nel manuale del forgiatore).

Prerequisiti: Nessuno.

- **Medicina (10/15/30)**

Acquisita a livello Base, il personaggio è capace di stabilizzare un personaggio morente, fasciando la ferita il medico permette al personaggio di riprendere coscienza, e quindi di parlare, ma non di muoversi da solo. Il paziente non migliora o guarisce ma può recuperare naturalmente i punti ferita persi col passare del tempo.

Il medico deve trattare la ferita per almeno 60 secondi per stabilizzarne le condizioni, utilizzando bende o altri oggetti fisici atti a rappresentare le cure in corso.

Acquisita a livello Completo, permette anche di ripristinare 1 punto ferita ogni dieci minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre lo rende in grado di individuare i sintomi delle normali malattie, ma non di curarle senza dei rimedi già preparati.

Acquisita a livello Eccezionale, permette di ripristinare 1 punti ferita ogni cinque minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre è in grado di preparare autonomamente i rimedi adatti alla cura delle malattie normali.

Prerequisiti: Cultura Base.

N.B. ulteriori informazioni sulle capacità del medico possono essere trovate sul manuale di medicina.

- **Partecipare ai Rituali (1-5)**

Questa abilità permette al personaggio di concedere parte della propria energia spirituale per alimentare un rituale, ed ha un costo variabile da un minimo di uno ad un massimo di cinque punti, a seconda dei punti spesi per l'acquisto di questa abilità si può concedere un certo numero di Punti Rituale per alimentare un rituale; questa abilità può essere utilizzata con sicurezza SOLTANTO UNA VOLTA al giorno, l'abuso di questa abilità può portare alla morte del personaggio.
Prerequisiti: Nessuno.

- **Resistenza (10/15)**

Acquisita a livello Base, la Resistenza aggiunge 1 Punto Ferita al totale del personaggio.

Acquisita a livello Avanzato, i Punti Ferita aggiuntivi diventano 2 (non cumulabili).

Prerequisiti: Nessuno.

- **Valutare (5)**

Il personaggio è capace di definire il valore intrinseco di gioielli, gemme, opere d'arte, monili, oggetti intarsiati e tutto ciò che può avere un valore commerciale.

Prerequisiti: Nessuno.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento, sia esso corpo a corpo o a distanza, va effettuato **ESCLUSIVAMENTE** con armi costruite in materiali inoffensivi; in ogni caso ogni arma dovrà essere sottoposta al controllo di Narratori e Arbitri di gioco, essi avranno sempre l'ultima parola sull'utilizzabilità o meno dell'arma; lo stesso discorso vale per le armature e gli scudi.

Il combattimento si svolge assolutamente in tempo reale, seguendo una dinamica che non prevede necessariamente la presenza del Narratore o di un Arbitro, semplicemente ogni colpo d'arma che non viene in qualche modo bloccato o parato, infligge un solo danno, tranne se è accompagnato da una chiamata di gioco.

N.B. Solitamente è consentito parare un attacco con la propria arma o bloccarlo con uno scudo, per i casi speciali vedere la voce "Combattimento Senz'Armi".

COMBATTIMENTO SENZ'ARMI

In nessun modo e per nessuna ragione ad un personaggio è consentito colpire realmente a mani nude, solo chi possiede il privilegio di combattere senz'armi, (come un monaco) può fingere di colpire un personaggio a mani nude, e solo se in possesso di un qualche equipaggiamento per "ammorbidire" le mani; nel combattimento senz'armi è inclusa la possibilità di deviare i colpi in arrivo, senza però afferrare o bloccare l'arma con le mani, capacità che invece si acquisisce specificatamente come il "Bloccare Armi a Mani Nude" del monaco.

MORIRE

Un personaggio, ovunque venga colpito, oltre a soffrire per il colpo, sottrae un Punto Ferita (PF) dal suo totale; colpi particolari, magie o effetti possono fare più di un danno, nei casi particolari il numero dei danni verrà dichiarato. Quando un personaggio perde tanti PF da arrivare a zero esso si definisce "Tramortito" o "Stabile", cade a terra privo di sensi e impossibilitato a riprendere conoscenza e a rialzarsi (vedere la parte "Recupero" di questa stessa sezione).

Un personaggio che scende sotto lo zero (es. -1 PF) si definisce "Morente", crolla immediatamente al suolo, sanguinando visivamente, ed entra nel cosiddetto "Periodo di Grazia", da questo momento in poi il personaggio perderà progressivamente un PF al minuto (scendendo in valori negativi) fino ad arrivare a -10 PF, se nessuno interverrà stabilizzando e curando il personaggio entro questo lasso di tempo di 10 minuti, giungerà la morte definitiva.

ARMATURE

Le Armature non hanno la capacità di bloccare un colpo, riescono invece ad assorbire un determinato numero di colpi; in termini di gioco, le armature non fanno altro che "donare" dei PF virtuali a coloro che le indossano, questi PF "virtuali" sono i primi ad essere tolti dal totale del personaggio quando viene colpito, e non possono essere curati! Quando un'armatura assorbe uno o più colpi, si dice "danneggiata" e non può essere riutilizzata fintanto che non viene riparata (vedere l'abilità "Lavorare Metalli"), un'armatura che subisce un colpo distruttivo (crash) perde istantaneamente ogni capacità protettiva, e viene considerata "danneggiata" e, di conseguenza, riparabile.

N.B. Le Armature non sono in grado di assorbire tutti i tipi di colpi, gli attacchi portati con armi perforanti infatti ignorano completamente le armature, anche alcune magie o effetti hanno la stessa capacità, motivo per cui questo genere di attacchi viene sempre accompagnato dalla chiamata di gioco "Through".

Ogni armatura viene classificata in Leggera, Media o Pesante.



- Le Armature Leggere si dividono in due Tipi: il Tipo A è costituito essenzialmente da cuoio, spesse pellicce, o abiti imbottiti, in sostanza in materiali privi di parti in metallo; il Tipo B possiede parti metalliche miste ad una superficie più o meno morbida; come il cuoio borchiato.
- Le Armature Medie sono esclusivamente fatte di materiali metallici, costruite in modo da garantire una certa mobilità, come le cotte di maglia e tutte quelle armature composte da anelli.
- Le Armature Pesanti sono anch'esse esclusivamente fatte di materiali metallici, ma sono costruite solitamente da piastre o da parti metalliche intiere, come la corazza di piastre.

Tabella Riassuntiva delle Armature

LOCAZIONI	LEGGERE Tipo A	LEGGERE Tipo B	MEDIE	PESANTI
1	0 PF	0 PF	1 + ½ PF	2 PF
2	½ PF	1 PF	1 + ½ PF	2 PF
3	¼ PF	½ PF	½ PF	1 PF
4	¼ PF	½ PF	½ PF	1 PF

La tabella esemplifica il numero di PF aggiuntivi donati da un'armatura a seconda della localizzazione che ricopre; le localizzazioni 3 e 4, sono conteggiate singolarmente, vale a dire che se si indossano delle protezioni su entrambe

le locazioni 3 (le braccia) il numero di PF della locazione 3 va raddoppiato, stesso discorso vale per le locazioni 4 (le gambe).

Nella tabella vengono espressi anche frazioni di PF, tutte le locazioni considerate coperte vanno quindi sommate fra di loro, ed il loro totale va arrotondato per difetto, la cifra così ottenuta indica i PF aggiuntivi donati da ciò che si indossa. Ogni locazione deve essere coperta almeno per il 75% per essere considerata come coperta, locazioni coperte per meno del 75% non vengono considerate.

N.B. Coprire con diversi strati la stessa locazione è superfluo, poiché per il conteggio dei PF donati da diversi strati armatura, viene considerato esclusivamente lo strato che concede il bonus migliore.

RECUPERO

Per “Recupero” si intende il ripristino naturale dei propri Punti Ferita o dei Punti Potere persi durante la giornata; (per Punti Potere si intendono i Punti Fede, Magia, Manifestazione o Rituale)
le modalità di recupero dei Punti varia secondo queste regole:

PUNTI FERITA:

I Punti Ferita di un personaggio “stabile” o con meno punti ferita del suo totale massimo, si possono recuperare riposando. Dopo la prima mezz’ora recupera 1pf, ogni 8 ore di riposo continuo, al giorno, fa riguadagnare tutti i pf, da un evento live all’altro si suppone che i personaggi che hanno bisogno di recuperare Punti Ferita rimangano al riposo completo (se possono).

Se il personaggio in questione è morente deve necessariamente essere “stabilizzato” (quindi almeno a 0 PF) per poter recuperare PF.

PUNTI FEDE / MAGIA / MANIFESTAZIONE / RITUALE:

I Punti Potere non si recuperano parzialmente come i PF, il personaggio deve dedicarsi alla sua attività di recupero: Preghiera / Studio / Concentrazione / Riposo totale, per almeno 8 ore continue, tornando al pieno dei suoi poteri.

Speciale: Il personaggio può dedicarsi alla sua attività di recupero: Preghiera / Studio / Concentrazione per mezz’ora con impegno per guadagnare 1 punto e solo uno nell’arco della giornata, finché non si dedicherà alla sua attività o riposerà per almeno 8 ore continue.

I TALENTI

I talenti sono delle particolari potenzialità che i personaggi sviluppano durante il proprio addestramento, tramite i talenti è possibile personalizzare ulteriormente il proprio personaggio.

N.B. Tranne se diversamente specificato ogni talento è unico e i suoi effetti non sono cumulativi, inoltre alcuni talenti possono essere acquistati solo se si è già in possesso di altri talenti o abilità (prerequisiti).

TALENTI DA COMBATTIMENTO

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi combattenti.

- **Robustezza**

Il personaggio sta sviluppando una costituzione naturale più robusta del normale, di conseguenza possiede due Punti Ferita aggiuntivi (cumulabile con l'abilità *Resistenza*).

Speciale: Il talento può essere acquistato esclusivamente come primo talento.

- **Spaccare Armi**

Il personaggio è abile nel colpire i punti deboli delle armi, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sulla struttura dell'arma avversaria e mandarla in frantumi con un colpo ben assestato, una volta dichiarata l'azione "Shatter" l'avversario deve gettare l'arma nella direzione dell'Arbitro di gioco più vicino, che la terrà fuori del gioco.

N.B. Spaccare Armi funziona esclusivamente su armi normali e non su quelle "Artefatto". L'arma si distruggerà solo se viene colpita con un'arma di taglia uguale o superiore (es un pugnale non può distruggere una spada lunga, ecc...).

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

- **Disarmare**

Il personaggio è abile nel disarmare l'avversario, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sulla stretta dell'arma avversaria e farla volare via dalle mani con un colpo particolare sull'arma, una volta dichiarata l'azione "Frumble" l'avversario deve gettare l'arma nella direzione del colpo, ad una discreta distanza (almeno 2 metri).

N.B. Disarmare non funziona su armi che necessitano di due mani per essere impugnate.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

- **Sbilanciare**

Il personaggio riesce con un attacco deciso e particolare a sbilanciare gli avversari, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sul punto d'equilibrio dell'avversario e di sbilanciarlo con un singolo attacco, una volta dichiarata l'azione "Strike-Down" l'avversario deve simulare una caduta a terra dovuta alla perdita dell'equilibrio.

N.B. Sbilanciare non funziona su avversari in grado di sfruttare la capacità "Slide" poiché dotati di un ottimo equilibrio.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

- **Migliorare**

Il personaggio allenandosi costantemente sulle proprie capacità ha migliorato l'effetto delle sue tecniche, da ora in poi i suoi talenti, sia quelli acquistati, sia quelli che acquisterà, di combattimento quali: sbilanciare, disarmare e spaccare armi, divengono migliorati, la chiamata improved segue le chiamate dei talenti di combattimento quindi nel caso di Shatter e Frumble l'improved renderà l'arma utilizzata per colpire come se fosse un arma di taglia superiore (es un pugnale potrà distruggere o disarmare una spada corta) mentre lo Strikedown riuscirà a sbilanciare anche i personaggi che sfruttano la capacità Slide.

Prerequisiti: Combattente di livello 5 o superiore.

- **Arma preferita**

Il personaggio ha acquisito una propria tecnica particolare con la sua arma preferita, in combattimento quando utilizza esclusivamente l'arma preferita infligge danni doppi "Double".

N.B. Se il personaggio utilizza due armi, il talento ha effetto solo sull'arma principale.

Prerequisiti: Combattente di livello 5 o superiore, utilizzo di un'arma particolare.

- **Colpo poderoso**

Il personaggio ha acquisito una forza impressionante durante i duri allenamenti e le estenuanti battaglie, questa forza gli permette di eseguire due volte al giorno un attacco poderoso "Crash".

N.B. Il talento non può essere preso più di due volte.

Prerequisiti: Combattente di livello 7 o superiore.

- **Schivare**

il combattente acquisisce la capacità sovranaturale di spostarsi ulteriormente nel caso di una schivata mancata; ogni volta che viene attaccato in mischia e, provando a schivare l'attacco viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata "Slide", per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato, è importante sottolineare che la chiamata può essere usata SOLO per migliorare un'effettiva schivata REALMENTE effettuata dal giocatore. Due volte al giorno.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi

- **Rimanere in piedi**

Il personaggio è talmente robusto che riesce a resistere al sanguinamento e ai gravi colpi fino ad arrivare a -5 PF rimanendo cosciente.

Speciale: Il talento può essere acquistato solo una volta.

- **Colpo Triplo**

Il personaggio ha acquisito una propria tecnica particolare con la sua arma preferita, in combattimento quando utilizza esclusivamente l'arma preferita infligge danni tripli (TRIA).

N.B. Se il personaggio utilizza due armi, il talento ha effetto solo sull'arma principale.

Prerequisiti: Combattente di livello 6 o superiore, utilizzo di un'arma particolare, bisogna aver preso il talento "Arma Preferita"

- **Colpo Vibrante**

Il personaggio ha acquisito una propria tecnica particolare con la sua arma preferita, in combattimento quando utilizza esclusivamente l'arma preferita infligge danni quintupli (PENTA).

N.B. Se il personaggio utilizza due armi, il talento ha effetto solo sull'arma principale.

Prerequisiti: Combattente di livello 8 o superiore, utilizzo di un'arma particolare, bisogna aver preso il talento "Arma Preferita"

TALENTI DI METAMAGIA

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi di cultura.

- **Scrivere Pergamene / Incedere Rune**

Il personaggio ha acquisito la coscienza di poter trasferire l'energia Magica / Spirituale su un oggetto, allo stesso modo in cui lancia un incantesimo, un personaggio con questo talento può scrivere una pergamena (se mago o chierico) o incedere una runa (se druido) convogliando l'incantesimo sull'oggetto in questione, il personaggio ha a tutti gli effetti lanciato l'incantesimo (spende quindi i Punti Magia / Fede/Manifestazione necessari). Fatto questo l'oggetto conterrà l'incantesimo fino a quando non verrà sprigionato tramite l'attivazione (vocale o distrutto, per le pergamene e a frattura per le rune). Vengono assegnati 5 punti incantesimo/fede/manifestazione gratuite per questo talento che devono essere sfruttati solamente per scrivere pergamene/incidere rune (i punti devono essere spesi in base al livello dell'incantesimo). **N.B.** Le rune e le pergamene create in questo modo possono essere usate da chiunque possieda l'abilità Cultura base. Prerequisiti: Capacità di lanciare magie o manifestazioni al pari di un mago, un druido, un chierico o un ritualista.

- **Creare Oggetti Magici**

Il personaggio può sfruttare le proprie conoscenze magiche, siano esse arcane o divine, per creare degli oggetti dalle proprietà speciali; la creazione di Oggetti Magici richiede però tempo e materiali, il personaggio deve innanzitutto progettare l'oggetto da creare, e riflettere su quali incantesimi sovrapposti utilizzare, poiché a seconda dell'effetto che si vuole fissare all'oggetto potrebbe essere necessario sovrapporre più incantesimi; fatto questo, il personaggio dovrà lanciare gli incantesimi sulla componente principale dell'oggetto, seguendo le regole e i costi di lancio come per il talento Scrivere Pergamene; la componente incantata dovrà essere montata insieme all'oggetto, che diverrà magico. **N.B.** La componente da sola non ha alcun potere, poiché essa è solo il catalizzatore che crea l'oggetto magico. Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un mago, un druido o un chierico.

- **Donare**

Il personaggio ha acquisito la coscienza di poter trasferire l'energia Divina su un soggetto, allo stesso modo in cui lancia un incantesimo, un personaggio con questo talento può donare la capacità di lanciare l'incantesimo, anche ad un soggetto normalmente privo di questa capacità. Il chierico ha a tutti gli effetti lanciato l'incantesimo, quindi ha speso il costo necessario in Punti Fede e la persona da lui scelta potrà lanciare l'incantesimo in questione come farebbe normalmente se ne avesse la capacità, vale a dire che dovrà anche pronunciare la formula dell'incantesimo. La persona che acquista questa capacità potrà utilizzarla solo il numero di volte che gli è stata donata. Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un chierico.

- **Concentrazione**

Il personaggio ha acquisito la capacità di concentrarsi in movimento. Per cui un mago potrà lanciare un incantesimo muovendosi. Concentrazione non può essere usata mentre l'incantatore corre, questo potrà effettuare solo movimenti lenti o dovuti a schivare un colpo, per esempio non perde l'incantesimo con piccoli urti. **N.B.** immunità al talento intrattenere. Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un mago o un ritualista.

- **Incantesimo aggiuntivo**

Il personaggio ha acquistato la capacità di effettuare un incantesimo in più al giorno. Questo richiede una particolare concentrazione per la quale non potrà muoversi durante il lancio dell'incantesimo neanche con l'abilità concentrazione. Speciale: Questo talento è cumulabile
Prerequisiti: capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un druido o un chierico.

- **Incantesimo Silenzioso**

Il personaggio ha acquistato la capacità di lanciare un incantesimo senza pronunciarne la formula. Ogni incantesimo lanciato in questo modo costerà un totale di punti magia pari a 3+ il livello dell'incantesimo.
Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un chierico o un druido.

- **Incantesimo immobile**

Il personaggio ha acquistato la capacità di lanciare l'incantesimo rimanendo completamente immobile (per cui lo può lanciare anche se per esempio gli manca un braccio). Ogni incantesimo lanciato in questo modo costerà un totale di punti magia pari a 2+il livello dell'incantesimo
Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un chierico o un druido.

TALENTI DA STRADA

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi vagabonde.

- **Truffatore**

Il personaggio è un vero e proprio imbroglione, riesce tramite questo talento a convincere anche i personaggi dotati dell'abilità valutare, che l'oggetto, il bene, il servizio, o qualunque cosa stia tentando di vendere o acquistare, valga esattamente la cifra da lui indicata; il personaggio non può costringere qualcuno ad acquistare o a vedergli qualcosa, ma può solamente convincerlo che il prezzo sia quello da lui suggerito.

- **Arma improvvisata**

Il personaggio è in grado di utilizzare vari oggetti di vita quotidiana come armi normali. Ogni materiale ha un totale di usi secondo la seguente tabella.

N.B. il personaggio potrà chiamare il time freeze per permettere ad un arbitro di fornirgli il materiale inoffensivo che rappresenta l'oggetto che vuole usare.

Materiale	Usi
Ceramica	1
Legno	2
Ferro spesso/sottile	4/3

L'oggetto ha un bonus di usi in più a seconda della grandezza

Grandezza	Bonus
Piccola	+0
Media	+1
Grande	+2

- **Piazzare trappole**

Il personaggio ha la capacità di piazzare in un'area delle trappole di varia natura. Le varie trappole devono essere inventate dal personaggio sotto la supervisione del master e devono essere materialmente costruite o simulate, gli effetti delle trappole verranno decisi insieme all'arbitro una volta illustrato il funzionamento delle stesse.

- **Falsificare**

Il personaggio è in grado di eseguire l'imitazione di un oggetto alla perfezione, mettendo alla prova l'abilità della persona che vuole imbrogliare.

N.B. Questo talento può essere usato solo 5 volte al giorno. Non si possono imbrogliare i personaggi con l'abilità valutare.

- **Esecuzione aggiuntiva**

Il personaggio ha acquistato la capacità di effettuare un'esecuzione in più al giorno.

Speciale: Questo talento è cumulabile

Prerequisiti: Bardo

- **Schivare**

il vagabondo acquisisce la capacità sovranaturale di spostarsi ulteriormente nel caso di una schivata mancata; ogni volta che viene attaccato in mischia e, provando a schivare l'attacco viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata Slide, per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato, è importante sottolineare che la chiamata può essere usata SOLO per migliorare un'effettiva schivata REALMENTE effettuata dal giocatore. Due volte al giorno.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi

- **Intrattenere:** l'abilità di catturare l'attenzione del pubblico raccontando una storia. Il personaggio può raccontare e comporre storie basate su fatti veri o su miti e leggende che lui conosce; "Mass Charme". Se la storia viene interrotta per più di 5 secondi l'intrattenere si disperde.

N.B. tutti i personaggi nell'area sono soggetti all'intrattenere, meno quelli che hanno il talento concentrazione.

LA MAGIA

Nelle terre del Regno, la magia è una pratica comune e largamente diffusa, anche se in pochi conoscono l'origine di tali poteri, persino fra coloro che ne fanno uso; esistono tre categorie di magia, o almeno tre fonti di potere distinte.

- **Magia Arcana**

La magia arcana, la più antica e la più potente, basata sullo studio della “trama” di energie che permeano il mondo, allo scopo di piegarla al proprio volere per combinare effetti e creare potenti incantesimi; il maestro che utilizza la magia arcana riesce, recitando una formula scritta nella lingua di Casthul, ad usare la “trama” per creare gli incantesimi; di seguito è riportata la lista degli incantesimi arcani ordinati per livello:

Incantesimi Arcani

Liv. 1	Accecare , Armatura , Dardo incantato , Dissolvi magie minore , Identificare , Ipnosi , Mani brucianti , Sigillo , Sonno , Tocco gelido.
Liv. 2	Blocca persona , Cancellare , Incuti paura , Infondere , Oblio , Ragnatela , Scarica elettrica , Vigore.
Liv. 3	Dissolvi magie , Individuazione del magico , Localizzazione , Palla di fuoco , Terrore.
Liv. 4	Analizzare Wort , Blocca mostri , Richiamo , Tempesta di ghiaccio , Visione del vero.
Liv. 5	Bloccare il tempo , Convocazione , Desiderio limitato , Sciame di meteore.

Per il dettaglio sugli incantesimi vedere il manuale: Incantesimi

- **Magia Divina**

La magia divina, come fa intuire il nome stesso, si basa su preghiere che i devoti, chiamati chierici o sacerdoti, recitano allo scopo di farsi donare dalla propria divinità, la forza per continuare nella loro missione divina, proprio a questo scopo le divinità concedono ai propri sacerdoti i poteri per professare la propria fede e diffonderla nel mondo; di seguito sono riportate le tabelle dei domini legati alle divinità e degli incantesimi divini ordinati per livello e dominio:

Divinità & Domini

Nome del Dio	Domino 1	Domino 2	Domino 3	Domino 4
Atsuky	Vita	Protezione	Legge	Guerra
Uthir	Morte	Distruzione	Caos	Guerra
Shane	Distruzione	Morte	Guerra	Legge
Vlorie	Guerra	Legge	Protezione	Conoscenza
Miyu	Guerra	Caos	Conoscenza	Morte

Per maggiori informazioni vedere l'Appendice 3: Divinità.

Incantesimi Divini

	Vita	Morte	Protezione	Distruzione	Legge	Caos	Conoscenza	Guerra
Liv. 1	Cura ferite	Tocco gelido	Santuario	Frantumare	Rivela menzogne	Accecare	Identificare	Armatura
Liv. 2	Cerchio di stabilizzazione	Incute paura	Sfera protettiva	Infliggi ferite	Blocca persone	Oblio	Presagio	Vigore
Liv. 3	Guarigione	Influenza sacrilega	Vuoto mentale	Disintegrare	Blocca mostri	Innescare furia	Visione del vero	Arma magica
Liv. 4	Ristorare	Rintocco di morte	Repulsione	Colpo devastante	Imprigionare	Demenza	Premonizione	Colpo devastante
Liv. 5	Resurrezione	Urlo della banshee	Immunità assoluta	Frantumare superiore	Libertà	Cerchio del caos	Comunione	Inno glorioso

Per il dettaglio sugli incantesimi vedere l'Appendice 2: Incantesimi o il manuale di magia.

- **Magia Spirituale**

Esistono diverse entità minori nel Regno, gli spiriti, creature invisibili che regolano gli elementi a cui appartengono:

Selphy spirito della Luce, Efreet spirito del Fuoco, Jin spirito dell' Aria, Wundine spirito dell'Acqua, Gaeo spirito della Terra, e Lilith spirito dell' Oscurità; tramite l'invocazione spirituale ad opera dei loro adepti (solitamente definiti "druidi") con cui si legano, queste entità si manifestano sul piano materiale dando luogo a potenti manifestazioni, dagli effetti simili ai normali incantesimi; i druidi possono però suggellare un patto con un massimo di due spiriti elementali, i ritualisti invece possono anche invocarli tutti, ma il risultato è molto incerto, e potrebbe addirittura divenire pericoloso; di seguito è riportata la lista delle manifestazioni spirituali che vengono concesse ai druidi da ognuno dei sei spiriti, ordinate per livello

Selphy, spirito della Luce:

Liv.1	Scudo di luce
Liv.2	Luce accecante
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie oscure
Liv.4	Luminescenza
Liv.5	Esplosione solare

- **Efreet, spirito del Fuoco:**

Liv.1	Torcia perenne
Liv.2	Lama infuocata
Liv.3	Riscaldare il metallo
Liv.4	Esplosione di fiamme
Liv.5	Muro di fuoco

- **Jin, spirito dell'Aria:**

Liv.1	Turbine
Liv.2	Scarica elettrostatica
Liv.3	Vento gelido
Liv.4	Nube tossica
Liv.5	Fulmine

- **Wundine, spirito dell'Acqua:**

Liv.1	Sigillo d'acqua
Liv.2	Acqua purificatrice
Liv.3	Canto della sirena
Liv.4	Tempesta di nevischio
Liv.5	Lancia di Ghiaccio

- **Gaeo, spirito della Terra:**

Liv.1	Raffica di spine
Liv.2	Intralcicare
Liv.3	Sisma tellurico
Liv.4	Pelle di pietra
Liv.5	Pioggia di pietre

- **Lilith, spirito dell'Oscurità:**

Liv.1	Scudo delle ombre
Liv.2	Oscurità profonda
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie di luce
Liv.4	Costrizione
Liv.5	Ondata oscura

Per ulteriori dettagli sugli incantesimi vedere il manuale di magia.

RITUALISMO

Il ritualismo è un'operazione per mezzo della quale la persona che lo pratica, cerca di costringere le potenze invisibili dello stesso ordine ad agire secondo quello che a loro si richiede.

A questo scopo il ritualista le domina, per effetto delle corrispondenze dell'unità della creazione, cerca di imbrigliarle per evitare che possano aprire una porta su una dimensione sconosciuta.

Un rituale si svolge attraverso varie fasi che cambiano da uno all'altra, al suo interno vi è l'uso di strumenti ed oggetti sacri come: libri di preghiere e indumenti sacri, la recitazione di formule di invocazione, la contemplazione della statua di una divinità fino ad ottenere una forma di ipnosi che porta il ritualista ad un alto stato di beatitudine.

Il rituale è una cerimonia magica e comporta l'uso di oggetti fondamentali quali l'altare, il circolo magico e le candele.

Ogni persona che intraprende il cammino della magia rituale è capace di svolgere dei rituali basilari anche se non ancora in grado di tenere sotto controllo le potenze creatrici, ciò vuol dire che un ritualista di primo livello essendo ancora apprendista può partecipare o scrivere rituali semplici.

Per rituale semplice si intende, un'azione magica di gruppo che può essere effettuata senza l'aiuto di un ritualista esperto, quindi con persone comuni che non hanno particolari capacità.

Un esempio di rituale semplice è quello di consacrare una zona ad una determinata divinità, a seconda della divinità che va richiamata cambia il procedimento.

Preparazione dell'altare:

L'altare deve sempre essere ricoperto da un panno che arrivi fino a terra (solitamente può essere bianco, nero, rosso e verde), posto sopra va qualche candela e una coppa con dell'acqua.

Recitando l'invocazione "Io consacro questo altare in nome delle forze creatrici del mondo, vi pongo sopra la sacra cera e lo benedico con quest'acqua" dopo di che prende la coppa e la versa sull'altare.

Preparazione del circolo magico:

Il circolo magico è composto da quattro elementi opportunamente disegnati dal ritualista (vedere il manuale di magia) e imbrigliati in un cerchio.

CLAN

Il clan è una congregazione di persone che stanno insieme perché nutrono gli stessi interessi o per il raggiungimento di uno scopo comune.

Come si forma un clan:

Per formare un clan ci vogliono un minimo di 5 persone. All'interno del clan i ruoli saranno in ordine gerarchico per cui alla formazione dello stesso con il consenso di tutti i membri si deciderà a chi assegnare il ruolo di capo del clan che a sua volta deciderà i ruoli di tutti gli altri. Al gruppo viene dato un nome e un simbolo di riconoscimento, in alcuni casi i membri di uno stesso clan vestono allo stesso modo ad eccezione del capo che veste in modo differente per fare riconoscere a tutti la carica che ricopre. A seconda del clan tutti i membri si muniranno dell'attrezzatura necessaria per fare parte di un determinato gruppo.

Ogni clan esegue per ogni nuovo arrivato un'iniziazione per vedere se la persona è degna di fare parte del gruppo e quindi ammetterla o cacciarla dal clan.

Bonus di Clan:

Formare un Clan che si presenta regolarmente (almeno 5 elementi), ad ogni evento da diritto ad alcuni bonus:

- Creare una tabella di poteri, inerenti allo scopo del clan, da poter sfruttare durante il gioco (la tabella va presentata ad un master e va quindi approvata, deve avere come minimo 5 livelli e come massimo 10).
- Partecipare ad un evento a iscrizione scontata (solo nel caso almeno 5 elementi partecipino effettivamente all'evento).
- Accordi commerciali e missioni secondarie (si possono richiedere delle quest speciali create apposta per il clan, per il raggiungimento degli scopi dello stesso)

Un clan deve necessariamente avere:

- BG clan
- Regolamento di clan
- Tabella gerarchica

CHIAMATE DI GIOCO

ARTIFACT:	L'attacco è di origine antico, artefatto, unico nel suo genere e quindi molto potente (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire quasi tutte le creature esistenti).
BLIND:	Il bersaglio di questa chiamata è accecato per 20 secondi e non può intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci.
BOLT:	L'attacco è di origine elettrica, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
CHARME:	Il bersaglio di questa chiamata è influenzato mentalmente ed attratto dal soggetto o oggetto che ne è causa (se viene specificato che è amicizia, come l'incantesimo bardico, il bersaglio vede nel soggetto un suo caro amico).
COUNTER:	Annula l'effetto di un incantesimo.
CRASH:	L'attacco di un'arma da mischia è in grado di distruggere una protezione, se il bersaglio ne è privo, l'attacco ne distrugge le ossa portando il soggetto a -1 Pf. N.B. Su soggetti con più di 20 Pf o dalla corporatura anormale il colpo infligge solo 5 danni, ma va interpretato il dolore per le ossa rotte. N.B. Un mago con l'incantesimo "Armatura" perde l'effetto di quest'ultima non appena subisce la chiamata Crash!
CUT:	L'attacco di un'arma, dotata di lama, molto preciso può amputare la parte del corpo colpita.
DEATH:	L'attacco di un'arma da mischia o da distanza portato ad un punto critico di un soggetto (se ne ha), che muore sul colpo.
DECA:	L'attacco infligge dieci danni.
DOUBLE:	L'attacco infligge doppio danno.
DRAIN:	Questa chiamata è seguita dal numero di PF o Livelli sottratti a chi la subisce.
ENCHANTED:	L'attacco è di origine incantata (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
FATAL:	L'attacco di un'arma da mischia o da distanza, colpisce un punto vitale di un soggetto (se ne ha), che viene portato istantaneamente a -1 pf. N.B. Su soggetti con più di 20 Pf o dalla corporatura anormale il colpo infligge solo 10 danni.
FEAR:	Il bersaglio di questa chiamata è impaurito, deve quindi fuggire per 20 secondi da colui che l'ha effettuata
FIRE:	L'attacco è di origine infuocata, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
FLAME:	L'attacco è di origine infuocata, non causa solo l'ustione, bensì incendia il soggetto, procurandogli un danno ogni 15 secondi se non si provvede a spegnere le fiamme, il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
FREEZE:	L'attacco è di origine glaciale, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata rimane paralizzato finché non viene scongelato o, nel caso di un incantesimo, dissolto.
FRUMBLE:	L'arma bersaglio di questa chiamata viene proiettata via dalle mani del possessore. Il personaggio deve quindi buttare a terra l'arma se può farlo (ad almeno due metri di distanza), se impossibilitato resterà con l'arma impugnata ma non conterà ai fini protettivi o offensivi.
HEAL:	E' la chiamata effettuata da un incantesimo di cura o imposizione delle mani, alla chiamata segue il numero di pf ripristinati.
HYPNO:	Il bersaglio di questa chiamata è influenzato mentalmente e per un minuto è costretto ad eseguire gli ordini del soggetto che l'ha chiamata.
ICE:	L'attacco è di origine glaciale, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
IMPROVED:	Questa chiamata si può aggiungere alle tre precedenti (Frumble, Shatter, Strike-Down) per ottenere più efficacia. la chiamata improved segue le chiamate dei talenti di combattimento quindi nel caso di Shatter e Frumble l'improved renderà l'arma utilizzata per colpire come se fosse un'arma di taglia superiore (es un pugnale potrà distruggere o disarmare una spada corta) mentre lo Strikedown riuscirà a sbilanciare anche i personaggi che sfruttano la capacità Slide.
LUMOS:	L'attacco è di origine luminosa (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
MASS:	Questa chiamata si può aggiungere ad un'altra chiamata (es: Strike-down, Petrify, Repell, ecc) ed indica che la chiamata che la segue è fatta su più soggetti. Solitamente a campo visivo, altrimenti è specificato. NB. Nel caso dello Strike-down, quello preceduto da questa chiamata riuscirà a colpire anche i personaggi con la capacità di schivare (SLIDE).
NATURAL:	E' la chiamata effettuata da un incantesimo di tipo spirituale o da un abilità che colpisce punti specifici (quindi di tipo naturale) ed è seguita, solitamente, da una qualsiasi altra chiamata.

NOX:	L'attacco è di origine oscura (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
PAIN:	Il bersaglio di questa chiamata sta soffrendo, deve interpretare un dolore lancinante simile a quello di mille pugnali che lo trafiggono (questo non implica alcun danno fisico) per 10 secondi durante questo lasso di tempo non si possono intraprendere azioni di alcun tipo, è possibile però difendersi sempre interpretando il dolore.
PARALYZE:	Il bersaglio di questa chiamata è paralizzato temporaneamente (1 minuto) ma può parlare.
PENTA:	L'attacco infligge cinque danni.
PETRIFY:	Il bersaglio di questa chiamata rimane paralizzato sotto forma di statua finché l'effetto non verrà dissolto.
POISON:	Il bersaglio di questa chiamata è stato avvelenato, la chiamata sarà seguita da una successiva che spiegherà l'effetto del veleno. N.B. esistono veleni dall'effetto non istantaneo in tal caso contattare l'organizzatore più vicino.
REPELL:	Questa chiamata indica che una forza di qualche tipo respinge il bersaglio della chiamata. Il bersaglio dovrà stare ad una distanza minima di 3 metri dall'oggetto o persona che ha effettuato la chiamata, se può farlo; se impossibilitato alzerà il dito indice (ad indicare out-of-role) e si sposterà in un luogo adeguato ad interpretare.
SHATTER:	L'arma o lo scudo bersaglio di questa chiamata è stata soggetta ad un colpo capace di distruggerla. Il personaggio deve quindi buttare a terra l'arma o scudo se può farlo, se impossibilitato resterà con l'arma o scudo impugnato ma non conterà ai fini protettivi o offensivi.
SILENCE:	Il bersaglio di questa chiamata è sotto l'effetto di mutismo per un minuto, se non diversamente specificato.
SILVER:	L'attacco è portato con un'arma d'argento (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
SLEEP:	Il bersaglio di questa chiamata si addormenta immediatamente e può essere risvegliato solo da violenti scossoni; se si tratta di sonno magico o alchemico si ha un lasso di tempo di 10 sec nella quale il personaggio non può essere svegliato, finito il personaggio potrà risvegliarsi solo nei modi sopra elencati.
SLIDE:	Questa particolare chiamata permette di realizzare un movimento laterale molto veloce (fino a un massimo di 1.5 metri) che permette di schivare i colpi di arma da mischia, da distanza e alcuni colpi particolari.
STOP:	Questa chiamata blocca il tempo per un periodo specificato dal personaggio che possiede la Relativa abilità o incantesimo.
STRIKE-DOWN:	Il bersaglio di questa chiamata è stato sbilanciato, deve quindi cadere a terra se può farlo, se impossibilitato a cadere il personaggio alzerà il dito indice (ad indicare out-of-role) e si adatterà in un luogo adatto.
STUN:	L'attacco di un'arma da botta o l'urto del pomello di una qualunque arma dato alla sprovvista, quindi alle spalle, fa cadere il soggetto privo di sensi. NB. Il numero di colpi da sottomissione dati in questo modo deve essere pari alla metà dei Pf totali del soggetto colpito.
THROUGH:	L'attacco è in grado di ignorare le protezioni (esclusi gli scudi)
TRIA:	L'attacco infligge tre danni.
UNABLE:	Il bersaglio di questa chiamata non può usare alcuna abilità in suo possesso per 1 minuto, in compenso può fare movimenti e azioni standard come muoversi, difendersi o attaccare.
UNEFFECT:	Sovrapposto a qualsiasi chiamata indica che questa non si è risolta per qualche motivo. N.B. Non bisogna mai chiedere in battaglia perché non ha funzionato, pena l'ammonizione dagli organizzatori
ZERO:	L'attacco di un'arma da mischia, da distanza o magico, che risucchia ogni energia vitale portando la vittima a zero Punti ferita.

CHIAMATE SPECIALI

- DROP:** Solo gli Arbitri possono usare questa Chiamata, indicando un giocatore. Questi si deve buttare al suolo senza poter fare altro a meno che l'Arbitro non dica altrimenti
- TIME-FREEZE:** Questa chiamata ferma ogni azione, e bisogna chiudere gli occhi, cantare e rimanere immobili finché non viene chiamato nuovamente il "*Time-In*".
- TIME-IN:** Questa chiamata permette di cominciare un live, o di ricominciare le azioni in ruolo dopo un "*Man-Down*", un "*Time-Freeze*" o un "*Time-Out*".
- TIME-OUT:** Questa chiamata sospende tutte le attività in ruolo. Da quel momento non puoi più intraprendere attività in ruolo finché non viene chiamato nuovamente il "*Time In*".
- MAN-DOWN:** Questa chiamata è probabilmente la più importante, ed è l'unica chiamata fuori ruolo che può essere usata da un giocatore e non solo dai master o dagli arbitri. Si usa nel caso una persona si faccia **realmente** male. Alza un braccio mentre usi questa chiamata, per dichiarare la tua posizione. Se senti questa chiamata smetti di combattere e non avvicinarti al ferito, a meno che tu non sia un medico.

Alle chiamate, si aggiunge un unico gesto:

Tenere il dito indice alzato sopra la testa, con il resto della mano stretta a pugno indica che il personaggio non è presente, è morto, o comunque non è individuabile o visibile.

I giocatori durante un evento possono utilizzare questo gesto solo in casi di emergenza o se autorizzati da peculiari Abilità.

APPENDICE 1: RAZZE

In un Gioco di Ruolo dal Vivo, si mescolano molte razze diverse. Di seguito viene data una breve descrizione delle razze base di questo manuale secondo la nostra ambientazione.

Umani:

In generale:

La razza degli umani viene considerata una razza volubile, poiché gli umani non eccellono in nessun campo specifico, infatti, possono imparare a fare ciò che più gli aggrada senza predisposizioni particolari.

Comportamento Generale:

L'umano non ha nessun prerequisito di allineamento o di classe, ogni individuo è differente da un altro e si comporta come più gli piace, in base al luogo dove è cresciuto e alle usanze alla quale è abituato. Molti umani sono mercanti, avventurieri, sacerdoti e molto altro e molti di loro sono sempre alla costante ricerca di potere o metodi per allungare la loro breve esistenza.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il comportamento dell'umano muta da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l'individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri.

Elfi:

In generale:

La razza degli elfi è considerata la più saggia, infatti queste creature solitamente prediligono l'attività magica a quella fisica, nonostante ciò, in rari casi, si può verificare che un elfo preferisca combattere con la propria forza fisica contro i propri nemici.

Comportamento generale:

-L'elfo è innanzitutto una creatura pacifica.

-Solitamente il suo comportamento è altezzoso e si considera una razza pura superiore alle altre razze.

Come si comporta con le altre razze:

Per natura, è solito disprezzare coloro che comunemente chiamano con l'appellativo di scuri, poiché si dimostrano particolarmente malvagi e, storicamente, sono stati esiliati dai territori elfici.

L'approccio con l'umano è tipicamente dovuto alla necessità, poiché è giudicata dagli elfi, una razza infima e nettamente inferiore alla pura razza elfica.

I rapporti con la razza nanica prevedono solo il dialogo che premette un commercio, per il resto gli elfi vedono i nani come una razza rozza, anche se questi ultimi vengono considerati nobili nelle terre di Lorathia.

Gli orchi sono solitamente considerati una razza molto inferiore e pericolosa, quindi vanno spesso evitati.

Eccezioni:

Il comportamento nei confronti delle altre razze, che è stato sopra citato cambia in base allo stato d'animo dell'elfo stesso, in quanto, pur considerandosi l'essere perfetto, anche l'elfo è dotato di sentimenti particolari. Alcuni elfi ad esempio crescono con uno strano desiderio di ricevere dalla vita quel qualcosa in più che cambia completamente il suo essere. Solo in questi eventi, infatti, si hanno i RARI casi di "Elfi Rinnegati" ossia gli elfi che alla propria razza prediligono loro stessi arrivando anche ad allearsi con le rivali razze.

Elfo Oscuro:

In generale:

La razza degli Elfi oscuri si distingue nelle pratiche di magia nera e nella capacità di uccidere a sangue freddo senza essere notati da nessuno, è una razza crudele, fredda, priva, quasi, di qualunque sentimento...i migliori assassini fanno parte di questa razza così come i migliori stregoni. La sua vita è in generale una continua ascesa al potere.

Comportamento generale:

-L'elfo oscuro nasce come creatura malvagia

- Il suo comportamento è particolarmente borioso, anche perché sente che è capace di svolgere qualsiasi incarico e portarlo a buon fine.

-Le leggi seguite dall'elfo oscuro cambiano a seconda del casato di appartenenza.

Come si comporta con le altre razze:

Per natura, questa creatura è solita disprezzare qualsiasi individuo di qualsiasi razza, anche della sua. Il disprezzo più totale e assoluto è rappresentato dalla razza elfica che raffigura l'emblema di tutto ciò che non rispecchia i principi degli scuri. Di solito tende a stringere rapporti, esclusivamente di interesse con razze come i nani o Orchi.

Eccezioni:

Il comportamento con le altre razze, che è stato sopra citato non evita che all'elfo oscuro possano capitare particolari disavventure per la quale non solo il suo allineamento cambierebbe da malvagio a neutrale, ma può, solo in casi estremi (specificare il caso al Master), tendere al buono. Questi particolari scuri vengono considerati allo stesso livello con gli elfi e vengono chiamati rotè (Rinnegato nella loro lingua madre).

Orchi:

In generale:

La razza degli orchi e quella considerata da tutte le altre, la più forte. Gli individui facenti parte di questa razza sono addestrati ad usare più la forza fisica che le capacità intellettuali, questo è dovuto al fatto che il cervello degli orchi non è sviluppato come quello delle altre razze e quindi abituato a svolgere sistemi molto semplici, per questo motivo l'orco si addestra alla guerra e a null'altro, gli unici di questa razza che sono abituati un po' a dialogare e ad usare il cervello sono gli sciamani (ciò non toglie che anch'essi non siano molto intelligenti).

Comportamento Generale:

-L'orco non ha nessun prerequisito di allineamento, ogni individuo è differente da un altro e si comporta a seconda delle situazioni

-La gerarchia orchesca è organizzata in tribù, che vengono capeggiate da uno sciamano che viene considerato il più saggio e la persona giusta per guidare un gruppo.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il comportamento dell'orco muta da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l'individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri, il comportamento può anche dipendere dai canoni di clan ossia la tribù dell'orco stesso.

Nani:

In generale:

La razza dei nani è quella considerata nobile nei territori di Lorathia. Sono dei buoni ingegneri, esperti matematici ed eccellono nel costruire gli oggetti, questo li porta a diventare ottimi artigiani e perfetti commercianti. Ma sono anche degli ottimi guerrieri. Sono rumorosi, gli piace bere, fare feste e ballare. In genere sono allegri, gioviali e fieri.

Comportamento generale:

-Il nano solitamente è un personaggio neutrale, non ama essere messo in mezzo a faccende che non gli competono

-La gerarchia nanica è gestita da 8 saggi che gestiscono le regole del villaggio di appartenenza

Come si comporta con le altre razze:

Poiché è il mercante per eccellenza i suoi rapporti con altre razze sono puramente dovuti agli affari. Sono solitamente un po' più intolleranti alle razze con le orecchie a punta. Per il resto il loro comportamento è soggettivo essendo creature neutrali.

Mezz'elfo-Mezz'orco:

In generale:

Questa tipologia di razza, viene solitamente disdegnata da qualunque altra perché incompleta. Può agire in ogni situazione come meglio crede a meno che non segua leggi di un qualche tipo perché cresciuto in un determinato regime.

Comportamento generale:

Questa tipologia di mezza razza non ha comportamenti particolari da specificare, si comporta sempre come meglio crede.

APPENDICE 2: DIVINITA'

Atsuky, Supremo Dio della Luce

E' il dio della luce ed è Legale Buono, colui che ha creato la luce e il bene ed è avversario di ogni cosa malvagia. E' la divinità adorata solitamente da tutte le creature con un indole buona, come gli elfi e i suoi sacerdoti sono sempre ben accetti in ogni città o villaggio del Regno, fatta eccezione per i territori dell'ovest. L'arma che i suoi sacerdoti e paladini prediligono è la spada lunga che, impugnata da un suo stretto fedele, viene, spesso, benedetta. Il suo culto è diffuso maggiormente nei territori di Solarthia. Ha creato 5 creature di luce e spirito, i cinque chatin del bene e altri due tipi di creature gli elfi creature sagge e i nani creature laboriose.

Nel corso della storia ha aiutato sempre le sue creature difendendole amorevolmente dai pericoli, in particolar modo nelle terre del Solarthia.

Domini: Vita, Protezione, Legge, Guerra.

Shane, Supremo Dio dell' Oscurità

Opposto a Atsuky vi è Shane, il Dio dell'Oscurità, Legale Malvagio. Mentre Atsuky è la purezza e la bontà assoluta, Shane è il pinnacolo della corruzione e dei demoni, Dio che istiga i suoi valorosi cavalieri e seguaci alla guerra, preparandoli al giorno in cui distruggerà il fratello Atsuky. E' la divinità adorata solitamente da tutte le creature con un indole malvagia, come elfi oscuri e Orchi. Non predilige un'arma in particolare perché ogni arma può portare distruzione. Ha creato 5 creature d'ombra e magia, i cinque chatin del male e altri tipi di creature gli elfi oscuri creature malvage e gli orchi creature possenti.

Nel corso della storia ha aiutato sempre le sue creature incitandole alla guerra in particolar modo nelle terre di Liniew.

Domini: Morte, Distruzione, Legge, Guerra.

Vlorie, Dea della Saggezza e della Conoscenza

Vlorie è la dea della Saggezza e della Conoscenza considerata la dea delle arti e delle scienze. Lei presiede sulle invenzioni e sulla verità, ed insegna alle persone a vivere razionalmente. I suoi preti sono uomini istruiti, e rispettati per il loro intelletto. I preti ed i seguaci di Vlorie sono maggiormente pacifisti rispetto a quelli di Atsuky. Dove un Prete di Atsuky crede che sia accettabile attaccare e distruggere il male, i seguaci di Vlorie credono solamente in una totale non violenza. I Preti di Vlorie conoscono incantesimi difensivi, ma solamente quegli incantesimi che inabilitano o dissuadono gli assalitori (Sonno, Stordimento, ed altri incantesimi piuttosto comuni) in rari casi, comunque, incoraggia i suoi discepoli a difendersi anche, talvolta, combattendo. Ha creato 3 creature di energia e saggezza, i tre chatin della giustizia e altri due tipi di creature gli halfling creature sagge e gli umani creature di carne e sangue. A causa della guerra e del caos anche questa divinità ha dovuto sostenere le sue creature in guerra.

Domini: Conoscenza, Legge, Protezione, Guerra.

Uthir, Dio della morte

Uthir è diventato una divinità quando venne scelto per comandare sui territori dell'aldilà e giudicare le anime dei mortali, è Neutrale Malvagio. Dio della morte ha creato un impero basato su quattro poteri che ha suddiviso tra quattro spettri assegnati ad altrettanti prescelti, che portano con orgoglio il suo credo nel mondo. E' anche il primo dei cavalieri del caos, ma a differenza degli altri, lui non rimane mai rinchiuso nella tavola di evocazione poiché è anche un dio e il suo dominio non può essere annientato, poiché è rievocabile tramite la tavola stessa. E' la divinità adorata solitamente da tutte le creature che si sentono legate alla morte e alle anime, come molti umani malvagi e predilige nei suoi adoratori, l'uso di armi come falchetti, falci e archi.

Domini: Morte, Distruzione, Caos, Guerra.

Miyu, Dea dei piani e delle dimensioni

Miyu è la dea dei piani e delle dimensioni da quando è riuscita ad impossessarsi del piano che controlla tutti gli altri, ossia il piano delle illusioni. E' Neutrale Puro. E' anche conosciuta come colei che ha creato le creature notturne, comunemente chiamate "Vampiri". Vive in una dimensione ove ha edificato una grande città popolata, per lo più, da non morti e, nel suo castello, risiedono le creature più potenti prelevate da vari piani. Tra i suoi seguaci più conosciuti c'è Aster "il fabbro divino". Per un breve periodo è stata la divinità della morte di un continente maledetto e antico, che oramai naufraga cambiando costantemente posizione. E' la divinità adorata solitamente da tutte le creature che si pongono sempre degli interrogativi e delle curiosità su cose sconosciute in luoghi mai esplorati. Per i suoi seguaci predilige l'uso della magia, dell'alchimia e dei pugnali.

Domini: Guerra, Caos, Conoscenza, Morte.

Notazione: Le divinità presenti su questo manuale non sono le uniche presenti nel regno ma sono quelle conosciute.

APPENDICE 3: INCANTESIMI

Ordinati in ordine alfabetico

N.B. Maggiori dettagli sugli incantesimi sono reperibili nel compendio: Compendio di Magia.

Notazione: La formula deve essere detta interamente e correttamente ad un tono di voce udibile da chi vi sta accanto, l'effetto della formula va letteralmente URLATO; nel caso in cui un incantesimo non abbia chiamata o non descriva tra parentesi le azioni da intraprendere, bisogna rivolgersi ad un master prima di lanciare l'incantesimo!

Accecare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Caos 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, effcite ut hostes mei caeci fiant" "Blind!"

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità>invoco il potere divino e anebbio la tua vista" "Blind!"

La creatura bersaglio è accecata per 20 secondi, può muoversi e intraprendere azioni, ma rigorosamente ad occhi chiusi.

Armatura

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Guerra 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, ob hostibus meis me protegite" "Armatura!"

Formula Divina: "<Nome divinità>donami il potere di resistere ai miei nemici"

L'incantatore acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante (+4pf). Un colpo in grado di distruggere armature o oltrepassarle dissolve l'incantesimo.

Cura ferite

Livello dell'incantesimo: Vita 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto Toccato

Formula Divina: "<Nome divinità> signora della luce, ascolta la tua serva" "HEAL <punti ferita ripristinati>"

Tramite questo incantesimo l'incantatore stabilizza immediatamente il soggetto toccato, inoltre guarisce un numero di punti ferita pari al livello dell'incantatore (max 10 Pf).

Dardo incantato

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, intus me flue hastes meos dirue" (Dichiarare i danni) Through!

Dalle dita dell'incantatore vengono emanati un dardo ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 dardi) che possono attraversare protezioni non magiche e materiali inorganici infliggendo 1 danno da energia arcana ciascuno.

Dissolvi magie minore

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, veneficium solve" "COUNTER MINORE!"

Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie minore ha effetto solo sugli incantesimi arcani e divini di livello 1° e 2°!

Frantumare

Livello dell'incantesimo: Distruzione 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: "<Nome divinità> annienta ciò che mi è avverso" "Shatter!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore può letteralmente ridurre in pezzi un qualsiasi oggetto (non-magico) con cui entra in contatto.

Identificare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Conoscenza 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quod mescio revela" (Chiedere dettagli ad un Master)

Formula Divina: "<nome divinità>dona luce ai miei occhi" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (non artefatto) bersaglio di questo incantesimo se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente dall'incantatore (non rivela gli incantesimi esatti ma soltanto il numero e la potenza delle auree magiche, non rivela nemmeno parole d'attivazione o eventuale maledizioni presenti sull'oggetto).

Ipnosi

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1min.

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, illam mentem obnubile ut fiam dominus eius" "Hypno!"

La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) è completamente assoggettata al controllo dell'incantatore, ma non può intraprendere azioni auto-lesionistiche o comunque contrarie alla propria indole o al proprio pensiero, terminato l'effetto il soggetto mantiene la memoria degli eventi.

Mani brucianti

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1,5 m davanti all'incantatore

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, has manus urere ut meas hostes ardeant" (Dichiarare i danni) "FIRE!"

Dalle mani dell'incantatore si genera un cono frontale che infligge un danno da fuoco ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 danni).

Rivela menzogne

Livello dell'incantesimo: Legge 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Concentrazione e Tocco continuo

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<nome divinità> mostrami ciò che è vero!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore costringe il soggetto bersaglio a dire la verità, nonostante l'incantesimo, il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

NB. L'incantesimo avrà effetto finché il soggetto sarà toccato e la concentrazione sarà interpretata.

Santuario

Livello dell'incantesimo: Protezione 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<Nome divinità>proteggimi dai miei nemici"

Tramite questo incantesimo l'incantatore diviene immune alle armi normali, fintanto che rimane in concentrazione l'incantatore viene protetto dall'incantesimo, può muoversi ma non può intraprendere nessuna azione, nemmeno parlare poiché deve continuare la preghiera per tutta la durata della concentrazione al fine di mantenere gli effetti dell'incantesimo.

Sigillo

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Permanente/Variabile

Area d'effetto: 1 Oggetto/1 Soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, signum meum incide ut id possim invenire quocunque sit"

Con questo incantesimo l'incantatore può imprimere (in maniera visibile o invisibile) un sigillo personale che può essere cancellato solo magicamente, lanciato su un soggetto ha una durata di un giorno per livello dell'incantatore ed è sempre visibile (max. 10 giorni).

Sonno

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quietem concede" "Sleep!"

Tramite quest'incantesimo, l'incantatore può addormentare una Creatura non immune al sonno e dalla normale costituzione, per un minuto.

N.B. I primi 10 secondi di sonno sono COMA assoluto la creatura non può essere svegliata se non magicamente, i restanti 50 secondi sono di sonno normale, scaduti questi il soggetto si sveglia da solo!

Tocco gelido

Livello dell'incantesimo: Arcano 1° / Morte 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. in più di carica, per livello

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, haec manus fiat nexus obscurae umbrae mortis" "Zero!"

Formula Divina: "<nome divinità> rendi inerme il mio nemico!"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questa viene portata a zero punti ferita (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

NB. Su un soggetto con 20PF o superiore, l'incantesimo infligge 5 danni.

APPENDICE 4: Esperienza

La seguente tabella indica quanti punti esperienza il personaggio deve spendere per salire di livello.

Livello	Punti Esperienza
2	15
3	15
4	15
5	20
6	20
7	20
8	20
9	25
10	25
11	30

La seguente tabella indica quanti punti esperienza il personaggio di classe ritualista deve spendere per salire di livello.

Livello	Punti Esperienza
1	20
2	25
3	25
4	30
5	30