

La Compagnia di Ventura



Regolamento per Eventi

Indice generale

Regolamento per Eventi.....	1
Introduzione.....	3
Creazione del personaggio.....	3
1. concetto.....	3
2. valori chiave.....	3
3. razze e popoli.....	3
4. punti sviluppo e abilità.....	4
5. descrizione delle abilità.....	4
Meccaniche di gioco.....	8
1. Dialoghi.....	8
2. Master.....	8
3. Combattimenti.....	9
4. Armature e difesa.....	12
5. Ferite e guarigione.....	13
6. Furti in ruolo, perquisizioni e trasporto.....	14
7. Cartellini di gioco.....	15
8. Fogli di conoscenza.....	16
9. Azioni di gioco.....	16
10. Veleni, erbe, antidoti, malattie, pozioni ed infusi.....	18
11. Magia e Fede.....	20
12. Punti sviluppo di partita in partita.....	21
13. La scheda del personaggio.....	21
14. Carte Master.....	22
14. Carte Master.....	23
14. Carte Master.....	23
15. I Richiami in gioco.....	23
16. Mancata conoscenza delle Regole.....	24
Appendice 1 – La Guarigione.....	25
Concetti Importanti	25
Esempi	26
In aiuto ai giocatori.....	27
Appendice 2 – Erbe, veleni e filtri.....	28
Erbario:	29
Libro delle Rocce:	31
Bestiario:	32
Materiali Speciali:	32
Alcuni esempi di Filtri:.....	33

Introduzione

Dopo lungo lavoro vede finalmente la luce il Regolamento per Eventi, un regolamento semplice ed immediato, studiato per permettere a giocatori più o meno esperti di giocare qualche partita all'anno con i soli scopi di interpretare e divertirsi.

Altro non è che la sintesi del sistema di gioco de "La Compagnia di Ventura", appositamente semplificato per renderlo più accessibile a tutti. Questa operazione causa irrimediabilmente peccati sul realismo e la logica del gioco, ma si adatta perfettamente agli scopi che si prefigge.

Un gioco di ruolo dal vivo è improvvisazione teatrale e avventura, recitazione e gioco. Tutto questo incentrato sulla figura di un personaggio che vive all'interno della nostra storia.

Ora che sappiamo cos'è e cosa ci attende, ci staremo chiedendo come nasca un personaggio.

Creazione del personaggio

1. concetto

Dar vita ad un personaggio significa creare in gioco una persona a tutti gli effetti, con le proprie abitudini, le proprie ideologie, i propri pregi, difetti e limiti, che possono essere molto differenti da quelli del giocatore che lo interpreta. Ci troviamo insomma nei panni di un attore che si muove senza copione e senza una scena già prestabilita.

Ogni giocatore dovrà entrare nell'ottica del proprio personaggio, all'interno dei ruoli che la trama della partita in questione renderà sensato interpretare. Dovrete pertanto rispettare il vostro ruolo affinché il gioco di tutti non venga compromesso.

Lo scopo del gioco non è raggiungere un obiettivo o vincere, uccidere dei nemici o trovare dei tesori, ma solo ed unicamente interpretare il proprio personaggio e divertirsi nel rispetto di tutti.

2. valori chiave

Per creare il personaggio occorrono pochi minuti. Ovviamente si può dedicare anche qualche minuto in più se si desidera creare un personaggio particolare e fuori dall'immediatezza a cui siamo abituati a causa degli stereotipi proposti dai film e dai racconti fantastici più comuni.

Per dare vita al personaggio occorrono alcuni valori fondamentali. Questi sono identificati da numeri interi: maggiori saranno i valori, maggiori saranno le capacità del nostro personaggio.

I valori su cui si basa il gioco sono solamente sette:

Punti Sviluppo (PS): Questo punteggio indica il numero di punti che il giocatore può usare per acquistare le conoscenze e le abilità del proprio personaggio. All'inizio del gioco questi sono 17, di cui 16 da spendere liberamente, e 1 da utilizzare esclusivamente con abilità di conoscenza. Il costo delle abilità acquistabili è riportato nella tabella **TAB-1**. Per alcune razze o popoli particolari potrebbero essere previste delle modifiche al costo di alcune abilità.

Punti Vita (PV): questo punteggio indica la resistenza fisica del vostro personaggio. Maggiore è questo valore maggiore sarà il numero di ferite effettive che potrà sostenere prima di morire. Ogni personaggio parte da una base di 3 PV.

Punti Armatura (PA): sono il valore numerico con il quale viene identificato il valore di protezione delle armature. Maggiore è il valore di PA maggiore sarà la protezione offerta dall'armatura.

Punti Ferita (PF): sono la somma dei PV e dei PA. Indicano il danno che il personaggio può subire prima crollare a terra. In gioco si dovrà tenere conto solamente dei PF, non dei PV o dei PA.

Punti Danno (PD): questo punteggio indica l'entità del danno causato, o eventuali effetti particolari, che il nostro personaggio causa se porta a segno un attacco con le armi che usa di solito. Questo valore varia da un minimo di 1 ad un massimo di 3 in rarissimi casi.

Punti Magia (PM): i punti magia indicano la capacità magica di un usufruttore di tale potere. Maggiore è il valore di quest'abilità, maggiore sarà il numero di incantesimi che sarà in grado di recitare e maggiore sarà la loro potenza. I PM si calcolano sommando i PS spesi in abilità incantesimo o preghiera come indicato nella tabella **TAB-3**.

Resistenza Magica (RM): Questo punteggio varia a seconda del numero di PS. Maggiore sarà l'esperienza del giocatore maggiore sarà la resistenza ad agenti esterni, sia per la capacità di resistenza sia per l'intuizione che per la capacità di prevenzione. Per rendersi conto del valore della propria RM è necessario consultare la tabella **TAB-2**.

3. razze e popoli

Prima di iniziare ad usare i nostri punti per assegnare delle abilità al nostro personaggio è necessario fermarsi un attimo a riflettere. Poiché il mondo che lo circonda non è come il nostro: siamo sicuri di voler calare nei panni di un uomo o preferiamo una razza sconosciuta ed immaginaria? Le razze

sono descritte approfonditamente nella sezione "Ambientazione".

4. punti sviluppo e abilità

I punti sviluppo servono all'acquisto delle abilità. Durante ogni nuova partita il giocatore avrà l'occasione di guadagnare nuovi PS affinché possa accrescere le abilità del suo personaggio. Durante la creazione il giocatore dovrà comprare le abilità che reputa più adatte al personaggio che ha in mente. I costi delle abilità sono riportate nella **TAB-1**.

Sarà necessario sottrarre il costo dell'abilità acquistata dai punti a vostra disposizione. I costi delle abilità possono variare sia per la loro difficoltà di apprendimento sia per la difficoltà nel reperire fonti o maestri in grado di insegnarcele. La somma dei costi delle singole abilità del personaggio non può mai essere maggiore del suo punteggio di PS.

I punti non utilizzati durante la creazione del personaggio andranno persi.

TAB-1

Categorie e singole abilità:	Costo	Categorie e singole abilità:	Costo
COMBATTIMENTO		FISICHE	
Armi da taglio ad una mano	4	Resistenza fisica	6
Armi contundenti ad una mano	4	Resistenza ai veleni	4
Armi a due mani *	4	Resistenza alla magia	5
Armi ad asta *	4	SOTTERFUGIO	
Armi da tiro *	4	Borseggiare	5
Armi da lancio	4	Camuffamento	4
Armatura media	1	Colpire alle spalle	5
Armatura media rinforzata	2	Disattivare trappole	2
Armatura pesante	3	Liberarsi	3
Armatura molto pesante	4	Scassinare serrature	3
Uso di oggetti piccoli o appoggio	2	GENERICHE	
Uso dello scudo	4	Bendare ferite	1
CONOSCENZA		Arte medica *	4
Antropologia	2	Costruire frecce	1
Astrologia	2	Empatia animale	3
Botanica	3	Leggere e scrivere	1
Geografia	2	Preparare filtri	6
Ingegneria	3	Preparare veleni ed antidoti	6
Legge	2	Professione e commercio	1+
Letteratura *	2	Riparare armature medie	1
Miti e leggende	2	Riparare armature pesanti	3
Occulto	3	Valutare	2
Storia antica	3	MAGICHE	
Storia locale	2	Sacra	6
Zoologia	2	Delle Sfere *	6
		Incantesimo *	2
		Pregghiera *	2

* Richiede il possesso di un'altra abilità per essere acquistata o utilizzata con efficacia.

5. descrizione delle abilità

Nella descrizione delle abilità oltre che agli effetti ed i vantaggi sono riportate regole fondamentali per la gestione del gioco, note e piccole sfumature. La lettura di tutte le abilità è pertanto consigliata a tutti i giocatori.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO	
Armi da taglio ad una mano	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi da taglio ad una mano: pugnali, spade lunghe e corte, sciabole ecc. Grazie a questa capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD. L'abilità è valida per un solo braccio.
Armi da impatto ad una mano	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi da impatto ad una mano: randelli, mazze, martelli, corti bastoni ecc. Grazie a questa

	capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD. L'abilità è valida per un solo braccio.
Armi a 2 mani	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi impugnabili con due mani: spadoni, martelli da guerra, asce da battaglia ecc. Grazie a questa capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD. <u>Per l'utilizzo di questo tipo di arma occorre anche l'abilità <i>Uso di oggetti piccoli o appoggio</i>.</u>
Armi ad asta	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi applicate ad aste: lance, alabarde, bastoni, picche, forche ecc. Grazie a questa capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD. <u>Per l'utilizzo di questo tipo di arma occorre anche l'abilità <i>Uso di oggetti piccoli o appoggio</i>.</u>
Armi da lancio	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi da lancio: fionde, cerbottane, pugnali ecc. Grazie a questa capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD.
Armi da tiro	Questa abilità consente l'utilizzo di tutte le armi da tiro: archi corti e lunghi, a doppia curva, balestra ecc. Grazie a questa capacità il personaggio sarà in grado di infliggere 2 PD. <u>Per l'utilizzo di questo tipo di arma occorre anche l'abilità <i>Uso di oggetti piccoli o appoggio</i>.</u>
Uso di oggetti piccoli o appoggio	Con quest'abilità il personaggio può usare in combattimento, <u>insieme ad un'altra arma</u> , piccoli oggetti come pugnali e scudi broccieri. Se per il braccio portante non si possiede già l'abilità di combattimento, però, si potrà infliggere al più un danno. Sarà inoltre necessario possedere quest'abilità se si desidera usare un braccio come appoggio, per esempio per usare armi a due mani, spade bastarde o archi.
Armatura media	Grazie a questa capacità il personaggio è in grado di sfruttare appieno le armature di cuoio morbido. Offrono una protezione di 2 PA.
Armatura media rinforzata	Grazie a questa capacità il personaggio è in grado di sfruttare appieno le armature di cuoio rigido e borchiato. Offrono una protezione di 3 PA.
Armatura pesante	Grazie a questa capacità il personaggio è in grado di sfruttare appieno le armature di metallo sia di maglia o piastre che a bande o scaglie. Offrono una protezione di 4 PA.
Armatura molto pesante	Grazie a questa capacità il personaggio è in grado di sfruttare appieno le armature di piastre su cotta di maglia. Offrono una protezione di 5 PA.
Uso dello scudo	Questa abilità consente di utilizzare efficacemente uno scudo in combattimento. Tutti possono usare lo scudo per difendersi ma, finché lo usano non sarà in grado di attaccare. Grazie a questa abilità il personaggio potrà combattere con la propria arma e parare con lo scudo.

ABILITÀ FISICHE

Resistenza fisica	Il fisico del personaggio è quello di un esperto combattente. Il personaggio ha 5 PV e altri vantaggi elencati nel paragrafo 3.
Resistenza ai veleni	Raddoppia il tempo base di insorgenza del veleno.
Resistenza alla magia	Il personaggio è un esperto conoscitore degli effetti degli incantesimi. Per questa ragione intuisce gli effetti e parte prevenuto nei confronti degli stessi. Il giocatore migliora di 1 il suo punteggio base di RM contro gli incantesimi. Questo bonus quindi non è cumulabile.

ABILITÀ DI SOTTERFUGIO

Borseggiare	Il personaggio è in grado di rubare piccoli oggetti (20 cm di diametro massimo) applicando due piccoli cartellini adesivi. Per i dettagli, vedi il capitolo inerente ai furti in ruolo.
Camuffamento	Grazie a questa abilità il personaggio sarà in grado di camuffare il suo aspetto. Il giocatore potrà pertanto portare con se materiale adatto al camuffamento come orecchie finte, barbe finte, altri vestiti, parrucche, baffi finti, trucchi o addirittura maschere. Il

	<p>personaggio potrà assumere la forma di un umanoide o di un altro uomo, ma non di animale o non morto.</p> <p>Se il giocatore non ha con sé gli strumenti per camuffarsi non potrà usufruire dell'abilità. Non è possibile chiedere materiale ai Master, ma è possibile procurarselo in ruolo da altri giocatori.</p>
Colpire alle spalle	<p>Questa abilità consente al personaggio di infliggere una ferita alle spalle del suo avversario. Perché questa abilità riesca il personaggio dovrà realmente avvicinarsi silenziosamente alle spalle del bersaglio e colpirlo.</p> <p>Il personaggio potrà infliggere 2 ferite, o persino 3 colpendo in un punto non protetto dall'armatura. In tal caso il bersaglio conterà comunque l'armatura come protezione della locazione, tenendo conto solo del fatto di aver ricevuto 3 ferite.</p> <p>Con un manganello, un randello o un attrezzo simile, è possibile far svenire la vittima colpendola alla testa in un punto non protetto da armatura, dichiarando un'azione "svenimento".</p> <p>Se la vittima si rende conto dell'attacco prima di ricevere il colpo e si muove, potrà considerare il danno di 1 sola ferita.</p>
Disattivare trappole	<p>Il giocatore è in grado di individuare e disattivare trappole. Qualora un personaggio dovesse scorgere una trappola sarà possibile, se si possiede questa abilità, disattivarla e renderla pertanto inoffensiva. Per individuare una trappola occorre fermarsi per 30 secondi. Per disattivarla occorrono 5 minuti.</p> <p>Per i dettagli, vedi il capitolo sullo scassinare.</p>
Liberarsi	<p>Grazie a questa abilità il personaggio potrà liberarsi da corde e manette che lo tengono imprigionato. Un personaggio non potrà mai essere realmente legato per ovvi motivi di sicurezza.</p> <p>È possibile però simulare la legatura con una corda semplicemente poggiata, senza nodi, lungo i polsi o le caviglie. Nel caso di catene e manette (saracinesche metalliche) il personaggio dovrà disporre di una piccola lima o attrezzi da scasso che riuscirà ad usare nella maniera meno vistosa ed efficace. Occorrono 5 minuti perché il personaggio riesca nell'impresa.</p>
Scassinare serrature	<p>Il personaggio potrà imbattersi spesso in porte chiuse a chiave o serrature bloccate. Grazie questa abilità sarà in grado di aprire, se provvisto di attrezzi da scasso, un lucchetto chiuso. Perché l'operazione riesca il giocatore dovrà far lavorare per un minuto il proprio personaggio alla serratura con in mano gli attrezzi da scasso. Per i dettagli, vedi il capitolo sullo scassinare.</p>

ABILITÀ GENERICHE

Bendare ferite	Questa abilità consente al personaggio di bendare le ferite e prolungare il periodo di grazia di un altro personaggio in pericolo di vita. Sebbene per guarire occorra l'abilità arte medica o la magia, finché il giocatore resterà a contatto con il ferito ne eviterà la morte. L'abilità è descritta in dettaglio più avanti.
Arte medica	<p>Il personaggio conosce la medicina, le malattie e le cure necessarie a salvare la vita in molti casi. L'abilità non consente di ricercare erbe, ma il personaggio sarà in grado di utilizzarle sapientemente e persino di prepararle, nei casi più semplici.</p> <p>L'abilità è descritta in dettaglio più avanti.</p> <p><u>Per acquisire quest'abilità è necessario saper <i>bendare ferite</i>.</u></p>
Costruire frecce	Il personaggio, disponendo di materiali di fortuna, è in grado di costruire frecce efficaci in battaglia. Potrà costruire una freccia in 5 minuti, simulando il lavoro.
Empatia Animale	Quest'abilità consente al personaggio di modificare le reazioni degli animali selvatici. Questo è possibile grazie alla profonda conoscenza della natura. L'abilità si basa su alcuni semplici comandi che gli animali comprendono e spesso assecondano.
Leggere e Scrivere	Chi possiede quest'abilità è in grado di leggere e scrivere correttamente.
Preparare filtri	Il giocatore in possesso dei giusti ingredienti è in grado di preparare filtri magici. Un filtro non è incantato, ma i suoi effetti

	possono essere considerati magici. Il personaggio conosce tutte le formule dei filtri di base presenti in questo manuale, più eventuali altre che gli verranno fornite in un <i>foglio di conoscenza</i> all'inizio dell'evento di gioco. Il personaggio può iniziare il gioco con uno o più ingredienti.
Preparare veleni ed antidoti	Il giocatore è in grado di preparare con le giuste erbe ed i giusti ingredienti qualunque tipo di veleno, paste e polveri con particolari effetti nocivi sull'uomo. Queste sostanze possono essere di provenienza animale, vegetale o minerale. L'abilità non consente però di procurarsi da soli tali sostanze. Il personaggio può iniziare il gioco con uno o più veleni o antidoti.
Professione e commercio	Questa abilità offre al personaggio la scelta di praticare un lavoro comune, un mestiere all'interno di una città o di una comunità. Per ogni punto speso in questa abilità il personaggio avrà 1 MA in più all'inizio della partita. Tra queste professioni può esserci: carpentiere, fabbro (se si possiede l'abilità riparare armature), pescatore, agricoltore, giullare o artista, ecc...
Riparare armature medie	Chi possiede quest'abilità è in grado di riparare i danni subiti da armature medie o medie rinforzate. Per maggiori informazioni vedi il capitolo sul deterioramento delle armature.
Riparare armature pesanti	Chi possiede quest'abilità è in grado di riparare i danni subiti da armature pesanti o molto pesanti. Per maggiori informazioni vedi il capitolo sul deterioramento delle armature.
Valutare	Grazie a questa abilità, il personaggio è in grado di valutare alcuni oggetti particolari presenti in gioco. Vedi il paragrafo su valutare al capitolo inerente ai cartellini in gioco.

ABILITÀ DI CONOSCENZA

Antropologia	Il personaggio conoscerà le usanze, le paure e le religioni dei popoli. Questi saperi abbracciano sia le usanze più comuni che le piccole varianti dei ceppi sociali più piccoli ed isolati. L'abilità riguarda anche le differenze che intercorrono tra le classi sociali.
Astrologia	Grazie a questa abilità il giocatore sarà in grado di riconoscere le stelle e gli astri. Il personaggio sarà in grado di interpretare i segni del cielo sebbene spesso si dimostrino fasulli o leggermente diversi dalla predizione.
Botanica	Il personaggio conosce le piante, i fiori e tutto il regno vegetale. Sa quali erbe sono curative e quali pericolose per l'uomo. L'abilità consente anche l'utilizzo di quei vegetali, dotati di particolari proprietà, di semplice impiego (applicazione, l'ingestione).
Geografia	Questa abilità conferisce una conoscenza geografica dei luoghi, delle strade, delle valli, dei passi, della posizione delle montagne, dei fiumi e delle città. L'abilità fornisce inoltre la conoscenza per trovare ed estrarre minerali preziosi o utili. L'abilità consente inoltre di interpretare correttamente le mappe, sebbene per leggere eventuali indicazioni sia necessario possedere l'abilità di <i>leggere e scrivere</i> .
Ingegneria	Questa abilità consente al giocatore di conoscere il livello tecnico di un popolo o di una zona geografica. L'abilità abbraccia anche l'architettura ed la tecnologia del passato. Il giocatore sarà a conoscenza delle tecniche di costruzione, materiali, punti deboli di castelli e macchinari.
Legge	Il personaggio è a conoscenza dei sistemi giuridici del regno ma anche delle leggi in uso in centri abitati più piccoli e i provvedimenti penali di gruppi e organizzazioni presenti nelle zone meno civilizzate.
Letteratura	Il personaggio è a conoscenza delle maggiori opere letterarie del regno e dei dialetti usati nelle zone più lontane dai centri abitati. <u>Questa abilità per essere acquistata necessita dell'abilità generica "leggere e scrivere".</u>
Miti e leggende	Il personaggio conosce storie, racconti e i miti delle popolazioni. Queste si rifanno alle tradizioni ed ai racconti orali e alle ballate dei

	cantastorie. Le leggende riguardano la nascita delle divinità, dei mostri, delle paure principali dei popoli, tutte argomentazioni a volte lontane dalla verità.
Occulto	Grazie a queste conoscenze il giocatore ha un ampio bagaglio di saperi legati all'ignoto e all'occulto. Queste argomentazioni riguardano fatti inspiegabili, spesso legati realmente al sovrannaturale ed alla magia.
Storia antica	Questa conoscenza conferisce al personaggio una profonda visione della storia passata. L'abilità si riferisce alle battaglie, ai personaggi decisivi della storia e alla svolte politiche e giuridiche che hanno cambiato le condizioni dei popoli.
Storia locale	Grazie a queste informazioni il giocatore conosce i fatti recentemente accaduti nel regno, le persone al potere ed i personaggi illustri. Pertanto è a conoscenza dell'araldica e delle casate del regno.
Zoologia	Il personaggio sarà a conoscenza della fauna che popola le terre durante il suo cammino. Conoscerà i pericoli derivanti da essa, i punti deboli e le particolarità delle specie animali. Consente di estrarre e maneggiare senza pericolo e senza danneggiarli veleni e parti utili degli animali.

ABILITÀ MAGICHE

Magia delle sfere	Tramite le sfere, alcuni sono in grado di utilizzare la magia presente dentro di loro. Oltre all'uso degli incantesimi consente l'utilizzo degli oggetti magici e la possibilità di crearli. In generale, un mago non può indossare armature. <u>Per acquisire quest'abilità è necessario saper leggere e scrivere.</u>
Magia Sacra	La magia sacra è un potere che pochi eletti hanno. Per poter essere un usufruttuario di questa magia bisogna avere una fede incrollabile verso il proprio Dio, che ripaga la devozione con poteri negati ai comuni mortali. Oltre all'uso degli incantesimi consente l'utilizzo degli oggetti sacri e la possibilità di crearli.
Incantesimo	Questa abilità è molteplice e da considerarsi molto diversa dalle altre. Per incantesimo si intende un potere derivato tramite l'utilizzo di una sfera. Ogni incantesimo è un'abilità acquistabile separatamente. <u>Occorre l'abilità <i>Magia delle sfere</i> per acquistare un incantesimo.</u>
Preghiera	L'abilità consente l'acquisto delle abilità di preghiera attinenti a questa tipologia di magia. <u>Occorre l'abilità <i>Magia Sacra</i> per acquistare una preghiera.</u>

Meccaniche di gioco

1. Dialoghi

Le parti che prenderanno piede maggiormente durante le partite saranno i dialoghi. I giocatori dovranno sempre parlare in prima persona come se fossero realmente il loro personaggio. Questi non potranno mai dare spiegazioni in terza persona o parlare di argomenti non attinenti alla situazione che li circonda. E consentito parlare in terza persona solo nel caso di pericoli reali o con un Master.

2. Master

Per ora abbiamo visto solo i personaggi che prendo parte al gioco, ma chi decide le storie? Chi è l'arbitro reale di questo gioco? Queste figure sono i Master che saranno riconoscibili per via dell'abbigliamento vistoso. Non muovono nessun personaggio e quando sono presenti in gioco in realtà non sono personaggi esistenti, si muovono come se fossero totalmente trasparenti. I giocatori devono rivolgersi ai Master in terza persona, e solo se strettamente necessario. In molti

casi rivolgersi ad un Master significa bloccare il gioco a moltissimi giocatori. Un Master è comunque l'arbitro che visiona costantemente che tutto si svolga in sicurezza e lealtà. I Master possono variare di numero in base al numero di personaggi in gioco, in media 1 ogni 10. La parola del Master è insindacabile.

È **severamente vietato** chiedere a più Master l'esito di un'azione o una spiegazione. Qualunque lamentela per un'eventuale decisione sbagliata di un Master si valuterà al termine della partita o durante una pausa stabilita dall'organizzazione, anche se l'azione o l'incomprensione ha fatto perdere la vita ad un personaggio.

3. Combattimenti

Il combattimento consiste in uno scontro "fisico" tra due o più giocatori. Si ha dunque la necessità di simulare scene di lotta o duelli, sfide ed imboscate. Grazie alle molte abilità ci si rende conto dei molteplici fattori che possono influenzare l'esito di uno scontro.

È possibile colpire l'avversario in ogni parte del corpo, ad eccezione delle parti intime. Particolare attenzione dev'essere inoltre fatta per i colpi al capo, possibilmente evitando il volto, che rimane comunque una locazione valida.

Ogni colpo portato a segno causerà almeno una ferita (dunque 1 PD) qualunque sia l'arma.

Nel caso un personaggio abbia un'abilità di combattimento potrà infliggere anche 2 PD.

Di rado creature gigantesche, attacchi alle spalle o armi particolari potranno infliggere 3 PD o più.

A seconda del danno inflitto, le ferite sono identificabili in quattro tipi:

leggera (1 PD), **media** (2 PD), **grave** (3 PD), **pesante** (4 PD o più).

Le ferite inflitte andranno sottratte ai **PF** (Punti Ferita) dell'avversario.

Ogni personaggio avrà di base 3 PF. L'abilità *Resistenza*, le armature e la magia possono aumentare questo valore di base, consentendo quindi al personaggio di resistere ad un maggior numero di ferite. Quando un personaggio arriva a 0 PF sviene, al di sotto rischia la morte.

Stato di morte e morte

Quando un personaggio termina i propri *punti vita*, si trova in pericolo di morte. A seconda del danno subito, potrebbe aver bisogno di cure immediate per potersi salvare.

Un personaggio con **0 PF** è da considerarsi svenuto a causa dello shock per le ferite subite e per la perdita di sangue, ma non si trova in reale pericolo di vita. Può essere svegliato ma non potrà muoversi da solo, se non trascinandosi, fino a quando si troverà in questo stato.

Trovarsi con **-1 PF** significa essere in **stato di morte** dove il personaggio riporta ferite molto gravi che lo condurranno alla morte qualora non venga prontamente curato.

Se il colpo fatale che ha causato il -1 è stato portato ad un arto il giocatore morirà in 2 minuti.

Se l'ultimo colpo ha inferto una ferita al busto o alla testa il personaggio morirà in 30 secondi. Se possiede l'abilità resistenza fisica questi tempi vengono raddoppiati.

Trovarsi con **-2 PF o meno** significa una morte quasi immediata, dove intervenire senza magie può essere difficoltoso. Un personaggio con -2 PV muore nel giro di 10 secondi.

ATTENZIONE: il trascorrere del tempo nello stato di morte deve essere tenuto a mente dal giocatore che interpreta il personaggio ferito.

Colpo di Grazia

Un personaggio inerme, ossia privo di sensi o perfettamente immobilizzato, potrà essere ucciso immediatamente con un "colpo di grazia". Si tratta di un colpo plateale, con il quale il giocatore dovrà colpire la vittima in un punto vitale. Dopo un colpo di questo tipo, non sarà più necessario tener conto dello stato di morte o di ogni altro conteggio. Qualora il colpo di grazia, per qualsiasi motivo in ruolo, non dovesse colpire una parte vitale, sarà considerato alla stregua di un normale colpo.

Meccanismi di combattimento

La meccanica di combattimento è piuttosto semplice. Quando un giocatore colpisce l'avversario, **dichiara il danno inflitto**, numericamente:

Armi Normali: nel caso di armi normali, ossia oggetti né magici né sacri, di qualsiasi fattura, il danno viene dichiarato in italiano (*uno, due, tre, ecc.*).

Armi Sacre: se l'arma è un oggetto Sacro, il giocatore dovrà dichiarare il danno inflitto in lingua inglese (*one, two, three, ecc...*).

Armi Incantate: nel caso in cui l'arma sia incantata per colpire creature immuni alle armi comuni, il danno dovrà essere dichiarato in greco antico (*eis, duo, treis, ecc..*).

Armi Avvelenate o con Poteri Magici: nel caso l'arma abbia anche qualche particolare potere, o sia intinta nel veleno, al danno deve seguire la chiamata dell'*azione* o del nome del potere, nel primo caso seguito dalla lettera che ne indica il tempo di insorgenza, nel secondo dall'eventuale GP della magia.

IMPORTANTE: È possibile utilizzare solamente un'*azione* (o il nome di un potere) per volta.

Se un oggetto ha più poteri magici quindi, sarà quindi possibile utilizzarli uno per volta. Il giocatore sceglierà di volta in volta quale utilizzare, a seconda della situazione in gioco.

Locazioni e Critici

Il sistema di combattimento è un sistema ibrido.

Esso prevede, come già accennato, l'uso di **PF**, che riguardano cioè tutto il corpo.

In aggiunta, si utilizzano anche le **locazioni "critiche"** che vengono trattate separatamente.

Quando un personaggio riceve delle ferite **medie o superiori** in una locazione critica, può subire effetti immediati che vanno dallo stordimento alla morte, a prescindere dal numero dei PF persi.

Le locazioni critiche sono la **testa** e il **busto**.

Le ferite **leggere** (da **un** PD) **non** influenzano le locazioni critiche.

Una ferita **media** (da **due** PD) infligge **un** colpo critico.

Una ferita **grave** (da **tre** PD) infligge **due** colpi critici.

In generale una ferita infligge un numero di critici pari al danno inflitto ridotto di un punto.

Il conteggio dei critici viene tenuto distintamente per ogni locazione critica.

La tabella che segue riportata illustra gli effetti che i critici possono avere su un personaggio, a seconda della costituzione fisica e dell'armatura indossata.

TAB-4

Protezioni/Ferite	Un Critico	Due Critici	Tre Critici	Quattro Critici
Nessuna protezione	Svenimento	Morte	Morte	Morte
Resistenza o Armatura*	Stordimento o Sfiancamento	Svenimento	Morte	Morte
Resistenza e Armatura*	Nessun effetto	Stordimento o Sfiancamento	Svenimento	Morte

* Si deve considerare l'armatura relativa alla locazione considerata (corpetto o elmo).

L'armatura dev'essere almeno **media** per proteggere da questo tipo di danno.

Stordimento o Sfiancamento

Lo **sfiancamento** si verifica in riferimento ai colpi ricevuti al **busto**, secondo la tab-4.

Gli effetti sono quelli di un'*azione "sfiancamento"*, e durano **30 secondi**.

Lo **stordimento** si verifica in riferimento ai colpi ricevuti alla **testa**, secondo la tab-4.

Gli effetti sono quelli di un'*azione "stordimento"*, e durano **10 secondi**.

NOTE:

- In entrambi i casi il personaggio dovrà tenere a mente il conto del tempo. Questo tipo di distrazione simulerà maggiormente la poca lucidità del personaggio dovuta al colpo.
- Il termine dei 10 o dei 30 secondi non significa la fine del critico, ma solamente l'incidenza che questo ha in combattimento. Al termine di questo infatti il personaggio dovrà continuare a recitare la ferita, fino a quando tale ferita non verrà curata o guarirà in maniera naturale.

Svenimento

Il personaggio, a prescindere dai PV rimastigli, cadrà svenuto per la botta o per l'eccessivo dolore.

Gli effetti sono quelli di un'azione "svenimento", e durano come di norma **10 minuti**.

Nel caso il personaggio non abbia subito gravi ferite, ma abbia comunque perso i sensi a causa del colpo, quando rinvierà i suoi PV saranno quelli che aveva al momento della perdita dei sensi.

Tipi di Armi e Scudi e Stili di combattimento

Questo paragrafo serve per fare chiarezza su alcune meccaniche di gioco che potrebbero creare qualche dubbio nei giocatori.

Innanzitutto distinguiamo le armi e gli scudi in categorie, passo necessario per definire gli stili di combattimento consentiti:

- **Arma piccola** (fino a 45 cm): pugnali e piccoli oggetti contundenti. È possibile utilizzarlo insieme ad un'arma ad una mano o uno scudo.
- **Arma Corta** (fino a 75 cm): spade corte e armi fino alla dimensione consentita. È possibile utilizzarlo insieme ad un'arma ad una mano o uno scudo.
- **Arma Lunga** (fino a 105 cm): spade lunghe e armi fino alla dimensione consentita. È possibile utilizzarlo insieme ad un'arma corta o inferiore o uno scudo medio.
- **Arma ad una mano e mezza** (fino a 125 cm): spade bastarde e armi che possono essere usate ad una o due mani. Si possono utilizzare insieme ad uno scudo brocchiero.
- **Arma a due mani** (fino a 180/210 cm): Armi che hanno bisogno di due mani per essere utilizzate. Si intendono spadoni a due mani (fino a 180 cm) o armi in asta (fino a 210 cm).
- **Scudo Brocchiero** (fino a 30Ø cm): piccolo scudo da legare all'avambraccio. Può essere usato con armi ad una mano e mezza.
- **Scudo Medio** (fino a 70Ø cm o 50x75 cm): scudo di medie dimensioni, può essere usato efficacemente con armi ad una mano.
- **Scudo Grande** (fino a 100Ø cm o 65x120): scudo pesante e di grandi dimensioni e ingombro. Può essere utilizzato efficacemente con armi corte o più piccole.

Riassumendo, questi sono quindi gli stili di combattimento consentiti:

- Arma Lunga e Scudo medio
- Arma corta e Scudo grande
- Arma Lunga e Corta
- Arma ad una mano e mezza e brocchiero
- Arma a due mani

Le armi e gli scudi indicati sono quelli di dimensione massima consentita per tale stile. È sempre possibile utilizzare un'arma o uno scudo di dimensione inferiore a quella indicata.

Naturalmente bisogna possedere le specifiche abilità.

È comunque possibile superare i limiti imposti, utilizzando due armi lunghe o un'arma lunga uno scudo grande. In tal caso il danno inflitto dall'arma sarà però di **1 PD inferiore** al normale a causa dell'intralcio causato dalle eccessive dimensioni o del peso dell'armamento utilizzato.

NOTA: Un danno di 0 punti significa che il personaggio non è in grado di manovrare l'arma, non che l'arma, colpendo, non fa danno. Il giocatore dovrà recitare questa sua incapacità.

Abilità balistiche

Qualunque oggetto lanciato, se colpisce il bersaglio, infligge 1 PD. Nel caso si posseggano le abilità "armi da lancio o da tiro" sarà possibile infliggere 2 PD. Nel caso sia impossibile dichiarare e si viene colpiti da un proiettile in una mischia o a eccessiva distanza questo toglierà sempre 1 PD ignorando l'abilità del tiratore.

Le Parate

Per evitare di istigare i giocatori a colpire con forza, un colpo si considera parato quando tra questo e il bersaglio viene frapposta l'arma o lo scudo. Qualora il colpo dovesse comunque colpire il bersaglio, questo verrà considerato in ogni caso parato.

Nota Bene: non è sufficiente toccare l'arma dell'attaccante perché il colpo sia considerato parato, la parata deve essere plausibile, e l'arma o lo scudo che para deve essere mosso in direzione opposta all'arma dell'attaccante. In definitiva, un colpo che giunge a destinazione nonostante venga intercettato dall'arma o dallo scudo viene considerato parato solamente se la causa del suo andare a segno è l'eccessiva forza con cui viene vibrato.

Con un'arma è possibile parare qualsiasi colpo d'arma da mischia, le armi da lancio, ma non le armi da **tiro**, per le quali occorre lo scudo.

Sicurezza e realismo

Il principio fondamentale secondo cui bisogna concepire il combattimento è che questo è simulazione. Non si tratta di un'attività sportiva o una gara, ma solo di un meccanismo per ricreare una delle attività principali di un classico avventuriero fantasy. Per questo il combattimento dovrebbe essere il più possibile recitato e realistico.

I colpi sono di due tipi: fendenti e affondi.

I **fendenti** sono quelli inferti con tutte le armi da taglio e da botta, e devono rispettare un angolo minimo di circa 60 gradi, per garantire una certa plausibilità.

Gli **affondi** sono permessi solo con armi da punta corte (di dimensioni non superiori ai 75 cm), come spadini, pugnali, ecc...

Gli affondi non devono mai essere portati con forza, ma in maniera morbida, ed in caso di impatto dev'essere il braccio di chi porta l'attacco a portarsi indietro e assorbire l'urto. Il braccio che porta il colpo non deve essere MAI teso.

ATTENZIONE: Sono sempre vietati gli affondi mirati al capo e verso l'alto.

ATTENZIONE: Per poter affondare un'arma deve essere stata approvata a questo scopo dagli organizzatori durante i controlli sull'equipaggiamento.

Non è consentito il **tapping**, ossia il colpire ripetutamente un avversario, grazie alla leggerezza dell'arma, con fendenti irreali e ripetuti, spesso portati senza rispettare l'angolo minimo.

Non importa con quante armi si attacca o quanti siano gli avversari colpiti, il colpire ripetutamente è comunque considerato tapping.

Chiunque sia vittima del tapping tenga conto dei colpi ricevuti come se fossero uno solo (in particolare, il danno del primo colpo ricevuto).

Come evidenziato nel paragrafo sulle locazioni, non tutte le parti del corpo subiscono un danno diretto. In particolare i colpi agli arti contribuiscono a ridurre i PV totali del personaggio, ma non hanno particolari effetti sulle locazioni stesse.

Per questo motivo invitiamo tutti i giocatori a recitare questo tipo di ferite. Nessuna di queste regole dovrebbe impedire comunque al personaggio di combattere. Sta poi alla vostra scelta e alla vostra onestà di giocatori recitare le ferite anche quando questo potrebbe costare la vita al vostro personaggio, per esempio rimanendo indietro, feriti ad una gamba, quando inseguiti da nemici superiori in forze.

Se vi sembra opportuno, per gli effetti delle ferite regolatevi con la tabella 4.

È severamente vietato colpire una persona con oggetti duri (compreso il proprio corpo: calci, pugni, testate) o fargli perdere volontariamente l'equilibrio (prese, sgambetti, spinte).

In ogni caso **è possibile**, senza usare forza, bloccare una mano, stringere o afferrare una persona, se queste azioni non vanno a causare uno dei divieti sopra elencati. Queste precauzioni occorrono per non farsi male e non rovinare il gioco a tutti i partecipanti che vogliono giocare in completa serenità. In ogni caso il buon senso è la principale delle regole.

Qualunque arma venga utilizzata in uno scontro dev'essere costruita con materiali morbidi e innocui, quali gommapiuma o materiali simili (materassino, plastazoto, poliuretano), e dovranno essere ritenute idonee dagli arbitri.

Abilità d'arme

Concludiamo questo capitolo con una nota sulle abilità di combattimento. Ogni abilità riguardante le armi insegna l'uso della categoria indicata per **un solo braccio**, che si considera essere quello portante.

Nel caso di armi ad una mano, se il personaggio vuole utilizzare quel tipo di arma anche con l'altro braccio, dovrà acquistare nuovamente l'abilità.

Nel caso di armi che richiedono l'uso di entrambe le braccia, non è necessario acquistare due volte l'abilità, è sufficiente imparare l'uso di "oggetti piccoli o appoggio" per il braccio non portante.

4. Armature e difesa

Tutte le **Armature** devono essere rappresentate per essere efficaci. Questo significa che l'armatura deve essere verosimile e non reale. In alcuni casi armature vere potrebbero risultare pericolose o deleterie per le attrezzature di altri giocatori.

Le armature offrono una protezione che varia da 1 a 5 PA.

I PA rappresentano il valore di protezione dell'armatura. Possiamo considerare i PA come dei PV aggiuntivi che servono ad ammortizzare i danni subiti, esattamente come fa l'armatura con i colpi che ci vengono inferti.

Per usare le armature con piena efficacia occorre acquistare le abilità specifiche.

Le armature sono classificate in 5 tipi:

- **Armature leggere:** sono le armature di pelle e quelle imbottite e pesanti che offrono 1 PA e non necessitano di nessuna abilità per essere indossate. Sono generalmente rappresentate con sky, vinpelle, ecc...
- NOTA: Non sono valide come protezione per quanto riguarda i colpi critici.
- **Armature medie:** sono armature di cuoio, non necessariamente rigido. Offrono 2 PA di protezione.
- **Armature medie rinforzate:** sono armature di cuoio rigido e rinforzate con metallo. Qualora il cuoio non fosse molto rigido, dev'essere abbondante il metallo di rinforzo. Offrono 3 PA di protezione.
- **Armature pesanti:** Sono armature di maglia o piastre leggere, ossia costruite su cuoio. Offrono 4 PA di protezione.
- **Armature molto pesanti:** sono corazze di piastre su maglia di ferro. Non si tratta di "Full Plate", ossia di armature complete, che non sono considerate in questo regolamento.

Gli **Elmi**, come si può vedere nella **TAB-4**, difendono dagli effetti di stordimento e svenimento. Un colpo ricevuto in testa, se non protetto dall'elmo, è da considerarsi senza alcuna difesa, anche se il personaggio indossa un'armatura pesante.

Gli elmi sono divisi in due tipi:

- **Elmi Medi:** corrispondono agli elmi delle armature medie in cuoio. In termini di gioco, proteggono la locazione testa come armatura, relativamente alla regola dei colpi localizzati.
- **Elmi Pesanti:** corrispondono agli elmi delle armature pesanti in metallo. In termini di gioco, proteggono la locazione testa come armatura, relativamente alla regola dei colpi localizzati. Se portati con armature pesanti, aggiungono **1 PV** ulteriore di protezione.

Gli elmi leggeri non hanno alcuna efficacia in gioco, per cui non vengono presi in considerazione in questo regolamento.

Lo **Scudo** non necessita di abilità quando viene usato solo come difesa. Nel caso si voglia combattere con lo scudo bisogna necessariamente acquistare l'abilità *Uso dello scudo*.

Indossare le armature senza l'abilità

Un giocatore può indossare una qualunque armatura se la possiede o la trova per difendersi maggiormente anche se non possiede l'abilità. Quando non si è abituati a sopportare il peso dell'armatura ed il suo ingombro si subiranno diverse penalità in gioco. Le armature difenderanno 1 punto PA in meno del loro valore (ad esempio: un'armatura pesante difenderà 3 PA anziché 4 PA). Indossando armature molto pesanti senza abilità si subiranno anche un'ulteriore penalità, che consiste nell'impossibilità di utilizzare armi a due mani e due armi, se almeno una di esse è dimensioni superiori a quelle di un pugnale.

Deterioramento delle armature.

Con l'utilizzo in battaglia è possibile che le armature si danneggino e perdano parte della loro efficacia. Un'armatura danneggiata difende sempre 1 PA in meno (non cumulabile) del proprio valore, fin quando non viene riparata.

Un'armatura si deteriora quando chi la indossa subisce in un combattimento più danni di quanti sono i PV bonus che concede l'armatura. Per esempio un guerriero che indossa una cotta di maglia dovrà portarla a riparare se subirà, durante un combattimento, 5 PV di danno o più.

Comunque è sufficiente che il personaggio passi un minuto a risistemare l'armatura (operazione molto più semplice della riparazione vera e propria) dopo un combattimento perché il conteggio venga azzerato.

Riparare un'armatura danneggiata non è sempre semplice. Chiunque sia in grado di portare armature *leggere* si considera anche in grado di ripararle. Per riparare armature più pesanti però occorre possedere l'abilità corrispondente. Esistono due abilità di questo tipo, una per le armature *medie*, l'altra per le armature *pesanti*. Chi è in possesso di tali abilità è in grado di riparare un'armatura in circa 5 minuti. Per riparare qualsiasi tipo d'armatura il personaggio deve possedere gli strumenti adatti, la cui scelta è lasciata al buon senso del giocatore.

5. Ferite e guarigione

La guarigione può avvenire in vari modi, naturali e magici, ma ha sempre lo stesso effetto: il recupero dei punti vita (**PV**).

Un personaggio recupera **1 PV per ogni giornata** di gioco. Un personaggio con resistenza può

quindi impiegare più tempo a guarire, ma questo perché è in grado di sopravvivere a ferite più profonde.

La regola di recupero diventa più complessa considerando l'utilizzo delle **armature**.

Ricordiamo che le armature forniscono in concreto PF aggiuntivi perché si considera smorzino l'effetto dei colpi, diciamo cioè che "assorbono" parte del danno. Per esempio nel caso di un personaggio con 3 PV e 3 PA, è come se l'armatura assorbisse metà del danno da ogni colpo. Le armature inoltre, si considera non si deteriorino direttamente col danno inflitto, ma seguono una procedura particolare, che è stata descritta nel capitolo precedente.

Illustreremo qui l'utilizzo del **Fattore di Guarigione (FG)**, che consente il calcolo del recupero dei punti. Una spiegazione più dettagliata sulla guarigione, per chi volesse capire meglio, viene fornita nell'*Appendice 1*.

Prima di iniziare a spiegare la regola, è importante spiegare alcuni concetti su cui essa si basa.

- La distinzione tra PV e PA è necessaria **solamente al momento del calcolo del FG**. Durante il resto del gioco, bisognerà tener conto dei PF, ossia della somma tra PV e PA.
- Curare un personaggio significa **curare solo i suoi PV**. Questo vuol dire che occorreranno lo stesso numero di cure per guarire un personaggio con 5 PV e 5 PA (totale 10 PF), o un personaggio con solo 5 PV (totale 5 PF) o un personaggio con 5 PV e 2 PA (totale 7 PF).

L'armatura infatti altro non fa che ridurre il danno subito da ogni attacco, che quindi infliggerà minor danno, ma i PV sono sempre gli stessi, e i PA un'entità "virtuale".

Utilizzo del fattore di Guarigione

Il FG è la regola che consente facilmente di calcolare il numero di PF recuperati nel momento in cui viene curato 1 PV. Il FG è personale, e ogni giocatore deve conoscere il suo.

Il FG è composto da 3 numeri, variabili a secondo del numero di PV e PA, cioè **FG: x / a / b**

Se il danno totale subito è **x** o meno, la cura ripristinerà **a** PF.

Se il danno è superiore a **x**, la cura ripristinerà **b** PF. (nota: $b = a - 1$)

In alcuni casi particolari, ossia quando non si porta armatura o quando i PA sono un multiplo dei PV, il numero di PF ripristinati sarà sempre lo stesso. (FG: - / - / a)

Per esempio, se la scheda indica " FG: 4/2/1 " significa che una cura ripristinerà due Punti Ferita se le ferite subite sono 4 o meno, o un solo punto se le ferite sono più di 4. È il caso per esempio di un personaggio con 3 PV e 2 PA.

Se la scheda invece indica " FG: -/-/2 " i Punti Ferita ripristinati saranno 2 in ogni caso. È il caso per esempio di un personaggio con 3 PV e 3 PA.

Nota Bene: i punti al di sotto dello zero vengono sempre ripristinati uno ad uno, indipendentemente dal fattore guarigione del personaggio.

Calcolo del Fattore di Guarigione

Il calcolo del fattore guarigione può risultare complesso, per cui rimandiamo questa procedura all'*Appendice 1*. Qui inseriremo una tabella con i FG principali già calcolati.

3 PV e 0 PA	→	FG: - / - / 1	5 PV e 0 PA	→	FG: - / - / 1
3 PV e 1 PA	→	FG: 2 / 2 / 1	5 PV e 1 PA	→	FG: 2 / 2 / 1
3 PV e 2 PA	→	FG: 4 / 2 / 1	5 PV e 2 PA	→	FG: 4 / 2 / 1
3 PV e 3 PA	→	FG: - / - / 2	5 PV e 3 PA	→	FG: 6 / 2 / 1
3 PV e 4 PA	→	FG: 3 / 3 / 2	5 PV e 4 PA	→	FG: 8 / 2 / 1
3 PV e 5 PA	→	FG: 6 / 3 / 2	5 PV e 5 PA	→	FG: - / - / 2
3 PV e 6 PA	→	FG: - / - / 3	5 PV e 6 PA	→	FG: 2 / 3 / 2

Cura delle ferite critiche

Sebbene gli effetti dei critici possano terminare dopo un certo ammontare di tempo (per esempio lo stordimento passa dopo 10 secondi), **la ferita critica rimane fino a quando non viene curata**, sia attraverso il recupero naturale che con cure mediche o magiche.

Le ferite critiche vengono recuperate insieme alle ferite normali, ossia insieme ai PV generici. Ogni due **PF** (ossia la somma di PV e PA) curati, si considera curata una ferita critica. La scelta su quale colpo critico guarire spetta sempre al giocatore curato.

6. Furti in ruolo, perquisizioni e trasporto

In gioco è possibile rubare fisicamente un oggetto ad un altro personaggio in gioco. Per riuscirci

occorre realmente compiere il gesto.

Chi possiede l'**abilità borseggiare** può inoltre rubare piccoli oggetti applicando separatamente su di essi due appositi cartellini adesivi. I cartellini vengono forniti dai Master.

Il ritrovamento di un solo cartellino indica chiaramente un tentativo di furto non portato a termine. I cartellini devono essere affissi **senza essere sovrapposti**. Due cartellini sovrapposti vengono considerati come uno solo.

Le dimensioni dell'oggetto devono essere inferiori ai 20 centimetri di diametro.

L'abilità consente inoltre di **svuotare tasche** (si intendono le tasche dei pantaloni, non quelle di borse, zaini, ecc...). In tal caso i cartellini andranno posti sull'apertura della tasca, vicini ma, come sempre, separati.

IMPORTANTE: in caso di furto il ladro:

- **deve tempestivamente avvertire un Master.** Questi, nel caso di furto fisico, sostituirà se possibile l'oggetto rubato con uno dell'associazione, e provvederà ad informare l'altro giocatore che il suo oggetto è al sicuro e non è stato realmente rubato o perduto. Nel caso sia stata utilizzata l'abilità borseggiare, si preoccuperà di verificare il furto e requisire il bottino.
- **non deve mai informare il derubato** del furto. Questo è compito esclusivo dei Master.

La **perquisizione** in ruolo deve anch'essa avvenire realmente, a meno che il perquisito non richieda quella simulata. In tal caso la perquisizione viene simulata per 30 secondi, al termine dei quali il giocatore perquisito deve dichiarare tutto ciò che è in suo possesso.

Anche nel caso di perquisizioni reali però, la ricerca in alcuni parti del corpo, come le zone intime, deve essere simulata. In tal caso il giocatore deve dichiarare di perquisire la parte e simulare la cosa per alcuni secondi, al termine dei quali il perquisito dovrà svelargli eventuali oggetti nascosti.

Il **trasporto** di un personaggio impossibilitato a muoversi da solo deve avvenire realmente. Se per esempio si sta cercando di spostare un cadavere, questo andrà sollevato di peso.

Il giocatore trasportato può sempre chiedere, per qualsiasi motivo, che il trasporto venga fatto in maniera simulata; questo non significa che non debba essere recitato, l'azione deve infatti apparire il più reale possibile.

7. Cartellini di gioco

I cartellini di gioco non sono altro che piccoli cartellini che è possibile trovare entro l'area di gioco. Questi sono sempre legati ad un luogo od un oggetto ben preciso e descrivono un aspetto non visibile o provabile. Possono essere usati per indicare serrature chiuse, poteri di alcune armi, effetti di erbe e pozioni ecc.

Un personaggio non può separare il cartellino dall'oggetto in cui è stato trovato.

Solo un Master può strappare, ritirare o modificare un cartellino di gioco.

Un cartellino non indica comunque che l'oggetto abbia poteri speciali. Possono esserci oggetti dotati di cartellino ma senza alcun potere particolare.

Un oggetto senza il corrispondente cartellino non ha alcun potere o caratteristica particolare.

Cartellini serratura: Per serratura si intende sia quella di un forziere sia quella di una porta.

Ad ogni serratura è associato un cartellino pieghevole che, a seconda dello stato in cui questa si trova, recherà in vista la scritta "APERTA" o "CHIUSA".

Se si è in possesso dell'abilità scassinare serrature (o della chiave, naturalmente), è possibile tentare di aprire o richiudere la serratura in un minuto di gioco, girando il cartellino.

Una volta girato il cartellino, appariranno due informazioni:

- un codice serratura, che ci permette velocemente di determinare se siamo in grado di scassinare o meno la serratura.
- indicazioni su una trappola: una volta girato il cartellino, è possibile leggere se nella serratura era presente una trappola ad ago. In tal caso sarà indicato il tipo di veleno presente nell'ago e il codice della trappola, che ci indicherà se siamo in grado di disattivarla o meno.

L'abilità *disattivare trappole* permette inoltre di individuare la trappola, se utilizzata per almeno 30 secondi prima di scassinare e, seguendo le procedure dell'abilità stessa, di disattivarla.

Nel caso la trappola sia presente e non venga effettuato il controllo, o il codice non permetta di disattivarla, all'apertura della serratura essa scatterà con le dovute conseguenze.

I possessori delle abilità *scassinare* o *disattivare trappole* riceveranno prima del timeIn i relativi cartellini in cui viene indicato per quali codici le abilità saranno efficaci (per esempio: "i codici da A1 ad A10", "i codici dispari" o "i codici pari e fino ad B20").

Una serratura senza codice può essere aperta da tutti quelli che possiedono l'abilità scassinare, così come una trappola senza codice può essere neutralizzata da chi possiede l'abilità disattivare trappole.

Una chiave porta con se il codice relativo alla (alle) serratura che è in grado di aprire.

Valutare: in linea di massima ogni oggetto viene valutato in base al suo reale aspetto, partendo come base dai prezzi generici indicati per quel tipo di oggetto. Una spada lunga per esempio ha un prezzo che si aggira sulle 6 monete d'argento. Un giocatore che in gioco vede una spada di buona fattura, potrebbe decidere che valga persino una o due monete d'oro.

Alcuni oggetti particolari, in genere oggetti artistici o preziosi, riportano invece un codice. Si tratta di una breve sigla, di pochi caratteri alfanumerici, ognuno con un preciso significato.

Ad ogni giocatore il cui personaggio possiede quest'abilità, verrà indicato il modo di interpretare tale codice. Una volta a conoscenza della chiave di lettura, non sarà più necessario consultare alcun foglio. La chiave di lettura cambia da live a live.

È evidente che tale metodo porta con se un grosso difetto: un giocatore in possesso della chiave di lettura è in grado di valutare un oggetto anche senza possedere l'abilità. Cosa che può capitare, per esempio, ad un giocatore che rientri in gioco con un nuovo personaggio.

Si richiede per questo un atteggiamento onesto da parte di chi gioca, che dovrebbe evitare di leggere i codici qualora il proprio personaggio non fosse in grado di valutare. Tutto questo nella speranza di introdurre presto un nuovo sistema più efficace per questa abilità.

Oggetti magici e speciali: Ad ogni oggetto magico o con poteri speciali sarà associata una piccola busta. Questa busta conterrà al suo interno la descrizione dell'arma.

Qualora sia possibile procedere con l'identificazione si potrà aprire e leggere il contenuto della busta.

La busta conterrà un foglio piegato a metà. Sull'esterno saranno scritti i poteri individuabili o identificabili semplicemente, mentre all'interno quelli eventualmente celati. Solamente lanciando gli appositi incantesimi sarà possibile schiudere il foglio ed apprendere i poteri celati.

Questo sistema, come l'intero gioco, si basa esclusivamente sulla buona fede dei giocatori.

Nota: tutto il paragrafo relativo ai cartellini in gioco è provvisorio, in attesa di elaborare una regola più funzionale ed adatta al gioco.

8. Fogli di conoscenza

Tutte le abilità di conoscenza funzionano grazie a questi semplici fogli. Un foglio di conoscenza contiene delle informazioni utili per la partita riguardanti la materia interessata. Ad esempio, chi possiede l'abilità geografia, riceverà all'inizio della partita un foglio con informazioni sull'area di gioco e coordinate precise. L'abilità antropologia potrà invece fornire informazioni sui popoli e le usanze nelle terre in cui si svolgerà la partita. Ogni giocatore riceverà un foglio di conoscenza per ogni abilità di conoscenza regolarmente acquistata dal suo personaggio.

È possibile acquistare **due volte** la stessa abilità, nel tentativo di ottenere in tale campo il maggior numero di informazioni possibili.

La combinazione di alcune abilità potrebbe essere fonte di ulteriori informazioni per il personaggio. In questi casi i Master prepareranno dei fogli di conoscenza aggiuntivi, che verranno consegnati a coloro che possiederanno contemporaneamente queste abilità.

Da notare che a seconda dello scenario di gioco scelto per l'evento, alcune abilità potranno dimostrarsi più utili di altre, e alcune potrebbero addirittura essere difficilmente sfruttabili. Non sempre avere una conoscenza significa poterne trarre vantaggio. Saranno gli eventi a determinarlo.

Botanica, Geografia e Zoologia: I fogli di conoscenza di queste tre abilità hanno un utilizzo particolare. Esse infatti permettono, durante il gioco, di ricercare rispettivamente erbe, minerali o animali utili al gioco. All'inizio dell'evento verranno consegnati i fogli di conoscenza contenenti i disegni che raffigureranno le piante, i minerali e gli animali presenti in quell'area.

Il numero di illustrazioni può variare.

ATTENZIONE: il giocatore dovrà realmente reperire l'erba, il minerale o l'animale in ruolo nell'intera area di gioco. **Non è permesso** far vedere le illustrazioni a nessuno.

ATTENZIONE: È possibile raccogliere in gioco solo i materiali descritti nei fogli di conoscenza di cui si è in possesso, dal momento che gli altri non si è in grado di riconoscerli.

Questo materiale di gioco, una volta utilizzato, NON deve essere buttato per terra ma tenuto da parte e **riconsegnato ad un Master** appena possibile.

9. Azioni di gioco

Le *azioni* di gioco sono un meccanismo semplice ed immediato per simulare tutto ciò che non è rappresentabile in maniera reale.

Un'azione non è altro un piccolo elemento di recitazione, un'azione da recitare appunto.

Un'azione può essere invocata tramite una *chiamata*, un *evento* o un *cartellino*.

I nomi delle azioni di gioco sono volutamente intuitivi in modo che il loro significato sia immediatamente intuibile e comprensibile, così da facilitarne la recitazione e la memorizzazione. Tutti gli effetti non rappresentabili in maniera reale sono quindi simulati da *azioni* di gioco, ad esclusione degli incantesimi che, per una precisa scelta, sono rappresentati tramite il loro nome.

Azioni per i veleni:

"Agonia"	Il personaggio muore, colto da atroci dolori, che insorgono dopo 10 secondi (la morte avviene invece dopo il tempo di insorgenza).
"Anti-"	Prefisso che dev'essere seguito dal nome del tipo di veleno a cui è riferito. Elimina gli effetti di uno specifico tipo veleno.
"Blocca-"	Prefisso che dev'essere seguito dal nome del tipo di veleno a cui è riferito. Blocca per un'ora gli effetti di uno specifico tipo veleno.
"Letargo" (Sonno profondo)	Simile a <i>"sonno"</i> , ma molto più profondo. Stato comatoso. Il giocatore non può essere svegliato per 10 minuti . Dopo altri 10 minuti si risveglierà da solo. Se un veleno, antidolorifico in piccole dosi.
"Debitazione"	Il personaggio è colpito da nausea e stanchezza. Tutti i suoi valori di PF, RM, PM e PD sono dimezzati. I sintomi passano dopo una notte di sonno o mezza giornata di riposo.
"Dolore"	Il personaggio è colto da atroci dolori, che non gli consentono di compiere alcuna azione. In combattimento può tentare di difendersi in maniera scomposta. Dura 30 minuti .
"Confusione"	Il personaggio perde lucidità e coordinazione motoria. Si ritrova in uno stato confusionale, se interrogato diventa più disponibile a parlare, ma spesso in maniera poco coerente. Dura 30 minuti .
"Intossicazione"	Gli effetti sono identici a quelli di <i>"debitazione"</i> , ma può portare alla morte. Se non curata entro il giorno il personaggio morirà all'inizio del giorno seguente. Bisogna provvedere a disegnare occhiaie e puntini rossi.
"Morte"	Il personaggio cade addormentato, quindi muore, senza soffrire.
"Sfiancamento"	Il personaggio si sentirà stanco e sfinito. Sarà impossibile per lui viaggiare o compiere sforzi prolungati, e sentirà l'esigenza di sedersi e riposarsi. Dura 30 minuti . In combattimento potrà ancora attaccare o recitare incantesimi (dovrà prima <u>contare fino a tre</u>), ma dovrà rimanere piegato e, ad eccezione dei momenti in cui è impegnato a dare un colpo o a difendersi, tenersi con una mano il petto.
"Sonno"	Il personaggio cade addormentato per 10 minuti . Può essere svegliato prima del trascorrere di questo periodo.
"Stordimento"	In combattimento, un personaggio stordito potrà solo difendersi in maniera sconclusionata, possibilmente barcollando o reggendosi a qualcosa per rimanere in piedi. Dura 10 minuti .
"Svenimento"	Il personaggio crolla a terra svenuto, per 10 minuti . Non è possibile farlo rinvenire con mezzi comuni prima di 5 minuti . Se dovuto a ferita, quando rinverrà sarà confuso e non potrà ancora muoversi senza aiuto fin quando non verrà curato.

Azioni per i filtri:

"Amicizia"	Il personaggio è ben disposto e crede che tutti siano suoi amici. Perde qualunque iniziativa ostile per 10 minuti . Il personaggio sarà poco lucido.
"Amore"	Il giocatore si innamora della prima persona che vede. Questo comunque non lo rende uno schiavo senza cervello. Dura un giorno . Tre applicazioni successive di questo filtro, entro un giorno di gioco l'una dall'altra, rendono il filtro permanente.
"Annullamento"	Annulla l'effetto di una pozione o un filtro se ingerito. È l'unico filtro che può essere bevuto di seguito ad un altro senza portare alla morte. Se il filtro o la pozione hanno effetto permanente, occorrerà preparare un filtro di annullamento specifico. Chiedere ad un Master.
"Forza"	Il personaggio acquisisce una forza eccezionale e somma +1 PD quando porta a segno i colpi, per 10 minuti .
"Furia"	Il personaggio diventa iroso e guerresco. Ignora lo stordimento, lo sfiancamento e lo svenimento per 10 minuti . Al termine degli effetti del filtro cadrà svenuto.

"Pace"	Il personaggio perde qualunque intenzione bellicosa.
"Pazzia"	Il personaggio diventa pazzo per un'ora . Tre applicazioni successive di questo filtro, entro un giorno di gioco l'una dall'altra, rendono la pazzia permanente, finché non annullata da un filtro specifico.
"Resistenza"	Il personaggio potrà ignorare il primo colpo ricevuto entro 10 minuti .

Azioni per le malattie:

"Lieve"	Indica una malattia di tipo <i>lieve</i> . Vedi il paragrafo sulle malattie.
"Grave"	Indica una malattia di tipo <i>grave</i> . Vedi il paragrafo sulle malattie. Da non confondere con un <i>danno grave</i> (3 PD), che non rappresenta un'azione di gioco.
"Mortale"	Indica una malattia di tipo <i>Mortale</i> . Vedi il paragrafo sulle malattie.

NOTA:

Sebbene le *azioni* siano divise in tre gruppi, veleni, filtri e malattie, alcune di esse possono essere usate anche al di fuori del proprio gruppo.

Vedi l'elenco delle azioni permesse per ogni gruppo nell'apposito paragrafo del capitolo 10.

10. Veleni, erbe, antidoti, malattie, pozioni ed infusi

Arte medica, bendare ferite e le erbe curative

Grazie a una serie di specifiche abilità il personaggio è in grado, in base alle sue conoscenze scientifiche ed erboriste, di salvare la vita ad un personaggio ferito, avvelenato o ammalato.

Il gioco permette di curare altri personaggi per evitare la morte tramite l'utilizzo di due abilità. Le condizioni fisiche del personaggio potrebbero impedire l'utilizzo di queste abilità su se stesso.

Bendare ferite: permette di accudire un ferito nella situazione di -1 PV. Il personaggio sarà in grado di stabilizzare l'emorragia o ferite di altre entità se resterà per 10 minuti affianco al ferito. Qualora decida di spostarsi durante le cure, se le attenzioni iniziali sono state di almeno un minuto, il ferito riuscirà a resistere per altri 6 minuti prima di morire. Per stabilizzare la ferita dovrà rimanere 10 minuti consecutivi affianco al personaggio morente. Qualunque interruzione causerà il conteggio da capo dei 10 minuti.

Se il personaggio non tornerà dal ferito entro 6 minuti questo morirà.

Arte medica: consente in 4 minuti di portare da -1 PV a 0, portando il ferito fuori pericolo.

Se il ferito è a -2 PV o meno, la semplice arte medica non è sufficiente per curarlo. È però possibile fare qualcosa, agendo con tempestività, grazie all'uso delle erbe mediche e altri medicinali descritti nell'Appendice 2. Quest'abilità infatti consente la preparazione e l'utilizzo di tutti gli elementi animali, vegetali o minerali con proprietà curative.

Il personaggio è in grado di assistere un malato grave (colpito cioè da una malattia grave) ed evitarne la morte con le giuste cure. Vedere più avanti il paragrafo sulle malattie.

Preparare Veleni ed Antidoti

Questa abilità consente al personaggio di preparare e manipolare i veleni. Il personaggio non sarà in grado di recuperare da solo gli ingredienti, ma conoscerà le dosi e tutti i trucchi per ottenere la letale soluzione, saprà maneggiarli e riconoscerli. Esistono tantissimi tipi di veleni ottenibili in centinaia di modi diversi, veleni vegetali, animali o minerali. In termini di gioco noi riassumeremo i loro effetti ricorrendo alle *azioni di gioco*, facilmente riconoscibili e gestibili.

I veleni hanno 3 tempi di azione, che indicano la rapidità con cui essi agiscono, e sono indicati dalle lettere A, B, C. Questo valore andrà dichiarato **dopo** l'effetto del veleno. Per esempio, dichiarare "morte B" significa che il veleno ucciderà in dieci minuti.

Se il valore non viene dichiarato, il tempo di insorgenza si considera di un minuto (tempo A). Questo meccanismo serve per evitare di appesantire troppo le chiamate in combattimento.

Azioni valide per i Veleni:

*Agonia, Anti-, Blocca-, Debilitazione, Dolore, Droga, **Furia**, Intossicazione, Letargo, Morte, **Pazzia**, Sfiancamento, Sonno, Stordimento, Svenimento.*

Tempi:

- ❖ A: un minuto
- ❖ B: dieci minuti
- ❖ C: due ore

Particolari situazioni dei veleni in battaglia

In battaglia può capitare che l'interazione dei Master non sia veloce. Per tanto il veleno dovrà essere dichiarato come detto prima dal giocatore.

Bisogna però dire che un veleno cosperso su una lama avrà effetto solo per pochi colpi o per un breve ammontare di tempo. Questo parametro verrà specificato in gioco per il singolo veleno.

Le **frecce** avvelenate sono senza ombra di dubbio la situazione più problematica. Qualora il bersaglio non sentisse la chiamata del veleno da parte dell'altro giocatore sarà il Master a comunicare al personaggio colpito l'effetto del veleno. Se non ci sono Master i giocatori non possono assolutamente parlare in terza persona per comunicare a urla l'effetto del veleno e si considera che il veleno ha perso la sua efficacia durante la corsa nell'aria.

Pozioni e Filtri

Le *pozioni* sono preparati incantati da un usufruttore di magia, la cui ingestione permette il verificarsi di un effetto magico sul personaggio. Le statistiche sono quelle dell'incantesimo.

I *filtri* sono invece miscugli di strani e misteriosi ingredienti. Possono avere effetti simili alle pozioni, ma sono di natura diversa. Si considera che i filtri abbiano efficacia istantanea, appena bevuti (il loro **tempo di insorgenza**, cioè, è sempre **zero**).

Effetti delle pozioni

Le pozioni, essendo create dai maghi tramite la loro magia, possono avere gli effetti degli incantesimi adatti a questo scopo. Per esempio circolo di luce non può essere utilizzato per creare una pozione, mentre charme sì.

Azioni valide per i filtri

*Amicizia, Amore, Forza, Furia, Letargo, Pace, Pazzia, Resistenza, Sonno, Annullamento, **Anti**-.*

Ingerire più filtri o pozioni

Qualora il personaggio cercasse di ingerire una seconda pozione, mentre una prima ha ancora effetto, il risultato sarà una morte senza appello. Altrettanto vale per i filtri, i cui ingredienti, combinandosi, formerebbero veleni mortali. È invece possibile combinare una pozione e un filtro, dal momento che si tratta di prodotti di natura diversa.

In caso di doppia ingestione, comunque, sono possibili rarissimi casi di sopravvivenza, ma solo in presenza di un Master, che interverrà di propria iniziativa, o tramite un *foglio master*.

Creare filtri, veleni e pozioni

Il personaggio in possesso dell'abilità specifica può creare questi composti e utilizzarli in gioco. Trattandosi di cose differenti, per ognuna di esse è previsto un procedimento differente.

Filtri: Per creare un filtro occorre possedere i rari ingredienti che lo compongono. Una volta in possesso di questi (sarà consentito ai personaggi di procurarseli solo in gioco) sarà possibile preparare il composto in **15 minuti** di gioco. Occorreranno un calderone e un mestolo.

Un personaggio capace di creare filtri potrà iniziare il gioco con uno o più ingredienti relativi ai filtri che conosce, o persino con un filtro già preparato, a discrezione dei master.

Veleni: si considerano tutti come derivati da componenti naturali, che attraverso le abilità di conoscenza (botanica, zoologia e geografia) il personaggio sarà in grado di reperire in gioco.

Di norma gli ingredienti di base dei veleni richiedono una certa, seppur minima, preparazione. Si considera che questo avvenga in **5 minuti** di gioco, a meno che diversamente specificato nella descrizione del singolo veleno.

Un personaggio capace di fare veleni potrà iniziare il gioco con uno o più veleni, in genere di debole entità, forniti dai Master prima del TimeIn.

Pozioni: le pozioni possono essere create solamente da un usufruttore di magia. Questo dovrà conoscere l'incantesimo per rendere magiche le pozioni e l'incantesimo di cui vuole riprodurre l'effetto. Creare una pozione è un affare dispendioso, per cui il mago dovrà sacrificare 2 monete d'argento per ognuna, per i preparati necessari.

Un personaggio con l'incantesimo per creare pozioni può iniziare il gioco con una pozione attinente agli incantesimi che possiede.

Occorre avvertire con anticipo un Master per avere i cartellini degli oggetti.

Malattie

Le malattie sono un importante fattore di gioco. La storia ci dimostra che possono uccidere più delle spade e delle guerre. Nella maggioranza dei casi si tratta di malattie naturali, ma alcune di esse sono frutto di terribili malie.

In termini di gioco le malattie sono divise in tre tipi:

- ❖ Lievi
- ❖ Gravi
- ❖ Mortali

Le malattie **Lievi** debilitano il personaggio per la giornata di gioco, ma il giorno dopo il personaggio sarà guarito.

Le malattie **Gravi** debilitano anch'esse il personaggio, ma questo sopravvivrà alla giornata solamente se seguito costantemente da un personaggio con l'abilità *Arte Medica* e non compirà sforzi.

Le malattie **Mortali** agiscono come le gravi, ma uccidono inesorabilmente il personaggio al termine della giornata (a meno di un intervento diretto di un Master di gioco). Solamente un miracolo divino o il potere di rarissime erbe è in grado di curarle.

Lo stato di **debilitazione** dovuto alle malattie equivale all'effetto di un'azione "*debilitazione*": il personaggio è colpito da nausea e stanchezza. Tutti i suoi valori di PV, RM, PM e PD sono dimezzati.

Per semplicità di gioco si considera che tutte le malattie abbiano un periodo di incubazione di un'ora e terminino il loro ciclo in un **giorno**.

Unica eccezione alcune malattie magiche, che potrebbero avere effetti molto più rapidi.

In questo caso il nome dell'azione di gioco relativa alla malattia è seguito da una lettera che ne modifica il tempo di incubazione, come avviene per i veleni (vedi il paragrafo relativo).

Strumenti indispensabili per l'utilizzo delle abilità ed il loro uso in gioco.

I personaggi che possiedono una di queste tre abilità devono portarsi appresso qualche boccetta vuota, qualche foglia e ramoscello secco, della stoffa (magari macchiata di rosso), delle polveri e un pentolino di metallo.

Questo materiale servirà per fingere la creazione di un infuso, di una pozione o di un veleno. Qualora per l'utilizzo di un'erba occorra preparare un infuso o un impacco, questa operazione richiederà di norma alcuni minuti.

11. Magia e Fede

La magia e la fede costituiscono la parte meno gestibile del gioco. Questo è ovvio poiché ognuno può immaginare la magia diversamente e non avrà mai nessun reale effetto cognitivo. Ogni mago o sacerdote ha un diverso numero di PM consultabile nella **TAB-3**. Il numero dei PM viene ricavato dalla somma dei PS spesi per l'acquisto delle abilità incantesimo o preghiera (non includendo il costo dell'abilità magia o fede stesse).

Come già detto all'inizio i PM rappresentano il reale potere del mago o del sacerdote, maggiore sarà questo numero, maggiore sarà il numero di incantesimi o preghiere che potranno utilizzare durante le partite.

La differenza tra magie e fede, oltre che nella loro concezione, riguarda le meccaniche di gioco.

Le fede sfrutta il potere degli dei e le concessioni che gli stessi fanno ai loro adepti. La Magia invece nasce dal potere del mago stesso che riesce a raccogliere le sue forze e recitare un incantesimo imponendone gli effetti nel mondo che lo circonda.

Le preghiere pertanto non prendono potere da chi le recita e non necessitano della resistenza del bersaglio, poiché riescono sempre, essendo compiute da esseri superiori.

Un mago ha invece un grado di potere. Questo si determina nella tabella **TAB-3**, quella dove il mago può ricavare il totale dei suoi PM.

Simbolo sacro e Libro di Magia

Il **simbolo sacro** è l'icona delle fede di un sacerdote. Non è uno strumento necessario per l'invocazione di una preghiera, ma solo un mezzo per rafforzare la propria fede e il proprio legame con le divinità. Qualunque sacerdote privo di simbolo sacro potrà adoperare solamente la metà delle preghiere normalmente disponibili (i PM vengono dimezzati).

Qualora indossasse nuovamente tale pegno di fede, riporterebbe i suoi poteri alla normalità raddoppiando i PM rimastigli.

Il **libro di magia** è il fedele compagno del mago. In questo tomo egli conserva tutte le proprie conoscenze magiche e i propri incantesimi. Il mago ha necessità continua di consultare il proprio libro e ripassare gli incantesimi. Deve farlo almeno una volta ogni mezza giornata di gioco, per 10 minuti, altrimenti subirà una penalità di 1 al grado di potere. La penalità sparirà non appena il mago avrà la possibilità di ripassare nuovamente gli incantesimi.

Funzionamento del grado di potere (GP)

Dalla somma dei PS, nella TAB-3, viene identificato anche un valore denominato grado di potere. Il

grado di potere è ben diverso dal grado della magia. Per *grado di potere* si intende il potere del mago a prescindere da quale incantesimo reciti.

Il valore *Grado di potere* può subire diverse modifiche in gioco sia da parte dell'attaccante che dal difensore.

Il concetto base è che, alla fine, chi ha il valore più alto nel grado di potere riesce nell'azione. L'incantesimo ha effetto su un bersaglio solo se la RM è pari o inferiore del grado di potere del mago. Le tabelle TAB-2 e TAB-3 illustrano questi concetti.

TAB-2

Questa tabella indica la resistenza alla magia del personaggio. Questo valore è indicato nella colonna RM. Il valore riportato nella colonna PS è la somma di tutti i suoi Punti Sviluppo utilizzati, ossia del costo di tutte le abilità possedute dal personaggio.

PS (tutte le abilità)	RM
Meno di 12	0
12	1
16	2
20	3
24	4
28	5
32	6
36	7
40	8
44	9

TAB-3

Tramite questa tabella è possibile determinare il Grado di Potere (indicato nell'omonima colonna) e il numero di Punti Magia (colonna PM) che un usufruttore di magia ha a disposizione nella giornata di gioco.

Il valore riportato nella colonna "PS Magici" è la somma del costo di tutte le abilità incantesimo del personaggio.

PS magici*	Grado di potere	PM
2	1	4
4	1	6
6	2	8
8	2	10
10	3	11
12	3	12
14	4	13
16	4	14
18	5	15
20	5	16
22	6	17
24	6	18
26	7	19
28	7	20
30	8	21
32	8	22
34	9	23

* PS spesi nelle abilità d'incantesimo

12. Punti sviluppo di partita in partita

I Punti Sviluppo (PS) sono l'esperienza che il personaggio accumula durante tutte le partite.

Trattandosi però di eventi, e non di una campagna, i PS verranno assegnati al giocatore, e non al personaggio. Questo significa che un giocatore può cambiare personaggio di evento in evento pur mantenendo i propri PS.

Il punteggio raggiunto indica la forza del personaggio e la bravura del giocatore. Questi punti sono cumulabili ed è possibile usarli per comprare altre abilità e far crescere il proprio personaggio. Tra una partita e l'altra il giocatore potrà in questo modo arricchire il proprio personaggio e le sue opportunità di gioco. I Punti Sviluppo devono essere annotati nella scheda poiché servono ad indicare la resistenza e l'esperienza del personaggio.

Per motivi sia organizzativi che di gioco, i PS non verranno però assegnati al giocatore per la partecipazione agli eventi, ma piuttosto assegnati dai master volta per volta.

I giocatori che si distingueranno in gioco per capacità e affidabilità avranno la possibilità di interpretare personaggi con un numero di PS maggiore di quello base.

13. La scheda del personaggio

La scheda del personaggio è un piccolo foglietto contenente tutte le informazioni riguardanti un personaggio necessarie al gioco. Qualunque personaggio in gioco deve necessariamente avere la scheda con sé.

La scheda del personaggio deve essere compilata per intero. Le prime voci servono ad indicare il nome del personaggio, la razza ed il popolo a cui appartiene.

Qualora appartenere ad una razza o un popolo comportasse delle modifiche alle abilità sarà necessario segnare nelle note queste varianti come promemoria.

A questo punto possiamo osservare che sulla destra della scheda sono presenti diverse sigle:

I **PS** (punti sviluppo) andranno segnati sempre per intero. Un giocatore inizierà il gioco, di norma, con 16 + 1 PS. Giocando altre partite potrà accrescere questo valore, che indica dunque l'esperienza e lo sviluppo del personaggio.

I **PV** (punti vita) verranno sempre segnati con il loro valore massimo, che potrà essere inequivocabilmente 3 oppure 5 (nel caso si possenga l'abilità resistenza fisica).

I **PA** (punti armatura) potranno variare tra un valore di 1 e 6 a seconda del tipo di armatura.

I **PD** (punti danno) indicano il danno inflitto con l'arma principale. Di norma il valore è 1, oppure 2, se il personaggio possiede abilità di combattimento.

Il **GP** (grado di potere) indica il potere del mago o del sacerdote. Qualora non si posseggano abilità magiche si deve segnare il valore 0. Consultare la TAB-3 per ricavare questo valore.

I **PM** (punti magia) sono la quantità giornaliera di magie che un mago o un sacerdote può lanciare. Consultare la TAB-3 per ricavare questo valore.

La **RM** (resistenza magica) viene indicata nella TAB-2 e viene determinata esclusivamente dal valore dei PS spesi per acquistare abilità.

Il **FG** (fattore guarigione) serve per determinare i PF recuperati grazie alla guarigione di un PV.

Quello delle **Note** è un piccolo spazio che permette di segnare alcuni particolari relativi al personaggio, come il fatto di essere mancini, dei segni particolari, ecc...

Le **Abilità** andranno segnate nell'apposito spazio di colore più scuro. Ricordiamo che ogni abilità ha un costo. Questo totale non potrà mai superare il valore PS.

Per quanto riguarda le abilità di incantesimo e preghiera, il nome di ogni singola magia andrà inserito nella scheda come se fosse quello di una normale abilità.

La Scheda del Personaggio

La Compagnia di Ventura		Scheda del Personaggio	
Nome: _____			
Razza: _____		Popolo: _____	
PS: _____	Abilità	Abilità	
PV: _____	_____	_____	
PA: _____	_____	_____	
PD: _____	_____	_____	
GP: _____	_____	_____	
PM: _____	_____	_____	
RM: _____	_____	_____	
FG: ____/____/____	Note: _____		

14. Carte Master

Si tratta di piccole buste chiuse, che conterranno delle precise direttive dei Master nei confronti del giocatore. Esse potranno essere lette solamente in situazioni particolari, che verranno segnalate dal Master al momento della consegna della busta.

Grazie a queste carte è possibile introdurre negli eventi variazioni non previste dal regolamento. Le carte master possono anche essere un mezzo per ricompensare i giocatori che, nel bene o nel male, si sono particolarmente distinti in gioco.

Una *Carta Master* deve essere usata entro la giornata di gioco in cui viene assegnata. Se non si presenta l'occasione di utilizzarla, viene perduta.

Una *Carta Master* ha un singolo utilizzo, dopo il quale deve essere strappata.

Esempio. Un Master dà al giocatore una *Carta Master*, dicendogli di leggerla solamente qualora fosse colpito a morte in combattimento. Colpito a morte, il giocatore legge la carta trovando scritto

"sei stato fortunato, il colpo non ti ha ucciso eppure sembri morto. Se nessuno infierisce sul tuo corpo, dopo 10 minuti riprendi coscienza, ma devi essere curato entro mezz'ora o la morte giungerà comunque". Il giocatore continua a giocare come se fosse morto, ma dopo 10 minuti si risveglia...

Esempio. Un Master dà al giocatore una Carta Master, dicendogli di leggerla solamente quando scorgesse uno stormo d'uccelli passare nel cielo, ma solo se questo accade entro il tramonto di tale giorno. Vedendolo, il giocatore apre la busta, e legge che viene colpito da un dolore atroce al petto, subendo una ferita grave. In pratica, gli viene un principio di infarto. In questo caso l'avvistamento dello stormo d'uccelli non ha alcun legame con l'evento, ma funge da determinatore casuale dell'evento.

14. Carte Master

Alcune situazioni di gioco non possono essere rappresentate in maniera diretta. In tali casi i Master possono comunicare precise istruzioni ai giocatori tramite delle speciali buste chiuse fuori ruolo, le *Carte Master*. Ne esistono tre tipi:

- Vista:** chi vede l'oggetto a cui la busta è associata, deve leggerne il contenuto. Sono contrassegnate dal simbolo di un occhio.
- Tocco:** chi entra in contatto con l'oggetto a cui la busta è associata, deve leggerne il contenuto. Sono contrassegnate dal simbolo di una mano.
- Evento:** vengono consegnate ai giocatori, che al verificarsi di un certo evento dovranno leggerne il contenuto e strapparle. Sono contrassegnate dal simbolo di un orologio.

Il contenuto può essere molto variabile, da un'azione di gioco da eseguire ad istruzioni particolari per il giocatore che legge la busta.

14. Carte Master

Le *Carte Master* sono un mezzo per premiare i giocatori che hanno dimostrato particolare abilità ed impegno nel recitare il proprio ruolo e nel rappresentare il proprio personaggio. Vengono assegnate dai Master ed hanno come scopo sia di incentivare i giocatori che quello di introdurre in gioco una maggiore variabilità e imprevedibilità.

Ecco alcuni esempi degli effetti che le *Carte Master* possono avere.

- *energie nascoste:* 1 punto magia in più al momento giusto.
- *ispirazione divina:* può fare una volta una preghiera che non ha ancora studiato.
- *forte fibra:* 1 punto vita temporaneo per il successivo scontro.
- *colpo deviato:* 1 punto armatura per un giorno o finché non tolto.
- *ferita di striscio:* se ridotto a 0 o -1 punti ferita, rinviene e si rialza dopo 5 minuti con 1.
- *sopportazione:* non soccombe agli effetti di un veleno non mortale (o di una categoria).
- *bel fiore!:* trova un'erba medica e la prende (anche non sapendo a che serve).
- *ritrovamento fortunato:* ritrova per caso un oggetto prezioso o una componente utile in gioco.
- *inefficacia:* è immune agli effetti di una specifica azione di gioco invocata su di lui (una volta sola).
- *miscuglio prodigioso:* se il personaggio beve due filtri o pozioni, sopravvive e entrambi funzionano.
- *colpo benedetto:* durante il successivo combattimento, infligge 1 PD in più con un colpo a scelta.

Una *Carta Master* deve essere usata entro la giornata di gioco in cui viene assegnata. Se non si presenta l'occasione di utilizzarla, viene perduta.

Una *Carta Master* ha un singolo utilizzo, dopo il quale deve essere strappata.

15. I Richiami in gioco

I richiami sono particolari meccanismi che forniscono delle precise direttive di gioco. Possono essere utilizzati solo dai Master. Qualunque giocatore usi un richiamo di questo tipo, incorrerà in seri provvedimenti di gioco. Segue l'elenco e la descrizione dei richiami.

- **TimeIn:** è il richiamo che indica l'inizio del tempo della partita. Dal questo momento i giocatori sono tutti in ruolo, senza eccezioni.
Può essere dichiarata a voce o tramite un fischietto, con **due fischi** brevi.
- **TimeOut:** è il richiamo che indica la fine del tempo della partita. Dal questo momento i giocatori sono tutti fuori ruolo, senza eccezioni.
Può essere dichiarata a voce o tramite un fischietto, con **tre fischi**, due brevi e uno lungo.
- **TimeFreeze:** è il richiamo che indica il congelamento del tempo di gioco. Un giocatore che sente

questo richiamo, dovrà fermarsi esattamente dove si trova e rimanere immobile e zitto fino alla ripresa del gioco (con il richiamo di Timein). Un personaggio che si muove dalla propria posizione o interagisce con gli altri personaggi, se non giustificato, può incorrere in pesanti sanzioni di gioco.

Può essere dichiarata a voce o tramite un fischietto, con **un** singolo **fischio** lungo.

- **Attenzione:** serve per richiamare l'attenzione di un giocatore da parte di un Master. Il richiamo consiste in **un** singolo **fischio** breve.
- **Richiami a voce:** a seconda della situazione, un Master può impartire un comando diretto ad uno o più giocatori nell'area di gioco. Il comando sarà pronunciato in italiano e dovrà essere eseguito istantaneamente e senza protestare, pena pesanti sanzioni di gioco.

16. Mancata conoscenza delle Regole

Sebbene per il buon gioco sia necessario che tutti i partecipanti conoscano le regole di gioco, potrà capitare di trovarsi nella situazione di non conoscere o non ricordarsi una regola.

In questo caso la soluzione è molto semplice: **davanti ad una regola che non si conosce, il giocatore dovrà reagire nella maniera per lui più svantaggiosa.**

Dal momento che molti tra i meccanismi di gioco sono intuitivi, si presentano cioè in modo che il giocatore, pur non conoscendoli, possa almeno in parte intuire di cosa si tratta, la scelta di una reazione svantaggiosa deve essere fatta tenendo conto di questo fattore. Ecco alcuni esempi:

Durante un combattimento, subite l'azione di gioco "Sonno" invocata tramite una chiamata. Non ricordate ne dopo quanto tempo subirete l'effetto, ne la sua durata. Intuite però dalla chiamata che dovrete cadere addormentati.

Ricordando la semplice regola descritta qui sopra, cadete immediatamente addormentati e non vi svegliate, neanche se scossi, fino a quando un master o chi per lui non vi illustra la regola.

Ferito durante un combattimento, un sacerdote vi cura un PV. Secondo la regola del Fattore Guarigione, questo potrebbe corrispondere a uno o più PF, ma voi non ricordate come determinare la quantità giusta di PF curati.

In questo caso la soluzione è semplice: vi verrà ripristinato un solo PF per ogni PV curato.

Mentre percorrete il sentiero, udite la arcane parole di un incantesimo, e subite gli effetti di "Sguardo". Non avendo la più pallida idea di come comportarvi, crollate immediatamente esanimi a terra, nell'attesa che qualcuno vi dica se siete vivi o morti!

ATTENZIONE: qualora non ricordate una regola, non dovete **MAI** interrompere il ruolo di altri giocatori per farvela spiegare, ma dovrete sapere attendere il momento opportuno.

Appendice 1 – La Guarigione

Concetti Importanti

Prima di iniziare a spiegare la regola, è importante chiarire alcuni concetti su cui essa si basa.

- La distinzione tra PV e PA è necessaria **solamente al momento del calcolo del FG**. Durante il resto del gioco, bisognerà tener conto dei PF, ossia della somma tra PV e PA.
- Curare un personaggio significa **curare solo i suoi PV**. Questo vuol dire che occorreranno lo stesso numero di cure per guarire un personaggio con 5 PV e 5 PA (totale 10 PF), o un personaggio con solo 5 PV (totale 5 PF) o un personaggio con 5 PV e 2 PA (totale 7 PF). L'armatura infatti altro non fa che ridurre il danno subito da ogni attacco, che quindi infliggerà minor danno, ma i PV sono sempre gli stessi, e i PA un'entità "virtuale". La Regola qui sotto descritta ci insegnerà il modo per gestire in gioco questo *concetto*.
- Esiste quindi una differenza sostanziale tra il **concetto** di base e il **meccanismo** di gioco necessario per metterlo in pratica. Il meccanismo è una regola che ci permette di gestire la situazione in modo da ottenere, come risultato finale, il rispetto del concetto di base. Questo pur utilizzando meccanismi logici del tutto differenti.

La Regola

Questa regola parte da un principio molto semplice: ogni cura guarisce 1 PV, e tutti i PA ad esso associati.

Questo perché i PA altro non rappresentano che il danno assorbito dall'armatura.

Se ho 3 PV e 3 PA, l'armatura assorbirà metà del danno. Questo significa che ad ogni PV è legato 1 PA.

Quindi occorreranno 2 PD per togliere un PV ad un avversario così protetto, l'altro è assorbito dal PA.

Se ho 3 PV e 1 PA, ad ogni PV è legato 1/3 di PA. Per togliere 1 PV occorreranno 1+1/3 PD.

Se ho 3 PV e 5 PA, ad ogni punto sarà legato 1 PA e 2/3. Per togliere 1 PV occorreranno 2+2/3 PD.

In gioco però questo non è gestibile, per cui useremo solo "PA interi", approssimando i calcoli.

Utilizzo del fattore di Guarigione

Il Fattore Guarigione (FG) è la regola che consente facilmente di calcolare il numero di PF recuperati nel momento in cui viene curato un PV. Il FG è personale, e ogni giocatore **deve** conoscere il proprio.

Il FG è composto da 3 numeri, variabili a seconda del numero di PV e PA, cioè **FG: x / a / b**

Se il danno totale subito è **x** o meno, la cura ripristinerà **a** PF.

Se il danno è superiore a **x**, la cura ripristinerà **b** PF. (nota: $b = a - 1$)

In alcuni casi particolari, ossia quando non si porta armatura o quando i PA sono un multiplo dei PV, il numero di PF ripristinati sarà sempre lo stesso. (FG: - / - / a)

Per esempio, se la scheda indica " FG: 4/2/1 " significa che una cura da un PV ripristinerà due PF se le ferite subite sono 4 o meno, o un solo punto se le ferite sono più di 4.

È il caso di un pg con 3 PV o 5 PV e 2 PA.

Se la scheda invece indica " FG: - / - /2 " significa che una cura ripristinerà in ogni caso 2 PF.

È il caso di un pg con 3 PV e 3 PA, o con 5 PV e 5 PA.

Nota Bene:

- I punti al di **sotto dello Zero** vengono sempre ripristinati uno ad uno, indipendentemente dall'armatura indossata e dal fattore guarigione. Le regole sopra descritte quindi sono valide solamente fino a quando i PD non superano i PF (PV + PA), ossia finché il personaggio non scende al di sotto dello Zero.
- Grazie alle cure ricevute non sarà **mai** possibile superare il proprio totale massimo di PF.

Calcolo del fattore guarigione

Esistono vari metodi per calcolare il fattore guarigione. Probabilmente il più semplice ed intuitivo è quello che chiameremo *grafico*, e che riportiamo qui sotto.

Immaginate di prendere i **PV** del personaggio e **disporli in colonna**, a partire dall'alto.

Otterremo una colonna con tante righe quanti i PV del personaggio.

Prendiamo ora i **PA** e disponiamo anch'essi, sempre a partire dall'alto, su **una o più colonne** affiancate, ognuna con un **numero di righe massimo pari ai PV**. Potrebbero occorrere quindi più colonne per disporre tutti i PA.

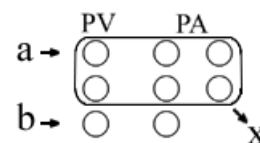
Distribuiti in questo modo PV e PA, a seconda del loro numero, possiamo ottenere:

- Una tabella regolare, "senza gradini", nel caso in cui i PA siano zero o un multiplo dei PV.
Calcolare il FG in questo caso è molto semplice. Ogni cura guarirà sempre lo stesso numero di punti, indipendentemente dal danno subito. Tale numero è pari al numero di cerchietti presenti nella prima riga.
Il FG sarà quindi del tipo: **FG: - / - / a**
- Una tabella irregolare, con un gradino, negli altri casi.
In questo caso occorre trovare tutti e tre i valori **x**, **a** e **b**.
x è pari al numero di cerchi presenti nella parte superiore della tabella
a è pari al numero di cerchi presenti nella prima riga
b è pari al numero di cerchi presenti nell'ultima riga
Il FG sarà quindi del tipo: **FG: x / a / b**

Esempi

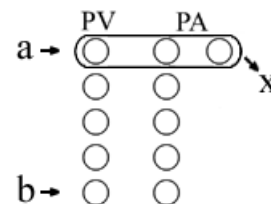
ESEMPIO 1:

Un personaggio ha 3 PV e 5 PA, per un totale di 8 PF.
Disponiamo i PV in colonna, otteniamo una colonna da 3 elementi.
Disponiamo ora i PA. Poiché la colonna può essere alta al più 3 elementi, disponiamo i PA su due colonne, sempre a partire dall'alto.
Otteniamo il caso di una tabella con gradino.
Al di sopra del gradino ci sono 6 cerchi. Questo è il valore di **x**.
Nella prima riga ci sono 3 cerchi. Questo è il valore di **a**.
Nell'ultima riga ci sono 2 cerchi. Questo è il valore di **b**.
Il nostro fattore guarigione sarà dunque **FG: 6 / 3 / 2**



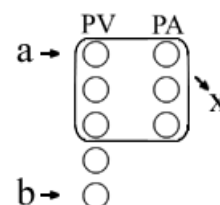
ESEMPIO 2:

Un personaggio ha 5 PV e 6 PA, per un totale di 11 PF.
Disponiamo i PV in colonna, otteniamo una colonna da 5 elementi.
Disponiamo ora i PA. Poiché la colonna può essere alta al più 5 elementi, disponiamo i PA su due colonne, sempre a partire dall'alto.
Otteniamo il caso di una tabella con gradino.
Al di sopra del gradino ci sono 3 cerchi. Questo è il valore di **x**.
Nella prima riga ci sono 3 cerchi. Questo è il valore di **a**.
Nell'ultima riga ci sono 2 cerchi. Questo è il valore di **b**.
Il nostro fattore guarigione sarà dunque **FG: 3 / 3 / 2**



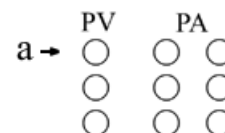
ESEMPIO 3:

Un personaggio ha 5 PV e 3 PA, per un totale di 8 PF.
Disponiamo i PV in colonna, otteniamo una colonna da 5 elementi.
Disponiamo ora i PA a partire dall'alto su un'altra colonna.
Otteniamo il caso di una tabella con gradino.
Al di sopra del gradino ci sono 6 cerchi. Questo è il valore di **x**.
Nella prima riga ci sono 2 cerchi. Questo è il valore di **a**.
Nell'ultima riga c'è 1 cerchio. Questo è il valore di **b**.
Il nostro fattore guarigione sarà dunque **FG: 6 / 2 / 1**



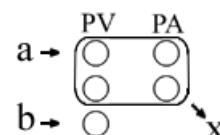
ESEMPIO 4:

Un personaggio ha 3 PV e 6 PA, per un totale di 9 PF.
Disponiamo i PV in colonna, otteniamo una colonna da 3 elementi.
Disponiamo ora i PA. Poiché la colonna può essere alta al più 3 elementi, disponiamo i PA su due colonne, sempre a partire dall'alto.
Otteniamo il caso di una tabella regolare.
Nella prima riga ci sono 3 cerchi. Questo è il valore di **a**.
Per i motivi suddetti, i valori di **x** e **b** non ci interessano.
Il nostro fattore guarigione sarà dunque **FG: - / - / 3**



ESEMPIO 5:

Un personaggio ha 3 PV e 2 PA, per un totale di 5 PF.



Disponiamo i PV in colonna, otteniamo una colonna da 3 elementi.
 Disponiamo ora i PA a partire dall'alto su un'altra colonna.
 Otteniamo il caso di una tabella con gradino.
 Al di sopra del gradino ci sono 4 cerchi. Questo è il valore di **x**.
 Nella prima riga ci sono 2 cerchi. Questo è il valore di **a**.
 Nell'ultima riga c'è 1 cerchio. Questo è il valore di **b**.
 Il nostro fattore guarigione sarà dunque **FG: 4 / 2 / 1**

In aiuto ai giocatori

Utilizzando le regole sopra descritte esaminiamo uno ad uno i principali casi, descrivendo quello che in definitiva sarà il risultato dei calcoli fatti con la regola pratica.

NOTA: Ogni giocatore dovrà conoscere solamente il caso relativo al proprio personaggio.

3 PV / 1 PA	fino a 2 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 2 PD subiti -> recupera 1 PF	5 PV / 1 PA	fino a 2 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 2 PD subiti -> recupera 1 PF
3 PV / 2 PA	fino a 4 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 4 PD subiti -> recupera 1 PF	5 PV / 2 PA	fino a 4 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 4 PD subiti -> recupera 1 PF
3 PV / 3 PA	In ogni caso -> recupera 2 PF	5 PV / 3 PA	fino a 6 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 6 PD subiti -> recupera 1 PF
3 PV / 4 PA	fino a 3 PD subiti -> recupera 3 PF oltre 3 PD subiti -> recupera 2 PF	5 PV / 4 PA	fino a 8 PD subiti -> recupera 2 PF oltre 8 PD subiti -> recupera 1 PF
3 PV / 5 PA	fino a 6 PD subiti -> recupera 3 PF oltre 6 PD subiti -> recupera 2 PF	5 PV / 5 PA	in ogni caso -> recupera 2 PF
3 PV / 6 PA	in ogni caso -> recupera 3 PF	5 PV / 6 PA	fino a 2 PD subiti -> recupera 3 PF oltre 2 PD subiti -> recupera 2 PF

Naturalmente per determinare quanti punti verranno recuperati, occorrerà fare il controllo dei danni subito prima di lanciare ogni singola cura.

*Questo significa che, se un personaggio con 5 PV e 3 PA subisce in battaglia 7 PD, essendo 7 PD "oltre 6 PD subiti" (vedi schema sopra), con la prima cura verrà recuperato **un solo punto**.*

Ora quindi le ferite subite da 7 passano a 6, dato che una è stata curata.

*Essendo 6, rientriamo nel caso "fino a 6 PD subiti", per cui con la cura successiva verranno recuperati ben **due punti**.*

*Ovviamente, poiché man mano che vengono curate le ferite subite non possono che diminuire, ogni cura successiva a queste ripristinerà sempre il massimo dei punti per questo caso, cioè **due**.*

Una volta cioè che si raggiunge il massimo valore di cura (che in questo caso è due punti), se non si subiscono altre ferite, con le cure successive si recupererà sempre tale valore massimo.

Appendice 2 – Erbe, veleni e filtri

Iniziamo inserendo qui uno specchietto riassuntivo di tutte le abilità legate a erbe, veleni e filtri, chiarendone la relativa sfera d'azione.

Botanica, Geografia e Zoologia

Conoscenze che permettono di trovare rispettivamente erbe, minerali e parti animali utili alla realizzazione di veleni, filtri e preparati medici.

Non consente di preparare tali materiali, ma li si può utilizzare se non richiedono preparazione.

Nel caso di alcuni elementi particolari, le informazioni per ritrovarli potrebbero essere fornite tramite altre abilità. Per esempio, per la ricerca del corno di unicorno, le informazioni relative potrebbero essere fornite tramite l'abilità di miti e leggende anziché zoologia.

Arte medica

Conoscenza delle erbe e dei preparati curativi e del modo di utilizzarli.

Non consente di trovare le componenti di tali preparati sul campo.

Consente di realizzare **ogni tipo** di preparato curativo, esclusi gli antidoti.

Preparare veleni ed antidoti

Conoscenza delle componenti di ogni tipo di veleno o antidoto.

Non consente di trovare le componenti di tali preparati sul campo.

Consente di preparare **ogni tipo** di veleno o antidoto.

Preparare filtri

Conoscenza delle componenti dei filtri di base, più quelli segnalati dai master.

Non consente di trovare le componenti di tali preparati sul campo.

Consente di preparare i filtri **conosciuti**.

Difficoltà nella preparazione

Molte erbe, minerali e parti animali, per poter essere utilizzati, richiedono una preparazione specifica, competenza relativa a determinate abilità. Non sempre però questa è necessaria.

Possiamo quindi distinguere tra due categorie:

Semplice: Rientrano in questa categoria le sostanze che possono essere utilizzate così come vengono trovate (*applicazione, inalazione, ingestione, masticazione*), o dopo una semplice preparazione (*infusi, impacchi, essenze*).

Chiunque è in grado di utilizzare tali sostanze, purché si abbia consapevolezza di ciò che sta facendo, il che significa o possedere un'abilità di conoscenza attinente, o seguire le istruzioni di chi ha tali conoscenze.

Complessa: Ogni altro tipo di preparazione è definita complessa. Per poter utilizzare sostanza che richiedono questo tipo di preparazione, occorre un'abilità specifica.

Elenco delle componenti

Legenda:

- **Nome:** nome del preparato
- **Frequenza:** comune, raro, molto raro, rarissimo
- **Tipo:** cura, veleno, antidoto, filtro (ingrediente)
- **Effetto:** descrizione dell'effetto
- **Uso:** Come si somministra o applica
- **Preparazione:** sì (complessa), no (semplice), <tempo>
- **Descrizione:** derivazione e aspetto

Nome	Freq.	Descrizione	Tipo
Uso		Preparazione	
Effetto e Note			

Erbario:

Turr'ethel	MR	Essenza di fiori	Cura
<i>Spruzzare sul corpo</i>		Prep: si	
Ogni applicazione Conserva nello stato di morte per un'ora. Tale stato può essere prolungato al più per un giorno.			
Zampe di ragno	R	Germoglio di arbusto	Cura
<i>Impacco sulla ferita</i>		Prep: no	
Cura istantaneamente 1 PV generico.			
Mer'lan	R	Foglia	Cura
<i>Impacco sulla ferita</i>		Prep: no	
Cura istantaneamente 2 PV generici.			
Manto d'autunno	C	Foglia	Cura
<i>Tampone sulla ferita</i>		Prep: no	
Porta i PV del personaggio ferito da -1 a 0 in 2 minuti.			
Fortec cuore	MR	Radice, macerata	Cura
<i>Applicazione sulla ferita</i>		Prep: no	
Porta un ferito da -2 PV a -1.			
Lo'frey	MR	Foglia	Cura
<i>Impacco sulla ferita</i>		Prep: no	
Porta un ferito da -2 PV a 0.			
Svegliapresto	R	Pollini	Cura
<i>Inserire nelle narici</i>		Prep: no	
Un personaggio svenuto rinviene immediatamente. Qualora i suoi PV fossero a 0 resterà in stato confusionale.			
Mir'tel	C	Bacca	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Protegge dagli effetti dello stordimento per un'ora.			
Cercaombra	C	Foglia	Cura
<i>Masticazione</i>		Prep: no	
Annulla istantaneamente l'effetto dello sfiancamento se si è già feriti.			
Bianchifoglio	R	Foglie	Cura
<i>Impacco sulla ferita</i>		Prep: no	
Conserva nello stato di morte per un ora.			
Turr'ethel	MR	Essenza di Fiori	Cura
<i>Spruzzare sul corpo</i>		Prep: si	
Ogni applicazione Conserva nello stato di morte per un'ora. Tale stato può essere prolungato al più per un giorno.			
Occhi di lupo	R	Semi di bacca (solo i semi!)	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Morte apparente. Il personaggio non sente dolore ed è cosciente.			
Tal'iriu	MR	Bacca	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Riporta in vita un personaggio morto da 5 minuti come se fosse appena portato a -2 PV.			
Yor'tel	C	Semi macerati, Infuso	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Cura le malattie infettive lievi.			
Tim'kara	MR	Infuso di petali di fiore	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Cura una malattia mortale. Dev'essere assunta per un giorno.			
Erba d'alba	R	Succo. Stelo spremuto e macerato	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Rallenta il ritmo del veleno . Questo farà effetto dopo due ore dall'assunzione dell'infuso.			

Sottoneve	C	Bacca	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Rallenta il veleno. Questo tornerà ad agire dopo un'ora.			
Verdecammino	R	Semi	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Rende immuni ai veleni per un ora.			
Pasta di Lecis	R	Pasta densa e giallognola	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: si	
Catalessi B - In mischia: 5 colpi. Si estrae dal gambo dell'arbusto (lecis).			
Nettare di Obriolas	R	Nettare di fiore	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Catalessi A			
Polvere di Vernia	C	Bacche seccate e ridotte in polvere	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si - 1 mese	
Debilizzazione C - All'aria: 10 minuti.			
Spezia di Laufer	R	Semi ridotti a polvere marrone	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Morte C			
Al'eitar (Linfaforte)	R	Linfa di gradi foglie	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Anti-Intossicazione A			
Cuore di fuoco	MR	Infuso. Più parti della pianta	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Anti-Agonia A			
Yor'len	R	Infuso di petali	Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Anti-Morte A.			
Semi di fortefuoco	MR	Semi di un'erba del deserto	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Inganno della Strega", con effetto di <i>Amicizia</i> .			
Polvere di rossopetalo	C/R	Polvere di fiore secco	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no (seccare il fiore)	
Componente per il filtro "Inganno della Strega", con effetto di <i>Amicizia</i> .			
Radici del Fiore di sonno	MR	Radici della pianta	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: si	
Componente per il filtro "Profumo di notte", con effetto di <i>sonno</i> .			
Balconcino dei monti	R	Arbusto	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
La rugiada sulle foglie e componente per il filtro "Essenza del Principe", con effetto di <i>Amore</i> .			
Foglia di salice	C	Foglia di salice	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Insanità", con effetto di <i>Pazzia</i> .			
Polvere di fungo dei crepacci	R	Polvere di un fungo piccolo e scuro	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: si	
Componente per il filtro "Insanità", con effetto di <i>Pazzia</i> .			
Fiore di bellaneve	R	Fiore bianco, precede la prima neve	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Petto Robusto", con effetto di <i>Resistenza</i> .			
Erba canula	C	Erba dallo stelo verde e il fiore giallo	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: si	
Radice e corolla sono componenti per il filtro "Rimedio", con effetto di <i>Annullamento</i> .			

Libro delle Rocce:

Terra degli antenati	R	Terriccio presso delle tombe	Cura
<i>Applicazione sulla ferita (10 min)</i>		Prep: no	
Cura completamente una ferita da ustione. Va impastata con acqua.			
Acqua di terra	R	Acqua sulfurea e terrosa	Cura
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Pessimo sapore. Annulla gli effetti di <i>debolezza</i> di una malattia ma non la cura.			
Limo argentato	MR	Fango argentato	Cura
<i>Contatto (1 ora)</i>		Prep: si	
Stando a riposo, guarisce ogni ferita fisica. Inefficace se il ferito è in stato di morte.			
Sale di Risveglio	C	Cristalli Biachi	Cura
<i>Olfatto</i>		Prep: nessuna	
Permette di risvegliare all'istante un personaggio svenuto o addormentato, o di dimezzare il tempo di risveglio dopo un'azione catalessi.			
Fiamma ardente	R	Fanghiglia chiara di polveri fini	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia B - In mischia: 3 colpi.			
Astarmio	R	Polvere o scaglie, si dissolve nei liquidi	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Intossicazione B			
Mellirio	C	Metallo ridotto in polvere	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: si - 1 ora	
Sfiancamento B			
Polvere di Sangue	R	Polvere fine di color rosso scuro	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: si	
Debolezza C			
Pietra di Luna	MR	Pietra colorata	Antidoto
<i>Contatto</i>		Prep: no	
Anti-Intossicazione B. Sfregare sul corpo per 10 min.			
Terra fertile	MR	Terriccio rosso	Antidoto
<i>Iniezione</i>		Prep: no	
Stop-Debolezza B. Va posto e lasciato agire sopra piccoli taglietti.			
Fuoco di vulcano	R	Lava vulcanica	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Essenza del Principe", con effetto di <i>Amore</i> .			
Acqua pura		Acqua di sorgente di alta montagna	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Profumo di notte", con effetto di <i>Dormire</i> .			
Sabbia marina		Sabbia marina	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Profumo di notte", con effetto di <i>Dormire</i> .			
Cuore di montagna	R	Grossa gemma, dal cuore del monte	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Forza del gigante", con effetto di <i>Forza</i> .			
Polvere di pomice	C	Polvere di pietra porosa	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Filtro di Re", con effetto di <i>Pace</i> .			
Conchiglia di critone	MR	Mollusco marino	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Rimedio", con effetto di <i>Annullamento</i> .			

Bestiario:

Cuore di Lontra Striata		Animale appena ucciso	Cura
<i>Contatto sul petto (un'ora)</i>		Prep: si	
Porta un personaggio in <i>stato di morte</i> ad 1 Punto Vita. Nel frattempo preserva dalla morte. Si dice che l'animale fosse sacro in un'antica religione pagana.			
Grasso di Stambecco	R	Alcune razze di stambecco	Cura
<i>Impacco sul corpo</i>		Prep: si	
Dimezza i tempi necessari per la cura con le abilità di <i>arte medica</i> e <i>bendare ferite</i> .			
Alea gialla	MR	Umore di Pesce	Veleno
<i>Contatto</i>		Prep: complessa - 1 giorno	
Agonia C - All'aria: 1 minuto. Valido in mischia. Si estrae dalle ghiandole di un piccolo pesce fluviale.			
Linfa nera	MR	Veleno di un raro mollusco marino	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia A - In mischia: 1 colpo.			
Mitilo di Aiasha	C	Umori di mollusco	Veleno
<i>Ingestione</i>		Prep: no	
Intossicazione C Si estraggono spremendo il mollusco.			
Alito di Carogna	C	Gas	Veleno
<i>Inalazione</i>		Prep: si - 2 giorni	
Sfiancamento A Gas prodotto dalla decomposizione delle viscere.			
Misericordia di Aryanel	C	Interiora trattate e cotte	Veleno-Antidoto
<i>Ingestione</i>		Prep: si - 30 minuti	
Catalessi A - Anti-Agonia A (Elimina I dolori dell' agonia).			
Peli di lupo maschio	C/R	Pelo di lupo	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Forza del gigante", con effetto di <i>Forza</i> .			
Inchiostro di rana arcobaleno	MR	Umore di una rana	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: si	
Componente per il filtro "Cieca Lotta", con effetto di <i>Furia</i> .			
Penna di civetta bianca	C/R	Penna di rapace notturno	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Filtro di Re", con effetto di <i>Pace</i> .			

Materiali Speciali:

Lacrime di Cornocaprico	MR	Creatura dei boschi uomo-capra	Cura
<i>Contatto</i>		Prep: no	
Ridotto in polvere è capace di guarire da ogni tipo di malattia.			
Aculeo di ragno gigante	R	Creatura mostruosa	Veleno
<i>Iniezione</i>		Prep: si	
Agonia A - In mischia: 1 colpo (1 dose).			
Cordicella di seta elfica	C/R	Cordicella sottile e resistente	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Inganno della Strega", con effetto di Amicizia. Relativamente facile da reperire tra gli elfi, molto difficile altrove.			
Sangue di gigante	R/MR	Sangue scuro e maleodorante	Filtro
<i>Filtro</i>		Prep: no	
Componente per il filtro "Forza del gigante", con effetto di <i>Forza</i> .			

Alcuni esempi di Filtri:

Nome (eventuale)	Effetto	Ingredienti
Inganno della Strega	Amicizia	Semi di fortifuoco Polvere di rossopetalo Cordicella di seta elfica
Essenza del Principe	Amore	Fuoco di vulcano Lacrime di vergine (adulta) Rugiada sulle foglie di balconcino dei monti
Profumo di notte	Sonno	Radici di fiore di sonno Acqua di sorgente di alta montagna Sabbia marina
Forza del gigante	Forza	Sangue di gigante Gemma cuore di montagna Peli di lupo maschio
Cieca Lotta	Furia	Polvere di spada d'acciaio con sangue di nemico Veleno mortale di serpente Inchiostro di rana arcobaleno
Filtro di Re	Pace	Penna di civetta bianca Polvere di pomice Gocce di pioggia leggera caduta con l'arcobaleno
Insanità	Pazzia	Foglia di salice Capello di scheletro di morto in battaglia Polvere di fungo dei crepacci
Petto Robusto	Resistenza	Fiore di bellaneve Linfia di quercia secolare 1 goccia di sangue caldo di fiera feroce
Rimedio	Annullamento	Corolla e radice di erba canula Vapori di nebbia Conchiglia di critone (mollusco marino)

Da un singolo elemento si può raccogliere al più una dose di ingrediente per un filtro. (giustificare)

Elementi di esseri viventi vanno colti e trattati o usati entro una giornata dalla morte. (vedere bene)

Problema delle dosi x le erbe: nella lista o nei fogli di conoscenza? Aggiungere nota. (vedere bene)