

Regolamento

Tutti i giocatori devono studiare e conoscere il regolamento prima di venire a giocare. Non saranno tollerati comportamenti di palese ignoranza; invece sono gradite domande di chiarimento sui punti non chiari (così magari correggiamo pure qualche errore di ortografia).

Regole di Sicurezza

Trattare di questo tipo di regole è sempre un po' spiacevole, ma è necessario per permettere lo svolgersi del raduno in sicurezza.

Questo libro da tutte le regole necessarie affinché possiate calarvi nel ruolo immaginario che avete scelto, ma quelle che seguono sono più importanti perché affrontano questioni di sicurezza cui tutti devono rigorosamente attenersi.

Vale la pena di ricordare anche che, ovviamente, le leggi dello Stato Italiano hanno la precedenza su tutto quanto sta qui scritto, e la responsabilità per la loro mancata osservazione è personale.

È vietata ogni forma di contatto fisico

Ogni volta che dovrai simulare una azione che implichi contatto, come per esempio imbavagliare un personaggio privo di sensi, dovrai comunicarlo al giocatore, il quale dovrà reagire secondo le regole. In caso di costrizioni, l'azione andrà sempre simulata: la corda o il bavaglio dovranno sempre essere abbastanza larghi da permettere il movimento e la parola, così che in caso di emergenza il giocatore possa facilmente muoversi e liberarsi.

Non si può insomma legare o imbavagliare qualcuno veramente, né avere con un'altra persona un contatto che non sia esplicitamente permesso dalle regole o a cui l'altra persona acconsenta.

È permesso il contatto fisico attraverso l'uso di apposite armi innocue secondo quanto detto alle regole due e tre.

È possibile usare solo le armi che prima dell'inizio dell'evento vengano approvate da un organizzatore

Il Controllo Armi permette di "bocciare" quelle armi che, anche se costruite secondo i canoni del gioco di ruolo dal vivo e dunque innocue, si siano rovinare esponendo parti dell'anima, o che siano in qualche modo pericolose. Un organizzatore potrà sempre, durante un evento, squalificare un'arma ritenuta pericolosa e tale arma non potrà essere più usata durante l'evento. Anche se gli organizzatori faranno il possibile per assicurarsi che le armi approvate siano effettivamente innocue, è compito del giocatore utilizzare un'arma adeguata al gioco di ruolo dal vivo, e smettere di utilizzarla qualora in seguito a danneggiamento risulti pericolosa

È vietato colpire il volto o la nuca di un giocatore

Questa regola si spiega da sola. Anche se la testa è un punto sensibile in gioco è assolutamente vietato colpire i giocatori al volto e alla nuca. Chi venga accidentalmente colpito in queste due parti dovrà utilizzare la chiamata "No Effect!" per indicare che il colpo non ha avuto alcun effetto.

Gli organizzatori possono allontanare dal gioco chiunque si comporti in modo pericoloso per la salute degli altri giocatori

È una situazione spiacevole che speriamo non si verifichi mai, ma se un giocatore – deliberatamente o meno – si comporta dissennatamente colpendo per esempio in modo troppo violento o al volto gli altri giocatori potrà essere escluso dall'evento da un organizzatore. È il motivo principale per cui facciamo firmare la delibera che implica l'accettazione di queste regole, per garantire la sicurezza di tutti. Osservate con buon senso queste cinque regole e non accadrà mai.

Non è mai possibile sottrarre o danneggiare una proprietà materiale di un altro giocatore, né sottoporlo a trattamento degradante

A tutela di armi, costumi e quant'altro di proprietà di giocatori e associazione non è mai possibile sottrarre oggetti fisici a un altro partecipante all'evento. Non si può nemmeno compiere azioni che implicino il rovinare in modo sensibile il costume di un personaggio, come per esempio ricoprirlo di fango per nascondere o togliergli un pezzo di armatura per ridurne la protezione in gioco.

L'unica eccezione a questa regola è costituita dai cartellini oggetto speciale e dalle monete di gioco, che, come spiegato in seguito, sono proprietà dell'associazione e rappresentano nel gioco oggetti dotati di particolare valore.

Si considera trattamento degradante abusare dei poteri in gioco dei propri personaggi per creare disagio o danno a un giocatore: non è possibile, a titolo di esempio, costringere un giocatore a compiere sforzi fisici superiori a una leggera corsa o costringerlo a bere una birra se il giocatore è astemio: in casi come questi l'azione dovrà essere solo simulata. Naturalmente, è necessario rispettare anche la proprietà del luogo in cui si gioca, quindi invitiamo i giocatori a tenere un comportamento civile evitando di gettare a terra fogli di gioco o danneggiando l'area in cui si svolge il raduno.

Costruzione armi e Armature

Armi

Le armi per il gioco devono per prima cosa evitare che possano far male ai nostri avversari. Per questo vanno fabbricate armi imbottite in modo che anche un colpo forte non provochi ferite, lividi o anche solo stordimento.

Per quanto riguarda tutte le armi da mischia, è bene che siano imbottite dove possibile. Non deve essere possibile sentire al tatto l'asta che costituisce l'anima dell'arma, specialmente in punta; per questo spade, picche, mazze e asce devono avere uno spesso strato morbido a tutte le estremità, eventuali punte devono potersi piegare per evitare che diventino troppo dure e quindi pericolose. Armi troppo morbide fanno comunque sentire l'asta: sta a voi trovare la giusta imbottitura.

Il consiglio è quello di usare del tappetino da campeggio (e un "bottono" di gommapiuma per imbottire le estremità del tubo interno). Sarebbe bene tenere almeno 5cm di tappeto morbido tra la punta e l'asta e ovviamente la punta non deve essere completamente rigida.

Anche il manico delle armi deve essere imbottito, sebbene basti una quantità minore di imbottitura; e' particolarmente importante imbottire l'estremità del manico per evitare che colpi accidentali dati con l'elsa o l'impugnatura possano causare danni.

Le frecce devono avere una buona imbottitura sulla punta; il diametro deve superare di parecchio quello dell'orbita oculare. Non avvolgete MAI l'imbottitura attorno alla punta, perché è totalmente inutile, la cosa migliore da fare è quella di attaccare una colonna composta di dischetti di gommapiuma o tappetino per formare una bella punta cilindrica.

Gli scudi devono essere imbottiti, specialmente sui bordi. Se lo scudo non e' morbido (cartone leggero), va assolutamente imbottita la parte frontale (e possibilmente quella posteriore per salvaguardare la vostra incolumità). Non è possibile usare bulloni, fermagli, spille o chiodi che non siano sufficientemente rivestiti (non usateli che facciamo prima).

Il ferro non può essere MAI usato come materiale di fabbricazione delle armi, mentre può essere usato come scudo, ma anche in questo caso deve essere accuratamente imbottito.

Le armi in lattice, silicone o schiuma prodotte da numerosi gruppi artigiani sparsi sul territorio italiano e non, sono già perfettamente utilizzabili e sicure. Anche per una questione di semplice estetica è bene affidarsi a quelle.

Armature

Le armature vanno costruite sempre e comunque per non fare male. Per le armature non e' necessario che sia tutto imbottito, anzi di solito non è così, ma bisogna proteggersi dalle armature in metallo. Per queste infatti è necessario che i bordi siano arrotondati; in alcuni casi è bene rivestire tutti i bordi onde evitare eventuali tagli accidentali (si consiglia di usare cuoio, guaine di gomma o nastro adesivo telato). Evitare assolutamente parti sporgenti tipo punte, lame e simili, può essere fatta un'eccezione con i materiali morbidi tipo tappetini e lattice, ma comunque queste parti saranno accettate solo a giudizio insindacabile dei master.

Controllo armi e armature

Prima della giornata di gioco, i master chiameranno a raccolta uno per uno i vari giocatori per verificare la possibilità di utilizzo delle varie armi e l'assegnazione dei PF. Le decisioni degli arbitri sono insindacabili: se un'arma non è stata fatta passare, evidentemente è stata ritenuta pericolosa per l'incolumità degli altri.

Per agevolare le operazioni di controllo, si chiede ai giocatori di essere puntuali nell'orario e di seguire le

indicazioni dei master che li raggrupperanno e li guideranno al tavolo degli arbitri. Una volta giunti al tavolo, si chiederà di posare **TUTTE** le armi a terra, in un mucchio che verrà vagliato dagli incaricati; così come si prega di indossare ogni singolo componente dell'armatura.

Combattimento

Come portare un attacco

Come si diceva, i colpi non devono essere violenti. Il semplice tocco di un'arma provoca il danno; basta che il bersaglio sia sfiorato, anche di striscio, per ferirlo (quindi non e' necessario metterci troppa forza). I colpi portati al petto delle donne vanno dati con moderazione. E' vietato colpire:

- Sul collo;
- All'inguine;
- Sul volto;
- Sulla nuca.

Chi venisse colpito su questi punti non deve calcolare il danno subito. Tutte le altre parti del corpo possono essere colpite.

E' vietato il colpo "selvaggio", ovvero colpire con violenza o senza mirare a un bersaglio definito, facendo semplicemente roteare le armi in aria (questo perché tale condotta può risultare estremamente pericolosa).

Il colpo, per essere valido, deve essere caricato simulando anche il peso dell'arma, quindi l'arma deve eseguire un movimento abbastanza ampio (non basta il gioco di polso) prima di colpire l'avversario. Un colpo non portato con questi criteri non infligge danni.

Le armi catalogate come "a due mani", devono essere sempre usate con DUE mani in combattimento. Tutte le altre armi possono essere usate sia ad una che a due mani, se ovviamente il manico lo consente.

All'atto di portare il colpo, e' OBBLIGATORIO dichiarare il tipo dei danni che provoca l'arma per agevolare il calcolo a chi subisce l'attacco.

Per ogni mano/braccio, si può tenere una sola arma/scudo; e' quindi vietato usare armi corte, lunghe o scudi tenendo nella stessa mano altre armi, per quanto piccole siano.

Bloccare volontariamente un'arma con il corpo, con le mani o con le gambe dalla parte della lama comporta un danno continuato di tanti danni quanti ne provoca l'arma in questione. Allo stesso tempo, infilare con un attacco l'arma sotto il braccio di un giocatore non comporta danni continuati (e' necessaria la volontarietà del blocco). Danno continuato significa che ogni secondo l'arma provoca il suo danno.

Come si calcolano i danni

Ogni giocatore inizia la sua avventura con un numero di Punti Ferita (abbreviati in PF) per ogni zona del corpo ritenuta sensibile che rappresentano la sua resistenza. Ogni volta che si viene colpiti su un punto del corpo i PF di quella zona diminuiscono. Una volta arrivati a 0 PF in una determinata zona il personaggio subisce delle conseguenze negative che variano a seconda della locazione.

All'inizio del gioco i personaggi hanno 1 PF per ogni locazione, ma questo valore può aumentare con l'acquisto di abilità, sin dalla fase di creazione.

Il danno delle armi e degli incantesimi è sempre 1, quindi si considera che i PF scendano di 1 ad ogni colpo.

Le locazioni sono 6 in totale e rappresentano a grandi linee le aree del corpo. Quando una locazione scende a 0 PF la locazione si considera Danneggiata.

- **Testa:** comprende l'area del collo e, ovviamente, della testa. La faccia non può essere colpita,

pertanto i colpi portati sul volto non sono validi. Quando la locazione è Danneggiata il personaggio va in Coma e si considera Morente.

- **Corpo:** comprende l'area del torso che va dall'inguine al collo, e da un'ascella all'altra. Le spalle sono considerate braccia. L'inguine non può mai essere colpito. Quando la locazione è Danneggiata il personaggio va in Coma e si considera Morente.
- **Braccia:** vanno dalla punta della mano fino alle spalle. Quando la locazione è Danneggiata il personaggio deve lasciare immediatamente cadere l'oggetto che tiene in mano (a meno che non sia legato, come uno scudo). Il braccio è inutilizzabile fino a quando non riceve cure.
- **Gambe:** comprendono l'area che va dalla punta dei piedi fino ai fianchi. Se una sola gamba è Danneggiata il personaggio non può correre e deve muoversi zoppicando fino a quando non viene curato. Se due gambe sono Danneggiate, il personaggio cade a terra e può solo strisciare fino a quando non viene curato.

Armature

Le armature sono pezzi particolari di equipaggiamento che vanno indossati sul corpo a coprire delle zone sensibili. Quando una locazione ha almeno il 50% della propria estensione coperta da un qualunque tipo di armatura si considera protetta da un'armatura.

Nelle locazioni protette le armature conferiscono un numero di Punti Armatura (da ora in poi PA) alla locazione e permettono di ignorare un numero di danni pari al proprio valore di PA. Questo consente di proteggersi dai danni, ma non dalle altre chiamate. Una volta subito un colpo il valore di PA su quella locazione scende e, appena si arriva a 0 PA, l'armatura in quel punto è considerata distrutta fino a quando non viene riparata.

Coma

Quando un personaggio va in coma, al giocatore è consentito cercare un posto sicuro dove adagiarsi, in quel periodo di tempo deve barcollare simulando che sta per andare in coma, non può lanciare incantesimi né attaccare né difendersi né usare oggetti né parlare (all'atto pratico è fuori dal gioco). I personaggi in coma si considerano morenti (vedi capitolo Morte).

Morte

Quando un personaggio va in Coma a causa di Danneggiamento alla testa o al corpo esso muore dopo 5 minuti di agonia. Il giocatore resta a terra e conta il tempo che lo separa dalla morte. Una volta terminato questo lasso di tempo, se il personaggio non viene risollevato dalla condizione di morente e dal coma, esso muore.

In questo caso il giocatore ha di fronte tre possibilità:

- usare un Cartellino Fato;
- non usare un Cartellino Fato, pur possedendolo;
- non usare un Cartellino Fato, perché non lo possiede.

Cartellini Fato

In un mondo violento come questo, la morte è un evento piuttosto comune, ma i personaggi sono eroi di cappa e spada, alcuni hanno una fortuna sfacciata, altri sono semplicemente molto più robusti della media. In poche parole quando un personaggio sarebbe in condizioni di morire si salverà (quasi) sempre per il rotto della cuffia.

La fortuna e la semplice robustezza però non possono salvare sempre un personaggio. Come si calcola questo evento? Con i Cartellini Fato.

All'inizio della sua carriera di avventuriero ogni giocatore riceverà un numero di Cartellini Fato determinati dalla propria razza. A cosa servono? A impedire che il personaggio muoia in situazioni critiche.

I Cartellini Fato sono distrutti una volta spesi, ma possono essere recuperati a seguito di azioni particolarmente eroiche se il master lo ritiene adeguato o al termine di avventure impegnative: in questo caso i Cartellini verranno messi in palio all'inizio della giornata di gioco.

Se non vengono soccorsi per tempo in alcun modo i personaggi svenuti muoiono. In termini di gioco un personaggio svenuto a causa di Danneggiamento e soggetto ad una grave emorragia, questa ne causerà la morte in 5 minuti esatti (contate fino a 300). Durante i 5 minuti l'emorragia (e quindi l'effetto di morente) può venire arrestata mediante l'uso di qualsiasi chiamata Heal. Il personaggio in coma non può bere pozioni di cura, dato che non è in grado di deglutirle.

Al termine dei 5 minuti se nessuno interviene o non usa Cartellini Fato il personaggio è morto e nessuna cura ha più effetto.

I morti devono immediatamente lasciare il campo di gioco sospendendo qualsiasi azione, alzando la mano e allontanandosi rapidamente senza creare intralcio. Dovranno sedersi lontano (almeno una decina di metri) dallo scontro. Non possono suggerire, avvertire o parlare con i loro compagni ancora in vita, così come non è possibile prendere oggetti appartenenti a giocatori morti se non per simulare la sostituzione di un pezzo rotto: es. la mia spada viene distrutta, ma un giocatore appena morto aveva una spada; posso avvicinarmi a lui e dichiarare che prendo la sua spada, anche se poi userò la mia.

Un personaggio morto non può essere riportato in vita anche se in un mondo fantastico la magia è cosa piuttosto comune e tutto può succedere, ma è comunque evento raro, anche per degli eroi, che un morto torni nel mondo dei vivi.

Guarigione

Appena un personaggio guarisce un PF perduto attraverso cure mediche o magie, il giocatore può decidere di sanare una locazione a scelta tra quelle ferite. La cura ripristina un numero di PF determinati dalla descrizione dell'abilità o dell'incantesimo. Quando una locazione danneggiata (a 0 PF) torna ad avere almeno 1 PF, tutti gli effetti negativi associati a quella locazione sono immediatamente annullati.

Incantesimi che curano PF multipli possono distribuire liberamente l'ammontare tra più locazioni ferite. Quando un personaggio svenuto recupera almeno 1 PF nella o nelle locazioni che lo hanno fatto svenire, può rialzarsi e continuare ad agire normalmente. Il conteggio dei secondi viene azzerato e il personaggio non rischia più di morire (ovviamente fino a che non verrà ferito di nuovo).

Competenze

Competenza nelle Armi

Anche se in teoria tutti possono in qualche modo impugnare armi del tipo che vogliono, per questioni di bilanciamento e per simulare l'addestramento marziale, esistono limitazioni sull'uso delle armi. Il personaggio per poter impugnare un'arma dovrà conoscere l'abilità correlata. Il personaggio non può combattere utilizzando due armi contemporaneamente se non possiede l'abilità Ambidestria.

Competenza nelle Armature e degli Scudi

Anche qua esistono limitazioni sul tipo di equipaggiamento da indossare, se non si possiede l'abilità necessaria non sarà possibile indossare una corazza. Le abilità rappresentano anche il semplice possesso di determinati equipaggiamenti oltre che ovviamente l'addestramento. Le abilità di competenza delle armature sono "progressive", ovvero partendo dalla corazza più leggera alla più pesante è necessario prendere tutte quelle che vi separano dal primo grado a quello desiderato.

Lo scudo necessita di una sola abilità nonostante eventuali differenze tra scudi di diversa fattura, può essere utilizzato in maniera passiva, ovvero esso protegge sempre e comunque la zona del corpo che copre. Quindi si può portare uno scudo legato sulla schiena e tutti i colpi dati alle spalle che finiscono sullo scudo automaticamente sono parati.

Nota che non si può mai portare più di uno scudo per volta, di qualunque forma o dimensione essi siano.

Lo scudo può essere impugnato da chi porta una sola arma (a una mano o una mano e mezza), e non da chi impugna un'arma a una mano e mezza con due mani o armi a due mani. Nell'uso dello scudo, si ricorda che questo va tenuto sempre aderente al corpo e mai usato come arma di offesa, tranne che in una sola occasione (vedi Abilità).

Cartellini

Cartellini Oggetto

Nel corso del gioco i personaggi potrebbero ottenere degli oggetti NON rappresentabili tramite apposite raffigurazioni, a questo scopo vengono forniti dall'organizzazione (se necessario) dei "Cartellini Oggetto".

Questi cartellini contengono scritto sopra di sé il nome dell'oggetto, e eventuali capacità speciali che esso possiede.

E' ovvio che parti di equipaggiamento visibili come armi o armature non verranno mai rappresentati da un cartellino oggetto, una pianta rara e difficilmente ottenibile sì. Rappresentati non significa che non esiste un cartellino che indichi il potere dell'arma in questione, semplicemente che non dovrete andare in giro a combattere stringendo un cartellino.

Cartellini personaggio

All'inizio di ogni evento verrà consegnato un cartellino personaggio ad ogni giocatore iscritto alla partita: esso contiene tutte le informazioni relative al personaggio necessarie allo svolgimento dell'evento ed è la prova dell'effettiva iscrizione.

Il cartellino deve essere sempre bene in vista ed è consultabile da un arbitro in qualunque momento, anche se è sempre considerato "fuori gioco" e pertanto non consultabile dagli altri giocatori; in caso di smarrimento questo deve essere riconsegnato al titolare o ad un arbitro di gioco, che provvederà a restituirlo.

Cartellini oggetto speciale

Esistono potenti maghi in grado di creare oggetti dotati di poteri arcani, siano essi armi, amuleti o altro. Gli unici oggetti magici sono quelli contraddistinti dal cartellino oggetto speciale, che riporta il nome ed il tipo d'oggetto, nonché i poteri di cui è dotato. I cartellini devono essere legati all'oggetto appropriato che rappresentano: nel caso di armi è necessario associarli in maniera corretta (es. il cartellino "ascia fiammeggiante" non può essere legato ad una spada o una mazza!); stesso discorso vale per gli altri oggetti, quali anelli ed amuleti. In caso di cambio di proprietà è necessario anche passare l'oggetto fornito dall'organizzazione.

Cartellini Fato

In Tarah non esistono incantesimi che consentono ai giocatori di riportare in vita un personaggio morto definitivamente, questo non significa che una volta morti il gioco sia finito, qua entrano in gioco i Cartellini Fato.

I cartellini Fato rappresentano la fortuna eroica di un personaggio. In generale i personaggi sono i protagonisti delle nostre storie e come tali il destino li aiuta nelle loro imprese. Quando un personaggio muore può spendere un Cartellino Fato per far sì che la sua morte non sia mai avvenuta. In qualche modo il personaggio si è salvato e torna in gioco. Vedere le regole della Morte per la descrizione dei Cartellini Fato.

Cartellini Manovra

I Cartellini Manovra (da ora in poi CM) vengono spesi quando il personaggio utilizza un'abilità di combattimento. Questi punti rappresentano le riserve fisiche del personaggio, quanto può sforzarsi in battaglia e fare ricorso a tecniche speciali. Ogni abilità definita con la parola Manovra necessita la spesa di uno di un CM. Se il personaggio termina i suoi CM vuol dire che, per la giornata di gioco in corso

non potrà più utilizzare le Manovre.

Non è necessario strappare questi cartellini durante la giornata di gioco, è sufficiente tenere bene a mente quanti se ne possiedono per capire il numero di manovre che è possibile effettuare.

Cartellini Punti Magia

Questi cartellini rappresentano la riserva di Punti Mana di un personaggio. Quando un personaggio lancia un incantesimo consuma uno di questi cartellini, se possibile verranno dati ai personaggi che ne fanno uso assieme a una fascetta, avvolgetela attorno al braccio e strappateli quando li usate. Una volta terminati non è possibile lanciare ulteriori incantesimi durante la giornata in corso.

Per le regole sulla Stregoneria vedete la sezione apposita.

Regole per i Personaggi

Preparazione e Comportamento

Per partecipare al gioco è necessario avere l'equipaggiamento adatto:

- Un costume in tema per calarsi meglio nel ruolo, daremo delle istruzioni in seguito.
- Delle armi inoffensive, per combattere senza fare male, poi vedrete come farle.
- Un armatura, se desiderate indossarla.

Il costume è obbligatorio, ma è ovviamente a vostra discrezione, sarete voi a decidere come andare in giro vestiti. Tenete presente che in questo gioco si adotta un tipo di abbigliamento medioevale-rinascimentale. Chi non avesse il costume adatto non potrà partecipare come personaggio giocante.

Siamo coscienti che si tratta di una brutta limitazione, ma i costumi, specie se ben fatti, sono una parte importante dell'interpretazione e dell'atmosfera.

E' assolutamente vietato ostentare i seguenti tipi di abbigliamento:

- Scarpe da ginnastica chiare con marche ben visibili.
- Tute da ginnastica con marche ben visibili.
- Occhiali da sole (gli occhiali da vista vanno bene, ma è consigliabile portare le lenti). Quando si gioca sarebbe bene mettere il cellulare almeno in modalità silenziosa (non è abbigliamento, ma fa bene ricordarlo), è sempre bene essere rintracciabili in caso di emergenza, se venite chiamati uscite fuori dal gioco alzando la mano. Evitate di farlo in combattimento. Comunque non usate il cellulare per chiamare se non è strettamente necessario.
- Indumenti dai colori vistosi e innaturali (ad esempio verde fosforescente).

Con queste regole non vogliamo costringervi ad andare in giro nudi, però vorremmo che si mantenesse un certo standard qualitativo.

Le perquisizioni

Quando un giocatore o un mostro muore è possibile che qualcuno lo “ripulisca” dei suoi averi. Un altro giocatore può depredate il malcapitato avvicinandosi a lui, chinandosi sul corpo e dichiarando che sta per depredate. A quel punto conta fino a dieci secondi.

E' assolutamente vietato perquisire realmente gli altri giocatori, si tratta di una simulazione! Il giocatore o il mostro che vengono perquisiti devono mostrare i loro oggetti e consegnarli al giocatore che ha fatto la perquisizione.

Gli unici oggetti che possono essere sottratti sono gli oggetti dell'organizzazione, come monete, cartellini oggetti speciali e simili; è assolutamente vietato togliere gli oggetti personali dei giocatori, anche se è possibile simulare la sostituzione di alcuni propri oggetti “rotti”.

Legare

E' possibile all'interno del gioco simulare di tenere qualcuno legato con corde o catene. E' fondamentale ricordare che non si può effettivamente legare nessuno, gli arti devono, per ragioni di sicurezza, rimanere assolutamente liberi, è sufficiente simulare i nodi attorno agli arti da legare.

Trascinare i cadaveri

I cadaveri sia dei personaggi che dei mostri, possono essere trascinati, per spostarli da una brutta

situazione. Un giocatore può prendere un cadavere e dichiarare che lo sta trascinando, indi può camminare verso il luogo in cui intende portarlo.

I “cadaveri” devono assecondare il movimento, quindi non devono né farsi cadere a peso morto né rendere la manovra difficile o chiamare aiuto. Non è possibile trascinare davvero un giocatore!

Da notare che se i 10 minuti di coma scadono mentre il giocatore viene trascinato il personaggio muore lo stesso.

Comportamento

Prima cosa: e' necessaria la massima puntualità per consentire il corretto svolgimento del gioco. La partecipazione dei giocatori e' richiesta per l'intero arco della giornata: nel caso i giocatori dovessero allontanarsi dall'area di gioco dovranno preventivamente avvertire i master, prima dell'inizio del gioco.

Tutti i colpi non devono essere assolutamente violenti, non si deve essere irruenti e si devono sempre tenere sotto controllo i propri movimenti. Questo evita la maggior parte degli infortuni in gioco.

Nel malaugurato caso in cui qualcuno si faccia male, e' buona creanza chiedere subito scusa e verificare se chi abbiamo colpito non si sia fatto male. Per piccoli contrattempi, è bene bloccarsi da soli nell'area circostante, senza richiedere l'intervento arbitrale, permettendo così al resto dello scontro di svolgersi senza necessariamente chiamare un “Freeze”.

Attenzione! I giocatori non possono chiamare autonomamente un “Freeze”, tranne per motivi di reale emergenza (vedi chiamata “down”). Non chiamatelo per lamentele su PF o domande sul regolamento.

Ci vuole lealtà: ogni giocatore tiene contro dei propri PF, quindi ci si fida della sua coscienza; gli arbitri però hanno la facoltà di cacciare dal combattimento chi a loro giudizio sembra non rispettare questa regola o colpisce con troppa violenza.

E' assolutamente vietato assumere stupefacenti e alcolici prima, durante e subito dopo lo svolgimento del gioco.

Equipaggiamento

Ogni giocatore può usare ogni tipo di armi, armature e scudi fatta eccezioni per le limitazioni di peso e abilità o di eventuali particolarità indicate dagli organizzatori.

Armi che dovessero rompersi durante il gioco devono essere immediatamente accantonate: giocatori che dovessero giocare con armi rotte subiranno pesanti sanzioni.

All'inizio della propria carriera di avventuriero, ovvero la prima volta in assoluto che il personaggio (non il giocatore) entra in gioco, questi può presentarsi con l'equipaggiamento che egli desidera. Se però un narratore dovesse ritenere non idoneo un qualunque pezzo di equipaggiamento questo non potrà essere utilizzato. I motivi per cui questo viene fatto sono principalmente due: Il pezzo di equipaggiamento viene ritenuto pericoloso per gli altri e quindi potrebbe portare conseguenze in game.

Il pezzo di equipaggiamento NON è consono alla storia del personaggio. Ad esempio: un avventuriero che dichiara nel suo background di provenire da una famiglia di poveri contadini, non può presentarsi alla sua prima avventura con una corazza di piastre completa. In questo caso le decisioni dei narratori sono comunque sindacabili, e si può discutere più a fondo della questione, in ogni caso la decisione spetta sempre al narratore addetto al controllo.

Per tutti gli altri oggetti che non siano armature o armi, si applica invece una regola molto semplice: “puoi portare addosso a te quello che riesci a portare fisicamente”.

Armi, Scudi, Armature e oggetti possono essere liberamente scambiati dai personaggi durante il gioco, mantenendo le limitazioni di peso.

Chiamate

Le chiamate sono una parte importante del gioco e si tratta di dichiarazioni che indicano un tipo particolare di danno, effetto o incantesimo. Quando un oggetto o un'abilità vi consentono di fare una chiamata e volete usarla, siete obbligati a dichiarare il nome di quest'ultima ad alta voce per far sentire a tutti cosa state facendo.

Quando si usa un'arma la chiamata viene sempre effettuata su chi ne subisce il colpo o ne viene comunque toccato. Alcune eccezioni, come degli incantesimi, permettono di usare una chiamata contenuta in un'arma anche su se stessi.

Una piccola nota, il regolamento del gioco è praticamente tutto qua. Il resto può essere appreso sul momento, ma questa è una sezione fondamentale. Una volta che avrete appreso le chiamate e ciò che il vostro personaggio sa fare non avete bisogno di altro da sapere su campo di gioco.

Danni

Rappresentano il tipo di danno che infligge l'arma o l'incantesimo usati. Nota che le armi provocano sempre il loro danno di base, nel caso ciò avvenga non è necessario specificare il danno di base. Es. Se una spada magica che provoca danno Sharp causasse anche danno Burn in combattimento, dovrei specificare solo il secondo danno, quello da taglio sarebbe sottinteso.

Bleed

Questa chiamata simula una ferita particolarmente grave che sanguina copiosamente. La chiamata ha effetto solo alla fine di un incontro. Se la vittima non viene curata in qualche modo entro la fine dell'incontro va a 0 PF al corpo.

Blunt

Danno di tipo normale. Rappresenta il danno inflitto dalle mazze, dai bastoni e tutte le armi da botta.

Burn

Questo danno rappresenta un danno ustionante, come quelle causate dal fuoco, dall'acido o dal gelo intenso. Queste ferite non permettono di recuperare i PF normalmente, è necessario utilizzare una chiamata Heal per annullare l'effetto del Burn e poi curare normalmente la ferita.

Crash

Un oggetto colpito da una chiamata Crash viene immediatamente distrutto. Che esso sia uno scudo, una porta o altro. L'oggetto in questione può essere riparato con l'uso delle apposite abilità. Nota che nel caso di un attacco a una locazione del personaggio questa finisce immediatamente a 0 PF. Alcuni oggetti particolari e le armi impugnate da persone specializzate sono immuni a questa chiamata. Le armature e gli scudi colpiti da un colpo Crash finiscono immediatamente distrutti (ie. A 0 PA), ma proteggono comunque dai danni inferti da quel colpo.

Enchanted

Il danno magico è considerata la summa di ogni tipo di danno incantato. E' difficile essere immuni al danno magico, ma è ancora possibile.

Fatal

La locazione colpita da questa chiamata viene immediatamente ridotta a zero PF. Se però la locazione è coperta da almeno un Punto Armatura, il colpo si considera normale e infligge un solo danno. In questo caso la chiamata non riduce a zero la locazione colpita.

Mortal

E un danno di una potenza enorme. La locazione colpita va immediatamente a zero PF e tutti gli oggetti su di essa si considerano distrutti come per una chiamata Crash (se l'oggetto è immune si salva).

Il personaggio colpito, qualunque sia la locazione ridotta a zero cade in coma e si considera morente.

Poison + X

Questa chiamata viene utilizzata per indicare che il personaggio è stato colpito da un veleno, di per se la chiamata non ha alcun effetto.. La X indica la potenza del veleno e quindi determina il livello dell'antidoto necessario per curarlo. Gli effetti del veleno dipendono ovviamente dal filtro utilizzato e vanno dichiarati successivamente alla potenza del veleno stesso.

Sickness + X

questa chiamata viene utilizzata per indicare che il personaggio è stato infettato con una malattia, di per se la chiamata non ha alcun effetto. La X indica la potenza della malattia e quindi determina il livello delle cure necessarie per curarla. Gli effetti della malattia dipendono ovviamente dal mostro o dall'effetto che la infliggono e vanno dichiarati successivamente alla potenza della stessa. Il master provvederà in questi casi a consegnare un cartellino malattia al personaggio infetto affinché ne veda gli effetti.

Silver

Alcuni mostri e creature possono solo essere danneggiati da armi argentate. Per tutto il resto le armi di argento non sono differenti da quelle normali.

Sharp

Danno di tipo normale. Rappresenta il tipo di danno che infliggono le spade, i pugnali, le asce e le armi da taglio.

Shot

Danno di tipo normale. Rappresenta il danno inflitto dalle armi da tiro.

Zero

La locazione colpita da questa chiamata va a 0 PF, l'armatura non viene intaccata e non fornisce protezione.

Effetti

Questi effetti rappresentano poteri speciali, sortilegi e attacchi che non provocano danni. E' bene ricordare che, anche se alcuni effetti si annullano quando il personaggio subisce un danno, non è possibile porvi termine ferendosi da soli.

Befriend

Per la durata della chiamata o fino a quando chi ha compiuto lo charme non si comporta in modo ostile nei confronti dell'incantato, il bersaglio della chiamata tratterà l'incantatore come il suo migliore amico.

- Farà di tutto per aiutarlo fino a quando non comprometterà la sua etica. Le opinioni nei confronti degli altri non cambiano e il bersaglio non si avvicinerà o non si fiderà di altre persone che reputa nemiche.
- Su richiesta esplicita del Lanciatore, il Bersaglio fornirà informazioni e sarà persino disposto a fare delle confidenze al suo "amico", sempre che le stesse, se rivelate, non gli causino un danno personale diretto. Ad esempio tradirà un familiare ma non autodenuncerà un crimine da lui stesso commesso.
- Il personaggio non metterà a rischio la propria esistenza in modo palese: come aprire gli occhi nella Nacht, seguire il personaggio in un vicolo malfamato e anzi, dissuaderà l'amico dal farlo.
- Anche se non dimentica le sue precedenti amicizie, il Befriend ha la precedenza su ogni sentimento.

- Il bersaglio non ha coscienza di essere sotto l'effetto di una dominazione.

Beguile

Questo effetto è molto potente e spesso associato ad alcune creature magiche, come i vampiri, ma può essere replicato da alcune formule magiche. Se la chiamata ha effetto il personaggio cade totalmente preda della volontà di chi ha fatto la chiamata.

- La forza dell'Incanto è tale che il bersaglio si lascerà addirittura uccidere dal suo amore senza offrire alcuna resistenza;
- metterà la propria vita a repentaglio per difendere la creatura che ha lanciato il Beguile, ma non i suoi alleati;
- rivelerà di sua iniziativa, informazioni e dati in suo possesso e, su esplicita richiesta del Lanciatore, anche fatti compromettenti per la propria persona;
- questo effetto può costringere il bersaglio a tradire la sua etica;
- il Bersaglio sarà disposto ad accompagnare il Lanciatore ovunque, anche in luoghi o situazioni che considera pericolosi in modo palese. Fatto salvo che cercherà di dissuadere il Lanciatore a mettersi in così evidente pericolo, non si tirerà indietro ed anzi si offrirà di precederlo come sua guardia del corpo, per controllare che tutto sia a posto e pronto ad eliminare ogni minaccia alla incolumità del suo "amore" che si dovesse presentare.
- Per il resto si applicano le stesse limitazioni del Befriend.

Berserker

Il personaggio comincia ad attaccare ogni cosa che si trova davanti per l'intera durata della chiamata, che siano nemici o amici lui cercherà di renderli inermi. Se non c'è nessuno può comportarsi naturalmente, ma appena torna in vista di qualcuno lo aggredirà immediatamente. La chiamata ha termine sia quando cessa di funzionare il potere, sia quando ha subito almeno 2 ferite. Quando l'effetto termina, il soggetto subisce una ferita alla testa.

Blindness

Il bersaglio diventa cieco e non è più in grado di combattere o lanciare magie. Può guardare in basso se vuole, per evitare eventuali ostacoli o pericoli e per rendersi conto "fuori gioco" di ciò che succede. La chiamata termina appena subisce un danno.

Disarm

Il bersaglio fa immediatamente cadere a terra una delle armi che impugna, dopo può raccoglierla normalmente.

Dispel + Livello

questa chiamata disperde immediatamente una magia di livello uguale o inferiore al livello della chiamata.

Drain

Questa chiamata rappresenta un risucchio di energie. Quando un personaggio subisce la chiamata Drain questa deve essere accompagnata dalla descrizione Life o Magic. Nel primo caso il personaggio perde 1 PF in una locazione e chi ha usato la chiamata recupera 1 PF nella stessa locazione. Nel secondo caso il personaggio che subisce la chiamata perde 1 PM e chi l'ha invocata ne recupera 1. Drain non è un danno, ma un effetto.

Fear

Appena subisce la chiamata la vittima deve scappare per almeno 10 secondi da chi l'ha fatta. Dopo questo lasso di tempo la vittima non può avvicinarsi alla fonte di Fear per la sua intera durata. La

vittima è obbligata a simulare di essere terribilmente spaventato.

Heal

La chiamata cura 1 PF nel numero di locazioni specificato. Può essere utilizzata per annullare gli effetti negativi di Burn.

Silence

Il bersaglio non può emettere alcun suono: non può parlare né gridare, ma neanche battere le mani, agitare un sonaglio, tossire, suonare uno strumento musicale e così via.

No Effect

Questa chiamata rappresenta che l'attacco o l'effetto subito non ha avuto alcun effetto sul personaggio che l'ha chiamata. Eventuali danni vengono totalmente annullati dal No Effect.

Pain

Il personaggio è vittima di forti dolori e deve simulare il fatto che sta soffrendo. Può muoversi, ma non correre, può parlare, ma non lanciare magie o usare poteri. La chiamata termina appena subisce un danno.

Paralysis

Chi subisce questa chiamata rimane bloccato e immobile per il tempo determinato dall'effetto che ha causato la paralisi. Se la Paralisi vi pone in situazioni pericolose e/o scomode potete spostarvi e posizionarvi in maniera più sicura e comoda per poi finire paralizzati.

Rally

Chiunque oda questa chiamata e sia sotto effetto di Fear può dirigersi verso di chi l'ha fatta invece che il più lontano possibile dalla fonte della paura. Chi ha fatto la chiamata Rally è immune per 10 minuti agli effetti di Fear.

Redirect

Chiunque sia in grado di fare chiamate Redirect può ridirigere il danno o l'effetto subito a chi l'ha compiuto su un altro bersaglio. Generalmente chi può essere il bersaglio di questa chiamata è specificato nella descrizione dell'abilità o dell'effetto. Il danno è effettivamente annullato e gli effetti vengono ridiretti sul personaggio su cui viene rediretto l'effetto. Non è possibile ridirigere più volte una stessa chiamata su bersagli diversi. Tramite Redirect è anche possibile ridirigere gli attacchi fisici di una persona su un'altra, costringendola ad attaccare un altro bersaglio da quello intenzionale.

Repair

Tramite questa chiamata un oggetto viene riparato e le sue funzioni ripristinate. Un'armatura che subisce chiamata Repair recupera 1 PA nella locazione specificata.

Shatter

Questa chiamata permette di distruggere anche gli oggetti immuni alla chiamata Crash. Gli oggetti magici vengono distrutti, ma riacquistano i loro poteri una volta che sono stati riparati.

Sleep

Il personaggio colpito cade a terra addormentato per un lasso di tempo specificato nella formulazione del potere. Per tutta la durata dell'incantesimo non può essere svegliato normalmente. Si sveglia solo se subisce un danno.

Strikeback

Questo è un colpo fisico che sbilancia il bersaglio e lo fa andare indietro. Il danno segue tutte le altre regole dei danni da cui dipende, in aggiunta il bersaglio deve allontanarsi di 5 passi da chi ha effettuato la chiamata.

Strikedown

Questo è un colpo fisico che sbilancia il bersaglio e lo butta a terra. Il danno segue tutte le altre regole dei danni da cui dipende, in aggiunta il bersaglio deve lasciarsi cadere a terra, dopodiché può alzarsi normalmente.

Stun

Il personaggio con questa abilità può colpirlo per far perdere i sensi a un personaggio bersaglio. Un giocatore stordito deve abbassare le difese per la durata dell'effetto. Non può correre né attaccare o lanciare incantesimi. Se un giocatore stordito viene colpito si riprende immediatamente e l'effetto della chiamata ha termine.

Terror

Terror funziona pressappoco come Fear. Chi subisce questa chiamata deve fuggire per almeno 30 secondi dalla fonte del terrore e ovviamente non vi si può avvicinare.

Through

Questo danno ignora totalmente l'armatura di chi viene colpito e lo danneggia direttamente. L'armatura non viene danneggiata da un colpo Through. Armi che provocano danni Blunt non possono infliggere Through.

Weakness

Questa chiamata riduce la forza del personaggio che la subisce, questo significa non poter usare armi, venire immediatamente gettato a terra dal peso di qualunque armatura stia indossando e, inoltre, poter essere Bloccato da un solo personaggio indipendentemente dalla forza posseduta.

Prefissi

Queste chiamate vengono poste all'inizio di una qualsiasi altra chiamata e servono a indicare il numero di persone colpite o le locazioni.

All Location

La chiamata (generalmente di danno) ha effetto su tutte le locazioni del bersaglio.

Double

Indica che il colpo o effetto è inferto due volte (cioè doppiamente). Generalmente è associata ad altre chiamate che determinano sia l'entità che il tipo di danno o di cura, per esempio Enchanted Double Through, Double Heal, ecc. Se usata singolarmente questa chiamata causa due danni di tipo normale.

Full

Generalmente si applica a chiamate come Heal e Repair. Vuol dire che l'ammontare della chiamata ripristina i PF o i PA fino al punteggio massimo del bersaglio.

Mass

Questa chiamata si aggiunge a una successiva chiamata d'effetto. L'effetto della chiamata si applica a tutti coloro che riescono ad udire chi ha fatto la chiamata.

Triple

Indica che il colpo o effetto è inferto tre volte. Generalmente è associata ad altre chiamate che determinano sia l'entità che il tipo di danno e di cura, per esempio Enchanted Triple Through, Triple Crush, ecc. Se usata singolarmente questa chiamata causa tre danni di tipo normale.

Chiamate degli Arbitri

Si tratta di chiamate ad alta voce che implicano un qualche genere di richiamo o di controllo. Quando un arbitro compie una delle seguenti chiamate bisogna attenersi a quanto scritto qui sotto.

Down

Chiunque può usare questa Chiamata. Metti un braccio in alto mentre urla questa Chiamata per rendere ovvia la tua posizione. La Chiamata deve essere usata quando qualcuno subisce dei danni reali di qualunque tipo. Se senti questa Chiamata, smetti di combattere e allontanati dalla persona ferita.

Fail

Questa chiamata viene usata dai master o dagli arbitri quando un giocatore sbaglia la formulazione di un incantesimo. Se il giocatore sente questa chiamata rivolta a lui, significa che la magia non ha avuto effetto e non è stata lanciata. In ogni modo i Punti Magia non sono stati sprecati.

Freeze

Solo gli Arbitri possono usare questa chiamata. Sentendola, bisogna fermare ogni azione e rimanere immobili fino a quando non si sente urlare "In Game".

In Game

Solo gli Arbitri possono usare questa Chiamata. Permette di riprendere normalmente il gioco.

Out of Game

Solo gli Arbitri possono usare questa Chiamata. Tutti i personaggi che la sentono devono sospendere le loro azioni e rimanere sul posto. Potete sedervi o parlare, ma soltanto di argomenti esterni al gioco.

Creazione del Personaggio

“Signore, potrò essere anche un bugiardo, un imbroglione e un farabutto, ma sono anche un eccellente spadaccino e un discreto tiratore. Perciò le consiglio di rimangiarsi le sue ultime parole.”

Qui di seguito sono elencate tutte le regole necessarie a creare passo passo il vostro personaggio. Dopo le regole comportamentali queste sono le regole più importanti in assoluto, per cui seguitele bene.

Informazioni fondamentali

La cosa fondamentale da fare è immaginare come sarà il vostro personaggio, sceglierne la razza, i tratti salienti come la sua storia i suoi interessi e così via. Dopo aver fatto questo si passa all'aspetto numerico.

Nome

Scegli un nome per il tuo personaggio. Questo può essere semplice o complesso quanto preferisci. Sono proibiti titoli nobiliari come Barone o Conte. Questi titoli devono essere guadagnati in gioco e possono essere acquisiti alla creazione solo dall'acquisto del vantaggio relativo. Onde evitare che giocatori scelgano nomi volgari, offensivi, scopiazzati o poco coerenti col gioco e con l'ambientazione, abbiamo elaborato delle regole per la scelta del nome del proprio personaggio: Il nome deve essere non offensivo per alcuno, non deve richiamare alla mente volgarità; Il nome deve essere originale, e comunque non protetto da copyright: ad esempio, niente nomi di prodotti commerciali (non sarà accettato alcun Mago Dixan), di personaggi dei cartoni animati (no, non potete chiamarvi Popeye il Marinaio), di videogiochi (non sarà accettata nessuna Lara Croft) o altro ancora; sono ammessi nomi comuni, anche in altre lingue, che non siano protetti da copyright (quindi sì a Conan che, se qualcuno di voi non ne fosse a conoscenza, è un nome realmente esistente).

Nessun nome deve essere tratto da divinità, esseri mitologici, demoni e messia di qualunque culto o fede, da quella cattolica a quella buddista, qualunque essi siano, per non oltraggiare involontariamente coloro che queste fedi le praticano davvero (perciò dimenticatevi Leviatano, Omoteotl, Osiride, Crono, Izanagi, Odino...).

Tenete a mente che ogni nazionalità ha dei nomi molto simili a quelli terrestri equivalenti.

Razza

Ogni giocatore appartiene a una delle quattro razze che popolano il mondo di gioco: Umano, Elfo, Nano, Svrneth. Alcune di esse danno la possibilità di scegliere la propria provenienza da culture differenti e interne alla razza stessa. Ovviamente potete scegliere una sola provenienza culturale.

La razza ovviamente è una scelta che non può mai essere cambiata nel corso del gioco, a meno che non decidiate di cambiare personaggio o sia morto quello che giocavate precedentemente.

Acquistare le abilità

Dopo aver segnato l'abilità derivante dalla razza d'origine, il giocatore ha la possibilità di scegliere le abilità dalla lista nel prossimo capitolo. Il giocatore può acquistare le abilità spendendo i Punti Abilità (d'ora in poi PAB) relativi che possiede in base alla sua razza.

All'inizio del gioco i giocatori hanno 160 PAB da distribuire nelle abilità che desiderano (172 se sono Umani).

E' possibile che il giocatore non riesca a spendere tutti i punti nelle abilità che desidera. Nel caso ciò accada il giocatore può tenere fino a un massimo di 4 PAB non spesi e convertirli in altrettanti Punti Esperienza.

Punteggi di Magia

Se siete in grado di lanciare incantesimi contate il numero di PM che possedete. Siccome tutti i personaggi possono essere al massimo Apprendisti, questo significa che avranno 15 PM.

E' comunque possibile aumentare il proprio punteggio tramite altre abilità, anche in fase di creazione.

Punteggi di Manovra

Tutti i giocatori hanno un certo numero di Cartellini Manovra. Questi cartellini rappresentano le riserve fisiche del personaggio durante il combattimento e si usano per attivare le Manovre. Un giocatore ha all'inizio della sua carriera 5 CM (se è Elfo 8).

E' comunque possibile aumentare il proprio punteggio tramite altre abilità, anche in fase di creazione.

Punti Ferita

Tutti i personaggi iniziano la propria carriera di avventurieri con 1PF in ogni locazione. Questi punti rappresentano la resistenza alle ferite del personaggio e indicano quanti danni può subire prima di morire.

E' comunque possibile aumentare il proprio punteggio tramite altre abilità, anche in fase di creazione.

Razze

Ogni giocatore appartiene a una delle quattro razze che popolano il mondo di gioco: Umano, Elfo, Nano, Syrneath. Alcune di esse danno la possibilità di scegliere la propria provenienza da culture differenti e interne alla razza stessa. Ovviamente potete scegliere una sola provenienza culturale.

La razza ovviamente è una scelta che non può mai essere cambiata nel corso del gioco, a meno che non decidiate di cambiare personaggio o sia morto quello che giocavate precedentemente.

Umano

Gli umani sono la razza più comune del mondo, popolano e dominano tutte le nazioni del continente. Pur avendo tratti fisici comuni tra loro, gli umani sono estremamente divisi, ideologicamente e culturalmente. L'unica caratteristica che li accomuna è la religione, ma anche in quel caso esistono numerose divergenze.

Abilità: tutti gli umani iniziano il gioco con le seguenti abilità.

- **Armi Corte:** anche se il continente è per buona parte in pace, la maggior parte delle persone ha imparato come difendersi da briganti, ruffiani e banditi.
- **Adattabilità:** la vita breve degli umani li rende particolarmente abili ad imparare nuove capacità in un tempo più ridotto rispetto alle altre razze. I personaggi umani iniziano il gioco con 12 PAB in più.
- **Cartellini Fato:** gli umani iniziano il gioco con 3 Cartellini Fato

Luogo d'Origine: Decidi dove è nato il tuo personaggio. Può essere ovunque sul Mondo di Gioco. Consulta la mappa e scegli con attenzione. La scelta della Nazionalità permette al giocatore di comprare UNO tra i vantaggi che essa concede. Il Vantaggio di per se non è gratis, ma va acquisito con la spesa dei PAB della razza.

A seconda della nazione il personaggio ha la possibilità di acquistare la propria abilità Nazionale e eventualmente la Scuola di Magia (vedi Abilità.)

Aldera

Gli Alderani: un popolo di artisti, di navigatori, di santi... e di mercenari. Almeno questa è la situazione che ha generato la profonda divisione in cui è caduto l'antico regno di Aldera. La cosa curiosa è che, a differenza di quanto è accaduto a Orthand, la separazione ha prodotto più una forte competizione mercantile che non militare. L'economia ne ha risentito positivamente, complice anche la grande ricchezza del territorio, considerato tra i più fertili e miti del continente. Di certo questa situazione idilliaca non significa che gli Alderani non si facciano mai la guerra, anzi accade più spesso di quanto vorrebbero. È qui che entrano in scena i soldati di ventura di Aldera: una delle forze militari più temute del continente e allo stesso tempo una tra le più inaffidabili.

Scuola di Magia: Sorte

Eldern

Gli Eldern sono un popolo indipendente e testardo, cresciuto in una terra di verdi colline, campi fertili e piogge incessanti. Si dice che l'intero paese, compresi i suoi abitanti odori di cane bagnato. Sono governati da una monarchia, ma allo stesso tempo la loro è una società fortemente egalitaria, la nobiltà non gode di tutti i privilegi di cui gode altrove: chi governa lo fa per merito personale, non per diritto di nascita. Per questo la nobiltà Eldern è nota per essere particolarmente accondiscendente nei confronti dei propri sudditi. Ciononostante gli Eldern sono fortemente fedeli alla propria corona e al proprio Earl.

Scuola di Magia: Glamour

Estilla

La parola che più contraddistingue gli Estilliani è “passione”. Mettono passione in ogni cosa che fanno, che siano le arti amatorie, la musica o la guerra, c'è poco che possa lasciare un Estilliano indifferente. Estilla è un paese di terre calde e soleggiate, di grandi ricchezze e di profonda fede nella Chiesa. Gli Estilliani bramano l'avventura in ogni cosa che fanno e i recenti avvenimenti nel loro regno hanno spinto alcuni a cercarla davvero.

Scuola di Magia: El Fuego Adentro

Lyzanthi

L'Impero di Lyzanthi è potente e ricco, ma anche estremamente corrotto. La popolazione è composta per la maggior parte da persone capaci e duri lavoratori, da guerrieri ben addestrati e da artigiani senza pari; il problema è che la corruzione e la decadenza fanno sì che non siano queste le persone che governano realmente, ma solo i più ricchi. Così nonostante il benessere diffuso sono in tanti quelli che scelgono una vita di avventure, anche quelli che sentono l'odore di barca che affonda...

Scuola di Magia: Nessuna

Norrheimr

Le genti di Norrheimr sono viste come una genia di pirati e razziatori. Ovviamente è tanto di più lontano sia dalla realtà, ma i vecchi pregiudizi sono duri a morire. I Norse sono tanto guerrieri quanto agricoltori, tanto pirati quanto mercanti. Ciò nonostante è pur vero che sono i membri delle professioni più violente quelli con cui i popoli di Terah hanno sempre avuto a che fare. In un modo o nell'altro questo fattore influenzerà sempre l'ottica con la quale i popoli del sud guarderanno le genti del nord. Sebbene isolati i Norse sono probabilmente il popolo più tenace e caparbio del continente, quello che gli altri pensano di loro li tocca fino a un certo punto.

Scuola di Magia: Laerdom

Orthand

Orthand è una terra di guerrieri e imperatori. Per lungo tempo l'Impero di Orthand rimase il più grande baluardo contro le forze dell'Orda provenienti da nord. Orthand era così potente da poter fronteggiare gli stati rivali e contemporaneamente combattere l'Orda. Oggi con la situazione in cui versa lo stato gli Orthand sono diventati un popolo indurito e feroce... più di quanto non lo fossero già se possibile. La povertà e le pessime condizioni dell'Impero stanno spingendo molti Orthandiani, anche nobili, a cercare fortuna altrove come mercenari o istruttori militari.

Scuola di Magia: Nessuna

Terra Santa

Nella Terra Santa si conduce una vita tranquilla, scandita dai ritmi della fede e della chiesa. E' un posto ovviamente intollerante di altre fedi, ma anche piuttosto pacifico e privo delle violenze che caratterizzano altri luoghi. Quasi tutto il potere è nelle mani della Chiesa dei Profeti e dei suoi vescovi, per questo è impossibile non notarne l'influenza nelle faccende di tutti i giorni. La maggior parte del popolo è ben nutrito e relativamente felice. Nonostante tutto le disuguaglianze sono sempre ben presenti e sono in tanti a scegliere una vita di avventure.

Scuola di Magia: Nessuna

Valarus

Valarus è un po' come Varlais, ma senza la grande ricchezza. E' una terra fredda e umida, particolarmente in inverno ed è difficile fare fortuna se non si è davvero molto fortunati. Il motivo per cui Valarus riesce a prosperare è perché i suoi abitanti sono duri e tenaci, e anche perché la terra stessa sembra proteggerli. Ciononostante sono in tanti quelli che cercano di allontanarsi da una vita di servitù sotto i Boiari e che cercano fortuna altrove.

Scuola di Magia: Pyeryem

Varlais

Varlais è un regno potente ma in cui le differenze sociali sono aspre. La popolazione nobile di Varlais vive nel lusso e negli agi, anche se molti giovani cavalieri partono alla ventura per dimostrare il proprio valore; il contado e il popolo vivono in una condizione di semi-servitù e non sono pochi quelli che tentano la fortuna fuggendo altrove.

Scuola di Magia: Porté

Vyezdna

L'orgoglio nazionale è ben insito nel cuore negli spiriti dei Vyezdani. Del resto la terra da un milione di principi è stato per lungo tempo un luogo di conquiste e invasioni. Vyezdna è però anche un paese intriso di uno strano misticismo, di tradizioni che risalgono a tempi precedenti Carleon e l'Impero di Numa. La religione dei profeti si mescola ad antichi riti pagani formando un curioso sincretismo che neppure a Valarus è possibile trovare.

Scuola di Magia: Koteria

Elfi

Gli Elfi sono creature agili e aggraziate molto simili agli esseri umani. Solitamente sono più magri di un umano, hanno le orecchie a punta e i tratti affilati; è difficile incontrare un elfo più basso di un metro e settanta, ma non è la norma, gli elfi silvani tendono a essere più bassi degli elfi alti ad esempio.

Gli Elfi si dividono in due culture ben distinte, quella dei Silvani, abitanti di Ljusalfheim e gli Alti, tipici dei deserti di Peshni. Fisicamente le differenze sono minime, gli elfi alti tendono ad avere la pelle più scura dei loro cugini silvani, e i silvani tendono ad essere più bassi e robusti. Le differenze sono più culturali che altro.

I Silvani sono più aperti ai contatti con gli umani ed è facile trovarli al di fuori della loro terra natale, anche in comunità indipendenti dal regno di Ljusalfheim. Gli elfi alti sono più chiusi, non hanno buoni rapporti con gli umani e con le altre razze, tendono a essere xenofobi e intolleranti ritenendosi superiori sia culturalmente che razzialmente. Questo non significa che siano sempre violenti nei confronti degli altri, il più delle volte sono altezzosi e scontrosi, ma la loro filosofia gli impone di usare la violenza solo quando strettamente necessario.

Aspetto visivo: tutti gli elfi devono avere le orecchie a punta e non pesare più di 80 kg per gli uomini e 65kg per le donne.

Abilità: tutti gli elfi iniziano il gioco con la seguente capacità.

- Sopravvivenza: gli elfi sono più rapidi e robusti di quanto il loro fisico non suggerisca. Possono compiere azioni che richiedono sforzi sovrumani con relativa facilità e faticando poco. In termini di gioco quando un personaggio elfo inizia la giornata di gioco, ottiene 3 Cartellini Manovra in più.
- Cartellini Fato: gli elfi iniziano il gioco con 3 Cartellini Fato

Scuola di Magia: Qualsiasi

Nani

La stirpe del sottosuolo è lontana dalla sua antica gloria, ma ancora prospera e lungi dall'essere in via d'estinzione come i Syrneith. Ciononostante è raro vederne uno in superficie, per loro stessa natura preferiscono rimanere nelle loro città sotterranee dove si sentono a loro agio e hanno tutta la loro vita.

Di tanto in tanto qualche individuo più intraprendente esce in superficie, la dove si estende il "Mondo senza soffitto". Per lo più si tratta di mercanti in cerca di fortuna, mercenari e avventurieri; qualche volta si può trovare un esule, si tratta di individui ancora più rari poiché un nano preferirebbe la morte alla pena dell'esilio.

I nani sono tarchiati, massicci e potenti, contrariamente a quanto dice il loro nome non sono eccessivamente bassi, ma è assolutamente impossibile trovare un nano che sia più alto di 1 metro e 70. I loro visi sono coperti da una folta barba, alcuni individui la portano raccolta in elaborate trecce. Anche le donne hanno una barba, ma per loro non è considerato disonorevole tagliarsela.

Aspetto visivo: un giocatore nano dovrebbe portare una folta barba se uomo e non essere più alto di 1.70m.

Abilità: tutti i nani iniziano il gioco con la seguente capacità.

- **Costituzione Nanica:** i nani sono creature robuste che posseggono un profondo legame con la terra. Veleni e ferite che normalmente ucciderebbero con estrema facilità un uomo adulto sono solo una fastidiosa scocciatura per un nano. In termini di gioco il personaggio nano riduce di 1 livello il valore delle chiamate Sickness e Poison rivolte contro di lui. A tutti gli effetti diventa immune alle chiamate Sickness 1 e Poison 1.
- **Cartellini Fato:** i nani iniziano il gioco con 3 Cartellini Fato

Scuola di Magia: Qualsiasi

Syrneth

L'antica stirpe dei Syrneth sta abbandonando lentamente questo mondo. Un tempo erano i signori incontrastati di Tarah, ma ormai i superstiti si rifugiano nel disastroso reame di Tulla se sono fortunati o vivono isolati e dispersi nelle terre umane.

Anche se si tratta di una specie molto longeva, i Syrneth si riproducono con estrema lentezza e una donna Syrneth è in grado di portare a termine più di una gravidanza con estrema difficoltà. Un tempo non era così e in molti si chiedono a cosa sia dovuto questo cambiamento.

In genere i Syrneth sono in buoni rapporti con tutte le razze, anche con gli elfi, responsabili diretti della loro caduta. Curiosamente questa apertura non è sempre ben vista, la maggior parte degli umani vede queste eteree figure come portatrici di sventura e il loro intrinseco legame con la magia li rende stranamente attraenti per i demoni.

I Syrneth sono umanoidi, molto simili agli esseri umani, ma più esili. I loro capelli sono candidi, così come la pelle, anche se quest'ultima non lo è in modo uniforme. Su tutta la loro superficie sono tracciati misteriosi simboli e tatuaggi arcani di colore bluastro che sono la loro naturale fonte di potere.

Aspetto visivo: un Syrneth ha necessariamente capelli bianchi e carnagione chiara. Il giocatore dovrà tracciare sulle sue parti di pelle visibili tutta una serie di tatuaggi di colore blu, utilizzando ad esempio dell'aquacolor.

Abilità: tutti i Syrneth iniziano il gioco con le seguenti capacità.

- **Abbandonati dal Destino:** la razza dei Syrneth si sta estinguendo e apparentemente il Fato ha sempre meno posto per loro nei suoi piani. Per questo iniziano il gioco con 1 Cartellino Fato in meno rispetto alle altre razze.
- **Tatuaggi Arcani:** i Syrneth nascono con queste linee arcane tracciate sulla loro candida pelle. Tali tatuaggi posseggono grandi quantità di energia magica a cui i Syrneth possono fare affidamento nei momenti di crisi. Il tatuaggio dei Syrneth è considerato una capacità Magica, ma non riduce il numero di Cartellini Fato posseduti dal personaggio. I Tatuaggi hanno tre livelli di potere come la magia: Apprendista che è il livello iniziale, Adepto e Maestro. Una volta al giorno il personaggio Syrneth può lanciare un incantesimo a scelta di una qualsiasi scuola (tranne Koteria e Laerdom) che sia pari al proprio livello di maestria nel tatuaggio. Il giocatore sceglie la scuola da cui potrà attingere gli incantesimi durante la fase di creazione e non potrà cambiarlo.
- **Cartellini Fato:** i Syrneth iniziano il gioco con 2 Cartellini Fato

L'abilità può essere aumentata a Adepto con la spesa di 24 Punti esperienza e a Maestro con la spesa di

24 Punti esperienza, ma solo dopo aver acquisito il livello Adepto. Non è possibile aumentare questa abilità durante la fase di creazione.

Scuola di Magia: Qualsiasi

Abilità

Questa è la lista completa delle abilità disponibili per i personaggi giocanti.

Manovre

Alcune abilità sono contrassegnate con la parola Manovra posta tra parentesi dopo il nome. Questa dicitura le identifica per l'appunto come Manovre. L'uso di queste abilità è limitato, molte di queste sono stancanti, altre semplicemente sono difficili da utilizzare e non sempre riescono.

Quando si compra una di queste abilità si guadagna la possibilità di usarle, ma il loro uso è limitato dal numero di Cartellini Manovra (CM) che si possiedono. Ogni volta che si usa una di queste abilità si spende un CM. Terminati i CM il personaggio perde la possibilità di utilizzare Manovre per la giornata in corso.

Non è possibile utilizzare più di una manovra allo stesso tempo ed è necessario invocarne il nome quando le si usa.

Inoltre quando si usa una manovra, a meno che non sia specificato dalla stessa, non si infligge alcun danno o effetto se non quello che è dichiarato nella manovra.

Abilità di base

E' possibile acquistare queste abilità in qualsiasi momento del gioco: durante la creazione del personaggio con la spesa dei PAB e tra una sessione di gioco e l'altra con la spesa di Punti Esperienza.

Abilità Avanzate

Le abilità segnate di questa lista sono considerate Avanzate e possono essere acquistate solamente con la spesa di Punti Esperienza e non PAB. Sostanzialmente non è possibile comprarle per un personaggio appena creato.

Abilità Generiche di Base

Queste abilità rappresentano sostanzialmente le capacità tipiche di un abitante di Tarah, non hanno nulla di straordinario insito in loro e non posseggono alcuna limitazione nell'acquisto.

Quando un'abilità Generica indica nella sua descrizione la parola Mestiere seguita da una cifra in Guilder, vuol dire che il giocatore riceve quella somma di denaro ogni mese come stipendio. Quel valore rappresenta gli introiti che quel lavoro garantisce al personaggio, ma nel caso sia impossibilitato a lavorare o semplicemente non voglia farlo, egli rinuncia al suo stipendio.

Accademico (Campo di Studio)

Il personaggio è laureato in materie umanistiche ed è un letterato riconosciuto ed affermato, magari ha scritto anche qualcosa. E' un esperto di storia, matematica, letteratura o di legge. Questa abilità può essere selezionata più di una volta e ogni volta garantisce la conoscenza di un campo di studio. Gli introiti però restano gli stessi.

I Campi di studio disponibili sono:

- **Araldica:** fondamentale per qualunque cavaliere. E' la conoscenza delle famiglie nobili, delle loro tradizioni e dei loro stemmi araldici.
- **Geografia:** è la conoscenza delle regioni del Mondo, permette anche di leggere una mappa, orientarsi utilizzandola e magari scriverne una che sia corretta.
- **Letteratura:** E' l'abilità che consente al pg di conoscere i testi scritti e gli autori.
- **Magia:** la conoscenza degli effetti degli incantesimi dei maghi oltre che tutta una serie di tematiche più oscure, come le pietre lunari, i venti di magia e dimensioni parallele.
- **Religione:** lo studio dei testi sacri e delle religioni del mondo, fondamentale per ogni sacerdote che si rispetti.
- **Storia:** la conoscenza degli eventi storici che hanno forgiato il mondo.
- **Scienza:** l'arte più profonda della matematica, dell'alchimia e delle scienze naturali.

Mestiere: 15 Guilder

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare

Costo: 12

Affilare Armi

Il personaggio può riparare un'arma distrutta. Il giocatore deve simulare le riparazioni per il tempo di cinque minuti e avere con se qualcosa per simulare un cote, l'arma bersaglio subisce la chiamata Repair.

Costo: 4

Alchimista 1

La capacità di riconoscere e combinare erbe e liquidi. Consente di creare preparati alchemici di livello 1 avendo a disposizione gli ingredienti necessari. Per tutte le pozioni e i preparati che si possono creare vedere la sezione Alchimia.

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare, Accademico Scienza o Magia.

Costo: 12

Appartenenza ad una Gilda

Questa abilità rappresenta il tempo che un personaggio ha trascorso per far parte di una gilda. Non garantisce alcuna abilità relativa alla gilda scelta, poiché sono molti che si limitano a pagare una sostanziosa quota di ingresso solamente per i privilegi che questo comporta. Le gilde più comuni e quelle disponibili sono: Torri di Magia, Gilda Mercantile, Gilda di Jenny, Gilda degli Spadaccini, Gilda Artigiani, Gilda Marinai, Gilda Militari. Entrare a far parte di una gilda da dei vantaggi come il diritto ad alloggiare in una casa capitolare della gilda, ricevere assistenza legale e così via. In più possono far comodo per rimediare contatti e appoggi in quasi tutte le città del mondo. Ad ogni acquisto di questa abilità corrisponde un rango all'interno della gilda scelta. Al primo livello si considera un Membro, al secondo un Funzionario, al terzo un Alto Funzionario. L'avanzamento in questa abilità è limitato al primo livello durante la creazione, eventuali acquisti di livelli successivi sono a discrezione dei master.

Prerequisiti: a seconda della gilda

Costo: 4 primo rango, 4 secondo rango, 8 terzo rango.

Appartenenza ad una Società Segreta

Il personaggio fa parte di una delle società segrete che popolano il sottobosco del mondo. Entrare in una Società Segreta è un po' come far parte di una Gilda, con lo svantaggio della clandestinità e alcune piccole capacità speciali che sono i membri possono avere. Vedi sezione Società Segrete. Ad ogni acquisto di questa abilità corrisponde un rango all'interno della società segreta. Al primo si considera un Novizio, al secondo un Iniziato, al terzo un alto ufficiale, dipende dalla società di cui si fa parte. L'avanzamento in questa abilità è limitato al primo livello durante la creazione, eventuali acquisti di livelli successivi sono a discrezione dei master.

Prerequisiti: speciale

Costo: 8 primo rango, 8 secondo rango, 8 terzo rango.

Armaiolo

Permette di riparare armi e armature rotte. L'oggetto non deve essere magico, ma può essere fatto con materiali particolari. Una volta usata l'abilità effettua la chiamata Repair sull'oggetto specifico, nel caso di un'armatura si chiama All Location Full Repair (quindi il personaggio a cui viene effettuata la riparazione recupera un PA in tutte le locazioni).

Per riparare un oggetto il giocatore deve rimanere per un minuto (contare fino a 60) fermo con l'oggetto in mano (sarebbe meglio se simulasse la riparazione) alla fine del tempo l'oggetto è riparato. Se il giocatore viene interrotto con una magia o con un colpo durante la riparazione, l'oggetto non viene riparato e il conteggio del tempo ricomincia da capo. Un armaiolo può acquistare una qualsiasi arma o armatura alla metà del prezzo di listino, si considera che stia pagando solo i materiali. Per simulare le riparazioni il giocatore deve impugnare e possedere oggetti che rappresentino attrezzature da armaiolo (es. un martello, delle pinze, chiodi ecc.)

Mestiere: 15 Guilder

Costo: 20

Arrangiare Armature

Il personaggio può riparare le armature danneggiate. Rimanendo a simulare la riparazione dell'armatura il giocatore può effettuare la chiamata Repair su una locazione per ogni minuto che resta fermo. Il giocatore deve impugnare e possedere oggetti che rappresentino attrezzature da armaiolo (es. un martello, delle pinze, ecc.)

Costo: 4

Artigiano

Permette di riparare oggetti non bellici. Il personaggio può quindi effettuare la chiamata Repair su un qualsiasi oggetto che non sia un'armatura o un'arma. Un artigiano può acquistare qualunque oggetto di equipaggiamento non da combattimento a metà del prezzo. Per il resto valgono tutte le condizioni dell'armaiolo. Una volta scelta l'abilità il giocatore dovrebbe decidere quale campo dell'artigianato ha appreso, non è necessario, ma è utile per la caratterizzazione.

Mestiere: 10 Guilder

Costo: 12

Cartografia

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non aver mai visto una mappa, e non essere assolutamente in grado di interpretarne o disegnarne una, neanche la più semplice. Vedendo la piantina di casa sua esclamerebbe “è almeno tre volte più grande di così!”

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare

Costo: 4

Contare

Se il personaggio non possiede questa abilità deve fingere di non saper tenere di conto.

Costo: 4

Estrattore

Molte creature mostruose e piante di Tarah possono fornire Reagenti, indispensabili per ottenere la fabbricazione di Filtri alchemici, Rimedi erboristici e Manufatti con proprietà speciali. Solo chi possiede questa abilità è in grado di estrarre tali Reagenti da un cadavere o da una pianta che i master indicheranno preservandone le proprietà: deve semplicemente armeggiare con entrambe le mani libere per un minuto sul corpo del mostro, preferibilmente usando qualche strumento adatto a sezionare e dichiarare al PNG che lo interpreta che sta utilizzando Estrattore.

Costo: 12, se si possiede l'abilità Alchimia 1, Estrattore costa 8.

Fabbricare Serrature 1

Il personaggio può fabbricare serrature di livello 1 secondo le regole dell'artigianato.

Costo: 4

Falsario

Conoscere questo mestiere concede una straordinaria precisione nel copiare firme, scritti e calligrafie; permette inoltre di ricopiare con assoluta precisione simboli, marchi e glifi e di riconoscere falsi.

Mestiere: 5 Guilder

Prerequisiti: Leggere e Scrivere

Costo: 12

Forza

Acquistando questa abilità il personaggio risulta più forte del comune. Può rappresentare una muscolatura asciutta e nervosa o semplicemente una possanza fuori dal comune. In termini di gioco il giocatore vince tutti i confronti fisici contro personaggi e mostri che non hanno l'abilità Forza. Questa abilità non entra in gioco durante il combattimento, ma solo durante i confronti fisici (es. braccio di ferro, sfondare una porta, sollevare un peso e così via).

Costo: 8

Furtività

Il personaggio ha la capacità di mimetizzarsi e nascondersi con più facilità di una persona normale. Non consente di divenire invisibili, sarà sempre il giocatore a doversi nascondere, ma nel caso venga scoperto può alzare il dito, dichiarare l'uso dell'abilità e uscire temporaneamente dal gioco per 1 minuto e non potrà essere seguito per questo lasso di tempo (è bene usare questa capacità per darsi alla fuga). Questa abilità può essere usata una sola volta ad incontro. Con il termine "Uscire dal gioco" si intende che il personaggio deve allontanarsi il più possibile dalla linea di vista dei propri nemici, il giocatore può rientrare da un'altra parte del campo di gioco, ma non può farlo se non è passato ALMENO 1 minuto.

Costo: 16

Ladro 1

Il personaggio può scassinare serrature e disattivare trappole di livello 1.

Costo: 16

Leggere e Scrivere

Se il personaggio non possiede questa abilità deve fingere di non essere in grado di leggere e scrivere.

Costo: 4

Medico

Il personaggio può simulare di curare una persona utilizzando delle bende appositamente preparate (una Attrezzatura Medica). Fasciando una locazione il Medico può invocare su di essa la chiamata [Heal](#). Ogni cura ha effetto immediato. Un personaggio bendato da un medico cessa di essere morente. Questa abilità non può essere usata in combattimento. L'abilità Medicina ha anche altre implicazioni in gioco, il personaggio può ad esempio trattare le malattie la cui chiamata sia massimo [Sickness](#) 1 usando una fascetta di un'attrezzatura medica.

Mestiere: 15 Guilder

Prerequisito: Leggere e Scrivere, Contare, Pronto Soccorso

Costo: 20

Mercante

Il personaggio è un affermato mercante che ha commerciato in lungo e in largo per tutto il mondo, sa contrattare con estrema abilità e quando rivende un oggetto incassa i 2/3 del suo valore invece che la metà.

Mestiere: 20 Guilder

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare, Appartenenza Gilda Mercanti 1.

Costo: 24

Mobilità

Il personaggio è in grado di sciogliersi da qualsiasi forma di legaccio a cui è sottoposto: che siano corde, manette o catene, a patto che tutte le sue locazioni siano sane. Il personaggio deve contare fino a 60 secondi prima di riuscire a liberarsi.

Costo: 12

Occhi dell'Aquila

Il personaggio ha una vista straordinaria, e riesce a vedere dettagli che gli altri non sono in grado di fare. Se è presente mentre c'è un personaggio che fa uso dell'abilità [Furtività](#), può ridurre l'effetto a solo dieci secondi.

Costo: 12

Oso Duro

Il personaggio è molto robusto e impiega 10 minuti invece di 5 a morire se ridotto in fin di vita.

Costo: 12

Perquisire

Il personaggio è in grado di depredate una persona nella metà del tempo.

Costo: 4

Pronto Soccorso

Il personaggio può trattare le ferite altrui. Una ferita trattata con questa abilità usando un [Attrezzatura](#) da Pronto Soccorso cessa di essere pericolosa e quindi se la vittima è morente non lo è più fino a quando non subisce altre ferite. Dopo 5 minuti una persona trattata con Pronto Soccorso subisce una chiamata [Heal](#) sulla locazione trattata. Non è possibile usare questa abilità in combattimento e non si può curare una locazione oltre 1 PF.

Costo: 8

Raccogliere Informazioni

Questa abilità viene utilizzata tra una sessione e l'altra e rappresenta la capacità del personaggio di raccogliere notizie interessanti su cose, persone e luoghi. Prima di un live il giocatore può richiedere a un master (tramite messaggistica privata, forum e email) di usare la propria capacità di Raccogliere Informazioni sulla prossima impresa. Il master fornirà al giocatore e quindi al personaggio informazioni che ritiene importanti su un singolo argomento.

Costo: 12

Resistere alle Tossine 1

Il personaggio riduce la potenza delle chiamate [Poison](#) 1 a lui rivolte.

Costo: 12

Resistenza

Il personaggio è particolarmente resistente e non subisce gli effetti negativi delle malattie comuni. Questo non lo rende immune ai morbi di tipo magico.

Costo: 8

Ricco

Il personaggio ha avuto parecchi soldi in eredità oppure possiede delle proprietà che gli fruttano qualche soldo. Comincia il gioco con una somma iniziale di 500 Guilder e incassa 50 Guilder al mese. Queste entrate non sono cumulabili con un Mestiere.

Prerequisiti: Titolo Nobiliare 2 o Titolo Militare 3 o Titolo Ecclesiastico 3 o Mercante.

Costo: 16

Robusto 1

Il personaggio guadagna un PF addizionale in tutte le locazioni.

Costo: 32

Titolo Ecclesiastico

Il personaggio fa parte di una della Chiesa ed è considerato un prelado. Questa abilità può essere presa fino a un massimo di tre volte ma, a parte che durante la creazione, ogni avanzamento è sottoposto a giudizio insindacabile del master.

Al primo rango il titolo è quello di Prete o equivalente; al secondo il personaggio è considerato un Vescovo o equivalente; al terzo è considerato un Arcivescovo o equivalente. Titoli superiori possono essere acquisiti solo tramite il gioco di Ruolo. L'avanzamento in questa abilità è limitato al primo livello durante la creazione, eventuali acquisti di livelli successivi sono a discrezione dei master.

Prerequisiti: leggere e scrivere, contare, Accademiche: religione. I ranghi vanno acquistati secondo l'ordine.

Costo: 4 primo rango, 4 secondo rango, 8 terzo rango.

Titolo Militare

Il personaggio fa parte di un esercito nazionale ed è a tutti gli effetti un sottufficiale o addirittura un ufficiale. Questa abilità può essere presa fino a un massimo di tre volte ma, a parte che durante la creazione, ogni avanzamento è sottoposto a giudizio insindacabile del master.

Al primo rango il titolo è quello di Sergente o equivalente; al secondo il personaggio è considerato un Maggiore; al terzo è considerato un Capitano o equivalente. Titoli superiori possono essere acquisiti solo tramite il gioco di Ruolo. L'avanzamento in questa abilità è limitato al primo livello durante la creazione, eventuali acquisti di livelli successivi sono a discrezione dei master.

Prerequisiti: leggere e scrivere, Contare. I ranghi vanno acquistati secondo l'ordine.

Costo: 4 primo rango, 4 secondo rango, 8 terzo rango.

Titolo Nobiliare

Il personaggio fa parte della nobiltà di una nazione. Questa abilità può essere presa fino a un massimo di tre volte ma, a parte che durante la creazione, ogni avanzamento è sottoposto a giudizio insindacabile del master.

Al primo rango il titolo è quello di Cavaliere o equivalente; al secondo il personaggio è considerato un Barone, un Marchese o un suo pari; al terzo è considerato un Duca o equivalente; al quarto è un principe. L'avanzamento in questa abilità è limitato al primo livello durante la creazione, eventuali acquisti di livelli successivi sono a discrezione dei master.

Prerequisiti: leggere e scrivere, contare. I ranghi vanno acquistati secondo l'ordine.

Costo: 4 primo rango, 8 secondo rango, 8 terzo rango, 8 quarto rango.

Trappole 1

L'abilità permette di piazzare, attivare semplici Trappole (di livello 1) quali reti, tagliole e buche nascoste. Per piazzare una Trappola il personaggio deve avere entrambe le mani libere, 1 minuto di tempo e disporre a terra, in cerchio o in altra forma, la corda con allegata la Scheda Trappola. Chi desidera attivarla a distanza può sistemare la corda a mo' di cappio, con un capo libero, e decidere se privilegiare l'ampiezza dell'area della Trappola o la distanza del punto di attivazione regolando la lunghezza dell'estremità libera della corda. Difatti chi ha piazzato la Trappola può attivarla semplicemente toccando la corda in un qualsiasi punto e dichiarando gli effetti riportati sulla Scheda Trappola. Può anche attivarla rimanendo Nascosto, o toccarla con un piede. Per disinnescare una Trappola sono richieste due mani libere e 1 minuto di tempo, a prescindere da chi l'ha piazzata.

Costo: 16

Torturatore

Il personaggio è abile nell'estorcere informazioni o confessioni usando la tortura, le minacce o la pressione psicologica.

Ogni personaggio può essere interrogato solo una volta al giorno, durante l'interrogatorio è consentito fare fino a 3 domande diverse, a prescindere da quanti siano i personaggi dotati di questa abilità che stanno interrogando.

Il giocatore interrogato deve rispondere sinceramente e può mentire a una sola domanda (se lo desidera ovviamente).

Mestiere: 10 Guilder

Costo: 12

Veleni 1

Il personaggio sa creare dei veleni semplici da usare sulle armi e da mischiare al cibo. L'abilità permette di creare veleni di primo livello premesso che il personaggio abbia gli ingredienti necessari. Nota: ogni dose di veleno è sufficiente per una sola ingestione o un solo colpo. Vedere la sezione Veleni per gli effetti e gli ingredienti.

Prerequisiti: Nessuno, ma se si possiede Alchimia il costo è ridotto di 8 punti

Costo: 16

Abilità di Combattimento di base

Le abilità di combattimento sono capacità che rappresentano un addestramento marziale. Conferiscono al giocatore mosse speciali, una maggiore resistenza e la competenza in armi e armature.

Abattere (Manovra)

Usando un'arma a due mani o uno scudo il personaggio può colpire con estrema violenza. Può effettuare la chiamata [Strikedown](#) invece di infliggere danno.

Costo: 20

Addestramento

Il personaggio, attraverso un migliore allenamento, potenzia le sue tecniche marziali e acquisisce 3 CM aggiuntivi. Questi punti vanno ad aggiungersi alla sua riserva giornaliera. L'abilità può essere selezionata più volte, fino a un massimo di 5.

Costo: 16

Ambidestria

Normalmente un personaggio non può liberamente usare due armi allo stesso momento, fatta eccezione per uno scudo. Ambidestria rimuove questa limitazione, consentendo al personaggio di usare un'arma secondaria. Ovviamente sia l'arma primaria che quella secondaria devono essere corte o a una mano.

Costo: 16

Armature Leggere

Permette l'uso di tutte le armature denominate come "Leggere", le armature devono essere rappresentate e possono proteggere una qualsiasi delle 6 locazioni in cui possono essere indossate: testa, corpo, braccia e gambe. Le armature di tipo leggero sono protezioni leggere e/o morbide, come ad esempio la pelliccia, il cuoio o la pelle. Per quanto riguarda i PA andate a vedere la sezione Armature.

Costo: 8

Armature Medie

Permette l'uso di tutte le armature denominate come "Medie". Le armature medie sono rappresentate da protezioni rigide come il cuoio bollito o borchiato.

Prerequisiti: Armature Leggere

Costo: 12

Armature Pesanti

Permette l'uso di tutte le armature denominate come "Pesanti". Le armature pesanti sono rappresentate da protezioni in metallo flessibile, come le armature di maglia di ferro o a scaglie.

Prerequisiti: Armature Leggere, Armature Medie

Costo: 12

Armature Pesantissime

Permette l'uso di tutte le armature denominate come "Pesantissime". Le armature di questa categoria

sono rappresentate da protezioni in metallo rigido, come le armature di piastre.

Costo: 20

Armi a due mani

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “a due mani”.

Costo: 8

Armi corte

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “corte”, comprese quelle da lancio.

Costo: 4

Armi da botta

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “da botta”.

Costo: 8

Armi da scherma

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “da scherma”.

Costo: 8

Armi da tiro

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “da tiro”.

Costo: 16

Asce

Il personaggio ha imparato a usare tutte le armi identificate come “asce”.

Costo: 8

Cacciatore

Quando un personaggio sceglie questa abilità dichiara che tipo di creatura vuole cacciare (vedere il Bestiario di Tarah). Quando si trova a confronto di quel genere di creatura, il personaggio provoca sempre danno [Double](#). E' possibile scegliere questa abilità una sola volta e per un solo tipo di creatura.

Costo: 20

Cappa e Spada

Il personaggio ha imparato a usare il mantello come arma difensiva, fino a quando lo tiene avvolto attorno a un braccio si considera avere 1 Punto Armatura aggiuntivo sulla locazione che non può essere superato da chiamate [Through](#).

Prerequisito: il personaggio deve avvolgere un mantello sul suo braccio e non può usare scudi.

Costo: 16

Colpo al Pomo d'Adamo (Manovra)

Il personaggio può simulare un colpo al pomo d'adamo e impedire al nemico di parlare per un breve lasso di tempo. In termini di gioco il personaggio deve colpire l'avversario al corpo e invocare la chiamata Silence, che durerà 30 secondi. Questo effetto viene invocato al posto dell'abituale chiamata di danno.

Questa abilità da al giocatore un Cartellino Manovra aggiuntivo.

Costo: 16

Colpo alle Spalle (Manovra)

Se il personaggio riesce arrivare alle spalle di un avversario, o egli è prono, può dichiarare un danno [Fatal](#) al posto della sua abituale chiamata di danno.

Costo: 20

Colpo Basso (Manovra)

Il personaggio può sostituire alle chiamate di danno del proprio attacco in corpo a corpo la chiamata [Bleed](#).

Costo: 20

Colpo di Scudo (Manovra)

Colpendo il suo avversario con lo scudo il personaggio può sbilanciare il proprio avversario. Per simulare l'azione il personaggio deve appoggiare il proprio scudo su una parte del corpo dell'avversario. In questo modo può dichiarare la chiamata [Strikeback](#).

Prerequisito: il personaggio deve impugnare uno scudo.

Costo: 20

Colpo Scorretto (Manovra)

Il personaggio impiega un colpo scorretto che fa temporaneamente andare della sabbia negli occhi dell'avversario. Il colpo va simulato mettendolo a segno, ma non infligge danni. Può essere effettuato solo contro una persona che si fronteggia e infligge la chiamata [Blindness](#) per 5 secondi.

Costo: 20

Contromossa (Manovra)

Il personaggio può invocare la chiamata [Redirect](#) su una qualsiasi Manovra che gli viene rivolta contro, ridirigendo l'effetto su chi l'ha lanciata. L'uso di questa abilità costa 2 CM invece che uno solamente.

Costo: 24

Disarmare (Manovra)

Usando questa abilità assieme a un'arma a una mano il personaggio è in grado di invocare la chiamata [Disarm](#) al posto del danno normale. Questo colpo ha effetto solo se si colpisce il braccio dell'avversario che tiene in mano l'oggetto che si vuole far cadere. Gli scudi non possono essere disarmati.

Costo: 20

Equilibrio

Il personaggio è immune alla chiamata [Strikeback](#).

Costo: 24

Immunità (Manovra)

Il personaggio può effettuare la chiamata [No Effect](#) su un singolo incantesimo rivolto contro di lui. L'uso di questa abilità costa 3 CM invece che uno solamente.

Costo: 28

Leadership (Manovra)

Che il personaggio sia dotato di una straordinaria abilità tattica o semplice carisma, questa abilità gli permette di ispirare i suoi alleati e guidarli a imprese altrimenti impossibili. Il giocatore dotato di Leadership ha a disposizione una lista di effetti; il giocatore può invocare questa chiamata durante un combattimento e scegliere uno dei seguenti effetti che si applicano a se stesso e ai suoi alleati. In qualsiasi momento Leadership può tenere attivo uno solo di questi effetti, quando il giocatore attiva la manovra in un secondo momento l'effetto precedente cessa di funzionare e si attiva quello nuovo. Gli effetti, se non vengono interrotti prima, rimangono attivi fino alla fine del combattimento. Ogni effetto può essere usato solo una volta per combattimento. Questa abilità dà al giocatore un Cartellino Manovra aggiuntivo.

- **Dare vigore:** Tutti gli alleati guadagnano 1 PF temporaneo a tutte le locazioni. Questo PF è il primo ad andarsene dopo aver subito una ferita.
- **Alzati e Combatti:** Tutti gli alleati che si trovavano in coma al momento della chiamata, tornano in piedi con 1 PF a tutte le locazioni che erano scese a 0. Alla fine del combattimento, se non sono stati mandati nuovamente in coma, tornano a terra con i punti ferita che avevano prima di alzarsi.
- **Incoraggiare:** Il personaggio invoca una chiamata Mass Rally sugli alleati.
- **Tenere il terreno:** fino a quando gli alleati non si muovono dal posto in cui si trovano, sono immuni alla chiamata Strikeback e Strikedown. Se un alleato si muove perde questi benefici, ma non li fa perdere agli altri.
- **Presenza ispiratrice:** tutte le chiamate Heal e Repair effettuate sugli alleati sono seguiti dalla chiamata Double.

L'Uso di Leadership richiede la spesa di 2 CM invece di 1.

Prerequisiti: Almeno un grado nelle seguenti abilità - Titolo militare, Titolo nobiliare, Titolo Ecclesiastico, appartenenza a Kreuzritter, Rosa e Croce, Gilde degli Spadaccini, Los Vagos, Cavalieri delle radure, Cavalieri del Grifone; Addestramento.

Costo: 44

Maestro dell'Arco

Il tiratore aggiunge la chiamata [Through](#) al danno effettuato con la propria arma da tiro.

Costo: 48

Morso della vipera (Manovra)

Usando un'arma da tiro il personaggio può invocare la chiamata [Strikedown](#), oltre al normale danno.

Costo: 20

Riprendere Fiato

Se il personaggio non è finito in coma durante un incontro di combattimento recupera 1 PF in tutte le locazioni al termine dello stesso.

Costo: 32

Scudi – Piccoli

Il personaggio ha imparato a usare gli scudi di tipo Piccolo.

Costo: 4

Scudi – Medi

Il personaggio ha imparato a usare gli scudi di tipo Medio

Prerequisito: Scudi – Piccoli

Costo: 4

Scudi – Grandi

Il personaggio ha imparato a usare gli scudi di tipo Grande

Prerequisito: Scudi – Medi

Costo: 8

Sfondagiaco (Manovra)

Usando un'arma corta assieme a questa abilità il personaggio è in grado di invocare la chiamata [Through](#) per un colpo.

Costo: 16

Stordire (Manovra)

Il personaggio può colpire un personaggio alle spalle o che sia immobilizzato e dichiarare l'effetto [Stun](#) al posto del danno normale della propria arma.

Costo: 16

Sacrificio (Manovra)

Il personaggio può invocare la chiamata [Redirect](#) su un incantesimo rivolto ad un personaggio che sia entro 2 metri da lui. Il bersaglio della chiamata Redirect è il giocatore che ha usato Sacrificio.

Costo: 16

Violenza (Manovra)

Il personaggio può colpire un avversario con estrema forza usando un'arma a una o a due mani. Il danno viene accompagnato dalla chiamata [Double](#). Il personaggio deve scegliere quale tipo di armi usare ogni volta che acquista questa abilità.

Costo: 20, 16 se si ha l'abilità Armi a due mani.

Abilità Magiche di Base

Le abilità magiche sono meno rare di quanto si possa immaginare, essendo però sviluppate tramite lo studio, pur essendo tramandate per via del sangue, molti individui non sviluppano mai le capacità arcane che invece gli sarebbe possibile ottenere.

Come linea di massima la magia è piuttosto potente, esistono però dei limiti a quello che la magia può fare e non può fare. La prima limitazione è che il Creatore, o altre entità nel cosmo, non vi guardano con estremo favore. Per questo motivo un giocatore che acquisisce abilità magiche di qualsiasi tipo perde 2 Cartellini Fato. Il costo ovviamente si paga una sola volta nel corso della propria vita e permette di comprare quante abilità arcane si voglia nel corso della campagna.

Se un personaggio non dovesse possedere sufficienti Cartellini Fato al momento di prendere la sua prima abilità, non può acquistarne.

Concentrazione

Mentre il personaggio lancia una magia non perde la concentrazione e quindi l'incantesimo quando subisce danni.

Costo: 16

Conoscenza delle creature soprannaturali

Il personaggio ha conoscenze specifiche di creature non comuni, ogni volta che compra questa abilità può scegliere un tipo di creatura. Di questo tipo di entità il personaggio conosce segreti, caratteristiche e eventuali punti deboli.

Le categorie selezionabili sono:

- Sidhe;
- Prole Oscura;
- Demoni.

Prerequisiti: Magia: Apprendista

Costo: 8

Danza delle Spade

Se un mago possiede questa abilità considera la mano che impugna un'arma a una mano come se fosse libera quando lancia un incantesimo.

Costo: 16

Identificare oggetti magici

Il personaggio è in grado di identificare i poteri e le abilità precise di un oggetto basato sulla magia dopo un periodo di studio attento che deve essere effettuato presso la gilda e con gli strumenti e metodi appropriati. Questa abilità richiede la presenza di un master che comunicherà al giocatore quanto tempo richiederà lo studio. Questa abilità non funziona con oggetti basati sulla tecnologia Syrneath.

Prerequisiti: Magia: Apprendista

Costo: 12

Incantatore

Il personaggio acquisisce la capacità di incanalare maggiori quantità di energia magica e guadagna 3 PM

addizionali. Questi punti vanno ad aggiungersi alla sua riserva giornaliera. L'abilità può essere selezionata più volte, fino a un massimo di 5.

Costo: 20

Incantesimo da Apprendista

Il personaggio acquisisce un nuovo incantesimo o una runa incantesimo di livello Apprendista in una scuola da lui conosciuta.

Prerequisiti: Magia: Apprendista

Costo: 12

Incantesimi focalizzati

Il personaggio riesce a focalizzare le energie magiche e i suoi incantesimi acquisiscono una forza dirompente capace di penetrare anche le difese più robuste. Il mago può spendere 2 PM in aggiunta ai normali costi dell'incantesimo e, se l'incantesimo provoca danni, aggiungere la chiamata Through.

Prerequisiti: Legame Completo, Concentrazione

Costo: 24

Incantesimi potenziati

Il personaggio riesce a incanalare più energie magiche negli incantesimi e ne aumenta l'efficacia. In termini di gioco il personaggio può spendere 2 PM in aggiunta ai normali costi dell'incantesimo e, se l'incantesimo provoca danni, aggiungere la chiamata Double agli stessi. Se l'incantesimo provoca già danni Double, la chiamata diventa Triple.

Prerequisiti: Legame Completo, Concentrazione

Costo: 24

Invocazione

Tramite questa abilità il personaggio può utilizzare i poteri contenuti in Amuleti, Anelli, Talismani e Pergamene magiche.

Prerequisiti: Percepire la Magia

Costo: 12

Iscrivere Pergamene 1

Il giocatore potrà trascrivere una Magia di primo livello che conosca, su carta pergamena speciale. Per iscrivere una pergamena magica è necessario possedere la carta appropriata, oltre all'eventuale inchiostro magico, e sarà necessario strappare un cartellino per fornire il potere necessario ad incantarla. Un mago può scrivere tante pergamene in un giorno quante gli è concesso dalla disponibilità di materiali e Punti Mana.

Prerequisiti: Magia: Apprendista

Costo: 12

Legame Completo

La magia si trasmette alla propria discendenza come se fosse un tratto ereditario, ma non tutti quanti lo possiedono nella stessa misura, a quanto pare il meccanismo segue delle dinamiche totalmente casuali.

In ogni modo chi compra questa abilità appartiene a quel gruppo di persone in cui la magia scorre più forte. In termini di gioco il personaggio con questa abilità può progredire fino al livello Maestro nelle scuole di magia che decide di apprendere.

Costo: 16

Legame Parziale

Chi possiede questa abilità non ha lo stesso potere che gli scorre nelle vene come chi possiede il Legame Completo, ma comunque può sviluppare un certo grado di abilità magiche. In termini di gioco il personaggio con questa abilità non può progredire oltre il livello Apprendista nella scuola di magia che decide di apprendere, ma ha il vantaggio di pagare la metà l'abilità Magia: Apprendista.

Costo: 16

Maestria Arcana

Il personaggio mago è diventato un catalizzatore di energie magiche e quindi può rinunciare all'uso del Focus. In termini di gioco se dovesse perderlo non ha la penalità al lancio degli incantesimi che questo provocherebbe.

Costo: 8

Magia: Apprendista (Scuola di Magia)

Rappresenta lo studio delle arti arcane, la capacità di utilizzare incantesimi. In fase di creazione del personaggio non si può superare questo livello di abilità.

Ogni volta che questa abilità viene selezionata, il personaggio ha accesso a una scuola di magia differente. Durante la fase di creazione del personaggio è possibile scegliere solamente la scuola abbinata alla nazione di nascita.

Una volta scelta questa abilità il personaggio acquisisce il livello di maestria "Apprendista", può quindi scegliere due incantesimi dal livello "Apprendista" della scuola selezionata senza pagarne il costo in punti. Nel caso di Laerdom e Koteria garantisce l'uso di due rune o di due tavole rispettivamente.

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare, a scelta Legame Completo o Legame Parziale.

Costo: 48 con Legame Completo - 24 con Legame Parziale

Magia in Movimento

Il personaggio è capace di controllare meglio le energie magiche che fluiscono nel suo corpo. In termini di gioco può muoversi mentre lancia gli incantesimi, ma non correre.

Costo: 8

Mantenere energie

Il personaggio può avere su di sé un massimo di due incantesimi la cui durata sia prolungata nel tempo, invece di uno soltanto come sarebbe normalmente.

Costo: 20

Mantra

Il personaggio è in grado di recuperare i PM spesi ripetendo una formula che lo aiuta a concentrarsi (il Mantra per l'appunto). Il personaggio deve ripetere la formula ad alta voce e in modo continuo, se la formulazione viene interrotta per via di danni o la chiamata Silence il personaggio deve recitare il

mantra da capo. Il personaggio deve contare per simulare la pronuncia del Mantra. Ogni volta che arriva a trenta, il personaggio recupera 1 PM sacrificando 1 CM. Mentre recita il mantra il personaggio non può usare magie o combattere, ma può camminare lentamente.

Costo: 36

Percepire la magia

Tramite questa abilità il personaggio può sentire, semplicemente toccandolo, se un oggetto è magico o meno. E' una sensazione istantanea, ma non rivela altro, come proprietà e caratteristiche dell'oggetto.

Prerequisiti: Magia: Apprendista.

Costo: 4

Poeta Arcano

Quando il giocatore acquista questa abilità, ottiene diversi benefici. In primo luogo non è necessario portare con se un libro degli incantesimi; come secondo beneficio il giocatore può cambiare a piacimento la formula degli incantesimi lanciati fermo restando che questa deve essere lunga almeno quanto la formula originaria. E' bene comunicare ai master e agli arbitri che si possiede questa abilità per evitare di incorrere nella chiamata Fail quando non è necessario.

Costo: 8

Premonizione

Il personaggio è in grado di avere premonizioni, ricevendo indizi sul raduno in corso. Talvolta potrà avere delle visioni in gioco, a discrezione dei master. Attenzione: ogni personaggio può accedere alle proprie premonizioni solo attraverso messaggi privati sul FORUM; non può farlo in alcun altro modo.

Costo: 12

Resistere alla corruzione

Il personaggio è maggiormente resistente alla corruzione derivata dalla magia e dal patto. Questo riduce le possibilità che il personaggio diventi un abominio quando usa la magia con sconsideratezza. In termini di gioco il giocatore può ignorare il primo cartellino corruzione che riceve da un narratore. Se già ne aveva ricevuto uno, prendendo questa abilità può riconsegnare un cartellino ai narratori. E' possibile prendere questa abilità più volte, per ridurre il numero di cartellini posseduti.

Costo: 12

Runa aggiuntiva

Il personaggio acquisisce una nuova Runa Incisione di Laerdom a scelta.

Prerequisiti: Magia: Laerdom

Costo: 16

Sacrificio

Il personaggio può compiere un sacrificio di tipo rituale per recuperare energia magica. In termini di gioco il mago deve consegnare a un master un oggetto di almeno 10 Guilder di valore (o anche un cartellino da 10 Guilder) e simulare il rituale per 60 secondi. Alla fine di questo lasso di tempo il personaggio recupera 3 PM.

Prerequisiti: Magia: Apprendista

Costo: 28

Scacciare Non Morti (Manovra)

Questa manovra permette al giocatore di allontanare i morti viventi non intelligenti di livello 1. L'effetto è simile a una chiamata di Mass Fear sui non morti che dura 30 secondi, la chiamata ha effetto anche se creature del genere ne sono naturalmente immuni. Il giocatore deve dichiarare "Scacciare non morti livello 1, Mass Fear".

Prerequisiti: Accademiche (Religione)

Costo: 16

Tavola di Koteria aggiuntiva

Il personaggio acquisisce una nuova Tavola di Koteria a scelta.

Prerequisiti: Magia: Koteria

Costo: 16

Terzo Occhio

Il giocatore può percepire se ci siano individui e creature invisibili, eteree e transistanti nel Sudario. Non è in grado di stabilirne la posizione o di vederli, ma sa che sono nei paraggi e può orientativamente stabilirne il numero.

Prerequisiti: Percepire la magia.

Costo: 8

Trascendere Armature

Tramite questa abilità il personaggio è in grado di indossare armature medie senza alcuna penalità al costo dei PM quando lancia incantesimi.

Costo: 24

Abilità Nazionali

Le Abilità Nazionali non sono vere e proprie magie e neppure delle abilità come le altre. Rappresentano dei poteri speciali che alcuni individui posseggono, rappresentano una sorta di manifestazione della propria identità culturale. Le leggende vogliono che ogni popolo sia guidato da spiriti o angeli che ne incarnano le caratteristiche

Questi poteri però non sono versatili come la Stregoneria, anzi il loro uso è piuttosto limitato, ma utile nonostante tutto. Ogni Abilità Nazionale può essere usata una sola volta al giorno, e per questo il loro costo in punto può apparire eccessivo se lo si paragona con gli incantesimi e quante volte possono essere usati. Va detto però che questi sono poteri facili da usare, che non richiedono addestramento e possono essere richiamati in qualsiasi situazione, anche quando la magia normale non funziona.

Un giocatore può possedere un solo tipo di Abilità Nazionale e deve essere legata alla sua regione di provenienza, ma può acquistare una stessa abilità che già conosce più volte. Ogni acquisto permette di usare il proprio potere una volta in più al giorno.

Aldera – Proteggersi dal Malocchio

Una volta al giorno il personaggio può dichiarare Redirect ad un qualunque effetto o danno magico indirizzato verso di lui. Il bersaglio del Redirect può essere un qualsiasi bersaglio in linea di vista del personaggio Alderano.

Costo: 28

Eldern - Spirito Leggendario

I personaggi di Eldern sono caratterizzati da quella che gli altri sono propensi a definire “fortuna sfacciata”. In fase di creazione posseggono 1 Cartellino Fato aggiuntivo.

Costo: 28

Estille – Fascino delle Fiamme

Gli Estillani sono capaci di convincerti di tutto e il contrario di tutto, alcuni tra di loro sono invece capaci di portare l'arte della seduzione a livelli sovranaturali. Una volta al giorno possono attivare uno di questi poteri: nel primo caso invocano la chiamata Befriend su un singolo bersaglio per 10 minuti; oppure se sono bersagli di una chiamata Befriend possono usare Redirect sul personaggio che l'ha lanciata su di loro.

Costo: 28

Lyzanthi - Silente

La Chiesa ha operato su di te il rito del Silenzio, recidendo completamente i fili che legavano la tua anima al piano delle ombre e quindi alla magia. La notizia positiva è che il tuo personaggio è diventato completamente immune alla magia e ai miracoli, nessun incantesimo o miracolo avrà MAI effetto su di lui, compresi quelli benefici. Ora arrivano le notizie veramente negative. Il personaggio non potrà mai apprendere l'uso della magia e perde istantaneamente il possesso di due Cartellini Fato. Il destino gli ha apparentemente voltato le spalle.

Costo: 28

Norrheimr – Vendetta degli Dei Perduti

Una volta al giorno il personaggio Norrheimr può Marchiare un nemico. Se il personaggio viene mandato in condizione di morente prima che quel nemico sia morto, questi si rialza nonostante sia

impossibilitato dalle ferite e in preda a una furia cieca si scaglia contro il nemico Marchiato. Il potere cessa nel momento in cui il personaggio o altri per lui uccidono il nemico Marchiato, questi sparisce dalla loro vista, oppure quanto il personaggio Norrheimr termina a 0 PF nelle locazioni di testa e corpo. Quando il potere cessa di funzionare il personaggio cade a terra svenuto torna a essere morente e si applicano tutti gli effetti del caso.

Costo: 28

Orthand – Tempra dell'Acciaio

Come effetto permanente prolunga di un minuto (60 secondi) il tempo di coma del personaggio. Gli effetti sono cumulativi con Osso Duro, ma si applicano solo la prima volta che questa abilità viene acquistata. Inoltre il personaggio può invocare su di se la protezione del Dracheneisen una volta al giorno, per la durata di un combattimento il personaggio e tutte le cose che impugna o indossa sono immuni alla chiamata Crash.

Costo: 28

Terra Santa - Pranoterapia

Il personaggio una può imporre le mani su una persona e istantaneamente invocare la chiamata All Location Heal Full o alternativamente guarire una malattia non magica. Questa abilità può essere usata anche su se stessi.

Costo: 28

Valarus – Affiorare la Bestia

Il legame degli abitanti di Valarus con la natura è notevolmente superiore a quello degli altri umani di Tarah; alcuni di questi portano tale legame a livelli sovrumani. Lentamente sviluppano tratti ferini: orecchie, zanne, artigli e peluria cominciano a spuntare sul proprio corpo, rendendoli più simili ad animali che a umani. Normalmente i suoi sensi sono più sviluppati del normale e questo gli dona due poteri: possono dichiarare No Effect alla prima trappola in cui cadono durante la giornata; il secondo effetto è che dimezzano il tempo di Fuga di un personaggio che usa l'abilità Furtività. Se viene cumulata con l'abilità Occhio d'Aquila, gli effetti di Furtività vengono completamente annullati. Un volta al giorno invece i Valarus acquisiscono un PF addizionale in tutte le locazioni che permangono fino alla fine del combattimento ed è il primo danno ad andarsene quando si viene feriti, anche prima di un'eventuale armatura.

Costo: 28

Varlais - Benedizione di Varlais

Una volta al giorno e per l'intera durata di un combattimento il personaggio trasforma tutti i danni Through e Zero in danni Normal.

Costo: 28

Vyezdna – Divinazione

Utilizzando metodi divinatori quali lettura delle rune, tarocchi eccetera, il personaggio può rivolgere fino a tre domande al giorno ad un master, questo potrà rispondere come vuole, in maniera più o meno criptica, ma comunque non potrà mai dire il falso.

Costo: 28

Abilità generiche avanzate

Alchimista 2

Come alchimista 1, ma consente al personaggio di fabbricare pozioni e preparati alchemici di livello 2.

Prerequisiti: Alchimista 1

Costo: 16

Archeologo

Il personaggio è un esperto di storia antica e delle rovine Syrneath, magari ha avuto a che fare con loro. E' un mestiere pericoloso, ma anche estremamente eccitante, che consente al personaggio di entrare in contatto con culture misteriose ed antiche. L'Archeologo ha avuto così tanta possibilità di studiare artefatti antichi che può comprenderne il funzionamento con relativa semplicità. Scrutando l'oggetto per 5 minuti e consultando le sue carte l'Archeologo può identificare gli effetti di qualsiasi artefatto Syrneath o Lyzanthi.

Mestiere: 10 Guilder

Prerequisiti: Leggere e Scrivere, Contare.

Costo: 12

Cuore impavido

Il personaggio è immune alla chiamata Terror.

Prerequisiti: Scavezzacollo

Costo: 24

Fabbricare Serrature 2

Come Fabbricare Serrature 1, ma il personaggio può costruire serrature di livello 2.

Prerequisiti: Fabbricare Serrature 1

Costo: 4

Forza Inumana

Questa abilità funziona esattamente come la precedente (Forza), ma si considera di un grado superiore. Quindi solo i personaggi che posseggono Forza Superiore possono avere scontri alla pari.

Prerequisiti: Forza

Costo: 12

Furtività Avanzata

Questa abilità funziona esattamente come Furtività, ma concede al giocatore l'immunità all'abilità Occhi dell'Aquila, inoltre il personaggio può rientrare in gioco anche prima che sia trascorso 1 minuto di tempo.

Prerequisiti: Furtività

Costo: 16

Imperturbabile

Il personaggio è una persona dalla grande levatura morale o semplicemente impossibile da smuovere dalle sue convinzioni. Diventa totalmente immune alle chiamate Befriend.

Costo: 32

Ladro 2

Come il primo livello, ma il personaggio può scassinare serrature e disattivare trappole di livello 2.

Prerequisiti: Ladro 1

Costo: 16

Mente Adamantina

Il personaggio diventa immune alle chiamate Beguile.

Costo: 32

Resistere al Dolore

Il personaggio è immune alle chiamate Pain.

Costo: 24

Resistere alle Bruciature

Il personaggio considera i danni di tipo Burn come se fossero danni normali.

Costo: 20

Resistere alle Tossine 2

Come Resistere alle tossine 1, ma la potenza delle chiamate Poison è ridotta ulteriormente di 1 grado.

Prerequisiti: Resistere alle Tossine 1

Costo: 20

Riparazione rapida

I tempi di utilizzo delle seguenti abilità sono dimezzati: Affilare armi, armaiolo, Arrangiare armature e Artigiano.

Costo: 16

Robusto 2

Il personaggio guadagna un PF aggiuntivo in tutte le locazioni. Questa abilità va presa solo dopo Robusto 1.

Prerequisiti: Robusto 1

Costo: 28.

Scavezzacollo

Il personaggio è spericolato, coraggioso o semplicemente incosciente; non sempre questo tratto è

positivo, ma se non altro fa sì che riesca a mantenere la calma in situazioni di pericolo anche quando tutti gli altri la perdono. In termini di gioco è immune alla chiamata Fear.

Costo: 20

Trappole 2

Funziona come Trappole 1, ma consente di installare congegni più complessi e potenti del livello corrispondente all'abilità, oltre a poter usare una corda più lunga.

Prerequisito: Trappole 1

Costo: 20

Urlo di Guerra

Una volta per incontro il personaggio può lanciare un possente urlo di guerra che infonde coraggio nel cuore di chi lo circonda. Può effettuare una chiamata Mass Rally su tutti i suoi alleati.

Prerequisiti: Scavezzacollo

Costo: 16

Veleni 2

Come l'abilità Veleni 1, ma il personaggio può fabbricare e utilizzare Veleni di livello 2.

Prerequisiti: Veleni 1

Costo: 20

Vista superiore

Come Occhi dell'aquila, ma questa abilità riduce a 10 secondi il tempo di utilizzo di Furtività Avanzata.

Prerequisiti: Occhi dell'aquila

Costo: 20

Abilità di Combattimento Avanzate

Brutalità (Manovra)

Il personaggio può colpire un avversario con estrema forza usando un'arma a due mani. Il danno viene accompagnato dalla chiamata Triple.

Prerequisiti: Violenza

Costo: 24

Colpo agli occhi (Manovra)

Il personaggio, utilizzando un'arma corta o un'arma a una mano può portare un colpo particolarmente feroce agli occhi dell'avversario. Non è necessario colpire l'avversario al viso, è sufficiente portare a segno il colpo. Il bersaglio subisce la chiamata Blindness che dura fino a quando non viene curato tramite mezzi magici.

Costo: 24

Comandare formazioni militari (Manovra)

Il personaggio può invocare questa manovra ad alta voce, tutti i personaggi suoi alleati che si trovano entro tre metri da lui guadagnano un PF temporaneo a tutte le locazioni. Gli effetti di questa manovra si applicano una sola volta durante ogni incontro, fino alla fine dello stesso.

Prerequisiti: almeno un Rango Militare.

Costo: 24

Maestria con le armi (Tipo di Arma)

Il personaggio ha imparato a combattere con estrema abilità e ora è difficile togliergli l'arma dalla mano. Diventa immune alla chiamata Disarm, qualsiasi origine abbia, ma solo su un singolo tipo di armi (a due mani, da scherma, asce, ecc.) che deve essere scelto al momento di comprare l'abilità.

Costo: 32

Maestria con lo Scudo

Il Personaggio è in grado di usare lo Scudo con particolare abilità, lo sa preparare per gli scontri e in generale è capace di deflettere al meglio colpi altrimenti fatali. Questo permette al Personaggio di dichiarare No Effect a tutte le Chiamate Crash che colpiscono lo Scudo. Non protegge da una Chiamata Crash causata da un Sortilegio.

Costo: 24

Sopportare il dolore

Le chiamate Bleed effettuate su un personaggio si trasformano in un danno di tipo Normal.

Costo: 24

Spada e scudo

Quando il personaggio combatte con Arma a una mano e Scudo (non importa il tipo, ma non può essere un mantello), riceve un PA in più a tutte le locazioni. Questo bonus si applica solamente quando il guerriero sta abbracciando uno scudo in un braccio e sta usando la un'arma a una mano nell'altra.

Costo: 16

Specializzazione

Il personaggio sceglie un tipo di arma (da scherma, corta, ecc.), se impugna quel tipo di arma essa si considera immune al danno Crash.

Costo: 32

Tenacia

Il personaggio è immune alla chiamata Strikedown.

Costo: 32

Tiratore Scelto

Il personaggio sostituisce tutte le chiamate della propria arma da tiro, fatta eccezione per quelle derivate da bonus magici, con la chiamata Zero.

Prerequisiti: Armi da Tiro, Maestro dell'Arco.

Costo: 44

Abilità Magiche Avanzate

Concentrazione Superiore

Il personaggio può lanciare incantesimi anche se una o più locazioni sono Danneggiate (e quindi impossibili da usare). Il giocatore deve essere cosciente e avere almeno una mano funzionante.

Prerequisiti: Concentrazione

Costo: 16

Distruggere Non Morti (Manovra)

L'effetto è simile a Scacciare Non Morti e funziona sempre sui morti viventi non intelligenti di livello uno. Dichiarando questa manovra il personaggio può invocare la chiamata Mortal su un qualsiasi non morto in linea di vista. Questa Manovra impiega 2 CM invece di 1.

Prerequisiti: Scacciare Non Morti.

Costo: 16

Incantesimo da Adepto

Il personaggio acquisisce un nuovo incantesimo o una runa incantesimo di livello Adepto in una scuola da lui conosciuta.

Prerequisiti: Magia: Adepto

Costo: 16

Incantesimo da Maestro

Il personaggio acquisisce un nuovo incantesimo o una runa incantesimo di livello Maestro in una scuola da lui conosciuta.

Prerequisiti: Magia: Maestro

Costo: 20

Incantesimi Massivi

Il personaggio è in grado di imprimere tutta la forza della sua energia magica in un incantesimo e penetrare anche le difese arcane più resistenti. Spendendo 2 PM in più rispetto al normale costo di un incantesimo, quest'ultimo non può essere soggetto alla chiamata Dispel.

Prerequisiti: Concentrazione Avanzata, Legame Completo

Costo: 24

Iscrivere Pergamene 2

Il giocatore potrà trascrivere una Magia di secondo livello che conosca, su carta pergamena speciale. Per iscrivere una pergamena magica è necessario possedere la carta appropriata, oltre all'eventuale inchiostro magico, e sarà necessario strappare un cartellino per fornire il potere necessario ad incantarla. Un mago può scrivere tante pergamene in un giorno quante gli è concesso dalla disponibilità di materiali e Punti Mana.

Prerequisiti: Magia: Adepto

Costo: 12

Iscrivere Pergamene 3

L'abilità funziona come Iscrivere pergamene 2, ma permette al mago di copiare incantesimi di terzo livello da lui conosciuti. Le condizioni sono le stesse come per le abilità precedenti.

Prerequisiti: Magia: Maestro.

Costo: 12

Magia: Adepto (Scuola di Magia)

Quando il personaggio conosce almeno tre incantesimi di livello Apprendista di una scuola, tre rune di Laerdom o tre tavole di Koteria può salire al grado di maestria successivo. Questa abilità consente di accedere al livello "Adepto" di incantesimi o, nel caso di Laerdom e Koteria potenzia le magie usate (vd. Regole di Magia). Inoltre il personaggio può scegliere di possedere un incantesimo dalla lista "Adepto" della scuola scelta.

Questa abilità può essere scelta più volte, ma ogni selezione dev'essere collegata a una scuola di magia differente di cui si è già apprendisti.

Prerequisiti: Magia: Apprendista, tre incantesimi di livello Apprendista della scuola relativa, oppure tre rune di Laerdom o tre tavole di Koteria.

Costo: 32

Magia: Maestro (Scuola di Magia)

Quando il personaggio conosce almeno tre incantesimi di livello Adepto di una scuola, otto rune di Laerdom o otto tavole di Koteria può salire al grado di maestria successivo. Questa abilità consente di accedere al livello "Maestro" di incantesimi o, nel caso di Laerdom e Koteria potenzia le magie usate (vd. Regole di Magia). Inoltre il personaggio può scegliere di possedere un incantesimo dalla lista "Maestro" della scuola scelta.

Questa abilità può essere scelta più volte, ma ogni selezione dev'essere collegata a una scuola di magia differente di cui si è già adepti.

Prerequisiti: Magia: Adepto, due incantesimi di livello Adepto oppure otto rune di Laerdom o otto tavole di Koteria.

Costo: 44

Abilità di gilda

Queste abilità sono disponibili solamente a giocatori che abbiano almeno un grado in una società segreta o in una gilda. Sono considerate abilità Avanzate, quindi non è possibile comprarle durante la fase di creazione del personaggio.

Rilasciare - Vero Coraggio

I membri alchimisti nel gruppo dei Rilasciare preparano un sofisticato composto alchemico capace di garantire all'iniziato caratteristiche sovrumane. In termini di gioco il personaggio guadagna 6 Cartellini Manovra aggiuntivi all'inizio della giornata di gioco.

Costo: 16

Cavalieri della Croce e della Rosa - Benedizione dei Rosenkreuz (Manovra)

Il membro dell'ordine apprende il vero segreto delle origini della magia e impara a contrastarne gli effetti. In termini di gioco questa è una manovra che costa 2 Cartellini Manovra; una volta usata il personaggio può dichiarare No Effect a un qualsiasi incantesimo che è stato lanciato su di lui. Questa abilità dona al personaggio un Cartellino Manovra.

Costo: 24

Figlie di Sofia - Elisir di Lunga Vita

Il personaggio acquisisce questo potere quando diventa un membro di alto rango delle Figlie di Sofia. La figlia cessa di invecchiare e può dichiarare No Effect a tutti i poteri che ne accelerano l'invecchiamento. Diventa immune al passaggio dell'età e di conseguenza è tecnicamente immortale, ovviamente questo non la mette al sicuro dalle morti violente. In qualche modo questo potere garantisce alle figlie di Sofia la capacità di guarire dalle ferite più rapidamente degli altri personaggi. Alla fine di ogni incontro, se la Figlia di Sofia non è in coma, subisce la chiamata Heal su una locazione a scelta.

Costo: 24

Gilda delle Jenny - Scrye

Il personaggio acquisisce questo potere quando diventa un membro di alto rango delle Jenny. La Jenny può osservare all'interno di una polla d'acqua pulita e percepire ciò che accade in un altro luogo, non importa quanto lontano. Il potere può essere usato una sola volta all'interno di una giornata di gioco e ovviamente richiede la presenza di un master.

Costo: 16

Die Kreuzritter - Nacht

Il Kreuzritter ottiene questo potere quando raggiunge il secondo rango nell'ordine. Una volta al giorno il Kreuzritter può entrare nei Sentieri Oscuri e spostarsi tra le dimensioni, divenendo sostanzialmente invisibile. Il potere funziona esattamente come l'incantesimo di Porté "Transizione eterea". Inoltre tutti i danni, di qualsiasi tipo, che un Kreuzritter infligge a una prole oscura automaticamente acquisiscono la chiamata Double.

Costo: 24

Gilda degli Spadaccini - Cambio di stile

Durante il combattimento il personaggio che appartiene alla gilda degli spadaccini può usare due manovre contemporaneamente spendendo il numero di CM necessario.

Costo: 24

Società degli Esploratori - Conoscenza intuitiva

Un personaggio che appartenga alla Società degli Esploratori impara istintivamente a usare un oggetto Synchronic o Magico, senza che questo debba essere identificato. Questa abilità non permette di identificare gli oggetti, ma solo di utilizzarli istintivamente. Se mai un oggetto sia passato a un altro personaggio, quest'ultimo per poterne usare i poteri deve identificarlo.

Costo: 20

Collegio Invisibile - Creazione suprema

Il collegio invisibile ha appreso alcuni dei segreti degli oggetti Synchronic e, pur non comprendendone pienamente i principi alla base di questa strana tecnologia, sono in grado di ricrearne alcuni effetti. Tra una avventura e l'altra possono creare un talismano Synchronic. Spendendo 8 PX e 200 Guilder possono creare uno degli oggetti straordinari inseriti in questa [pagina](#). Non possono creare oggetti definiti come Magici.

Costo: 20

Los Vagos - Un solo uomo fa la differenza

Il personaggio è un esperto delle entrate drammatiche. Una volta al giorno, prima di un incontro il personaggio può comunicare di essere temporaneamente uscito dal gioco, rimanere in zona, e rientrare in qualsiasi momento nella posizione che preferisce. Per tutta la durata dell'incontro il personaggio ha 1PF addizionale in tutte le locazioni.

Il giocatore deve sottostare ad alcune condizioni: la prima è che non può rientrare in linea di vista di eventuali avversari; la seconda è che non può farlo se prima non si è mascherato in qualche modo. In generale rappresenta la propensione dei Los Vagos ad agire come misteriosi vigilante. E' bene entrare in gioco esibendosi in stravaganti one-liner come "Hola, my nombre es Inigo Montoya..." ecc. Ovviamente anche se è palese che il vigilante e il personaggio sono lo stesso individuo nessuno sarà in grado di riconoscerlo, alla fine dell'incontro il giocatore uscirà nuovamente fuori dal gioco e rientrerà con la sua vecchia identità.

Costo: 16

Ordine delle Ombre - Richiamo oscuro (Manovra)

I membri dell'ordine delle ombre sono maestri nell'arte dell'omicidio. A differenza dei comuni sicari possono portare a segno i loro delitti con una letalità maggiore. Se giungono alle spalle di un nemico senza essere visti o questo è prono, il loro colpo infligge il danno Mortal.

Questa manovra costa 2 CM invece di 1.

Questa abilità dona al personaggio un Cartellino Manovra.

Costo: 20

Cavalieri del Grifone - Dissetato dal Graal

In tempi recenti i membri dell'ordine del grifone nel giorno dell'investitura bevono dal sacro calice del Graal che viene portato loro dalla sovrana. L'acqua ivi contenuta possiede doti mistiche e cambia

radicalmente lo spirito e il corpo del cavaliere rendendolo più affine agli Sidhe che proteggono Eldern. In termini di gioco il cavaliere del Grifone diventa una creatura leggermente magica, diventa immune alle malattie naturali e tutti i danni che porta in corpo a corpo sono considerati Enchanted.

Costo: 24

Cavalieri delle Radure - Spirito dei boschi

Un personaggio che appartenga ai Cavalieri delle radure può utilizzare tutte le Manovre da mischia con il suo arco.

Costo: 20

Templari - Cacciatori di Maghi (Manovra)

Quando si trova a fronteggiare un mago, questa manovra consente di aggiungere la chiamata Drain Magic Triple al proprio attacco in corpo a corpo.

Questa abilità dona al personaggio un Cartellino Manovra.

Costo: 20

Torri della Magia - Sentiero Arcano

Gli stregoni che appartengono alle Torri della magia possono scegliere uno dei seguenti sentieri che fornirà loro un bonus. Un mago non può cambiare sentiero e non può sceglierne un altro dopo che ne ha già intrapreso uno.

- Mago da battaglia: il mago da battaglia può indossare armature pesanti senza penalità
Prerequisiti: Trascendere Armature.
- Guaritore: tutte le magie che abbiano la chiamata Heal nella propria descrizione sono considerate anche All Location. **Prerequisiti:** Pronto Soccorso.
- Custode: i custodi sono maghi legati al mondo naturale; fino a quando si trovano in un terreno boschivo (entro 3 metri da un albero) la natura li protegge e sono immuni alle chiamate Beguile e Befriend. **Prerequisiti:** Magia in Movimento
- Mago del Sangue: il mago del sangue può, una volta al giorno recuperare l'intero ammontare di Punti Magia. Così facendo riceverà però un Cartellino Corruzione. **Prerequisiti:** Terzo Occhio

Costo: 24

Armi e Equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti che i giocatori portano con se servono a dare degli effettivi benefici ai personaggi che li portano. Armi differenti danno capacità differenti ad esempio, specialmente a chi ha intrapreso lo studio di abilità di combattimento. Altri oggetti possono dare vantaggi a prima vista non apparenti.

Ogni giocatore può portare con se tutto l'equipaggiamento che riesce a portare. Un giocatore può equipaggiarsi quindi come meglio crede all'inizio della sua carriera senza limiti di costo, ma l'equipaggiamento di tipo normale non dura in eterno e se distrutto il giocatore dovrà ricomprare ciò di cui ha bisogno.

Se l'oggetto è stato fatto oggetto di una chiamata Crash durante il gioco il giocatore dovrà pagare metà del suo costo effettivo per poterlo usare la giocata successiva. Il prezzo va pagato anche se l'oggetto è stato riparato durante la partita. Si considera che le riparazioni fatte sul momento siano state di fortuna.

Se l'oggetto è stato fatto oggetto di una chiamata Shatter, c'è poco da fare a riguardo, va comprato di nuovo.

Guilder e possedimenti iniziali

I Guilder sono la moneta corrente nel mondo di gioco. I personaggi all'inizio della propria carriera non ne possiedono, si considera che abbiano speso tutti i propri averi per acquistare il proprio equipaggiamento. In questo modo il personaggio può indossare ciò che vuole per quanto riguarda abbigliamento, le armi e le armature, ma non gli altri equipaggiamenti. Se possiede un'abilità con la dicitura **Mestiere**, il personaggio inizia il gioco con il numero di Guilder indicato nella propria abilità.

Armature

Si può portare con se un solo pezzo di armatura per locazione del corpo. Le locazioni valide al conteggio dei PF sono:

Testa;

Corpo (l'armatura è valida se copre sia avanti che dietro);

Braccio Sinistro e Destro (l'armatura è valida se copre almeno il 50% del braccio);

Gamba Sinistra e Destra (l'armatura è valida se copre almeno il 50% della Gamba);

In pratica l'armatura aumenta il numero di PA in ogni locazione del personaggio, simulando la protezione che esse conferiscono ai personaggi. Questi sono i tipi di armature divisi per categoria: Leggera, Media, Pesante o Pesantissima.

Armatura Leggera

Le corazze leggere sono in cuoio morbido e cuoio borchiato. Sono armature piuttosto comuni, specialmente tra i viaggiatori, i briganti e tutti coloro che temono una coltellata nella schiena, ma non vogliono far vedere di essere corazzati eccessivamente corazzati. Sono armature poco efficaci, ma si tratta di protezioni economiche e facilmente fabbricabili. Le armature leggere conferiscono 1 Punto Armatura nelle locazioni che proteggono.

Costi

Testa, Braccia e Gambe: 1 Guilder a locazione.

Corpo: 2 Guilder

Armatura Media

Le armature medie sono corazze in cuoio bollito o borchiato. Sono armature di buona efficacia, la cui

presenza sul campo di battaglia va scemando per via del fatto che produrre armature di piastre metalliche è relativamente più economico, veloce ed efficiente. Le armature medie conferiscono 2 PA nelle locazioni che proteggono.

Costi

Testa, Braccia e Gambe: 3 Guilder a locazione.

Corpo: 7 Guilder

Armatura Pesante

Le armature pesanti sono solitamente metalliche di maglia. Un individuo che indossa una di queste è una vista piuttosto rara al giorno d'oggi. Le armature pesanti conferiscono 3 PA nelle locazioni che proteggono.

Costi

Testa, Braccia e Gambe: 5 Guilder a locazione.

Corpo: 15 Guilder

Armatura Pesantissima

Le armature pesantissime conferiscono 4 PA nelle locazioni che proteggono.

Costi

Testa, Braccia e Gambe: 10 Guilder a locazione.

Corpo: 30 Guilder

Armature in Dracheneisen

Queste armature di piastre sono forgiate con un metallo particolare capace di proteggere dai colpi più potenti. All'apparenza il Dracheneisen non è molto dissimile dall'acciaio, ma quando viene colpito con grande velocità si "irrobustisce" e questo lo rende particolarmente adatto a resistere ai colpi. Le armature in Dracheneisen vengono considerate armature Pesantissime, conferiscono 4 PA nelle locazioni che proteggono e sono immuni alle chiamate Crash e Through.

Le armature in Dracheneisen non possono essere acquistate normalmente, vengono affidate ereditariamente o forgiate appositamente per i nobili e i cavalieri Eisen.

Scudi

In un'epoca di guerrieri avvolti di corazze a piastre gli scudi sono una vista poco comune, usati quasi esclusivamente da soldati appiedati per avere una pratica protezione mobile. Uno scudo può essere usato per parare i colpi delle armi e annullarne gli effetti.

Costi

5 Guilder per un brocchiere, 8 Guilder uno scudo medio, 10 Guilder uno scudo torre.

Armi

Arma Corta

In questa categoria rientrano tutte le armi non più lunghe di 50 cm come Pugnali, Daghe, Coltelli, Main Gauche e Randelli. Tutte le armi che appartengono a questa categoria provocano un danno Sharp o Blunt a seconda del tipo, ma non possono parare armi a due mani. Se lo fanno vengono distrutte come

per una chiamata Crash. Se l'arma è adatta a farlo, può essere lanciata provocando danno Shot.

Costo: 7 Guilder

Arma da Scherma

In questa categoria ricadono le cosiddette armi bianche, comunemente composte da una corta impugnatura e da una lunga lama più o meno affilata, progettata per colpire di taglio e di punta. Le dimensioni vanno dai 51 ai 120 cm, esempi sono le Spade da lato, Fioretti, Sciabole, Stocchi. Queste armi provocano un danno Sharp.

Costo: 15 Guilder

Arma da Botta

Sono tutte le armi in asta corta sormontate da una testa pesante pensata per spaccare e sfondare che non per tagliare. Le dimensioni dell'asta variano dai 51 ai 120 cm: mazze, grossi randelli, morning star e clave rientrano tutte in questa definizione. Queste armi provocano danno Blunt.

Costo: 10 Guilder

Ascia

Sono tutte le armi composte da un'asta di legno o metallo, sormontate da una testa a forma di lama. Azze, asce da guerra, asce da lancio e così via. Queste armi provocano danno Sharp.

Costo: 10 Guilder

Arma a due mani

In questa categoria ricadono tutte le armi che richiedono due mani per essere usate come le Zweihander di Orthand, le Claymore delle Highland, le Franzische dei Norrheimr o qualunque arma su Asta. Provocano danno Sharp o Blunt a seconda del tipo di arma.

Costo: 20 Guilder

Arma da Tiro

Archi e balestre sono l'arma preferita della fanteria leggera, degli elfi e di chi non può permettersi armi più costose, ma sono anche molto popolari tra chi ha bisogno di uccidere in silenzio, come i cacciatori o gli assassini. Devono essere necessariamente usate a due mani e provocano danno Shot.

Costo: 10 Guilder

Altri Equipaggiamenti

Questa è una breve lista di oggetti che i personaggi possono ritenere utile avere durante il gioco e gli effetti che essi hanno quando vengono usati. Tutti gli altri oggetti di uso comune non inseriti nella lista vengono considerati di facile reperibilità e quindi non soggetti a restrizioni di alcun genere; si considera che il personaggio sia sempre in grado di rimediare quei pochi centesimi di Guilder per acquistarli.

Apparecchiature scientifiche da campo

Permettono a chi ha l'abilità Accademiche (Scienza) di potere compiere piccoli esperimenti sul luogo o di fare analisi rudimentali di carattere chimico. Sia chiaro che le conoscenze scientifiche se pur avanzate in relazione al periodo sono comunque piuttosto rudimentali.

Costo: 15 Guilder

Cannocchiale

Non c'è molto da dire, ma la tecnologia per produrre le lenti è ancora molto costosa e i cannocchiali sono merce rara.

Costo: 10 Guilder

Frecce e Dardi

Comunissimi proiettili per armi da tiro.

Costo: 1 Guilder per 10 Proiettili

Kit Chirurgico

La medicina è relativamente avanzata, ma quando gli strumenti chirurgici vengono sfoderati anche i più duri sentono un brivido che corre lungo la schiena. Fatto sta, questo è il meglio che i medici hanno a disposizione. Quando vengono usati per soccorrere qualcuno con l'abilità Medicina i Kit Chirurgici consentono di curare 1 PF addizionale in qualunque locazione una volta a incontro.

Costo: 100 Guilder

Kit Medico

Queste sono le attrezzature basiche necessarie per applicare l'abilità Medicina, senza non è possibile curare qualcuno.

Costo: 10 Guilder

Lanterna

Le lanterne sono una comodità indispensabile per girare di notte, anche se alcuni scienziati e maghi stanno studiando forme alternative di illuminazione le lanterne saranno usate ancora per molti decenni a venire.

Costo: 2 Guilder

Unguento Lenitore di Bdello

È un intruglio che Zingari e Streghe ottengono dalla bollitura del Bdello secondo antiche tecniche importate dal Peshni. Non ha un buon odore e anche la consistenza è alquanto disgustosa. Viene venduto in vaschette di coccio sigillate con la cera, in modo da preservarne la freschezza a lungo, e sostanzialmente si usa spalmandolo sulla ferita. Ha ottimi effetti cicatrizzanti su ferite non mortali, ma è quasi inefficace per tutte le altri.

In termini di gioco l'Unguento Lenitore può curare di 1 PF qualunque locazione che non sia arrivata a 0.

Costo: 30 Guilder ad applicazione

Stregoneria

Le magie si dividono in Scuole. Ogni Scuola rappresenta un tipo di magia che il personaggio può usare e si divide in tre livelli di esperienza per ordine di potenza:

- **Apprendista** (primo livello);
- **Adepto** (secondo livello);
- **Maestro** (terzo livello).

All'inizio della propria carriera tutti i maghi, che abbiano l'abilità Magia, cominciano al livello di Apprendisti e imparano a usare due degli incantesimi del loro livello, oppure due rune se conoscono la Laerdom o due tavole se conoscono la Koteria.

Regole di Base

Ogni personaggio in grado di lanciare una magia deve necessariamente avere almeno una mano libera per poter gesticolare e indicare il bersaglio del suo incantesimo; ciò significa che un personaggio immobilizzato NON può lanciare magie.

Quando un personaggio subisce dei danni mentre formula l'incantesimo perde la concentrazione e la magia è perduta. Anche se non ha avuto alcun effetto, la magia si considera lanciata, e quindi i Punti Magia (poi vedremo di cosa si tratta) sono sprecati.

Alla fine del lancio della magia, se non è immediatamente compreso, è bene che il mago spieghi al bersaglio l'effetto dell'incantesimo che ha appena subito.

Per regola tutti i danni che vengono provocati da un incantesimo si considerano danni di tipo Enchanted, perciò la chiamata può essere sottintesa.

Alcuni incantesimi possono essere lasciati dormienti sopra un personaggio. Questo significa che la magia viene lanciata, ma non si attiva se non quando si presenta una condizione particolare elencata nella descrizione dell'incantesimo stesso. Ogni personaggio non può avere più di una magia dormiente addosso in ogni momento. Nel caso ne lanci una mentre un'altra è ancora dormiente su di lui, la prima magia viene annullata e soppiantata dall'ultima a essere invocata.

Focus e Grimoire

Ogni mago possiede un oggetto di tipo magico chiamato "Focus". Si tratta di un feticcio arcano che i silenti delle torri preparano per i maghi. Di per se non hanno un grande potere, ma sono utili per accumulare le energie magiche contenute nell'aria e focalizzarle nel corpo del mago. Ogni giocatore che usa la magia deve avere un oggetto che designerà come Focus, i master provvederanno a consegnare un apposito cartellino. Se il giocatore dovesse perdere il focus non perde la capacità di usare la magia, ma tutti gli incantesimi gli costeranno 1 PM in più fino a quando non lo recupererà o non ne otterrà uno nuovo (questo avviene automaticamente al termine della giornata di gioco).

Oltre a questo ogni mago possiede almeno un manoscritto arcano di potere, questo può essere un libro, un rotolo di pergamene, una tavola di marmo incisa ecc. Rappresenta il testo su cui il mago annota formule, ingredienti e rituali necessari allo studio della magia. Non è necessario che il personaggio lo legga durante il lancio di un incantesimo, ma se non ne è in possesso in quel momento, non può lanciare incantesimi.

Formule delle Magie

Per pronunciare un incantesimo il giocatore deve invocare il proprio potere arcano e per farlo deve pronunciare una formula. Dopo aver pronunciato la formula, che è specifica per ogni incantesimo, il giocatore deve anche dire a voce alta il nome dell'incantesimo che si appresta a lanciare e l'effetto.

Si compone di tre parti:

- 1) **Il livello di potere a cui si lancia l'incantesimo (Apprendista, Adepto o Maestro);**
- 2) **L'invocazione, che è uguale per tutti gli Incantesimi: "Per il Potere" seguita dalla formula della magia unica per ogni incantesimo. Se il personaggio ha l'abilità Poeta Arcano può seguire regole differenti;**
- 3) **La spiegazione, che illustra in termini IC come agisce l'Incantesimo, ad esempio "fuggi dinanzi a me", comprese eventuali chiamate. Non tutti gli Incantesimi hanno la Chiamata nella formula, ma se ce l'hanno è obbligatorio pronunciarla. Se non specificato altrimenti, tutte le Chiamate durano 10 secondi.**

In linea di massima incantesimi più potenti richiedono forme più lunghe, quindi come suggerimento è bene scriverle sul proprio manoscritto di potere e leggerle, perché sbagliare la pronuncia della formula indica che il lancio dell'incantesimo non è andato a buon fine. I Punti Magia dell'incantesimo non sono andati perduti, ma questo non ha comunque avuto effetto.

Se il master o un altro arbitro ritengono che la formula sia stata pronunciata in modo errato possono invocare la chiamata Fail sul mago.

Punti Magia

La Stregoneria è figlia di un antico patto che delle famiglie patrizie stipularono con entità extra-dimensionali. Come tutti i patti richiede che venga in qualche modo pagato un prezzo ben preciso: gli stregoni rinunciano a parte della propria essenza vitale per lanciare magie. Solitamente non si tratta di un prezzo altissimo se lo stregone è capace di controllare correttamente le energie magiche che fluiscono dentro di sé; poiché ogni essere vivente assorbe un po' di energia magica dall'esterno quasi costantemente. In questo modo il mago può lanciare magie senza che questa ne distrugga o comprometta la salute fisica.

Per rappresentare questo sistema il giocatore ha a disposizione dei Punti Magia per pagare il prezzo degli incantesimi che vuole lanciare.

Ogni punto viene rappresentato da un cartellino (se disponibili) o attraverso un semplice sistema d'onore. Quando si lancia una magia, si strappa un cartellino in base al costo della magia. La quantità di Punti Magia disponibili all'inizio della giornata dipende da alcuni fattori:

- **Se il personaggio è un Apprendista: 15 Punti Magia;**
- **Se il personaggio è un Adepto: 21 Punti Magia**
- **Se il personaggio è un Maestro: 27 Punti Magia**
- **Se il personaggio ha l'abilità Incantatore: 3 Punti Magia addizionali fino a un massimo di 15.**

Una volta terminati i Punti Magia non sarà più possibile lanciare magie. E' possibile recuperare tutti gli slot disponibili dopo almeno 5 ore di riposo continuato (questo per eventi più lunghi di una giornata), oppure tramite un Sacrificio (vd. Sotto).

Ogni incantesimo ha un costo in punti magia dettato dal livello della magia stessa.

- **Una magia a livello Apprendista consuma 1 Punto Magia;**
- **Una magia a livello Adepto consuma 2 Punti Magia;**
- **Una magia a livello Maestro consuma 3 Punti Magia.**

Lo stesso sistema si applica a Koteria e a Laerdom, quando si usa un potere a un determinato livello di Maestria si paga il corrispondente costo in Punti Magia.

Maghi e Armature

Non esistono limitazioni al tipo di armatura che il mago può indossare, la magia è principalmente una questione di sangue e potere mentale. Esiste però una limitazione che le corazze impongono nella gestualità e nella fatica di chi usa la magia e impone una maggiore spesa di risorse magiche. Come regola generale, se non si scelgono le abilità di “trascendere le armature”, ogni volta che si lanciano magie indossando una corazza il costo in Punti Magia aumenta a questo ritmo:

- Corazza Media: ogni incantesimo costa 1 Punto Magia in più;
- Corazza Pesante: ogni incantesimo costa 2 Punti Magia in più.
- Corazza Pesantissima: ogni incantesimo costa 3 Punti Magia in più.
- Le armature leggere non danno alcuna penalità in tal senso.

Scuole di Magia

Questa è una lista delle scuole di magia esistenti nel mondo di Tarah. Un personaggio umano può conoscere una sola scuola di magia all'inizio della propria carriera ed è automaticamente quella della propria regione di provenienza. Elfi, Nani e Surneth possono scegliere liberamente la propria scuola.

[El Fuego Adentro](#) è la magia delle fiamme e del rinnovamento

[Glamour](#) è la magia delle fate e delle leggende

[Koteria](#) è la magia delle tavole divine

[Laerdom](#) è la magia nordica delle rune

[Porté](#) è la magia del sangue e delle dimensioni parallele

[Pyeryem](#) è la magia della natura e delle bestie

[Sorte](#) è la magia del destino e della dominazione

El Fuego Adentro

El Fuego Adentro è la magia delle fiamme e della distruzione, ma anche della purezza e del rinnovamento. La leggenda vuole che sia stata donata agli Estillani da alcuni spiriti provenienti dal sud chiamati Efreeti, questo implicherebbe una origine molto antica, risalente con probabilità all'epoca antecedente l'impero di Numa.

Apprendista

Cauterizzare

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme cauterizzo questa ferita: arresta il tempo di coma.”*

Il mago invoca una piccola quantità di fiamme per disinfettare e cauterizzare una ferita. Anche se questo incantesimo non cura, se utilizzato su una locazione ferita e ridotta a 0 PF, consente di arrestare il conteggio dei secondi quando si finisce in coma. Per riprendersi è comunque necessario ottenere cure supplementari che ripristino almeno 1 PF.

Nota: questa magia consente anche al mago di accendere piccole fiamme. Mentre tutti i giocatori dovranno (salvo emergenze) accendere fuochi con mezzi arcaici, il mago con il Fuego Adentro può portarsi dietro un accendino nel caso voglia accendere torce, candele o attrezzi simili. Il calore sviluppato dall'incantesimo non è sufficiente a provocare danni gravi tali da far perdere ferite.

Fuoco Interiore

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme brucia del mio fuoco interiore: Burn (Locazione).”*

El Fuego Adentro insegna ai suoi adepti a controllare la propria rabbia per incanalarla verso l'esterno. L'incantesimo provoca danno Burn al corpo di un personaggio bersaglio.

Specchio Radiante

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme invoco la protezione del fuoco sacro: Redirect al primo colpo in mischia.”*

Per la durata dell'incantesimo il mago è avvolto da uno scudo fiammeggiante. In termini di gioco il primo colpo che subisce in corpo a corpo è soggetto alla chiamata Redirect, con bersaglio chi ha inflitto il danno. L'incantesimo dura 1 minuto o fino a quando il mago non decide di interrompere l'effetto.

Arroventare

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme che le fiamme arroventino il metallo: Disarm o Burn al braccio a te la scelta.”*

Il mago indica un'arma o un oggetto impugnato da un altro personaggio; la magia inizia rapidamente a renderla rovente. L'effetto è che il personaggio che impugna l'oggetto bersaglio subisce la chiamata Disarm. Il personaggio se vuole può tenere in mano l'arma o l'oggetto, ma dichiara di subire danno Burn al braccio che la tiene.

Adepto

Spada Fiammeggiante

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme possa il fuoco sacro darti la sua benedizione in battaglia: la tua arma fa Burn Double per l'incontro.”*

L'arma incantata si ricopre di fiamme innaturali rendendola particolarmente letale. L'incantesimo dura

per un intero incontro, l'arma incantata provoca danno Burn Double.

Fuoco della Purificazione

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme purifica questa fonte oscura: purifica l'area.”*

Le fiamme del Fuego Adentro non sono solo fonte di distruzione, ma possono purificare. Nel caso un'area o una persona siano state corrotte dall'influenza dell'Oscurità il fuoco può ripristinarne le condizioni originarie.

Lingua di Fuoco

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme invoco il giudizio della fiamma sacra: Double Burn (Localzione).”*
L'incantesimo invoca una lingua di fiamme che avvolge una persona e la brucia mortalmente. La vittima subisce danno Double Burn.

Cenere alla Cenere

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme cenere sei e cenere tornerai: Crash.”*

Il mago indica un'arma o un oggetto indossato da un altro personaggio; la magia avvolge di fiamme innaturali l'oggetto che ne consumano l'essenza. In termini di gioco l'oggetto in questione subisce la chiamata Crash.

Maestro

Tormenta di Fuoco

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme lancio su di te il suo giudizio, possa avere pietà della tua anima: All Location Burn.”*

Non è proprio corretto dire che sia una tempesta, poiché le fiamme invocate dal mago sorgono dalla terra verso l'alto, ma l'effetto è sicuramente terrificante. L'incantesimo è devastante e provoca All Location Burn a un bersaglio.

Cuore in Fiamme

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme scaccio la paura dal cuore degli uomini infondendo in loro la forza del suo sacro calore: Mass Rally.”*

Il mago invoca nei cuori dei suoi alleati la forza della fiamma e il coraggio che ne consegue. In termini di gioco il mago invoca una chiamata Mass Rally. Uno degli effetti secondari dell'incantesimo, che resta sempre attivo è che il Maestro in Fuego Adentro diventa immune alle chiamate Fear.

Danza delle Fiamme

Formula: *“Per il potere Arcano delle Fiamme lascia che la tua anima si perda nella danza eterna delle lingue di fuoco: Beguile per 5 minuti.”*

Il mago evoca una sequela di fiamme danzanti che si muovono ipnoticamente confondendo i movimenti delle vittime o arrivando addirittura a farle cadere vittima della volontà del mago. In termini di gioco l'incantesimo provoca Beguile per 5 minuti su un bersaglio.

Glamour

Nelle terre di Eldern, le leggende prendono vita, uno stregone Eldern può raccogliere queste energie e incanalarle per compiere incredibili imprese di forza, astuzia e abilità. Questa capacità è nota come Glamour e fu donata agli abitanti di queste terre dagli Sidhe attraverso l'artefatto magico conosciuto come Graal. Il Graal è un calice magico posseduto dalla regina Elaine; se venisse perso gli stregoni perderebbero il loro potere fino a quando non verrà ritrovato.

Apprendista

Freccia di Robin

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende punisco gli ingiusti: Enchanted (locazione)”*

Le leggende narrano delle imprese con l'arco del mitico brigante buono Robin Goodfellow. Lo stregone può invocare il potere di Robin per evocare una freccia magica che colpisce il bersaglio in una locazione a scelta provocando danno Enchanted.

Furia della Caccia Selvaggia

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende scateno la possanza di Orion: 1 PA addizionale a tutte le locazioni per l'incontro”*

Le leggende riguardanti il capo della caccia selvaggia, lo descrivono come un uomo di enorme forza e resistenza. Lo stregone o un personaggio bersaglio guadagna temporaneamente 1 PA addizionale a tutte le locazioni fino alla fine dell'Incontro. Questo punto armatura è il primo che viene perduto appena si viene colpiti.

Lacrime dello Sidhe

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende richiamo il dolore degli Sidhe: Fear 10 secondi.”*

Si racconta che la morte di una fata è un evento raro e che gli Sidhe organizzino sontuosi funerali per i propri cari morti. Pur essendo creature prive di emozioni la morte è l'unica cosa che li colpisce nel cuore e i loro pianti funebri sono la cosa più straziante e terribile che possa essere udita da orecchio umano. Lo stregone invoca queste urla nella memoria delle persone e può invocare la chiamata Fear su un bersaglio per 10 secondi.

Distrazione

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende invoco il canto fatato: Stun 10 secondi (o a scelta) Disarm.”*

Il personaggio invoca il canto delle fate nella mente del proprio bersaglio. L'esperienza non è terrificante, ma nemmeno particolarmente bella, solo disorientante. La vittima barcolla per un istante e poi lascia andare di mano tutto ciò che aveva. Il giocatore può scegliere se effettuare la chiamata Stun per 10 secondi sulla vittima oppure Disarm.

Adepto

Benedizione della Fama

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende invoco la benedizione delle schiere incantate di Eldern: Dispel (maestria attuale)”*

Il personaggio comincia il lento cammino per diventare egli stesso una leggenda e da un piccolo aiutino

alla fortuna affinché gli arrida. L'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento della giornata e resta dormiente fino a che non viene attivato.

L'attivazione dell'incantesimo (che va fatta a voce alta) può annullare un qualsiasi incantesimo che venga rivolto contro lo Stregone o i suoi alleati tramite la chiamata Dispel + l'attuale livello di maestria del personaggio. Ovviamente se l'incantesimo viene lanciato da un mago la cui potenza sia superiore a quella del personaggio il Dispel non ha effetto. Una volta attivato l'incantesimo cessa di funzionare. In aggiunta ai normali costi di lancio della magia, il personaggio che usa questo incantesimo strappa un altro Punto Magia.

L'ammazza Giganti

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende inganno la tua mente e la tua anima: Befriend 1 minuto.”*

Jack era noto per i suoi inganni, specialmente per quelli tirati nei confronti dei Giganti. Anche se tutti pensavano fosse un semplice imbroglione, alla fine fu proprio la sua astuzia a consentirgli di riuscire nell'impresa. Lo stregone sceglie un bersaglio, quello diventa vittima di una chiamata Befriend della durata di 1 minuto.

Il Cavaliere Verde

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende mi affido alla forza delle selve: Cure all Location 1 quando sarai morente.”*

La storia racconta di come il cavaliere verde sfidò a duello un suo pari a staccargli la testa di netto dal collo. Poi raccolse la testa con calma e se la rimise sulle spalle. Sfortunatamente l'altro cavaliere non sopravvisse al colpo di risposta. In termini di gioco il personaggio può scegliere una persona (compreso se stesso); quando il bersaglio va in coma a causa di una qualsiasi quantità di ferite che riducono a 0 o meno le sue locazioni, questo subisce la chiamata Cure All Location 1. L'incantesimo resta dormiente fino a quando non si attiva (ed è automatico) dopodiché cessa di funzionare. Questo incantesimo può essere usato solamente una volta al giorno sulla stessa persona.

Purezza della Fonte

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende invoco la purezza delle acque di Eldern: neutralizza Poison e Heal Double (Locazione)”*

Le leggende narrano di come gli Sidhe siano intrinsecamente legati all'elemento dell'acqua e di come la loro semplice presenza può donare doti miracolose anche alle fonti più piccole. Il mago fa apparire tra le sue mani raccolte a coppa un sorso d'acqua che può bere o mettere sulle labbra di qualcun altro. L'effetto è che la magia può annullare l'effetto delle chiamate Poison o Sickness di livello 1 e 2, oppure invoca la chiamata Heal Double su chi ha bevuto su una locazione a sua scelta.

Maestro

Privazione della Veglia

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende invoco su di me la benedizione degli Sidhe del sonno: Sleep 1 minuto (bersaglio) e All Location Heal Full su di me”*

Gli Sidhe possono essere creature dispettose, spesso compiono scherzi che ritengono innocenti, ma possono essere fatali, altre volte sono semplicemente malvagi. Alcune di queste creature necessitano di nutrimento e lo trovano nel sonno delle persone. Lo stregone ha imparato a nutrirsi a questo modo e succhia tutte le forze da un personaggio facendolo cadere a terra addormentato. La vittima subisce la chiamata Sleep per 1 minuto mentre il mago invoca su se stesso la chiamata All Location Heal Full. La cura per il mago funziona solo se la vittima viene lasciata a dormire per l'intera durata della magia.

L'Incanto di Thomas

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende richiamo la conoscenza delle fate e imploro il loro soccorso: copio un incantesimo.”*

Le leggende dicono di come Thomas sia riuscito a imparare i segreti magici degli Sidhe su come sconfiggere gli stregoni malvagi. Quando uno stregone impara questo potere acquisisce innanzitutto la capacità di percepire gli altri Stregoni; basterà chiedere sotto l'Incanto di Thomas se è uno stregone e l'altro sarà costretto a rispondere in modo onesto e privatamente se possibile. Non si lancia nessuna magia in questo modo, è solo una dote innata. In seconda battuta lanciando l'incantesimo subito dopo la formulazione di un altro (per un massimo di 10 secondi), lo stregone imparerà ad usare quell'incantesimo per tutta la giornata in corso. L'incantesimo appreso avrà gli stessi costi di un incantesimo di livello Maestro, anche se è di una lista più bassa. Tavole di Koteria e Rune non possono essere apprese in questo modo.

Le Nebbie di Eldern

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende che le nebbie sempiterni di Eldern si posino su di me: Redirect.”*

Si racconta di come gli Sidhe abbiano protetto Eldern dalle invasioni nei tempi antichi avvolgendola in un'impenetrabile coltre di nebbia. Per coloro che si trovavano al suo interno il tempo pareva essersi fermato. Lo stregone può lanciare questo incantesimo su di se e tenerlo dormiente per poi attivarlo in un secondo momento. Quando viene lanciato un incantesimo le Nebbie possono essere attivate. Al lancio di un incantesimo sul mago questo non ha effetto e chi l'ha lanciato subisce la chiamata Redirect. Una volta attivate Le Nebbie si disperdono.

Tocco della Morrigan

Formula: *“Per il potere Arcano delle Leggende invoco lo spirito della Morrigan guardiana dei defunti e portatrice di guerra: Enchanted Mortal.”*

Morrigan è una delle creature più antiche della mitologia Eldern sin dai tempi precedenti all'impero di Lyzanthi. In alcuni testi viene indicata come una dea, in altri appare come una potentissima Sidhe, l'unica cosa che è innegabile è il suo profondo legame con la guerra e con la morte. Il personaggio può invocare la sua benedizione e incantare temporaneamente un'arma o il suo tocco. L'incantesimo dura per un intero incontro, il mago o chi possiede l'arma incantata hanno a disposizione un solo colpo da mettere a segno, ma possono anche decidere di lasciare l'incantesimo dormiente fino a che non vogliono. L'incantesimo permette di usare la chiamata Enchanted Mortal su un colpo o un tocco effettuato, ma una volta effettuato l'incantesimo cessa di funzionare. Se il colpo viene parato da un'arma, uno scudo o semplicemente manca il bersaglio, l'incantesimo è sprecato.

Koteria

La Koteria è una forma di magia molto complessa, la cui applicazione è totalmente diversa da qualsiasi forma di incantamento esistente al mondo. Si basa sulla lettura di una serie di tavole magiche incise secoli fa dai primi praticanti di Koteria. Le formule e i riti furono dettati, secondo la leggenda, direttamente dagli angeli del Creatore. Ciononostante presenta forti similitudini con l'incisione delle rune della Laerdom, ma esistono sostanziali differenze.

Lancio delle magie: l'uso della magia Koteria non è solo una questione di sangue, ma anche e soprattutto di ritualità. Tutti i maghi che appartengono alla Cabala devono scrivere gli incantesimi che conoscono su varie pergamene e ogni volta che lanciano una magia devono impugnare la pergamena relativa.

Regole di Koteria

Grado di abilità: la scuola di magia del Koteria utilizza i livelli di potere esattamente come le altre scuole secondo questo ordine: Apprendista, Adepto e Maestro. A differenza delle altre scuole di magia però le Tavole di Koteria sono tutte immediatamente accessibili al personaggio, il grado di abilità influenza la potenza dell'incantesimo stesso e il costo in Punti Magia. Per tutti gli effetti vedere le descrizioni delle singole tavole. Il Grado di abilità di un Mago della Koteria è definito Pietas.

Usare un potere ha un costo in Punti Magia pari al livello di potenza a cui si vuole utilizzare, ma mai ovviamente superiore a quello che effettivamente si conosce. Es: *Quindi se un personaggio Adepto vuole lanciare una tavola a livello Apprendista non dovrà fare altro che spendere un solo punto mana, non potrà però utilizzare una tavola a livello di Pietas 3, poichè non sufficientemente potente.*

Un personaggio può comprare il livello di abilità Adepto una volta che conosce 4 tavole e Maestro una volta che ne ha apprese 8.

Tavola I: Anatema

Formula: *“Per il potere Divino della Prima Tavola – Anatema: (Formulare maledizione) se infrangerai la maledizione scenda su di te la punizione del Creatore: Enchanted (locazioni a scelta pari alla propria Pietas).”*

L'anatema colpisce un singolo personaggio. La maledizione dev'essere formulata in maniera tale che il mago “impedisca” al bersaglio di compiere una determinata azione. Quando il maledetto compirà quell'azione verrà colto da dolori lancinanti e subirà un danno Enchanted in un numero di locazioni a scelta del mago pari al livello della maledizione. Il livello della maledizione è pari alla Pietas del mago. L'effetto della maledizione svanisce subito dopo aver inflitto il danno. Nota sulle maledizioni: imparate a farle. La maledizione dev'essere articolata e giustificata, non è solamente un mezzo per dire “non puoi attaccare” o “non puoi lanciare magie”. Siate creativi e divertenti; punite i vostri nemici per la loro empietà o per aver ostacolato i piani della vostra divinità. “Sia scagliata la punizione del Creatore su di te, se oserai fare del male ancora una volta a un innocente”, oppure “Sia maledetto il giorno in cui sguainerai nuovamente la tua spada!”

Tavola II: Benedizione

Formula: *“Per il potere Divino della Seconda Tavola – Benedizione: No Effect (livello incantesimo pari a Pietas).”*

Il personaggio bersaglio può invocare una chiamata No Effect su un incantesimo il cui livello sia pari o inferiore al livello di Pietas del mago. La Benedizione resta dormiente per 1 ora, poi cessa di funzionare allo scadere dell'ora o quando la chiamata viene utilizzata.

Tavola III: Comunicare

Formula: *“Per il potere Divino della Terza Tavola - Comunicare: anima dormiente rispondi alle mie domande.”*

Il mago può rivolgere una domanda allo spirito di un defunto per ogni punto di Pietas che ha. Lo spirito non può mentire, ma può decidere come rispondere. Ad esempio: parlare per enigmi attenendosi alla verità, può essere un modo valido per rendere la vita difficile al mago; la parola finale però spetta al master. Ogni spirito può essere interpellato una sola volta per giocata, è inoltre necessario che il mago si trovi in possesso del corpo, di un oggetto o della sepoltura del morto.

Tavola IV: Consacrare

Formula: *“Per il potere Divino della Quarta Tavola – Consacrare: interdico quest'area agli esterni.”*

Il mago deve lasciare dei cartellini in bella vista sul luogo che indichi l'inizio e la fine di un'area consacrata (magari anche tracciare un cerchio nel terreno, non più ampio di un diametro di 10 metri). All'interno dell'area consacrata non potranno entrare Demoni, Mostri e Spiriti il cui livello di potere sia inferiore o uguale alla Pietas del mago.

Tavola V: Curare

Formula: *“Per il potere Divino della Quinta Tavola – Curare: Heal (Locazioni a scelta pari a Pietas).”*

Il mago che invoca questa chiamata può invocare la chiamata Heal su un numero di locazioni a scelta del mago pari al suo punteggio di Pietas. La chiamata può anche curare delle malattie di origine la cui chiamata Sickness sia pari o inferiore alla propria Pietas.

Tavola VI: Dissolvere

Formula: *“Per il potere Divino della Sesta Tavola – Dissolvere: Dispel (Pietas) ”*

Garantisce una chiamata Dispel pari alla Pietas impiegata dal mago su un qualsiasi incantesimo appena lanciato o dormiente.

Tavola VII: Scacciare

Formula: *“Per il potere Divino della Settima Tavola – Scacciare: scaccio non morti (valore di Pietas).”*

Questa Tavola consente di allontanare i non morti in linea di vista attorno al mago. Questi non possono avvicinarsi entro più di circa 10 metri dal mago per una durata di 10 minuti. Il livello del potere, determinato dalla sua Pietas, determina il livello massimo dei non morti che possono essere scacciati.

Tavola VIII: Purificare

Formula: *“Per il potere Divino dell'Ottava Tavola – Purificare: dissolvi veleni (Pietas).”*

Un cibo, una bevanda o una persona vengono mondati di tutti i veleni. Annulla gli effetti di un veleno di classe pari o inferiore al livello di Pietas del mago.

Tavola IX: Armatura

Formula: *“Per il potere Divino della Nona Tavola – Armatura: (Pietas)PA in tutte le locazioni.”*

Questa tavola avvolge le persone in uno strato di energia magica che protegge come se fosse una normale corazza. Fornisce un numero di PA in tutte le locazioni per la durata dell'incontro in corso pari a 1 per ogni livello di Pietas del mago. Questa armatura può essere sommata alla corazza normalmente indossata da un personaggio

Tavola X: Veleno

Formula: *“Per il potere Divino della Decima Tavola – Veleno: Poison (Pietas), All Location Enchanted ogni ora fino*

a che non vieni curato.”

Il mago è in grado di tramutare parte del sangue della propria vittima in un potente veleno. Il bersaglio della magia subisce la chiamata Poison di livello pari alla Pietas del mago. Il veleno infligge 1 danno di tipo All Location Enchanted ogni ora a partire dal momento in cui viene lanciato, fino a quando non viene curato.

Tavola XI: Dolore

Formula: *“Per il potere Divino dell'Undicesima Tavola – Dolore: Pain o Enchanted Pain (Locazione) oppure Enchanted Zero (locazione).”*

Il mago è capace di infliggere dolore a una persona come se la stesse perforando con un'infinità di spilli. Anche se apparentemente non accade nulla, il corpo della vittima risente degli effetti della magia come se fosse reale. La potenza aumenta con l'aumentare del livello di maestria:

- al livello Apprendista provoca la chiamata Pain a un bersaglio;
- al livello Adepto provoca Enchanted Pain a un bersaglio;
- al livello Maestro provoca Enchanted Zero.

Il mago può scegliere in qualsiasi momento che tipo di effetto usare tra quelli che conosce.

Tavola XII: Vittoria

Formula: *“Per il potere Divino della Dodicesima Tavola – Vittoria: Fear o Terror oppure Mass Fear.”*

La Tavola della Vittoria permette di indebolire lo spirito combattivo del nemico e addirittura indurlo a fuggire la vista del mago. La potenza aumenta con l'aumentare del livello di maestria:

- al livello Apprendista provoca una chiamata Fear su un bersaglio;
- al livello Adepto provoca una chiamata Terror su un bersaglio;
- al livello Maestro provoca una chiamata Mass Fear sui bersagli di fronte al mago.

Il mago può scegliere in qualsiasi momento che tipo di effetto usare tra quelli che conosce.

Laerdom

Laerdom è lo studio delle parole che si crede siano i “veri nomi” di concetti metafisici importanti per il popolo di Norrheimr. Secondo gli Skjaeren (intaglia rune), queste ventiquattro parole furono scelte dagli dei. Ognuna rappresenta una caratteristica emotiva che è incarnata nel dio che per primo l'ha incisa. Oggi gli Skjaeren sono in grado di attingere alle forze primordiali del mondo attraverso l'uso delle Laerdr o Rune.

Laerdom non funziona come le altre forme di magia e quindi necessita di regole specifiche.

Rune da Incantesimo

A qualunque livello lo Skjaeren può invocare il potere della runa che vuole usare come farebbe un qualsiasi mago. La scuola di magia del Laerdom quindi utilizza i livelli di potere esattamente come le altre scuole secondo questo ordine: Apprendista, Adepto e Maestro.

Apprendista

Herje

Formula: *“Per il potere Divino della della Rovina – Herje: Crash su un oggetto bersaglio.”*

Accelerando lo scorrere del tempo su un oggetto bersaglio lo Skjaeren invoca la chiamata Crash.

Reise

Formula: *“Per il potere Divino della Vista – Reise: queste sono le mie domande.”*

Chi ha invocato la Runa può chiedere a un master di chiedere cosa sta succedendo approssimativamente in una locazione specifica di gioco.

Fjell

Formula: *“Per il potere Divino della Montagna – Fjell: 1 PF temporaneo.”*

Aumenta di 1 i PF di chi invoca la runa. Questi PF sono temporanei e i primi ad essere eliminati dopo aver subito una ferita.

Adepto

Lindeskap

Formula: *“Per il potere Divino della Passione – Lindeskap: Enchanted Double (Locazione).”*

La runa invoca una sfera di fuoco che provoca un danno Enchanted Double a un bersaglio.

Krieg

Formula: *“Per il potere Divino della Guerra – Krieg: Enchanted Strikeback (Locazione).”*

Un impatto fortissimo infligge danno Enchanted Strikeback a un bersaglio.

Sinne

Formula: *“Per il potere Divino della Furia – Sinne: cadi in preda a Berserk per 1 minuto.”*

Per l'intera durata dell'incontro un bersaglio è sotto l'effetto della chiamata Berserker.

Maestro

Nod

Formula: *“Per il potere Divino del Gelo – Nod: All Location Burn.”*

Invoca una devastante tempesta di ghiaccio che provoca un danno All Location Burn a un bersaglio.

Uvitenhet

Formula: *“Per il potere Divino della Guarigione – Uvitenhet: Heal Sickness 3.”*

Permette di neutralizzare una chiamata Sickness 3 o inferiore inflitta ad un personaggio su cui viene invocata la runa.

Varsel

Formula: *“Per il potere Divino della Preveggenza – Varsel: Dispel 3.”*

Garantisce una chiamata Dispel 3 su un qualsiasi incantesimo appena lanciato o dormiente.

Rune da Incisione

Arrivati al livello Adepto gli Skjaeren possono incidere le proprie rune su degli oggetti. Possono farlo sia con le rune da Incantesimo, sia con le Rune da Incisione vere e proprie. Questo secondo tipo di runa può essere usato solamente durante le incisioni e non viene lanciato come incantesimo. Di seguito esponiamo le regole per incidere le rune su cose e persone.

Adepto

Questa capacità viene acquisita quando il personaggio raggiunge il livello Adepto; La runa può essere incisa su un'arma o un'armatura o qualunque oggetto rigido spendendo 2 PM. Queste rune hanno una durata limitata, ma possono essere rese permanenti. L'Incisione di una runa richiede 5 minuti. La runa permane sull'oggetto una giornata intera e lo Skjaeren può spendere un Cartellino Fato per rendere permanente la Runa sull'oggetto oppure effettuare un sacrificio che valga almeno 300 Guilder. I poteri di una runa possono essere invocati a cadenza giornaliera e, se questa non è stata resa permanente, la runa svanisce dall'oggetto appena l'effetto termina, altrimenti permane e può essere rinnovata mediante un sacrificio o semplicemente rinnovata il giorno successivo. Quando una runa viene resa permanente l'oggetto prende il nome della runa e non può più accettarne altri. Chiunque impugni l'oggetto può usarne i poteri pronunciandone il nome ad alta voce.

Maestro

Questa capacità viene acquisita quando il personaggio raggiunge il livello Maestro. Lo Skjaeren ha toccato il cuore delle rune e diventa egli stesso parte delle parole che invoca. Le Rune sono incise sulla sua pelle e diventano parte di se stesso per sempre. Quando lo Skjaeren incide una runa su se stesso, e deve farlo usando un pugnale rituale appositamente preparato, egli usa il suo sangue come inchiostro. L'Incisione di una runa viene fatta fuori gioco. Una runa incisa sul proprio corpo diventa permanente, da questo momento in poi significa che i suoi effetti possono essere invocati una volta al giorno senza spesa di alcun PM e non è più necessario inciderla nuovamente. Uno Skjaeren può avere incise su di se un numero di Rune pari al numero di Cartellini Fato che possiede. Nel caso dovesse guadagnarne o perderne il numero di Rune incise sul suo corpo varierà di conseguenza. Una volta che una runa è andata persa può essere recuperata acquisendo Cartellini Fato.

Durata delle Rune

Quando il potere di una runa viene invocato i suoi effetti durano un intero incontro, se non è specificato diversamente.

Armi e Rune

Un'arma incantata con una runa si presuppone sia un'arma magica e perciò provocherà danno Enchanted fino a quando la runa permane sull'arma. Tutti gli effetti derivati dalla runa possono essere invocati in due modi.

- 1) Normalmente, invocando il potere della runa e utilizzandolo al solito con linea di vista sul bersaglio. Questo scarica la runa come normale e segue tutte le regole degli incantesimi viste finora.
- 2) Invocando il potere della runa sull'arma. Questo modo funziona solamente se la runa provoca qualche forma di danno. In questo caso l'arma infligge il danno in combattimento della runa per tutta la durata dell'incontro.

Lista delle Rune da Incisione

Bevelgese – Empatia: permette di comprendere se una persona sta mentendo o meno. Lo Skjaeren può attivare la runa, se il bersaglio della runa sta mentendo deve indicarlo mostrando il pollice verso.

Ensomhet – Solitudine: aumenta la durata del coma per il personaggio che la invoca di altri 5 minuti. Questa runa si attiva nel momento in cui il personaggio termina in coma.

Grenselos – Slegare: il personaggio che attiva questa runa può sciogliere qualsiasi legaccio, manetta o catena che lo tiene immobilizzato.

Kjot – Pelle: permette di resistere a una singola chiamata Befriend quando viene attivato.

Kyndighet – Debolezza: la runa succhia le energie della vittima e provoca la chiamata Weakness a un bersaglio.

Host – Silenzio: se inciso sopra una persona provoca la chiamata Silence fino a quando la runa resta incisa.

Stans – Calma: impedisce a una persona di attaccare chi invoca la runa per la durata di un intero incontro o fino a quando il detentore della runa non lo attacca.

Sterk – Completezza: questa runa può essere attivata prima di un incontro se, durante quello stesso incontro, il bersaglio termina con una locazione a 0 PF immediatamente guadagna tanti PF a quella locazione quanti ne aveva all'inizio senza eventuali bonus. Questo effetto si applica una sola volta a incontro.

Storsaed – Grandezza: chi invoca questa runa può effettuare una chiamata Mass Rally. Se invece viene incisa su se stessi rende immuni a Fear, in questo caso la runa resta sempre attiva.

Styrke – Forza: per l'intera durata dell'effetto della runa il personaggio provoca danno Double oltre al normale danno che infiggerebbe.

Villskal – Furia: la runa invoca una scarica elettrica che provoca Enchanted Stun.

Porté

L'oscura magia del sangue, capace di strappare il tessuto della realtà e consentire ai suoi praticanti di varcare il Sudario per accedere al [Velo](#). Per questa sua natura misteriosa e negativa Porté non è vista di buon occhio da quasi tutta la popolazione del mondo, ma a Varlais la nobiltà è molto potente e permette la pratica di questa forma di magia senza troppi ostacoli.

Apprendista

Manto d'Ombra

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue mi celo alla vista con l'essenza del Velo: Invisibilità.”*

Il personaggio che invoca questo incantesimo diventa effettivamente invisibile e alzando la mano indica che è uscito dal gioco. Non può muoversi dalla sua posizione attuale, ma per il resto è in grado di vedere e sentire tutto quello che accade nella posizione in cui si trova. Se attacca o abbassa la mano il personaggio torna istantaneamente visibile. L'incantesimo non può durare più di un'ora.

Lama d'Ombra

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue incanto quest'arma con il manto dell'oscurità: Lama d'Ombra: quest'arma causa Bleed.”*

Il mago cala un manto di oscurità su un'arma che tiene in mano per l'intera durata del combattimento l'arma provoca la chiamata Bleed oltre al proprio danno normale.

Celare Oggetti

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue evoco la sacca dimensionale: celare oggetti (avvolgi l'oggetto celato con un nastro nero).”*

Aperto un varco nella realtà il mago crea una sacca dimensionale nel quale può custodire oggetti per lui utili. A inizio giocata il mago Porté sceglie due oggetti non più grandi di un pugnale (massimo 30x30x30cm di dimensioni). Questi oggetti sono considerati “non esistenti” fino a quando il mago non sceglie di farli apparire dal nulla nelle sue mani. Allo stesso modo il mago può farli sparire. Entrambe le azioni sono un semplice gesto di volontà (anche se non possono essere eseguite per resistere a effetti come disarmare ecc.). Per questo motivo gli oggetti in questione non possono mai essere sottratti con una perquisizione. Il mago può aggiungere un oggetto alla lista sacrificando 1 PF da una locazione a sua scelta. Il potere resta attivo per tutto il giorno. Un oggetto celato in questo modo non può comunque essere portato in bella vista, ma deve essere nascosto sotto i vestiti o altrove, anche un'arma non può essere portata in un fodero. Per rendere chiaro che l'oggetto in questione è celato il mago deve avvolgerlo con una fascia nera.

Negatività

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue invoco su di te il potere dell'incubo: Pain.”*

Il mago catalizza l'energia del piano dell'incubo nella mente della sua vittima. La cosa di per se non provoca danni gravi, ma causa un forte dolore al corpo della vittima. L'incantesimo provoca la chiamata Pain per un minuto su un personaggio bersaglio.

Adepto

Prosciugare la Vita

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue faccio mia la tua linfa vitale: Drain Life (Locazione).”*

Il mago usa la magia Porté per succhiare letteralmente la forza vitale di una persona e poi usarla al fine di curare se stesso. Il mago infligge una chiamata Drain Life su un personaggio bersaglio.

Transizione Eterea

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue varco le dimensioni avvolto dal manto oscuro: Transizione Eterea (alzi la mano e esci dal gioco).”*

Questa è la forma più basilare di Transizione eterea. In pratica si tratta di una forma di movimento più rapido che ignora le caratteristiche del terreno come muri, fiumi, laghi ecc. Il mago apre uno squarcio nella realtà e scompare da una locazione entrando nel [Velo](#). Il giocatore alza la mano ed esce temporaneamente dal gioco. Può spostarsi in una locazione senza impedimento alcuno, ma non è effettivamente presente fino a quando non decide di apparire. A quel punto abbassa la mano e torna a giocare. Tutti gli oggetti presenti addosso al mago restano presenti sul suo corpo. Non è possibile attaccare mentre si è in transizione eterea, prima è necessario tornare in gioco.

Visione del Supplizio

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue invoco su di te la visione della tua dipartita: Terror per 10 secondi.”*

Il mago Porté rende visibile per un istante la dimensione d'incubo a un personaggio bersaglio. La visione è talmente terribile da provocare la chiamata Terror per 10 secondi sul bersaglio.

Sacrificio di Sangue

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue estirpo l'essenza vitale dal tuo corpo immondo: Enchanted Bleed (locazione).”*

Questo incantesimo particolarmente orrendo a vedersi non infligge danni apparenti, ma fa esplodere tutti i vasi sanguigni presenti nella locazione colpita, il sangue della vittima esce così copiosamente da essere visibile dai pori della pelle e l'emorragia è così vasta che la porta a morire in breve tempo. In termini di gioco la magia infligge danni Enchanted Bleed su una locazione bersaglio.

Maestro

Bollire il Sangue

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue assapora il terrore mentre la tua anima va in cenere: All Location Zero.”*

Il mago trasporta una piccola parte della dimensione d'incubo nel corpo della vittima. Il contatto con le forze oscure della dimensione parallela fa ribollire il sangue del bersaglio provocandole dolori terribili che, quasi sicuramente conducono alla morte. In termini di gioco il mago infligge All Location Zero a una vittima.

Transizione di Massa

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue apro la dimensione d'incubo per varcarne gli oscuri segreti: Transizione di Massa.”*

Funziona esattamente come Transizione Eterea, ma in aggiunta il mago può portare fino a un massimo

di 3 persone con lui. Può aumentare questo numero spendendo PF, al ritmo di una persona aggiuntiva per ogni PF speso.

Simulacro

Formula: *“Per il potere Arcano del Sangue lascio questa valle terrena innalzando un monumento alle mie spoglie mortali: Simulacro.”*

Il mago crea una perfetta copia di se stesso. In termini di gioco quando il personaggio subisce tante ferite da considerarsi Morente, Svenuto o se l'incantesimo viene dissolto egli può chiamarsi fuori gioco, muoversi di circa 10 passi e riapparire nelle stesse condizioni in cui era prima di lanciare l'incantesimo. L'incantesimo resta dormiente finché non viene attivato.

Pyeryem

Matuska l'entità che protegge Valarus dona ai suoi figli il potere di camminare con le bestie, comprendere i loro linguaggi e chiedere l'aiuto della natura stessa. Pyeryem è una forma di magia poco nota al di fuori dei confini di Valarus e per questo vista con una certa diffidenza. I suoi praticanti sono stati accusati, spesso ingiustamente, di ogni nefandezza: dalla licanthropia agli atti carnali con le bestie. E' certo però che Pyeryem non solo rende il mago molto potente, ma cambia drasticamente il suo modo di percepire il mondo.

Apprendista

Spine della Terra

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra che essa prenda forma e punisca i miei nemici: Enchanted alle Gambe.”*

Il mago implora Santa Madre Maruska affinché punisca i suoi nemici tramite la terra. Delle robuste spine fuoriescono dal terreno, colpiscono la vittima e si conficcano nelle sue gambe infliggendogli danni gravi. La vittima subisce immediatamente un danno Enchanted a entrambe le gambe.

Sangue di Matushka

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra che il sangue di Matushka lenisca il tuo dolore: Heal (Locazione).”*

Il mago invoca i poteri lenitivi della Santa Madre Matuska sulle ferite di una persona. La benedizione di Matushka accelera il processo rigenerativo e nell'arco di pochi secondi le ferite meno gravi si ripristinano. Il personaggio bersaglio subisce la chiamata Heal in una locazione a sua scelta.

Pelle della Bestia

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra ti dono la forza delle bestie e la loro resistenza: 1 PA su tutte le locazioni.”*

Il mago indurisce la pelle di un bersaglio facendola diventare resistente come un'armatura. il bersaglio acquista 1 PA addizionale in tutte le locazioni fino a quando non vengono distrutti. Questi punti non sono cumulabili con un'armatura e non possono essere ripristinati. L'armatura donata da Pelle della Bestia è immune alle chiamate Crash e Through.

Coraggio

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra invoco il coraggio delle fiere e la durezza dell'inverno: No Effect al primo Fear.”*

Il personaggio instilla nel cuore di un personaggio bersaglio, compreso se stesso, il coraggio delle genti della sua terra. La magia resta dormiente fino a che non viene usata e permette di chiamare No Effect sulla prima chiamata di Fear che il bersaglio di Coraggio subisce.

Adepto

Cuore del Lupo

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra ti benedica l'ululato del lupo: annulla Transizioni Eteree e scova Furtività.”*

Il lupo è una creatura misteriosa, molti a Valarus la temono, sia per il pericolo che rappresenta per i greggi e le persone, ma soprattutto per l'intimo legame che condivide con Matushka. I lupi sono i suoi

occhi e le sue orecchie e se in quel di Valarus un lupo vi sta osservando potete stare certi che lo spirito protettore della terra sa cosa avete fatto.

Il mago invoca lo spirito del lupo per acquisire i suoi sensi sviluppati.

In termini di gioco il mago diventa in grado di vedere perfettamente persone, cose e luoghi resi invisibili dalla magia o semplicemente occultati. Se c'è qualcuno che si è nascosto, in qualsiasi modo, e sia attorno al mago in un raggio di circa 50 metri deve rendersi in qualche modo visibile al mago.

Artiglio dell'Orsa

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra ti colpisco con la forza sovrumana della madre Orsa: l'arma provoca Enchanted Strikeback per l'incontro.”*

Il tocco del mago imbeve un'arma con la forza di un orso, simbolo di forza e coraggio. L'arma bersaglio infligge danno Enchanted Strikeback per la durata di un incontro.

Banchetto dei Corvi

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra scendano su di te i corvi di Matushka e strazino le tue carni: Enchanted Double (locazione).”*

Si dice che il corvo sia l'incarnazione stessa della volontà di Matushka, lo spirito che protegge Valarus. In più di una leggenda si parla di eserciti nemici braccati da stormi di corvi neri come la notte che si lanciavano sui soldati incuranti del nemico.

Il mago è in grado di fare ricorso a questa forza della natura tramite la sua comunione con la Santa Madre Valarus. La sua invocazione crea un gruppo di corvi eterei che si lanciano sui nemici, scarnificandone il volto con i loro becchi affilati prima di sparire. La vittima subisce danno Enchanted Triple.

Rinnovamento

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra possa la benedizione della santa madre donare nuova vita a questi miseri resti: All Location Repair.”*

Tramite questo incantesimo il mago ripara un oggetto che sia stato precedentemente rotto, se è un'armatura ne ripristina 1 PA in tutte le locazioni. L'incantesimo riporta l'oggetto alla sua forma originaria e ne ripristina qualsiasi capacità speciale che aveva prima della rottura.

Maestro

Sepolcro delle Nevi

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra riposa in pace avvolto dal gelido bacio del Sepolcro delle Nevi: Paralysis 5 minuti, sei immune a qualsiasi danno.”*

Questo incantesimo viene solitamente usato per bloccare una persona. Un bersaglio toccato subisce la chiamata Paralysis, per l'intera durata dell'incantesimo il bersaglio è immune a qualsiasi chiamata che subisce, danno, effetto e così via scorrendo. Durante la durata dell'incantesimo la persona paralizzata sarà considerata fuori dal tempo, quindi i veleni, le maledizioni, i danni e così via, verranno considerati congelati e inefficaci fino a quando il Sepolcro delle Nevi cessa il suo effetto. In questo caso l'incantesimo dura 5 minuti.

Abbraccio di Matushka

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra invoco la benedizione di Matushka sui suoi figli: All Location Heal*

Full.”

Il mago Pyeryem chiede alla dea madre di correre in soccorso dei suoi figli. Un alleato toccato dal mago o il mago stesso è rinfrancato come dopo una lunga notte di sonno e subisce la chiamata All Location Heal Full.

Cuore dell'Inverno

Formula: *“Per il potere Primevo della Terra scenda su di te l'inverno con tutta la sua forza, assapora la sua punizione: All Location Through.”*

Il gelo dell'aria crea una serie di minuscole schegge di ghiaccio che, cadendo dal cielo, si vanno a schiantare a terra a grande velocità. Il mago infligge un danno All Location Through ad un bersaglio.

Sorte

Le streghe del fato di Aldera sono maestre di inganno e ipnosi. Possono vedere i fili che legano i destini delle persone e manipolarli, riuscendo così a costringere gli altri a compiere azioni che mai avrebbero fatto se fossero stati in possesso del loro senno. Questo ha contribuito ad avvolgere di un'aria sinistra le streghe del fato. Il nome poi non è casuale, infatti sebbene esistano stregoni del fato, il potere di Sorte sembra baciare le donne con maggiore frequenza.

Apprendista

Vedere i Fili

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino vedo i fili che ti legano al fato e li manipolo: Befriend 5 minuti.”*

La Strega del Fato può vedere i fili dell'esistenza di una persona e leggerli. In termini di gioco la vittima della magia è costretta a confessare la propria virtù alla strega o una sua abilità. Questo effetto è considerato un Befriend che dura per 5 minuti.

Passato Rivelato

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino leggo nella trama del fato ciò che queste spoglie celano: Passato Rivelato.”*

la Strega può toccare un oggetto e comprendere informazioni sul precedente possessore. L'oggetto può essere un oggetto inanimato, una parte del corpo o un fluido corporeo precedentemente 'posseduto' dalla creatura.

Per ogni minuto in cui si concentra sull'oggetto può comprendere un fatto scelto da questa lista nell'ordine in cui vengono presentati:

- 1) Sesso e terra di origine dell'ultimo possessore;
- 2) Età, stato di salute, locazione attuale dell'ultimo possessore;
- 3) Direzione (se in movimento) e nome dell'ultimo possessore;
- 4) Come il possessore ha perso l'oggetto;
- 5) Storia completa dell'oggetto.

Blocca persona

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino lascia che sia io a guidare la tua mano: Paralysis 30 secondi.”*

La strega manipola i movimenti della vittima in modo tale che egli perda la coordinazione. L'incantesimo impedisce sostanzialmente i normali movimenti del personaggio e quindi si considera sotto gli effetti di una chiamata Paralysis della durata di 30 secondi. Se la vittima subisce danni in questo lasso di tempo, l'incantesimo cessa di funzionare.

Maledizione di Proserpina

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino lancio su di te la maledizione di Proserpina: Enchanted Stun (locazione) per 10 secondi.”*

Così come Proserpina fu ingannata dagli dei degli inferi a mangiare i frutti del melograno, sopendo la sua mente, così la Strega del Fato annebbia i sensi della sua vittima. L'incantesimo provoca un danno Enchanted Stun, la durata dello Stun è di 10 secondi.

Adepto

Tirare i Fili

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino vedo i fili del tuo fato, lascia che sia io a muoverli: tutti gli attacchi e incantesimi ti provocano Double.”*

Se la strega ha già visto il destino di una persona e quindi può modificarlo in negativo e lanciare una maledizione su di lui. In termini di gioco la strega dichiara che la vittima del suo incantesimo subirà danno Double da tutti gli attacchi e gli incantesimi che vengono diretti su di lui per l'intera durata dell'incontro.

Accettare il Destino

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino abbandonate la paura e accettate con serenità ciò che il Creatore vi riserva: Mass Rally.”*

L'incantesimo fa sì che le persone dimentichino la paura della morte. Il bersaglio dell'incantesimo (che può essere anche la strega stessa) effettua una chiamata Mass Rally.

Cerchio di Verità

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino non celarmi ciò che il tuo cuore serba, dimmi la verità o paga il prezzo della menzogna: Enchanted se menti alle mie domande.”*

Il mago traccia un cerchio attorno alla vittima che non necessita di essere consenziente. Fino a quando la vittima si trova all'interno del cerchio essa non potrà mentire al mago che potrà porgli un massimo di tre domande alle quali dovrà rispondere nel modo più sincero possibile. Se mente il personaggio in questione subirà 1 danno Enchanted. Poste le tre domande l'incantesimo cessa.

Premonizione

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino lancio il mio sguardo nei possibili futuri: No Effect sul prossimo Attacco.”*

La strega è in grado di vedere i possibili futuri e agire di conseguenza. Sul prossimo attacco che subisce, ma non su un incantesimo, la maga può invocare la chiamata No Effect. L'incantesimo resta dormiente fino a quando non viene attivato.

Maestro

Tagliare i Fili

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino vedo i fili del tuo fato e li recido: perdi (abilità) fino alla fine del giorno.”*

La strega del fato può tagliare i fili del destino di una persona, distruggendo i legami che possedeva con il suo passato e con il suo futuro. In termini di gioco la vittima perde l'uso di un'abilità per il corso della giornata di gioco. La strega deve conoscere anticipatamente l'abilità che vuole andare a tagliare altrimenti la magia non può avere effetto.

Destino Incombente

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino la morte ha molte facce, ma la vostra porta il mio volto: Mass Fear oppure Terror.”*

L'incantesimo fa sì che le persone comincino a sentire l'opprimente paura della morte. La Strega effettua una chiamata Mass Fear o a scelta la chiamata Terror su un singolo bersaglio.

Privazione della Volontà

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino stringo tra le mani il libero arbitrio che il Creatore ti ha donato e lo faccio mio. Beguile per 5 minuti.”*

Si racconta di come alcune streghe del fato abbiano tramutato delle rivolte contro il proprio potere in vere e proprie manifestazioni a favore.

Le streghe manipolano rapidamente i fili dell'odio per ottenere l'amicizia delle proprie vittime. Quando l'effetto termina però, le streghe si trovano spesso con una massa di persone perfettamente coscienti di essere state vittima di un sortilegio; inoltre anche se l'amicizia è forzata verso la strega, non è affatto detto che questo si applichi anche ai suoi seguaci. In più di un'occasione la strega è stata risparmiata dalla folla inferocita solo per rimanere isolata mentre i propri compagni venivano fatti a pezzi. E' innegabile però che questa magia può essere terribilmente utile in determinate occasioni.

In termini di gioco la Strega lancia una chiamata Beguile su un singolo bersaglio. Questo potere dura 5 minuti.

Sciogliere la trama

Formula: *“Per il potere Inevitabile del Destino sciolgo la trama dei sortilegi che affliggono il tuo povero spirito: Dispel Maestro su tutte le magie.”*

Questo incantesimo annulla tutti gli effetti di tutte le magie lanciate su un personaggio che siano essi positivi e negativi, indipendentemente dal livello dell'incantesimo come per una chiamata Dispel Maestro. Anche eventuali oggetti magici perderanno temporaneamente i loro poteri per 1 minuto. La magia non può essere usata per dissolvere incantesimi lanciati sul momento e di durata istantanea.

Abilità di Creazione

“L'orco è come il maiale, non si butta via niente...”

Tramite l'alchimia o la creazione di veleni un personaggio può creare preparati magici o veleni di vario genere utilizzando materiali e piante tipici del continente di Tarah. Solitamente la preparazione di un preparato alchemico o venefico va fatto tra una “giornata” e un'altra di gioco, i materiali possono essere acquistati o ricavati sul campo.

Per quanto riguarda l'ottenere materiali in gioco, questo avviene mediante l'uso dell'abilità Estrattore, mentre per acquistare i materiali che il vostro personaggio desidera non ci sono problemi, tutto si può comprare fino a quando si hanno i soldi per pagarlo.

Come fare una pozione

Se siete degli Alchimisti potete ottenere delle pozioni a seconda del livello che possedete. Come regola di massima non esistono limiti alle pozioni e ai filtri che un personaggio può distillare a patto ovviamente che abbia ingredienti a sufficienza. Una volta creato un filtro, gli ingredienti usati devono essere consegnati al master, che a sua volta consegnerà il cartellino equivalente al filtro.

Come usare una pozione

Una pozione o un filtro vanno necessariamente ingeriti, si può facilmente simulare utilizzando delle provette o fiale contenenti bevande colorate. E' facile utilizzando bibite, nello specifico gli integratori energetici sono quelli che si prestano meglio; resta fermo il divieto di assumere alcoolici durante lo svolgimento del gioco.

A meno che una pozione non abbia durata istantanea si considera che i suoi effetti permangano nel tempo. Nello specifico 30 minuti per le pozioni di Primo livello, 1 ora per quelle di Secondo livello.

Non è possibile che un singolo personaggio accumuli, gli effetti di più pozioni contemporaneamente. Nel caso assuma due pozioni o filtri, si considera che il primo ad essere ingerito in ordine temporale perda i suoi effetti.

Una volta ingerita una pozione, il giocatore deve dichiararne ad alta voce gli effetti.

Come usare un Veleno

Nella maggior parte dei casi una persona non assumerà mai una dose di veleno volontariamente, in ogni modo è possibile somministrare veleni alle proprie vittime in tre modi.

Il primo è quello a iniezione e deve essere fatto necessariamente attraverso un'arma che provochi danno Sharp o Shot. Il colpo usa il veleno nell'istante in cui viene messo a segno almeno un danno, non importa se la vittima sia protetta da PA, il veleno comunque ha effetto.

Il secondo metodo è quello dell'ingestione, e a meno che il personaggio non sia in grado di riconoscere veleni è probabilmente il metodo più facile. E' necessario usare il veleno su un cibo o una bevanda che la vittima userà. E' solo un'azione simulata, ai giocatori è assolutamente vietato alterare i cibi appartenenti agli altri. Nel caso un personaggio metta del veleno in un cibo o in una bevanda senza farsi scoprire, dovrà successivamente dichiarare la propria azione a un master e consegnargli il cartellino veleno.

Il terzo metodo è quello del contatto, alcuni veleni infatti funzionano quando entrano in contatto con la cute delle vittime. Il personaggio che usa il veleno deve dichiarare che un oggetto è stato avvelenato ai master e consegnare loro il cartellino veleno. Saranno poi i narratori a comunicare gli effetti a coloro che usano gli oggetti avvelenati. In questo caso l'effetto del veleno si applica solo alla prima persona che

vi entra a contatto.

Una volta che il veleno entra in circolo, il giocatore ne subisce immediatamente gli effetti. La durata è variabile, alcuni veleni sono istantanei e non provocano i loro effetti nel tempo. Altri invece hanno durate più lunghe, i loro effetti si calcolano fino alla fine della giornata di gioco o fino a quando non vengono neutralizzati.

Alchimia 1

L'alchimia semplice permette a chi ne fa uso di creare pozioni di classe semplice. Per ottenerne una è necessario acquistare gli ingredienti e spendere 1 Guilder per la lavorazione e la raffinazione degli stessi. Niente di più niente di meno.

Alchimia 2

L'alchimia avanzata invece vi permette di distillare preparati più complessi e potenti. Allo stesso modo dei preparati semplici, questi necessitano di ingredienti e della spesa di 1 Guilder per la lavorazione. Anche qui il procedimento è molto semplice.

Come fare un veleno

A seconda del grado che possedete nell'abilità Veleni potete creare veleni della classe corrispondente. Anche qui la procedura è molto semplice dato che vi servirà semplicemente possedere gli ingredienti richiesti e spendere 1 Guilder.

Pozioni di Primo Livello

Legenda

Effetto: è l'effetto speciale del filtro.

Poison: indica il livello di veleno nel caso il filtro sia considerato tale. Questo valore serve per le immunità.

Ingredienti: gli ingredienti necessari per una dose. Per ogni dose è necessario un cartellino oggetto di ingrediente.

Costo: il costo in monete per acquistare una dose.

Anatema del Mago

Effetto: Cancella istantaneamente e definitivamente una pagina di testo scritto. Il giocatore può prenderla e consegnarla ai Master affinché venga distrutta.

Ingredienti: Polvere di Pietra Runica

Costo: 15 Guilder

Antidoto Universale

Effetto: Se il bersaglio assume un Veleno qualsiasi subito dopo aver assunto questa Pozione, invece di subirne gli effetti diventa immune a quello specifico Veleno per tutta la durata della Pozione; eventuali dosi precedenti di quel Veleno vengono immediatamente guarite. Ogni dose di Antidoto universale è efficace solo sul primo Veleno assunto; immunità multiple richiedono dosi multiple dell'Antidoto. Questa è un'eccezione alla regola che impedisce di accumulare gli effetti di diverse pozioni.

Ingredienti: Due radici di Mandragora, Petali di Loto Verde

Costo: 20 Guilder

Benedizione dell'Acciaio

Effetto: Conferisce 1 PA aggiuntivo su una locazione a scelta, purché sia coperta da un'armatura qualsiasi.

Ingredienti: Scaglie di Serpe del Deserto, Sabbia di Alhazari

Costo: 20 Guilder

Carezza Vitale

Effetto: Cura tutti i PL di 1 sola locazione.

Ingredienti: Radice di Mandragola, Loto Viola

Costo: 25 Guilder

Elisir del Leone

Effetto: Conferisce l'abilità Scavezzacollo per l'intera durata del filtro. Se il personaggio già possiede l'abilità sopracitata, diventa immune alla chiamata Terror, per la durata della pozione.

Ingredienti: Foglie di Atkala, Foglie di Mysteria

Costo: 30 Guilder

Essenza di Biscia

Effetto: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo livello.

Ingredienti: Veleno di Vipera, Radice di Mandragola

Costo: 20 Guilder

Fermezza Arcana

Effetto: Conferisce l'abilità Concentrazione.

Ingredienti: Loto Verde, Petali di Rosa Nera

Costo: 20 Guilder

Fuoco Crepitante

Effetto: un'arma impugnata da un personaggio che beve questa pozione infligge danno Burn per l'intera durata dell'effetto.

Ingredienti: Veleno di Vipera, Sangue di Goblin

Costo: 25 Guilder

Polvere di Loto Rosso

Effetto: chi la beve subisce la chiamata Sleep per 1 minuto, al termine dell'effetto recupera 2 PM.

Ingredienti: Loto Rosso, Sabbia di Alhazari

Costo: 40 Guilder

Polvere di Loto Verde

Effetto: Anche noto come il loto nero dei poveri, Stun per 1 minuto al termine dello stordimento recupererà 1 PM, se ne ingerirà una seconda dose in giornata subirà anche 1 danno al Corpo.

Ingredienti: Loto Verde

Costo: 10 Guilder

Pozione di Cura

Effetto: Cura 1 PF in una locazione.

Ingredienti: Radice di Mandragola

Costo: 5 Guilder

Prima Salvezza

Effetto: Conferisce l'abilità Robusto 1. Gli effetti non sono cumulativi con le abilità Robusto 1 e 2.

Ingredienti: Petali di Rosa Nera, Polvere di Ali di Fata

Costo: 45 Guilder

Pronta Riparazione

Effetto: Ripristina immediatamente tutti i PA su tutte le locazioni di un'armatura danneggiata.

Ingredienti: Loto Viola, Polvere di Pietra Runica

Costo: 25 Guilder

Vino Dorato di Ljusalfheim

Effetto: il personaggio che beve questo vino guarisce immediatamente dagli effetti di una qualsiasi malattia naturale che lo affligge.

Ingredienti: Mela Elfica Radice di Mandragola

Costo: 50 Guilder

Pozioni di Secondo Livello

Acido Esplosivo

Effetto: Lo scudo bersaglio di questa Pozione ogni volta che viene colpito da un'arma in corpo a corpo subisce Crash e dichiara Crash all'arma che lo ha colpito. Inoltre una piccola quantità di acido colpisce il braccio di chi regge lo scudo, infliggendogli 1 danno Burn.

Ingredienti: Capelli di Rusalka, Sangue di Goblin

Costo: 35 Guilder

Benedizione del Dracheneisen

Effetto: Conferisce 1 PA aggiuntivo su tutte le locazioni del personaggio, purché indossi un'armatura qualsiasi.

Ingredienti: Polvere di Pietra Runica, Polvere di Marmo Syrneth, Dracheneisen Liquido

Costo: 50 Guilder

Elisir di Cura Syrneth

Effetto: All Location Cure Full sul personaggio che la ingerisce. Ma provoca anche Weakness per 1 minuto.

Ingredienti: Sangue della Terra, Spine di Fathama

Costo: 65 Guilder

Elisir della Mangusta

Effetto: Il bersaglio è immune ai Veleni da ingestione di primo e secondo livello.

Ingredienti: Mela Elfica, Petali di Rosa Nera, Veleno di Vipera

Costo: 70 Guilder

Elisir di Forza Brutale

Effetto: Per l'intera durata della pozione il personaggio infligge danno Double in corpo a corpo..

Ingredienti: Loto Grigio, Unghie di Ogre

Costo: 60 Guilder

Elisir del Manto d'Ombra

Effetto: Per tutta la durata della pozione, il personaggio che l'ha bevuta dichiara No Effect agli effetti dell'abilità Vista dell'Aquila. Questo significa che il tempo di fuga per l'abilità Nascondersi non viene ridotto.

Ingredienti: Tessuto della Realtà, Serpe di Gorgone

Costo: 35 Guilder

Estratto di Vigorilla

Effetto: All Location Cure Full sul personaggio che la ingerisce.

Ingredienti: Radice di Vigorilla, Mela Elfica

Costo: 70 Guilder

Pelle Coriacea

Effetto: Conferisce l'abilità Robusto 1 e Robusto 2. Gli effetti non sono cumulativi con le abilità Robusto 1 e 2.

Ingredienti: Scaglia di Lorelei, Capelli di Rusalka

Costo: 80 Guilder

Protegersi dall'Acciaio

Effetto: il personaggio è immune alle chiamate di danno di tipo Normal (Sharp, Blunt e Shot) per tutta la durata dell'effetto. Le chiamate Enchanted, Burn provocano, in aggiunta ai danni inflitti normalmente, anche la chiamata Double.

Ingredienti: Scaglie di Demone, Pelo di Licantropo

Costo: 80 Guilder

Vino di Loto Nero

Effetto: chi lo beve subisce la chiamata Sleep per 1 minuto, al termine dell'effetto recupera 5 PM. Non è possibile bere due volte nello stesso giorno questa pozione, pena la morte immediata.

Ingredienti: Loto Nero, Icore di Prole Oscura

Costo: 100 Guilder

Vino Dorato di Peshni

Effetto: il personaggio che beve questo vino guarisce immediatamente dagli effetti di qualsiasi malattia che lo affligge, anche quelle magiche.

Ingredienti: Loto Grigio, Respiro di Djinn

Costo: 90 Guilder

Veleni di Primo Livello

Debolezza della Carne

Effetto: il bersaglio del veleno subisce la chiamata Weakness.

Poison: 2

Ingredienti: Sabbia di Alhazari, Veleno di Vipera

Costo: 35 Guilder

Estratto di Veleno di Fathama

Effetto: il personaggio che viene ferito da un'arma intrisa con questo veleno subisce All Location Through dopo 5 minuti dall'iniezione. Una volta inflitto questo danno il veleno cessa di avere effetto.

Poison: 2

Ingredienti: Foglie di Atkala, Spine di Fathama

Costo: 50 Guilder

Polvere di Mysteria

Effetto: il veleno va soffiato sopra la vittima, da una distanza massima di 2 metri. La vittima subisce la chiamata Silence.

Poison: 1

Ingredienti: Foglie di Mysteria, Polvere di ali di Fata

Costo: 35 Guilder

Sidro della Fiamma Interiore

Effetto: il bersaglio del veleno cade vittima della chiamata Berserk. L'effetto termina quando il personaggio viene messo fuori combattimento o quando viene curato.

Poison: 2

Ingredienti: Capelli di Rusalka, Sangue di Goblin

Costo: 30 Guilder

Succo di Loto Rosso

Effetto: Chi beve questo preparato è vittima della chiamata Sleep per 10 minuti durante la quale avrà ogni genere di visioni. Spesso usato come droga, ma se bevuto continuamente è in grado di far impazzire una persona.

Poison: 1

Ingredienti: Loto Rosso, Baco da Seta Alderano

Costo: 35 Guilder

Succo di Loto Viola

Effetto: chi viene colpito da un'arma intinta in questo veleno subisce la chiamata Paralysis.

Poison: 1

Ingredienti: Loto Viola, Mela Elfica.

Costo: 45 Guilder

Veleno dell'Imperizia

Effetto: Il bersaglio non può impugnare nessuna arma o scudo, come se subisse Disarm ogni volta che cerca di impugnarne uno.

Poison: 2

Ingredienti: Scaglia di Lorelei, Occhio di Goblin

Costo: 40 Guilder

Veleno della Mano Tremula

Effetto: Il personaggio che viene colpito da questo veleno perde l'uso di una mano a sua scelta. Non può quindi usare scudi, armi a due mani o lanciare incantesimi con la mano occupata.

Poison: 1

Ingredienti: Polvere di Ali di Fata, Capelli di Rusalka

Costo: 30 Guilder

Veleni di Secondo Livello

Cuore Vulnerabile

Effetto: il bersaglio subisce gli Effetti Befriend o Beguile anche se ne è immune o se ha disperso gli Incantesimi relativi.

Poison: 2

Ingredienti: Sangue di Orco, Serpe di Gorgone

Costo: 30 Guilder

Filtro d'Amore

Effetto: il bersaglio subisce gli effetti della chiamata Befriend (più simile ad amore che non all'amicizia) sulla prima persona che vede dopo aver bevuto il filtro in questione.

Poison: 2

Ingredienti: Polvere di Ali di Fata, Pelo di Licantropo

Costo: 70 Guilder

Frutto dell'Odio

Effetto: il bersaglio subisce, in aggiunta, la chiamata Pain ogni volta che subisce un qualsiasi tipo di danno.

Poison: 2

Ingredienti: Icore di Prole Oscura, Sangue della Terra

Costo: 70 Guilder

Livore della Debolezza

Effetto: il bersaglio subisce, in aggiunta, la chiamata Strikedown ogni volta che subisce un qualsiasi tipo di danno.

Poison: 2

Ingredienti: Unghie di Ogre, Zanne di Troll

Costo: 65 Guilder

Sangue di Prole Oscura

Effetto: Questo Veleno non può essere rimosso in alcun modo, neppure con gli antidoti. Il bersaglio non subisce alcun effetto ma deve comunicare quanto prima in Taverna di aver subito questo Veleno, o di esserne stato purificato. Se non ne assume una nuova dose entro 2 ore dall'inizio di ogni giornata di gioco a cui partecipa, subisce All Location Mortal (curabile normalmente). Il sangue di Prole Oscura può essere rimosso solo bevendone una seconda dose, ma in quel caso espone il giocatore al rischio di corruzione da parte dei poteri dell'Orda.

Poison: 3

Ingredienti: Icore di Prole Oscura, Sangue di Prole Oscura

Costo: 90 Guilder

Sonno della Verità

Effetto: 10 minuti dopo l'assunzione, il bersaglio subisce la chiamata Sleep per 10 minuti. Dopo 5 minuti di sonno, mormora 3 risposte sincere alla prima persona che gli pone domande (“mormora” significa che solo chi gli ha posto le domande riesce a sentire le risposte).

Poison: 2

Ingredienti: Loto Grigio, Spine di Fathama

Costo: 95 Guilder

Ultimo Battito

Effetto: il personaggio che viene colpito da questo veleno, subisce la chiamata Mortal. Non c'è molto altro da dire.

Poison: 3

Ingredienti: Veleno di Scorpione Nero, Sangue di Vampiro, Capelli di Banshee

Costo: 140 Guilder

Trappole

Questo sistema serve per simulare in gioco gli effetti di trappole come lacci, buche spinate, tagliole et similia.

Tutte le Trappole vengono rappresentate con una corda spessa (almeno 4 mm, lunga al massimo 15 metri) disposta a terra a formare una figura chiusa. Che sia un cerchio, un quadrato, un triangolo o quant'altro non ha importanza, la cosa che conta è che la figura formata dalla corda sia chiusa e dove la figura si chiude va posto il cartellino trappola che si vuole usare.

Quando una trappola è stata piazzata e quindi innescata, non può in nessun caso essere spostata da quel luogo o disinnescata se non da un personaggio che possenga l'abilità "trappole" di livello necessario.

Chiunque passi all'interno del cerchio di corda rischia di cadere in trappola, subendone gli effetti negativi. Difatti il personaggio che l'ha piazzata può in qualsiasi momento farla scattare semplicemente toccando la corda (con una mano o un piede è uguale) e dichiarando gli effetti riportati sul cartellino Trappola legato alla stessa. Se la vittima si trova all'interno del cerchio subisce gli effetti della Trappola; se all'interno ci sono due o più personaggi, la Trappola scatta su uno solo dei personaggi scelto da chi l'ha attivata.

Le Trappole di secondo livello sono invece rappresentate con un pezzo di corda più lungo, fino a 25 metri, e causano effetti di massa (la Chiamata quindi è sempre un **Mass**). Quando una di queste Trappole scatta, tutti coloro che si trovano all'interno del cerchio di corda, alleati o nemici, ne subiscono gli effetti.

In ogni caso quando una Trappola viene attivata è importante ascoltarne gli effetti, che solitamente immobilizzano o abbattono in un solo colpo chi si trova all'interno. Una volta scattata, la Trappola non potrà più avere alcun effetto finchè non viene raccolta e piazzata di nuovo.

Per creare una trappola i personaggi devono pagarne il prezzo, questo rappresenta il fatto che chi sa come usare e creare le trappole, ne prenda i componenti grezzi e poi li assembli. Solo chi possiede l'abilità Trappole, può acquistarle.

Nota, un master può piazzare una trappola e attivarla, indipendentemente se stia toccando o meno la corda.

Trappole di Primo Livello

Ago Avvelenato

Poison x (+effetto del Veleno) - Un ago avvelenato ti colpisce, ignorando ogni armatura. Non infligge alcun danno, ma soltanto l'effetto immediato del Veleno: un cartellino Veleno deve accompagnare questa Trappola. Il Veleno funziona una sola volta: consegna il cartellino Veleno a un Master se crei questa trappola.

Laccio alle Caviglie

Paralyze - Narrativamente, sei appeso a testa in giù. Non puoi allontanarti nè agire in alcun modo. Per liberarsi occorre 1 minuto e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Mobilità puoi liberarti da solo nel tempo normalmente richiesto dalla tua abilità.

Spunzoni Acuminati

Double Sharp Strikedown alle gambe – un palo di legno irto di spunzoni scatta dal lato, infliggendo danni alle gambe e scagliandoti a terra.

Tagliola

Double Sharp alla gamba destra - La gamba è immobilizzata a terra. Non puoi allontanarti, ma puoi agire, purché tu non muova mai il piede destro dal suolo. Per liberarsi occorrono 30 secondi e l'aiuto di un altro personaggio; se hai Forza puoi liberarti da solo nello stesso tempo. Dopo essersi liberati la gamba subisce la chiamata Bleed.

Trappole di Secondo Livello

Buca irta di Spunzoni

Mass Strikedown Double alle gambe nel raggio della corda – Il terreno cede e rivela una buca poco profonda, irta di pali di legno appuntiti, in cui cadono tutti i presenti all'interno della corda. Le vittime cadono e subiscono danni a ogni gamba.

Buca Profonda

Mass Blunt Strikedown nel raggio della corda – Il terreno cede e rivela una profonda buca. Tutte le vittime sono intrappolate all'interno e non possono uscire (OOC devono rimanere seduti o al suolo). Per liberare una vittima occorre l'aiuto di un altro personaggio, 30 secondi e 3 metri di corda ragionevolmente robusta. Nota: riposizionare questa trappola richiede 30 minuti e l'aiuto di altri 4 personaggi, anche privi dell'abilità Trappole, per scavare. Per ogni assistente mancante, il tempo per riposizionare la trappola sale di 30 minuti.

Nube Tossica

Mass Poison x (+effetto del Veleno) nel raggio della corda – Una fragile ampolla si spezza, e le sue esalazioni avvelenano tutti i presenti all'interno della corda. L'effetto del Veleno dipende dal cartellino Veleno attivato che deve accompagnare questa Scheda Trappola. Il Veleno funziona una volta sola: consegna il cartellino Veleno a un Master se crei questa trappola.

Palo Aguzzo

Mortal al tronco – un palo di legno acuminato scatta violentemente e ti trafigge. Questa trappola ha effetto su un solo bersaglio, come se fosse di 1° livello.

Pioggia di Massi

Mass Double Blunt alla testa nel raggio della corda – un sacco di pietre si svuota del suo contenuto colpendo tutti i presenti all'interno della corda. Piazzare questa trappola richiede 5 minuti e la presenza di alberi o edifici entro 3 metri di distanza dalla corda.

Rete

Mass Paralyze nel raggio della corda – Narrativamente, una rete nascosta nel terreno intrappola tutti i presenti all'interno della corda, che devono ammassarsi verso il punto dove si trova questa Trappola. Non possono allontanarsi o agire in alcun modo (analogamente a quanto succede per il Laccio alle caviglie). Per liberarsi occorrono tre minuti e l'aiuto di un altro personaggio; chi possiede Mobilità può liberare solo se stesso nel medesimo tempo.