

LE OSCURE LANDE DELL' MURMETAL

Regolamento

Il presente manuale deve essere considerato come un supporto al gioco e non come "il gioco" stesso. Tutte le regole proposte sono solo un aiuto per giocatori e organizzatori al fine di utilizzare lo stesso "linguaggio" per collaborare alla realizzazione di una storia.

Alessandro Haag

Arianna Zanini

Elisabetta Felaco

Massimiliano Distilli

Mattia Loche

Giovanni Borri

Renata Bella

Introduzione al gioco

Partecipare ad un evento

Per partecipare ad uno dei nostri eventi bisogna essere a conoscenza delle regole di gioco e dei canoni di sicurezza che verranno spiegati in questo manuale, dotarsi dell'attrezzatura necessaria e prenotare il posto come giocatore pagando una quota di iscrizione che servirà a coprire le spese organizzative.

Le modalità di prenotazione/iscrizione e le spiegazioni dettagliate per ogni singolo evento vengono presentate sul nostro sito www.ivdm.it Le iscrizioni devono essere fatte con un certo anticipo rispetto alla data dell'evento, per dare la possibilità agli organizzatori di avere un'idea approssimativa del numero di partecipanti e poter inserire meglio i personaggi nelle trame.

Partecipare ad un evento implica l'accettare le successive regole!!

Sicurezza e norme comportamentali

Non vogliamo essere troppo oppressivi con regole che dettino ogni singola azione, vogliamo fidarci dei giocatori e del loro rispetto reciproco: **Il buon senso prima di tutto!!**

Per evitare che durante il gioco si creino situazioni spiacevoli o di rischio è bene spendere alcune parole sulle norme di sicurezza e di comportamento che vorremmo adottassero i nostri giocatori. Se così non dovesse essere ci riserveremo il diritto di escludere quei giocatori che dovessero manifestare comportamenti anti-sociali o non in linea con lo stile della nostra associazione.

Contatto fisico

Il contatto fisico è generalmente sconsigliato, è permesso solo per quelle azioni esplicitamente dichiarate nel regolamento come il combattimento attraverso le armi di gioco. Altre azioni, come il

trasporto di giocatori immobilizzati, imbavagliare o legare verranno spiegate in seguito. In generale sono da evitare azioni potenzialmente pericolose per se e per gli altri.

Combattimento

Mai colpire di affondo: le armi hanno un'anima rigida che può far male. Sono da evitare assolutamente i colpi dati con forza. Ai fini del combattimento colpi pesanti non danno alcun vantaggio, infastidiscono soltanto. E' inoltre VIETATO colpire la testa ed i genitali. Prima di iniziare il gioco TUTTE le armi vanno fatte controllare dagli organizzatori addetti: nessuna arma che sia stata ritenuta inadeguata può essere portata in gioco.



Danneggiamento e furto

Ogni oggetto introdotto nel gioco va considerato IN GIOCO, ma non si deve MAI mancare di rispetto verso la proprietà altrui. E' quindi vietata qualsiasi azione che possa danneggiare armi, vestiti o altri oggetti in possesso degli altri giocatori, così come quelli forniti dall'organizzazione, salvo diversa indicazione. Nel caso spiacevole in cui ciò dovesse avvenire vale la regola **"CHI ROMPE PAGA!"**. Allo stesso modo va tenuto un comportamento corretto verso i luoghi di gioco, evitando di sporcare o degradare gli ambienti.

In gioco è possibile rubare gli oggetti degli altri giocatori e queste situazioni sono regolate da quanto esposto nell'apposita sezione riportata più avanti. TUTTI gli oggetti rubati vanno riconsegnati ai legittimi proprietari al termine della sessione di gioco.

Luoghi di gioco

I luoghi che ci vengono concessi per giocare vanno tenuti nel migliore dei modi. Al termine di ogni evento tutti i giocatori sono tenuti a raccogliere e buttare in appositi bidoni l'eventuale spazzatura (anche se non propria!!). I fumatori non devono MAI gettare i mozziconi per terra, ma raccogliarli in un'apposita scatolina da gettare successivamente in un pattumiera. E' vietato utilizzare il comune pacchetto di sigarette. E' consentito solo "rollare" il tabacco, usare una pipa o sigari. Usa i fiammiferi per accendere sigarette e quanto altro. **NON BUTTARE I MOZZICONI PER TERRA!**

E' solo un gioco

Sembra scontato, ma non dimenticatelo mai. Ci raduniamo per divertirci e immergerci per qualche ora in un mondo fantastico. Ogni atteggiamento non corretto può rovinare questa immersione ed è una cosa che nessuno di noi vuole. Siate leali, il nostro regolamento punta molto sul buon senso e sull'onestà. Non tradite la nostra fiducia!

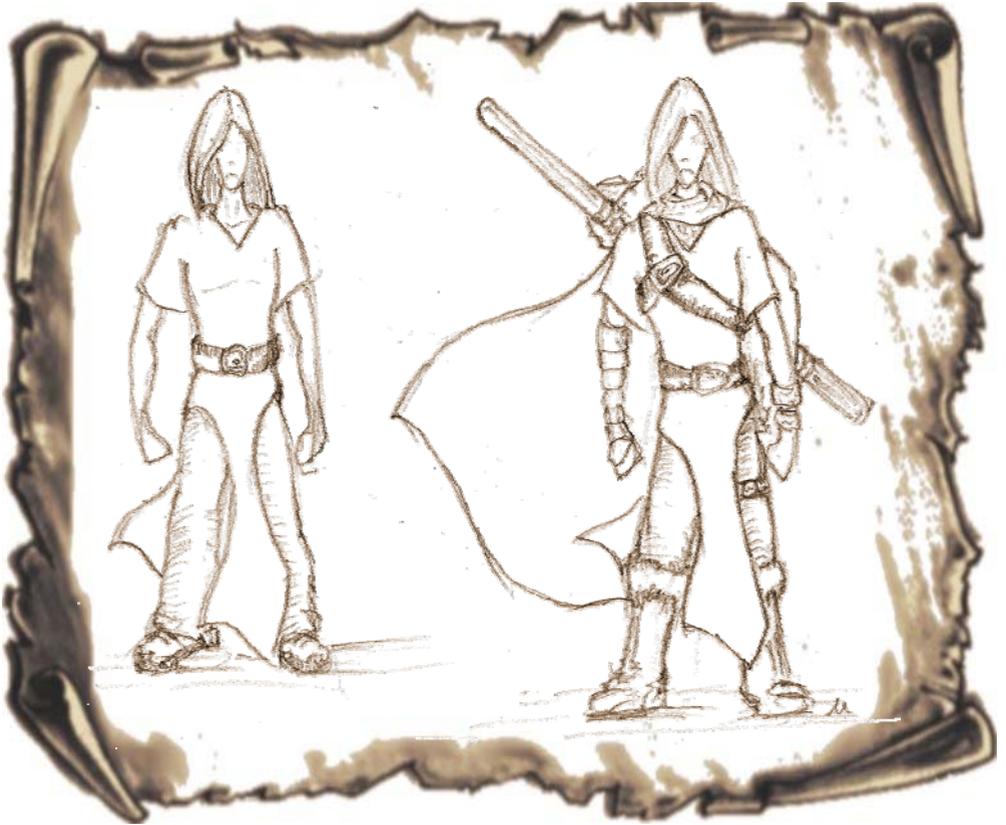
Personaggi e preparazione al live

Una volta che ci si è iscritti come "Personaggio Giocante" si deve passare alla creazione appunto del proprio personaggio. Tutte le fasi, come la scrittura del background e la scelta delle abilità, sono spiegate nei capitoli successivi. Nel caso non si faccia in tempo a creare il personaggio entro i limiti di iscrizione è possibile giocare con un personaggio pregenerato. **Per ridurre al minimo i tempi di attesa prima dell'inizio gioco durante gli eventi NON verranno creati o aggiornati personaggi.**

Attrezzatura

Ogni giocatore deve provvedere autonomamente all'attrezzatura di gioco. La cosa principale di cui si ha necessariamente bisogno è un costume adatto al proprio personaggio.

Per iniziare basta poco: pantaloni o fuseaux scuri, un camicione (o t-shirt) qualche taglia più grande di colore neutro e senza scritte legato in vita con una cintura. Questo modello base può essere poi personalizzato con accessori tipo bracciali, ciondoli, borsa da viaggio ecc. Si può riuscire ad ottenere un vestito completo con pochissima spesa cercando nei mercati e mercatini dell'usato. Chi volesse dei capi d'abbigliamento a tema già pronti, può contattare negozi specializzati. Sono da evitare vestiti in materiale vistosamente sintetico, di colori sgargianti o con scritte.



Ricorda che sono i particolari a rendere il tuo personaggio unico!

Per quanto riguarda le calzature bisogna evitare di giocare con scarpe chiaramente moderne, queste possono essere coperte con della stoffa scura, finta pelle o juta. Evita di venire con scarpe da ginnastica!

Nel caso il live comprenda la sessione notturna sarà necessario portare un sacco a pelo (possibilmente senza scritte) e/o una coperta (anche qui, possibilmente senza scritte e di colore neutro).

Per quanto riguarda l'illuminazione spesso il materiale sarà già presente in gioco. Tuttavia è bene provvedere anche autonomamente; in tal caso vanno bene lanterne a petrolio o candela e fiaccole. Per il loro utilizzo si raccomanda, ovviamente, la massima prudenza. Le vettovaglie devono essere in gioco, quindi niente piatti e bicchieri di plastica. Le borracce, se moderne, vanno foderate con della stoffa. Anche l'occorrente per scrivere deve essere in gioco: sono quindi gradite soluzioni quali pennino e calamaio o il carboncino.

Sono ASSOLUTAMENTE VIETATE penne moderne!

I fogli di carta devono essere un minimo antichizzati per differenziarli dagli eventuali fogli "fuori gioco", che saranno bianchi. Materiale "fuori gioco", ma che per varie necessità deve essere portato con se (astuccio per occhiali/lenti, cellulare per emergenze ecc), va custodito in una borsetta da segnalare come "fuori gioco" così da non poter essere rubata in gioco. Tutto ciò che il personaggio potrebbe avere in gioco deve essere portato sin dall'inizio salvo eccezioni! Zaini e sacche devono essere ugualmente in tema; non saranno accettati zaini con scritte o colori sgargianti (es. zaini scolastici). Si consigliano zaini militari o ricavati da sacchi di juta.

Attività preliminari

Una volta arrivati nel luogo designato per svolgere le operazioni di segreteria è necessario firmare il foglio di scarico di responsabilità e ritirare la busta contenente il cartellino del personaggio, le monete di

gioco, i cartellini per gli eventuali oggetti speciali e le informazioni di gioco riservate al tuo personaggio. Successivamente bisogna recarsi dall'organizzatore addetto per effettuare il controllo di armi ed armature. Ricorda che gli oggetti considerati inappropriati **NON POSSONO** essere introdotti in gioco. Una volta concluso il live, prima di sparire verso casa, **TUTTI** sono caldamente invitati a dare una mano per eliminare l'eventuale sporcizia lasciata in giro e magari per una cena di gruppo post-live.

Regole generali

Quelle che seguono sono regole di gioco generali, alcune delle quali verranno riprese più in dettaglio nelle sezioni successive.

PNG e master

Oltre ai giocatori/personaggi giocanti, in una partita di gioco di ruolo dal vivo sono presenti anche altri due gruppi di giocatori. I PNG (personaggi non giocanti) sono le comparse, giocatori che interpretano uno o più personaggi assegnati dagli organizzatori e funzionali allo svolgimento delle trame. Coloro che interpreteranno dei PNG verranno chiamati anche ad interpretare eventuali mostri. I MASTER sono coloro che gestiscono il gioco e a cui bisogna far riferimento in caso di controversie. Nel gioco interpretano quasi sempre un personaggio come i PNG è quindi consigliabile chiedere il loro intervento solo se strettamente necessario.

Risoluzione controversie

Per qualsiasi controversia far riferimento ad un master il quale avrà ultima voce in capitolo e la cui decisione è insindacabile. Per evitare di interrompere il gioco, se pensi sia stata commessa qualche irregolarità, fallo notare ad un master in un momento di tranquillità o alla fine del gioco. Una volta che gli organizzatori si saranno consultati verrà deciso come comportarsi nei confronti del giocatore scorretto.

Indicazione degli oggetti “fuori gioco”

Oggetti che per qualsiasi motivo sono da considerare “fuori gioco” saranno contrassegnati da un adesivo. Oggetti che chiaramente non hanno nulla a che fare con l’ambientazione sono da ignorare. Eventuali zone contrassegnate con un nastro bianco/rosso non devono essere oltrepassate.

Area di gioco e di “fuori gioco”

Dopo l’AGITE¹ si è in gioco per tutta la durata dell’evento ed è assolutamente vietato chiamarsi “fuori gioco”! Nel caso si avesse assolutamente la necessità di uscire dal gioco chiedere prima ad un master, così come per rientrare in gioco una volta usciti. Eventuali richieste non sensate o futili verranno automaticamente rifiutate.

Normalmente l’area “fuori gioco” è il luogo dove vengono parcheggiate le auto; tale area va raggiunta assolutamente in gioco salvo indicazioni del master, caso in cui si deve tenere la mano alzata, bene in vista ed uscire dal gioco **SENZA** interagire con gli altri giocatori.



¹ Vedi la sezione CHIAMATE di questo stesso manuale.

Uso generale dei cartellini

In gioco saranno presenti cartellini di diverso tipo per gestire alcune meccaniche. Il primo è il cartellino del personaggio, che **NON DEVE** essere in vista; questo serve al giocatore come promemoria delle abilità possedute dal suo personaggio ed ai master per effettuare una verifica in caso di sospetta irregolarità. Gli altri cartellini rappresentano oggetti particolari dei quali alcuni personaggi possono avere delle informazioni.(es.: erbe, veleni, pozioni, etc). Ogni erba o componente alchemico avrà un talloncino associato con un codice di riferimento: i giocatori con l'opportuna abilità avranno un foglio che permetterà di riconoscere tali elementi e il loro effetto, nonché il valore di mercato. Gli oggetti magici possono essere riconosciuti come tali esaminando l'oggetto e controllando il talloncino; per conoscerne i poteri è necessario essere in contatto con l'oggetto per almeno 10 minuti, dopo i quali è possibile chiedere ad un master il cartellino relativo con tutte le informazioni. Tale cartellino **NON** va tenuto in vista e va consegnato ad un master nel caso l'oggetto venisse rubato.

Si noti che la presenza di un cartellino su di un oggetto indica che lo stesso, per qualche motivo, spicca nel contesto in cui si trova (sia esso per fattura, per sensazioni che l'oggetto dà o per altre caratteristiche peculiari); ciò non implica direttamente che l'oggetto stesso sia rilevante ai fini dello svolgimento della trama.

Libri e documenti in gioco

Ogni documento, per essere considerato "in gioco", va stampato o trascritto su carta ingiallita. E' possibile portare anche estratti dell'ambientazione se pensate possano tornare utili. I fogli bianchi verranno utilizzati per dare informazioni riservate e "fuori gioco".

Consultazione del regolamento durante l'evento

E' possibile portare con se una copia del regolamento da consultare in caso di dubbio. Questo è da considerarsi ovviamente "fuori gioco" e va consultato lontano dalla vista degli altri giocatori.

Morte del personaggio

Prima o poi può capitare a tutti di perdere il personaggio. Sicuramente è il momento meno bello di un evento, soprattutto se il personaggio è stato giocato per molto tempo, ma la morte fa parte del gioco e pertanto va giocata.

Evita di accasciarti semplicemente a terra: sono gli ultimi istanti di vita del tuo personaggio...giocateli e interpretateli al meglio!

Una volta morto, bisogna rimanere per almeno 10 minuti steso e immobile; dopo questo lasso di tempo ci si può alzare, tenendo la mano alzata e bene in vista, e raggiungere un master per comunicargli l'accaduto. Se l'azione si è svolta in segreto non devi MAI rivelare l'identità dell'assassino.



Trasporto dei personaggi

Generalmente nei nostri live si cerca di simulare il tutto nel modo più realistico possibile. Per trasportare un personaggio quindi ci si aspetta che questi venga realmente sollevato di peso facendo attenzione a non fargli del male.

Immobilizzazione dei personaggi

Legare e imbavagliare i giocatore è un'azione che va fatta realmente, quindi è necessaria una corda o un bavaglio dell'opportuna grandezza.

Non vanno fatti nodi e i legacci devono essere sufficientemente larghi così da permettere al giocatore immobilizzato di liberarsi o parlare facilmente in caso di pericolo reale (SOLO IN QUESTO CASO!!) e di poter far cadere le corde nel più breve tempo possibile nel caso vengano tagliate da qualcuno.

Perquisizione

Per perquisire un personaggio l'azione va simulata passando le mani su braccia e gambe per 30 secondi; gli zaini vanno invece perquisiti realmente. Dopo i 30 secondi il giocatore perquisito deve consegnare TUTTI gli oggetti presenti sulla sua persona. Siate realistici nel furto: non rubate tutto senza ragione, ma solo quello a cui il vostro personaggio potrebbe essere realmente interessato.

Fuochi d'artificio ed effetti speciali

Nel caso si vogliano portare in gioco fumogeni ed effetti pirotecnici da usare nei rituali, chiedere sempre l'autorizzazione di un master.

Mascheramento e Falsificazione

Nel GRV il mascheramento è difficile: bisogna essere realmente irricognoscibile! La falsificazione degli oggetti è permessa SOLO previa autorizzazione dei master; l'oggetto falso deve essere effettivamente realizzato e confondibile con l'originale!

Creazione del Personaggio

La creazione del personaggio è molto importante per definire l'identità che andrete ad assumere durante i live, in cui dovrete immedesimarvi e con cui gli altri giocatori andranno ad interagire. Buona cosa è scegliere prima di tutto il “tipo” di personaggio che vorrete interpretare, cercando di renderlo credibile e non solo una lista di abilità su di una scheda. La “VIA” è la prima ed importantissima schematizzazione dell'indole del personaggio e del suo approccio alle conflittualità ed agli eventi della vita; NON rappresenta assolutamente la “classe” o la professione del personaggio. Essa rappresenta il tipo di approccio alle conflittualità da parte del personaggio e può essere considerata anche come una sua ulteriore caratterizzazione ed un interessante spunto di gioco.

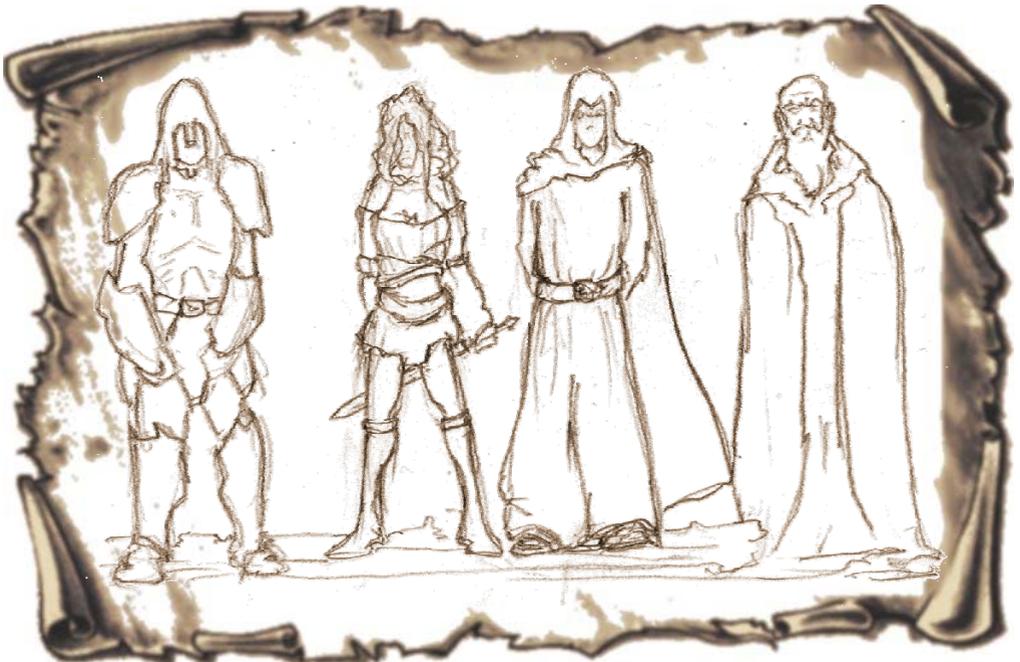
La scelta della VIA

Le Vie sono quattro, ognuna con una “Abilità di Via” gratuita ed esclusiva che deve essere giustificata da un background adeguato.

- *Via della Guerra*: percorsa da coloro che hanno messo la forza e le armi alla base della loro vita. Si tratta di personaggi fondamentalmente combattenti: il valoroso cavaliere, il rozzo barbaro o il feroce orco possono rientrare in questa categoria, così come l'agile duellante o il sacro templare.
Abilità di Via: “Addestramento Militare”, vedi Abilità.
- *Via della Furbizia*: percorsa da coloro che hanno messo la loro prontezza di spirito alla base della loro vita come un commerciante, un esploratore, uno spadaccino, un fuorilegge, un bardo, un politico.
Abilità di Via: “Versatilità”, vedi Abilità.

- *Via della Conoscenza*: percorsa da coloro che hanno messo la conoscenza e la ricerca alla base della loro vita. Può essere un saggio, uno storico, un giovane apprendista, un folle stregone o anche un allegro bardo in cerca di storie.
Abilità di Via: “Studio Metodico”, vedi Abilità.
- *Via della Fede*: percorsa da coloro che hanno messo la fede in un essere o in un'ideale superiore alla base della loro vita, come gli esponenti dell'Antica Fede, i severi sacerdoti del Fuoco o i templari.
Abilità di Via: “Illuminazione Divina”, vedi Abilità.

In questa prima fase bisogna avere in mente un'idea generale del personaggio. Andando avanti nella creazione della sua storia si potrà renderlo unico; la fase più importante è infatti la stesura del background e la definizione dei tratti psicologici al fine di renderlo



un personaggio credibile. Tale stesura ha principalmente lo scopo di aiutare il giocatore a costruirsi un affresco coerente e credibile del proprio personaggio.

Il background, ovvero la storia del personaggio, costituisce il modo che i giocatori hanno di comunicare ai master la propria idea circa il ruolo che vogliono interpretare o, nel caso in cui il live comporti l'interpretazione di "Personaggi Pregenerati", il modo in cui i master comunicano ai giocatori chi andranno ad interpretare e come.

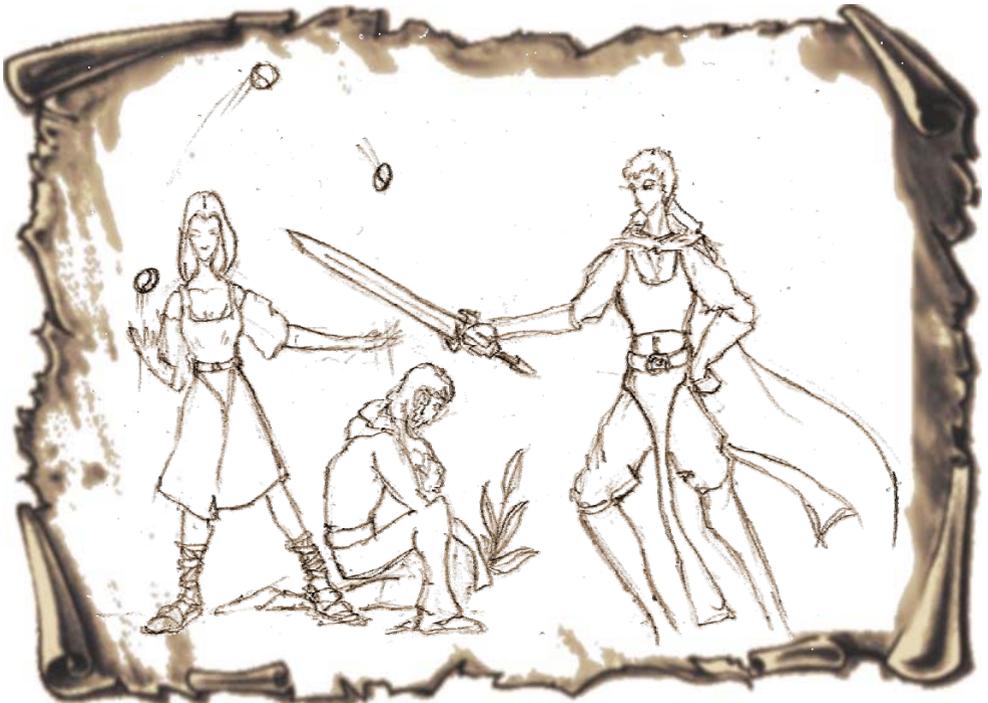
Un Background per essere efficace deve rispondere in modo specifico alle seguenti domande ed infine, per chi lo desidera, presentare una descrizione in forma narrativa per meglio comprendere l'affresco del personaggio:

- Nome ed età.
- Temperamento, ad esempio impulsivo o razionale, agisce d'istinto o pensa accuratamente alle proprie mosse, tiene in conto le conseguenze delle proprie azioni, ecc.
- Conflitto interiore, legato ad esempio alla società, alla religione, ecc.
- Rapporti con il prossimo, ad esempio come si comporta con gli altri e come si comporta verso le classi dominanti, ecc.
- Eventi importanti della vita, ad esempio illuminazione religiosa, lutti, ecc.
- Ambizioni, sogni e paure.
- Cosa è importante nella vita del personaggio.
- Morale e religione.
- Obiettivi realizzabili in breve tempo (pochi anni) ad esempio vendicare un torto, recuperare un oggetto, ecc.
- Descrizione generale in forma narrativa (facoltativa).

IMPORTANTE: è necessario consegnare un background adeguato del proprio personaggio entro il PRIMO live a cui si partecipa. La mancanza di un background renderà gli organizzatori impossibilitati ad inserire il personaggio nella partita e quindi il giocatore nell'evento come Personaggio Giocante (PG).

Successivamente alla stesura del Background c'è la scelta delle abilità del proprio Personaggio: esse rappresentano tutto ciò che il Personaggio è in grado di fare/sapere/simulare durante il live. Le abilità devono essere scelte in modo coerente rispetto al proprio Background ed il loro numero in fase di creazione del personaggio è pari a **SETTE**. In base alla via scelta, si ottiene una abilità aggiuntiva peculiare (abilità di VIA).

Di seguito è presentato l'elenco delle abilità che verranno poi spiegate nel dettaglio alla fine di questo manuale.



Conoscenze	Cristalli Magici Erbe & Veleni Magia Arcana Magia Druidica ² Magia Necromantica ² Magia Sacra ² Geografia Leggende Linguaggi Medicina Religione Storia Valutare
Competenze	Alchimia ³ Artigianato ³ Colpo Poderoso ⁴ Colpo Stordente ⁴ Disarmare ⁴ Divinazione ² Erboristeria ^{3 5} Guardia Eccellente ⁴ Guarigione ⁵ Immunità alle malattie (SOLO alla creazione) Immunità ai veleni (SOLO alla creazione) Insegnare Maestria ⁴ Mano Lesta ⁴ Officiare Rituali Arcani ⁵ Officiare Rituali Druidici ⁵ Officiare Rituali Necromantici ⁵ Officiare Rituali Sacri ⁵ Preparare Veleni ^{3 5}

² Richiedono come prerequisiti abilità “Speciali”.

³ Richiedono come prerequisiti un laboratorio.

⁴ Richiedono come prerequisiti abilità di “Via”.

⁵ Richiedono come prerequisiti abilità di “Conoscenza”.

	Presa Salda ⁴ Resist. alle Ferite (SOLO creazione / solo una volta) Scrivere pergamene & rune comuni ^{3 5} Testa dura (SOLO alla creazione) Tracciare Rune ^{3 6} Usare armi da Tiro e da Lancio Usare armi Leggere Usare armi Pesanti Usare armi Semplici Usare due armi Usare scudo Utilizzare cristalli magici ⁵
Sociali	Appartenenza ad una Gilda Contatti Accademici Contatti Bassifondi Contatti Politici Iniziato dell' Antica Fede Membro del Fuoco Nero Risorse (SOLO alla creazione) Sacerdote Sacro Fuoco Titolo Nobiliare
Speciali	Benedetto ² (NO alla creazione) Corrotto Fatum Fede Maledetto ² (NO alla creazione) Puro
Via⁷	Addestramento Militare Illuminazione divina Studio Metodico Versatilità

⁶ Richiedono come prerequisiti abilità di “Competenza”.

⁷ Sono abilità specifiche di una Via e non possono essere prese in altro modo.

Avanzamento del Personaggio

L'avanzamento e la crescita del proprio personaggio sono regolati dal passaggio del tempo, ogni mese tra un live e l'altro un giocatore può effettuare delle azioni di questo tipo:

- *Apprendere una nuova abilità:* in questo caso il Giocatore comunicherà al Master l'abilità che intende apprendere.

Apprendere un'abilità richiede aver trovato i giusti spunti in gioco, ad esempio un maestro o antichi libri.

Sarà il Master a decidere se è possibile per quel Personaggio apprendere quanto richiesto (alcune Abilità possono richiedere più di un mese e/o prerequisiti) e con quali modalità. Il far parte di gilde e congregazioni facilita l'apprendimento delle abilità.

Ciascun personaggio potrà apprendere, alla sua creazione, **SETTE** abilità per arrivare con l'avanzamento ad un totale massimo di **DODICI** abilità conosciute⁸.

- *Ricerca informazioni:* in questo caso il Giocatore comunicherà al Master l'informazione che intende apprendere e in che modo intende cercarla. Sarà il Master a decidere se è possibile per quel Personaggio ottenere quanto richiesto ed in che modo.

⁸ Abbiamo scelto di porre un limite massimo al numero di abilità che un personaggio può conoscere perché vogliamo spingere i giocatori che partecipano alle nostre campagne di gioco ad impiegare il loro tempo non solo per incrementare le capacità dei loro personaggi ma principalmente per immergersi nelle trame da noi proposte.

- *Utilizzare Abilità*: alcune abilità permettono al Personaggio di creare oggetti di vario tipo (pozioni, pergamene e vari oggetti particolari); anche in questo caso occorrerà comunicare al Master la propria intenzione di creare l'oggetto.

Si considera che fra un live ed un altro trascorran “mediamente” **tre mesi**⁹ di gioco che ogni giocatore può impiegare a suo piacimento. Giocatori che per uno o più eventi decidano di partecipare come

PNG potranno invece sfruttare **cinque mesi** totali come lasso di tempo a loro disposizione per l'avanzamento del proprio personaggio.



Ogni tipo di azione, avanzamento o altro deve essere comunicata al master entro e non oltre i 15 giorni successivi all'evento!! Oltre tale data non verranno più prese in considerazione le richieste dei giocatori ed il personaggio non impiegherà il suo tempo in niente di fruttuoso.

⁹ I tre mesi di gioco non sono da considerarsi fissi ma variabili in base alle esigenze della storia; inoltre non sono legati al tempo reale che intercorre tra un evento e l'altro ma solo un valore convenzionale per le attività del proprio personaggio.

Equipaggiamento & Prezziario

Riportiamo in questo capitolo uno schema sintetico del sistema economico delle “Terre di Confine” che servirà a dare indicazioni riguardanti il costo medio della vita, il costo di una giornata lavorativa ed il costo dei singoli oggetti. La valuta utilizzata nello schema è la **“Fiamma”, di colore BLU**, così chiamata in onore di Sigmar, il cui potere di acquisto paragonato ad oggi è di circa 2 Euro. Si è posta la necessità d'introdurre una valuta più grande della Fiamma Blu: il **“Fuoco”, di colore ROSSO**, che corrisponde a 10 Fiamme Blu.

Ogni giocatore inizia scegliendo uno dei gruppi di oggetti di seguito elencati¹⁰. Sia alla creazione che durante il gioco gli oggetti che bisognerà acquistare realmente tra un live e l'altro sono solo quelli appartenenti alle categorie:

- Armature
- Pozioni & Pergamene
- Bacchette & Bastoni
- Rune & Cristalli
- Laboratori

Gli altri oggetti sono invece di più facile reperimento e non richiedono necessariamente la spesa in denaro per reperirli fra un live e l'altro. Rimane ovviamente sottointeso che acquistare durante una sessione di gioco un qualsiasi oggetto richiede la spesa del denaro

¹⁰ Abbiamo scelto di proporre dei pacchetti di oggetti per la creazione del personaggio per invogliare i giocatori a variare il più possibile il loro equipaggiamento di base e spingerli ad aggiungere dettagli che lo renderanno unico.

necessario. Tutti i prezzi elencati rappresentano un valore medio, ciò non toglie che durante il gioco si possano trovare prezzi più alti o più bassi a seconda dei casi, inoltre nulla vieta ad un giocatore che voglia vendere del materiale di chiedere un prezzo diverso da quelli proposti.

Tutti i guadagni di un personaggio fra un live e l'altro, dovuti all'esercizio della propria professione, sono spesi per la sua sopravvivenza: cibo, alloggio, svago, studio ecc... Solo chi dispone di un laboratorio "Commerciale" potrebbero avere un guadagno all'inizio di ogni live (Vedi "Compendio delle Arti e dei Mestieri").

Questi sono i gruppi di oggetti che possono essere scelti alla creazione del personaggio. Ogni giocatore potrà partecipare al primo live con uno di questi:

Lab. da alchimista privato
Poz. alchemica o pergamena
Pugnale o bastone
10 fiamme blu

Laboratorio artigianale privato
Arma a scelta
Corpetto di cuoio
Pozione erboristica
Pugnale o bastone
10 fiamme blu

Corpetto di cuoio borchiato
2 Armi a scelta
1 poz. erboristica non comune
Pugnale o bastone
10 fiamme blu

Lab. erboristico privato
2 pozioni erboristiche comuni
2 poz. erboristiche non comuni
1 pozioni erboristiche rara.
1 poz. erboristica molto rara
Pugnale o bastone
25 fiamme blu.

Corpetto di cuoio
Arma a scelta
Attrezzi da scasso
2 poz. erboristiche
Pugnale o bastone
75 fiamme blu

100 fiamme blu
Pugnale o bastone

Vestiario	Fiamme Blu	Prezziario delle “Terre di Confine”		
Camicia\Gonna\Pantalone	8			
Vestito intero	20			
Mantello	16			
Stivali	14			
Vario	Fiamme Blu	Laboratorio artigianale		Guadagno
Cibo da viaggio per un giorno	6	Commerciale	500	15
Cibo per un giorno (cotto)	4	Privato	60	
Liquore (1 bottiglia 0,75)	8	Laboratorio da alchimista		Guadagno
Vino della casa (0,75 l.)	4	Commerciale	1100	25
Birra (pinta)	2	Privato	132	
Locanda (Stanza singola)	12	Laboratorio erboristico		Guadagno
Locanda (Dormitorio comune)	2	Commerciale	400	10
		Privato	48	
Coltello da cucina	1	Cavallo		
Corda (20 m)	8		150	
Piede di porco \ Accetta	8	Ceralacca (30 cm)		18
Coperta di lana	6	Pergamena (A4)		24
Benda (1 uso)	1	Inchiostro (bocchetta)		70
Lanterna ad olio	16	Pennino		2
Olio da lampada (1/2 litro)	6			
Torcia (x 5)	4			

Questa tabella serve per dare un'idea del valore del denaro nelle "Terre di Confine". Per quanto riguarda i laboratori quello privato è il più semplice mentre quello commerciale è più complesso e fornisce un guadagno mensile. Per ulteriori dettagli vedi "Compendio delle Arti e dei Mestieri".

Professione	Giornata lavorativa		
Artigiano \ Bracciante	6	12	26
Ladro \ Esploratore	14	24	130
Mercenario \ Sicario	20	26	36
Soldato	14	30	50
Mercante	20	50	60
App. Mago \ Mago	75	90	260
Medico \ Alchimista \ Erborista	50	100	300
Iniziato \ Chierico \ Templare	30	120	260

Per i costi di
fabbricazione
vedere il
"Compendio delle
Arti e dei
Mestieri".



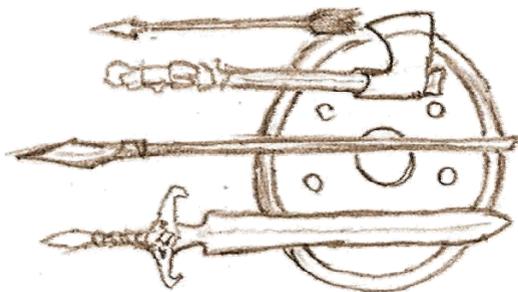
Nella tabella precedente è indicato il costo minimo, medio e massimo per avere i servizi di una persona appartenente ad una delle più comuni professioni delle "Terre di Confine" per un giorno.

Appartenenza ad una Gilda	Quota annuale
Gilda dei Mercanti	30
Confraternita dei Saggi	70
Priorato della Magia	50

Pozioni & Pergamene	Fiamme Blu
Comuni	35
Non Comuni (Incantesimi I Cerchio)	50
Rare	85
Molto Rare (Incantesimi II Cerchio)	150
Bacchette & Bastoni	Fiamme Blu
Comuni	150
Non Comuni	230
Rare	340
Molto Rare	470
Rune & Cristalli	Fiamme Blu
Comuni	170
Non Comuni	250
Rare	750
Molto Rare	1200



Armature & Armi	Fiamme Blu
Bracciali cuoio	20
Bracciali cuoio borchiato	30
Bracciali metallo	60
Corpetto cuoio	60
Corpetto cuoio borchiato	90
Corpetto metallo	200
Gambali cuoio	24
Gambali cuoio borchiato	42
Gambali metallo	80
Schinieri cuoio	24
Schinieri cuoio borchiato	40
Schinieri metallo	75
Elmo ¹¹	35
Armatura completa cuoio	100
Armatura Completa cuoio borchiato	150
Armatura completa metallo	300
Spada	50
Spadone \ Ascia da guerra	70
Balestra \ Arco	90
Scudo (Metallo e Legno)	35



¹¹ Non compreso nel costo dell'armatura completa.

Regolamento di Gioco

In questa sezione del regolamento sono trattate alcune meccaniche necessarie allo svolgimento del gioco che sono: il **Combattimento**, le **Chiamate** e la **Guarigione**.

Il Combattimento

Il combattimento è una fase delicata di una partita ed uno dei pochi momenti nei quali le meccaniche devono entrare più o meno pesantemente in scena tramite delle particolari CHIAMATE. Prima di spiegare le meccaniche del combattimento di questo sistema di gioco ricordiamo che esso si basa principalmente sulla serietà e sulla lealtà dei giocatori, in quanto non c'è regolamento che possa impedire ad un giocatore in malafede di imbrogliare, rovinando così il gioco di tutti¹².

Norme generali di comportamento

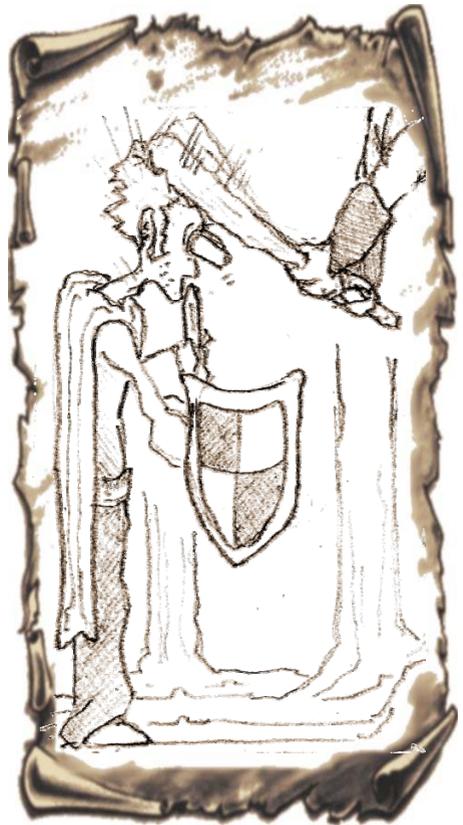
Innanzitutto iniziamo con il parlare delle norme generali di comportamento nelle fasi di combattimento:

- Il giudizio dei Master su una situazione di combattimento è unico e insindacabile;
- Il colpo per essere valido deve essere caricato, ovvero l'arma deve seguire un arco disegnato non dal movimento di polso ma dal braccio intero; l'arco deve essere tanto più grande maggiore è la dimensione dell'arma, in generale si può

¹² Il combattimento è da intendersi non solo come una sfida che ha il fine di vincere lo scontro ma soprattutto come un momento di gioco nel quale la fisicità ha un ruolo incrementato nel dialogo fra giocatori.

considerare valido ogni colpo che disegna un arco maggiore di 60 gradi a partire dal punto di arrivo.

- Sono assolutamente VIETATI i colpi violenti alla testa e ai genitali: per questo è vivamente sconsigliato di caricare colpi dall'alto verso il basso, in quanto questi hanno come naturale bersaglio la testa, e colpi dal basso verso l'alto perchè questi possono colpire i genitali. L'utilizzo di questi colpi in modo intenzionale o il ripetuto verificarsi di colpi fortuiti in zone proibite verranno entrambi puniti con l'espulsione immediata del giocatore dalla partita.
- Occorre simulare ogni colpo ricevuto: il combattimento, benché sia un momento maggiormente ludico, è pur sempre una fase del gioco di ruolo dal vivo e come tale deve essere trattato.
- Sono vietati colpi dati con forza e/o di affondo.
- Le armi dovranno essere costruite seguendo norme di sicurezza adeguate e saranno soggette, all'inizio di ogni evento, ad un controllo da parte degli organizzatori.
- Le armature devono essere rappresentate con materiale opportuno e non dovranno presentare parti taglienti od appuntite.



Il combattimento

Ogni Personaggio possiede normalmente **2 punti ferita totali dati dalla costituzione**, che rappresentano le quantità di colpi che può subire il suo corpo prima di essere traumatizzato.

I vari pezzi di un'armatura non fanno altro che aumentare il numero di punti ferita che si possono subire secondo il seguente schema:

Cuoio Semplice		Cuoio Borchiato		Metallo	
Corpetto	+1pf	Corpetto	+2pf	Corpetto	+4pf
Completa ¹³	+2pf	Completa	+4pf	Completa	+8pf
Elmo ¹⁴	+1pf	Elmo	+1pf	Elmo	+2pf

Armature esteticamente molto belle e particolarmente realistiche, o anche armature di metallo costituite da “Cotta di maglia” con sovrapposta un “Armatura di piastre” potrebbero venir premiate ed incentivate con alcuni punti armatura in più.

Ogni colpo di una qualsiasi arma, se valido, sottrae 1 punto ferita al totale posseduto dal Personaggio ad iniziare dall'armatura¹⁵.

Quando il totale di pf. giunge a zero o meno il personaggio entra nello stato di **INCAPACITATO**. Il personaggio indipendentemente dal numero di colpi ricevuti, anche se i suoi punti ferita scendono sotto lo zero, non è da considerarsi morto. Per uccidere

¹³ Si intende “Completa” una armatura costituita da corpetto + bracciali e schinieri, questi ultimi due di materiale uguale o migliore di quello del corpetto. I punti ferita dell' elmo sono da considerarsi aggiuntivi ad una qualsiasi armatura “Completa”.

¹⁴ L'Elmo da punti in più a seconda del materiale di cui è fatto.

¹⁵ Ogni colpo che riduce il valore di protezione dell'armatura è comunque un colpo subito che va almeno in parte simulato. Colpi che arrivano fino a ledere il totale di punti ferita della costituzione sono grosse ferite che richiedono invece una simulazione più marcata.

definitivamente un personaggio in tale stato occorre dichiarare la chiamata detta **COLPO DI GRAZIA** e simularla con una qualsiasi arma. Dopo aver ricevuto un colpo di grazia, il Personaggio è da considerarsi istantaneamente morto!!

Un colpo si definisce valido solo se il personaggio conosce la **COMPETENZA** appropriata all'arma ed allo stile di combattimento che sta utilizzando (es.: "Usare Scudo", "Usare due Armi"). Usare in combattimento un'arma o uno stile che non si conoscono comporta la mancata assegnazione del danno. Tutti i personaggi possiedono la competenza "Usare armi semplici" e quindi sono in grado di usare efficacemente come armi balestre, pugnali e bastoni a due mani.

Esempio1: Durante un combattimento un personaggio privo di armatura che subisce almeno 2 colpi di spada cade a terra. Il personaggio non è ancora morto ma è nello stato di **INCAPACITATO**. Possono ora succedere due cose, il suo avversario se ne disinteressa e va via oppure si sofferma ad ucciderlo. Nel primo caso il personaggio rimane **INCAPACITATO** fino al momento in cui riceverà delle cure, nel secondo caso il suo avversario dichiarerà la chiamata **COLPO DI GRAZIA** e il personaggio si considererà morto. Per un personaggio con armatura completa di Metallo ed un elmo sarebbero stati necessari almeno 10 colpi di spada prima di entrare nello stato di incapacitato!!

Esempio2: Se si utilizza uno stile di combattimento od un arma di cui non si possiede la relativa **COMPETENZA** non si è efficaci in combattimento, ossia non si infligge nessun danno. Ad esempio coloro che durante un combattimento utilizzano un arma ed uno scudo ma non possiedono la specifica competenza "Usare Scudo" **NON** fanno alcun danno con l'arma e **NON** devono tirare nessun fendente all'avversario per non falsare il suo conteggio di pf e la scena stessa.

I punti ferita che vengono scalati alle armature durante i combattimenti rappresentano il grado di danno che queste subiscono. Quando un'armatura scende a zero (0) pf è rotta. Per ripristinare i pf di un'armatura rotta la si può riparare o magicamente (vedi "Compendio della Magia e della Fede"), o manualmente tra un live e l'altro (vedi "Compendio delle Arti e dei Mestieri"). Se durante un live non è possibile riparare un'armatura rotta questa deve essere tolta, perché inservibile, fino alla fine dell'evento.

Descrizione dello stato di INCAPACITATO

Dopo un combattimento molto violento o per effetto di incantesimi e chiamate specifiche il personaggio potrebbe trovarsi nello stato di INCAPACITATO, OSSIA A ZERO PUNTI FERITA.

Un personaggio entrato in tale stato non è in grado di muoversi, ne tanto meno combattere, ma può strisciare e camminare solo se aiutato da qualcuno. Inoltre non può usare nessuna abilità di COMPETENZA e può solo parlare a bassa voce.

Chiunque in possesso di un'arma (anche se non ne possiede la COMPETENZA appropriata) può infliggere un COLPO DI GRAZIA ad un personaggio in questo stato.

Un personaggio incapacitato rimane in questo stato per il resto della giocata, a meno che non venga adeguatamente curato.

Le chiamate ¹⁶

In gioco vengono usate delle chiamate, sia per simulare l'effetto di abilità o competenze sia per gestire il gioco. Le chiamate NON sono cumulabili, se ne sceglie sempre una sola da utilizzare.

Si darà per scontato che ogni giocatore sia a conoscenza del significato delle suddette chiamate!!

Chiamate da considerarsi prerogativa dei master:

AGITE: _____ segna l'inizio del gioco o la ripresa dello stesso dopo una interruzione.

CONGELATE: _____ sentendo questa chiamata bisogna rimanere immobili, chiudere gli occhi e non prestare attenzione a quello che accade intorno a se (ad esempio tappandosi le orecchie e canticchiando qualcosa). Solitamente si tratta di pochi secondi di pausa per permettere di gestire certe particolari scene.

CONSISTITE: _____ segna la fine del gioco o una pausa molto lunga tale da mandare tutti temporaneamente "fuori gioco" fino ad un successivo AGITE.

Al giocatore è VIETATO CHIAMARSI "FUORI DAL GIOCO"!

¹⁶ I nomi di alcune di queste chiamate sono stati presi in prestito dalla "Gilda Anacronisti", associazione che ci ha permesso di conoscere il gioco di ruolo dal vivo e di cominciare ad apprezzarlo nel lontano 1996.

Queste di seguito elencate sono chiamate riferite principalmente a situazioni di combattimento e che hanno un significato univoco e determinato.

INEFFICAX (Inefficace): indica che il colpo o la chiamata appena subita non sono efficaci su chi ha usato la chiamata inefficax (questa chiamata deve essere effettuata subito dopo l'azione o chiamata che si vuole annullare).

COLPO DI GRAZIA (Morte): il Personaggio che subisce questa chiamata MUORE istantaneamente. Tale chiamata può essere effettuata solo su un personaggio nello stato di INCAPACITATO o in altri casi specifici preferibilmente alla presenza di un Master (personaggio paralizzato, addormentato, immobilizzato, ecc..).

CADO (Sbilanciato): il personaggio che subisce questa chiamata deve cadere, toccando con entrambe le spalle a terra per poi potersi rialzare subito. Mentre si è con le spalle a terra non si possono portare attacchi efficaci.

DAMNUM (Danno): si tratta di una chiamata normalmente associata ad un colpo che indica che tale colpo infligge 1 danno (aggiuntivo se la chiamata è associata ad un colpo d'arma).

DEMITTO¹⁷ (Disarmare): il Personaggio che subisce questa chiamata deve subito lasciar cadere ciò che ha in mano, ad almeno un metro da lui.

¹⁷ NdR: se l'oggetto è fragile, ad esempio di vetro, può essere posato a terra ma fuori portata ed ad una distanza tale che sia difficile recuperarlo.

Queste di seguito elencate sono chiamate riferite a situazioni generiche in cui è necessario che la vittima o le vittime ascoltino le parole di chi effettua la chiamata per comprenderne l'effetto.

VERITAS (Evento): il Personaggio che subisce questa chiamata, e solo lui, deve ascoltare le poche parole che gli verranno spiegate dopo per comprendere la meccanica di gioco che in quel momento lo riguarda.

Esempio: Qualcuno ha messo del veleno nel tuo boccale mentre sei in una locanda e l'oste pronunciando la chiamata VERITAS spiega solamente a te gli effetti del veleno che hai ingerito senza accorgertene: "VERITAS, sei stato avvelenato ed in breve tempo ti addormenterai". Il fatto che sia l'oste a spiegarti tali effetti non vuol dire che sia necessariamente lui il colpevole.

Tutti gli altri personaggi che sentono pronunciare questa chiamata e non sono i diretti interessati non notano in colui che la pronuncia ed in chi la subisce niente di interessante e continuano nelle loro normali attività.

IMPERIUM (Evento Sovrannaturale): tutti i personaggi che sentono pronunciare questa chiamata sono pervasi da un potere sovrannaturale che turba i loro animi e blocca le loro membra. Qualsiasi tipo di attività si stia svolgendo viene ad essere sospesa e qualsiasi parola si stia pronunciando viene soffocata in gola. A meno che non sia specificato esplicitamente le vittime di una chiamata IMPERIUM ricordano tutto!

In termini di gioco tutti devono fermarsi un attimo ad ascoltare le poche parole che il mago dirà successivamente alla chiamata ed eseguirne gli effetti qualora si sia vittime dell'incantesimo.

La Guarigione¹⁸

Chi possiede solo l'abilità di CONOSCENZA “Medicina” può stabilire lo stato delle ferite di un personaggio chinandosi sul ferito e chiedendogli il suo stato o i suoi attuali pf dati dalla costituzione.



Chi possiede l'abilità di conoscenza “Medicina” e la competenza “Guarire” può curare alcune malattie e tutti i tipi di ferite.

Curare **ferite leggere**, ossia ferite che non hanno portato allo stato di INCAPACITATO. La guarigione di questo tipo di ferite procede al ritmo di un punto ferita ogni trenta secondi durante i quali chi cura deve simulare di effettuare una guarigione bendando e fasciando il ferito.

La guarigione va fatta direttamente sulla parte ferita, quindi se il ferito indossa un'armatura, questa deve essere tolta.

¹⁸ Ricorda che le ferite subite, la malattia o gli effetti di un'erba sono tutti momenti di gioco di ruolo e come tali devono essere interpretati dai giocatori. Se il tuo Personaggio è ferito SIMULALO!

Curare **ferite gravi**, ossia ferite che hanno portato allo stato di INCAPACITATO. Per far riprendere un personaggio dallo Stato di INCAPACITATO occorre simulare per **10 MINUTI** di curarlo in qualche modo (somministrazione di sali, unguenti o altro e stando comunque vicino al paziente). Alla fine del periodo di cura deve essere lasciata una benda (di colore chiaro) addosso al ferito che indica che si è subita tale guarigione.

All'interno di una giornata non si può essere curati in questo modo, dallo stato di INCAPACITATO, per più di una volta: quindi nessuno (se non magicamente) può curare un personaggio che presenta una benda bianca.

Questo serve per simulare il fatto che il corpo umano non può riprendersi all'infinito dai traumi. Dopo una completa notte di sonno si recuperano tutti i punti ferita, si esce dallo stato di INCAPACITATO e si possono eliminare le bende di precedenti ferite.

Curare Malattie. Occorre simulare questo processo di guarigione nel modo che il giocatore ritiene migliore. Il processo di guarigione richiede mediamente un'ora per riceverne i benefici.

Le erbe possono aiutare nel curare le ferite e le malattie. I veleni possono indurre diversi effetti, mentre gli antidoti servono ad annullare gli effetti di un veleno. Erbe, veleni e antidoti devono essere rappresentati con oggetti ingeribili e/o spalmabili e innocui. Per la loro realizzazione e descrizione vedi il “Compendio delle Arti e dei Mestieri”.

Le ferite guarite con le abilità “Medicina” e “Guarire” sono solo quelle della costituzione. Con tali abilità **OVVIAMENTE** non si riparano le armature.

Male e Bene in gioco

“Le Oscure Lande dell'Hurmetal” costituisce un'ambientazione gotica nella quale il confine fra bene e male è al tempo stesso labile e marcato. I metodi duri e spietati dei sacerdoti del Sacro Fuoco nascondono infatti le più buone intenzioni, mentre nei modi affabili di un nobile si possono nascondere le intenzioni mascherate del Male...o viceversa!



I giocatori devono essere coscienti che nel gioco ogni loro azione ha delle ripercussioni sull'anima del loro personaggio e per questo ci sono delle abilità particolari che possono essere concesse dai Master ai Personaggi a seguito di ben precisi eventi (voluti o no dal giocatore). Queste abilità sono **Corrotto**, **Maledetto**, **Puro** e **Benedetto**.

Per “**Corrotto**”, si intende uno stato iniziale del processo di corruzione dell'Hurmetal, una specie di propensione del proprio animo al Male, un desiderio espresso nel proprio animo ad accettare l'Hurmetal. Un personaggio corrotto agirà non solo spinto dai più bassi istinti (violenza, desiderio, egoismo), ma anche manipolato dalle volontà del Male, in quanto il soddisfacimento dei questi è il primo passo per servire l'Hurmetal. Un Personaggio corrotto non sarà costretto a compiere necessariamente azioni malvage, ma sarà comunque molto restio (andrebbe contro la sua Natura) a compiere azioni buone o anche disinteressate (come aiutare qualcuno senza ottenere nulla in cambio). Il Personaggio può decidere in qualsiasi momento di redimersi tentando di recuperare la propria anima. Per fare questo può cercare un esponente del Sacro Fuoco o dell'Antica Fede che compia su di lui il rituale di Purificazione oppure cercare di compiere una serie di azioni che vanno contro la sua Natura corrotta per alcune sessioni live consecutive. Una volta che una di queste azioni è compiuta e si ottiene l'approvazione dei Master, il personaggio perde l'abilità speciale “**Corrotto**”. Non ci si può redimere per più di due volte: un'ulteriore redenzione sarebbe improponibile, in quanto l'animo del Personaggio si è mostrato troppo incline al Male. Nel momento nel quale il Personaggio passerà da “**Corrotto**” a “**Maledetto**”, l'influenza che il male ha su di lui aumenterà. Non si tratta più di essere guidati dai propri bassi istinti ma di essere una vera pedina nelle mani dell'Hurmetal: si agirà spinti dalla sua volontà e per perseguire i suoi obiettivi, non più i propri. A questo punto il processo di redenzione non è più possibile e l'unico modo per tornare ad avere il controllo del proprio

Personaggio è la Purificazione, ottenibile solo da un esponente del Sacro Fuoco in possesso del rituale opportuno¹⁹. Un personaggio maledetto è iroso, violento e difficilmente riesce a tenere a bada per molto tempo questa sua natura malvagia.

Un Personaggio può essere anche “Puro”, ovvero dall'animo particolarmente buono da essere meno soggetto al Male e alla corruzione. Allo stesso modo, un Personaggio puro che diviene “Benedetto”, opererà per compiere la volontà di un'entità superiore. L'essere “Puro”o “Benedetto” può comportare dei vantaggi in termini di gioco che possono variare, a seconda delle volontà dei Master e alle esigenze delle avventure. Nel momento nel quale si cederà ai propri istinti, il personaggio potrà perdere queste abilità speciali.

E' importante notare che queste abilità possono essere perse o acquisite anche in modo involontario: l'esposizione a una fonte di corruzione può infatti facilmente corrompere un personaggio, indipendentemente da come quest'ultimo si comporti. Lo stesso dicasi per la purezza. Inoltre, occorre differenziare ulteriormente la purezza dalla corruzione: mentre la prima, pur intervenendo sul destino del Personaggio, lo lascia comunque abbastanza libero di agire, la seconda invece trasforma il Personaggio in una vera pedina dell'Hurmetal. Il destino di un corrotto è segnato: agire per conto del Male e morire quando il compito è stato assolto.

Si invita i giocatori a riflettere sul fatto che non è considerata vera malvagità agire per conto proprio e per il proprio tornaconto, ma che spesso questo modo di agire, in questo particolare mondo fantasy, equivale a fare le volontà dell'Hurmetal.

¹⁹ Inutile dire che i preti del Sacro Fuoco raramente utilizzano tale rituale su qualcuno, ritenendolo invece indegno di vivere.

Il Fatum in gioco ²⁰

Recitare un personaggio in una storia non è sempre lavoro da attori, quando si parla di Gioco di Ruolo si parla di una attività Ludica in cui ogni partecipante interpreta un personaggio della stessa storia. Senza ripetere a memoria un copione, ognuno basandosi sull'idea che si fa del suo personaggio, interagendo con l'ambiente e la propria fantasia. Per avere a disposizione uno strumento per costruire una storia all'interno di un evento interpretativo, abbiamo deciso di introdurre il “**Fatum**” nel nostro sistema di gioco .

- Un Fato è una lista di semplici istruzioni date a chi possiede un Personaggio con l'abilità Fatum, **perché il giocatore, seguendolo, assolva al suo ruolo nella Rete del Fato.** Un Fato viene scritto in modo da minimizzare il rischio di fraintendimenti o che esistano ostacoli insuperabili alla loro realizzazione.
- La Rete del Fato è la somma di tutti i Fati, e descrive l'andamento previsto per le azioni chiave del gioco. Come una vera rete, per funzionare bene non deve avere maglie troppo larghe (Fati equivoci, o mal posti, e in conflitto tra loro), ne troppo strette. Troppe informazioni rovinano ogni sorpresa e, quindi, gran parte del divertimento.

Il disegno formato dalla rete andrà a costituire lo scheletro della storia che i giocatori vanno ad interpretare non comprendendo la conclusione della storia ma lasciando il finale aperto alla fantasia dei giocatori. Nel momento in cui esistono Personaggi con Fatum e Personaggi senza Fatum è evidente che i primi saranno

²⁰ Il Fatum è originato dal sistema nordico noto come AmorFati, <http://fate.laiv.org/>.

maggiormente introdotti e centrali all'interno dell'evento. Il Fatum non limita di certo le scelte dei giocatori nell'interpretazione del loro personaggio, ma è pur vero che prevedere e realizzare ogni possibile variazione sarebbe proibitivo in termini di costi e tempo e il risultato difficilmente buono. Quindi l'espedito classico è di pilotare l'evento con piccole ma decise modifiche, scoraggiando le decisioni che porterebbero lontani dalla storia pensata (ostacoli, rallentamenti, o la semplice mancanza di mezzi) e incoraggiando invece quelle preferite (ricompense, maggiore gratificazione). In questa ottica il Fatum è un eccellente compromesso che lascia all'organizzatore la possibilità di concentrare i suoi sforzi artistici sul filone che già ha previsto e dall'altro lato consente al giocatore di muoversi sul sentiero più premiante dal punto di vista della storia e degli accorgimenti organizzativi, senza però essere a conoscenza di tutta la trama dall'inizio. Nella pratica il Fatum si concretizza in un foglietto dato al Giocatore all'inizio di ogni evento dove viene descritta l'azione che il suo Personaggio deve intraprendere in determinate condizioni: ad esempio, “quando vedrai una donna di verde vestita, il tuo cuore impazzirà d'amore per lei” è un possibile Fato.

L'introduzione del Fatum permette inoltre, come spesso è desiderio degli organizzatori, di avere nel proprio evento un momento drammatico o spettacolare ed essere sicuri che i giocatori siano lì, senza altre distrazioni, per goderne. Un Fato ben scritto non rivela nulla al giocatore, ma permette di sapere con certezza cosa avverrà, quando, e come.



Abilità di Conoscenze, Competenze, Sociali, Speciali e di Via

Di seguito verranno proposte tutte le abilità che ciascun personaggio può scegliere sia alla creazione che durante il suo progredire nel tempo. Le abilità sono suddivise in gruppi: conoscenze, competenze, sociali, speciali e proprie delle vie. Ogni abilità ha indicato un tempo di apprendimento che rappresenta il numero minimo di mesi necessari all'apprendimento di tale abilità.



Abilità di Conoscenza

Le abilità di CONOSCENZA sono una serie di informazioni, suddivise per argomenti, che danno al personaggio la possibilità di entrare in contatto con molti aspetti della cultura delle Terre di Confine. Spesso sono un prerequisito necessario ad altre abilità.

Conoscenza dei Cristalli Magici

Fornisce una conoscenza accademica di tutti i Cristalli Magici, del loro funzionamento ed approssimativamente i loro effetti.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Conoscenza delle Erbe e dei Veleni

Fornisce una conoscenza accademica di tutte le Erbe e di tutti i Veleni ed approssimativamente i loro effetti. All'inizio di ogni partita viene assegnato al Giocatore che possiede questa abilità una lista dei codici per la decodifica di eventuali foglietti informativi rinvenuti.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Conoscenza Magia Arcana

Fornisce una conoscenza accademica²¹ di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Arcano.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 6 mesi.

Conoscenza Magia Druidica

Fornisce una conoscenza accademica²⁰ di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Druidico.

Prerequisiti: Fede (Antichi Dei).

Tempo di apprendimento: 6 mesi.

²¹ La conoscenza è di tipo "accademico" ossia ufficiale e non vuol dire che comprenda tutto ciò che effettivamente esiste!!

Conoscenza Magia Necromantica

Fornisce una conoscenza accademica²⁰ di ogni singolo incantesimo e di ogni rituale Necromantico.

Prerequisiti: Fede (Hurmetal).

Tempo di apprendimento: 6 mesi

Conoscenza Magia Sacra

Fornisce una conoscenza accademica²⁰ di ogni singolo incantesimo ed di ogni rituale Sacro.

Prerequisiti: Fede (Sacra Fiamma).

Tempo di apprendimento: 6 mesi



Geografia

Fornisce una conoscenza generica della Geografia delle Terre di Confine e permette di sapere alcune informazioni utili che verranno consegnate al Giocatore prima dell'inizio della partita o (raramente) durante la stessa dai Master.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 1 mese.

Leggende

Fornisce una conoscenza generica delle Leggende delle Terre di Confine e permette di sapere alcune informazioni utili che verranno consegnate al Giocatore prima dell'inizio della partita o (raramente) durante la stessa dai Master.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Linguaggi

Fornisce la conoscenza di uno dei seguenti linguaggi²²: Nanico, Elfico, Lingua Nera (linguaggio delle creature del male), Lingua Antica (lingua morta degli uomini). Può essere presa più di una volta.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Medicina

Fornisce informazioni sui diversi tipi di malattia e conoscenze base di anatomia. Può essere utile per comprendere la gravità di ferite e per analizzare i cadaveri.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

²² Il giocatore non è limitato nella scelta delle lingue e può liberamente inventarne delle altre in accordo con il master.

Religione

Fornisce una conoscenza generica delle Religioni delle Terre di Confine e permette di sapere alcune informazioni utili che verranno consegnate al Giocatore prima dell'inizio della partita o (raramente) durante la stessa dai Master.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 1 mese.

Storia

Fornisce una conoscenza generica della Storia e dell'Araldica delle Terre di Confine. Permette di sapere alcune informazioni utili che verranno consegnate al Giocatore prima dell'inizio della partita o (raramente) durante la stessa dai Master.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 1 mese.

**Valutare**

Fornisce una conoscenza generica del valore di molti oggetti comuni. Ogni oggetto ritenuto di valore viene contrassegnato con un biglietto con sopra indicato un codice. Solo chi possiede questa abilità ha accesso alla lista che mostra il valore reale relativo ad ogni codice.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Abilità di Competenza

Le abilità di COMPETENZA sono una serie di capacità acquisite con la pratica e l'esercizio e sono l'applicazione di conoscenze che il personaggio può aver acquisito nei più svariati campi; molte di loro hanno come prerequisito la conoscenza specifica.

Alchimia

Fornisce la capacità di distinguere e creare pozioni alchemiche (Vedi Compendio delle Arti & dei Mestieri).

Prerequisiti: Laboratorio Alchemico.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Artigianato

Fornisce la capacità di forgiare e riparare armi, armature ed anche oggetti artigianali generici quali scarpe, mobili, ecc... (Vedi Comp. delle Arti & dei Mestieri).

Prerequisiti: Laboratorio artigianale.

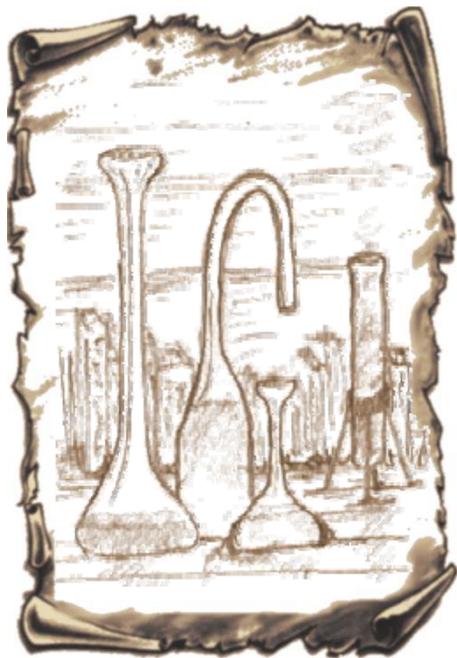
Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Colpo Poderoso

Permette di utilizzare la chiamata CADO una volta a combattimento se il colpo va a segno (l'abilità ha effetto sia se si colpisce il corpo del bersaglio e sia se il colpo viene parato). Il Colpo Poderoso può essere effettuato solo se si utilizza un'arma a due mani.

Prerequisiti: Addestramento Militare.

Tempo di apprendimento: 4 mesi.



Colpo Stordente

Permette di utilizzare la chiamata VERITAS, il colpo non fa danno e deve essere portato alle spalle di un personaggio isolato con successo.

Il “Colpo Stordente” per avere effetto deve essere portato con successo alle spalle di un Personaggio ISOLATO o IMMOBILIZZATO. Non può essere applicato contro chi ha elmi!!

Prerequisiti:

Add. Militare o Versatilità.

Tempo di apprendimento:

4 mesi.

Disarmare

Permette di utilizzare la chiamata DEMITTO in combattimento. Il colpo usato per disarmare va diretto all'arma o al braccio che regge l'arma. Questa abilità può essere usata solo in combattimento corpo a corpo ed è efficace solo contro armi semplici ed armi impugnate con una sola mano (Spade, pugnali, archi, ecc).

Prerequisiti: Add. Militare.

Tempo di apprendimento: 4 Mesi.

**Divinazione**

Permette al personaggio di praticare l'arte divinatoria con un metodo a sua scelta (es.: leggere i tarocchi, interpretare le viscere o il volo degli uccelli, ecc...). In termini di gioco il personaggio utilizzando tale abilità potrà venire a conoscenza di alcuni eventi futuri e distribuirà eventuali “fatum” in accordo con il master.

Prerequisiti:	Fatum.
Tempo di apprendimento:	Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Erboristeria

Fornisce la capacità di distinguere e creare pozioni erboristiche (Vedi Compendio delle Arti & dei Mestieri).

Prerequisiti:	Conoscenza delle Erbe e dei Veleni. Laboratorio Erboristico.
---------------	---

Tempo di apprendimento:	2 mesi.
-------------------------	---------

Guardia Eccellente

Permette di utilizzare la chiamata INEFFICAX in risposta ad un “Colpo Poderoso”. Questa abilità può essere usata solo in combattimento corpo a corpo.

Prerequisiti:	Addestramento Militare.
---------------	-------------------------

Tempo di apprendimento:	4 mesi.
-------------------------	---------

Guarigione

Permette di guarire le ferite ed alcune malattie, vedi la sezione “Regole di gioco” su questo manuale.

Prerequisiti:	Medicina. Delle bende e degli unguenti.
---------------	--

Tempo di apprendimento:	2 mesi.
-------------------------	---------

Immunità alle Malattie

Il Personaggio è immune alle malattie; da giustificare nel background e soggetta all'approvazione dei master.

Prerequisiti:	SOLO alla creazione.
---------------	----------------------

Tempo di apprendimento:	--
-------------------------	----

Immunità ai Veleni

Il Personaggio è immune ad un singolo veleno; da giustificare nel background e soggetta all'approvazione dei master.

Prerequisiti: SOLO alla creazione.

Tempo di apprendimento: --

Insegnare

Permette di essere un maestro per le abilità di Conoscenza e di Competenze che si possiedono (vedere sezione “Avanzamento”).

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Maestria

Permette di utilizzare la chiamata DAMNUM con una specifica arma ogni volta che si colpisce un bersaglio.

Prerequisiti: Addestram. Militare o Versatilità.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Mano Lesta

- *Divincolarsi*

Permette di liberarsi da corde, manette, legacci ecc...

Il “Divincolarsi” per avere effetto deve essere eseguito con successo da un Personaggio ISOLATO e IMMOBILIZZATO. Non può essere applicato su altri!!

- *Scassinare Serrature*

Permette al Giocatore di possedere le chiavi dei lucchetti presenti in gioco; il mazzo consegnato al Giocatore deve essere riconsegnato alla fine della partita (Sono necessari arnesi da scasso).

- *Borseggiare*

Permette al Giocatore di avere a disposizione un set di tre adesivi (forniti dai Master all'inizio della partita) che possono essere usati per simulare “la particolare abilità di mani” del Personaggio nel rubare piccoli oggetti (tutto ciò che può essere nascosto nel palmo di una mano) senza essere visti. Il Giocatore che trova su uno dei suoi

oggetti l'adesivo, deve considerare di aver subito un furto e deve consegnare l'oggetto al Master (che dal codice dell'adesivo capirà chi ha rubato l'oggetto e glielo consegnerà in un momento di pausa).

Tempo di apprendimento: 6 mesi.

Ogni parte di questa abilità può essere appresa anche separatamente utilizzando per l'apprendimento solo 2 mesi; può poi essere migliorata successivamente spendendo il tempo necessario.

Prerequisiti: Versatilità.

Officiare Rituali Arcani

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Arcano.

Prerequisiti: Conoscenza Magia Arcana.
Lanciare Incantesimi Arcani²³.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Officiare Rituali Druidici²⁴

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Druidico.

Prerequisiti: Con. Magia Druidica.
Lanciare Incantesimi Druidici²³.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Officiare Rituali Necromantici

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Necromantico.

Prerequisiti: Conoscenza Magia Necromantica.
Lan. Incantesimi Necromantici²³.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

²³ Il personaggio deve essere in grado di incanalare le energie magiche per poter portare a termine il rituale. Vedi per maggiori dettagli il “Compendio della Magia e della Fede”.

²⁴ Per poter utilizzare la COMPETENZA “Off. Rituali Druidici” non bisogna avere NESSUNA delle seguenti abilità speciali: “Benedetto, Puro, Maledetto e Corrotto”.

Officiare Rituali Sacri

Permette di officiare un qualsiasi Rituale Sacro.

Prerequisiti: Conoscenza Magia Sacra.
Lanciare Incantesimi Sacri²³.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Preparare Veleni

Fornisce la capacità di distinguere e preparare veleni (Vedi Compendio delle Arti & dei Mestieri).

Prerequisiti: Conoscenza Erbe e Veleni.
Laboratorio erboristico.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Presa Salda

Permette di utilizzare la chiamata INEFFICAX in risposta ad un "Disarmare". Questa abilità può essere usata solo in corpo a corpo.

Prerequisiti: Addestramento Militare.

Tempo di apprendimento: 4 mesi.

Resistenza alle Ferite

Concede al Personaggio un Pf di costituzione in più (Solo una volta).

Prerequisiti: SOLO creazione.

Tempo di apprendimento: --

Scrivere Pergamene & Rune Comuni

Fornisce la capacità di scrivere pergamene e rune magiche comuni.

Prerequisiti: Conoscenza Magia Arcana.
Laboratorio Alchemico.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Testa Dura

Permette di utilizzare la chiamata INEFFICAX in risposta ad un "Colpo Stordente".

Prerequisiti:

SOLO alla creazione.

Tempo di apprendimento:

--

Tracciare Rune

Fornisce la capacità di scrivere tutti i tipi di rune magiche.

Prerequisiti:

Scrivere Pergamene & Rune Comuni
Laboratorio Alchemico.

Tempo di apprendimento:

2 mesi.

Usare armature di metallo

Permette di utilizzare armature di metallo. Questa abilità è gratuita ed esclusiva della via della guerra.

Usare armi da Tiro e da Lancio

Permette di utilizzare archi, coltelli, ecc.

Prerequisiti: --

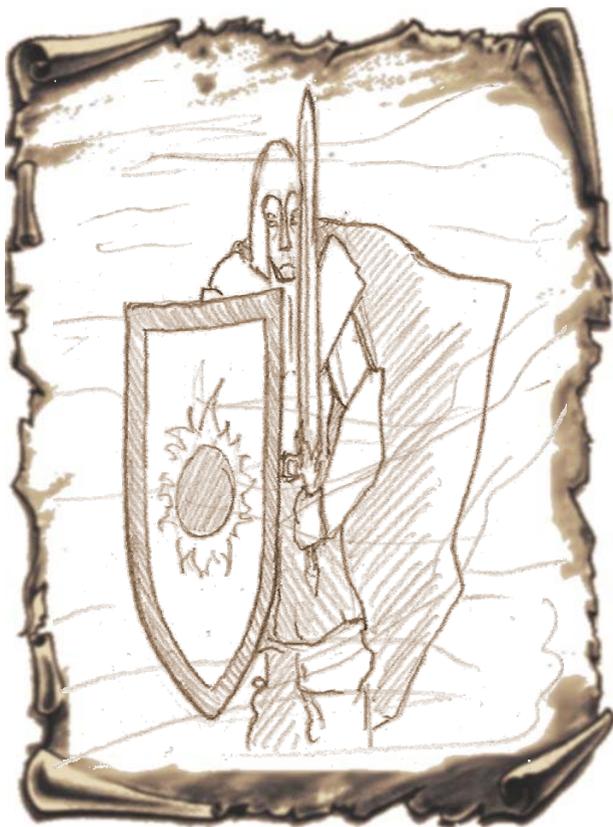
Tempo di apprendimento:
2 mesi.

Usare armi Leggere

Permette di utilizzare tutte le armi ad una mano in corpo a corpo.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento:
2 mesi.



Usare armi Pesanti

Permette di utilizzare armi a due mani. Questa abilità è gratuita ed esclusiva della via della guerra.

Usare armi Semplici

Permette di utilizzare armi efficaci anche senza un vero e proprio addestramento (PUGNALE, BASTONE a due mani, BALESTRA²⁵). Con tali armi non è possibile utilizzare queste competenze: Disarmare, Guardia Eccellente, Colpo Poderoso, Maestria e Presa Salda. Questa abilità è gratuita per tutti i personaggi.

Usare due armi

Permette di combattere con due armi, di diversa misura, contemporaneamente.

Prerequisiti: --
Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Usare scudo

Permette di utilizzare efficacemente lo scudo in combattimento affiancato ad un'arma ad una mano.

Prerequisiti: --
Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Utilizzare Cristalli Magici

Permette di utilizzare i poteri infusi in un Cristallo.

Prerequisiti: Conoscenza Magia Arcana.
Conoscenza Cristalli Magici.
Tempo di apprendimento: 2 mesi.

²⁵ La balestra storicamente, pur essendo di non banale fabbricazione, durante gli assedi era utilizzata da coloro che nella vita svolgevano attività diverse dalla guerra e si trovavano costretti a difendersi dagli invasori. Molto diversa è l'abilità necessaria per poter utilizzare archi.

Abilità Sociali

Le abilità SOCIALI rappresentano tutti i tipi di rapporti interpersonali che un giocatore può costruire nel tempo, i contatti che può trovare ed il ruolo che occupa nella società.

Appartenere ad una Gilda²⁶

Concede l'appartenenza ad un ordine o una gilda descritti nell'ambientazione. I privilegi e i doveri che si hanno dipendono dalla gilda di appartenenza:

Gilda dei Mercanti: permette di acquistare oggetti al solo prezzo di fabbricazione (Vedi “Compendio delle Arti e dei Mestieri”); occorre versare una quota annuale di 30 fiamme.

Priorato della Magia: permette l'accesso alla biblioteca e alle lezioni sulla teoria magica; occorre pagare una quota annuale di 50 fiamme. L'accesso a tali risorse di studio permette di apprendere un qualsiasi incantesimo codificato arcano come se si avesse a disposizione un maestro. Inoltre si acquisisce gratuitamente l'abilità “Contatti accademici”.

Confraternita del Sangue Nero: chi appartiene a questa confraternita acquisisce gratuitamente l'abilità “Contatti



²⁶ Se presa alla creazione la prima annualità è da considerarsi pagata.

nei bassifondi”, ma è agli ordini della confraternita. In qualsiasi momento e per qualsiasi motivo la confraternita può cacciare un membro; in questo caso si perderà l'abilità “Contatti nei bassifondi”.

Ordine dei Cavalieri della Luce: chi appartiene a quest'ordine acquisisce gratuitamente le abilità “Risorse” e “Contatti Politici”; un Cavaliere della Luce deve in ogni momento rispettare il Codice (Vedi Ambientazione) e se verrà visto trasgredirlo verrà cacciato dall'Ordine (perdendo così l'abilità gratuita “Contatti Politici”).

Confraternita dei Saggi: chi appartiene a questa confraternita acquisisce gratuitamente una delle abilità “Risorse” e “Contatti (a scelta)”, ma si è agli ordini del capo della confraternita; inoltre bisogna pagare una retta annuale di 70 fiamme.

Prerequisiti: A discrezione del master.

Tempo di apprendimento: 2 mesi.

Contatti Accademici

Permette di raccogliere informazioni in ambito accademico.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 1 mese.

Contatti nei Bassifondi

Permette di raccogliere informazioni nei bassifondi.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 1 mese.

Contatti Politici

Permette di raccogliere informazioni in ambito politico.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 1 mese.

Iniziato dell' Antica Fede

Il personaggio ha iniziato la sua ascesa all'interno del clero dell'Antica Fede; concede una sorta di abilità Contatti nel clero dell'Antica Fede.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 3 mese.

Membro del Fuoco Nero

Permette l'appartenenza al clero del Fuoco Nero; concede una sorta di abilità Contatti nel clero del Fuoco Nero.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 3 mesi.

Risorse

Permette al Personaggio di aver in fase di creazione 200 Fiamme Blu in più a sua disposizione. Acquistabile SOLO creazione ed anche più volte.

Sacerdote del Sacro Fuoco

Il personaggio ha iniziato la sua ascesa all'interno del clero del Sacro Fuoco; concede una sorta di abilità Contatti nel clero del Sacro Fuoco. Nel momento in cui viene presa questa abilità si sceglie quale carriera intraprendere all'interno dell'Ordine:

Templare: votato al combattimento.

Inquisitore: votato all'indagine.

Teurgo: votato allo studio della magia.

Prerequisiti: Da giustificare nel background se preso alla creazione del personaggio, altrimenti accessibile solo se in accordo con gli eventi effettivamente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: 1 mese.



Titolo Nobiliare

Permette di essere membri di una delle casate nobiliari; concede gratuitamente l'abilità Risorse e Contatti (politici).

Prerequisiti: SOLO creazione. da giustificare nel background ed inoltre soggetto all'approvazione del master.

Tempo di apprendimento: --

Abilità Speciali

Le abilità SPECIALI forniscono una indicazione sui legami che i personaggi hanno con il sovrannaturale, con gli Dei, il fato ecc.

Benedetto²⁷

E' il secondo grado di purezza (vedere "Male e bene in gioco"). Il personaggio è soggetto al Fatum (vedi "Il Fatum in gioco").
Prerequisiti: Fede.
NO creazione.
Tempo di apprendimento: --

Corrotto²⁷

E' il primo grado di corruzione dell'Hurmetal (vedere sezione "Male e bene in gioco"). Il personaggio è soggetto al Fatum (vedi "Il Fatum in gioco").
Prerequisiti: --
Tempo di app.: --



²⁷ Il possesso di questa abilità preclude la possibilità di poter lanciare Incantesimi Druidici poiché indica che il personaggio si è spostato fortemente dalla neutralità.

Fatum

Determina che il Personaggio ha un qualche ruolo ben preciso (vedere sezione “Il Fatum in gioco”) all’interno della narrazione.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: --

Fede

Il personaggio ha fede in una qualche divinità o in un qualche ideale.

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: --

**Maledetto²⁷**

E’ il secondo grado di corruzione dell’Hurmetal (vedere sezione “Male e bene in gioco”). Il personaggio è soggetto al Fatum (vedi “Il Fatum in gioco”).

Prerequisiti: Fede. NO creazione e solo se in accordo con gli eventi realmente giocati dal personaggio.

Tempo di apprendimento: --

Puro²⁷

Il Personaggio è particolarmente puro di cuore e difficilmente soggetto ai poteri del Male (vedere “Male e bene in gioco”). Il personaggio è soggetto al Fatum (vedi “Il Fatum in gioco”).

Prerequisiti: --

Tempo di apprendimento: --

Abilità di Via

Le abilità di VIA sono quelle specifiche per ogni singola “Via” scelta dal personaggio in fase di creazione. Sono esclusive e non possono essere prese durante il gioco.

Addestramento Militare

Il personaggio ha ricevuto un addestramento fisico tale che gli permette di utilizzare armi pesanti, a due mani²⁸, e di indossare armature di metallo.

Via: Guerra.

Illuminazione Divina

Il personaggio ha fede in una qualche divinità che gli concede i seguenti vantaggi a seconda del culto (abilità SPECIALE “Fede” gratuita).

Agli Appartenenti all’Antica Fede sono concesse gratuitamente le abilità “Conoscenza della Magia Druidica” ed “Iniziato dell’Antica Fede”.

Agli Appartenenti del Sacro Fuoco è concessa gratuitamente l’abilità “Sacerdote del Sacro Fuoco” ed inoltre, a seconda della carriera intrapresa, gli vengono concesse le seguenti capacità:

- Ai Teurghi è concesso il vantaggio di poter essere immune alla paura in tutte le sue forme (Incantesimi, effetti magici, ecc..).
- Agli Inquisitori è concesso il vantaggio di poter essere immune al controllo mentale in tutte le sue forme (Incantesimi, effetti magici).
- Ai Templari è concessa l'abilità di “Indossare Armature di Metallo” e la possibilità di partecipare ai rituali del Sacro Fuoco.

Via: Fede.

²⁸ La decisione di dare la competenza “Usare armi Pesanti” gratuita alla via della guerra è stata presa al fine di spingere i giocatori a variare il più possibile le loro tipologie di armi.

Studio Metodico

Il personaggio ha affinato nel tempo le sue capacità di apprendimento. Il tempo dedicato completamente allo studio per acquisire una abilità di CONOSCENZA vale il doppio.

Via: Conoscenza.

Versatilità

Il personaggio è abituato a viaggiare e muoversi continuamente svolgendo sempre diverse attività. Permette la scelta di un'abilità di COMPETENZA o SOCIALE anche se si impiega parte del periodo richiesto per impararla portando avanti altre attività (es.: viaggiare, rintracciare persone, etc.).

Via: Furbizia.



Indice

Introduzione al gioco 1

- Partecipare ad un evento (1)
- Sicurezza e norme comportamentali (1)
 - Contatto fisico (1)
 - Combattimento (2)
- Danneggiamento e furto (2)
 - Luoghi di gioco (3)
 - E' solo un gioco (3)
- Personaggi e preparazione al live (3)
 - Attrezzatura (3)
 - Attività preliminari (5)
 - Regole generali (6)
 - PNG e master (6)
- Risoluzione controversie (6)
- Indicazione degli oggetti “fuori gioco” (7)
 - Area di gioco e di “fuori gioco” (7)
 - Uso generale dei cartellini (8)
 - Libri e documenti in gioco (8)
- Consultazione del regolamento durante l’evento (8)
 - Morte del personaggio (9)
 - Trasporto dei personaggi (10)
 - Immobilizzazione dei personaggi (10)
 - Perquisizione (10)
- Fuochi d’artificio ed effetti speciali (10)
- Mascheramento e Falsificazione (10)

Creazione del Personaggio 11

La scelta della VIA (11)

Tabella Abilità (15)

Avanzamento del personaggio 17

Equipaggiamento e Prezziario 19

Regolamento di gioco 24

Il Combattimento (24)

Le chiamate (29)

La Guarigione (32)

Male e Bene in gioco 34

Il Fatum in gioco 37

Abilità 39

Abilità di Conoscenza (40)

Abilità di Competenza (44)

Abilità Sociali (52)

Abilità Speciali (56)

Abilità di Via (58)

Indice 60