

# TERRE SPEZZATE

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO



Regolamento Base

EDIZIONE 2012



di Francesco Pregliasco, Chiara Tirabasso, Daniele Dagna,  
Guido Mittica, Fabio Del Fiacco, Marco Bielli, Matteo Miceli

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>

Terre Spezzate - [www.grv.it](http://www.grv.it)

# Sommario

<b>Come Partecipare.....</b>	<b>3</b>	<b>Chiamate .....</b>	<b>33</b>
<i>PG o PNG?</i> .....	3	Danni .....	33
<i>Equipaggiamento Necessario</i> .....	4	Nature.....	34
<i>Conoscenza del Regolamento</i> .....	5	Effetti .....	36
<i>Il Gioco Online</i> .....	5	Chiamate Speciali.....	39
<i>Diffusione delle informazioni</i> .....	6		
<b>Creazione del Personaggio .....</b>	<b>7</b>	<b>Rischi e Pericoli.....</b>	<b>41</b>
Personalità e relazioni .....	7	<i>Subire gli Incantesimi</i> .....	41
<i>Definizione del personaggio</i> .....	7	<i>Avvelenamenti</i> .....	41
<i>La "Nemesi"</i> .....	8	<i>Trappole</i> .....	42
<i>Il "Legame"</i> .....	8		
<i>Scegliere il nome</i> .....	8	<b>Poteri Magici .....</b>	<b>44</b>
Scegliere la Razza .....	9	Gli Incantesimi.....	44
<i>Razze per Principato</i> .....	10	Lanciare un Incantesimo .....	44
Scegliere la Carriera.....	10	<i>Contrastare un Incantesimo</i> .....	45
Abilità di base.....	14	<i>La Formula</i> .....	45
<i>Bonus e malus ai 20 punti iniziali</i> ....	15	<i>Interrompere un Incantesimo</i> .....	45
<i>Risparmiare Punti</i> .....	23	<i>Incantesimi Generici di 1°</i> .....	46
		<i>Incantesimi Generici di 2°</i> .....	46
<b>Combattimento e ferite.....</b>	<b>24</b>	<b>Poteri Sacerdotali.....</b>	<b>48</b>
Armi, Colpi e Chiamate .....	24	Le Cerimonie .....	48
<i>Armi da corpo a corpo</i> .....	25	Officiare una Cerimonia .....	48
<i>Armi a distanza</i> .....	25	<i>Interrompere e contrastare</i> .....	49
Locazioni e colpi proibiti.....	26	<i>Velocizzare l'officiazione</i> .....	49
Parare e attaccare .....	27	<i>Gli Esorcismi</i> .....	50
Ferite .....	27	<i>Cerimonie Generiche di 1°</i> .....	51
<i>Locazioni Inutilizzabili</i> .....	28	<i>Cerimonie Generiche di 2°</i> .....	52
<i>Interpretare le ferite</i> .....	29		
<i>Sanguinamento e Coma</i> .....	29		
<i>Morte e cadaveri</i> .....	30		
Guarigione.....	31		
<i>Mutilazioni</i> .....	32		



## Come Partecipare

Partecipare a un live di Terre Spezzate è facile: tramite il sito e il forum ci si tiene informati sugli eventi (che avvengono quasi sempre nei dintorni di Torino o di Milano), ci si iscrive con un semplice messaggio di posta elettronica, si scopre come raggiungere l'area di gioco e dopo una levataccia domenicale, si arriva sul campo.

Consigliamo a tutti coloro che sono interessati alla nostra attività di scrivere sul nostro forum **grv.forumfree.net**: in questo modo ci si potrà presentare agli altri giocatori, chiedere informazioni e consigli, e magari organizzarsi per passaggi in auto o prestiti di materiale. I giocatori sono in genere ben disposti a diffondere il loro hobby (e ad ingrossare le fila della loro fazione in gioco) aiutando con passione i nuovi arrivati, quindi non abbiate timore e rivolgetevi a chi già gioca per incassare un caloroso benvenuto!

Dalla home del sito **www.grv.it** è raggiungibile il **Calendario** che elenca i prossimi eventi nonché quelli già conclusi. Informazioni dell'ultimo minuto possono spesso essere trovate sul forum. L'indirizzo e-mail di contatto è **info@grv.it**.

### GLOSSARIO

Nel testo vengono spesso utilizzate alcune abbreviazioni (v. anche *Chiamate* a p. 33):

**PG** ovvero *personaggio giocante*, un personaggio creato e interpretato liberamente da un giocatore (ogni giocatore interpreta un solo personaggio giocante, fino al suo ritiro o alla sua morte);

**PNG** ovvero *personaggio non giocante*, un personaggio interpretato da un giocatore, ma creato e diretto dallo Staff allo scopo di far divertire i PG (ogni giocatore interpreta numerosi PNG nell'arco di una stessa giornata);

**IC** ovvero *in gioco*, dall'inglese In Character, detto di tutto quello che accade all'interno della realtà fittizia della campagna di gioco;

**OOO** ovvero *fuori gioco*, da Out Of Character, detto di tutto quello che accade nel mondo reale.

### PG o PNG?

Tutti i giocatori devono partecipare al loro primo evento come normali "**Personaggi Giocanti**"; agli eventi successivi potranno farlo anche nelle vesti di "Personaggio non Giocante".

Per creare un nuovo personaggio a proprio gusto è necessario leggere il capitolo *Creazione del Personaggio* e compilare il "modulo PG" online, un formulario che si trova sul sito, entro **10 giorni prima del live**, in modo che lo Staff abbia il tempo di valutarlo e approvarlo. In alternativa è possibile presentarsi direttamente alla porta e scegliere un personaggio pregenerato fra quelli disponibili.

In ogni caso è gradito segnalare per tempo la propria presenza a un evento e comunicare





l'eventuale disdetta con 1 settimana di anticipo. Lo Staff è indulgente con i neofiti ma si riserva di esigere **una penale di 5 euro** dai giocatori abituali che vengono a un live senza iscriversi in tempo, oppure che si iscrivono ma poi non si presentano.

Ai PG viene chiesto un contributo alle spese organizzative, di circa 15 euro per ogni giornata di gioco.

I *Personaggi non Giocanti* invece non pagano nessuna quota di partecipazione e anzi mangiano e bevono a spese dei PG (vedi paragrafo *Fare il PNG* nel Regolamento Avanzato). Per partecipare come PNG non ci sono termini di iscrizione, ma è comunque preferibile informare lo Staff della propria presenza al live. Se a un evento si presentano **troppi PNG imprevisti**, verrà chiesto loro di contribuire alle spese dell'evento versando 5 euro.

#### PAGAMENTO ANTICIPATO

Di norma il pagamento della quota evento avviene direttamente alla porta, prima dell'inizio del live. Per quanto riguarda gli eventi che durano più giorni, è invece possibile pagare in anticipo (tramite Paypal), ottenendo così uno sconto sulla quota. In questi casi, gli estremi e gli scaglioni di pagamento sono sempre riportati sulla pagina dedicata all'evento. L'indirizzo cui inviare le iscrizioni è [info@grv.it](mailto:info@grv.it).

#### Equipaggiamento Necessario

La maggior parte degli eventi di Terre Spezzate include uno o più pasti in gioco: zuppe, grigliate di carne, tortelli, pane e formaggio e così via. I pasti vengono forniti dallo Staff ma spetta a ciascun partecipante portare le proprie stoviglie, possibilmente adatte a un contesto medievale. Consigliamo quindi a chi non vuole mangiare tutto con le mani di munirsi di una ciotola, boccale o scodella di metallo, terracotta o legno, per mangiare e per bere; e di un comune cucchiaino di metallo o di legno.

I PNG non devono preoccuparsi di armi e costumi, che vengono forniti dallo Staff durante il live. È però **necessario** indossare abiti e scarpe di colore scuro e uniforme, privi di marche o loghi in evidenza, così che possano fungere da base per i costumi. Consigliamo pantaloni neri, maglietta a maniche lunghe nera e scarponcini o stivali (anche scarpe da ginnastica nere o marrone scuro sono accettabili).

I Personaggi Giocanti dovranno invece provvedere da soli al proprio costume: fabbricarsi o comprare i vari elementi del costume (armi, armatura, stivali, cintura e accessori vari) è parte integrante del gioco di ruolo dal vivo e la soddisfazione di avere un bell'equipaggiamento ripaga appieno gli sforzi e le spese.

Ad ogni modo non si pretende da nessuno di arrivare al primo live con costume e armamentario completo, anzi solitamente i nuovi giocatori formano il loro





equipaggiamento gradualmente, nell'arco dei primi mesi di gioco.

Per questo motivo **forniamo gratuitamente un'arma e un semplice costume ai PG che partecipano per la prima volta**, così da permettere a chiunque di provare senza eccessivo impegno il gioco di ruolo dal vivo.

Per chi ha problemi di pigrizia (o di liquidità), noleggiamo lo stesso equipaggiamento per 10 euro al giorno agli eventi successivi (vedi *Armi, armature e costumi* nel Regolamento Avanzato).

## Conoscenza del Regolamento

Tanto ai PG quanto ai PNG è **tassativamente** richiesto di leggere questo manualetto, in particolare i capitoli *Combattimento e ferite* (p. 24) e *Chiamate* (p. 33).

Studiare il regolamento, per quanto breve, può richiedere un piccolo sforzo, ma come in ogni gioco è necessario conoscere le regole fondamentali prima di poter giocare.

## Il Gioco Online

Spesso nelle associazioni di Gioco di Ruolo da Vivo si cerca di “colmare” il vuoto tra una giornata di gioco e la successiva facendo ricorso al cosiddetto “gioco online”: mailing list, forum o altri strumenti telematici attraverso i quali i giocatori muovono i propri personaggi, li fanno parlare, cospirare, combattere e così via. Questi strumenti accessori sono disponibili anche a Terre Spezzate, anche se riteniamo che non debbano sostituire in alcun modo il gioco dal vivo agli eventi, né “fargli concorrenza” (se posso organizzare un'alleanza comodamente seduto a casa mia, perché farlo durante una giornata di gioco in mezzo a mostri e imprevisti?).

Nelle Terre Spezzate il gioco al di fuori dei live viene quindi ridotto al minimo indispensabile: in particolare, **non è permesso dichiarare alcun tipo di azione**. I personaggi possono combattere, morire, utilizzare abilità solo ed esclusivamente durante gli eventi. Online è consentito unicamente parlare e scambiarsi messaggi, e l'unico strumento telematico autorizzato per dialoghi di gioco sono i “Forum di Principato” su [grv.forumfree.net](http://grv.forumfree.net). A ogni Forum accedono solamente coloro che appartengono alla stessa fazione: i diversi “Principati” sono quindi normalmente “isolati”, e possono comunicare tra loro in gioco solamente alle partite, o nel corso di eventuali incontri faccia a faccia tra i rispettivi giocatori. Nel tempo è invalso l'uso di scambiarsi occasionali missive “in gioco” tra esponenti di fazioni diverse usando il sistema di posta elettronica interna del forum: anche questa prassi dovrebbe essere, se non evitata del tutto, ridotta al minimo indispensabile.





Ricapitolando, secondo la filosofia di Terre Spezzate il giocatore corretto:

- 1) **Privilegia** sempre il gioco dal vivo rispetto a quello online, evitando di 'sprecare' online una buona occasione di gioco a un evento
- 2) **Non compie azioni** nel gioco al di fuori dei live, ma si limita a parlare e scambiare messaggi
- 3) Utilizza **solamente i Forum** preposti per fare gioco online, evitando mail private, altri forum, mailing list
- 4) Se non può fare a meno di contattare personaggi di altri Principati al di fuori degli eventi, li incontra **di persona**: in questo modo il dialogo può essere interpretato "dal vivo", sebbene senza costumi, armi o l'ufficialità di un evento.

## Diffusione delle informazioni

Durante lo svolgimento di una campagna di gioco di ruolo dal vivo tutti i giocatori hanno modo di apprendere numerose informazioni riguardanti il gioco: "Tizio ha ucciso Caio", "Tizio ha rubato un tomo di magia" e simili. Quando ciò accade durante l'interpretazione del proprio personaggio (IC) non sussiste ovviamente alcun problema. Ma talvolta tali informazioni vengono apprese OOC, per esempio parlando con un amico che si vanta delle imprese compiute all'ultimo evento. In questi casi il Giocatore **ha il diritto di considerare come note IC** al suo personaggio le informazioni ricevute. È bene dunque fare attenzione a non rivelare, parlando fuori gioco, informazioni importanti ai propri nemici in gioco, i quali potrebbero, e probabilmente lo faranno, approfittarsene ai danni dell'incauto chiacchierone.

Vi sono tuttavia **due importantissime eccezioni** alla regola che equipara le conoscenze ottenute OOC a quelle IC.

- Le informazioni apprese **durante l'interpretazione di un PNG** sono strettamente confidenziali, e **non devono essere rivelate né IC né OOC**, né vengono a conoscenza del proprio PG in nessun caso.
- Cambiare personaggio (vedi il paragrafo omonimo nel Regolamento Avanzato) cancella tutte le conoscenze acquisite in gioco con il personaggio precedente; il nuovo PG partirà sapendo solo ciò che è disponibile da fonti di pubblico dominio, come l'ambientazione o le cronache.

Eventuali violazioni delle regole contenute nelle eccezioni saranno punite con estrema severità.





## Creazione del Personaggio

I personaggi di TS si muovono in una ricca ambientazione, un immaginario mondo dai tratti vagamente medievali che offre un fantastico supporto all'interpretazione e al gioco di ruolo. Puoi trovarla dettagliatamente descritta online, per ora ti basti sapere che “Le Terre Spezzate” sono una penisola divisa in sette “Principati” perennemente in competizione tra loro. Ogni Principato ha caratteristiche di cultura e folklore proprie ed esprime una “squadra” in gioco: i giocatori fanno parte di queste squadre e il gioco si dipana in modo equilibrato tra trame basate sull'interazione con l'ambientazione (il cosiddetto **PvE**, *player versus environment*) e trame basate sul conflitto tra i Principati (il cosiddetto **PvP**, *player versus player*), la cui efficace gestione consideriamo un nostro fiore all'occhiello.

### Personalità e relazioni

La prima cosa da fare per creare il proprio PG è cercare di immaginarsi che tipo è, o come aspira ad essere. È un rude guerriero? Un sapiente? Un viscido faccendiere che vive di amicizie, menzogne e favori? Avere un'idea ben chiara del genere di personaggio che si intende interpretare è molto importante per costruirlo così come lo vogliamo (vedi *Definizione del Personaggio*)

Altrettanto importante è pensare se il tuo PG ha un rapporto particolare con altri personaggi della campagna: possono essere tuoi nemici, rivali, alleati, maestri... (vedi oltre i paragrafi *Nemesi e Legame*).

### Definizione del personaggio

Ad esempio: *avventuriero smargiasso*, o *sacerdote tormentato*...

Un trucco per fissare meglio l'immagine del personaggio è cercare di descriverlo con poche parole, cogliendone i tratti fondamentali. Per fare ciò non è nemmeno necessario aver già letto l'ambientazione e il regolamento, ma basta avere un po' di familiarità con i temi tipici del medioevo e del fantasy... Ad esempio: *guerriero silenzioso e fedele*, *intrepido cavaliere che difende i deboli*, oppure *barbaro rozzo e feroce*. Questi personaggi potrebbero avere le stesse abilità di base, eppure sarebbero comunque immediatamente riconoscibili. Oppure ancora: *mago enigmatico e glaciale*, *giovane apprendista entusiasta*, *vecchio saggio e narcolettico*... l'esercizio di descrivere brevemente il PG aiuta a inquadrarlo meglio e a cogliere differenze non sempre facili da notare.





## **La “Nemesi”: conflitto con un altro personaggio**

Il conflitto è l'anima della storia. Puoi decidere se il tuo PG ha una *Nemesi*, cioè se ha un rapporto conflittuale con un altro personaggio della Campagna Terre Spezzate. Naturalmente il tuo personaggio svilupperà amicizie e inimicizie nel corso del gioco, ma avere fin dall'inizio un nemico che ti perseguita (o che tu perseguiti!) è un ottimo modo per entrare subito nel vivo dell'azione. Non è necessario che tu e la tua Nemesi vi odiate con ferocia e vogliate la morte l'uno dell'altro! Può anche trattarsi solo di una forte antipatia, di una cordiale rivalità, di invidia o gelosia...

La tua Nemesi può essere un PG (interpretato da un altro giocatore come te), oppure un PNG (uno dei personaggi dell'ambientazione, gestiti dallo Staff). Nota che non è necessario conoscere un altro giocatore della campagna per avere una Nemesi, nè è necessario che tu chieda il suo consenso nè lo informi delle tue intenzioni: puoi fare una richiesta generica e lo Staff si occuperà di adattarla alla campagna di gioco.

## **Il “Legame”: un rapporto speciale con un altro personaggio**

Puoi decidere se il tuo personaggio ha un *Legame* cioè se ha particolare rapporto con un altro personaggio della Campagna Terre Spezzate. Come per la Nemesi, il tuo Legame può essere un PG oppure un PNG. Il Legame differisce dalla nemesi perchè il rapporto tra i personaggi è meno o per nulla conflittuale. Naturalmente il tuo personaggio svilupperà amicizie e inimicizie nel corso del gioco, ma avere fin dall'inizio un amico, un mentore o una persona alla quale il personaggio tiene è un ottimo modo per introdurre subito il tuo personaggio nella campagna e fornirgli all'occorrenza i giusti stimoli di interpretazione. Se vuoi avere un Legame, definisci a grandi linee il tipo di rapporto che vuoi avere con lui. Potreste essere amici, innamorati, parenti, l'uno il maestro dell'altro, uno di voi due potrebbe anche essere ignaro dell'esistenza dell'altro! Naturalmente anche il Legame potrà essere riadattato dallo Staff, esattamente come la Nemesi.

## **Scegliere il nome**

Prima di decidere quale nome avrà il personaggio, è necessario leggere la pagina *Nomi tipici* sull'Ambientazione online: per dare miglior coerenza all'ambientazione i nomi delle Terre Spezzate seguono “regole di stile”... per ora basti ricordare che sono ammessi solamente nomi italiani o italianeggianti, e non nomi palesemente stranieri come Thor, Jean Pierre o Diego De la Vega.





## Scegliere la Razza

Le razze giocabili nelle Terre Spezzate sono sei: **Uomini del Mare**, **Uomini della Sabbia**, **Eredi**, **Bruti**, **Pitti** e **Niviani**. Gli Uomini del Mare e della Sabbia sono in realtà due diverse stirpi di umani, che, nonostante secoli di vita nei vasti territori delle Terre Spezzate, hanno mantenuto differenze culturali (ma non fisiche) tali da considerarsi a tutti gli effetti due popoli distinti.

Tutte le razze sono interfertili tra loro, e poiché in ogni Principato convivono razze diverse, spesso i matrimoni della gente comune, così come quelli delle nobili ed antiche casate, sono misti. Non esistono tuttavia i mezzosangue, e le razze si mantengono pure ed indipendenti poiché un nascituro eredita sempre i tratti razziali di sua madre.

Appartenere ad una particolare razza non comporta benefici di gioco, ma solo una descrizione caratteriale (e ovviamente fisica) che, insieme con le tradizioni e la cultura del Principato di appartenenza, offrono interessanti spunti per giocare in modo coerente il proprio personaggio.

Non bisogna inoltre dimenticare che ogni razza appare solo in alcuni dei Principati, quindi la scelta della razza avrà delle ripercussioni su quella della Carriera (vedi oltre, *Razze per Principato*).

Tutte le razze, ad eccezione delle due stirpi umane, hanno tratti distintivi di trucco e costume che vanno **necessariamente** rispettate, e che contribuiscono alla varietà di gioco, non solo interpretativa ma anche scenografica.

È doverosa una piccola precisazione per i giocatori che già stanno storcendo il naso. Nelle Terre Spezzate, dunque, non si possono interpretare elfi, drow, nani, orchi o creature fatate. Queste razze infatti, pur essendo fortemente radicate nell'immaginario fantasy, sono spesso giocate da tavolo con credibile intensità che però raramente si riesce a rendere dal vivo. Questo è dovuto, a volte, alla scarsa verosimiglianza fisica, più spesso alla difficoltà di affrontare in modo continuativo un roleplay tanto estremo. Secondo la nostra esperienza molto più frequenti degli immortali Elfi sono i tormentati Mezz'elfi, e sono più numerosi i semi civilizzati Mezz'orchi a scapito dei bestiali Orchi.

Ecco perché le Terre Spezzate sono popolate da creature giocabili con caratteristiche proprie, in parte originali e in parte (giustamente) tese a soddisfare il desiderio delle categorie classiche dell'immaginario fantasy.

Se vi piacciono gli Elfi, vi troverete a vostro agio con i saggi e pacifici *Eredi*.

Se amate la rude brutalità degli Orchi, i valorosi *Bruti* faranno al caso vostro.

Se è la componente di indomita follia o feralità che vi attrae in un personaggio, i *Pitti* potrebbero essere una scelta divertente.

Se subite il fascino del drow o del vistano, i misteriosi ed imperscrutabili *Niviani* sono





un'interessante sfida interpretativa.

Se infine trovate irrinunciabile la varietà e la libertà degli *Umani*, le stirpi *del Mare* e *della Sabbia* costituiscono due distanti alternative su cui costruire un personaggio.

**Nota:** tutte le razze sono descritte **nell'Ambientazione online**.

## Razze per Principato

*Altabrina:* Uomini del Mare, Pitti, Bruti

*Castelbruma:* Uomini del Mare, Bruti

*Valleterna:* Uomini del Mare, Eredi

*Corona del Re:* Uomini del Mare, Uomini della Sabbia, Pitti, Niviani

*Neenuvar:* Eredi, Pitti, Uomini della Sabbia

*Venalia:* Uomini della Sabbia, Niviani

*Meridia:* Uomini della Sabbia, Niviani, Bruti

## Scegliere la Carriera

Ogni PG appartiene ad una e una sola Carriera, scelta tra quelle disponibili nel suo Principato, che sono 3 o 4. Le Carriere sono molto varie, ed è possibile trovarvi quasi ogni genere di personaggio. È molto importante scegliere la Carriera giusta per il PG, poiché determina quali abilità di base ed avanzate avrà la possibilità di apprendere durante il gioco, e non sarà possibile cambiarla in seguito.

Ogni Principato possiede una Carriera **guerresca**, la più indicata per quei personaggi incentrati sul combattimento:

I *Guerrieri del Clan* di Altabrina sono barbari, la cui prodigiosa forza e resistenza ai colpi permette di fare a meno delle armature più pesanti. Possono imparare alcune abilità da scout.

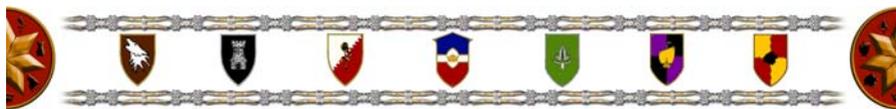
Gli *Armigeri della Torre* di Castelbruma sono l'archetipo del guerriero tardo medievale pesantemente corazzato. Dediti unicamente alla guerra, i più esperti tra loro hanno pochi rivali in battaglia.

I *Paladini* di Valleterna sono valenti guerrieri, ispirati dalla fede e in grado di officiare, anche su se stessi, cerimonie di basso livello. Usano soprattutto consacrare le proprie armi per la causa di Valleterna o per aiutare i più deboli.

Le *Guardie Reali* di Corona del Re sono soldati fedeli e determinati. Utilizzano l'addestramento ricevuto per difendere la Pace e la Giustizia del Regno, oltre naturalmente agli interessi delle famiglie nobili di Dimora.

I *Mahtaren* di Neenuvar sono guerrieri ma anche maghi, e imparano a lanciare





incantesimi mentre combattono o indossano Armature pesanti. Dover padroneggiare due arti richiede molto tempo e molti punti, ovviamente.

I *Miliziani* di Venalia sono combattenti abili e disciplinati, e compensano l'assenza di particolari pregi nell'arte guerriera con alcune abilità di conoscenza o da scout, utili nel loro lavoro di esattori e di scorta per i mercanti.

I *Guerrieri della Sabbia* di Meridia comprendono nobili e plebei dell'estremo sud, dai Cavalieri al servizio di un nobile ad ex-predoni Bruti. Tradizionalmente poco avvezzi alle Armature pesanti, compensano con abilità da scout.

Gli *Scudi d'Argento* ed i *Draghi di Ferro* sono due distinte compagnie di fieri mercenari e non appartengono a nessun Principato. Difettano di addestramento formale, ma quelli tra loro che sopravvivono abbastanza hanno a disposizione un raro assortimento di abilità.

Poiché molti soldati e combattenti hanno spesso a che fare con le ferite, in tutte le Carriere guerresche è possibile apprendere le abilità base correlate a Trattare Ferite. In ogni Principato esiste inoltre almeno una Carriera **medica**, i cui membri possono, se lo desiderano, apprendere abilità da cerusico, ovvero le abilità di base ed avanzate correlate a Trattare Ferite. In generale si suppone che chi vi appartiene si occupi anche di amministrare i Rimedi e curare i suoi compagni feriti, ma non si tratta di un obbligo, né della caratterizzazione principale di queste Carriere, i cui membri si considerano religiosi, sapienti o commercianti, e non per forza cerusici. È importante notare che solamente Sciamani e Druidi padroneggiano l'Erboristeria.

Gli *Sciamani* di Altabrina (vedi Carriere artigiane).

I *Cacciatori* di Castelbruma (vedi C. da scout).

I *Custodi della Fede* di Valleterna (vedi C. religiose).

I *Sacerdoti della Tetrade* di Corona del Re (vedi C. religiose).

I *Druidi* di Neenuvar (vedi C. artigiane).

I *Mercanti* di Venalia (vedi C. artigiane).

Gli *Alchimisti d'Ambra* di Meridia (vedi C. artigiane).

Gli indipendenti *Eruditi* (vedi C. artigiane).

Nei secoli ogni Principato ha affinato tecniche segrete per preparare Filtri alchemici, forgiare armi e armature, o ancora preparare Rimedi erboristici. Chi studia questi segreti appartiene alle Carriere **artigiane**, e utilizza le sue arti per aiutare il proprio Principato e per commerciare le proprie creazioni. Nessun Principato è infatti in grado di creare autonomamente tutto ciò di cui ha bisogno, e deve rivolgersi ad artigiani forestieri per procurarsi oggetti al di fuori del proprio campo di conoscenze.

Gli *Sciamani* di Altabrina sono erboristi i cui Rimedi non solo guariscono ferite e malattie,





ma fortificano il corpo dei guerrieri e lo spirito dei sacerdoti. Seguono il Vecchio Culto e sono specializzati in Cerimonie in grado di donare la forza di un orso o la furtività di una volpe.

I *Forgiatori* di Castelbruma sono i migliori fabbri del Regno; le loro solide corazze e armi d'acciaio non conoscono rivali. I Forgiatori sono spesso dotati di grande forza fisica e abili nell'uso del martello.

Gli *Artefici* di Valleterna si sono tramandati i segreti elfici della forgia per la creazione di armature robuste e leggere insieme, armi consacrate ed archi e frecce di superba lavorazione. Loro specialità sono pure il tiro con l'arco e una certa conoscenza delle arti arcane.

Gli *Alchimisti di corte* di Corona del Re sono abili conoscitori dell'arte alchemica, sebbene meno rinomati dei cugini del sud. Preparano Veleni ma soprattutto Pozioni di difesa e di immunità, e sono grandi studiosi.

I *Druidi* di Neenuvar sono erboristi specializzati nella cura dei Veleni e delle ferite più difficili, addirittura si dice siano in grado di guarire arti mozzati di netto. Sono anche sacerdoti della Dèa ed officiano potenti Cerimonie difensive.

I *Mercanti* di Venalia non creano nessun manufatto direttamente, ma sono gli unici a conoscere l'arte della Raffinazione, che permette di trasformare gli Elementi Grezzi nei Reagenti utili a fabbri, erboristi ed alchimisti. Conoscono anche tutte le abilità che possono tornare utili a un mercante.

Gli *Alchimisti d'Ambra* di Meridia sono i migliori nel loro campo. Cerusici, studiosi, profondi conoscitori dei segreti del cosmo, ma soprattutto maestri avvelenatori senza pari.

Gli *Eruditi* sono cronisti, inventori, sapienti, poeti, artisti, mercanti, cantastorie, dotti cerusici. In grado di cavarsela in ogni situazione, viaggiano di Principato in Principato avendo come unico padrone la sete di conoscenza. I più colti e versatili tra loro studiano i rudimenti di alcune o tutte le abilità Artigiane.

La sottile e difficile arte della magia non è per tutti, ma nelle sue molte forme viene praticata in diversi Principati, perlopiù del sud. Tutte le Carriere **magiche** hanno in comune lo studio di Incantesimi in grado di agire rapidamente per ammaliare la mente, colpire il corpo dei nemici o comunque ostacolarli. Il potere magico non è tuttavia infinito, anche il mago più abile è in grado di lanciare solo un numero limitato di Incantesimi ogni giorno.

I *Cantori delle Nevi* di Altabrina utilizzano il potere della voce per i loro Incantesimi. Conoscono perlopiù effetti mentali, e sono specialisti nell'affascinare la folla.

I *Mahtaren* di Neenuvar (vedi Carriere guerresche).





I *Maghi della Spina* di Venalia sono probabilmente i maghi più potenti. Confondono la mente altrui e manipolano le ombre, ma soprattutto, sanno come Riflettere gli Incantesimi ostili su chi li ha lanciati.

I *Discepoli della fiamma* di Meridia padroneggiano l'energia del fuoco, e conoscono i più potenti Incantesimi di danno, in grado di compensare abbondantemente alla loro mancanza di finezza.

Preti, sciamani, druidi: tutti appartengono alle Carriere **sacerdotali**, guida spirituale e concreto sostegno dei loro Principati. I sacerdoti anziché agire direttamente, con le armi o la magia, possono benedire un altro personaggio, donandogli protezione o altri effetti positivi. La lunghezza di officiazione delle Cerimonie è compensata dal loro potere e dalla lunga durata.

Gli *Sciamani* di Altabrina (vedi Carriere artigiane).

I *Custodi della Fede* di Valleterna sono specializzati nel potenziamento e nella benedizione di armi ed armature prima della battaglia. Hanno anche buoni poteri curativi, e spesso conoscono l'arte medica.

I *Sacerdoti della Tetrade* di Corona del Re sono maestri della protezione e dell'esorcismo; le loro Cerimonie migliori conferiscono immunità o rimuovono effetti negativi.

I *Druidi* di Neenuvar (vedi Carriere artigiane).

Accorti ed eclettici, le Carriere da **scout** hanno in comune la capacità di cavarsela in ogni situazione, e la familiarità con il bosco e gli ambienti selvaggi. Non basandosi sulla forza delle armi né su mistici poteri, fanno affidamento soprattutto sul sotterfugio. Molti utilizzano archi o balestre.

I *Cacciatori* di Castelbruma, data la pericolosità delle fiere nella loro terra, sono buoni combattenti sia a corpo a corpo sia a distanza, oltre che esploratori e battitori. Conoscono le abilità da cerusico.

I *Guardiacaccia* di Corona del Re proteggono le strade ed i confini per Sua Maestà. Sono abili in tutte le arti proprie degli scout, ma eccellono nell'uso dell'arco.

I *Guardiavia* di Neenuvar sono più vicini alla natura di qualunque altro scout. Maestri delle imboscate, sono in grado di trovare nascondigli e di non farsi notare meglio di chiunque altro.





Ecco un riepilogo delle Carriere presenti in ogni Principato:

**Altabrina:** Cantori delle Nevi (magica), Guerrieri del Clan (guerresca), Sciamani (artigiana/religiosa).

**Castelbruma:** Armigeri della Torre (guerresca), Cacciatori (scout), Forgiatori (artigiana).

**Valleterna:** Artefici (artigiana), Custodi della Fede (religiosa), Paladini (guerresca).

**Corona del Re:** Alchimisti di corte (artigiana), Guardiacaccia (scout), Guardia Reale (guerresca), Sacerdoti della Tetrade (religiosa).

**Neenuvar:** Druidi (artigiana/religiosa), Guardiavia (scout), Mahtaren (guerresca/magica).

**Venalia:** Maghi della Spina (magica), Mercanti (artigiana), Miliziani (guerresca).

**Meridia:** Alchimisti d'Ambra (artigiana), Discepoli della fiamma (magica), Guerrieri della Sabbia (guerresca).

**Mercenari:** gli Scudi d'Argento, i Draghi di Ferro e gli Eruditi non appartengono a nessun Principato.

## Abilità di base

Le abilità definiscono che cosa ogni personaggio è in grado di fare. L'uso delle armi, i poteri magici, la resistenza alle ferite ed altre capacità straordinarie... tutto dipende dalle abilità. Normalmente, un nuovo PG ha a disposizione 20 punti per acquistare le abilità di base che preferisce. Ovviamente ogni abilità ha uno specifico costo, e la disponibilità di punti è l'unico limite alla scelta delle abilità. Ovvero, *limitatamente ai 20 punti iniziali* non esistono "classi" chiuse di personaggio. Dopo invece le abilità andranno richieste al proprio Principe e saranno concesse discrezionalmente, in base alla coerenza con la carriera. È quindi importante selezionare le abilità tenendo conto della Carriera a cui apparterrà il personaggio cercando un equilibrio tra due aspetti:

1) Da un lato, nessuna Carriera insegna tutte le abilità base, anzi, sarà difficile per un mago apprendere Scudi o Armature al Liceo di Rocca d'Avorio, o viceversa per un barbaro di Altabrina imparare a leggere e scrivere. Conviene quindi scegliere queste competenze tra i "20 punti" iniziali se si desidera averle.

2) D'altro canto, la scheda iniziale deve essere ragionevolmente coerente con la Carriera e includere almeno alcune abilità tipiche. Le abilità più potenti richiedono di conoscere altre abilità propedeutiche, quindi per poter progredire è necessario avere buone basi. Inoltre un Paladino che non sa tenere in mano un'arma, o un Mago de La Spina che non conosce neanche un Incantesimo, difficilmente potranno mettersi in luce davanti ai propri compagni, anzi probabilmente saranno considerati dei veri incompetenti! In casi estremi, sarà necessario concordare in fase di approvazione del personaggio modifiche alla scheda o alla Carriera.





## **Bonus e malus ai 20 punti iniziali**

Per incentivare l'equilibrio tra i Principati, i nuovi personaggi delle fazioni meno numerose ricevono un vantaggio. I nuovi personaggi creati nelle fazioni più affollate ricevono invece uno svantaggio.

Il vantaggio consiste in un bonus ai punti abilità per creare e sviluppare il personaggio, e lo svantaggio in un malus ai medesimi punti abilità. In sostanza, i 20 punti iniziali sono solo un valore "medio": i personaggi possono partire da 14 o 17 punti, o anche da 22 o da 24 punti, a seconda di quanto sono affollati il Principato e la Carriera scelti. Il calcolo dei bonus e dei malus viene aggiornato istantaneamente ogni volta che viene creato, ritirato o pensionato un personaggio. Quando creerai il tuo personaggio sul sito di Terre Spezzate, potrai sempre leggere il valore effettivo dei punti iniziali disponibili corrispondente ad ogni Carriera.

### **ADDESTRAMENTO – 3 PUNTI**

Questa abilità conferisce una familiarità di base con le armi, le armature e l'arte della guerra in generale; è necessario possederla per poter acquistare le altre abilità di armi e armature, tranne Armi da tiro e Macchine da guerra che non la richiedono. Consente inoltre di utilizzare i Pugnali, ovvero tutte le armi da taglio lunghe tra 18 e 45 cm (il regolamento non prevede armi corte da botta).

### **AMBIDESTRO – 4 PUNTI**

Questa abilità permette di combattere utilizzando due armi contemporaneamente, una per ogni mano, posto che il personaggio possieda le abilità d'arma appropriate. Senza questa abilità, il personaggio può impugnare solo un'arma alla volta, nella mano destra o sinistra indifferente. Non può utilizzare una seconda arma nemmeno per parare.

**Richiede** Addestramento.

### **ANALIZZARE POZIONI – 4 PUNTI**

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto Pozioni. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.

### **ANALIZZARE VELENI – 4 PUNTI**

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto Veleni. Questa abilità è anche un utile prerequisito per molte abilità delle Carriere alchemiche di Meridia e Corona del Re.





### ANATOMIA – 3 PUNTI

Molte creature mostruose delle Terre Spezzate possono fornire Reagenti Grezzi, indispensabili per ottenere i Reagenti che vengono utilizzati nella fabbricazione di Filtri alchemici, Rimedi erboristici e Manufatti di forgia con proprietà speciali. Solo chi possiede questa abilità è in grado di estrarre tali Reagenti da un cadavere 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 Anatomia. Questa abilità è anche prerequisito per tutte le abilità di Raffinazione dei Mercanti di Venalia, che permettono di trasformare i Reagenti Grezzi nei Raffinati corrispondenti.

### ARMATURE LEGGERE – 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare le Armature leggere, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 1, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature medie o pesanti, otterrà comunque solo 1 PA. Per effettuare la riparazione, il personaggio deve togliere almeno 1 pezzo di armatura e mimare in modo appropriato di ripararlo, utilizzando almeno 1 attrezzo tra: martelletto, tenaglie oppure (solo per armature in cuoio) ago e filo. A prescindere da quale parte di armatura è stata fisicamente tolta, un minuto di "riparazione" ripristina tutti i PA danneggiati su una locazione a scelta. Per riparare più di una locazione è sufficiente mimare l'azione per ulteriori minuti. **Richiede** Addestramento.

### ARMATURE MEDIE – 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature medie, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 2, sulle locazioni coperte dall'armatura. Se il personaggio indossa Armature pesanti, otterrà comunque solo 2 PA. Vedi sopra *Armature leggere* per le modalità di riparazione. **Richiede** Armature leggere.

### ARMATURE PESANTI – 2 PUNTI

Il personaggio con questa abilità è in grado di indossare e riparare Armature pesanti, e ottenere i Punti Armatura corrispondenti, normalmente 3, sulle locazioni coperte dall'armatura. Vedi sopra *Armature leggere* per le modalità di riparazione. **Richiede** Armature medie.

### ARMI A DUE MANI – 5 PUNTI

L'abilità permette di brandire armi lunghe, che devono essere sempre impugnate con entrambe le mani affinché i colpi siano validi. Le armi utilizzabili sono Spadoni e Bastoni lunghi fino a 183 cm, e Lance e Alabarde lunghe fino a 250 cm. Tutte queste armi





infiggono danno da taglio, tranne il Bastone che è un'arma BLUNT (vedi *Nature* pag. 34). **Richiede** Addestramento.

### **ARMI A UNA MANO – 2 PUNTI**

L'abilità permette di utilizzare, con una o due mani indifferentemente, armi lunghe fino a 106 cm. Tali armi comprendono Spade e Asce, che infiggono danno da taglio, e Mazze che infiggono danno da botta. I martelli d'arme o becchi di corvo con una punta acuminata sono considerati Asce. **Richiede** Addestramento.

### **ARMI DA LANCIO – 2 PUNTI**

L'abilità permette di utilizzare pugnali e accette da lancio. Queste armi, sempre prive di anima rigida, infiggono danno da taglio.

### **ARMI DA TIRO – 5 PUNTI**

Il personaggio con questa abilità può utilizzare archi e balestre. Altre armi da tiro, come frombole, cerbottane e fionde, non possono essere utilizzate per motivi di sicurezza. I proiettili delle armi da tiro quando colpiscono infiggono danno DOUBLE (vedi pag. 33).

### **AUTORITÀ – 3 PUNTI**

Il personaggio che possiede questa abilità gode di una posizione riconosciuta nella sua Carriera. Potrebbe trattarsi di un grado militare equivalente a Sergente, oppure del titolo di Mastro Artigiano, Precettore di magia o Abate, a seconda della Carriera e del Principato di appartenenza. Il personaggio non possiede automaticamente un prestigio personale, né una buona reputazione, ma soltanto un titolo formale. Questo gli garantisce il diritto legale ad esercitare una limitata autorità sui personaggi più in basso di lui nella scala gerarchica della Carriera per le questioni inerenti alla Carriera stessa, ma non per forza il rispetto o la lealtà dei suoi uomini, che essendo altri PG agiranno liberamente. È importante notare che durante il gioco è possibile essere “promossi” nella gerarchia, fino al gradino fornito da Autorità o anche più in alto, e in nessun caso è necessario spendere punti per acquistare questa abilità quando la promozione avviene in gioco. Questa abilità fornisce semplicemente un vantaggio iniziale, al prezzo di avere meno punti da spendere per le altre abilità del PG.

### **CONTARE – 1 PUNTO**

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper contare, e di non conoscere le più semplici operazioni aritmetiche. Può solamente contare sulle dita fino a 10, lentamente. Gli unici numeri che conosce e può comunicare ad altri sono uno, due e “molti”.





### CARTOGRAFIA – 1 PUNTO

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!”

### ANALIZZARE FERITE – 1 PUNTO

Questa abilità rappresenta una conoscenza molto elementare delle arti curative. Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma semplicemente toccando una persona può stabilire se una locazione è Ferita o Inutilizzabile, quanti punti locazione bisogna ripristinare per renderla Sana, a che punto è il conteggio del Sanguinamento e se la ferita è avvelenata. Chi non possiede questa abilità, invece, sa solamente distinguere una locazione Sana da una che non lo è. Inoltre può accorgersi che un personaggio sta per morire (cioè quando è ferito Fatalmente e sta Sanguinando; vedi pag. 29)

### FASCIARE FERITE – 3 PUNTI

Chi conosce questa abilità potrebbe essere l'apprendista di un cerusico. È in grado di applicare una fasciatura a un personaggio ferito, arrestando il Sanguinamento su tutte le locazioni Ferite o Inutilizzabili (anche se i danni sono causati da Veleni). Per farlo è necessario togliere l'armatura da almeno 1 locazione e, se possibile, scostarne le vesti; il cerusico deve quindi applicare almeno 3 giri con una benda di stoffa (larga almeno 4 cm) e annodare la benda. Questa procedura può essere svolta su una parte del corpo qualsiasi: a prescindere da dove sia stato ferito il paziente e da quanto tempo richiede l'operazione, il conteggio del Sanguinamento si arresta su tutte le locazioni non appena il cerusico inizia a prendersi cura del ferito.

L'abilità permette inoltre di far risvegliare un personaggio Stordito, mimando di fargli annusare dei "sali" o di spruzzarlo in volto (in entrambi i casi, è necessaria un po' d'acqua per rappresentare i sali).

Questa abilità è anche prerequisito per apprendere le arti erboristiche di Neenuvar e Altabrina, ed è necessaria per somministrare correttamente i Rimedi Erboristici (vedi *Guarigione*, p. 31). **Richiede** Analizzare ferite.

### FASCIARE FERITE FATALI – 2 PUNTI

Solo chi possiede questa abilità può interrompere il Sanguinamento di una locazione Fatale. Questa condizione rappresenta una ferita particolarmente grave e difficile da guarire. Per il resto il suo funzionamento è identico a Fasciare ferite. **Richiede** Fasciare ferite.





### TRATTARE FERITE – 3 PUNTI

Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali), velocizzando notevolmente il naturale recupero su tutte le locazioni ferite del paziente.

Per farlo è necessario innanzitutto togliere l'armatura da almeno 1 locazione e, se possibile, scostarne le vesti; togliere l'eventuale fasciatura applicata in precedenza e "disinfettare" con un po' d'acqua. Il cerusico deve quindi mimare di ricucire la ferita con ago e filo, oppure, a sua discrezione, di ridurre o steccare una frattura o una lussazione. È quindi necessario applicare sulla ferita del sangue finto o altro trucco (es. rossetto, tempera, matita per occhi, trucco teatrale) e, infine, applicare almeno 3 giri con una benda di stoffa (larga almeno 4 cm) e annodare la benda con un fiocco, che simboleggia che tutte le ferite del personaggio sono state Trattate (e non semplicemente Fasciate).

Questa procedura può essere svolta su una parte del corpo qualsiasi: a prescindere da dove sia stato ferito il paziente e da quanto tempo richiede fisicamente l'operazione, non appena il cerusico comincia a prendersi cura del ferito ha inizio il conteggio del processo di guarigione, che dura 30 minuti. Trascorso questo tempo, tutte le locazioni del paziente recuperano 1 singolo PL. Se la testa o il tronco sono Inutilizzabili, il trattamento ha anche l'effetto di rendere il personaggio ferito cosciente e in grado di parlare (ma non di agire), già durante il processo di guarigione. Si noti che sono molto diffusi Rimedi erboristici che, se applicati in occasione del primo trattamento, accelerano anche drasticamente il processo di guarigione. Nota che durante il processo di guarigione il cerusico può fare altro, ma il paziente non può rimettersi la parte di armatura che il cerusico gli aveva tolto per applicare il trattamento. Chi possiede questa abilità è anche in grado di comprendere a che punto è il decorso di una Malattia (vedi *Malattie* nel Regolamento Avanzato).

**Richiede** Fasciare ferite

### TRATTARE FERITE MIGLIORATO – 1 PUNTO

Questa abilità è un potenziamento di Trattare ferite. Funziona esattamente allo stesso modo, ma permette di guarire tutti i PL mancanti in una locazione anziché 1 soltanto.

**Richiede** Trattare ferite

### LETTERATURA – 1 PUNTO

Chi non possiede questa abilità deve fingere di non saper leggere né scrivere nulla e deve ignorare ogni testo scritto. Questo vale anche per le occasionali "missive" IC inviate telematicamente al di fuori degli eventi. Se gli viene mostrato da un altro personaggio come fare può riuscire a scrivere malamente il proprio nome, come farebbe un bambino, ad esempio per firmare un documento. **Richiede** Contare.





### **MACCHINE DA GUERRA – 3 PUNTI**

Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte, Baliste, scudi mobili su ruote e simili, richiedono questa abilità per essere utilizzate. Le armi da guerra spesso abbisognano di uno o più aiutanti per essere utilizzate; non serve nessuna abilità per fungere da aiutante. Questa abilità permette anche di riparare una Macchina da Guerra in 5 minuti. (vedi anche il Regolamento Avanzato).

### **MAGIA 0 – 4 PUNTI**

Lo studio della magia è difficile e richiede una complessa preparazione di base per essere efficace. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche al lancio di Incantesimi che tutti i maghi apprendono. Non permette di lanciare Incantesimi, ma fornisce una Scheda Conoscenza che permette di comprendere se un oggetto è magico o meno. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie magiche residue in un personaggio che sia stato oggetto di un Incantesimo o di una Cerimonia entro gli ultimi 10 minuti.

Per fare questo è sufficiente toccare per 10 secondi il personaggio (che IC non si accorge di nulla) e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente “Sì” o “No”.

### **MAGIA 1 – 4 PUNTI**

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

**Richiede** Magia 0

### **MAGIA 2 – 6 PUNTI**

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Magia del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Incantesimo generico del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Magia supplementari.

**Richiede** Magia 1

### **MANISCALCO – 2 PUNTI**

L'abilità permette di riparare armi, scudi e manufatti in metallo danneggiati, ad esempio che siano stati frantumati da una chiamata CRASH o SHATTER (vedi *Effetti* a p. 36). Permette anche di ripristinare tutti i PA di una singola locazione di armatura. Tutti gli usi di questa abilità richiedono di mimare la riparazione con gli attrezzi e nei tempi previsti da *Armature leggere* (v. pag. 16); tuttavia è anche possibile riparare l'armatura indossata da un altro personaggio senza togliergliela.

### **NOBILTÀ (CAVALIERE) – 3 PUNTI**

Il personaggio è un Cavaliere di Sangue, discendente da una famiglia di Cavalieri del suo





Principato, oppure è stato investito sul campo per meriti bellici, nel qual caso si dice che è un Cavaliere di Ferro. In entrambi i casi il giocatore deve specificare nel Background la famiglia o l'ordine cavalleresco di appartenenza del suo personaggio, scegliendoli tra quelli del Principato. Lo status di Cavaliere conferisce alcuni privilegi legali e il diritto di pretendere il rispetto, ma non l'obbedienza, da parte dei plebei. Talvolta capita che il Principe assegni a un Cavaliere uno Scudiero o un piccolo seguito di armati, tipicamente si tratta di PG sudditi della stessa famiglia Baronale che serve il Cavaliere. Più spesso, però, sta al carisma e alla reputazione del Cavaliere stesso trovare altri PG disposti a rendergli omaggio. Per contro ci si aspetta ovviamente che un Cavaliere debba obbedienza ai suoi superiori, ovvero ai membri della famiglia Baronale cui ha reso omaggio, o al Principe in caso appartenga a un ordine cavalleresco legato direttamente al Principato.

Questa abilità può essere appresa anche durante il gioco, in questo caso è però necessario che il personaggio sia investito Cavaliere dal Principe o da un Barone con terre.

#### **NOBILTÀ (BARONE) – 5 PUNTI**

Il personaggio è imparentato con una delle famiglie nobiliari del suo Principato. Questo non significa che ha terre e sudditi da governare, ma soltanto che viene riconosciuto come membro dell'aristocrazia dai suoi pari. Ottiene privilegi legali e sociali analoghi a quelli cavallereschi, ma più forti. Per il resto vale quanto detto a proposito dei Cavalieri.

Questa abilità può essere appresa solo ed esclusivamente alla creazione del personaggio, durante il gioco un plebeo potrà arrivare ad essere investito Cavaliere, ma nessuno che non sia di nobili natali potrà mai avere il “sangue blu”.

**Richiede** Nobiltà (Cavaliere).

#### **RESISTENZA – 5 PUNTI**

Questa abilità rappresenta una particolare capacità di reagire al dolore e alle ferite. Quando la locazione Torso diventa Inutilizzabile, ovvero è ridotta a zero PL, il personaggio dovrebbe accasciarsi al suolo. Se ha questa abilità, può scegliere invece di “stringere i denti” e continuare a combattere, nel qual caso deve immediatamente dichiarare ad alta voce “Resistenza!”. Il conteggio del Sanguinamento procede normalmente e il personaggio perde un livello di Forza. Inoltre non può lanciare Incantesimi a meno che possieda l'abilità Concentrazione. Se per qualunque motivo la locazione Torso viene ridotta a Fatale, oppure viene Fasciata, il personaggio cade immediatamente in Coma.

#### **RICONOSCERE FALSI – 2 PUNTI**

I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che





permette loro di distinguere gli oggetti contraffatti da quelli autentici. Solitamente ci sono due tipi di oggetti falsi: quelli che sembrano avere un valore a chi li analizza con Valutare preziosi ma si rivelano fasulli; e le riproduzioni di uno specifico oggetto, solitamente importante o dotato di proprietà magiche.

#### **SACERDOZIO 0 – 4 PUNTI**

Apprendere l'arte di officiare Cerimonie nel modo corretto per compiacere gli Dèi o gli Spiriti richiede molta fede e dedizione. Questa abilità rappresenta le conoscenze propedeutiche all'esecuzione di Cerimonie che tutti i sacerdoti apprendono. Chi possiede questa abilità può anche percepire le energie spirituali di una persona dopo averla toccata per 10 secondi. Il sacerdote può appurare se si tratta di un non-morto, se negli ultimi 10 minuti è stato influenzato da Effetti e, nel caso, quali Chiamate ha subito. Per fare questo deve chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che IC non si accorge di nulla ed è tenuto a rispondere sinceramente con una sola parola. Ogni domanda richiede un nuovo contatto di 10 secondi. Questa abilità da sola non permette di officiare Cerimonie.

#### **SACERDOZIO 1 – 3 PUNTI**

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del primo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

**Richiede** Sacerdozio 0.

#### **SACERDOZIO 2 – 5 PUNTI**

Il personaggio riceve ogni giorno 3 Carte Sacerdozio del secondo cerchio e può utilizzarle per lanciare qualunque Cerimonia generica del cerchio corrispondente. Questa abilità può essere appresa più volte, ogni apprendimento fornisce 3 Carte Sacerdozio supplementari.

**Richiede** Sacerdozio 1.

#### **SCUDI – 4 PUNTI**

Questa abilità permette di utilizzare uno scudo di qualunque dimensione e forma fino a 60 × 110 cm, oppure uno scudo rotondo fino a 75 cm di diametro. Il braccio che lo impugna non può brandire altre armi, e lo scudo può essere utilizzato solo per difendersi bloccando i colpi avversari. Se lo scudo è imbottito e completamente privo di anima rigida e viene ritenuto idoneo al Controllo Armi, può anche essere usato per ostacolare o tenere lontano gli avversari. Si può fare forza con il braccio ma mai con il peso del corpo, né è possibile caricare o impattare violentemente con lo scudo, neanche contro un altro scudo. In alternativa è possibile portare sul braccio un Brocchiere, un piccolo scudo di





diametro massimo 30 cm, che blocca i colpi esattamente come uno scudo ma lascia la mano libera, permettendo di impugnare un'arma. Per utilizzare uno Scudo e un Brocchiere contemporaneamente è necessario possedere anche Ambidestro, e comunque portarli sulle due braccia.

Questa abilità può essere appresa 2 volte: il secondo acquisto permette di utilizzare gli Scudi a torre, ovvero scudi con dimensioni massime più grandi: fino a 75 × 150 cm, oppure 100 cm di diametro per gli Scudi a torre rotondi. Non influisce in alcun modo sull'utilizzo dei Brocchieri.

**Richiede** Addestramento.

### **SOPPORTARE LE FERITE – 2 PUNTI**

Le locazioni Ferite, ma non quelle Inutilizzabili, di chi possiede questa abilità non sono soggette al Sanguinamento. Il personaggio può quindi agire normalmente se ha locazioni ferite parzialmente ma con almeno 1 PL residuo, senza preoccuparsi che le ferite peggiorino. **Richiede** Sviluppo fisico.

### **SVILUPPO FISICO – 4 PUNTI**

Chi possiede questa abilità ottiene 1 PL supplementare su ogni locazione, per un totale di 2. Nello sviluppo del personaggio, questa abilità può essere appresa più volte, ed ogni apprendimento aggiunge 1 ai PL totali. Alla creazione del PG è invece possibile acquistarla una volta sola, o due al massimo.

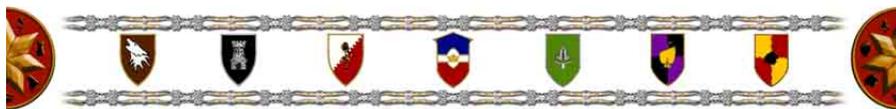
### **VALUTARE PREZIOSI – 2 PUNTI**

Il personaggio riceve una Scheda Conoscenza che gli permette di analizzare gli oggetti e stimarne il valore economico. L'abilità considera il valore apparente, dovuto al materiale di cui è composto l'oggetto, ma non le sue eventuali proprietà speciali. Una spada magica o una Pozione alchemica, quindi, risulteranno preziose solo se la spada è finemente decorata o la boccetta contiene polvere d'oro. Questa abilità è quindi utile soprattutto per conoscere il valore di gioielli, pietre preziose, metalli nobili e simili. **Richiede** Contare.

### **Risparmiare Punti**

Non è obbligatorio spendere subito tutti e 20 i punti... ma quasi: è possibile eventualmente spenderne solo 19 e tenerne 1 da parte, che potrà essere usato per acquistare abilità successivamente insieme a quelli che si cominceranno ad accumulare giocando. Viene fatta una piccola eccezione per i personaggi che appartengono a Carriere artigiane o scout: in questo caso è consentito risparmiare fino a 3 punti, ovvero spenderne solo 17 nelle abilità di partenza.





# Combattimento e ferite

## Armi, Colpi e Chiamate

Nel GRV, per simulare scontri e battaglie, si utilizzano repliche inoffensive in gomma di armi medievali come spade, asce, alabarde e così via. Le armi sono soggette a severi canoni di sicurezza e non sono mai pericolose, tuttavia possono essere fastidiose o dolorose se vengono utilizzate con troppa forza. È quindi molto importante **trattenere sempre** i colpi e privilegiare l'agilità alla potenza. Del resto ai fini del gioco la violenza del colpo OOC non implica ferite più gravi IC, quindi toccare con troppa forza è **sconveniente** per vincere lo scontro.

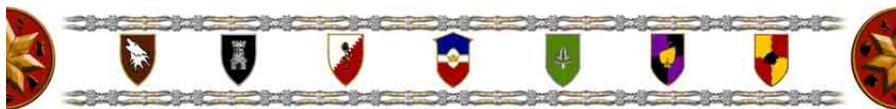
I colpi devono comunque essere sempre portati in modo visibile e toccare nettamente altrimenti non sono validi. Non c'è un "arco minimo" di caricamento, ma è sempre necessario **impostare il colpo con l'avambraccio** e non solo con il polso. Inoltre non è consentito sferrare con la stessa arma rapidi attacchi ripetuti sullo stesso lato: in questo caso l'avversario considererà sempre un solo colpo a segno. Per incalzare l'avversario con attacchi rapidi è necessario **cambiare completamente direzione d'attacco** a ogni colpo, considerando che le direzioni da cui può provenire un attacco sono tre: da sinistra, da destra e dall'alto. Se invece si vuole attaccare nuovamente con la stessa arma sullo stesso lato, è necessario lasciar passare circa 1 secondo tra un colpo e l'altro di ogni arma, ritornando in guardia dopo ogni attacco, vibrando colpi plateali o simili.

Le opzioni di attacco sono dunque due e possono essere alternate a piacere durante uno scontro: o combattere più lentamente, con colpi studiati; o incalzare l'avversario ma sempre cambiando lato di attacco (es. destra-sinistra-alto-destra e via così).

### Per avere un gioco corretto e sicuro seguite queste linee guida:

- Evitate sempre di colpire con troppa **violenza** o in parti proibite.
- Non colpite mai **a mani nude, né afferrate** un avversario. Il combattimento disarmato è assolutamente proibito in quanto troppo pericoloso (ma vedi *Bloccare* nel Regolamento Avanzato).
- Evitate il "**tapping**", cioè la sgradevole abitudine di moltiplicare i colpi a segno muovendo il polso o l'arma con rapidità eccessiva e irrealistica. Solo il primo colpo è valido in questi casi.
- Accettate con **fair play** i colpi che subite, e come sempre se siete incerti accettate la versione del vostro avversario.
- Lasciate che **ognuno conti i propri danni** subiti, e lasciate il beneficio del dubbio al





vostro avversario. Nella confusione e nella foga capita frequentemente di fare errori di valutazione, e scambiare un colpo di striscio al mantello per un colpo a segno, o un contatto tra le armi per un colpo al braccio. Siate sempre tolleranti e non impuntatevi per un singolo colpo ambiguo.

Se però siete sicuri di avere ragione, **interrompete subito lo scontro** e chiarite con l'avversario.

Non accusatelo di barare: è probabile che abbia semplicemente sbagliato, e che si possa facilmente arrivare a un accordo. Se necessario, chiamate un Master per risolvere la disputa.

La cosa più importante da evitare è lasciar correre una scorrettezza per poi recriminare a cose fatte: appurare se un colpo è andato a segno oppure no dopo la fine di un combattimento è impossibile, inutile e controproducente per le discussioni che crea. Se accettate a caldo una valutazione del vostro avversario, dovete prenderla per buona e non rimetterla in discussione successivamente.

## Armi da corpo a corpo

**Pugnali** (piccola da taglio)

**Spade** (a una mano da taglio)

**Mazze** (a una mano da botta)

**Asce** (a una mano da taglio)

**Bastoni** (a due mani da botta)

**Spadoni** (a due mani da taglio)

**Lance** (a due mani da taglio)

**Alabarde** (a due mani da taglio)

Vedi le *Abilità di base* (p. 14) per le dimensioni massime e le differenze tra armi a due mani e armi a una mano; vedi la *Chiamate* (p. 33) per i danni da botta e da taglio. Tutte le armi da corpo a corpo infliggono **sempre 1 danno** per ogni colpo a segno, vale a dire per ogni “tocco”. Le armi a due mani devono sempre essere impugnate con entrambe le mani, altrimenti i loro colpi non sono validi.

## Armi a distanza

**Armi da tiro** (archi, balestre e simili)

**Armi da lancio** (coltelli e accette)

Tutte le armi a distanza infliggono danno da taglio. La loro caratteristica distintiva è, ovviamente, la possibilità di colpire l'avversario da più lontano. Le armi da tiro colpiscono tramite proiettili (freccie, dardi) che infliggono **due danni** ad ogni colpo andato a segno, purché l'arco o la balestra vengano utilizzati con **entrambe le mani**; un solo danno in caso contrario, ad esempio se si tratta di una balestra leggera.

Chi lo desidera può incoccare e tirare fino a **due frecce** contemporaneamente; ciascuna





infiggerà il normale danno.

Le armi da lancio, invece, vengono scagliate esse stesse contro l'avversario e infiggono sempre **un danno**.

Le armi da taglio che infiggono un danno sono considerate lo standard, e il giocatore non deve dichiarare niente quando infigge un colpo del genere (chi viene colpito, se non sente nessuna Chiamata particolare, sa che ha subito 1 danno da taglio). Al contrario, chi utilizza armi da botta deve dichiarare **BLUNT** ad ogni colpo; chi infigge due danni deve dichiarare **DOUBLE**; chi non vuole uccidere ma soltanto stordire **SUBDUE** (vedi *Chiamate* p. 33).

In ogni caso, tutte le armi colpiscono sempre una specifica **locazione**.

## Locazioni e colpi proibiti

Ai fini del gioco il corpo umano è diviso in 6 parti dette **locazioni**:

**testa:** dal collo in su, tranne faccia e gola

**braccio destro:** dalla spalla alle dita

**braccio sinistro:** dalla spalla alle dita

**gamba destra:** dal bacino al piede

**gamba sinistra:** dal bacino al piede

**torso:** quello che rimane

Ogni colpo ha effetto su una sola di queste locazioni (vedi *Ferite*, in basso). Ci sono poi parti del corpo in cui, per ragioni di sicurezza, è vietato colpire e anche eventuali colpi accidentali non sono validi e non vengono considerati IC:

la **faccia:** è sempre un bersaglio vietato

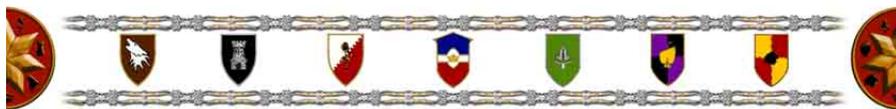
la **gola:** è sempre un bersaglio vietato

le tempie, la nuca: i colpi alla testa sono validi solo se arrivano **dall'alto verso il basso** e colpiscono la parte superiore del cranio.

i **genitali:** sono sempre un bersaglio vietato

le mani: colpire alle mani non è vietato, ma ricevere un colpo sulle dita mentre si tiene in mano l'impugnatura rigida di un'arma è doloroso, per cui i colpi alle **mani che impugnano** armi non sono validi.





## Parare e attaccare

Per **attaccare** con qualunque arma è sempre necessario possedere **l'abilità base** corrispondente. Un personaggio senza queste abilità, ad esempio un mago che spende tutti i suoi punti per imparare Incantesimi, non è in grado di combattere con nessuna arma. Se volesse potrebbe impugnare un'arma e brandirla, ma dovrebbe interpretare la propria incompetenza e, soprattutto, dichiarare **NO EFFECT** a ogni colpo sferrato, per comunicare all'avversario che i suoi attacchi non hanno alcun effetto.

Viceversa è sempre possibile **parare** con qualsiasi arma, anche se non si possiede l'abilità appropriata. Ad esempio il mago già citato potrebbe portarsi dietro un lungo bastone decorato, adatto al suo personaggio ma anche efficace strumento di difesa. A tal proposito è importante sottolineare che attaccare con forza per sfondare le difese avversarie è sconsigliato e inutile: se un colpo viene **parato con un'arma**, ma sfiora comunque l'avversario, **non infligge danno**.

Fanno eccezione a tutto questo gli **scudi**: avendo una funzione esclusivamente difensiva richiedono sempre l'abilità Scudi per essere utilizzati; inoltre, se un colpo parzialmente **deviato da uno scudo** tocca l'avversario, il colpo è **valido** e infligge danno.

## Ferite

Ogni colpo d'arma e molti Incantesimi infliggono danno a chi li subisce. Il personaggio colpito **deve sempre interpretare ogni colpo ricevuto**, con un grido di dolore, un grugnito, un passo indietro o simili, sia per rendere più divertente il combattimento, sia per palesare all'avversario che il suo colpo è andato a segno. Tutto questo vale anche per i colpi assorbiti dall'armatura.

Ogni attacco infligge normalmente **un danno**, a meno che sia specificato altrimenti (vedi nelle *Chiamate* i Danni: DOUBLE, TRIPLE ecc.), alla locazione colpita dall'arma o nominata da chi ha lanciato l'Incantesimo.

Ogni danno subito sottrae **1 PL** (Punto Locazione) da quelli posseduti dal personaggio (normalmente 1 PL in ognuna delle 6 locazioni). Questo significa che il **primo** danno subito è sufficiente per ridurre una locazione qualsiasi a **zero PL**; chi possiede l'abilità **Sviluppo fisico** aumenta il numero di PL e quindi anche la resistenza alle ferite. Ad esempio se un personaggio acquista Sviluppo fisico 2 volte, ogni sua locazione ha  $1+2 = 3$  PL e sono quindi necessari 3 danni per ridurla a zero PL.

Se il personaggio indossa un'**armatura** sulla locazione colpita, il danno sottrae **1 PA** (Punto Armatura) invece di un PL; solo quando i PA sono ridotti a zero i danni su quella locazione iniziano a danneggiare i PL.

Le armature si dividono in leggere, medie e pesanti, e normalmente forniscono **1, 2 o 3**





**PA** ad ogni locazione fisicamente coperta.

Esclusivamente per quanto riguarda le armature, la locazione tronco è divisa in **petto** e **schiena**, a seconda che l'avversario che sferra l'attacco si trovi davanti o dietro.

Ad **esempio** un personaggio che indossi una corazza di metallo frontale avrà 3 PA sul petto e 0 sulla schiena, quindi il primo colpo alle spalle gli danneggerà direttamente i PL della locazione tronco, mentre da davanti sarà necessario infliggergli prima 3 danni per azzerare la protezione dell'armatura.

Se una locazione ha subito danni, ma ha ancora almeno 1 PL residuo, è detta **Ferita**. Quando non ha più PL è detta **Inutilizzabile**. Ulteriori danni non avranno alcun effetto, cioè non è normalmente possibile portare una locazione a PL negativi.

È però possibile **Inferire** su una locazione già Inutilizzabile, purché la vittima sia **inerm**e. Per farlo occorre avere un'arma a cui la vittima non sia immune, dichiarare alla vittima che si sta inferendo e interpretare in modo appropriato di 'giustiziarlo' (es. sgozzandolo, decapitandolo, trafiggendolo al cuore... a discrezione). L'esecuzione deve durare almeno 10 secondi. Dopo questo tempo la locazione è ridotta a **-1 PL**, ovvero ferita in modo **Fatale**, uno stato ancor più grave di Inutilizzabile (vedi *Sanguinamento e Coma*). Nelle Terre Spezzate, chi inferisce su un avversario commette un gesto crudele e meschino, considerato dalla Giustizia del Re un crimine odioso quasi paragonabile all'omicidio.

## Locazioni Inutilizzabili

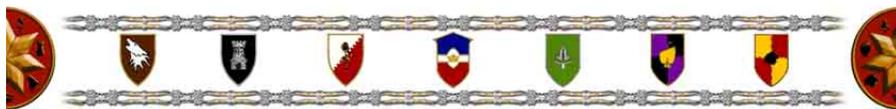
Se un **arto** diventa Inutilizzabile, il personaggio non può muoverlo né usarlo in alcun modo e il giocatore deve tenere l'arto penzoloni o comunque rappresentare in modo visibile la sua situazione. In particolare:

- Un **braccio** Inutilizzabile deve lasciar immediatamente **cadere** ogni oggetto, non può **impugnare** armi, né lanciare **Incantesimi**, né fare uso di **nessuna abilità** che richieda le braccia libere, né parare i colpi diretti ad altre locazioni.

- Una **gamba** Inutilizzabile cede immediatamente costringendo il giocatore a **cadere in ginocchio**; in seguito potrà rialzarsi ma **non potrà appoggiare** la gamba inutilizzabile per camminare. È quindi costretto a stare sul posto, farsi aiutare, saltellare o trascinarsi.

- Se la **testa** o il **tronco** diventano Inutilizzabili il personaggio deve **accasciarsi** al suolo; a discrezione del giocatore può essere effettivamente svenuto o semplicemente troppo malridotto per fare alcunché (come se fosse sotto l'Effetto MINDLESS, ma **non ricorda**





**nulla** di quanto accade e nessuna immunità a questo Effetto può proteggerlo). Inoltre può lamentarsi a voce bassa ma non gridare né chiamare aiuto; morirà se non viene soccorso (vedi oltre). Per questo motivo testa e tronco sono dette **locazioni vitali**.

### *Interpretare le ferite*

Le locazioni Inutilizzabili non sono amputate o maciullate, né devono per forza aver subito ferite profonde o fratture: semplicemente il dolore, lo shock, la perdita di sangue sono tali che il personaggio non è più in grado di usarle. Sarà tuttavia possibile recuperare abbastanza rapidamente da queste ferite (vedi *Guarigione*, p. 31).

Non sempre accasciarsi al suolo o cadere in Coma è facile per il giocatore; fango o suolo accidentato possono rendere scomodo o addirittura pericoloso gettarsi a terra. Per questo motivo i personaggi non sono costretti ad accasciarsi immediatamente, ma possono impiegare fino a 2 o 3 secondi e fare fino a 2 o 3 passi per trovare l'angolo migliore dove morire. È necessario interpretare sempre il dolore quando si viene colpiti, ma soprattutto quando si viene abbattuti; questi 2 o 3 secondi di agonia sono quindi un'occasione per dare prova delle proprie capacità di recitazione. Non è tuttavia necessario né opportuno esibirsi in scene di morte melodrammatiche o gridare come un maiale scannato; una morte sobria è più che sufficiente.

Dire all'avversario “mi hai ucciso”, alzare il dito come per “Non sono qui”, sedersi tranquillamente e simili è invece severamente vietato.

### *Sanguinamento e Coma*

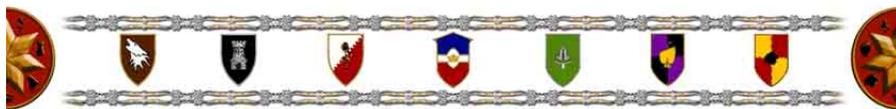
Qualunque ferita, che sia da taglio o da botta, perde sangue o comunque peggiora finché non viene bendata con l'abilità *Fasciare ferite*. Ogni locazione **Ferita** o Inutilizzabile è così soggetta a un processo detto **Sanguinamento**: ogni **3 minuti** di tempo la locazione **perde 1 PL** supplementare, fino ad arrivare a -1 (Fatale). Se il personaggio possiede *Sopportare le ferite*, solo le locazioni Inutilizzabili subiscono il Sanguinamento; quelle *Ferite* rimangono stabili.

Non appena una qualunque locazione diventa Fatale, per qualsiasi motivo (Sanguinamento, *Inferire* oppure *Chiamata fatale*), il personaggio cade in **Coma**. Si deve accasciare al suolo, privo di sensi, e non può parlare né compiere alcuna azione. Il giocatore deve alzare una mano e contare in modo visibile **con le dita** (accompagnando il conteggio a mente), per rendere palese agli altri giocatori che il suo personaggio sta sanguinando vistosamente. Dopo **3 minuti** dall'inizio del Coma, il personaggio **muore**.

Esempio: Andronico da Nassilia possiede *Sviluppo fisico* e quindi ha 2 PL su ogni locazione; si è spinto da solo nella foresta e non ha possibilità di essere guarito.

Alle 15:00 subisce 1 danno al tronco; stringe i denti e continua a combattere.





Alle 15:02 subisce anche 2 danni al braccio sinistro, ma riesce comunque a sconfiggere il suo avversario e a fuggire.

Alle 15:03 il tronco diventa Inutilizzabile e Andronico si accascia.

Alle 15:05 il braccio scende a Fatale ed ha inizio il Coma, che si concluderà alle 15:08 con la morte di Andronico.

Se il nostro eroe avesse avuto l'abilità Sopportare le ferite, il tronco non avrebbe subito il Sanguinamento, per cui non sarebbe caduto alle 15:03 ma solo alle 15:05, dopo il peggioramento del braccio a Fatale.

## Morte e cadaveri

A tutto c'è rimedio, fuorché alla morte. Questo detto vale anche nelle Terre Spezzate, in cui per quanto se ne sa resurrezione e immortalità non esistono, in linea con la tradizione del miglior fantasy. Tuttavia, la morte di un personaggio giocante spesso è al centro di indagini, intrighi, vendette per i suoi alleati e nemici ancora in vita. Per questo interpretare bene il proprio cadavere è importante quasi quanto recitare il PG in vita. Quando un PG muore, il giocatore **deve** rimanere a interpretarne il cadavere almeno per 5 minuti. Ovviamente nessuno è costretto a restare sdraiato con la faccia nella polvere per tutto il tempo, è necessario rimanere seduti o a terra senza spostarsi. D'altra parte comunicare ad altri PG di passaggio “**mi vedi morto**” è **severamente vietato**, quindi meglio si fa il morto, prima si viene scoperti o magari addirittura salvati.

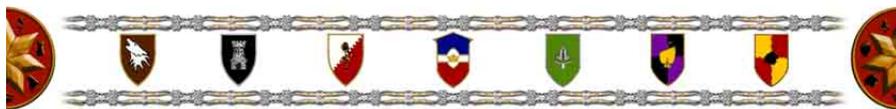
Trascorsi i 5 minuti il giocatore deve andare in **Taverna** e comunicare il decesso del proprio PG all'**Oste**. Se ne ha voglia può fare il PNG, non potrà invece giocare un altro PG per quella giornata (vedi *Cambiare personaggio* nel Regolamento Avanzato)

Può esserci necessità di rappresentare in qualche modo il cadavere anche dopo i 5 minuti, ad esempio se è stato abbandonato nel bosco e i suoi alleati vogliono interrogarne lo spirito oppure se i suoi nemici lo vogliono portare in un luogo particolare o fuori dal gioco. Per evitare di infastidire oltre il giocatore, si usa in questi casi rappresentare il cadavere con la **Scheda Personaggio** del giocatore, tenuta **bene in vista** con il braccio teso davanti a sé.

Non è ovviamente possibile nascondere la Scheda, infilarla in tasca, metterla sotto una pietra o simili.

La Scheda può essere lasciata in qualunque punto dell'area di gioco, purché sia ad altezza di vista e non sia coperta né nascosta da altri oggetti. Ad esempio sopra un pietrone, **appesa a un ramo**, sopra un cespuglio, ma **non in terra** per non creare confusione in caso di Schede smarrite da PG in realtà ancora vivi. Chiunque trovi la Scheda ha trovato il cadavere e può trasportarlo, interrogarne lo spirito (dopo aver cercato OOC il giocatore in questione, ovviamente) e farne ciò che vuole. Quindi il giocatore che interpreta il





morto prima di andare in Taverna si premurerà di **lasciare la propria Scheda** personaggio in vista nel luogo dove si trova il cadavere, se nessuno lo ha ancora trovato.

## Guarigione

Nelle Terre Spezzate ci sono molti modi per guarire le ferite: le cure di un cerusico, i Rimedi di un erborista, le Cerimonie di un sacerdote o le Pozioni di un alchimista. Ognuno di questi sistemi ha pregi e limitazioni; in ogni caso una ferita non è mai un problema banale o di poco conto, né è facile guarirla in poco tempo.

Le Ferite **Fatali** sono ancora più insidiose, perché non possono essere normalmente guarite o fasciate: richiedono sempre abilità apposite, Pozioni specifiche o Rimedi particolari.

È sempre bene **Fasciare** un personaggio ferito con l'apposita abilità; questo è **l'unico** modo per **arrestare il Sanguinamento** ed evitare che la situazione peggiori, in attesa di altre cure.

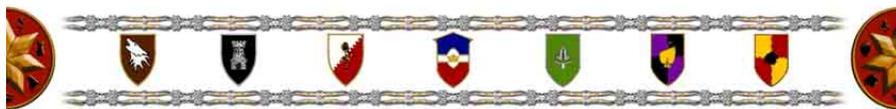
Anche i sacerdoti che si affidano a poteri miracolosi per sanare in pochi minuti gravi ferite, hanno necessità di bendare i loro pazienti per evitarne la morte durante la Cerimonia. Fasciare un personaggio **non consuma risorse** né Carte potere, né permette di recuperare PL o di usare una locazione Inutilizzabile. Per farlo è necessario togliere l'armatura da almeno 1 locazione e, se possibile, scostarne le vesti; il cerusico deve quindi applicare almeno 3 giri con una benda di stoffa (**larga almeno 4 cm**) e annodare la benda.

**Non è possibile** Fasciare una ferita **Fatale** se non si possiede l'apposita abilità.

I **cerusici** possono guarire facendo uso dell'abilità **Trattare ferite**. Questa ha il vantaggio di **non consumare** risorse né Carte, però il recupero dei PL è lento: ogni personaggio trattato, dopo **mezz'ora** recupera su ogni locazione un singolo PL (o tutti se il cerusico possiede Trattare ferite migliorato). Occuparsi di una ferita Fatale è molto difficile e richiede ancora più tempo (vedi l'abilità *Lenire ferite fatali* nel Regolamento Avanzato). I cerusici impediscono che il costo in vite umane di una battaglia persa sia troppo alto, ma non hanno speranze di ribaltare le sorti di uno scontro in corso.

Non è possibile “togliere le bende” a un personaggio fasciato o trattato per farlo riprendere a sanguinare o per evitare che guarisca. In questi casi è sufficiente colpirlo di nuovo con le armi. Il giocatore che interpreta il personaggio ferito, può togliersi OOC la fasciatura, per rendere palese la sua condizione ed evitare che gli altri giocatori pensino che lui sia ancora fasciato.





I **Rimedi** erboristici vengono usati in aggiunta alle ordinarie abilità dei cerusici, o comunque **richiedono** sempre almeno **Fasciare** ferite per essere applicati. Inoltre è necessario mischiare con acqua un po' dei semi o spezie utilizzati per rappresentare il Rimedio, e applicare la mistura sulla ferita. Sono più **economici** di qualsiasi altro oggetto creato nelle Carriere artigiane, e permettono di guarire qualunque tipo di ferita, veleno o malattia con più **efficacia** e **rapidità** di quanto farebbe un cerusico, riducendo la durata del processo di guarigione a **15, 10 o 5 minuti**. La loro disponibilità non è però illimitata né sempre abbondante, ovviamente. Anche in questo caso, solo i Rimedi che lo dichiarano esplicitamente hanno effetto sulle ferite Fatali.

Le **Cerimonie** di un sacerdote sono uno strumento di cura abbastanza **dispendioso** in termini di energie e Carte Potere, ma **efficace**, soprattutto per quanto riguarda le ferite **Fatali** (solo le Cerimonie che dichiarano esplicitamente questo potere). Ricordiamo che nessuna Cerimonia arresta il Sanguinamento per cui è necessario Fasciare il bersaglio precedentemente. Sono in media più rapide dei Rimedi erboristici, ma richiedono l'impegno del sacerdote per tutta la durata della Cerimonia, normalmente **4 minuti**, e forniscono meno possibilità di cura.

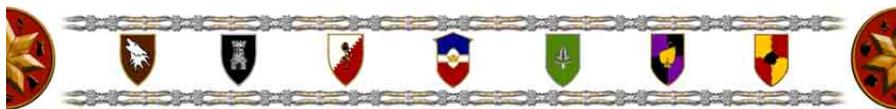
Le **Pozioni** sono il metodo di cura potenzialmente migliore, perchè il più rapido, eppure il meno usato a causa del **costo elevato**. Sono soggette alle usuali limitazioni per quanto riguarda le ferite Fatali. Le Pozioni agiscono tutte **istantaneamente**, d'altra parte sono meno accessibili e offrono meno scelta dei Rimedi corrispondenti. Solo la vita di un uomo importante vale abbastanza da fare scorta di Pozioni per preservarla.

## Mutilazioni

Qualsiasi personaggio in grado di utilizzare un'arma può dichiarare di mutilare o sfregiare una vittima inerme. La procedura è identica a Inferire (vedi sopra) e la mutilazione è considerata una ferita Fatale, guaribile normalmente.

Tuttavia se la mutilazione **non viene guarita entro la giornata** di gioco in corso (solitamente perché la vittima viene tenuta prigioniera dai suoi aguzzini) allora diventa **permanente**. Il giocatore è tenuto a rappresentare per quanto possibile l'amputazione o lo sfregio, e non può usare la parte mancante. Solo il Rimedio raro *Impacco della Lucertola* potrà guarire la mutilazione (vedi *Regolamento Avanzato*).





# Chiamate

Si tratta di una quarantina di parole-chiave in inglese, utilizzate per rappresentare in gioco particolari effetti e più in generale per comunicare le particolarità di un colpo d'arma o un Incantesimo a chi lo subisce. Conoscerle è indispensabile poichè tutti gli Incantesimi, i Veleni, i poteri dei mostri e così via sono costruiti utilizzando le Chiamate stesse. Le Chiamate sono OOC, ma il loro effetto è sempre immediatamente **evidente IC**: ad esempio sentire OOC una Chiamata SILVER DOUBLE equivale ad accorgersi IC che quell'arma è stranamente lucente e i colpi sferrati sono molto violenti.

Nel caso di lunghe Chiamate associate a colpi d'arma, è vietato iniziare un nuovo attacco prima di aver terminato di **pronunciare in modo chiaro tutte le Chiamate**. Un personaggio che viene nuovamente colpito prima che l'avversario abbia finito di dichiarare il colpo precedente ha il diritto di ignorare sia il secondo colpo, sia le Chiamate speciali del primo.

Le Chiamate si suddividono in quattro categorie: **Danni, Nature, Effetti e Chiamate Speciali**.

## Danni

I Danni sono Chiamate che abbassano i PL, e si accompagnano solitamente a colpi d'arma o a Incantesimi di danno. Se non viene specificato nessun Danno, ogni attacco ne infligge normalmente 1; altrimenti, causa gli effetti indicati nella Chiamata.

- **SUBDUE**: Qualunque personaggio può decidere di trattenere i propri colpi con armi da corpo a corpo per stordire o catturare un avversario, piuttosto che ucciderlo. In questo caso deve dichiarare SUBDUE in sostituzione a tutti gli altri Danni che avrebbe dichiarato normalmente e in aggiunta a Nature o Effetti. Ad esempio se il personaggio ha un'arma SILVER e, grazie alle sue abilità, infligge TRIPLE FUMBLE, può dichiarare SILVER SUBDUE oppure SILVER FUMBLE SUBDUE, ma mai SILVER TRIPLE SUBDUE. Questi danni da stordimento danneggiano le armature, rendono le locazioni Inutilizzabili e possono abbattere i personaggi come di consueto, ma non Sanguinano nè causano il Coma. Inoltre sono solo temporanei: dopo **3 minuti** di riposo tutti i danni SUBDUE su tutte le locazioni (**ma non sull'armatura**) svaniscono e il personaggio rinviene o riguadagna l'uso dell'arto Inutilizzabile.
- **DOUBLE**: L'attacco infligge 2 danni anzichè 1. Sottrarrà quindi 2 tra PL e PA eventualmente presenti.



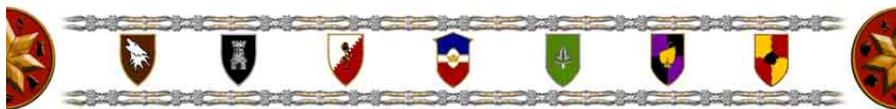


- **TRIPLE:** L'attacco infligge 3 danni anzichè 1.
- **FOUR:** L'attacco infligge 4 danni anzichè 1.
- **FIVE:** L'attacco infligge 5 danni anzichè 1. Questo è il massimo livello possibile: ulteriori bonus non vengono considerati e "six", "seven" e simili NON esistono come Chiamate. Ad esempio un PG che infligge danno FOUR grazie a Maestro d'Arma, se utilizza un'arma +1 al danno e riceve una Cerimonia "Ferocia del Fedele" che aumenta il danno di 1, dichiara comunque solo FIVE.
- **THROUGH:** L'attacco ignora completamente le armature, e danneggia direttamente i PL senza intaccare i PA. Ad esempio potrebbe trattarsi di una spada spettrale, oppure una freccia tirata con straordinaria precisione.
- **FATAL:** L'attacco abbatte immediatamente il personaggio, a prescindere da quanti PL e PA abbia e dalla locazione in cui è stato colpito. La locazione colpita è ferita Fatalmente (a -1), ovvero più grave e più difficile da guarire di Inutilizzabile (a zero). L'armatura è ridotta a zero PA. Il personaggio cade immediatamente in Coma e muore entro 3 minuti a meno che riceva le cure appropriate. Eccezione: se il personaggio ha più di 50 PL, la chiamata FATAL gli infligge 50 danni ma non lo abbatte automaticamente.
- **MORTAL:** Il personaggio che subisce questa Chiamata muore immediatamente, a prescindere da PL e PA, saltando Sanguinamento e Coma. Non c'è modo di salvarlo, è tempo di pensare al prossimo PG...

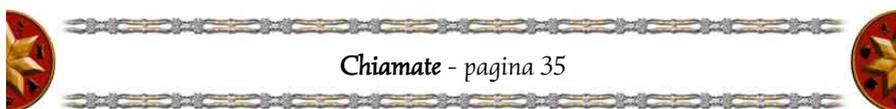
## Nature

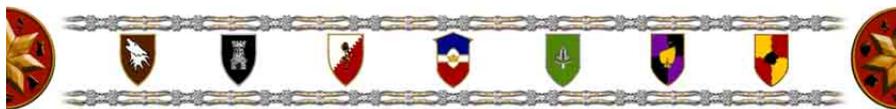
Le Nature sono Chiamate che definiscono la qualità più che la quantità di un attacco, ovvero il tipo di energia magica o di materiale di cui è costituito l'Incantesimo o l'arma. Con l'eccezione del POISON, non hanno effetti particolari sui normali PG, ma sono utili poiché molte creature hanno vulnerabilità e immunità ad alcune Nature. Ad esempio il lupo mannaro del folklore è noto per essere vulnerabile all'argento, e potrebbe subire triplo danno dalla Natura SILVER, per cui SILVER DOUBLE gli infliggerebbe 6 danni. I normali attacchi con armi da taglio sono lo standard e non esiste quindi nessuna Chiamata per descrivere la loro "Natura". Se non viene specificato, si assume che ogni colpo d'arma sia un normale attacco da taglio. Le Nature sono sempre cumulabili, ovvero un singolo attacco può avere più di una Natura. L'unica eccezione è la coppia FLAME ICE, che è impossibile. Se un attacco ha una Natura multipla, ad esempio BLUNT SILVER GHOST, è necessario essere immuni a tutte le Nature, con l'eccezione del BLUNT (in questo caso immuni a SILVER e GHOST) per non subirlo.





- **BLUNT:** È necessario dichiarare questa Chiamata ad ogni colpo sferrato con armi da botta: Mazze e Bastoni. Alcune creature sovranaturali sono invulnerabili alle normali armi da taglio ma subiscono il BLUNT o viceversa.
- **FLAME:** Una palla di fuoco, un rogo, una spada fiammeggiante o corrosiva, un potente acido: la Natura FLAME può indicare tutto questo. È particolarmente efficace contro alcune creature che soffrono il fuoco o vulnerabili solo a questa Natura. Non è mai possibile dichiarare FLAME ICE, le due Nature si annullano reciprocamente.
- **GHOST:** Questa Natura indica che l'attacco proviene da una creatura immateriale, oppure è in grado di danneggiare simili creature. È la Natura tipica dei danni prodotti da Incantesimi, particolarmente efficace contro spettri, fantasmi ed altri mostri che solitamente non vengono feriti dalle normali armi.
- **HOLY:** L'attacco colpisce qualunque bersaglio, indipendentemente da ogni immunità. Questa Natura viene utilizzata anche in combinazione con Effetti per indicare che eventuali immunità sono inefficaci. Ad esempio anche un personaggio con Spirito Indomabile subirebbe una chiamata HOLY BEFRIEND.
- **ICE:** Questa Natura indica che l'attacco è basato sul freddo: una spada di ghiaccio o raggelante, ad esempio. È particolarmente efficace contro alcune creature che soffrono il gelo o vulnerabili solo a questa Natura. Non è mai possibile dichiarare FLAME ICE, le due Nature si annullano reciprocamente.
- **POISON:** Questa Natura indica l'effetto di un veleno, o di un'arma avvelenata; in quest'ultimo caso l'arma infligge anche il normale danno, ma il veleno ha effetto solo se l'arma riesce a intaccare i PL del soggetto. La Natura POISON è quindi inefficace se il colpo d'arma viene completamente assorbito dall'armatura. Le Chiamate che seguono POISON sono causate dal veleno, e i loro effetti perdurano finché il veleno non viene curato. Ad esempio un colpo di spada POISON SLEEP infligge 1 danno e, inoltre, la vittima deve dormire senza possibilità di svegliarsi finché il veleno non viene curato. Un colpo di spada POISON DOUBLE causa 1 danno normale per via della spada e 2 danni dovuti al veleno che non è possibile curare con Trattare ferite o Guarigione, ma richiedono Curare i Veleni. Importante: i Veleni da Ingestione hanno sempre effetto 5 minuti dopo l'assunzione e la vittima non si accorge di essere stata avvelenata fino a quando gli effetti non si manifestano.
- **SILVER:** Questa Natura indica che l'attacco è carico di energie luminose, come una spada argentata o un Incantesimo particolarmente efficace contro alcune creature maligne o vulnerabili solo a questa Natura.





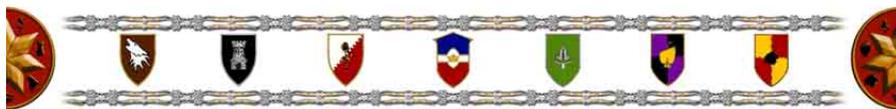
## Effetti

Sono dette Effetti le Chiamate che non infliggono direttamente danno, ma piuttosto rappresentano poteri magici o speciali che influenzano o limitano le possibilità d'azione del personaggio che le subisce (il "bersaglio"). Il personaggio che dichiara l'Effetto è chiamato "lanciatore" nelle prossime righe. Se un Effetto viene pronunciato contestualmente a un attacco con un'arma, l'arma infliggerà anche il Danno dichiarato o, come sempre quando non viene specificato, 1 danno. Se il bersaglio è immune alla Natura dell'arma, non subirà neppure l'Effetto collegato. Più spesso comunque gli Effetti sono il risultato di Incantesimi o Veleni. In questi casi se l'effetto è preceduto dalla Chiamata HOLY, eventuali immunità del bersaglio a quell'Effetto non lo difenderanno.

Tutti questi Effetti durano normalmente 10 secondi; se la durata è diversa, deve essere specificata, ad es. "BEFRIEND per 1 minuto" oppure "DOMINATION per 5 minuti".

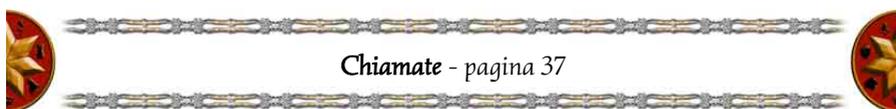
- **BEFRIEND:** Il bersaglio considera il lanciatore come il suo migliore amico e desidera aiutarlo per quanto possibile. Nota che il bersaglio non è costretto a eseguire gli ordini del lanciatore, a dirgli la verità, a rischiare la vita, il suo buon nome o la vita dei suoi compagni per lui; è invece costretto a difenderlo con ogni mezzo, anche colpendo i suoi alleati, non appena il lanciatore viene attaccato. Se il lanciatore si dimostra ostile nei confronti del bersaglio, gli effetti della Chiamata cessano.
- **BELOVE:** Questo Effetto include BEFRIEND e lo supera. Il bersaglio, a prescindere dal suo orientamento sessuale, è perdutamente innamorato del lanciatore e cerca di compiacerlo e fare il suo interesse in tutti i modi. Il bersaglio rischierà vita e reputazione e tradirà i suoi alleati e il Principato; non eseguirà comunque ordini assurdi, inutili o che lo portino al suicidio. Ad esempio se il lanciatore gli dice che il Re è geloso del loro amore e deve essere ucciso, il bersaglio ordirà un piano per eliminarlo, ma non si getterà urlando contro le Guardie Reali.
- **BERSERK:** Questo Effetto causa una furia bestiale nel bersaglio, che deve immediatamente attaccare il personaggio più vicino a lui e cercare di ucciderlo il più rapidamente possibile, anche utilizzando Incantesimi se sono più efficaci delle armi. Se il malcapitato viene abbattuto, il bersaglio attaccherà il successivo personaggio più vicino. Nessuno è al sicuro tranne il lanciatore, che non verrà mai attaccato dal bersaglio.
- **BLINDNESS:** Il bersaglio è cieco, abbagliato, bendato o comunque incapace di vedere, e deve quindi tenere gli occhi chiusi. Per muoversi senza pericolo può aprire brevemente gli occhi ma deve tenere il mento sul petto e lo sguardo verso il basso, e ignorare IC tutto quello che potrebbe vedere. In ogni caso non può correre,

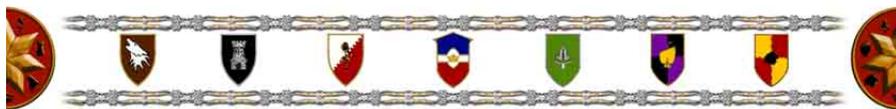




combattere né lanciare Incantesimi, tranne quelli a contatto e le Cerimonie.

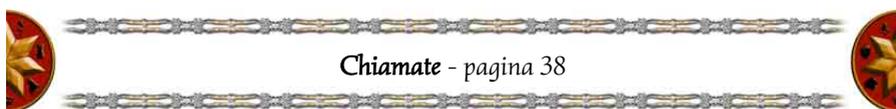
- **CALLING:** Il bersaglio viene attirato verso il lanciatore da un richiamo irresistibile: non può attaccare (come per CONFUSE) finché non arriva, correndo, entro un metro dal lanciatore. Per tutta la durata dell'Effetto non può allontanarsi oltre questa distanza.
- **CONFUSE:** Il bersaglio è confuso ed è in grado di agire solo parzialmente. Può difendersi ma non attaccare, camminare ma non correre, emettere suoni ma non parlare in modo articolato e non può utilizzare Incantesimi, Cerimonie o altri Effetti, tranne Schivata e Forza di Volontà.
- **CRASH:** Quando questa Chiamata colpisce uno scudo, lo distrugge immediatamente. Non ha effetti particolari sulle creature, per cui si consiglia di non dichiararla combattendo contro nemici privi di scudo, per evitare di creare confusione inutile.
- **DOMINATION:** Il bersaglio di questo Effetto non è altro che un'efficace marionetta nelle mani del lanciatore. Pur comportandosi in modo apparentemente normale, eseguirà fedelmente e al meglio delle sue possibilità qualunque ordine, per quanto pericoloso o assurdo. In assenza di ordini difenderà il lanciatore impedendo a chiunque di fargli del male e comunque cercherà di fare i suoi interessi.
- **FEAR:** Il bersaglio deve immediatamente allontanarsi, correndo, di almeno 20 metri dal lanciatore. Per tutta la durata dell'Effetto non può riavvicinarsi oltre questa distanza.
- **FUMBLE:** Il bersaglio deve immediatamente lasciare la presa sull'oggetto indicato (o un oggetto a scelta tra quelli che tiene in mano, se non viene specificato). Dopo che l'oggetto tocca il suolo, o penzola per almeno un paio di secondi se fissato al braccio, è possibile riprenderlo. "Doppio FUMBLE" impone di lasciar cadere tutti gli oggetti impugnati.
- **MINDLESS:** Il bersaglio è gravemente confuso e non può compiere nessuna azione, nemmeno quelle consentite da CONFUSE. Questa Chiamata può essere utilizzata per rappresentare apatia, totale stupidità, disperazione e simili; nei limiti previsti dal regolamento, spetta al bersaglio interpretarne come meglio crede gli effetti a seconda dell'origine dell'Effetto e della situazione di gioco. Comunque è cosciente e ricorda quanto accaduto.
- **MUTE:** 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.
- **PARALYZE:** Il bersaglio viene completamente immobilizzato sul posto. L'unica azione consentitagli è parlare a bassa voce; non potendo muovere le braccia, normalmente

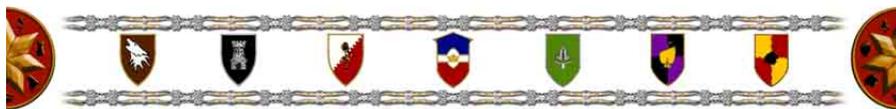




non può lanciare Incantesimi o Cerimonie, mentre può usare eventuali Effetti che richiedano solamente la voce.

- **REPEL**: Il bersaglio viene colpito da una potente spinta magica: il giocatore deve immediatamente allontanarsi, camminando all'indietro, di almeno 10 metri e, quindi, cadere per terra come per STRIKE DOWN. L'Effetto REPEL non ha mai una "durata" e ha effetto anche se il personaggio è incosciente o comunque incapaci a muoversi.
- **SHATTER**: Solo un oggetto inanimato e rigido, ad esempio un'arma o uno scudo (ma non un'armatura), può essere il bersaglio di questa Chiamata. L'oggetto indicato viene distrutto e può essere riparato solo con l'abilità Maniscalco. Gli oggetti che sulla Carta Oggetto recano la dicitura "Indistruttibile" sono immuni a questo effetto.
- **SLAM**: questo Effetto si applica solo agli attacchi con le armi. Indica che il colpo è incredibilmente violento o veloce, oppure ancora che l'arma è immateriale; in termini di gioco non è possibile parare con un'arma o uno scudo quel colpo. Eventuali colpi parati infliggeranno comunque il loro danno a un braccio che impugna l'arma o lo scudo.
- **SLEEP**: Il bersaglio si addormenta immediatamente e cade a terra; per la durata dell'Effetto, niente può svegliarlo. Trascorso questo tempo si sveglia non appena viene toccato da qualcuno e comunque dopo 1 minuto.
- **STRIKE DOWN**: Il bersaglio viene spinto a terra da un colpo violento o da un'energia magica. Deve immediatamente cadere all'indietro e toccare il suolo con entrambe le spalle (il che implica: con tutta la schiena), quindi può rialzarsi anche rapidamente se lo desidera.
- **WEAKNESS**: Il bersaglio perde 2 livelli di Forza (vedi la *Tabella della Forza* nel Regolamento Avanzato). Per un normale PG questo significa non poter usare armi, venire immediatamente gettato a terra per il peso se indossa una qualunque armatura e, inoltre, poter essere Bloccato da un solo personaggio di forza normale. Questa Chiamata non è mai cumulativa, ovvero subirla ripetutamente non abbassa ulteriormente il livello di Forza.
- **"Nascosto"**: Questa Chiamata è simile a "Non sono qui" (vedi oltre), ma significa che il giocatore che la usa è Nascosto, scomparso o altrimenti invisibile IC, pur essendo presente nella zona; può ancora essere individuato da chi possiede *Vista acuta* (vedi Regolamento Avanzato). Il giocatore deve tenere l'altro braccio sul petto con il pugno chiuso.



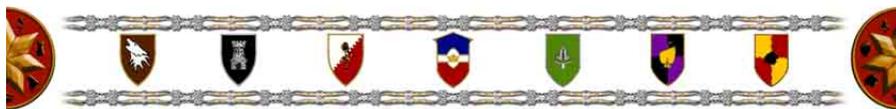


## Chiamate Speciali

Queste Chiamate sono particolari perchè agiscono su altre Chiamate, oppure riguardano aspetti al di fuori del gioco. Alcune di esse possono essere utilizzate solo dai Master.

- **“Non sono qui”**: Questa Chiamata non è verbale ma gestuale: il giocatore alza in modo visibile una mano e la tiene sollevata con il dito indice verso l'alto. Questo significa che non è presente IC e deve essere ignorato dagli altri giocatori. Solo un Master, un PNG oppure un giocatore che avendo necessità di uscire dal gioco abbia chiesto esplicita autorizzazione a un Master, possono usare questa Chiamata. Vedi anche l'Effetto “Nascosto”, sopra.
- **ALL LOCATION (+ Chiamata)**: La Chiamata di Danno che segue ALL LOCATION ha effetto contemporaneamente su tutte le locazioni del bersaglio (tranne la Schiena, per evitare che il bersaglio la subisca due volte alla locazione tronco).
- **DROP**: I Master usano questa Chiamata quando un PG o PNG ha ignorato colpi o Chiamate che avrebbero dovuto bloccarlo, abatterlo o simili. Il giocatore in questione deve subito cadere a terra (il suo personaggio si considera stordito, come per SUBDUE, su tutte le locazioni) e restare in attesa di istruzioni dal Master. Questa Chiamata comporta sempre almeno un Azzeramento di 30 minuti (vedi *Interventi arbitrari* nel Regolamento Avanzato); sanzioni più severe potranno essere assegnate dai Master.
- **MAN DOWN**: Questa Chiamata viene utilizzata quando un giocatore ha un problema OOC che gli impedisce, almeno momentaneamente, di partecipare al gioco: si è fatto male, si trova in un luogo troppo accidentato o pericoloso, rischia di cadere, ha perso gli occhiali o simili. Chiunque può usarla, tenendo il braccio in alto per farsi notare; è però fondamentale che venga pronunciata solo da una persona e non venga inutilmente ripetuta creando confusione. Il gioco non viene interrotto, ma solamente sospeso e solo per quanto riguarda il giocatore in difficoltà. Inutile dire che utilizzare questa Chiamata con malizia per avvantaggiarsi o salvare il proprio personaggio da una situazione difficile è severamente vietato oltre che terribilmente meschino. Naturalmente se non sono presenti membri dello Staff o soccorritori specializzati il comune senso civico impone di assistere un giocatore ferito.
- **MASS (+ Chiamata)**: La Chiamata che segue MASS ha effetto su tutte le persone entro 9 metri di distanza e comprese entro un angolo di 90°, anzichè su un singolo bersaglio. Il lanciatore distende un braccio davanti a sè e l'altro lateralmente, in modo da formare un angolo di circa 90° e rendere chiaro quali sono i personaggi coinvolti. Non è possibile “escludere” alcuni personaggi dalla Chiamata: viene subito

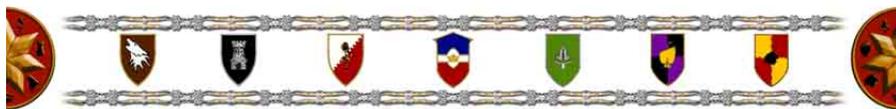




da tutti quelli che sono compresi nell'area indicata. Altre volte questa Chiamata viene utilizzata specificando “nel raggio di 3 metri” oppure “nel raggio di 9 metri”; in questo caso ha effetto a 360° su tutti i personaggi entro questa distanza dal lanciatore.

- **NO EFFECT:** Questa Chiamata viene utilizzata in risposta a un attacco o Chiamata appena subiti, per indicare che non hanno avuto efficacia. Ad esempio un personaggio con l'abilità Pace interiore deve dichiarare NO EFFECT a ogni BERSERK. Alcuni mostri sono naturalmente immuni ad alcune Nature e Effetti. Se il personaggio è immune solo ad una delle Chiamate subite, è opportuno specificarlo: ad esempio chi ha Equilibrio e subisce un colpo d'arma DOUBLE STRIKE DOWN dovrebbe dichiarare STRIKE DOWN NO EFFECT. Questa Chiamata può anche significare che un'azione appena effettuata dal lanciatore non ha avuto efficacia, ad esempio un colpo d'arma sferrato da chi non possiede l'abilità d'arma corrispondente.
- **REFLECT:** La Chiamata viene utilizzata in modo analogo a NO EFFECT, ma significa che la Chiamata precedente ha effetto tanto sul bersaglio originario quanto su chi l'ha lanciata. Nel caso di un Danno, chi lo ha sferrato lo subirà nella stessa locazione colpita. Per indicare che la Chiamata viene subita solo da chi l'ha lanciata è necessario dichiarare “NO EFFECT - REFLECT”.
- **STOP:** i giocatori possono utilizzare questa Chiamata per contestare una irregolarità che pensano di aver subito. Il giocatore contestato deve interrompere ogni azione e chiarire la situazione; vedi il paragrafo *Interventi arbitrari*, nel Regolamento Avanzato.
- **TIME FREEZE:** I Master pronunciano questa Chiamata per indicare una breve pausa del gioco. Chi la sente deve andare in 'fermo immagine': restare immobile, chiudere gli occhi e trascurare quanto accade in gioco finché non sente urlare TIME IN.
- **TIME IN:** I Master pronunciano questa Chiamata per segnalare l'inizio della partita o la ripresa del gioco dopo un'interruzione.
- **TIME OUT:** I Master utilizzano questa Chiamata alla fine di ogni giornata di gioco. Da quel momento i giocatori non stanno più interpretando i loro PG e nulla di quanto accade è valido per la campagna di gioco.





## Rischi e Pericoli

Per giocare nelle Terre Spezzate è necessario conoscere solo le parti di regolamento che riguardano le abilità possedute dal proprio personaggio: chi interpreta un mago studia il capitolo sulla magia, gli alchimisti devono conoscere il funzionamento dei Veleni e così via. Ma cosa accade quando un giocatore che non conosce la magia o l'alchimia viene avvelenato o subisce un incantesimo? Questo paragrafo fornisce una sintetica spiegazione di diversi poteri IC, dal punto di vista della **vittima**.

### Subire gli Incantesimi

Per reagire correttamente a un incantesimo è, in generale, sufficiente conoscere le **Chiamate**; sono questa l'unica parte della formula davvero importante per un non-mago. In particolare gli Incantesimi più comuni coinvolgono queste chiamate: STRIKE DOWN, GHOST (alla locazione), FEAR, FUMBLE, PARALYZE, CALLING, MINDLESS.

L'incantesimo "Annullare il potere", la cui formula recita "...tolgo ogni potere a questo (uomo/donna/nome oggetto)", ha l'effetto di sospendere per un minuto i poteri magici di qualsiasi oggetto, oppure i benefici dovuti a Cerimonie, Pozioni o Rimedi se il bersaglio è un essere umano.

Un personaggio che possiede carte Forza di Volontà (grazie all'abilità oppure alla Cerimonia apposita), può evitare gli effetti di molti incantesimi, ma non tutti. Per permettere di identificarli anche a chi non li conosce, elenchiamo semplicemente le Chiamate di questi incantesimi: STRIKE DOWN, FEAR, FUMBLE, CONFUSE, doppio FUMBLE, BERSERK, CALLING, FEAR, PARALYZE, CALLING MINDLESS, e il già citato "Annullare il potere".

Se non sei sicuro del cerchio di un incantesimo, e quindi della possibilità di resisterlo, **devi subirlo**.

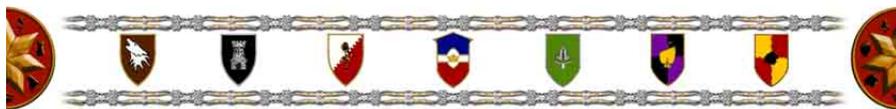
### Avvelenamenti

Alcuni mostri sferrano colpi avvelenati, dichiarando POISON (+ Chiamata) ogni volta che attaccano.

È importante ricordare che la chiamata che segue il POISON ha effetto solo se l'arma colpisce una **locazione scoperta**, o in cui l'armatura sia già ridotta a 0 PA. Per contro, gli effetti della Chiamata non si esauriscono dopo 10 secondi, ma durano indefinitamente **finché il veleno non viene rimosso**.

I Veleni creati con l'abilità Alchimia sono generalmente da **ingestione**; in questo caso





l'armatura non protegge. Possono essere somministrati in tre modi:

- L'avvelenatore mima di svuotare la boccetta in uno dei piatti, brocche o bicchieri della Taverna e consegna la Scheda Veleno strappata **all'Oste** (che è sempre interpretato da un Master) che si occupa di comunicare l'effetto del veleno **alla prima persona** a mangiare o bere da quel recipiente. È anche possibile usare due o più dosi per avvelenare uno stesso piatto. In questo caso subiranno il veleno le prime due (o più) persone a mangiare o bere.

- L'avvelenatore mima di svuotare la boccetta in un contenitore e, successivamente, lo offre alla vittima, **tenendo la Scheda Veleno strappata nell'altra mano**. Non appena la vittima mangia o beve, le viene consegnata la Scheda Veleno.

- L'avvelenatore si avvicina alla vittima inerme (in Coma, stordita, legata, Bloccata da altri personaggi e così via) e mima di versarle il veleno in bocca. Questo richiede **due mani libere** e **10 secondi**. Da notare che lo stesso procedimento si può attuare per somministrare, ad esempio, una pozione guaritrice a un personaggio in Coma.

In tutti i casi, il Veleno da Ingestione **ha effetto 5 minuti dopo l'assunzione**; la vittima non si accorge di essere stata avvelenata fino a che non è troppo tardi.

Alcuni alchimisti sanno creare **Unguenti velenosi**, ovvero Veleni che vengono spalmati su un'Arma da taglio e permettono di dichiarare POISON (+ Chiamata del Veleno) per **il primo colpo** sferrato (o i primi due colpi se l'arma è un Pugnale).

Solo con le **Armi Porose** create con l'abilità Forgiare è possibile dichiarare POISON continuativamente.

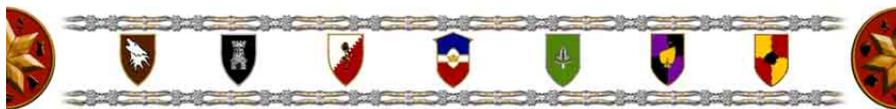
Alcuni alchimisti, infine, sanno creare **Incensi velenosi**: questi hanno un immediato effetto di massa, **nel raggio di 3 metri** e vengono rappresentati con una bacchetta d'incenso oppure una candela. L'avvelenatore deve maneggiare l'incenso per **10 secondi** (con entrambe le mani libere) e quindi dichiarare l'effetto, subendolo egli stesso.

Nota che esistono **diverse** Cerimonie, Pozioni e Rimedi in grado di guarire dai Veleni: Curare i Veleni, Purificazione totale, Antidoto universale, Preparato Purificante e Preparato Purificante Miracoloso. Invece un Esorcismo appropriato (p. 50) non può mai guarire completamente un Veleno, ma si limita a **sospenderne l'Effetto** per la durata di una Cerimonia (di solito, 30 minuti).

## Trappole

Reti, lacci, buche nascoste, tagliole... tutte le Trappole vengono rappresentate con una **corda spessa** (almeno 4 mm, lunga al massimo **15 metri**) **disposta a terra** a cerchio o in qualsiasi altra forma. Quando è "innescata" **non può** in nessun caso essere **spostata**; per piazzare o disinnescare una Trappola è necessaria l'abilità omonima (vedi il Regolamento Avanzato).

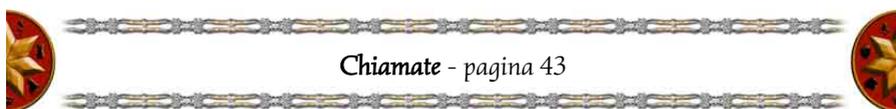


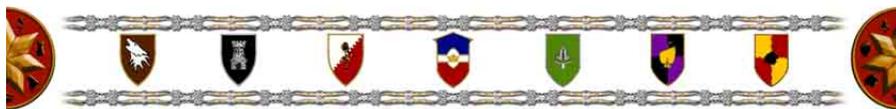


Chiunque passi all'interno del cerchio di corda rischia di cadere in trappola, rimanendo trafitto, bloccato o entrambe! Difatti il personaggio che l'ha piazzata può in qualsiasi momento farla **scattare** semplicemente **toccando** la corda e dichiarando gli effetti riportati sulla Scheda Trappola legata alla stessa. Solitamente si tratta di normali chiamate come PARALYZE o STRIKE DOWN. Se la vittima si trova **all'interno del cerchio** subisce gli effetti della Trappola; perché la Trappola funzioni, la vittima deve essere da sola nel cerchio, se all'interno ci sono due o più personaggi, la Trappola non scatta. Esistono Trappole “di secondo livello”, che sono invece rappresentate con un pezzo di corda più lungo, fino a **25** metri, e causano effetti di massa (la Chiamata comincia con MASS, es. MASS PARALYZE). 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 **necessario** fermarsi e ascoltarne gli effetti, che tipicamente immobilizzano o abbattono in un solo colpo chi si trova all'interno. Una volta scattata, la Trappola non potrà più avere alcun effetto finché non viene raccolta e piazzata di nuovo.

Vedi il capitolo *Abilità Artigiane* nel Regolamento Avanzato per i diversi tipi di Trappole e i loro effetti.





## Poteri Magici

Nelle Terre Spezzate coesistono diverse tradizioni magiche e scuole di magia (vedi *Scegliere la Carriera*, p. 10 e la pagina *Magia* sull'Ambientazione online)

Cantori delle Nevi, Discepoli della Fiamma, Maghi della Spina, Mahtaren, stregoni, fattucchieri e ciarlatani: tutti costoro, nonostante le differenze dottrinali e pratiche nei loro Incantesimi, attingono al medesimo potere, quello della Magia.

### Gli Incantesimi

Esistono quattro **cerchi** di Incantesimi progressivamente più potenti dal primo al quarto. In ogni cerchio ci sono Incantesimi **generici**, noti a tutti i maghi giunti a quel livello di potere (vedi le abilità Magia 1, 2, 3 e 4, a pp. 20 e nella lista completa delle abilità sul Regolamento Avanzato), e Incantesimi **rari**, che vengono custoditi come preziosi segreti nelle scuole di magia e richiedono uno studio particolare per essere lanciati (vedi l'abilità Incantesimo raro nel Regolamento Avanzato).

Ogni Incantesimo si compone inoltre di una **formula**, che deve essere pronunciata per lanciarlo, e di una **descrizione**, che ne spiega gli effetti sul **bersaglio**. Il bersaglio è l'oggetto o la persona, distante al massimo **9 metri**, su cui l'Incantesimo viene lanciato; può trattarsi anche del mago stesso. Alcuni Incantesimi specificano nella descrizione che è necessario **toccare** il bersaglio.

È importante notare che i **benefici** dovuti a diversi incantesimi **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Cerimonie, Rimedi erboristici, Armi e Armature ecc.) purchè **non** siano dovuti **esattamente allo stesso Incantesimo** lanciato più volte.

### Lanciare un Incantesimo

Per farlo, è necessario:

- Essere liberi da bavagli o Chiamate che impediscano di parlare, e pronunciare con voce comprensibile la **formula**.
- Indicare il bersaglio **con i palmi di entrambe le mani**, interpretando a propria discrezione "gesti arcani", purchè siano visibili e coreografici, e rendano chiaro chi è il bersaglio dell'incantesimo.
- Indossare al massimo un'Armatura **leggera**, oppure un'Armatura **media** se l'Incantesimo è di primo cerchio. Se il mago indossa armature più pesanti non potrà utilizzare i suoi poteri.
- Poco dopo aver lanciato un incantesimo, il mago deve strappare, in modo plateale e





**visibile al bersaglio** o agli altri "nemici", una Carta Magia di cerchio pari o superiore. Finché non lo fa, non può lanciare altri incantesimi. Non è possibile strappare il cartellino in anticipo: **i nemici devono vedere il cartellino intero** che viene strappato.

## Contrastare un Incantesimo

Gli Incantesimi **Dispersione** 1, 2, 3, 4 e **Riflessione** 1, 2, 3 hanno come bersaglio un altro Incantesimo di cerchio minore o uguale, e ne contrastano gli effetti.

Per contrastare un Incantesimo di cui si è bersaglio, è necessario **iniziare** a pronunciare la formula della Dispersione o Riflessione **prima** che il mago avversario **concluda** la sua. Difatti non appena la formula attaccante viene conclusa l'Incantesimo ha effetto, e nella maggior parte dei casi questo significa che il mago difensore non è più in grado di lanciare Incantesimi, nemmeno Dispersione o Riflessione. In caso di contestazioni, ovvero quando il difensore inizia la formula **contemporaneamente** o una frazione di secondo dopo la fine della formula attaccante, ha ragione il **difensore**.

Deve essere cura del difensore sapere a **quale cerchio** appartiene l'Incantesimo attaccante per contrastarlo correttamente. Se la Dispersione o la Riflessione del difensore non sono di cerchio sufficiente, spetta al mago attaccante comunicarlo all'avversario dichiarando NO EFFECT.

## La Formula

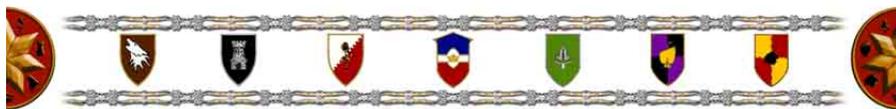
Si compone di tre parti:

- L'**invocazione**, che è uguale per tutti gli Incantesimi: "**Per il Potere Arcano**". I personaggi che appartengono a una Carriera magica possono, se lo desiderano, utilizzare un'invocazione modificata: "Per la Voce Arcana" a Altabrina, "Per il Volere Arcano" a Venalia e "Per il Fuoco Arcano" a Meridia.
- La **spiegazione**, che illustra in termini IC come agisce l'Incantesimo, ad esempio "fuggi dinanzi a me".
- La **Chiamata**, in inglese, che dettaglia in termini di regolamento gli effetti dell'Incantesimo, ad esempio "FEAR". 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.

## Interrompere un Incantesimo

Se il mago viene interrotto durante il lancio dell'Incantesimo, deve comunque strappare la Carta Magia. Il potere va perso e l'Incantesimo non ha alcun effetto. Il mago viene





interrotto se:

- Subisce un **danno** ai PL o all'armatura.
- Viene colpito da un **Incantesimo** o comunque da una Chiamata i cui effetti rendono impossibile lanciare Incantesimi: FEAR, CONFUSE, MINDLESS, PARALYZE, MUTE e così via.
- Viene **Bloccato** (vedi *Bloccare* nel Regolamento Avanzato).

## Incantesimi Generici di Primo Cerchio

Questi incantesimi richiedono l'abilità Magia 1 e una Carta di primo per essere lanciati. Vedi il Regolamento Avanzato per gli Incantesimi rari o di Cerchio superiore.

### DISPERSIONE 1

*"Per il Potere Arcano, disperdo questo Incantesimo minore!"*

Annula gli effetti di un Incantesimo di primo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui.

### SPINGERE A TERRA

*"Per il Potere Arcano, cadi a terra! STRIKE DOWN!"*

Il bersaglio è spinto al suolo da un'energia magica: STRIKE DOWN.

### DARDO INCANTATO

*"Per il Potere Arcano, ti colpisco con un Dardo Incantato! GHOST (alla locazione)!"*

Il bersaglio subisce 1 danno GHOST al tronco oppure alla locazione specificata.

### PAURA

*"Per il Potere Arcano, fuggi dinanzi a me! FEAR!"*

Il mago appare al bersaglio come una creatura terrificante: FEAR.

### DISARMARE

*"Per il Potere Arcano, lascia cadere quel (nome oggetto)! FUMBLE!"*

Il bersaglio avverte un improvviso spasmo e perde la presa sull'oggetto indicato: FUMBLE.

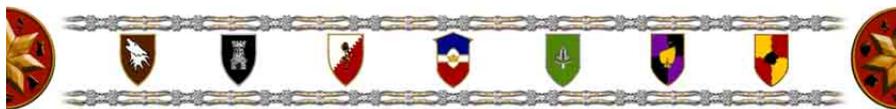
## Incantesimi Generici di Secondo Cerchio

Questi incantesimi richiedono l'abilità Magia 2 e una Carta di secondo per essere lanciati. Vedi il Regolamento Avanzato per gli Incantesimi rari o di Cerchio superiore.

### DISPERSIONE 2

*"Per il Potere Arcano, disperdo questo Incantesimo!"*





Annula gli effetti di un Incantesimo di primo o secondo cerchio appena lanciato sul mago o entro 9 metri da lui.

#### **PARALISI**

*“Per il Potere Arcano, paralizzo il tuo corpo! PARALYZE!”*

Il bersaglio è completamente paralizzato: PARALYZE.

#### **STASI**

*“Per il Potere Arcano, avvolgo il tuo corpo in un'aura di Stasi!”*

Arresta per 10 minuti il conteggio del Sanguinamento e del Coma del bersaglio. Trascorsi i 10 minuti, ogni conteggio riprende da dove si era interrotto.

#### **MALIA**

*“Per il Potere Arcano, ascolta le mie parole! CALLING MINDLESS!”*

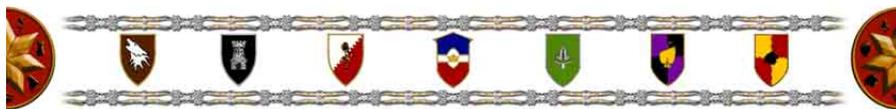
Il bersaglio toccato è come ammaliato dalle parole del mago, e lo segue inebetito incapace di agire. Finché continua a parlare senza pause e mantenere il contatto fisico, il mago può utilizzare a piacimento le Chiamate CALLING e MINDLESS sul bersaglio.

#### **ANNULLARE IL POTERE**

*“Per il Potere Arcano, tolgo ogni potere a questo (nome oggetto) / quest'uomo / questa donna!”*

L'oggetto indicato perde ogni potere speciale per un minuto, o finché gli effetti dell'Incantesimo non vengono Dispersi. In particolare l'incantesimo sospende i poteri di Armi e Armature da Forgia, Filtri Alchemici e Rimedi Erboristici, come se l'oggetto indicato fosse temporaneamente privato della Carta Oggetto. Non ha effetto su oggetti Indistruttibili. Se il bersaglio dell'Incantesimo è un personaggio, perde temporaneamente ogni beneficio dovuto a Cerimonie, Pozioni (ma non Veleni) e Rimedi, con l'esclusione delle ferite guarite, che rimangono tali.





## Poteri Sacerdotali

Sciamani, Custodi della Fede, Sacerdoti della Tetrade, Druidi, seguaci del nuovo Culto e del vecchio, tutti fanno appello a potenze invisibili per officiare le loro Cerimonie. Vedi la pagina *Religione* sull'Ambientazione online.

### Le Cerimonie

Esistono quattro **cerchi** di Cerimonie progressivamente più potenti dal primo al quarto. In ogni cerchio ci sono Cerimonie **generiche**, note a tutti i sacerdoti giunti a quel livello di potere (vedi le abilità Sacerdozio 1, 2, 3 e 4, a pp. 22 e nella lista abilità sul Regolamento Avanzato) e Cerimonie **rare**, che vengono custodite come preziosi segreti dai sacerdoti più potenti e richiedono uno studio particolare per essere lanciati (vedi l'abilità Cerimonia rara sul Regolamento Avanzato).

Le Cerimonie non hanno una formula prefissata; ogni personaggio può decidere liberamente che cosa dire e fare durante l'esecuzione. È però necessario **iniziare** e **concludere** ogni Cerimonia con un'**invocazione**, uguale per tutte le Cerimonie ma diversa a seconda del credo del sacerdote.

I fedeli della Tetrade possono utilizzare a loro discrezione una delle seguenti frasi: *In Nomine Siderei, In Nomine Laetitiaie, In Nomine Aeternae* oppure *In Nomine Canuti*.

Invece i seguaci del Vecchio Culto utilizzano invocazioni diverse. Gli Sciamani di Altabrina iniziano le loro Cerimonie pronunciando *Invoco gli antichi spiriti di tutte le cose*, mentre i Druidi di Neenuvar usano la frase *Invoco la Dea di cui ogni cosa è parte*.

Ogni Cerimonia ha un **bersaglio**, ovvero la persona che beneficia dei suoi effetti, che deve rimanere **ingnocchiata**, seduta o sdraiata, e a breve distanza (3 metri o meno) dal sacerdote per tutta la durata della Cerimonia. In nessun caso il bersaglio può essere il sacerdote stesso. I benefici di una Cerimonia durano per **30 minuti** dopo la sua conclusione, quindi svaniscono. È importante notare che i benefici dovuti a diverse cerimonie **sono cumulabili** tra loro e con quelli derivanti da altre fonti (Pozioni, Rimedi erboristici, Armi e Armature ecc.) purchè **non** siano dovuti **esattamente alla medesima cerimonia** (per esempio due cerimonie Corazza del Fedele non sommano i propri bonus, ma una Corazza del Fedele e una Armatura del Fedele sì).

### Officiare una Cerimonia

Per farlo, è necessario:

- Essere liberi da bavagli o Chiamate che impediscano di parlare, e pronunciare con voce comprensibile l'**invocazione**.





- Avere **entrambe** le mani libere e con almeno 1 PL residuo, e, **contemporaneamente** alla declamazione dell'invocazione iniziale, strappare in modo visibile una Carta Sacerdozio di cerchio pari o superiore.
- Proseguire a parlare e muoversi in un 'rituale' improvvisato di propria invenzione, della durata di **4 minuti**. Il sacerdote può anche non fare nulla o stare semplicemente seduto in preghiera; la cosa importante è che durante tutto lo svolgimento della Cerimonia non può compiere nessuna altra azione (combattere, parlare d'altro, usare abilità e simili).
- Concludere la Cerimonia ripetendo l'invocazione, e consegnare al bersaglio la Carta Sacerdozio strappata con sopra scritti il **nome** della Cerimonia e l'**ora** in cui finiscono i suoi effetti (è permesso e anzi consigliabile compilare la Carta durante l'esecuzione del rituale).

### **Interrompere e contrastare una Cerimonia**

Gli Incantesimi Dispersione e Riflessione **non** hanno alcun effetto sulle Cerimonie. Più in generale, l'unico modo per annullare i benefici di una Cerimonia dopo che è stata lanciata è tramite l'Incantesimo **Privare del potere**.

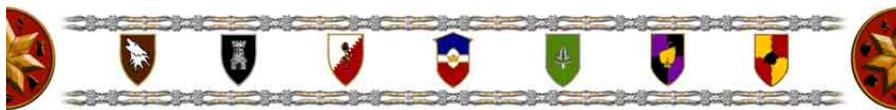
È invece facile interrompere l'esecuzione di una Cerimonia prima che venga completata. In questo caso il potere va comunque perso e la Cerimonia non ha alcun effetto e deve essere ricominciata da capo. Il sacerdote viene interrotto se:

- Subisce un **danno** ai PL o all'armatura.
- Viene colpito da un **Incantesimo** o comunque da una Chiamata i cui effetti rendono impossibile officiare Cerimonie: FEAR, CONFUSE, MINDLESS, PARALYZE, MUTE e così via.
- Anche solo per un istante, viene **Bloccato** o **allontanato** a più di 3 metri di distanza dal bersaglio.

### **Velocizzare l'officiazione di una Cerimonia**

Non esistono abilità o oggetti che permettono di ridurre il tempo di officiazione di 4 minuti. È però possibile ottenere più rapidamente l'attenzione di dèi e spiriti se si dimostra loro in modo particolarmente vibrante la propria fede. Esistono specifici **accorgimenti**, ognuno dei quali **riduce** il tempo necessario di **30 secondi**. Il sacerdote può utilizzare tutti quelli che vuole in ogni Cerimonia, giungendo a una riduzione molto significativa del tempo di lancio; alcuni accorgimenti sono però reciprocamente esclusivi (il primo e il secondo; e inoltre il terzo e il quarto). Nelle righe seguenti, "sempre" significa "per tutta la durata dell'officiazione della Cerimonia". Gli accorgimenti possibili





sono:

- **Girare** sempre attorno al bersaglio, anche con passo lento.
- Restare sempre in **ginocchio**.
- **Salmodiare** sempre in modo cadenzato. Anche un mantra o una nenia priva di significato sono accettabili, purché il sacerdote non smetta mai di parlare.
- Il sacerdote, il bersaglio, e chiunque si trovi o passi nel raggio di 9 metri, devono restare sempre in totale **silenzio**.
- Il sacerdote mette addosso o in mano al bersaglio almeno **2 simboli sacri**. “Simbolo sacro” è qualunque oggetto che abbia una funzione **puramente ornamentale** (v. *Entrambe le mani libere* nel Regolamento Avanzato) e sia adatto al credo del sacerdote.
- Il sacerdote accende almeno 3 **candele** o bastoncini d'incenso e li dispone in cerchio intorno al bersaglio.
- Il sacerdote **traccia simboli** o scritte visibili sulla pelle del bersaglio (con il suo consenso OOC ovviamente).

Esiste inoltre un accorgimento speciale, che può essere utilizzato solo da chi appartiene a una Carriera religiosa, e richiede al sacerdote di utilizzare durante la Cerimonia o far utilizzare da un assistente un particolare oggetto di scena. Sarà cura dei giocatori che vogliono approfittare di questa possibilità procurarsi l'oggetto di scena e portarlo in gioco. L'oggetto è:

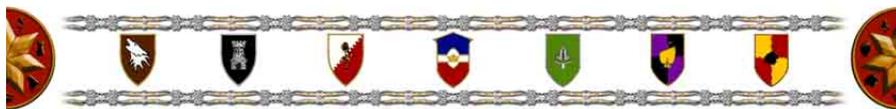
- Un **Tamburo**, da suonare almeno un minuto, per gli Sciamani di Altabrina.
- Una **Coppa** decorata da cui il bersaglio deve bere una **bevanda** qualsiasi (non acqua), per i Custodi della Fede di Valleterna.
- Un **Incensiere**, da accendere e agitare ripetutamente, per i Sacerdoti della Tetrade di Corona del Re.
- Del **sangue finto** (acqua colorata, tempera ecc.) che deve essere versato come per nutrire la terra, per i Druidi di Neenuvar.

## Gli Esorcismi

Un Esorcismo è una Cerimonia che fornisce al bersaglio l'immunità a uno o più specifici Effetti, ad esempio “immunità al FEAR”.

Questo tipo di Cerimonia ha un doppio uso, il sacerdote può infatti decidere di lanciarla anche in una forma depotenziata che non fornisce nessuna immunità, ma annulla immediatamente l'Effetto se il bersaglio lo sta subendo in quel momento, ad esempio se è sotto l'influsso dell'Incantesimo Amicizia. In questo caso, da cui l'Esorcismo prende il





nome, la Cerimonia ha effetto immediato anziché un rituale di 4 minuti. È necessario toccare il bersaglio con entrambe le mani libere e dichiarare “Esorcismo – chiamata”, ad esempio “Esorcismo FEAR!”. Inoltre è sufficiente strappare una carta di 1 cerchio inferiore al consueto per lanciarlo (al minimo, di primo cerchio).

## **Cerimonie Generiche di Primo Cerchio**

### **CONCENTRAZIONE DEL FEDELE**

Il bersaglio guadagna l'abilità Concentrazione; se già la possiede, ne ottiene un ulteriore livello (Concentrazione x2, vedi Regolamento Avanzato).

### **GUARIGIONE MINORE**

Cura a pieni PL una delle locazioni del bersaglio, scelta dal sacerdote. Se la locazione è ferita Fatalmente questa Cerimonia la cura fino a zero PL.

### **GENEROSA PROTEZIONE**

Fintantoché il sacerdote tocca il bersaglio, subisce al posto suo tutti i danni causati da Incantesimi, Armi, Veleni e qualsiasi altra fonte. L'armatura del sacerdote lo protegge normalmente, mentre quella del bersaglio è ininfluenta.

### **CURARE LE MALATTIE**

Cura istantaneamente tutte le Malattie normali che affliggono il bersaglio.

### **DIALOGO SPIRITUALE**

Permette al sacerdote di comunicare mentalmente con il bersaglio finché continua a toccarlo (e finché perdura la Cerimonia). I due possono parlare normalmente anche se il bersaglio non conosce la lingua, o non è normalmente in grado di parlare. Ovviamente un mostro o una creatura di scarsa intelligenza potrà fornire informazioni molto limitate.

### **ESORCISMI DI PRIMO CERCHIO**

Sono due distinte Cerimonie: una protegge da **FUMBLE**; l'altra da **BERSERK**.

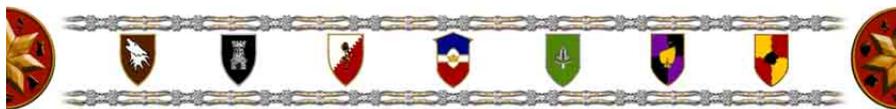
### **FORZA DI VOLONTÀ**

Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Forza di Volontà.

### **PROTEZIONE DAI PUGNALI**

Il bersaglio diventa immune a tutti i Pugnali e Pugnali da Lancio, tranne quelli FLAME, ICE, SILVER oppure GHOST.





### RESISTENZA DEL FEDELE

Il bersaglio ottiene l'abilità Resistenza.

## Cerimonie Generiche di Secondo Cerchio

### ARMATURA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna 1 PA supplementare in tutte le locazioni. Può essere riparato normalmente.

### CURARE I VELENI

Cura istantaneamente tutti i Veleni normali che affliggono il bersaglio.

### DISARMARE

Il bersaglio guadagna l'abilità *Disarmare* per tutti i tipi di arma da corpo a corpo e a distanza per cui questa abilità esiste (in pratica, aggiunge FUMBLE al danno).

### ESORCISMI DI SECONDO CERCHIO

Sono tre distinte Cerimonie. La prima protegge da **PARALYZE**; la seconda da **FEAR**; e la terza da **BEFRIEND**.

### GUARIGIONE MAGGIORE

Cura a pieni PL tutte le locazioni del bersaglio. Non ha alcun effetto sulle locazioni ferite Fatalmente.

### PARLARE CON GLI SPIRITI

Se il bersaglio è un non-morto, oppure il cadavere di una persona morta da meno di 24 ore, deve rispondere sinceramente a tutte le domande poste dal sacerdote (finché perdura la Cerimonia). Il bersaglio deve rispondere con una sola parola a ogni domanda. Come tutte le Cerimonie dura mezz'ora.

### PROTEZIONE DAI DARDI

Il bersaglio diventa immune a tutte le Armi da tiro e da Lancio, tranne quelle **FLAME**, **ICE**, **SILVER** oppure **GHOST**.

### RITARDARE L'ULTIMA ORA

Il bersaglio ottiene le abilità *Sopportare le Ferite* e *Duro a Morire* (vedi regolamento avanzato).

### TEMPRA DEL FEDELE

Il bersaglio guadagna 1 PL supplementare in tutte le locazioni.

