

FEDERNIA

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

REGOLAMENTO DI GIOCO

Indice

1.	Scopo	4
2.	Introduzione	4
3.	Interazioni	4
	Cartellini Oggetto	4
	Combattimento Armato	5
	Combattimento Non Armato (Rissa).....	6
	Danni, Ferite e Morte	6
	Incontro o Scena	7
	Lancio di Benedizioni e Incantesimi.....	7
	Sistema di Apprendimento	7
	Altre Interazioni o Specifiche	9
4.	Chiamate	10
5.	Razze	16
	Cherubinus	16
	Drakoj	17
	Eindendelor	18
	Fate	19
	Hjky.....	20
	Pandamator	21
	Ruzodenkter	22
	Seraphym	23
	Siiro.....	24
	Treement	25
	Trocis	26
	Umani	27
6.	Abilità.....	28
	Abilità Arcane	28
	Abilità di Conoscenza.....	29
	Abilità Divine	31
	Abilità Marziali.....	35
7.	Benedizioni Divine	38
	Benedizioni Semplici	38
	Benedizioni Profonde.....	40
	Benedizioni Sublimi	41
8.	Incantesimi Arcani.....	44
9.	Infusioni e Ispirazioni	46
10.	Poemi Bardici	48
11.	Guida al Costume	49
	Anatomia del Giocatore di Ruolo	49

Come ci si veste?	49
Sotto il Costume	49
Le Scarpe.....	49
Il Costume	50
Camicia, Casacca e Tunica	50
Pantaloni	50
Mantello	50
Accessori	51
Come mi Trucco?	51
Lenti.....	51
Parrucche	52
Protesi	52
Trucco	52

[Versione 2019/2020]

1. SCOPO

Edernia GRV è un progetto che mira ad uno scopo ben preciso, motore di tutte le decisioni prese e per quelle che dovranno esserlo: fare gruppo attraverso il GRV. Non sarà il GRV o il gioco in generale lo scopo ultimo di questo progetto, come alcune persone (soprattutto giocatori veterani del GRV italiano) potrebbero aspettarsi, ma la collaborazione, la condivisione e il divertimento all'interno di un gruppo di persone che hanno in comune una passione. Il GRV diventa così lo strumento, non lo scopo, del progetto: ovvero creare un luogo sano di persone che vogliono stare insieme, collaborare, condividere, crescere, divertirsi e vivere attraverso il GRV.

Per quanto i promotori di questo progetto sperano di creare qualcosa di bello da vedere e da vivere, non si punterà a crear la miglior campagna GRV italiana per qualità delle scenografie, dei costumi, dell'oggettistica e dell'interpretazione, ma per qualità dei rapporti fra le persone, fuori e dentro il gioco.

Se chi, avvicinandosi a questo progetto, non ne condividesse gli scopi, siamo spiacenti di dirvi che questo progetto non fa per voi. Il mare del GRV italiano è grande e noi non siamo che dei pesciolini.

2. INTRODUZIONE

Edernia è una campagna fantasy di Gioco di Ruolo dal Vivo cooperativa.

Cosa significa? Il Gioco di Ruolo dal Vivo è, appunto, un gioco dove ogni giocatore interpreta un personaggio che interagisce col mondo circostante e con altri personaggi; campagna cooperativa significa che i personaggi, salvo rare (se non uniche!) eccezioni, si troveranno uniti in una stessa fazione.

Non si tratta di una rappresentazione teatrale perché i personaggi non hanno un copione scritto, ma solo la definizione di chi sono e da dove vengono (conosciuto come "background"). Non c'è, inoltre, una divisione fra attori e spettatori: tutti sono attori e tutti sono spettatori della propria e della altrui interpretazione.

Non pensiate sia un gioco da bambini, tutt'altro: non è un gioco difficile, ma implica una certa maturità di pensiero e di comportamento.

Mentre l'ambientazione, ovvero il mondo in cui i personaggi prenderanno vita, viene descritta in un manuale a parte, questo manuale si occuperà delle regole: descrive cioè le norme di comportamento e quelle interazioni che sono possibili per un mondo immaginario, ma non sono ricreabili nel mondo reale e perciò hanno bisogno di una serie di artifici. In questo manuale è anche descritta la procedura per creare un personaggio.

3. INTERAZIONI

CARTELLINI OGGETTO

Come per il sistema delle Chiamate, che sarà descritto nella sezione 4 di questo manuale, c'è un altro metodo per portare in gioco effetti e concetti che non sono realmente replicabili: i cartellini.

I cartellini sono semplici pezzi di carta, plastificati o meno, che recano delle diciture o delle descrizioni. Si tratta di oggetti Fuori Gioco: sono visti e letti dal giocatore, non dal personaggio, così come lo sono le chiamate.

I cartellini possono rappresentare oggetti permanenti o oggetti cosiddetti "consumabili": erbe per pozioni, metalli per la forgiatura, legname per la costruzione di archi, ecc.

I cartellini oggetto permanenti restano in possesso del personaggio, a meno di furti o altre motivazioni di gioco; i cartellini oggetto consumabili devono essere restituiti allo staff nel momento in cui vengono utilizzati e quindi consumati.

I cartellini non devono mai essere danneggiati, a meno che il loro utilizzo non venga esaurito con lo strappo dello stesso (indicato nella sua descrizione).

COMBATTIMENTO ARMATO

Una delle principali interazioni in un GRV è il combattimento armato. Le armi utilizzate non sono vere, ma costruite in materiali morbidi e con determinate caratteristiche di sicurezza.

All'inizio di ogni evento lo staff provvederà oltre alle altre cose a procedere con l'*Armor & Weapon Check* per controllare che armature e armi portate dai giocatori rispettino le norme di sicurezza e possano essere quindi ammesse o meno all'evento.

Alla stessa maniera in cui le armi non sono vere per questioni di sicurezza, i combattimenti non sono del tutto reali, ma simulati: i colpi delle armi toccheranno realmente la persona, ma dovranno essere portati con una forza tale da non recar dolore e danno, basterà quindi che chi subisce il colpo capisca di essere stato toccato.

Non è necessario essere capaci a usare un'arma nella vita reale per combattere, basta seguire queste semplici regole:

- I colpi devono essere portati con forza dosata, non lasciati andare "a braccio libero"; non dobbiamo arrecare in nessun caso danno e dolore a chi colpiamo ed il metro di giudizio non è la nostra forza, ma la sensibilità altrui; ovviamente, chi decide di partecipare ai nostri eventi sa che sarà coinvolto, volente o nolente, in un combattimento simulato e che riceverà dei colpi;
- Ogni colpo sarà associato ad una Chiamata; le Chiamate sono parole, singole o combinate, in lingua inglese, per essere distinte dal parlato italiano di gioco (l'inglese NON è lingua di dialogo in gioco, è più correttamente indicata come lingua fuori gioco); le Chiamate servono per descrivere certi effetti che non possono essere riprodotti realmente: se, per esempio, il vostro druido lancia una fiammata invocando i poteri della sua dea, non possiamo realmente utilizzare un lanciafiamme! Ne andrebbe dell'incolumità di tutti e dell'ambiente che ci circonda. Pertanto tutti gli effetti non replicabili realmente saranno simulati con la dichiarazione di una Chiamata; **tutti i giocatori che partecipano ai nostri eventi sono tenuti a sapere le Chiamate del nostro sistema**, per sapere come comportarsi e per non rallentare o rovinare il gioco a se stessi e agli altri;
- Frequenza dei colpi: le armi da GRV sono, come detto, costruite in materiali morbidi e leggeri, perciò è molto facile vibrare colpi di arma; in realtà, una vera arma in metallo è piuttosto pesante e tutt'altro che semplice da manovrare. Perciò **la frequenza dei colpi in combattimento dovrà rispecchiare la difficoltà di manovra delle nostre armi, in base alla loro grandezza**. Indicativamente, non è permesso dichiarare più di una chiamata da arma **ogni 2 secondi**, unica eccezione è costituita dall'impugnare due armi contemporaneamente, ma si consiglia caldamente di non abusare di questa concessione (leggere "giocatore avvisato, mezzo salvato");
- Non vibrare colpi con il solo polso, ma con l'interezza di gomito e spalla, per una migliore rappresentazione del combattimento;
- Le armature, in fatto di sicurezza, non devono avere spigoli vivi, spuntoni, parti taglienti o qualunque zona che possa essere potenzialmente un pericolo;
- Gli scudi devono avere i bordi ben imbottiti, per evitare che urti accidentali con cose e persone rechino danno. Non è mai possibile spingere o colpire con uno scudo, ma solo intercettare i colpi delle armi altrui: ne va della sicurezza di tutti.

In linea generale, quello che viene chiesto è di creare delle belle scene di combattimento per tutti, non solo per se stessi: se non fosse chiaro, chi viene a giocare ai nostri eventi deve sapere che non

è il proprio personaggio a vincere. **Chi vince sono le persone che giocano, giocando bene (NB: giocare diverso da interpretare), in modo sereno e sano, in condivisione con tutti.**

Combattimento Non Armato (Rissa)

La rissa, ovvero il combattimento senza armi, dovrà obbligatoriamente essere soltanto scenica, cioè non sortirà effetti di gioco, se non creare una bella scena e divertirsi ad interpretare. La rissa deve avvenire tramite la simulazione di portare colpi come pugni e calci, dichiarando rispettivamente le chiamate *PUNCH!* e *KICK!*. I colpi non dovranno mai colpire davvero l'avversario, ma al più sfiorarlo. Le chiamate, nonostante non sortiscano effetti, vanno dichiarate per far capire all'avversario si sta interagendo con lui in termini IC.

DANNI, FERITE E MORTE

Punti Ferita (PF): Ogni personaggio possiede 3 PF, che rappresentano quanto resiste il proprio corpo a svariati effetti, generalmente i danni. I PF sono un valore unico per tutto il corpo. È possibile ottenere più PF grazie a poteri o abilità, ma mai oltre i 5 per personaggi non divini, e mai oltre i 10 per personaggi divini. Come detto, è certo che il vostro personaggio finirà in uno scontro e possa ricevere qualche colpo. Le Chiamate descrivono gli effetti, i danni e le relative quantità. Tendenzialmente, ogni colpo ricevuto ci arrecherà almeno un danno, a meno che non sia dichiarato un effetto.

Ferite: In caso il proprio personaggio abbia ricevuto una chiamata di danno, i suoi PF caleranno in modo relativo, andando gradualmente ad un valore di 0. Un personaggio i cui PF siano al valore di 0 cade a terra abbattuto, ma cosciente: non potrà fare nulla, se non strisciare usando le braccia e sussurrare. Non è ammesso l'uso di abilità e incantesimi, è però possibile bere e mangiare, ma non maneggiare nulla che abbia bisogno di attenzione, coordinazione e precisione.

Nonostante i PF siano totali, le ferite vanno interpretate nel punto in cui sono state subite.

Morte: In caso un personaggio abbattuto ricevesse un ulteriore danno cadrebbe privo di sensi, in pericolo di vita, ad un valore di -1 PF. Il valore dei PF di un personaggio non può scendere mai sotto al valore di -1. Questo stato è detto *Periodo di Grazia* e dura 5 minuti al termine dei quali, se il personaggio non è stato portato ad un valore di almeno 0 PF (con una chiamata *HEAL 1!*) o stabilizzato tramite dei bendaggi, muore.

Il giocatore di un personaggio morto deve restare dov'è, salvo situazioni di pericolo (in cui può spostarsi nella più vicina zona di sicurezza) o diverse disposizioni dello staff.

Protezioni: In caso di armature, esse offrono un certo numero di Punti Armatura (d'ora in avanti PA), variabile da 1 a 3. Come per i PF, i PA sono un valore unico per tutto il corpo. Se il personaggio riceve dei danni, questi andranno prima scalati dal monte dei PA fino ad azzeramento e successivamente dai PF, come già descritto. Eccezione va fatta per la chiamata *THROUGH!* che ignora qualunque valore di PA e danneggia direttamente i PF, lasciando integri i PA.

Un'armatura con 0 PA è inutile e non offre più alcuna protezione. Le armature non si aggiustano da sole, ovvero i PA non si rigenerano: bisogna essere in grado di ripararla o trovare qualcuno che sappia farlo! (vedi Professione: Fabbro e Professione: Conciatore)

NB: possedere un'abilità di competenza nelle Armature non permette al personaggio di riparare alcuna armatura.

Stordimento: certe chiamate (*SUBDUE!*, *DOUBLE SUBDUE!*, *TRIPLE SUBDUE!*, ecc.) infliggono danni non letali alla vittima. In caso di PA, questi vanno conteggiati ai fini dello stordimento, ma non vengono realmente tolti alla protezione. In assenza di PA, la chiamata si applica direttamente ai PF. Al raggiungimento del valore di 0 PF la vittima sviene priva di sensi ma incolume. La vittima

rinviene se curata con la chiamata *HEAL (qualsiasi valore)*! ma non se viene bendata, altrimenti si riprenderà all'inizio della scena successiva.

INCONTRO O SCENA

Più volte durante la descrizione di abilità o situazioni si parlerà di scena o incontro. Di che cosa si tratta? La scena è qualcosa di simile agli atti teatrali, ma non uguale: un combattimento fra campioni del bene e del male, due personaggi che parlano per ore in taverna, uno storico che lavora al suo manoscritto, un alchimista che mesce una pozione sono tutti esempi di scene singole.

Indicativamente, una scena dura almeno 10-15 minuti, ma può protrarsi per molto di più. In caso di scene lunghe (mezz'ora, un'ora, ecc.) i limiti di utilizzo delle abilità vengono alzati, come se si fossero verificate più scene.

Questi sono valori indicativi che NON sono da prendere al minuto preciso, perché l'introduzione del sistema a scene è stata voluta per evitare ai giocatori di dover tenere costantemente conto di secondi, minuti, ore.

Confidiamo nel buon senso dei giocatori, prima di dover intervenire.

LANCIO DI BENEDIZIONI E INCANTESIMI

In Edernia esistono particolari poteri, conosciuti come le Benedizioni (e le Maledizioni) concesse dagli dei, e gli incantesimi prodotti dalla magia arcana che pervade il mondo su volere delle divinità malvagie.

Le Benedizioni e le Maledizioni sono ad uso esclusivo dei sacerdoti, corrotti o puri che siano. Sono delle vere e proprie preghiere rivolte alla divinità dal fedele per ottenere un effetto determinato, descritte nel capitolo 7. Per invocare una benedizione, bisogna recitare la formula descritta (di solito "In Nome di <divinità>..."), dichiarare la chiamata relativa e compiere le gestualità richieste.

Alla stessa maniera gli incantesimi arcani prendono luogo quando il mago o lo stregone pronuncia la formula e ne dichiara l'effetto tramite la chiamata. Durante tutto il lancio dell'incantesimo, il mago deve impugnare il proprio catalizzatore e indicare in maniera inequivocabile la vittima o il bersaglio. La magia arcana è solamente (o quasi) distruttiva e gli incantesimi ne rispecchiano la natura.

Che si tratta di benedizioni divine o di incantesimi arcani, le formule vanno dichiarate in modo udibile e distinto per far comprendere a tutti cosa si sta facendo: il divino e l'arcano non sono per nulla effimeri, ma poteri sensazionali e spettacolari che producono effetti visibili e incredibili. Sussurrare la formula e stare fermi non aiuta né l'interpretazione né la spettacolarità e la fruizione del gioco. Ovviamente, se ci si sta apprestando a benedire un compagno per curarne le ferite con i propri alleati attorno in una situazione calma basta recitare formula e chiamata a voce chiara, scandita e udibile, senza il bisogno di urlare, ma nulla vieta di aggiungere del fervore se è consono con il proprio personaggio. Al contrario, se ci si trova nell'impeto della battaglia, è buona norma formulare un incantesimo a voce alta e scandendo le parole per essere uditi sia dai compagni che dai nemici, in particolar modo da chi vogliamo colpire col nostro sortilegio.

Se durante l'invocazione di Benedizioni, Maledizioni o Incantesimi (cioè mentre se ne sta pronunciando la formula) il sacerdote o l'incantatore venisse colpito, il sortilegio non va perso ma sviluppa comunque i suoi effetti normalmente: l'incantatore subisce i danni del colpo e gli eventuali effetti, ma i suoi sforzi di lancio del potere non sono vani. I poteri arcani e divini su Edernia non sono effimeri.

SISTEMA DI APPRENDIMENTO

Un personaggio non smette di esistere quando l'evento di gioco finisce, bensì, tra un evento e l'altro, passa del tempo ad allenarsi nelle abilità che conosce e nell'adempiere al proprio ruolo nella società.

Ogni personaggio è pervaso dalla voglia di imparare cose nuove e migliorare quello che già sa, al fine di essere utile al creato e servire il Lican con coscienza e importanza.

Questo lasso di tempo, unito con il tempo giocato negli eventi, viene prodotto come "Esperienza" del personaggio e quantificato in numeri, chiamati "Punti Esperienza". Grazie a questi "Punti Esperienza" (chiamati anche PX), il personaggio migliora il proprio livello di conoscenza e di competenza nel ruolo, andando a sviluppare maggiori capacità ed imparando nuove abilità. Il senso di questo punteggio sarà visto in gioco (IC) come aumento del potenziale del personaggio e della fama di cui esso può godere tra i popoli, oltre che frutto di allenamenti specifici con maestri riconosciuti, e fuori gioco (OC) sarà invece un metro di giudizio per arrivare ad acquisire un livello superiore del proprio ruolo e di nuove abilità accessorie.

In sintesi: Ogni pg riceverà px per quanto prodotto durante gli eventi (e alcune cose anche fuori eventi) e, al raggiungimento di un determinato quantitativo di px, avanzerà di livello nelle abilità principali (ruolo nella società) oppure potrà scegliere una abilità aggiuntiva per il personaggio (alcune abilità particolari non saranno acquisibili senza l'ausilio di un png maestro nel periodo di IC).

In ogni caso, i giocatori sono tenuti a comunicare allo Staff (via mail: edernia.grv@gmail.com) per quale abilità il proprio personaggio si stia adoperando ad imparare, così da poter preparare per tempo il necessario all'evento.

Differenziamo due tipologie di "abilità" che compongono la nostra scheda giocatore: le abilità di classe, cioè quelle macro abilità che impongono anche un ruolo al personaggio; le abilità accessorie, cioè quelle micro abilità che servono per migliorare le più svariate capacità del proprio personaggio al fine di rendere al meglio in ogni situazione e anche nello svolgere il proprio ruolo. Le abilità di classe hanno 3 livelli di potere più un livello extra, chiamato maestria; le abilità accessorie non hanno livelli di potenziamento.

Ogni giocatore riceverà 5 px, di base, ad ogni presenza ad un evento di gioco. In aggiunta ai "px base" (quelli guadagnati per la sola presenza), ogni giocatore verrà valutato, **in maniera insindacabile e inoppugnabile**, al fine di avere px extra, con un "pagellino" compilato secondo questi criteri:

- **Interpretazione**: l'atto di riuscire a trasmettere la personalità del proprio personaggio, della propria razza, della propria fede e del proprio ruolo.
- **Bonus Costume**: abbellimenti scenici del proprio costume, dei propri accessori, delle proprie armi o armature e del proprio trucco (inteso sia come make up, protesi e parrucche).
- **Coerenza col BG**: quanto il personaggio è attinente al background fornito allo staff in fase di creazione.
- **Riti e Rituali**: scritti e/o posti in essere durante l'evento di gioco. Vale anche per la cooperazione in essi.
- **Risoluzione Plot**: quanto un personaggio ha lavorato alla risoluzione del plot e quanto ci è andato vicino. Vale anche per le quest secondarie.
- **Lavori Extra Evento**: manufatti, scritti per la biblioteca, diari, aggiornamenti del proprio background, resoconti, lettere, disegni, varie ed eventuali.
- **Bonus e Malus**: punti bonus e punti malus (punti negativi che vengono sottratti a quelli guadagnati nel pagellino) decisi dallo staff, al fine di premiare meriti specifici e particolari e punire demeriti di mal gioco.

Il sistema piramidale dell'avanzamento del personaggio, propone i seguenti valori:

- 1) **25**: i px iniziali di creazione, grazie ai quali si possono selezionare un'abilità di classe e gestire i restanti per le abilità accessorie.

- 2) **145**: i px per aumentare l'abilità di classe al livello successivo.
- 3) **205**: i px necessari per sbloccare un'abilità accessoria.
- 4) **325**: i px per aumentare l'abilità di classe al livello successivo.
- 5) **385**; i px necessari per sbloccare un'abilità accessoria.
- 6) **475**: i px per raggiungere la maestria (le cui abilità sono segrete, capacità che hanno pochissime persone nel creato).

Alcune abilità speciali, che vanno trovate rigorosamente in gioco, potranno essere acquisite solamente giocando e saranno esenti da questa tabella.

ALTRE INTERAZIONI O SPECIFICHE

Ambidestria: Qualunque personaggio può impugnare e usare due oggetti contemporaneamente, a meno che uno dei due non abbia bisogno di completa attenzione o che un divieto (per esempio, razziale) dica altrimenti.

Analfabetismo: qualunque personaggio è considerato analfabeta se nella propria lista di abilità non compare l'abilità "Istruzione". Un analfabeta non sa né leggere né scrivere e può contare al massimo fino a 5 (le dita di una mano).

Dito indice alzato: se durante una sessione di gioco vi capitasse di vedere un giocatore o un membro dello staff tenere il dito indice alzato ben visibile (vi capiterà spesso!), vuol dire che il suo personaggio non è presente, non lo vedete e non lo sentite in nessuna maniera. Dovete ignorare quella persona e continuare a giocare come se non ci fosse. Le chiamate legate a questo stato possono essere (ma non obbligatoriamente, vedi necessità arbitrali) *DISAPPEAR!* e *APPEAR!*

Oggettistica: gli oggetti di gioco trovati durante un evento vanno riconsegnati allo staff al termine dello stesso; il giocatore conserva solamente il cartellino eventualmente allegato a tale oggetto, con l'obbligo per l'evento successivo di procurarsi, personalmente o tramite affitto da parte dello staff, l'oggetto fisico. Particolari oggetti di gioco unici (esempio: un particolare artefatto antico, la reliquia di una divinità, ecc.) verranno forniti dallo staff al giocatore ad ogni evento senza costi di affitto.

Palmo aperto alzato: questa meccanica è molto simile al dito indice alzato. Il personaggio il cui giocatore stia usando questa gestualità è in gioco nel luogo dove fisicamente si trova, ma non può essere visto, udito o toccato. La chiamata legata a questo stato è *SHADOW!*

Perquisizione: è possibile perquisire un personaggio (NB: non un giocatore) e derubarlo dei suoi averi. Ovviamente, è possibile perquisire senza che se ne accorga solo un personaggio che sia privo di sensi: una persona cosciente si accorge che è stata toccata! Il "ladro", cioè chi perquisisce, deve poggiare entrambe le mani sulla vittima e contare 60 secondi (NB: contare 60 SECONDI, non semplicemente contare fino a 60). Al termine della conta, che deve essere udibile quantomeno nelle immediate vicinanze, la vittima è obbligata ad esibire tutti gli oggetti di gioco a cui è allegato un cartellino. Non è necessario effettuare questa procedura per oggetti impugnati. È consigliato mimare la perquisizione durante la conta, facendo finta di frugare nelle tasche, nelle scarsella, cercando eventuali borse nascoste, ecc.

Pugno alzato: sta a significare che la persona che sta utilizzando questa gestualità non è visibile.

Tiro sicuro degli archi: per questioni di sicurezza, non è ammesso tirare con gli archi da una distanza ravvicinata al bersaglio, nemmeno "tendendo poco" la corda. La distanza minima di tiro è di 5 metri.

Trasporto: è possibile trasportare cadaveri, personaggi abbattuti o privi di sensi. È sufficiente porre una mano sulla persona da trasportare e accompagnarla fianco a fianco. Se i due, però, volessero inscenare realmente il trasporto sono liberi di farlo, nei limiti della sicurezza. Una persona singola può trasportare lentamente solo un'altra persona. Due persone coinvolte in questa interazione possono anche correre, se ne hanno l'intenzione (o la necessità!).

4. CHIAMATE

Le Chiamate sono parole in lingua inglese che descrivono effetti non direttamente replicabili nella realtà. Sono in lingua inglese per essere direttamente riconoscibili e separabili dal normale parlato italiano, in quanto la lingua inglese non costituisce lingua di dialogo in gioco.

Tutte le Chiamate sono da considerarsi Fuori Gioco, sono cioè udite dal giocatore ma non dal personaggio.

Non esistono gerarchie: una chiamata non sarà mai “sopra” ad un'altra. Gli effetti vengono sempre subiti, salvo immunità esplicite descritte nelle Razze o da particolari Abilità. Le immunità e le resistenze si applicano ogni qualvolta la chiamata relativa si verifica: se la mia armatura è immune alla chiamata *DOUBLE!*, sarà sempre immune a tale chiamata, che essa si presenti come *MAGIC DOUBLE!* o *FLAME DOUBLE!*, mentre un *THROUGH DOUBLE!* ignorerà la mia armatura, per via della chiamata *THROUGH!* antecedente.

In caso di combattimento armato, le Chiamate vanno dichiarate solo quando il colpo va a segno.

Le chiamate che non sono di danno vengono sempre subite, anche in caso di armature o altre protezioni.

Segue una descrizione di tutte le chiamate che un giocatore è tenuto a conoscere.

<i>Chiamate BASE</i>	
Sono chiamate a disposizione di tutti i personaggi fin dal loro primo evento, a patto di avere un oggetto appropriato.	
SHARP!* [/'ʃɑ:p/; sciarp]	Causa 1 danno (tagliente); è la chiamata delle lame (spade, pugnali, asce, ecc.) e degli artigli.
BLUNT!* [/'blʌnt/; blant]	Causa 1 danno (contundente); è la chiamata degli oggetti e delle armi contudenti (mazze, martelli, clave, randelli, ecc.).
SUBDUE!* [/'sʌb'dju:/; sabdiu]	Causa 1 danno non letale (vedi capitolo 3, “Danni, Ferite e Morte”, “Stordimento”); può essere dichiarata con tutte la armi (tranne artigli, armi da lancio e da tiro), mimando di colpire con il pomolo, <u>non con la normale parte colpente dell'arma.</u>
THROUGH!* [/'θru:/; tru]	Causa 1 danno diretto; l'armatura viene ignorata e non danneggiata; è la chiamata degli archi.

<i>Chiamate Istantanee</i>	
Queste sono le chiamate i cui effetti si sviluppano nell'arco della frazione di secondo subito successiva alla dichiarazione.	
BLESS <X>! [/'blɛs/; bless]	Il dichiarante sacrifica tanti usi pari a <X> della propria abilità scenica per concedere quel numero di usi ad un altro personaggio che possa beneficiare di un'abilità scenica; gli usi ottenuti dal bersaglio scompaiono al termine della scena, anche se inutilizzati.
CRASH!* [/'kræʃ/; cresh]	Causa 5 danni; sugli scudi si comporta come <i>SHATTER!</i>
DARK! [/'dɑ:k/; dark]	Chiamata di veicolo concessa dai poteri divini del Male Oscuro; rende le chiamate associate ad essa di origine divina; se non vi è associata alcuna chiamata, si sottintende almeno 1 danno.
DETECT <tipo>! [/'di'tekt/; detect]	Il dichiarante viene a conoscenza della presenza del tipo di entità o presenza dichiarato nell'oggetto o soggetto toccato.
DISARM! [/'dis'ɑ:m/; disarm]	La vittima deve lasciar cadere a terra l'oggetto designato da chi ha effettuato la chiamata; l'oggetto <u>deve</u> cadere; se fragile, può essere appoggiato a terra.
DISPEL! [/'di'spel/; dispel]	Annulla interamente un singolo effetto generato da abilità Arcane che ha bersagliato il dichiarante.
DOUBLE!* [/'dʌbl/; dabol]	Causa 2 danni.

DRAIN! [/dreɪn/; dreɪn]	La vittima perde 1 PF e il dichiarante guadagna 1 PF; è possibile ottenere solo 1 PF temporaneo in eccesso ai propri PF totali, che dura una scena; se la vittima ne è immune (o non può perdere ulteriori PF, per esempio quando si trova a -1) o il dichiarante non può beneficiare del PF, normale o temporaneo, la chiamata non ha effetto nella sua interezza; la chiamata non passa le armature, chi fosse provvisto di PA deve dichiarare <i>NO EFFECT!</i> a questa chiamata.
EXAMINATION! [/ɪg,zæmɪ'neɪʃən/; examinescion]	La vittima deve rispondere sinceramente ad <u>una singola domanda</u> che gli viene posta dal dichiarante; non può in alcun modo mentire perché la sua volontà viene piegata e costretta a dire la verità; il dichiarante non può imbastire un discorso, ma porre una domanda secca, che abbia una risposta precisa (non necessariamente sì/no).
EXILE! [/'egzail/; eksail]	La vittima viene rimandata sul suo pianeta di origine.
FATAL! [/'feɪtl/; fatal]	Morte immediata; chiamata dei PNG.
FLAME!* [/fleɪm/; fleim]	Causa 1 danno da fuoco.
FORGET! [/fə'get/; forghet]	La vittima dimentica gli ultimi 5 minuti di gioco.
HEAL <X>! [/hi:l/; hil]	Fa recuperare il numero di PF indicato (con <X>) al bersaglio; NB: questa chiamata non danneggia i non morti.
LIGHT! [/laɪt/; laɪt]	Chiamata di veicolo concessa dai poteri divini del Liean; rende le chiamate associate ad essa di origine divina; se non vi è associata alcuna chiamata, si sottintende almeno 1 danno.
MAGIC!* [/'mædʒɪk/; megik]	Causa 1 danno magico.
MEND! [/mend/; mend]	Ripara un oggetto che ha subito la chiamata <i>SHATTER!</i> ; se si tratta di un'armatura, ne fa recuperare tutti i PA.
MISS! [/mɪs/; miss]	Va dichiarata in risposta ad una chiamata da arma appena ricevuta e sta a significare che il dichiarante ha schivato il colpo subito; la variante <i>MISS MAGIC!</i> permette di schivare le chiamate prodotte dagli incantesimi arcani e solo da quelli; la chiamata <i>MISS!</i> e le sue varianti non si applicano mai alle chiamate prodotte da effetti divini.
MORTAL! [/'mɔ:təl/; mortal]	Causa 10 danni.
PURIFICATION! [/,pjʊərɪfɪ'keɪʃən/; piurifikescion]	Reintegra 1 PF che un mago abbia sacrificato per poter lanciare un incantesimo in più.
REFLEX! [/'ri:flɛks/; reflɛks]	Qualunque danno subito dal dichiarante non ha effetto, mentre chi lo danneggia subisce 1 danno.
REMOVE <effetto>! [/rɪ'mu:v/; remuv]	Rimuove un determinato effetto non istantaneo, dichiarato in coda.
RESURRECTION! [/,rezə'rekʃən/; resurrekscion]	Il bersaglio morto torna in vita; non funziona sui Corrotti.
RETRIBUTION! [/,retrə'bju:ʃən/; retrə'byoʊSHən]	Riflette il colpo subito su chi lo ha inferto, compresi gli effetti secondari. Può essere utilizzato sia sulle chiamate di danno fisico, che magico, che derivante dalle maledizioni.
SHATTER! [/'ʃætər/; sciatter]	Rompe un oggetto, rendendolo inutilizzabile; NB: l'oggetto non risulta distrutto, ma semplicemente danneggiato.
SHIELD! [/ʃi:ld/; scild]	Il dichiarante di questa chiamata subisce l'effetto di un incantesimo arcano o di una maledizione al posto del bersaglio originale; il bersaglio originale non subisce alcun effetto.
SPIRITUAL! [/'spɪrɪtʃuəl/; spiritual]	La chiamata delle arti marziali pandamator; è sempre accompagnata da una chiamata di danno o di effetto; da sola, non causa danno; la gittata di questa chiamata è 5 metri.

SUMMON! [/'sʌmən/; sammon]	Il bersaglio viene riportato immediatamente a fianco del dichiarante; il bersaglio alza il dito indice e va dal dichiarante con tutto quello che indossa e impugna; non può portare altre persone con sé o oggetti incustoditi, impugnati o custoditi da altri personaggi; la chiamata funziona solo su bersagli appartenenti alla stessa fazione del dichiarante (Corrotti/Puri) e solo se il bersaglio è vivo, abbattuto o morente; non funziona su personaggi morti.
TRIPLE!* [/'trɪpəl/; traipol]	Causa 3 danni.
ZERO!* [/'ziərəʊ/; ziro]	Azzera completamente i PA e i PF del bersaglio; un eventuale colpo a segno su un personaggio già a 0 PF porta quel personaggio a -1 PF; chiamata dei PNG.

* Indica una chiamata di danno

Chiamate di BREVE DURATA	
Queste chiamate hanno una durata molto breve, attorno ad una manciata di secondi.	
CONFUSE! [/'kən'fju:z/; confius]	La vittima è confusa e deve barcollare sul posto per 10 secondi; può soltanto difendersi <u>goffamente</u> .
DISTRACT! [/'di'strækt/; distract]	La vittima si deve voltare e camminare per 10 secondi, convinta che il luogo o l'obiettivo che stava raggiungendo si trovi alle sue spalle; si tratta di un effetto illusorio.
EARTHQUAKE! [/'3:θkweɪk/; ertqueic]	Chiunque oda questa chiamata deve cadere a terra, subendo la chiamata STRIKE DOWN!
REPEL! [/'ri'pel/; repel]	La vittima deve indietreggiare per 10 metri; se non può perché è fermata da un ostacolo, subisce le chiamate STRIKE DOWN! e BLUNT! ; in caso di dirupi, il giocatore deve fermarsi per questioni di sicurezza, ma il personaggio continuerà ad essere respinto, cadendo nel baratro: in questo caso il giocatore deve alzare il dito indice e chiamare REFF! ; se la chiamata è stata portata a seguito di un colpo di arma e viene parata con la propria, l'effetto normale non si sviluppa e il personaggio subisce la chiamata DISARM! sull'oggetto che ha parato il colpo. Se la parata è fatta con lo scudo, la chiamata ha effetto ma lo scudo NON viene disarmato (lo scudo si limita ad annullare gli eventuali danni).
STASIS! [/'steɪsɪs/; stasis]	Blocca il tempo nella zona in cui viene dichiarata; le vittime <u>che odono</u> la chiamata devono fermarsi come paralizzate e chiudere gli occhi; i personaggi non sono consci di quanto sta accadendo; dura 10 secondi. Non è possibile eseguire interazioni fisiche mentre questa chiamata perdura.
STRIKE DOWN! [/'straɪk/ /daʊn/; straik daun]	La vittima cade a terra, <u>sulla pancia o sulla schiena</u> ; può poi rialzarsi; se la chiamata è stata portata a seguito di un colpo di arma e viene parata con la propria, l'effetto normale non si sviluppa e il personaggio subisce la chiamata DISARM! sull'oggetto che ha parato il colpo. Se la parata è fatta con lo scudo, la chiamata ha effetto ma lo scudo NON viene disarmato (lo scudo si limita ad annullare gli eventuali danni).

Chiamate di DURATA SCENICA	
Queste chiamate durano per una scena.	
BLIND! [/'blaɪnd/; blaɪnd]	La vittima diventa cieca per una scena.
BREAK MAGIC! [/'breɪk/ /'mædʒɪk/; brek megik]	La vittima non può più utilizzare abilità Arcane per il resto della scena.
CHARME! [/'ʃɑ:m/; sciarm]	La vittima prova profonda fiducia e amicizia verso chi ha effettuato la chiamata; le relazioni verso altre persone e il modo di comportarsi della vittima non vengono alterati.
DEAFNESS!	La vittima diventa sorda per una scena.

[/'defnɪs/; defness]	
DOMINATION! [/'dɒmɪ'neɪʃən/; dominescion]	La vittima è sotto gli ordini di chi ha effettuato la chiamata e <u>deve</u> eseguirli; chi ha effettuato la chiamata può porre UN singolo comando tramite UNA frase di senso compiuto; non possono essere impartiti ordini autolesionisti; la chiamata dura per una scena o fino all'esecuzione del comando.
FEAR! [/'fiə/; fiar]	La vittima deve scappare immediatamente da chi ha effettuato la chiamata e tenersi al di fuori del combattimento, senza poter attaccare o intraprendere azioni ostili verso il dichiarante; se dichiarata fuori da un combattimento, la vittima deve tenersi ad almeno 10 metri dal dichiarante, con le precedenti restrizioni di azione.
FEELING <effetto>! [/'fi:lɪŋ/; filing]	Causa una certa sensazione nella vittima, dichiarata in italiano in coda assieme alla chiamata principale (esempio: calma, lussuria, rabbia, ira, amore, disperazione, tristezza, ecc.); in caso di ira e disperazione, porta la vittima all'auto-distruzione nel giro di pochi minuti, rispettivamente o per mano altrui o per mano propria.
FORTITUDE! [/'fɔ:tɪ'tju:d/; fortitud]	Il dichiarante raddoppia i propri PF per la scena.
ICE! [/'aɪs/; ais]	La vittima non può correre ma solo camminare lentamente, interpretando il rallentamento.
MUTE! [/'mju:t/; miut]	La vittima diventa muta per una scena.
PARALYZE! [/'pærəlaɪz/; paralaisz]	La vittima è paralizzata sul posto per una scena; non può nemmeno parlare, ma è cosciente.
SLEEP! [/'sli:p/; slip]	La vittima cade in coma e non può essere svegliata; NB: non si tratta di sonno, ma coma vero e proprio.
TURN! [/'tɜ:n/; törn]	La vittima è assalita da un dubbio insormontabile e si allontana dal combattimento fino alla fine della scena; ha effetto solo sui Corrotti.
WEAKNESS! [/'wi:kni:s/; uikness]	La vittima cade a terra priva di forza; è cosciente, non ha subito danni, ma non può fare altro che parlare (ma non urlare), mangiare e bere.

Chiamate GIORNALIERE

Queste chiamate durano per tutto l'arco della giornata di gioco.

BLEED! [/'bli:d/; blid]	La vittima sanguina e perde 1 PF appena subisce la chiamata e 1 PF all'inizio di ogni scena, può essere fermata con una chiamata <i>HEAL <qualsiasi></i> oppure fornendo pronto soccorso tramite le abilità della Professione: Cerusico, ma il bendaggio deve restare intatto fino a fine giornata o fino alla dichiarazione di una chiamata <i>HEAL <qualsiasi></i>
CURSE! [/'kɜ:s/; cörs]	La vittima perde i benefici o l'uso della propria abilità razziale per il resto della giornata.
DISEASE <effetto>! [/'di:zi:z/; disis]	La vittima si ammala; si tratta di una chiamata "veicolo", ovvero non verrà mai dichiarata da sola; rende più difficile la rimozione di altri effetti, dichiarati assieme ad essa; per rimuovere un effetto portato da questa chiamata bisogna ricorrere alla chiamata <i>REMOVE DISEASE!</i> , altri tipi di <i>REMOVE!</i> non funzionano; NB: l'effetto di questa chiamata su una vittima non è visibile, ma lo è la chiamata veicolata; serve un livello approfondito di diagnosi per capire che non si tratta della chiamata veicolata, ma della chiamata <i>DISEASE!</i> (vedi Professione: Cerusico).
POISON <X>! [/'pɔɪzn/; poison]	La vittima viene avvelenata e vede i propri PF massimi ridotti di un certo ammontare (pari a <X>); i suoi PF non possono tornare al valore massimo finché la chiamata è in effetto; a differenza della chiamata <i>DISEASE!</i> , gli effetti del veleno sono visibili, in quanto la vittima comincia a prendere un colorito verdognolo e le vene si gonfiano.

SANCTUARY! [/'sæŋktjʊəri/; sɛnktuari]	La chiamata rappresenta che è appena stato creato un santuario dedicato al Liean; nessun effetto proveniente da fuori ha effetto all'interno, così come nessun effetto che abbia origine dentro al santuario ha effetto al di fuori di esso; gli appartenenti alle razze Pure possono entrare e uscire liberamente, le razze Corrotte semplicemente si scontrano con un muro invisibile sul limitare dell'area; sarà dovere del giocatore delimitare fisicamente l'area, che si estende al massimo in un raggio di 5 metri. All'interno dell'area si ferma il conteggio del periodo di grazia e ogni tipo di danno continuato (che riprenderanno da dove si erano interrotti, una volta usciti dal santuario).
--	--

Chiamate a MANTENIMENTO

Queste chiamate restano in effetto finché il dichiarante le mantiene in atto tramite gestualità; in ogni caso la durata non può superare la singola scena. Mentre il dichiarante mantiene queste chiamate, non può fare nient'altro (di solito, perché si tratta di un incantesimo, una benedizione, una maledizione o altro potere).

ATTRACTION! [/'ə'trækʃən/; attekscion]	La vittima deve muoversi verso il dichiarante seguendo il percorso più breve possibile senza fare altro (può al massimo difendersi); l'effetto termina quando la vittima arriva ad almeno 1 metro dal dichiarante.
DANCE! [/'da:ns/; dans]	La vittima deve danzare fintanto che il dichiarante mantiene una gestualità (come suonare uno strumento o cantare); l'effetto termina con il termine della gestualità o appena la vittima viene attaccata.
FORBIDDING! [/'fɔ:'bɪdɪŋ/; forbidding]	Chi effettua la chiamata deve distendere le braccia a 180 gradi a livello delle spalle e parallele al terreno: nessuno può avvicinarsi a meno di 5 metri da chi dichiara la chiamata; la chiamata non va ripetuta continuamente come una litania, ma va dichiarata solo nel momento in cui si applica; la gestualità delle braccia serve a fare capire, appunto, che il dichiarante è protetto in tal maniera.
PAIN! [/'peɪn/; pein]	La vittima viene colpita da dolori lancinanti; deve interrompere qualunque azione, lasciar andare gli oggetti impugnati e interpretare gli spasmi che ne attanagliano il corpo, urlando e dimenandosi; non possono essere intraprese azioni se non quella di soffrire per il dolore; il dichiarante deve mantenere l'effetto fingendo di stringere il cuore della vittima, con il braccio ben disteso davanti a sé.
SHADOW! [/'ʃædəʊ/; sciadou]	Il dichiarante diventa invisibile e intangibile; è immune a tutte le chiamate da arma, ma non a quelle derivanti da poteri arcani o divini; la chiamata dura finché il dichiarante mantiene il palmo aperto alzato.
TERROR! [/'terə/; terror]	La vittima è bloccata sul posto dalla paura; non può fare <u>niente</u> , ma vede e sente; resta in questa situazione finché ha modo di vedere e/o sentire chi ha effettuato la chiamata; appena la vittima crede che chi ha fatto la chiamata se ne sia andato dalle vicinanze, può tornare ad agire normalmente. L'unica gestualità richiesta al dichiarante è di farsi vedere o sentire dalla vittima.

Chiamate PERMANENTI

Queste chiamate durano in eterno (o fino a rimozione).

PETRIFY! [/'petrɪfaɪ/; petrifai]	La vittima è pietrificata sul posto, diventando una statua di se stessa; non può nemmeno vedere o sentire; la statua può essere scalfita o distrutta, uccidendo la vittima originaria: non contano più PF o PA, ma la statua ha 10 Punti Durezza, esauriti i quali la statua si sgretola e la vittima muore; le armi taglienti, i dardi e le frecce sono inefficaci (la vittima deve dichiarare <i>NO EFFECT!</i>); tutte le armi da botta normali infliggono 1 danno ai Punti Durezza (chiamata <i>BLUNT!</i>), e di conseguenza la chiamata <i>DOUBLE BLUNT!</i> ne infligge 2 e <i>TRIPLE BLUNT!</i>
--	---

	ne infligge 3; <i>BLUNT CRASH!</i> , <i>MORTAL BLUNT!</i> e <i>SHATTER!</i> distruggono immediatamente la statua; la chiamata <i>MEND!</i> reintegra completamente i Punti Durezza della statua; NB: la statua è pesante ma non è saldamente ancorata al terreno: se dovesse cadere, si romperebbe; può essere mossa da non meno di 2 persone, ma se ne consigliano 4 (il numero massimo di persone che contemporaneamente possono interagire).
Chiamate ACCESSORIE	
<chiamata> <tempo>!	Escluse le chiamate istantanee, se in coda ad una chiamata viene dichiarato una tempistica (esempio: <i>SLEEP 1 minuto!</i> , <i>WEAKNESS 10 minuti!</i> , ecc.) significa che la durata della chiamata diventa quella dichiarata e non standard.
APPEAR!/DISAPPEAR!	Il dichiarante compare o scompare nel luogo in cui è fisicamente; dopo <i>DISAPPEAR!</i> deve alzare il dito indice, dopo <i>APPEAR!</i> lo deve riabbassare.
IN AREA!	La chiamata o le chiamate che seguono vengono applicate a chiunque in un raggio di 5 metri da chi l'ha dichiarata; il dichiarante ne è immune.
IN EXTENDED AREA!	Come <i>IN AREA!</i> ma il raggio è 10 metri.
NO EFFECT!	Indica che il dichiarante è immune all'effetto appena ricevuto; va tassativamente dichiarata, pena subire comunque gli effetti a cui si sarebbe immuni.
REFF!	Il giocatore chiede l'intervento o la narrazione di un membro dello staff.

ALTRE CHIAMATE	
Queste sono chiamate speciali dichiarate solo da arbitri e master e sono chiamate logistiche o di sicurezza. I giocatori non possono usufruirne, ma sono tenuti a conoscerle.	
DROP!	Chi subisce questa chiamata ha trasgredito una o più regole, di gioco o meno, e deve considerarsi Fuori Gioco dal momento in cui la chiamata viene dichiarata fino al momento che un arbitro o un membro dello staff dice diversamente.
HOLY!	Questa chiamata, come le altre, NON è a disposizione dei giocatori. Se un personaggio riceve questa chiamata, eventualmente associata anche ad altre, quel personaggio subirà gli effetti sempre e comunque, trascurando qualunque resistenza o immunità. Se la chiamata viene dichiarata da sola, causa 1 danno.
MAN DOWN!	Indica che qualcuno si è fatto male realmente. Il gioco deve fermarsi per permettere il soccorso. Questa è l'unica chiamata che, in caso, può essere usata anche dai giocatori.
TIME FREEZE!	Il gioco viene fermato per svariati motivi. I giocatori devono stare fermi sul posto, senza muoversi e chiudere gli occhi, stando zitti e tappandosi le orecchie; seguirà la chiamata <i>TIME IN!</i> per far riprendere il gioco.
TIME IN!	Indica l'inizio dell'evento IC o la ripresa delle attività a seguito di una chiamata <i>TIME FREEZE!</i>
TIME OUT!	Indica la fine dell'evento IC.

5. RAZZE

Qui sono descritte le razze interpretabili dai giocatori per i propri personaggi. Ogni razza ha una descrizione riguardo la propria origine e la propria provenienza, oltre che una descrizione del comportamento tipico degli individui che vi appartengono. Sono presenti dei limiti fisici e delle richieste di costume: entrambe vanno soddisfatte, pena la negazione dei benefici descritti alla voce *Caratteristiche di razza* o il divieto di interpretare tale razza a discrezione dello staff. Una volta scelta la razza, essa non potrà essere cambiata per volontà del giocatore, unica eccezione è fatta in caso in cui un personaggio venga corrotto; le conseguenze saranno, come sempre, decise, determinate e comunicate dallo staff, insindacabilmente.

NB: Non sono ammessi nomi presi dalla cultura letteraria, religiosa o videoludica reale.

Tutte le razze hanno 3 Punti Ferita (PF) al momento della creazione, tranne i Cherubinus, che ne hanno solamente 1.

Per quanto riguarda il vestiario, i colori devono essere cambiati verso quelli legati alla propria divinità se il personaggio è un Chierico, un Paladino o un Sacerdote; le fogge della propria razza possono essere invece mantenute.

Cherubinus

I cherubinus sono una razza di Indaco. Creati dal dio Eliele, vivono su Indaco lodando la luce del loro dio, combattendo l'oscurità, preservando i piani ed i loro pianeti dal peccato e dalla corruzione del male oscuro. Come per i seraphym, la loro intera esistenza è dedicata ad Eliele, di cui sono alti sacerdoti e si ergono spesso a giudici in suo nome. Sono esseri androgini e asessuati, dai lunghissimi capelli color platino e la pelle che varia da un brillante rosa vivo ad un rosa antico. Sono l'emanazione della luce più pura dell'universo, le loro vesti sono di conseguenza candide, con dettagli in oro o più raramente del colore del cielo. La foggia è semplice ma preziosa, in alcuni punti quasi eterea. Non avendo sesso, non esistono distinzioni in base al genere. Sono esseri che non hanno età.

“La fede è la mia esistenza, Eliele la mia devozione e la luce la mia promessa”. Questa la frase con cui ogni cherubinus si presenta alle altre razze. Questi esseri vivono della fede in Eliele e nella persecuzione dei suoi dettami.

I nomi di questa razza terminano sempre per “ele” e spesso hanno un significato dedicato ai dettami della divinità Padre.

<u>Divinità principale:</u>	Eliele (unica divinità possibile per questa razza)
<u>Capitale:</u>	Indaco
<u>Capacità razziale:</u> MISERICORDIA	Il cherubinus è pura luce di misericordia. Fintanto che il personaggio si comporta secondo i dettami di Eliele e della misericordia, è immune a tutte le chiamate. Non può inoltre intraprendere azioni ostili.
<u>Divieti:</u>	Mago
<u>Obblighi:</u>	in creazione devono acquistare l'abilità Sacerdote
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Capelli biondo platino; - Assenza di barba, baffi e basette; - Pelle fortemente glitterata di rosa dove visibile; - Occhi chiari (in base alla reale possibilità della persona di indossare lenti a contatto); - Altezza minima: 1.60 m.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Tuniche lunghe, eventualmente ricamate o con sembianze di pregio; colore bianco o azzurro, dettagli in oro o azzurro.

Drakoj

I drakoj sono una razza del pianeta Blato. Popolo longevo (questi esseri vivono fino a 1000 anni), sono stati creati dal dio Jefkr, a cui dedicano la loro spiritualità. Essi sono esseri dalla postura e dalle fattezze umanoidi, ma con la pelle interamente coperta da scaglie rosse o bianche, con almeno un paio di corna e la dentatura pronunciata. Sono un popolo dal forte senso dell'onore e fortemente possessivo su ciò che ritengono davvero importante proteggere. Il loro carattere è più irrequieto negli individui dalle scaglie rosse, mentre è più riflessivo negli individui dalle scaglie bianche. La loro pelle difficile da scalfire e la loro abilità nella forgia fa di loro un popolo adatto alla battaglia, nella quale la loro ira prende il sopravvento trasformandosi in guerrieri altamente distruttivi. Quando non portano l'armatura, prediligono un vestiario semplice dal colore marrone, granata, giallo, rosso o arancio. Non prestano più attenzioni del necessario alla foggia dei loro abiti, fatto salvo quelli cerimoniali, in genere sono semplici e funzionali, ma ben tenuti e sapientemente rammendati quando necessario.

Un aspetto a cui prestano particolare attenzione sono le corna: vengono adornate, limate, dipinte come più aggrada l'indole di ogni individuo, a volte vi incastonano pietre e le rinforzano con bande di metallo. Ogni famiglia ha un modo peculiare di trattare le corna ed a volte si scambiano tra loro queste tecniche, come reciproco segno di fiducia, creando nuove forme e motivi. Forse l'unico tratto in comune in tutto il popolo drakoj è il forte orgoglio per le proprie corna, si dice che da qualche parte a Djerovia vi sia una raccolta che descrive tutti gli usi ed i relativi significati del modo di adornare le corna delle famiglie.

La rigore per la preparazione, la forgia per la difesa del Liean. Questa frase potrebbe sintetizzare la visione della vita da parte dei drakoj, sebbene riduttiva. Sicuramente la guerra è arte sacra per costoro che sanno unire ingegno e frenesia quando si tratta di combattere per una giusta causa.

I nomi di questa razza sono per la maggior parte ispirati ai nomi della tradizione che ha il cirillico come alfabeto base (lingue slave).

<u>Divinità principale:</u>	BIANCHI: Jekfr o Eliele (uniche divinità possibile per le scaglie bianche) ROSSI: Jefkr (unica divinità possibile per le scaglie rosse)
<u>Capitale:</u>	Djerovia
<u>Capacità razziale (BIANCHI):</u> PERCEZIONE DELL'ARCANO (2 volte al giorno)	I drakoj bianchi possono percepire nelle vicinanze se c'è o meno la presenza di potere arcano. Il personaggio può dichiarare <i>REFF!</i> (o rivolgersi ad un master) e chiedere se nell'area di gioco sente presenza o meno di potere arcano. Può porre la domanda solo 2 volte al giorno. È gradita una consona rappresentazione.
<u>Capacità razziale (ROSSI):</u> VISTA DELL'ARCANO (1 volta a scena)	I drakoj rossi possono acquisire la propria vista per vedere la magia. Il personaggio può dichiarare <i>DETECT MAGIC A VISTA!</i> una volta a scena.
<u>Divieti:</u>	BIANCHI: Archi ROSSI: Artista
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelle squamata bianca o rossa dove esposta e visibile (trucco o protesi); - Coppia di corna, possibilmente adornate (secondo la descrizione della razza); - Occhi azzurri o grigi per i bianchi, gialli o rossi per i rossi (in base alla reale possibilità della persona di indossare lenti a contatto).
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vestiario semplice di colore marrone, granata, giallo, arancio o rosso per entrambe le varietà della razza.

Eindendelor

Gli eindendelor sono una razza di Edernia. Creati su questo pianeta all'alba dei tempi dalle divinità del Lian, si sono sempre contraddistinti per il loro comportamento molto posato ed accomodante, dalla passione per l'armonia dell'arte e dell'accoglienza. La loro città è Narmolanya, costruita tra la spiaggia e la scogliera vicino al Mare di Orbe Hos. Altro tratto caratteristico di questo popolo è l'affinità con l'acqua: non a caso sono stati i primi ad inventare le imbarcazioni per sfruttare il mare e le sue risorse. Durante gli incontri sono molto cordiali e gioiosi, mantenendo sempre sobrietà in quello che fanno. I loro vestiti sono di fogge delicate ed eleganti, impreziosite da ricami che rimandano alle onde, in tessuti leggeri e grezzi, fatti per asciugarsi subito e non raddoppiare il loro peso se bagnati, nel malaugurato caso in cui dovessero cadere in acqua durante la navigazione. I colori che prediligono sono quelli del mare in un giorno terso d'estate e della sabbia delle spiagge di Narmolanya. Di recente si è venuta a formare anche una seconda stirpe eindendelore, fortemente legata al culto di Lyvue, aventi il colore della pelle azzurro (ciano), le cui vesti puntano ad essere le più dorate possibili. Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 200 anni.

Nobili d'animo e di portamento, mai una parola o un pensiero sbagliati. Popolo che da sempre ha avuto forti rapporti con l'acqua e l'oceano, diventando nel tempo esempio di navigazione e tecnica navale tra le razze di Edernia. Proprio per il loro modo di vivere e di porsi, sono stati tra i primi ad erigere un tempio a Lyvue su Edernia, al fine di dedicare molto più tempo alla preghiera in suo nome.

I nomi di questa razza si rifanno alla tradizione Quenya.

<u>Divinità principale:</u>	Lyvue (Eliele)
<u>Capitale:</u>	Narmolanya
<u>Capacità razziali:</u> PRESAGIO (2 volte al giorno)	L'eindendelor ha un sesto senso per quanto sta per accadere. Il personaggio può dichiarare <i>REFF!</i> (o rivolgersi ad un master) e chiedere cosa accadrà nella prossima scena. Non riceverà la narrazione dell'esatto accadimento, ma sensazioni ed emozioni di quanto sta per accadere. Può porre la domanda solo 2 volte al giorno. È gradita una consona rappresentazione.
<u>Divieti:</u>	/
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Orecchie a punta da elfo (NB: non corte da mezzelfo; orecchie dritte, non penzolanti); - Se chierico, paladino o sacerdote di Lyvue (Eliele), pelle azzurro intenso; - Assenza di barba, baffi e basette; - Fisico longilineo.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vesti sfarzose e luminose, ma allo stesso tempo pratiche, in tessuti sapientemente lavorati, colore azzurro principalmente (mare e sabbia più nello specifico); per chierici, paladini e sacerdoti di Eliele, passare al colore rosso.

Fate

Le fate sono una razza di Dybrill Dillon. Create dalla fantasia di Ella, vivono sul loro pianeta contemplando la natura e gioendo del suo corso. Sempre allegri e spensierati, gli appartenenti a questo popolo godono così a pieno la vita (considerata la più grande arte della natura, da vivere con massima grazia) ed i doni della natura, che come loro fine ultimo hanno a cuore la sua preservazione dal male oscuro, garantendo la morte solo quando la natura, ed Ella quindi, richiamerà lo spirito dell'essere in questione. La loro vita è dedicata ad Ella, di cui sono alti sacerdoti. Sono esseri asessuati ma con tratti di donna e maschili sul busto, con piccole ali cangianti, le cui caratteristiche fisiche si rifanno molto all'elemento naturale da cui sono nati. Le fate del fuoco hanno capelli lunghi delle tinte e delle sfumature del rosso; le fate della terra hanno capelli lunghi delle tinte e delle sfumature del verde; le fate dell'aria hanno capelli lunghi delle tinte e delle sfumature del bianco; le fate dell'acqua hanno capelli lunghi delle tinte e delle sfumature dell'azzurro. Non hanno un forte senso del pudore, pertanto gli indumenti che portano sono solitamente ricavati dalla natura e risultano spesso miseri e provocanti: piume, foglie, fiori, pietre preziose e perle adornano i loro corpi. Le poche vesti, sempre aperte, larghe e svolazzanti, sono del colore del proprio elemento. Sono esseri che non hanno età.

Libere e spensierate quando sono nel loro quotidiano ma determinate e serie quando il Liean è in pericolo e la natura comune viene minacciata. Che siano determinate e indomite come il fuoco, placide e stoiche come la terra, danzanti e canterine come l'aria o sagge e lunatiche come l'acqua, onorano Ella nel preservare il corretto svolgersi della vita.

I nomi di questa razza spesso sono molto corti e presentano la consonante "x"; il nome è spesso seguito da una stagione (uno dei 4 modi attraverso i quali dividono il mondo).

<u>Divinità principale:</u>	Ella (unica divinità possibile per questa razza)
<u>Capitale:</u>	Ellania
<u>Capacità razziali:</u> PUREZZA DEGLI ELEMENTI	Le fate sono completamente immuni ad ogni forma di magia arcana. Il personaggio deve dichiarare <i>NO EFFECT!</i> alle chiamate derivanti da incantesimi arcani ricevute.
<u>Divieti:</u>	Esperto di Arma, Mago
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Orecchie a punta da mezzelfo (più corte di quelle degli eindendelor); - Capelli delle tinte e delle sfumature dell'azzurro per le fate dell'acqua; - Capelli delle tinte e delle sfumature del bianco per le fate dell'aria; - Capelli delle tinte e delle sfumature del rosso per le fate del fuoco; - Capelli delle tinte e delle sfumature del verde per le fate della terra; - Per tutte le tinte e le sfumature dei capelli, si consigliano colori pastello; - Assenza di barba, baffi e basette; - Occhi azzurri (Fate dell'acqua), bianchi (Fate dell'aria), rossi (Fate del fuoco) o verdi (Fate della terra) (in base alla reale possibilità della persona di indossare lenti a contatto); - Segni colorati del colore del proprio elementi sulla pelle, come sfumature e venature lievi; pitture tribali in viso, rappresentati il proprio elemento. - Piccole ali sulla schiena del colore cangiante dell'elemento (opzionali).
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Costume molto aperto e ricco di elementi naturali: piume, foglie, pietre preziose colorate, perle e monili; vestiario dalla foggia semplice e poso studiata, ricavato da fibre naturali, succinto, misero e provocante.

Hjky

Gli hjky sono una razza di Edernia. Creati dagli dei del Liean, vivono sull'alto monte Pahara, dove costruiscono una città molto singolare, formata dall'unione di statue molto vicine, al cui interno ci sono degli alloggi. Il portamento è sempre serio, la calma è la loro principale caratteristica, come se qualsiasi cosa succeda intorno a loro non li scalfisse. Popolo molto meditativo e sedentario, amano vestirsi di colori in tinta unita, solitamente tuniche con mantelli. I capelli vengono tenuti corti o al limite a "caschetto", dei loro classici colori accesi, mentre il loro minuto corpo presenta alcune macchie dai colori che variano dal grigio al violaceo. Amano studiare ed inventare. Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 250 anni.

Calmi e freddi, gli hjky governano dall'alto del Pahara. Studiosi e archivisti, preferiscono i libri alle feste e i laboratori e i templi alle taverne. Furono i primi a voler studiare la "magia arcana" al fine di utilizzarla contro i propri nemici, assumendosene il rischio.

I nomi di questa razza suonano buffi solamente a pronunciarli, ma loro ne vanno fieri. Hanno nomi e cognomi lunghissimi, ma che non perdono occasione di enunciare per intero.

<u>Divinità principale:</u>	Arcuman
<u>Capitale:</u>	Ohg
<u>Capacità razziali:</u> PENSIERO	Gli hjky hanno una mente estremamente pragmatica. Tutti i personaggi appartenenti alla razza hjky sono immuni alle chiamate <i>FEELING!</i> e pertanto possono dichiarare <i>NO EFFECT!</i> <u>NB:</u> anche se l'immunità è sempre presente, è obbligo dichiarare <i>NO EFFECT!</i> , altrimenti si suppone il personaggio abbia subito la chiamata.
<u>Divieti:</u>	Esperto di arma
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelle con macchie di colori sfumati fra il grigio e il viola; - Capelli corti o a caschetto di colori accesi; - Barba e baffi dello stesso colore dei capelli.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Tuniche in tinta unita e mantelli dei colori associati ad Arcuman, principalmente.

Pandamator

I pandamator sono una razza di Edernia. Creati sul pianeta dalla dea Ella, sono un popolo di grande fede e devozione. La loro città è la più fortificata del continente e si chiama Basilikos. Il loro corpo è peloso, il loro volto ricorda quello di un leone, così come le loro mani. La criniera è un tratto distintivo molto apprezzato, che viene curato gelosamente. Non sono un popolo molto festaiolo ed odia gli eccessi e gli sprechi, ma fa della lealtà e della devozione agli dei i suoi punti di forza. Credono fortemente nella fratellanza tra i popoli.

Gli abiti caratteristici di questo popolo sono solitamente di colori tendenti al bianco, con pantaloni larghi, una maglia o camicia a maniche corte ed una fuscacca solitamente colorata di un colore caldo (rosso quello prediletto). Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 100 anni.

Asceti rigorosi, saggi e filosofi, questa razza ha da sempre curato il corpo e la mente, cercando di renderle un tutt'uno con lo spirito, difendendo in ogni circostanza il valore del Llean.

I nomi di questa razza, così come l'alfabeto, si rifanno alla classicità dell'antica Grecia. Sono soliti abbinare al nome una loro caratteristica dominante.

<u>Divinità principale:</u>	tutte le divinità del Llean
<u>Capitale:</u>	Basilikos
<u>Capacità razziali:</u> ASCETISMO (1 volta a scena)	I pandamator sanno attingere alla propria forza interiore nel momento del bisogno. Il personaggio può dichiarare la chiamata <i>FORTITUDE!</i> una volta a scena.
COLPO SPIRITUALE	I pandamator sono gli unici detentori delle arti marziali mistiche. Il personaggio può dichiarare <i>SPIRITUAL SHARP!</i> o <i>SPIRITUAL BLUNT!</i> infliggendosi 1 danno non letale (<i>SUBDUE!</i>) a colpo dichiarato.
<u>Divieti:</u>	Artista, Armi Corte, Armi Medie, Armi Grandi, Armi da Lancio, Archi, Armature Medie, Scudi Medi, Mago
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Viso con trucco da felino; - Corpo dipinto peloso dove esposto e visibile; - Criniera da leone o capelli <u>molto</u> folti e voluminosi; - Mani artigliate (opzionale). - Canini (opzionale)
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vesti bianche: tuniche, camicie e casacche, pantaloni larghi, fuscacca rossa o di colori caldi, toghe.

Ruzodenkter

I ruzodenkter sono una razza di Edernia. Creati sul pianeta all'alba dei tempi dagli dei del Liean, sono un popolo fiero, testardo e molto pignolo. Agli inizi delle ere essi vissero sul fondo della Fossa del Mondo, nella città di Doze. In seguito ad un crollo della Fossa del Mondo, i superstiti fondarono una nuova città e ricostruirono il popolo sulle Spiagge Verdi, nella città di Turntoz, nata attorno alla Grande Forgia della Fratellanza. Abili artigiani, alchimisti ed ingegneri, sono un popolo segnato dal forte attaccamento agli ideali ed al rispetto, oltre che al lavoro. I vestiti sono in genere molto semplici, solitamente grigi o marroni. Tratto distintivo del popolo è la barba, sempre curata e portata con orgoglio sia da uomini che da donne. L'età media di questa razza è attorno ai 150 anni.

Il popolo ruzodenkter è testardo ed orgoglioso, ma anche molto curioso. Legato fortemente agli ideali ed al rispetto comune, quello ruzodenkter è un popolo unito e fiero sia nel lavoro che nella gestione sociale.

I nomi degli esponenti di questa razza hanno suoni molto duri e sono ricchi di consonanti come la "t" e la "z", mentre non compariranno mai vocali doppie come ad esempio "aa" o "ee".

<u>Divinità principale:</u>	Vrk
<u>Capitale:</u>	Turntoz
<u>Capacità razziali:</u> STABILITÀ	I ruzodenkter sono estremamente stabili. Tutti i personaggi appartenenti alla razza ruzodenkter sono immuni alla chiamata <i>STRIKE DOWN!</i> e pertanto possono dichiarare <i>NO EFFECT!</i> NB: anche se l'immunità è sempre presente, è obbligo dichiarare <i>NO EFFECT!</i> , altrimenti si suppone il personaggio abbia subito la chiamata.
<u>Divieti:</u>	Archi, Artista
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Barba folta e lunga sia maschi che femmine; colore castano, rosso o grigio, in tinta con il resto dei peli facciali (opzionale); - Motivi geometrici sul viso e sulle parti di pelle esposte; - Fisico in carne.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vesti semplici grigie o marroni in tinta unita.

Seraphym

I seraphym sono una razza di Indaco. Creati dal dio Eliele, vivono su Indaco lodando la luce del loro dio, combattendo l'oscurità, preservando i piani ed i loro pianeti dal peccato e dalla corruzione del male oscuro. Sono un popolo poco avvezzo al colloquio con le altre razze, con un alto senso di giustizia e di fede. La loro collera si abbatte sui peccatori in ugual misura che sui corrotti, portandoli ad epurare il male oscuro ponendo fine all'esistenza di chi ha peccato. Solo l'intervento del loro dio ha evitato lo sterminio della razza ruzodenkter. La loro esistenza si basa sulla fede, cui mai disobbediranno. Sono essere androgini e asessuati, dai lunghissimi capelli color platino e la pelle che varia dal platino all'oro. Come per i Cherubinus, le loro vesti sono candide per rispecchiare la purezza della luce che rappresentano, anche se apprezzare questi indumenti è difficile, dato che i Seraphym sono spesso coperti dalle loro pesanti corazze sempre luccicanti e ben rifinite. Sono esseri che non hanno età.

Portatori della luce attraverso il volere di Eliele, in cui la loro fede non solo è riposta ma anche ragione di esistenza. Fatti corpo dalla volontà del Padre, sanno cogliere i sentimenti che attraversano il cuore delle razze, cercando sempre di portare l'amore dove possibile. Sono quindi abili difensori e consolatori ma nello stesso tempo anche indomabili guerrieri ed integerrimi e risoluti nel prendere decisioni fondamentali.

I nomi degli sponenti di questa razza si rifanno alle tradizioni angeliche, seppur si prega di non copiarne i nomi.

<u>Divinità principale:</u>	Eliele (unica divinità possibile per questa razza)
<u>Capitale:</u>	Indaco
<u>Capacità razziali:</u> ZELO	I seraphym sono gli emissari inarrestabili del Padre. Il personaggio è immune a tutti gli effetti mentali. (dichiara <i>NO EFFECT!</i> alle chiamate <i>ATTRACTION!</i> , <i>CHARME!</i> , <i>CONFUSE!</i> , <i>DANCE!</i> , <i>DISTRACT!</i> , <i>DOMINATION!</i> , <i>EXAMINATION!</i> , <i>FEELING!</i> , <i>FEAR!</i> , <i>FORGET!</i> , <i>TERROR!</i>)
<u>Divieti:</u>	Mago
<u>Obblighi:</u>	in creazione devono acquistare l'abilità Paladino
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Capelli biondo platino; - Assenza di barba, baffi e basette; - Pelle oro o platino dove visibile; - Occhi chiari (in base alla reale possibilità della persona di indossare lenti a contatto); - Altezza minima: 1.70 m.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Tuniche eventualmente ricamate o con sembianze di pregio; colore bianco, dettagli in oro. Manti candidi o al limite azzurri.

Siiro

I siiro sono una razza di Dybrill Dillon. Creati da Ella, han la caratteristica di presentare sia i polmoni per respirare all'aria aperta che le branchie per respirare sott'acqua. La loro pelle risplende sempre alla luce del sole di un colore che varia tra il verde smeraldo e l'azzurro zaffiro, così come i loro capelli. Vivono nei laghi del loro pianeta e si vestono prevalentemente di sete leggere e conchiglie. Sono esseri molto selettivi su chi scegliere come persona fidata, alla quale poi concedono tutta la stima possibile. Sono un popolo che ama la vita sociale ed osanna la bellezza, ricavando dalle pietre preziose (di cui sono ricchi i loro laghi) polveri per truccarsi. Ricorrono molto più alle loro doti di grandi oratori più che alle armi, ma non esitano a combattere con convinzione per una giusta causa. Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 500 anni.

Esteti e narcisisti, nei moderni termini diremmo "snob" e "vamp". Una razza sempre alla moda, ma con una spiccata genialità e dotati del famoso "tocco d'artista", che si sviluppa nella cultura e nell'arte. Abili nuotatori e capaci di respirare sott'acqua, sono una razza scaltra e diffidente.

I nomi degli esponenti di questa razza presentano spesso la lettera "I" e le vocali uguali doppie, ad esempio: "aa" oppure "ii". I nomi vengono scelti per la loro musicalità.

<u>Divinità principale:</u>	Ella, Eliele
<u>Capitale:</u>	Grande regno di Perla
<u>Capacità razziali:</u> FASCINO (1 volta a scena)	I siiro sono dotati di un fascino a cui nemmeno gli empi possono resistere. Il personaggio può dichiarare <i>ATTRACTION!</i> una volta a scena. La chiamata va "mantenuta" con opportuna interpretazione (vedi "Chiamate con Durata a Mantenimento").
<u>Divieti:</u>	Armi Medie, Brocchieri
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelle truccata a squame di color smeraldo, zaffiro o perlaceo; - Branchie ben visibili sul collo (trucco o protesi); - Orecchie da sirena (opzionali) - Capelli azzurri, verde acqua o blu (opzionali); - Fisico longilineo.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vesti di seta (o simili) e conchiglie, colori sul verde smeraldo, verde-acqua, azzurro e blu zaffiro. Consigliati gioielli e accessori legati al mondo marino.

Treement

I treement sono una razza di Dybrill Dillon. Creati da Ella, sono un popolo di indole pacifica e contemplativa, ma che sa affrontare con furia i nemici. Dotati di una forza e di una resistenza impressionante, capaci di rigenerarsi dalle ferite più gravi, sono baluardi incrollabili dalla parte del bene. Incapaci di qualsiasi pensiero malvagio, vivono tutte le emozioni al massimo. I loro capelli sono verde erba, da cui solitamente nascono rami o foglie, mentre la loro pelle sembra corteccia d'albero, talvolta con muschio sopra. Sono esseri asessuati ma con tratti distinguibili di uomo e donna sul busto, solitamente portano indumenti di cuoio o pelle. Sono esseri che non hanno età.

Baluardi incrollabili per fede e resistenza, abili conoscitori della natura. Sono di indole pacifica e contemplativa, lenti nel discorrere e prendere decisioni, poiché meticolosi nella riflessione e nella valutazione di tutti i problemi e gli sviluppi posti in essere nella discussione. Non sono capaci di pensieri malvagi e tutte le emozioni che provano le vivono all'estremo, come un lampo.

I nomi di questi esseri vengono presi dalla tipologia dell'albero da cui vengono creati, ad esempio: "abete" oppure "acero".

<u>Divinità principale:</u>	Ella (unica divinità possibile per questa razza)
<u>Capitale:</u>	Foreste di Dybrill Dillon
<u>Capacità razziali:</u> PERCEZIONE DEL CREATO (2 volte al giorno)	I treement possono sentire il canto della natura nel Creato. Il personaggio può dichiarare <i>REFF!</i> (o rivolgersi ad un master) e chiedere che tipo di creature sente all'interno dell'area di gioco. Può porre la domanda solo 2 volte al giorno. È gradita una consona rappresentazione.
<u>Divieti:</u>	Armature Medie, Mago, Paladino
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Escrescenze vegetali fra i capelli; - Protesi di rami o foglie sul corpo; - Pelle truccata simile a corteccia (o protesi/costume); - Altezza minima: 1.75 m.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Se non si vuole tenere la corteccia "a vivo" (cioè come costume finale), si consigliano vesti grezze, come cuoio, pelle o canapa.

Trocis

I trocis sono una razza di Edernia. Creati dalla dea Ella, sono un popolo curioso che ama gli spazi aperti e viaggiare. Questa razza ama molto la natura: la loro città, Kepos, infatti, è totalmente immersa nella Foresta della Libertà, risultando per nulla invasiva e non rovinandone l'armonia. Questo popolo è abituato fin da sempre alla ricerca di altre culture, e amalgamandosi con loro ha raggiunto un carattere amichevole e giocherellone. Il punto di forza della razza è l'immensa fiducia che hanno negli altri esponenti dei popoli fratelli. Abili erboristi e mappatori, hanno inventato i primi inchiostri e le prime pergamene. La criniera sul loro capo ricorda molto quella dei cavalli, così come i peli radi su tutto il corpo e la mascella pronunciata. Usualmente amano il colore verde e le vesti più comuni sono comode tuniche o pantaloni attillati con una camicia o maglietta larga, adornati entrambi con cinturoni pieni di scarselle, zainetti o borse a tracolla. Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 40 anni.

Veloci, rapidi, instancabili: questi tre aggettivi sintetizzano la vita degli esponenti di questa razza. Abili mappatori e viaggiatori, amanti della semplicità e della natura incontaminata, ma anche studiosi delle erbe e molto attaccati al senso della famiglia.

I nomi, così come l'alfabeto di questa razza, si rifanno alla classicità dell'antica Grecia. Non amando molto la pomposità, tendono a presentarsi senza fronzoli o arricchimenti del loro nome.

<u>Divinità principale:</u>	Ella
<u>Capitale:</u>	Kepos
<u>Capacità razziali:</u> AGILITÀ (1 volta a scena)	I trocis possiedono un istinto più sviluppato delle altre razze, che permette loro di evitare le insidie dei pericolosi incantesimi arcani. Il personaggio può dichiarare <i>MISS MAGIC!</i> una volta a scena.
<u>Divieti:</u>	Armature Medie
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Trucco equino sul volto; - Peli radi sul corpo dove visibile (eventualmente truccati); - Criniera da cavallo: se non si vuole portare una parrucca acconciata a criniera, è sufficiente ricavare <u>una cresta visibile e ben marcata</u> coi propri capelli; - Orecchie pelose (opzionale).
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Tuniche comode, pantaloni attillati, camicie o maglie larghe; cinturoni, scarselle, zainetti e borse a volontà; colori principalmente sul verde e sul marrone naturale..

Umani

Gli umani sono una razza che abita il pianeta Edernia, dopo essere stati riportati all'esistenza dalla divinità che loro chiamano "Sennet". Sono due le stirpi che compongono questa razza: la stirpe di Piana del Mondo e quella di Jebbah. Gli umani di Piana del Mondo hanno la pelle chiara e vivono nella città costruita dalla propria razza, all'origine dei tempi, nella grande pianura del continente. Gli umani di Jebbah hanno la pelle scura, dono di Sennet, e vivono in una città nuova, al centro del Deserto del Pianto. Entrambe le stirpi hanno le stesse tradizioni, essendo che Jebbah è una nuova città, creata da pochi anni dalla scissione di parte della folta popolazione di Piana del Mondo. La razza umana ha la caratteristica di essere molto duttile, capace di modellarsi alle varie situazioni e di adattarsi ad ogni luogo. I loro costumi sono molto vivaci e colorati, amando molto la vita mondana e le feste. Gli individui più longevi di questa razza arrivano a 70 anni.

Razza antica e risorta come da un brutto sogno su Edernia, per grazia di Eliele. Intenzionati a riscattare il loro passato, di cui poco sanno, gli umani cercano di prendersi cura di Edernia e dei popoli del Llean seguendo i dettami divini e cercando di tenere sotto controllo la bellezza e la purezza di Edernia.

I nomi di questa razza si rifanno ai nomi in lingua italiana.

UMANI DI PIANA	
<u>Divinità principale:</u>	Sennet (Eliele)
<u>Capitale:</u>	Piana del Mondo
<u>Capacità razziali:</u>	/
<u>Divieti:</u>	/
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	/
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Vestiario risalente e ispirato al basso medioevo.

UMANI DI JEBBAH	
<u>Divinità principale:</u>	Sennet (Eliele)
<u>Capitale:</u>	Jebbah
<u>Capacità razziali:</u> SCHIVATA (1 volta a scena)	Gli umani di jebbah hanno passato la loro vita a camminare sulle insidiose sabbie del Deserto del Pianto e ne sono usciti temprati nel fisico. Il personaggio può dichiarare <i>MISS!</i> una volta a scena.
<u>Divieti:</u>	/
<u>Obblighi:</u>	/
<u>Vincoli di rappresentazione:</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Carnagione scura o nera dove visibile; - Kajal; - Capelli il più scuro possibile.
<u>Indicazioni sul vestiario:</u>	Turbanti e vesti arabeggianti dai colori molto accesi.

6. ABILITÀ

Dopo aver determinato la razza di appartenenza, ogni personaggio ha a disposizione **25 Punti Creazione** da spendere per acquistare le abilità qui sotto elencate. In sede di acquisto, devono essere rispettati tutti i requisiti e i divieti derivanti anche da altre abilità o dalla razza. I costi sono riportati a fianco del nome della rispettiva abilità (esempio: *Nome Abilità (costo) [requisito]*). Le abilità che come voce di *Costo* riportano la dicitura “Avanzata” sono ottenibili solamente nelle fasi successive alla creazione.

Arcane		Conoscenza	
Nome	Costo	Nome	Costo
Mago	15	Istruzione	1
Mago perseverante	3	Artista	20
		Artista perseverante	3
		Poema Profondo	-
		Poema Sublime	-
		Linguista	2
		Professione	1
Divine		Marziali	
Nome	Costo	Nome	Costo
Chierico	10	Armi Corte	1
Paladino	8	Armi Medie	4
Sacerdote	20	Armi Grandi	6
Sacerdote immobile	-	Armi da Lancio	2
Sacerdote perseverante	3	Archi	8
		Atterrare	8
		Disarmare	8
		Esperto di arma	8
		Freccia azzoppante	8
		Lama penetrante	8
		Armature Leggere/Medie /Pesanti	4/6/8
		Brocchieri/Scudi Medi/Scudi Torre	2/4/6
		Nascondersi	-
		Pugno Travolgente	10
		Pugno Stordente	10
		Pugno del Giudizio	-
		Pugno di Frubyros	-
		Vitalità	7

ABILITÀ ARCANE

Mago (15) [requisito: Istruzione]

La Magia permette di incanalare il potere corrotto creato dagli dei oscuri in forma di incantesimi. Il mago può lanciare **3 Magie per scena** senza alcun problema; tuttavia può lanciare più incantesimi per scena se lo desidera, ma deve ridurre i propri PF in modo permanente per la giornata: si tratta della Corruzione che comincia a minare il fisico del mago. Ogni PF a cui il personaggio rinuncia gli permette di lanciare 1 incantesimo, solo per la scena in cui se ne priva. Le semplici cure (chiamata HEAL!) non fanno recuperare questa privazione, sarà invece necessaria una purificazione (chiamata PURIFICATION!).

Il personaggio deve avere un catalizzatore (una bacchetta, un globo o simili) per poter lanciare gli incantesimi arcani: se lo perde o gli viene distrutto, manterrà l'abilità ma sarà momentaneamente impossibilitato a lanciare qualunque sortilegio.

Il mago inizia la propria carriera conoscendo tutti gli incantesimi Base (vedi tabella al capitolo 7).

NB: tutti i maghi provengono dall'Accademia di Magia di Ohg, pertanto il background del personaggio dovrà rispecchiare questa provenienza.

Divieti: Armature Leggere, Brocchieri, Chierico, Paladino, Sacerdote. (Salvo eccezioni per abilità speciali).

Mago perseverante (3) [requisito: Mago]

Il mago può lanciare 1 incantesimo aggiuntivo per scena senza incorrere nella Corruzione.

NB: il secondo acquisto costa (4); gli acquisti successivi sono da ottenere in fase successiva alla creazione.

ABILITÀ DI CONOSCENZA

Istruzione (1)

Il personaggio sa far di conto, leggere e scrivere nelle lingue che conosce.

NB: senza questa abilità, un personaggio non sa leggere, non sa scrivere; può contare solo fino a 5 e parlare la propria lingua e la lingua comune dei popoli di Edernia.

Artista (20) [requisito: Istruzione]

Il personaggio è un artista girovago ed è versato nell'arte. Il personaggio ha a disposizione tutte le seguenti capacità:

ARCHIVISTA: il personaggio ha dimestichezza nel cercare cronache, cronisti e gli acerbi archivi delle città. Mandando una mail allo staff prima di un evento (edernia.grv@gmail.com), il giocatore può porre una domanda allo staff e ricevere risposta in fase di segreteria. Questa domanda può essere di carattere archivistico, di cronaca o di storia.

NOTE ARTISTICA: il personaggio riceve un piccolo oggetto artistico monouso (una tela, un dipinto, una statuetta, ecc.); questo oggetto avrà allegato un cartellino che ne descriverà l'effetto. Una volta esaurito l'effetto, l'oggetto torna ad essere un semplice oggetto d'arte senza ulteriori qualità. Gli oggetti inutilizzati perdono le proprietà al termine dell'evento. L'oggetto va restituito allo staff al termine dell'evento.

MUSICO: tramite il canto o la musica, l'artista è in grado di produrre effetti sugli altri individui, risollemandone il morale o ammalianandone le menti. Il personaggio ottiene 5 usi di Musica a scena. Per esercitare un poema, bisogna pronunciarne la formula corrispettiva, dichiararne la chiamata e poi mantenere una melodia (strumentale o meno) per almeno 1 minuto.

L'artista inizia la propria carriera conoscendo tutti i poemi Base (vedi tabella al capitolo 7).

NB: tutti gli artisti provengono dalla Scuola d'Arte di Piana del Mondo, pertanto il background del personaggio dovrà rispecchiare questa provenienza.

Divieti: Armature Medie, qualsiasi abilità di Arma, Brocchieri. (Salvo eccezioni per abilità speciali).

Artista perseverante (3) [requisito: Artista]

Il personaggio ottiene 1 uso aggiuntivo di Musica per scena.

NB: gli acquisti successivi al primo sono da ottenere in fase successiva alla creazione.

Poema Profondo (Avanzata) [requisito: Artista]

Il personaggio impara 1 Poema Profondo di sua scelta.

Poema Sublime (Avanzata) [requisito: tre acquisti di Poema Profondo]

Il personaggio impara 1 Poema Sublime di sua scelta.

Linguista (2) [requisito: Istruzione]

Il personaggio conosce un linguaggio aggiuntivo del proprio pianeta, oltre alla lingua comune di Edernia e alla lingua del proprio popolo.

NB: l'abilità è acquistabile più volte; ogni volta va indicato un linguaggio diverso. È possibile apprendere linguaggi di altri pianeti solo in gioco.

Professione (1)

Il personaggio ha imparato un mestiere e sa esercitarlo, permettendogli di guadagnare qualche moneta.

All'acquisto di questa abilità il personaggio acquisisce il grado di Professione di Garzone (vedi la Guida alle Professioni) ed i relativi benefici, come una paga monetaria ed eventualmente la fornitura di cartellini ingrediente o materiale, o anche la possibilità di creare oggetti. Le azioni legate alle Professioni verranno risolte sempre e solo durante la fase di Segreteria di ogni evento: in nessun caso saranno concesse giocate o risoluzioni di giocate fra un evento e l'altro (il cosiddetto "downtime"). Alcune Professioni potrebbero concedere Abilità Speciali utilizzabili durante l'evento.

Con il tempo e l'esperienza, il personaggio potrà diventare più capace nella propria Professione e guadagnare i gradi di Salariato e Bottegaio, caratterizzati da migliori benefici. Per una spiegazione più esaustiva e tutti i dettagli riguardo le Professioni, consultare la Guida alle Professioni.

ABILITÀ DIVINE

Queste sono le abilità divine con cui gli dei del Llean concedono strabilianti poteri ai propri fedeli. Per beneficiare di queste abilità chierici, paladini e sacerdoti devono possedere e impugnarne un simbolo sacro. Perdere il simbolo sacro non significa perdere la fede, ma semplicemente perdere l'oggetto con cui incanalare i poteri.

Chierico (10) [requisito: Armi Medie, Armi Grandi o Archi]

Il personaggio è un chierico di uno degli dei del Llean e tramite la fede può ignorare alcune condizioni avverse a cui il nemico lo sottopone.

Il chierico deve sempre avere con sé e in bella vista il simbolo sacro appropriato alla propria divinità. Inoltre deve avere una fascia o una fusciasca del colore del proprio patrono.

Tutti i Chierici appena investiti sono immuni alle chiamate FEAR! e TERROR!; dopodiché, potranno apprendere fino a 4 delle chiamate elencate nella tabella seguente. Questa scelta non può essere fatta in creazione, ma ottenuta in gioco.

<i>Arcuman</i>	<i>Eliele</i>	<i>Ella</i>	<i>Jefkr</i>
ATTRACTION! CHARME! CONFUSE! DANCE! DISTRACT! DOMINATION! EXAMINATION! FEELING! FORGET! MAGIC!	DOMINATION! FATAL! MORTAL! TRIPLE! ZERO!	CRASH! CURSE! DISEASE! MAGIC! POISON!	ATTRACTION! DISTRACT! PARALYZE! REPEL! STRIKE DOWN! WEAKNESS!

NB: tutti i chierici provengono da uno dei 4 templi dedicati alle divinità del Llean presenti in ogni città. I templi NON sono la sede delle Chiese, in quanto non esistono Chiese ad Edernia intese come organizzazioni, esistono solo dei Culti. Pertanto, il background del personaggio dovrà rispecchiare questa provenienza.

Eccezioni: i pandamator possono acquistare questa abilità anche se non ne soddisfano il requisito.

Divieti: Mago, Paladino, Sacerdote. (Salvo eccezioni per abilità speciali).

Paladino (8) [requisiti: Armatura Media, Armi Medie e Scudi Medi; oppure Armatura Leggera, Armi da Lancio e Archi (solo Arcuman)]

Il personaggio è un paladino di uno degli dei del Llean e tramite la fede ha appreso a infondere i propri strumenti di battaglia e a rincuorare i propri alleati. Le Infusioni sono preghiere simili alle Benedizioni, ma con uno scopo differente, e come le Benedizioni sono ad esclusivo appannaggio dei Sacerdoti, le Infusioni sono concesse solo ai Paladini; le Ispirazioni differiscono dalle Infusioni perché influenzano gli alleati invece che i propri strumenti di battaglia. Infondere e Ispirare funziona esattamente come invocare una Benedizione: il paladino deve recitare la formula e dichiarare l'eventuale chiamata annessa. Un paladino può invocare 1 infusione per scena e 1 Ispirazione per scena. Le Infusioni possono essere invocate solo sulla propria arma, armatura o scudo, non su oggetti altrui. Consultare il capitolo 9 per le Infusioni e le Ispirazioni disponibili al personaggio.

Il paladino deve sempre avere con sé e in bella vista il simbolo sacro appropriato alla propria divinità. Inoltre deve avere un paramento recante il simbolo del proprio patrono.

NB: tutti i paladini provengono da uno dei 4 templi dedicati alle divinità del Llean presenti in ogni città. I templi NON sono la sede delle Chiese, in quanto non esistono Chiese ad Edernia intese come organizzazioni, esistono solo dei Culti. Pertanto, il background del personaggio dovrà rispecchiare questa provenienza.

Divieti: Chierico, Mago, Sacerdote. (Salvo eccezioni per abilità speciali).

Sacerdote (20) [requisito: Istruzione]

Il personaggio è un sacerdote di uno degli dei del Llean e può fare appello alle Benedizioni, che gli permettono di attingere al potere divino del proprio patrono e concretizzarlo. Le Benedizioni sono delle vere e proprie preghiere rivolte al proprio dio per ottenere un certo effetto, descritto nel capitolo "Benedizioni Divine". È possibile invocare **5 Benedizioni a scena**. Per invocare una Benedizione, il sacerdote deve recitare la formula e dichiarare l'effetto associato, indicando il bersaglio in modo chiaro ed inequivocabile. È possibile per il sacerdote invocare più di 5 Benedizioni in una singola scena, ma per ogni Benedizione invocata oltre la 5° subisce un danno SUBDUE! (subito non immediatamente, ma al termine della scena, cumulativamente).

Il sacerdote deve sempre avere con sé e in bella vista il simbolo sacro appropriato alla propria divinità. Inoltre deve avere un anello del colore del proprio patrono.

Un sacerdote conosce tutte le Benedizioni Semplici (vedi capitolo 7).

NB: tutti i sacerdoti provengono da uno dei 4 templi dedicati alle divinità del Llean presenti in ogni città. I templi NON sono la sede delle Chiese, in quanto non esistono Chiese ad Edernia intese come organizzazioni, esistono solo dei Culti. Pertanto, il background del personaggio dovrà rispecchiare questa provenienza.

Sconti: può acquistare Armi Grandi a costo 3 invece che 6, ma può usare solo dei bastoni.

Divieti: qualsiasi abilità di Arma e derivate (tranne Armi Grandi, vedi sopra), Armature Leggere, Brocchieri, Chierico, Mago, Paladino. (Salvo eccezioni per abilità speciali).

Sacerdote immobile (Avanzata) [requisito: Sacerdote]

Il sacerdote può invocare le Benedizioni senza dover eseguire le Gestualità.

Sacerdote perseverante (3) [requisito: Sacerdote]

Il sacerdote può invocare le Benedizioni 1 volta aggiuntiva per scena.

NB: gli acquisti successivi al primo sono da ottenere in fase successiva alla creazione.

ABILITÀ MARZIALI

Armi Corte (1)

Si possono utilizzare armi della lunghezza totale massima di 50 cm. Le armi con lama permettono di dichiarare la chiamata *SHARP!* a seguito di un colpo andato a segno, le armi contundenti o da botta permettono di dichiarare la chiamata *BLUNT!* a seguito di un colpo andato a segno.

Armi Medie (4)

Si possono utilizzare armi della lunghezza totale compresa fra i 60 e i 110 cm. Le armi con lama permettono di dichiarare la chiamata *SHARP!* a seguito di un colpo andato a segno, le armi contundenti o da botta permettono di dichiarare la chiamata *BLUNT!* a seguito di un colpo andato a segno.

Armi Grandi (6)

Si possono utilizzare armi della lunghezza totale compresa fra i 130 e i 240 cm. Le armi grandi devono essere manovrate con due mani. Le armi con lama permettono di dichiarare la chiamata *SHARP!* a seguito di un colpo andato a segno, le armi contundenti o da botta permettono di dichiarare la chiamata *BLUNT!* a seguito di un colpo andato a segno.

Armi da lancio (2)

Si possono utilizzare armi senza anima rigida, il cui utilizzo è unicamente quello di essere scagliate. Le dimensioni non possono superare quelle delle Armi Corte. Le armi da lancio non possono essere usate in mischia. Le armi con lama permettono di dichiarare la chiamata *SHARP!* a seguito di un colpo andato a segno, le armi contundenti o da botta permettono di dichiarare la chiamata *BLUNT!* a seguito di un colpo andato a segno.

Archi (8)

Si possono utilizzare archi con tensione massima di 30 libbre. Le frecce degli archi permettono di dichiarare la chiamata *THROUGH!* a seguito di un colpo andato a segno. Non è possibile colpire in mischia con l'arco, che deve essere usato esclusivamente per scagliare frecce dalla punta imbottita.

Atterrare (8) [requisito Armi Grandi]

Il personaggio può dichiarare *STRIKE DOWN!* una volta a scena con le Armi Grandi.

Disarmare (8) [requisito: Armi Medie o Pugno Stordente]

Il personaggio può dichiarare *DISARM!* una volta a scena con le Armi Medie. Per poter dichiarare la chiamata, va colpito l'oggetto che si vuole influenzare o il braccio che lo regge.

NB: se è un personaggio con Pugno Stordente ad acquistare quest'abilità, la paga 5 punti invece che 8 e può dichiarare la chiamata *SPIRITUAL DISARM!* subendo 2 danni *SUBDUE!* Può combinare questa chiamata alle altre di tipo *SPIRITUAL - !*, sommando tutti i danni *SUBDUE!* che ogni chiamata gli infligge.

Esperto di arma (8) [requisito: una qualsiasi abilità di arma]

Il personaggio può dichiarare *DOUBLE!* una volta a scena con la categoria di arma selezionata all'acquisto di questa abilità.

NB: questa abilità è acquistabile più volte; ogni volta si applica ad una categoria di arma diversa da quelle precedenti.

Freccia azzoppante (8) [requisito: Archi]

Il personaggio può dichiarare *PARALYZE 10 SECONDI ALLE GAMBE!* una volta a scena. Non serve che la freccia colpisca effettivamente le gambe della vittima, basta che ne colpisca la figura: nella realtà di gioco, la freccia ha colpito le gambe, invece. Se viene dichiarata la chiamata e la freccia non colpisce la vittima, il colpo è sprecato per quella scena.

Lama penetrante (8) [requisito: Armi Corte]

Il personaggio può dichiarare *THROUGH!* ad ogni colpo portato con un'Arma Corta.

Armature Leggere (4)

Si possono indossare armature di cuoio o cuoio borchiato, che conferiscono 1 PA.

Armature Medie (2) [requisito: Armature Leggere]

Si possono indossare armature metalliche ad anelli, che conferiscono 2 PA.

Armature Pesanti (2) [requisito: Armature Medie]

Si possono indossare armature metalliche a piastre, che conferiscono 3 PA.

NB: anche se non è normalmente concesso, in caso un giocatore volesse portare un'armatura realizzata in materiali non segnalati, deve comunicarlo allo staff, che deciderà in maniera preventiva in base all'idea e al disegno forniti. Le armature realizzate in materiali diversi da cuoio, pelle o metallo che non siano state mandate al vaglio dello staff in maniera preventiva verranno automaticamente bandite per l'evento in questione, fino a nuova discussione.

Brocchieri (2)

Si possono solo impugnare scudi delle dimensioni massime di 30x30 cm.

Scudi Medi (2) [requisito: Brocchieri]

Si possono imbracciare scudi delle dimensioni massime di 60x80 cm.

Scudi Torre (2) [requisito: Scudi Medi]

Si possono imbracciare scudi delle dimensioni massime di 60x120 cm.

Nascondersi (Avanzata) [requisiti: Paladino di Arcuman, Professione (Cacciatore)]

Il personaggio può nascondersi accanto ad un ostacolo che possa coprirne interamente la figura e alzare il pugno chiuso, dichiarando la chiamata *DISAPPEAR!*. Per restare nascosto, il personaggio deve restare adiacente all'ostacolo che lo sta nascondendo e, se tale ostacolo lo permette, può muoversi lentamente lungo o attorno ad esso, idealmente per tenersi lontano dalla vista nemica. Non è possibile nascondersi indossando un'armatura più pesante della Leggera, né avere con sé Armi Grandi o scudi più grandi del Brocchiere (od oggetti di grandezza equivalente). Interagire col mondo circostanze obbliga il personaggio ad abbassare il pugno e tornare visibile, dichiarando *APPEAR!* (anche parlare vale come interazione). Non è possibile occultare altre persone oltre a se stessi, né oggetti che non siano sulla propria persona, entro i limiti già descritti. Non c'è limite di tempo per restare nascosti.

Pugno Travolgente (10) [requisito: Pandamator]

Il pandamator ottiene la possibilità di dichiarare la chiamata *SPIRITUAL REPEL!* e la chiamata *SPIRITUAL STRIKE DOWN!* al costo di 1 danno *SUBDUE!* autoinflitto ciascuna. Le chiamate possono essere dichiarate da sole o in aggiunta alle altre chiamate *SPIRITUAL!* a disposizione del personaggio, sommando i costi in danno non letale autoinflitto (esempio: se volessi dichiarare *SPIRITUAL BLUNT REPEL STRIKE DOWN!* dovrei subire 3 danni *SUBDUE!*).

Pugno Stordente (10) [requisito: Pugno Travolgente]

Il pandamator ottiene la possibilità di dichiarare la chiamata *SPIRITUAL DOUBLE!* e la chiamata *SPIRITUAL CONFUSE!* al costo di 2 danni *SUBDUE!* autoinflitti ciascuna. Le chiamate possono essere dichiarate da sole o in aggiunta alle altre chiamate *SPIRITUAL!* a disposizione del personaggio, sommando i costi in danno non letale autoinflitto.

Pugno del Giudizio (Avanzata) [requisito: Pugno Stordente]

Il pandamator ottiene la possibilità di dichiarare la chiamata *SPIRITUAL TRIPLE!* e la chiamata *MISS!* al costo di 3 danni *SUBDUE!* autoinflitti ciascuna. La chiamata *SPIRITUAL TRIPLE!* può essere dichiarata da sola o in aggiunta alle altre chiamate *SPIRITUAL!* a disposizione del personaggio, sommando i costi in danno non letale autoinflitto. La chiamata *MISS!* è un effetto indipendente.

Pugno di Frubyros (Avanzata) [requisiti: Pugno del Giudizio]

Il pandamator ottiene la possibilità di dichiarare la chiamata *SPIRITUAL CRASH!* e la chiamata *SHADOW!* al costo di 5 danni *SUBDUE!* autoinflitti ciascuna. La chiamata *SPIRITUAL CRASH!* può essere dichiarata da sola o in aggiunta alle altre chiamate *SPIRITUAL!* a disposizione del personaggio, sommando i costi in danno non letale autoinflitto. La chiamata *SHADOW!* è un effetto indipendente.

Vitalità (7)

Il personaggio ottiene permanentemente 1 PF aggiuntivo.

NB: questa abilità può essere acquistata un massimo di 2 volte (una in fase di creazione, la seconda successiva alla fase di creazione); se si possiede una qualunque abilità Divina, l'abilità è ottenibile più volte ma solo con metodi di gioco.

7. BENEDIZIONI DIVINE

Le Benedizioni sono le espressioni della fede delle razze Pure verso gli dei del Llean. Qui sono elencati gli effetti e le relative formule che il sacerdote deve pronunciare per manifestarle. Chi ha acquistato l'abilità Sacerdote conosce tutte quelle elencate alla voce Benedizioni Semplici, quelle del Llean e quelle della propria divinità.

Un sacerdote deve sacrificare 1 uso di Benedizioni per quella scienza per manifestare gli effetti di una Benedizione. Oltre a dover recitare la formula e dichiarare l'effetto, il sacerdote deve eseguire le movenze descritte alla voce "GESTI" di ogni Benedizione.

BENEDIZIONI SEMPLICI

LLEAN

Cura semplice

FORMULA: Nel Nome del Llean curo le tue ferite! **HEAL (3)!**

GESTI: Toccare con entrambe le mani il bresaglio

GITTATA: Tocco

Purga veleno

FORMULA: Nel Nome del Llean purgo il veleno dal tuo corpo! **REMOVE POISON!**

GESTI: Mimare la rimozione del veleno con le proprie labbra dal braccio della vittima

GITTATA: Tocco

Rimuovi malattia

FORMULA: Nel Nome del Llean purifico il tuo corpo dalle malattie! **REMOVE DISEASE!**

GESTI: Una mano sulla vittima, l'altra che va dal cielo alla vittima e poi si allontana

GITTATA: Tocco

Stasi temporale

FORMULA: Nel Nome del Llean fermo il tempo! **STASIS!**

GESTI: Pugni rivolti in alto che si serrano e "tirano" fino al petto

GITTATA: Personale

NOTE: È possibile invocare questa Benedizione UNA sola volta per scena. Se un sacerdote del proprio gruppo ne ha già beneficiato, un altro non può fare appello ad esso nella stessa scena.

Zona consacrata

FORMULA: Nel Nome del Llean benedico quest'area!

GESTI: Palmo che va a toccare il terreno

GITTATA: Personale

NOTE: Questa Benedizione è invocabile solo 2 volte AL GIORNO, in due modalità differenti. La prima è lanciare un'altra Benedizione subito dopo aver invocato la Zona Consacrata: in questo modo la seconda Benedizione svilupperà i propri effetti con la chiamata **IN AREA!** La seconda opzione è quella di lanciare due volte la Zona Consacrata: in questo modo si potrà dichiarare **SANCTUARY!** Obbligo del giocatore è delimitare l'area di effetto della chiamata fisicamente con qualcosa, come un cordoncino o della farina: la componentistica per creare il santuario NON verrà mai fornita dallo staff. Può esistere UN SOLO santuario del Llean per giornata di gioco.

ARCUMAN (Sommi Risoluti)

Libertà di pensiero

FORMULA: Nel Nome di Arcuman libero la tua mente! **REMOVE <X>!**

GESTI: Toccare le tempie della vittima con entrambe le mani

GITTATA: Tocco

NOTE: La chiamata può essere completata a scelta fra: **ATTRACTION!**, **CHARME!**, **CONFUSE!**, **DISTRACT!**, **DOMINATION!**, **FEAR!**, **FEELING!** e **TERROR!**

Specchio

FORMULA: Nel Nome di Arcuman guarda dentro lo specchio! **DISTRACT!**
GESTI: Dita che si intrecciano e palmi mostrati alla vittima
GITTATA: Tocco

ELIELE (Giudici)

Ammutolimento

FORMULA: Nel Nome di Eliele tu non puoi parlare! **MUTE 10 secondi!**
GESTI: Un palmo copre la propria bocca, l'altra mano indica il bersaglio
GITTATA: 10 metri

Cecità

FORMULA: Nel Nome di Eliele che la vista ti tradisca! **BLIND 10 secondi!**
GESTI: Un palmo copre i propri occhi, l'altra mano indica il bersaglio
GITTATA: 10 metri

Lenire i sensi

FORMULA: Nel Nome di Eliele torna a parlare/sentire/vedere! **REMOVE <X>!**
GESTI: Toccare la bocca, l'orecchio o gli occhi della vittima col proprio palmo
GITTATA: 10 metri
NOTE: La chiamata può essere completata a scelta fra: MUTE!, DEAFNESS! o BLIND!

Rimuovi maledizione

FORMULA: Nel Nome di Eliele ti libero dalle maledizioni! **REMOVE CURSE!**
GESTI: Palmo aperto e colpo caricato al cuore della vittima (NB: non colpite con violenza!)
GITTATA: Tocco

Sordità

FORMULA: Nel Nome di Eliele che cali il silenzio su di te! **DEAFNESS 10 secondi!**
GESTI: Un palmo copre un proprio orecchio, l'altra mano indica il bersaglio
GITTATA: 10 metri

ELLA (Druidi)

Fiammata

FORMULA: Nel Nome di Ella il fuoco ti colpisce! **FLAME!**
GESTI: Simulare con una mano l'invocazione di una colonna di fuoco che nasce dal terreno
GITTATA: 10 metri

Folata di vento

FORMULA: Nel Nome di Ella che il vento ti allontani! **REPEL!**
GESTI: Simulare col palmo aperto di respingere la vittima
GITTATA: 10 metri

Rimuovi maledizione

FORMULA: Nel Nome di Ella ti libero dalle maledizioni! **REMOVE CURSE!**
GESTI: Palmo aperto e colpo caricato al cuore della vittima (NB: non colpite con violenza!)
GITTATA: Tocco

JEFKR (Moti)

Atterramento

FORMULA: Nel Nome di Jefkr cadi a terra! **STRIKE DOWN!**
GESTI: Pugno a martello che colpisce dall'alto al basso
GITTATA: 10 metri

Pugno del Gigante

FORMULA: Nel Nome di Jefkr io ti colpisco! **SUBDUE!**
GESTI: Salto e pugno per terra
GITTATA: 10 metri

Rimuovi affaticamento

FORMULA: Nel Nome di Jefkr ristoro le tue membra! **REMOVE WEAKNESS!**

GESTI: Palmo che dal petto della vittima va verso il cielo

GITTATA: Tocco

Riparazione

FORMULA: Nel Nome di Jefkr riporto questo strumento al suo originale splendore! **MEND!**

GESTI: Palmo aperto che passa sull'oggetto da riparare

GITTATA: Tocco

BENEDIZIONI PROFONDE

LEAN

Cura portentosa

FORMULA: Nel Nome del Lean curo le tue ferite! **HEAL (5)!**

GESTI: Toccare con entrambe le mani il bresaglio

GITTATA: Tocco

Interdizione

FORMULA: Nel Nome del Lean che la corruzione mi stia lontano! **FORBIDDING!**

GESTI: Braccia distese verso l'esterno all'altezza delle spalle (mantenere il gesto)

GITTATA: Personale

Purificazione

FORMULA: Nel Nome del Lean io ti purifico! **PURIFICATION!**

GESTI: Entrambe le mani che cingono il capo della vittima a mo' di aureola

GITTATA: Tocco

ARCUMAN (Sommi Risoluti)

Risveglio

FORMULA: Nel Nome di Arcuman svegliati! **REMOVE SLEEP!**

GESTI: Mimare uno sbadiglio con la propria mano sulla bocca della vittima

GITTATA: Tocco

Sonno

FORMULA: Nel Nome di Arcuman cadi in un sonno profondo! **SLEEP!**

GESTI: Sbadigliare con una mano e con l'altra indicare la vittima

GITTATA: 10 metri

ELIELE (Giudici)

Proibizione

FORMULA: Nel Nome di Eliele la magia ti è proibita! **BREAK MAGIC!**

GESTO: Mimare di aprire un mantello con una mano partendo dalla spalla opposta

GITTATA: 10 metri

Pietà

FORMULA: Nel Nome di Eliele che la Pietà scenda su di te! **FATAL!**

GESTO: Mani giunte in preghiera, poi imporre il taglio della mano dall'alto verso il basso

GITTATA: Tocco

NOTE: Questa Benedizione può essere invocata solo se il bersaglio ha subito le Benedizioni Ammutolimento, Cecità e Sordità

ELLA (Druidi)

Corpo di aria

FORMULA: Nel Nome di Ella il mio corpo è fatto d'aria!
GESTI: Braccia incrociate al petto e pugni serrati
GITTATA: Personale

NOTE: Per il resto della scena, il corpo del druido diventa completamente di aria: tutti i colpi di arma gli passano attraverso e deve dichiarare MISS!; la magia arcana e le maledizioni lo influenzano normalmente. In questo stato, il druido non può attaccare, invocare Benedizioni o interagire col mondo; può tornare corporeo quando vuole, ma per tornare ad essere fatto d'aria deve invocare nuovamente questa preghiera

Ghiacciare

FORMULA: Nel Nome di Ella il ghiaccio ti ghermisce! **ICE!**
GESTI: Mimare di soffiare, mani vicine alla bocca coi palmi rivolti versi il basso
GITTATA: 10 metri

JEFKR (Moti)

Rimuovi paralisi

FORMULA: Nel Nome di Jefkr torna a muoverti! **REMOVE PARALYZE!**
GESTI: Mimare di dare una botta in testa alla vittima (NB: non colpite con violenza!)
GITTATA: Tocco

Terremoto

FORMULA: Nel Nome di Jefkr muovo la terra! **EARTHQUAKE!**
GESTI: Braccia che salgono coi pugni serrati e si abbassano assieme ad un pestone
GITTATA: Personale/Secondo la chiamata
NOTE: Il sacerdote è immune all'effetto della Benedizione

BENEDIZIONI SUBLIMI

ARCUMAN

Esilio

FORMULA: Nel Nome di Arcuman torna da dove sei venuto! **EXILE!**
GESTI: Dorsi delle mani uniti davanti a sé che poi si separano
GITTATA: 10 metri
NOTE: Questa Benedizione può essere dichiarata solo 1 volta per scena

Telepatia

FORMULA: Nel Nome di Arcuman il mio pensiero viaggia lontano!
GESTI: Un indice alla fronte e l'altro che indica lontano
GITTATA: Personale

NOTE: Il sacerdote può parlare telepaticamente con una qualsiasi persona che conosce e abbia visto di persona. Il colloquio avviene mentalmente, non verbalmente. Non c'è limite di distanza. Il sacerdote non può fare altro durante questo tipo di colloquio. Il giocatore deve dichiarare REFF!)

Traslazione

FORMULA: Nel Nome di Arcuman piego lo spazio! **DISAPPEAR! <dito indice alzato>**
GESTI: (Nessun gesto particolare, se non quello del dito alzato legato alla chiamata)
GITTATA: Personale
NOTE: Il sacerdote deve muoversi di 25 passi consecutivi subito dopo aver invocato la Benedizione. Al termine dei passi deve dichiarare APPEAR! e abbassare il dito indice

ELIELE

Convocazione

FORMULA: Nel Nome di Eliele torna da me, fratello mio! **SUMMON!**
GESTI: Mimare di prendere la persona e portarla a sé, con una mano che si serra
GITTATA: A vista
NOTE: Questa Benedizione può essere invocata solo 1 volta per scena. Possono essere bersagliati solo individui Puri vivi, abbattuti o morenti

Esilio

FORMULA: Nel Nome di Eliele torna da dove sei venuto! **EXILE!**
GESTI: Dorsi delle mani uniti davanti a sé che poi si separano
GITTATA: 10 metri
NOTE: Questa Benedizione può essere invocata solo 1 volta per scena

Interdizione fraterna

FORMULA: Nel Nome di Eliele che la corruzione ti stia lontano!
GESTI: Mani sulle spalle del bersaglio, quest'ultimo aprirà le braccia (mantenere)
GITTATA: Tocco
NOTE: Funziona come la Benedizione di Interdizione ma può essere lanciata su di un alleato; sarà l'alleato a dover mantenere la gestualità e dichiarare FORBIDDING! Quando necessario.

Resurrezione

FORMULA: Nel Nome di Eliele torna alla vita! **RESURRECTION!**
GESTI: (Nessun gesto particolare)
GITTATA: Tocco
NOTE: Questa Benedizione può essere invocata solo 1 volta ogni 2 eventi. Questa Benedizione va recitata per qualche minuto, a discapito delle normali regole del lancio di Benedizioni. Lo scopo è recitare una scena sentita, che invochi in maniera dedicata la propria divinità e che inoltre inserisca un passo della vita del defunto, segno che il sacerdote conosceva ed era legato a quella persona. L'inosservanza di queste indicazioni implica alcuni effetti negativi, come la non totale riuscita della Benedizione o effetti collaterali sul Sacerdote, sul bersaglio della Benedizione o su entrambi.

ELLA

Cura Perfetta

FORMULA: Nel Nome di Ella curo completamente le tue ferite! **HEAL (10)!**
GESTI: Toccare con entrambe le mani il bresaglio
GITTATA: Tocco

Fiamme ardenti

FORMULA: Nel Nome di Ella che il fuoco divampi! **TRIPLE FLAME!**
GESTI: Mimare con entrambe le mani la nascita di una colonna di fuoco dal terreno
GITTATA: 10 metri

Interdizione fraterna

FORMULA: Nel Nome di Ella che la corruzione ti stia lontano!
GESTI: Mani sulle spalle del bersaglio, quest'ultimo aprirà le braccia (mantenere)
GITTATA: Tocco
NOTE: Funziona come la Benedizione di Interdizione ma può essere lanciata su di un alleato; sarà l'alleato a dover mantenere la gestualità e dichiarare FORBIDDING! Quando necessario.

Pronto Soccorso

FORMULA: Nel Nome di Ella io ti tengo in vita! **HEAL (1)!**
GESTI: Mandare un bacio alla vittima, mimando con la mano
GITTATA: A vista

Ristoro

FORMULA: Nel Nome di Ella purifico il tuo corpo! **TOTAL REMOVE!**

GESTI: Dare un bacio in fronte alla vittima

GITTATA: Tocco

NOTE: Questa Benedizione rimuove qualunque condizione avversa affligga il bersaglio, ad eccezione dei danni

JEFKR

Colpo del gigante

FORMULA: Nel Nome di Jefkr io ti colpisco forte! **TRIPLE SUBDUE!**

GESTI: Unire i pugni davanti a sé, compiendo prima un ampio gesto con le braccia

GITTATA: 10 metri

Duro a morire

FORMULA: Nel Nome di Jefkr io non cadrò!

GESTI: Battersi i pugni sul petto qualche volta

GITTATA: Personale

NOTE: Tutti gli effetti che colpiscono il sacerdote durante questa scena vengono subiti al termine della stessa; NB: non si tratta di un'immunità, quindi non va dichiarato alcunché

Paralisi

FORMULA: Nel Nome di Jefkr fermati! **PARALYZE!**

GESTI: Entrambi i palmi aperti che vanno di colpo verso la vittima

GITTATA: A vista

8. INCANTESIMI ARCANI

Gli Incantesimi (o Incantesimi Arcani) sono i distruttivi poteri che possono manifestare i maghi attraverso il “dono” che il Male Oscuro fece all’universo. Qui sono elencati gli effetti e le relative formule che l’incantatore deve pronunciare per manifestarli. All’acquisto dell’abilità Mago, il personaggio viene a conoscenza di tutti gli incantesimi Base; gli altri sono incantesimi avanzati che ha visto esercitare all’Accademia di Magia di Ohg ma che non è ancora in grado di padroneggiare.

Un mago deve sacrificare 1 uso di Magia per quella scena per manifestare gli effetti di un Incantesimo. Oltre a dover recitare la formula e dichiarare l’effetto, il mago deve eseguire gesti ampi che vadano infine ad indicare il bersaglio o la vittima dell’incantesimo tramite il proprio catalizzatore.

INCANTESIMI BASE

Ferire

FORMULA: Per il Potere della Magia ti ferisco! **MAGIC!**
GITTATA: 10 metri

Negare

FORMULA: Per il Potere della Magia resisto a questo incanto! **DISPEL!**
GITTATA: Personale
NOTE: Questo è considerato il contro-incantesimo per eccellenza. Per avere effetto, la formula deve essere incominciata entro 2 secondi dalla dichiarazione della chiamata del sortilgio arcano che ci ha bersagliati

Percepire

FORMULA: Per il Potere della Magia percepisco l’arcano! **DETECT MAGIC!**
GITTATA: Tocco (utilizzare il proprio catalizzatore)
NOTE: Questo incantesimo non richiede il sacrificio di usi di Magia

INCANTESIMI AVANZATI

Confusione

FORMULA: Per il Potere della Magia ti confondo! **CONFUSE!**
GITTATA: 10 metri

Esplosione dei globi

FORMULA: Per il Potere della Magia infondo questo globo di energia distruttiva!
GITTATA: Tocco (utilizzare il proprio catalizzatore)
NOTE: Questa è la prima formula che va lanciata preventivamente su un globo che NON sia il proprio catalizzatore; il globo va poi posato a terra e diventerà automaticamente inamovibile; ogni formula di questo tipo carica un solo globo alla volta

FORMULA: Per il Potere della Magia invoco un’esplosione magica! **MAGIC CRASH in area!**
GITTATA: 10 metri
NOTE: Questa è la seconda formula, e serve a far esplodere il globo precedentemente posizionato; ogni formula di questo tipo fa esplodere solo un globo alla volta

Ferita profonda

FORMULA: Per il Potere della Magia ti strazio! **MAGIC DOUBLE!**
GITTATA: 10 metri

Ferita grave

FORMULA: Per il Potere della Magia ti dilanio! **MAGIC TRIPLE!**
GITTATA: 10 metri

Ferita crudele

FORMULA: Per il Potere della Magia ti distruggo! **MAGIC CRASH!**
GITTATA: 10 metri

Ferita mortale

FORMULA: Per il Potere della Magia ti uccido! **MAGIC MORTAL!**

GITTATA: 10 metri

Fiaccare

FORMULA: Per il Potere della Magia ti privo di tutto le forze! **WEAKNESS!**

GITTATA: 10 metri

Illusione

FORMULA: Per il Potere della Magia ti inganno! **MISS!** (*fino a 3 volte*)

GITTATA: Personale

NOTE: Questo incantesimo conferisce al mago la possibilità di dichiarare la chiamata indicata fino a 3 volte prima della fine della scena. L'incantesimo deve essere lanciato in maniera preventiva per essere efficace: se lanciato nel momento in cui si riceve il colpo, è inutile perché il colpo è già andato a segno. Questo incantesimo rende il mago evanescente e sfocato agli occhi altrui

Paralisi

FORMULA: Per il Potere della Magia ti paralizzo! **PARALYZE!**

GITTATA: 10 metri

Sanguinamento

FORMULA: Per il Potere della Magia che il sangue sgorgi! **BLEED!**

GITTATA: 10 metri

Sonno

FORMULA: Per il Potere della Magia cadi in un sonno profondo! **SLEEP!**

GITTATA: 10 metri

Svanire

FORMULA: Per il Potere della Magia svanisco! **SHADOW!**

GITTATA: Personale

9. INFUSIONI E ISPIRAZIONI

Le Infusioni sono speciali preghiere insegnate ai paladini per combattere senza sosta i nemici della propria fede. Qui sono elencate tutte le Infusioni ed i relativi effetti. Un paladino appena investito conosce solo le Infusioni Semplici e potrà beneficiare di 1 sola Infusione per scena. Alla stessa maniera, sono elencate anche le Ispirazioni; un paladino appena investito conosce solo l'Ispirazione semplice e può eseguirla solo 1 volta per scena.

INFUSIONI SEMPLICI – Paladini di Eliele, Ella e Jefkr

Arma Sacra

FORMULA: Nel Nome di Eliele infondo la Pietà nella mia arma!
 Nel Nome di Ella infondo il Fuoco nella mia arma!
 Nel Nome di Jefkr infondo il Pugno del Gigante nella mia arma!

GITTATA: Personale

NOTE: L'arma impugnata dal paladino dichiara **LIGHT!** in aggiunta alle chiamate già possedute per il resto della scena

Armatura Consacrata

FORMULA: Nel Nome di Eliele infondo la Speranza nella mia armatura!
 Nel Nome di Ella infondo il Vento nella mia armatura!
 Nel Nome di Jefkr infondo il Fisico del Gigante nella mia armatura!

GITTATA: Personale

NOTE: L'armatura indossata dal paladino ottiene +1 PA per il resto della scena

Scudo Benedetto

FORMULA: Nel Nome di Eliele infondo la Misericordia nel mio scudo! **DISPEL!**
 Nel Nome di Ella infondo la Terra nel mio scudo! **DISPEL!**
 Nel Nome di Jefkr infondo la Gamba del Gigante nel mio scudo! **DISPEL!**

GITTATA: Personale

NOTE: La chiamata è ad uso singolo

Riparazione

FORMULA: Nel Nome di <divinità> riparo il mio scudo/arma/armatura! **MEND!**

GITTATA: Personale

Sacrificio

FORMULA: <nessuna> **SHIELD!**

GITTATA: A vista

NOTE: Questa infusione non consuma usi di Infusione.

INFUSIONI PROFONDE – Paladini di Eliele, Ella e Jefkr

Arma

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa **LIGHT DOUBLE!**

Armatura

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa +2 PA

INFUSIONI SUBLIMI – Paladini di Eliele, Ella e Jefkr

Arma

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa **LIGHT TRIPLE!**

Scudo

L'infusione resta la stessa ma può anche essere scelto l'effetto **REFLEX!**

VERA INFUSIONE

Il Paladino ha imparato alla perfezione a infondere il potere della propria divinità e come passo finale impara ad incanalarlo persino nel proprio corpo, cambiandolo permanentemente.

Eliele

Il Paladino è diventato un vero portatore di Luce e senza dubbio egli stesso è pura Luce. La razza del personaggio cambia in Seraphym, se già non lo era.

Ella

L'armatura del Paladino diventa una corteccia ed egli diventa una delle creature della Madre. La razza del personaggio cambia in Treement.

Jefkr

L'armatura del Paladino tramuta in scaglie corporee ed egli diventa una delle creature del Gigante. La razza del personaggio cambia in Drakoj (bianco o rosso da discutere con lo staff in base agli eventi di gioco), se già non lo era.

PALADINI di ARCUMAN

INFUSIONI SEMPLICI

Anatema dell'Arcano

Il paladino ottiene la chiamata **BREAK MAGIC!** ad ogni freccia o arma da lancio andata a segno, in aggiunta al resto delle chiamate già possedute.

Arma Sacra

FORMULA: Nel Nome di Arcuman infondo la Volontà nella mia arma!

GITTATA: Personale

NOTE: L'arma santificata e impugnata dal paladino dichiara **LIGHT!** in aggiunta alle chiamate già possedute per il resto della scena

Armatura Consacrata

FORMULA: Nel Nome di Arcuman infondo il Pensiero nella mia armatura!

GITTATA: Personale

NOTE: L'armatura consacrata e indossata dal paladino ottiene +1 PA per il resto della scena

Riparazione

FORMULA: Nel Nome di Arcuman riparo la mia arma/armatura! **MEND!**

GITTATA: Personale

INFUSIONI PROFONDE

Arma

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa **LIGHT DOUBLE!**

Armatura

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa +2 PA

INFUSIONI SUBLIMI

Arma

L'Infusione resta la stessa ma l'effetto diventa **LIGHT TRIPLE!**

ISPIRAZIONI – Paladini di Tutte le Fedi

Ispirazione semplice

FORMULA: Fratelli, a me! **REMOVE FEAR/TERROR IN AREA!**

GITTATA: Personale

Ispirazione profonda

FORMULA: Fratelli, non temete! **REMOVE FEAR/TERROR IN EXTENDED AREA!**

GITTATA: Personale

Ispirazione sublime

FORMULA: Soccombi alla verità del Liean! **TURN!**

GITTATA: 10 metri

10. POEMI BARDICI

Questa è una lista di poemi, canzoni e inni conosciuti (Base) e apprendibili (Avanzati e Sublimi) da chi ha acquistato l'abilità Artista. Il testo del poema (se si utilizzerà il canto) è lasciato a libera interpretazione del giocatore, altrimenti basta intonare una melodia con uno strumento; qui verranno elencati solo gli effetti ottenibili. Il poema recitato dovrà essere in linea con l'effetto e l'ambientazione.

L'esecuzione di ogni singolo poema richiede di sacrificare 1 uso di Musica per quella scena.

Per ottenere gli effetti di un poema, bisogna recitare la formula, dichiarare la chiamata e poi mantenere la melodia per almeno 1 minuto.

POEMI BASE

Controcanto

La Musica rende liberi! **NO EFFECT CHARME! o NO EFFECT FEELING!**

(Dopo il primo minuto, è possibile dichiarare *REMOVE CHARME!* o *REMOVE FEELING!* su un altro personaggio, prolungando la melodia di un ulteriore minuto e sacrificando 1 uso di Musica per ogni dichiarazione di chiamata)

Poema della Calma

La Musica vi calmerà! **FEELING CALMA!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

Poema della Gioia

La Musica vi rincuora! **FEELING GIOIA!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

Poema incomprensibile

La Musica non è di tuo dominio! **CONFUSE!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

Poema irresistibile

La Musica ti ammalia! **ATTRACTION!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

POEMI AVANZATI

Poema dell'Amicizia

La Musica è tua amica! **CHARME!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

Poema della Danza

La Musica ti fa danzare! **DANCE!**

(L'effetto dura finché il musicista mantiene la melodia)

Poema del Goffo

La Musica ti rende goffo! **DISARM!**

POEMI SUBLIMI

Indagine

Il musicista, sacrificando 1 uso di Musica, può dichiarare la chiamata **EXAMINATE!**

(Questa abilità non richiede l'esecuzione di alcuna melodia)

Oblio

Il musicista, sacrificando 1 uso di Musica, può dichiarare la chiamata **FORGET!**

(Questa abilità non richiede l'esecuzione di alcuna melodia)

Poema di Benedizione

La Musica ti innalza! **BLESS <X>!**

(<X> viene determinato in base a quanti usi di Musica il musicista sacrifica)

11. GUIDA AL COSTUME

ANATOMIA DEL GIOCATORE DI RUOLO

Come ci si veste?

Se siete giunti fin qui, dovrete aver già letto l'Ambientazione ed il Regolamento di Gioco, magari con un'idea precisa su che personaggio interpretare ma nessuna di come effettivamente realizzarne il tuo costume.

Una precisazione è doverosa, prima di iniziare a scendere nel dettaglio: il costume è la raffigurazione del personaggio, come lo è l'immagine che avete scelto per rappresentare il vostro personaggio. Saperlo rappresentare nel modo più adatto non è soltanto un obbligo, ma anche un grande motivo di soddisfazione: giocare con un personaggio vestito bene e che rappresenta al meglio lo spirito dell'ambientazione comune aiuta tutti a calarsi meglio nella parte e lasciarsi trasportare su Edernia.

Sotto il Costume

Le fondamenta su cui un buon costume da Gioco di Ruolo dal Vivo si poggia sono gli indumenti "non di gioco" tenuti a pelle per proteggervi dalle sfide che la natura vi pone davanti, ma che si vedano il meno possibile o che comunque si armonizzino con il vostro costume in modo che gli strati "nascosti" vi aiutino a non soffrire il freddo, mantenendo il vostro look medievale inalterato. Per farla più semplice è tutto quello che mettereste sotto il costume di carnevale, ma con due importanti postille: deve passare il più inosservato possibile e deve permettervi di correre e sudare senza problemi.

Per l'inverno: maglia termica, pile, un maglione grezzo e calzamaglia o leggings vi proteggeranno dal freddo.

Per l'estate: una maglia di cotone vi aiuterà a traspirare meglio e a sopportare il caldo.

Evitando colori sgargianti e fantasie troppo moderne (meglio puntare sulla tinta unita, insomma), presso i rivenditori "Decathlon" potete facilmente reperire a prezzi popolari tutto l'abbigliamento tecnico necessario. Una scelta adeguata dell'abbigliamento base può permettervi di "barare sul trucco", limitando le zone da truccare.

Infine, le calze: sceglietene di morbide e comode (tipo i calzettoni da calcio) e che non scivolino; sembra un consiglio banale ma giocando si cammina molto, e il giusto paio di calze è fondamentale! Quindi niente calze fini stile "fantasmini", ma nemmeno i calzettoni di spugna: hanno il pregio di essere spessi e di assorbire il sudore, ma anche di lasciare quest'ultimo a contatto con la pelle del piede, e dato che si giocherà per diverse ore, ciò si traduce nelle odiose vesciche. I calzettoni da calcio invece riescono ad arginare se non ad evitare questo problema; di contro, sono prodotti con colori molto vistosi, perciò sono indicati solo se indossate stivali alti e pantaloni lunghi (cioè se li nascondete!).

Le Scarpe

Le scarpe per quanto considerabili come "base" meritano uno spazio dedicato solo a loro.

Per prima cosa: no, le scarpe da ginnastica non vanno bene; non ci stancheremo mai di dirlo.

Innanzitutto sono calzature inadatte a correre per boschi e terreni sconnessi e zone fangose, come spesso capita quando si gioca di ruolo, si inzuppano facilmente e non proteggono la caviglia, ma (altrettanto importante) sono esteticamente inadatte e fuori luogo per il look medievale che volete rendere.

Le alternative sono molteplici e per tutte le tasche: la soluzione migliore sarebbe procurarsi degli stivali, con un minimo di "carrarmato" per evitare di scivolare; da questo punto di vista le ragazze sono più facilitate perché si trovano in giro stivali di tutti i tipi e per tutte le tasche.

Stivaletti, scarpe, scarponi da montagna e ghette: le varianti in stile sono molte e tante di queste economiche, oltre alla comodità garantita dalle scarpe studiate apposta per questo genere di

terreni. L'importante è che le scarpe siano marroni o nere, non abbiano dettagli e lacci dai colori sgargianti e la parte di gomma non vada troppo sulla tomaia. Le ghette, reperibili nei negozi di equitazione e alla Decathlon, dovrebbero essere dello stesso colore delle scarpe e coprire il più possibile i lacci di quest'ultime (se presenti) e abbiano l'effetto pelle o scamosciato. Anche le ghette di carnevale – più economiche – possono essere una soluzione, ma a parte l'effetto un po' finto che spesso hanno, non garantiscono la protezione da terra e fanghiglia nelle scarpe, che invece quelle da equitazione hanno. Per determinati tipi di personaggi, bende e pezzi di pelliccia (finta) possono sostituire le ghette.

I classici stivali in gomma (neri o marroni): scenicamente hanno una buona resa, sono un'ottima soluzione economica, ma non sono comodissimi perché non fanno traspirare il piede e non tengono caldo. Considerate un investimento in qualcosa di versatile ed assolutamente riutilizzabile per parecchi personaggi (le scarpe sono forse l'investimento più importante)! I modelli sono molti, anche su siti specializzati dedicati al GRV/LARP.

IL COSTUME

Siamo finalmente arrivati a questo punto: come realizzare un costume semplice.

Potete acquistare l'occorrente sui siti specializzati in costumistica GRV oppure realizzarlo voi stessi: dipende dalle vostre capacità con ago e filo. Qui di seguito illustreremo gli indumenti che nella loro semplicità fanno già un costume di tutto rispetto e che sono facilmente realizzabili anche da chi non ha mai tenuto in mano un ago, o reperibili frugando in fondo agli armadi. Ricordate che la scelta dei colori è molto importante su Edernia.

Camicia, Casacca e Tunica

Una vecchia camicia un po' grezza, magari sgualcita e in tinta unita può fare al caso vostro per coprire i vestiti non di gioco (menzogna: le camice sono un livello intermedio di difficoltà). Sopra di essa, per completare il costume (e nascondere i bottoni se è una camicia moderna) potete indossare una casacca o una tunica che potete realizzare prendendo un rettangolo di stoffa (cotone, lino, tessuti il più naturali possibili, evitate fodere e tessuti sintetici) e piegarlo a metà, in modo che arrivi più o meno alle ginocchia, fate un buco per la testa, cucite i bordi laterali lasciando lo spazio per far passare le braccia (oppure no e chiudete la tunica con una cintura), rifinite i bordi in modo che la stoffa non sfilacci.

Pantaloni

Facilissimi da reperire, molto più di quanto possiate pensare: le bancarelle etniche dei mercati all'aperto (magari più adatti ai personaggi jebbah), i pantaloni del kimono di judo/karate che sono di un tessuto bello resistente, possono essere tinti e sono abbastanza larghi per essere indossati sopra calzamaglia o pantaloni termici ed infilati negli stivali o ghette fanno un bell'effetto a sbuffo. Anche pantaloni da ginnastica in tinta unita, senza inserti sgargianti e non lucidi sono una buona soluzione. I jeans invece sono totalmente sconsigliati sia per estetica troppo moderna, che per comodità e libertà di movimento.

Mantello

Sceglietelo il più possibile caldo ed impermeabile: lana cotta e feltro sono il meglio per quanto riguarda i materiali, ma anche un panno di pile (purché i colori non siano troppo accesi) farà il suo dovere.

La foggia migliore è a mezza ruota, che coniuga protezione e comodità. È meglio che non sia lungo fino ai piedi, ma al massimo a metà polpaccio per evitare di inciampare o strisciarlo nel fango, e che abbia il cappuccio, per proteggervi al meglio in caso di intemperie: tiene caldo nelle giornate invernali, un buon mantello può reggere una pioggia leggera per ore senza assorbire troppa acqua (e se le previsioni del tempo sono particolarmente avverse, potete trattarlo il giorno prima con uno spray impermeabilizzante per tessuti per aumentarne la resistenza).

Insieme alle scarpe è l'acquisto su cui è meglio investire di più, proprio perché vi terrà al caldo e all'asciutto.

Accessori

I dettagli sono quella cosa che fa la differenza, senza i quali non potrete dire di aver davvero completato il vostro costume.

Cintura: in assenza di tasche la cintura è fondamentale per appenderci scarselle e borsette in cui riporre oggetti che altrimenti dovrete tenere in mano, oltre a dare al vostro costume un aspetto più "medievale". Dai più facilmente reperibili modelli semplici in cuoio con fibbia "classica" (senza loghi o lustrini), potete trovarne anche di più elaborate, lunghe, larghe, con fibbie decorate e incisione a pirografo nei mercatini delle feste di paese o nei GRV store.

Scarsella: inseparabile amica del giocatore di ruolo dal vivo; la realizzazione di una scarsella non necessita di grandi abilità pratico-manuali, inoltre vi sarà sufficiente un piccolo rettangolo di stoffa, ecopelle o cuoio, piegarlo a due terzi, in modo che avanzi una flappa per poterla chiudere con un bottone o dei lacci, cucite i lati, rivoltatela e aggiungete due asole per appenderla alla cintura. La scarsella vi permette di riporre oggetti IC quali pozioni, monete, reagenti, per non parlare poi di oggetti Fuori Gioco, quali chiavi della macchina, portafogli, fazzoletti.

Guanti: vi proteggono da freddo e spadate sulle dita. Non sottovalutateli. Da preferire sono i guanti di pelle, ecopelle o scamosciati (molto meglio questi ultimi). Lana sì, ma grezza e senza fantasie troppo sgargianti. Da evitare assolutamente i guanti a mezze dita da motociclista: non sono per niente a tema.

Borraccia: d'estate è sempre meglio avere con sé un po' d'acqua, per evitare di stramazzone a terra disidratati quando non c'è una fontanella a disposizione. Potete usare una borraccia moderna o una bottiglia e camuffarla con della stoffa oppure recuperarne una più medievale, sempre sui vari siti GRV.

Pipa: utile ai fumatori che non riescono a fare a meno di fumare durante il live. Le sigarette sono sconsigliate perché in primis sono poco medievali; inoltre stando alle normative vigenti in materia di fumo non dovrete gettare il mozzicone a terra (che di per sé è incivile); inoltre giocando nei parchi, soprattutto nella stagione secca, il rischio d'incendio non è da sottovalutare, perciò prestate molta attenzione. È vero che le pipe belle (radica) costano dai 40 euro in su, ma potete facilmente ripiegare su pipe "per principianti" come quelle ricavate dalle pannocchie che costano intorno ai 5-10 euro; non è raro trovare delle bancarelle alle fiere che vendono delle pipe realizzate a mano di estrema bellezza, a prezzi economici. La resa scenica poi, è assicurata.

COME MI TRUCCO?

Dividiamo i vincoli di costume elencati nel regolamento in 4 categorie: Lenti, Parrucche, Protesi e Trucco.

Le Lenti sono lenti a contatto per cambiare colore dell'iride degli occhi o completamente la "forma" dell'occhio (occhi da gatto, da rettile, ecc.); le Parrucche servono a sostituire la chioma e la colorazione; le Protesi sono applicazioni per il corpo che replicano varie parti: orecchie, corna, denti, grugno, mento, ecc.; il Trucco è quello che riguarda la pelle, il volto e le mani del giocatore.

Lenti

Le lenti a contatto per tutte le razze sono opzionali, in quanto non tutti sono in grado di portarle.

Se invece siete fortunati e potete metterle, cominciamo con le considerazioni. Le lenti a contatto possono semplicemente cambiare il colore dell'iride, tenendo presente che gli occhi scuri sono difficili da cambiare di tonalità (esempio: una lente gialla su un occhio marrone sarà difficile da notare, se non da vicino); evitate lenti a contatto con colori uniformi, perché risulterebbero piatti e innaturali, cercate invece lenti a contatto che ricreino il pattern frastagliato dell'iride. Per chi si affacciasse per la prima volta al mondo delle lenti a contatto, ecco alcune importanti

considerazioni: le lenti a contatto colorate di solito hanno la durata di 1 anno, vanno conservate in appositi astucci che vengono venduti con le lenti stesse e vanno immerse in una soluzione specifica, venduta nei negozi di ottica o nei supermercati con un buon reparto parafarmacia. La soluzione in cui sono state immerse le lenti va buttata nel momento in cui le indossate. Le lenti devono essere maneggiare coi polpastrelli e non con le unghie, le mani devono essere pulite sia quando mettiamo la lente sia quando la togliamo, perché dovremo infilarci le dita negli occhi. Le lenti hanno un verso dritto e uno rovescio: la lente dritta da vicino sembrerà una semisfera perfetta, magari un po' schiacciata, mentre la lente a rovescio ha la forma di una fondina da tavola, col bordo leggermente ripiegato rispetto alla curvatura della lente. Non sarà semplice mettersi le lenti a contatto per la prima volta, ci vuole un po' di pratica, che vi consigliamo di fare a casa per non rischiare spiacevoli incidenti in sede di live.

Le lenti che cambiano colore all'iride possono essere trovate presso i negozi di ottica o su siti internet specializzati.

Parrucche

Le parrucche servono per ovviare ai vincoli di costume che richiedono colori di capelli particolari. Il grosso consiglio che vi possiamo dare è di non esagerare con le lunghezze perché oltre gli 80 cm iniziano ad essere davvero delicate e ad annodarsi facilmente.

Le parrucche richiedono manutenzione dopo ogni uso, per evitare che dopo un po' vi ritroviate una parrucca rasta: la parrucca va immersa in una bacinella d'acqua calda, shampoo e balsamo (più è ricco di siliconi, meglio è) e mossa delicatamente in un moto concentrico, poi tirarla fuori dall'acqua e sciacquarla. Mettetela su uno stand per parrucche (oppure lo stendino di casa) e lasciatela asciugare all'aria. Non usate il phon.

Per trocis e pandamator, se avete i capelli lunghi è una questione molto semplice: per i pandamator basta cotonare i capelli per simulare la criniera, mentre per i trocis pettinate e appiattite le ciocche di capelli ai lati della testa, mentre cotonate leggermente e pettinate all'indietro le ciocche sulla sommità della testa, in modo che simuli una cresta.

Protesi

A Edernia sono richieste svariate protesi: corna, denti e orecchie sono quelle più semplici, ma anche ali, artigli e altro.

Le corna sono richieste solo ai personaggi drakoj. Le corna da drago possono essere di svariate forme, ma in generale, che siano dritte o che siano a saetta, partono dalla fronte (o poco più su) e vanno indietro seguendo la linea della testa. Per il fissaggio si possono usare cerchietti o mollette.

Le orecchie sono richieste da elfo color carne per quanto riguarda gli eindendelor, e da mezz'elfo per le fate. Le prime non devono essere protesi troppo lunghe, né troppo corte: non devono essere orecchie da mezz'elfo né le lunghe orecchie "a penzolini". Le seconde sono proprio le orecchie da mezz'elfo, invece. Le orecchie vanno attaccate sulla parte superiore dell'orecchio vero con il mastice teatrale (mastice TEATRALE, non il Bostik). Un buon sito di riferimento che vende questi articoli è Neraluna, provvisto anche di altre protesi.

Trucco

Per realizzare il trucco base di buona parte dei non umani servono i ceroni teatrali, reperibili nei negozi di oggettistica teatrale. Questi ceroni sono di tre tipi: base acqua, base grassa, base alcolica. I primi non sono particolarmente adatti al gioco estivo, perché scolorano col sudore e possono essere lavati via con acqua; quelli a base grassa invece resistono molte bene al sudore e necessitano di struccanti a base oleosa (o del semplice olio di mandorle) per eliminarli e sono gli ideali per resa e costo; quelli a base alcolica fanno sembrare una seconda pelle il colore applicato, non possono essere sudati via e resistono anche al tocco, il problema è che sono molto costosi e richiedono molto impegno per struccarsi. Per realizzare il trucco di Eindendelor fedeli di Eliele è sufficiente passare su tutte le parti di pelle il colore adeguato, anche tirandolo un po' con una spugnetta o un pennello a setole sintetiche. Fissate con cipria trasparente (meglio quella in forma

“libera”) o con un ombretto dello stesso colore del cerone. Stesso discorso per gli umani di Jebbah, anche se qui oltre al cerone teatrale, va benissimo del fondotinta a lunga tenuta o waterproof nella tonalità più scura. Per evitare l'effetto mascherone suggeriamo di acquistare anche un colore più chiaro, da picchiettare sopra gli zigomi, la zona temporale e sul naso. Il trucco delle razze di Indaco (Cherubinus e Seraphym) prevede oro e rosa; ideali sono i colori metallici per i Seraphym e il rosa perlato per i Cherubinus. Invece di fissarli con la cipria potete utilizzare dei microglitter del colore richiesto. Alcune razze hanno la pelle cosiddetta a “pattern”: Treement e Drakoj oltre al cerone devono simulare una forma che la pelle umana non ha. Per i Treement data una base marrone, bisogna simulare la corteccia, con un marrone più scuro o più chiaro. Per i Drakoj bisogna stendere una base sulla pelle, poi appoggiare una retina sul viso e con un pennello grosso carico di ombretto del colore adeguato passare sulla retina per ottenere un effetto a squame. Pandamator e Trocis: per i primi basta fare un trucco da gatto, quindi colorare di nero la punta del naso, allungare lo sguardo con un ombretto scuro e disegnare il “labbro da gatto” sul proprio labbro superiore; i Trocis sono un po' più complicati: prendendo come riferimento il muso classico di un cavallo, quindi con la macchia bianca sulla fronte, dare una lieve base marrone, disegnare un rombo bianco piuttosto grande, scurire la zona intorno agli occhi e delle tempie e usare un marrone quasi nero per colorare di nero naso, bocca e mento. Per i Siiro, seguire il procedimento simile a quello dei Drakoj per quanto riguarda le branchie sul collo (fondamentali); per il resto della pelle, usare i microglitter delle sfumature appropriate.