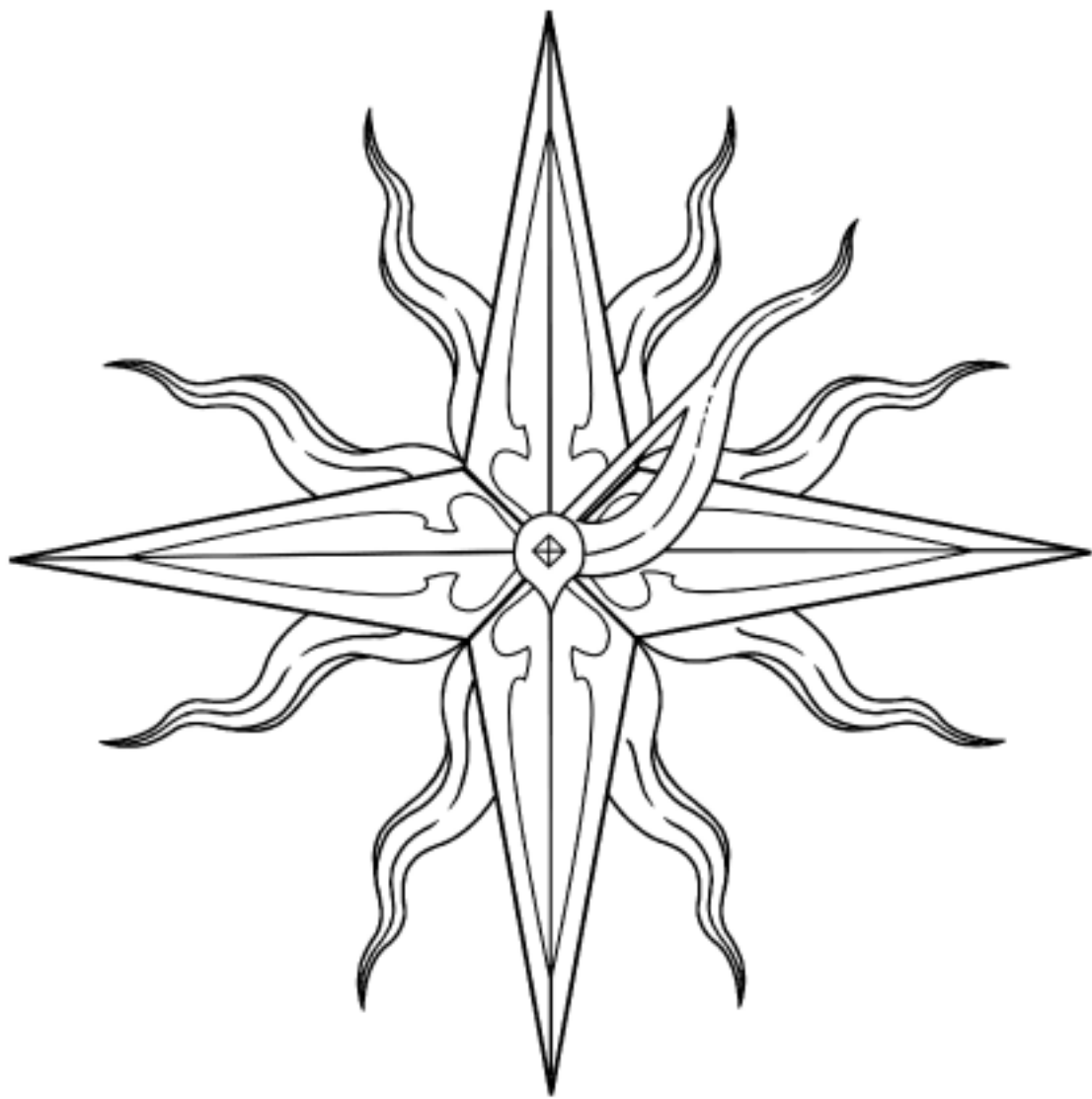


BATTLE FOR VILLEGGS



GUIDA EVENTO
THE KEEP MARZO 2023

CARFINIUM

0. INTRO

La presente Guida Evento è integrativa al regolamento: i capitoli 1 (Il gioco), 2 (Sicurezza) e 3 (Combattimento) del Manuale di Gioco presentano direttive fondamentali il cui presente testo fa riferimento..

1. REGOLAMENTO OUT GAME E LOGISTICO

Ogni giocatore è tenuto all'osservanza di tutto il regolamento, composto dal Manuale di Gioco, la presente Guida Evento, tutto il materiale presente sul sito www.battleforvilegis.com, le informazioni comunicate tramite canali social, e le eventuali direttive comunicate in loco dall'Organizzazione o dallo Staff preposto. Partecipando all'evento si afferma di conoscere il contenuto di tutto il regolamento. Qualsiasi trasgressione sarà oggetto di richiami, sanzioni e allontanamenti dall'evento in corso e finanche esclusione da quelli futuri, in proporzione alla gravità del fatto; tutto ciò che ha a che fare con l'ambito sicurezza sarà sempre pesantemente sanzionato in caso di mancanza.

1.1 GENERALE

1. Ricordiamo che l'evento si svolge in un castello la cui edificazione risale all'XI° secolo! Ogni partecipante accetta di potersi imbattere in difficoltà che possono sorgere giocando in un luogo del genere.
2. All'interno dell'Area Evento sono presenti: Area In Game (il Castello e il giardino adiacente), servizi e Area Ristoro.
3. Sei invitato a consegnare oggetti smarriti di valore (come chiavi, portafogli, cellulari, ecc) presso l'Area Ristoro, in maniera che i legittimi proprietari possano reclamarli. Maggiore sarà la collaborazione da parte di tutti, minori saranno gli oggetti effettivamente smarriti!
4. L'Organizzazione, non svolgendo alcuna attività di custodia, declina ogni responsabilità e non risponde, a nessun titolo, per furti, danni, smarrimenti di oggetti o denaro introdotti all'interno dell'Area Evento, compreso il parcheggio poco distante all'esterno di essa.
5. Sarà sanzionato qualsiasi danneggiamento a scenografie o materiali di proprietà e/o in gestione dell'Organizzazione.
6. In caso di necessità, prima, dopo e durante l'evento puoi contattare i numeri 327 742 5873 (Andrea) o 338 901 3930 (Daniele).

1.2 CAMERATE: DISPOSIZIONI E SEGRETERIA OUTGAME

1. Puoi accedere alle camerate dalle ore 16 del 23 marzo. Nei giorni precedenti l'evento riceverai una mail indicante a quale camerata sei stato assegnato. Ti riepiloghiamo qui i punti GPS:
 - a. Camerata 1: 42.576467, 12.200787
 - b. Camerata 2: 42.570815, 12.205364
2. Se arrivi da fuori il Lazio e hai necessità di viaggio, puoi accedere alle camerate dalle 14 del 23 marzo: chiamaci quando sei in zona e verremo ad aprire.
3. Puoi effettuare la segreteria Out Game nelle camerate fino alle ore 19 del 23 marzo; ti verrà consegnato il braccialetto necessario per partecipare. Se arrivi dopo tale orario o data, puoi comunque accedere alle camerate per sistemare i tuoi bagagli, e dovrai poi recarti direttamente al castello (vedi paragrafo 1.3 più avanti) per effettuare la segreteria Out Game.
4. Nelle camerate è stato calcolato spazio per ciascun giocatore per portare e sistemare una propria brandina/materassino e il proprio bagaglio; trovi indicato a terra con del nastro lo spazio personale da occupare a disposizione.
5. Le camerate hanno servizi e prese di corrente per ricaricare dispositivi, e sono prive di riscaldamento.

6. Per assicurare a tutti i giocatori la possibilità di accedere alle camerate a qualsiasi ora, oltre che per ragioni di sicurezza, le camerate non vengono chiuse a chiave. Ti raccomandiamo di non lasciare oggetti di valore e denaro: portali con te o lasciali in auto.
7. Le camerate sono spazi comuni affidati ai giocatori: sebbene ci passerai poco tempo, per garantire un bel soggiorno a te e a chi ti sta intorno ti raccomandiamo di mantenere la pulizia degli spazi che utilizzi (il tuo posto brandina e i servizi), e di limitare i rumori quando si rientra la notte; te ne saremo grati noi e i tuoi compagni!

1.3 ARRIVO AL CASTELLO E SEGRETERIA

1. Puoi accedere alla location dalle ore 18 del 23 marzo. Il punto GPS del castello: 42.575164, 12.204930
2. Quando entri nel castello, che sia prima e soprattutto dopo il Time In, vieni già pronto per giocare, con equipaggiamento e armi, dopo aver sistemato i tuoi bagagli (che siano nelle camerate o in altri alloggi esterni); se arrivi prima del Time In potrai essere pronto all'azione, se arrivi dopo non disturberai gli altri giocatori mentre effettui le pratiche di segreteria (vedi dopo in questo stesso paragrafo).
 - a. All'interno del castello è prevista una zona contenuta dove puoi lasciare singoli elementi In Game del tuo equipaggiamento (una cotta di maglia, uno scudo, ecc) o bauli/zaini rigorosamente In Game (che possono contenere anche oggetti Out Game). Trattandosi di una zona In Game, e per assicurare spazio sufficiente a tutti, ti raccomandiamo di non fare "traslochi": porta solo il necessario ricordando sempre che puoi tornare ai tuoi alloggi o alla tua automobile quando vuoi! **NOTA BENE:** portare bauli e zaini non deve servire per stoccare grandi quantità di superalcolici...!
 - b. In questa stessa zona saranno anche portati oggetti smarriti come vestiario ed equipaggiamento, così che possano essere facilmente rintracciabili da chi li cerca.
 - c. Trattandosi di una zona comune ti raccomandiamo sempre un doppio controllo per essere certo di recuperare effettivamente solo i tuoi oggetti lasciati in questa zona, o che hai smarrito.
3. Il Time In dell'evento è fissato tra le 20.30 e le 21.30, a seconda degli eventuali ritardi derivanti dalle procedure di segreteria, o dal meteo.
4. La prima volta che entri nell'Area Evento, se arrivi al castello...
 - ... dalle camerate prima del Time In, e sei già dotato di braccialetto, non ti resta che effettuare la segreteria In Game e attendere l'inizio del gioco. Ci saranno vari punti in cui i PNG saranno a disposizione per richiedere schede, sigilli, farsi assegnare il Punto Anzianità, ecc.
 - ... prima del Time In e non sei ancora dotato di braccialetto, rivolgiti prima allo Staff per effettuare la segreteria Out Game, e potrai poi cercare i PNG per fare la segreteria In Game ed essere pronto a giocare.
 - ... dopo il Time In, cerca lo Staff per effettuare segreteria In e Out Game (vieni al castello dopo aver sistemato i bagagli e con vestito In Game!). Attenzione: fino a che non hai completato almeno la segreteria Out Game non attardarti in saluti, avrai tutto il tempo subito dopo! Ricordiamo che un giocatore trovato ad un controllo senza braccialetto, deve lasciare l'evento.
 - ... dopo mezzanotte, non puoi entrare In Game o effettuare la segreteria fino alla mattina dal giorno dopo; se hai necessità o emergenze chiamaci prima ai numeri indicati nel paragrafo 1.1.

1.4 PARCHEGGI E AUTOMOBILI DURANTE L'EVENTO

1. Se alloggi nelle camerate, puoi parcheggiare nelle aree riservate delle rispettive camerate; se li trovi pieni, puoi cercare posto nel parcheggio generale (vedi mappa nel paragrafo 1.7).
2. Anche se puoi scegliere di utilizzare l'automobile tutti i giorni per recarti al castello dalle camerate e viceversa, ti consigliamo (meteo permettendo) di lasciarla parcheggiata: l'Area Evento dista meno di 500 metri, e una passeggiata col tuo gruppo ti aiuterà a schiarirti le idee e prepararti alla giornata di gioco; parimenti, tornare di notte sarà un bel momento per riesaminare i fatti della giornata (ti chiediamo di tenere basso il tono di voce).
3. Se alloggi in altre strutture, alcune di esse sono comunque a distanza di passeggiata dall'Area Evento, per altre potrai sostare nel parcheggio generale. Anche in questo caso ti consigliamo, distanza e meteo permettendo, di considerare l'utilizzo dell'auto come descritto nel punto precedente.
4. A prescindere da dove parcheggi, assicurati sempre di non intralciare la via per le altre automobili, e di lasciare SEMPRE sul cruscotto un biglietto con scritto il tuo nome Out Game e la tua Casata. Ti ricordiamo che non trovandoci in piana, è doppiamente importante poterti rintracciare nel caso il Comune ce lo richieda.
5. Quando parcheggi, fallo sempre a fianco di auto già incolonnate, senza creare nuove file e senza essere "creativo" nel parcheggiare.
6. Se hai un camper, riferisciti alla mappa del prossimo paragrafo per parcheggiare.

1.5 ORARI DI GIOCO E TIME OUT

1. Il Time In dell'evento sarà come detto non prima delle ore 20.30 del 23 marzo.
2. Il Time Out dell'evento avverrà tra le 12.00 e le 14.00 del 26 marzo.
3. Sebbene non ci sia nessun tipo di Time Freeze notturno, dato che tutti i partecipanti dormono fuori dall'Area Evento, non colmeremo le ore piccole della notte di trame ed avvenimenti, riservandoli invece per la prime ore della notte o per la mattina successiva: abbiamo tantissimo da giocare, e non vogliamo iniziare a farlo solo nella tarda mattinata, quando il castello sarà di nuovo popolato. Specificando che siamo tutti amanti del gioco notturno, dei segreti custoditi dalle tenebre, e delle luci di fuochi e candele, ricordiamo che il buio arriverà ben prima dell'ora di cena, regalandoci quindi già con largo anticipo tantissimi momenti con queste atmosfere. Ti consigliamo di chiedere al tuo PNG di Casata quando è un buon momento per andare a riposare, così da sistemarti per la notte con tranquillità, e tornare di buon mattino il giorno dopo pronto ad una nuova giornata di gioco!
4. Per le stesse ragioni del punto precedente, non gremiremo la mattina prestissimo di avvenimenti: se volete coordinarvi con la vostra Casata, vi consigliamo l'appello non prima delle 8.00!

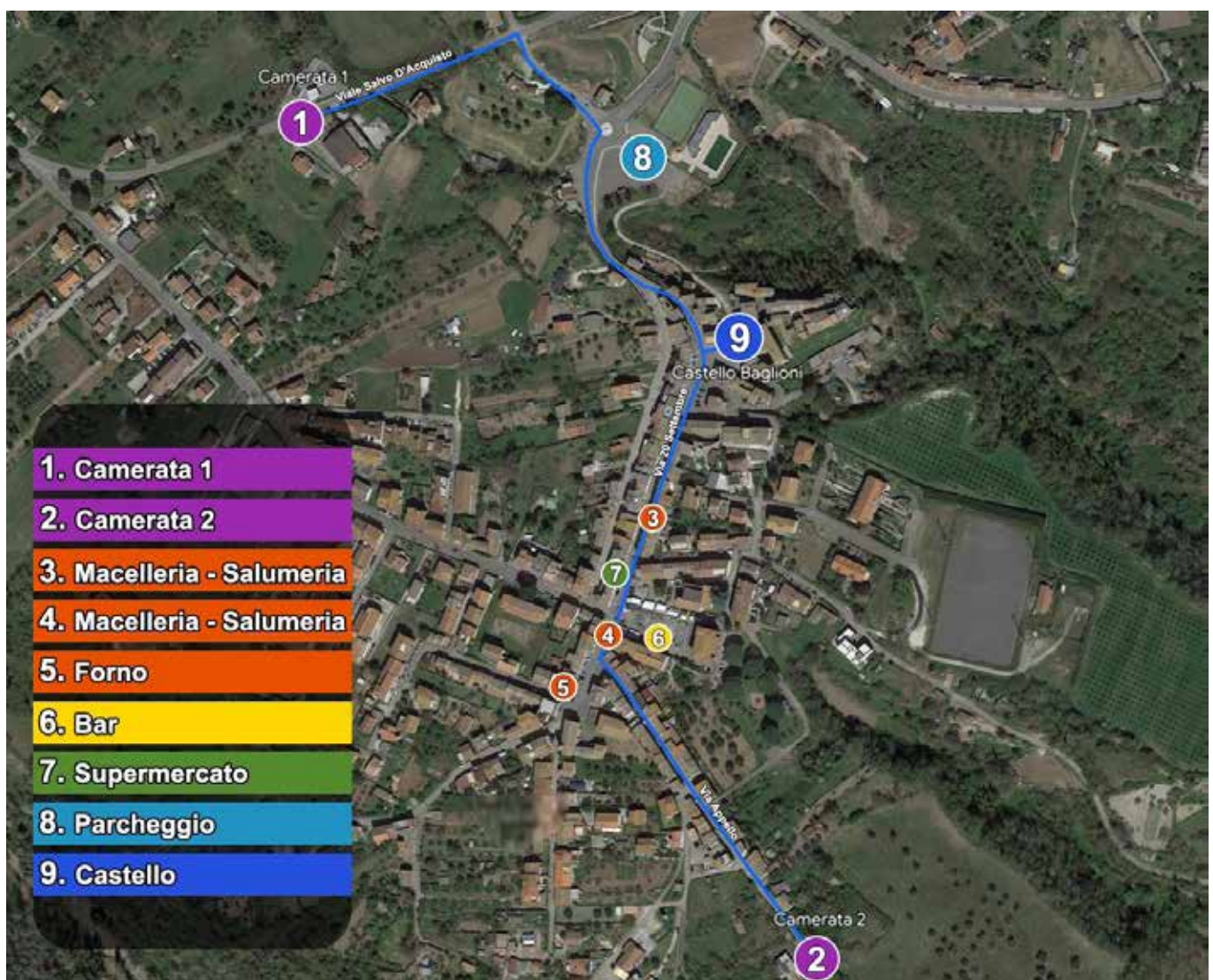
1.6 AREA RISTORO

1. Tramite l'Area Ristoro all'interno del castello è possibile pasteggiare a pranzo, cena e colazione, senza dimenticare ogni tipo di orario "da merenda"; sarà possibile acquistare a prezzi contenuti piatti a base di pasta, carne, verdure, pizza e altri prodotti da forno dolci e salati, oltre che tutte le bevande comuni.
2. I tavoli dell'Area Ristoro sono situati, come in piana, in un'Area In Game: è importante quindi ricordarsi che, anche mentre si mangia, si è in gioco!

3. Per questioni di sicurezza è possibile utilizzare solo tessere pasto acquistabili presso la taverna. Queste tessere sono convertibili nuovamente in euro dal Time Out fino alle due ore successive; ti consigliamo di acquistare le tessere pasto già in segreteria al tuo arrivo.

1.7 PUNTI UTILI NEL COMUNE DI GRAFFIGNANO

Mappa per orientarsi all'interno del Comune: camerate, parcheggi, negozi utili e percorsi per raggiungere l'Area Evento



1.8 FUOCHI E CANDELE

1. All'interno del castello sono presenti molti punti luce di vario tipo: sono posizionati per essere fruibili da tutti i giocatori, ed è quindi vietato prendere e portare via lanterne, candelabri o altri tipi di illuminazione forniti dallo Staff, a meno che non vengano chiaramente affidate da parte dei PNG per incarichi particolari.
2. Per ragioni di sicurezza è vietata l'accensione di qualsiasi tipo di fuoco diverso da semplici candele.
3. Per evitare di sporcare la location con la cera, è severamente vietato aggirarsi per il castello con qualsiasi tipo di candela non protetta (ad esempio, tramite lanterne).
4. E' di basilare importanza per la sicurezza di tutti ricordare le norme segnalate nel Manuale di Gioco, paragrafo 2.5 Fuochi e articoli pirotecnici, di cui di seguito riportiamo alcuni estratti:

- a. E' assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi lampada o torcia a olio, petrolio, cherosene ed altri combustibili liquidi.
- b. La disposizione di candele e altre luminarie In Game dovrà essere amministrata con la massima cura: è assolutamente vietato lasciare qualsiasi tipo di fiamma in modo pericoloso (custodita o meno), pericolante o accanto a materiali infiammabili. In qualsiasi momento lo Staff o i PNG addetti potranno intervenire e controllare l'effettiva sicurezza di candele e oggetti simili gestiti dai giocatori.
- c. Prima di utilizzare qualsiasi articolo pirotecnico, per quanto banale e innocuo possa sembrarti (fumogeni di ogni tipo compresi), devi notificarlo allo Staff o ai PNG addetti. Qualsiasi inottemperanza a questa regola sarà sanzionata anche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri.

1.9 ATTENZIONE ALLE REGOLE

1. **Sicurezza:** è obbligatorio usare massima cautela per azioni di gioco movimentate in mezzo alle scenografie e tutto ciò che può essere un pericolo anche lieve per la persona. Se intendi infrangere le leggi di gioco ricorda sempre la tua sicurezza e quella degli altri: puoi giocare come meglio credi, ma le regole Out Game non sono discutibili. Presta particolare attenzione negli spazi ristretti e in punti delimitati da nastro bianco e rosso: evita azioni di gioco concitate nei loro pressi, e non oltrepassarle.
2. **Scale:** è assolutamente vietato combattere sulle scale o crearvi assembramenti di movimento; i gradini sono alti e levigati, quindi scivolosi, e ti raccomandiamo quindi la massima attenzione nel percorrerli.
3. **Ambiente di gioco:** è nostra premura assicurare a tutti un ambiente di gioco piacevole e sereno; come già spiegato nei vari regolamenti, sono vietati comportamenti antisportivi, che turbano lo scorrere regolare del gioco, violenti, pericolosi o destabilizzanti. Lo svolgersi dell'evento inteso a 360°, dal gioco all'organizzazione, è a discrezione completa dello Staff che prenderà decisioni inappellabili contro elementi che ne inficiano lo svolgimento in qualsiasi forma.
4. **Decoro degli spazi:** è vietato sporcare o danneggiare scenografie dell'evento o altrui; ogni giocatore è tenuto a mantenere gli spazi che occupa In Game nella maniera più decorosa possibile (compreso tutto ciò che porta con se).
5. **Smaltimento rifiuti:** ti chiediamo di lasciare gli spazi in cui hai giocato così come li hai trovati, senza cartacce, pezzi confusi di equipaggiamento, buche per terra, ecc. Ci teniamo a far sì che anche l'esperienza Out Game sia soddisfacente per tutti, quindi in casi di incuria alle direttive dello Staff o mancanza di decoro e pulizia, i responsabili saranno sanzionati.

1.10 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

1. Data la possibile escursione termica tra giorno e notte ti raccomandiamo l'utilizzo di un vestiario adeguato composto di vari strati, così da essere più leggeri di giorno e adeguatamente coperti e al caldo di notte.
2. Non scordare nemmeno il necessario per dormire senza prendere freddo, abbondando con coperte e altri vestiti caldi. Il vestiario di gioco è un pessimo pigiama!
3. La possibilità di pioggia non è da sottovalutare: porta vestiario di riserva sia In Game che Out Game; restare con indumenti bagnati è il modo migliore per prendersi un malanno!

2. REGOLAMENTO IN GAME

2.1 SCHEDE PERSONAGGIO: AGGIORNAMENTO E NUOVO MANUALE DI GIOCO

1. L'aggiornamento della propria scheda per acquistare abilità base o per recuperare Punti Anzianità da abilità a pagamento rimosse dal Manuale di Gioco, deve essere svolto contestualmente alla prima segreteria di gioco (anche se effettuata dopo il Time In, solo nel caso il tuo arrivo sia posteriore), o rimandato all'evento successivo.
2. L'acquisizione di una nuova abilità avanzata senza insegnamento deve essere richiesta presso l'Accademia competente o presso il Praesidum. Per non congestionare il gioco, l'apprendimento è sempre possibile a patto che i PNG siano disponibili e non impegnati in altro.
3. L'acquisizione di una nuova abilità con insegnamento segue i criteri del precedente punto, oltre all'effettiva autorizzazione In Game e Out Game dei PNG addetti.

NEW 2.2 BENDA BLU

Recentemente abbiamo introdotto un nuovo tipo di segnalazione: indossa al braccio una benda di un bel blu (molto acceso o comunque chiaro) se sei portatore di handicap motori o una donna incinta. La benda blu ti identifica come un PG che accetta tutte le dinamiche di gioco degli altri, ma che richiede un occhio di riguardo nelle situazioni concitate, come i combattimenti; non sei immune ai colpi In Game o cose simili, semplicemente bisogna colpire con estrema attenzione (se proprio si deve)..

2.3 GLIFI CON SCADENZA NOVEMBRE/DICEMBRE 2022

Vista la data di questo evento, tutti i Glifi con scadenza novembre o dicembre 2022 sono considerati validi in questo evento! Assicurati di sfruttare questa opportunità per te e per la tua Casata!

2.4 ORTI

In un'area apposita nei giardini del castello sarà possibile per ogni erborista piantare il proprio orto. Per ragioni ancora da studiare, ma che sicuramente saranno ben accolte dagli erboristi, questi orti NON possono essere sabotati. Consigliamo come sempre di viaggiare con un bagaglio più leggero: scegliete le componenti migliori del vostro orto, e non dimenticate di recuperare tutto al Time Out (meglio non scoprire cosa succederà agli orti futuri degli erboristi che scordano le proprie coltivazioni al castello...).

2.5 LABORATORI

E' possibile posizionare i propri laboratori In Game in spazi appositi dedicati all'Accademia Apotecari. Si ricorda che tutta l'Area Evento è In Game, e come tale soggetta ad ogni tipo di imprevisto: consigliamo di lasciare a casa i componenti più fragili operando una selezione attenta su cosa portare.

2.6 RIUNIONI IN GAME

Per facilitare la comunicazione all'interno di ogni Casata, dopo la scorsa Chiamata continuiamo con questa novità: ogni Guardiano istituirà riunioni generali per fare di volta in volta il punto della situazione, gli appuntamenti della giornata e altre info utili da condividere "tra le proprie mura". Di volta in volta sarà possibile utilizzare ambienti appositi del castello, per viverlo appieno e godersi anche un pò di riposo. A questi incontri è basilare la partecipazione dei Luogotenenti di Casata, soprattutto per farsi identificare dal resto della Casata. Questi incontri sono particolarmente indicati anche per i New Player (In Game: i cosiddetti "Iniziati") e di giocatori alle prime Chiamate, così da ampliare la visione di gioco degli eventi in corso; se fate parte di queste categorie non mancate di informarvi presso i vostri PNG di Casata riguardo gli orari, anche se arrivate dopo il Time In!.

2.7 OBLIO

Combattere e morire su un territorio così mistico come Lunaria attirerà l'attenzione indesiderata del Nexus: vi sono molte azioni che aumentano il livello di Oblio, in proporzione all'atto compiuto; questa Chiamata vedrà l'Oblio indicato generalmente per tutte le Casate, insieme piuttosto che singolarmente come in piana.

Come sempre, più alto è il livello di Oblio e più il Nexus potrà infliggere danni, ad esempio indebolire permanentemente le fortificazioni, far seccare gli orti, rimuovere la Guarigione dello Spettro, uccidere definitivamente gli Esterni con minor impiego di potere o addirittura comandare interi gruppi affinché agiscano a suo piacimento.

Sono molte le maniere in cui il Nexus potrà manifestarsi: dopotutto, più si è corrotti, più si è esposti ai suoi metodi quanto mai imprevedibili.

2.8 GUARIGIONE DELLO SPETTRO

All'interno del castello puoi recuperare Punti Totali persi. Sul Manuale di Gioco paragrafo 4.3 trovi tutte le specifiche. Questa Guarigione può interrompersi per motivi di gioco, e la zona di influenza sarà ridotta in caso di nemici all'interno del castello...

2.9 LUOGOTENENTI

In questa Chiamata a Carfinium i ruoli dei Luogotenenti saranno assegnati in parte singolarmente a tutte le Casate, e in parte saranno invece comuni per tutti. Alcuni Luogotenenti infatti sono assegnati (e avranno aree di interesse specifiche durante l'evento) a seconda dei titoli conquistati:

- **Il Ministro della Purificazione**, che si occupa di combattere il Nexus e tutti i suoi effetti negativi, è assegnato al **Guardiano della Rovina, Argantis**
- **Il Siniscalco**, che gestisce e distribuisce i rifornimenti, è assegnato al **Guardiano di Vilegis, Vassago**
- **Il Magister**, referente di tutte le questioni arcane, è assegnato al **Guardiano delle Ere, Brandis**
- **La Prima Sentinella**, che gestisce la sicurezza interna e impone le leggi del posto, è assegnata al **Guardiano degli Stendardi, Gregoria**.

Le seguenti cariche sono invece a disposizione di ogni Casata, che può assegnarle tra i propri membri liberamente:

- **Maresciallo**: coordina il Consiglio di Guerra e tutta la logistica militare del campo. Proprio per rappresentare al meglio l'importanza di questo storico incontro in una nuova gemma aperta agli Esterni, è l'unica carica militare ufficiale presente.
- **Maestro Guaritore**: si occupa di cerusici e taumaturghi, oltre che di tutte le questioni riguardanti il Fulcrum
- **Primo Apotecario**: si occupa di raggruppare e gestire al meglio l'operato di forgiatori, alchimisti ed erboristi (avvalendosi del Maestro Guaritore per questi ultimi); è responsabile della mappatura degli orti e dei laboratori delle Casate
- **Archivista**: funge da storico e cronista di tutti i fatti che avvengono dentro e intorno le Casate fossero essi politici, mistici o di vicende ancora più stravaganti.

Nota bene che:

- Ci saranno inoltre **due nuove cariche** specifiche di questa Chiamata, che avranno aree di influenza ben specifiche e importanti: scoprirete quali, di cosa si occuperanno, e come conquistarle per la propria Casata direttamente In Game!
- A prescindere se siano comuni o di Casata, è importante capire che i Luogotenenti servono per **coinvolgere e dirigere meglio il gioco** all'interno delle Casate: chi le ricopre deve innanzitutto pensare a questo dovere che stipula con tutti i giocatori!
- Ovviamente ogni Casata può eleggere proprie **cariche interne** per la gestione dei propri membri!

- I compiti esposti sono quelli che di base vengono svolti durante le Chiamate. Durante ogni Chiamata ci saranno sicuramente **dettagli in più da considerare...**

2.10 CONSIGLIO DI GUERRA DELLE CASATE

Ogni Casata ha l'obbligo di convocare e nominare un Consiglio di Guerra che ha come esponenti i Luogotenenti della propria Casata. Il Consiglio di Guerra si occupa di impostare l'andamento bellico delle sfide tra Casate (che siano all'arma bianca, con la penna, o altro) e contro i nemici di Vilegis. Per favorire il gioco di tutti, in alcune circostanze i PNG di Casata possono dare consigli, mettere veti, impostare un certo corso d'azione e decidere la composizione del Consiglio di Guerra a loro giudizio in qualsiasi momento.

2.11 SPECIFICHE DI COMBATTIMENTO

Al di fuori degli scontri concordati, una Casata può comunque aggirarsi in assetto offensivo (attaccando a vista, derubando chi incontra, tendendo agguati, ecc).

1. Prima di farlo bisogna sempre comunicare con il proprio PNG di Casata che in alcuni casi, come ad esempio la visibilità o la presenza di un mezzo di soccorso, potrebbe dare eventuali regole aggiuntive.
2. Se è notte (dal tramonto fino alle 8 di mattina del giorno dopo) se si intende aggirarsi in assetto offensivo contro le altre Casate, è **obbligatorio avvertire e ricevere prima il benestare del proprio PNG di Casata (che potrebbe sempre dare regole aggiuntive o vietare l'uscita per le motivazioni suddette).**

2.12 ATTENZIONE ALLE REGOLE

- **Conoscenza delle meccaniche che si utilizzano:** ai partecipanti non è richiesta una conoscenza enciclopedica del regolamento, ma sicuramente bisogna padroneggiare le meccaniche che si utilizzano. Ad esempio utilizzare correttamente le pozioni (segnando data e ora per quelle che lo richiedono), sapere quando strappare i sigilli ricevuti da meccaniche particolari, impiegare correttamente oggetti incantati ricevuti e così via, sono tutte dinamiche opzionali e in quanto tali non trascurabili se si sceglie di usarle; trasgredirle farà incappare nelle sanzioni suddette. E' preferibile rifiutare l'utilizzo di qualcosa di cui non conosci bene il funzionamento piuttosto che prendere una nota arbitraria.
- **Convalida pozioni ed estratti:** alchimisti che dispongono di un laboratorio privato e speciali possono far convalidare pozioni ed estratti dai PNG addetti; ricorda che potrebbe accadere, a causa di momenti di gioco intensi o concitati, che i PNG siano impegnati per un lungo periodo. E' importante notare che pozioni ed estratti hanno bisogno di un tempo ben preciso per essere creati, non rispettarlo farà incappare nelle sanzioni già descritte. Inoltre, se durante la convalida emergono glifi sbagliati (cioè reagenti diversi da quelli richiesti), la creazione di quella determinata pozione o estratto sarà vanificata e gli eventuali altri reagenti utilizzati andranno persi.
- **Nexus:** ricordiamo che i combattimenti con i Figli della Rovina fanno a tutti gli effetti parte del gioco, e rispondono alle stesse regole. Fai particolare attenzione ad usare correttamente eventuali immunità e a giocare altrettanto correttamente le chiamate ricevute; ad esempio, un DOMINATION non va simulato come se improvvisamente il tuo PG abbia perso qualsiasi capacità bellica, sfruttando la prima occasione per morire tra le braccia dei tuoi alleati. Qualsiasi tipo di infrazione sarà considerata come se fosse avvenuta durante una battaglia tra PG, esattamente come dovrebbe essere stato sin'ora...

