

Battle for Vilegis

Manuale di Gioco 4.0

1. Il gioco

Benvenuto nel mondo di Battle for Vilegis!

Questo è il *Manuale di Gioco* in cui troverai le regole che sanciscono il corretto svolgimento del gioco. Sicurezza e correttezza sono elementi fondamentali nel nostro hobby: le regole servono al gioco per rendere possibili particolari azioni in maniera semplice e diretta: rispettarle renderà tutta l'esperienza più sicura, piacevole e divertente per tutti!

Scoprirai come costruire il tuo personaggio, le regole di sicurezza, come si combatte, ma anche incantesimi, pozioni, oggetti incantati e tanto altro che ti consentirà di giocare e vivere appieno il mondo di Vilegis.

Ricorda sempre che questo è un gioco e come tale va inteso a prescindere dalle regole, l'obiettivo di tutti i giocatori è divertirsi e far divertire chi gli sta intorno, creando così tanti aspetti diversi in un'unica grande storia scritta a più mani.

Buon divertimento, ci vediamo a Vilegis!

1.1 Terminologia

IG: In Game, in gioco, ciò che accade all'interno dell'evento e fa esclusivamente parte del gioco.

OG: Out Game, fuori gioco, ciò che riguarda accadimenti o luoghi esterni all'andamento del gioco.

PG: Personaggio Giocante, un personaggio interpretato da un giocatore.

PNG: Personaggio Non Giocante, un personaggio gestito dallo Staff.

Staff: organizzatori dell'evento; generalmente in veste OG, a volte anche presenti come PNG.

Time In: l'inizio del gioco in tutta l'Area Evento; qualsiasi giocatore all'interno delle zone In Game sono a tutti gli effetti In Game.

Time Out: la fine del gioco, tutti i giocatori sono Out Game.

Chiamata: parola in inglese e quindi volutamente Out Game per far capire a tutti i giocatori un particolare effetto che si vuole ricreare; sono usate anche da PNG e Staff per specifiche situazioni di gioco o arbitrali.

Glifo: si tratta di un cartellino che accompagna qualsiasi oggetto che In Game ha valore, come oggetti incantati, pozioni, minerali preziosi, reagenti alchemici e molto altro.

Sigillo: cartellino personale di incantatori o di chi possiede poteri particolari, da utilizzare per lanciare incantesimi o attivare poteri.

1.2 PNG

Un Personaggio Non Giocante è a tutti gli effetti un aiuto in una storia in cui il protagonista sei tu, un Personaggio Giocante; a Vilegis trovi PNG caratterizzati per mansioni e specifiche di gioco (alchimisti, combattenti, guaritori, incantatori, forgiatori e molto altro) e Guardiani e Araldi, regnanti delle rispettive Casate. **I PNG sono a disposizione per aiutarti nel gioco** e lo sovrintendono in determinati contesti per favorire il divertimento di tutti.

1.3 In gioco e fuori

Le definizioni di IG e OG sono generalmente utilizzate per indicare tutto ciò che riguarda il gioco (ad esempio l'interpretazione e il combattimento sono In Game) o il fuori gioco (parlare al cellulare è ovviamente Out Game, e va fatto solo in aree OG).

Durante i nostri eventi un PG è sempre IG: il gioco non si ferma durante la notte, l'area di gioco è In Game per 24 ore al giorno. Sono predisposti spazi OG per riposare o rilassarsi prima di tornare a giocare, come ad esempio l'area tende negli eventi all'aperto. Di norma quindi, dall'orario di inizio dell'evento fino al termine il giocatore sarà sempre In Game nelle aree di gioco. Percorrere il tragitto per andare a mangiare, o persino recarsi ai servizi, se nell'area di gioco, sono a tutti gli effetti azioni da svolgere IG.

Ci sono però alcuni momenti in cui devi segnalare di essere Out Game:

- Quando muori In Game (vedi capitolo *Guarigione*)
- Quando subisci la chiamata BANISH (vedi capitolo *Chiamate*)
- Quando sei in coma e per ragioni di sicurezza devi spostarti dal luogo in cui dovresti invece restare esanime
- Se hai un malore o un'altra emergenza Out Game: la sicurezza ha sempre la precedenza sul gioco.

La giusta procedura per segnalare di essere OG viene rappresentata dalle braccia incrociate davanti al petto, con le mani libere strette a pugno. In caso di scarsa visibilità, come di notte, è necessario incrociare i polsi sopra la testa, sempre tenendo le mani chiuse a pugno. Se hai una delle due mani occupate (da uno scudo ad esempio), ti basta alzarne una ed eventualmente chiarire che sei OG a chi prova a interagire con te. Adottare questa segnaletica inutilmente (utilizzarla ad esempio per scappare dai nemici) sarà oggetto di sanzione.

1.4 Regolamento completo

Questo Manuale è improntato sul gioco stesso, e ci sono altre fonti che costituiscono il regolamento completo. **Iscrivendoti a un evento Battle for Vilegis confermi di aver preso nota del regolamento nella sua interezza.**

Guida Evento: trovi tutte le informazioni che riguardano la parte Out Game degli eventi. Vengono trattati temi di sicurezza, direttive e responsabilità personali sugli equipaggiamenti, utilizzo fuochi e aree tende, sensibilizza ad un gioco più attento e sottolinea i rischi del nostro hobby, illustra i servizi, pratiche di segreteria e tutto ciò che ti occorre per partecipare a Battle for Vilegis e godersi appieno l'esperienza di gioco e la location, nel rispetto di tutti. La Guida Evento non ha lo stesso numero di nozioni del Manuale di Gioco, ma data l'importanza delle informazioni Out Game contenute è sicuramente la lettura più importante.

Compendio: ogni evento ha il suo Compendio specifico, scritto e aggiornato di volta in volta; si tratta di poche pagine in cui trovare orari di Time In e Time Out,

direttive di logistica, regole In Game aggiuntive per il format dell'evento e altri dettagli simili. Viene pubblicato a ridosso dell'evento a cui è riferito.

Modulo d'iscrizione: è il documento che ogni giocatore deve accettare per partecipare agli eventi B4V.; in questo documento si attesta di conoscere tutto il materiale di regolamento contenuto in questo paragrafo, e quello aggiuntivo eventualmente pubblicato sul sito per eventi o situazioni particolari.

Sito e canali social ufficiali: puoi trovare ulteriori disposizioni sul sito www.battleforvilegis.com per questioni di carattere generale (come le iscrizioni), e sui social ufficiali generalmente per avvisi dell'ultimo minuto.

1.5 Introduzione al gioco

I giocatori di Battle for Vilegis appartengono tutti a una Casata schierante, il cui scopo è potenziare il più possibile il proprio Spettro attraverso battaglie, missioni e altri metodi che si rinnovano ogni Chiamata.

In ogni evento è in ballo il potere necessario per conquistare la supremazia sulle energie che governano il Creato, che permetteranno alla Casata vincitrice di influenzare maggiormente con i propri dettami tutti i mondi e piani di esistenza dei giocatori.

Nessun Guardiano convoca a sé i propri avventurieri ed eroi con la forza o con l'inganno: si viene a Vilegis per propria volontà. La devozione che si deve alla propria Casata è assoluta e ogni Guardiano ricompenserà chi mette la Casata e i suoi ideali come primo pensiero nella sua avventura a Vilegis, ma allontanerà chi mancherà di questi principi basilari.

2. Combattimento

Uno scontro armato tra due o più PG si svolge utilizzando apposite armi da gioco costruite per essere innocue, che simulano combattimenti all'arma bianca. È bene ribadirlo: benché si tratti solo di una simulazione, vista la natura molto fisica di tali scontri è estremamente importante prestare la massima attenzione, rispettare in primis la sicurezza propria e altrui e utilizzare il buon senso. **Il contatto fisico in combattimento è vietato.**

2.1 Punti Vita, Punti Armatura e Punti Totali

Possiedi 2 **Punti Vita** (PV) che rappresentano la tua energia vitale: ogni volta che subisci 1 danno ne perdi uno, fino a crollare. Puoi aumentarli in vari modi, come l'acquisto di specifiche abilità, l'utilizzo di oggetti incantati, o altri effetti particolari (pozioni, incantesimi, ecc).

Se indossi armature, ai 2 PV iniziali aggiungi i **Punti Armatura** (PA), che dipendono dal tipo e dalla quantità di protezioni che indossi, e anche in questo caso da abilità e glifi particolari.

La somma di PV e PA viene definita come **Punti Totali** (PT). Se non indossi armature hai 0 PA e in questo caso i PT corrispondono ai PV.

Cadi in **coma** quando i PT o PV scendono a 0: per 10 minuti sei tra la vita e la morte, ma puoi essere guarito prima che sia troppo tardi. Al termine del periodo di coma il PG è dichiarato **morto**; vedi capitolo *Guarigione* per tutte le specifiche.

Sebbene sia più comodo pensare a quanti colpi puoi subire in termini di PT, **quando subisci 1 danno scali per primi i PA**, ma esistono anche effetti (abilità, oggetti incantati, pozioni, ecc) che intaccano direttamente i propri PV! In questo caso, nonostante i PA siano superiori a zero, si cade comunque in coma.

2.2 Tipologie e utilizzo delle armi

Ci sono 3 grandi categorie di armi: **armi a una mano** (e armi a una mano a catena), **armi a due mani** (e armi a due mani a catena) e **armi a distanza** (divise tra armi da tiro, da fuoco e da lancio). Ogni arma quando colpisce causa 1 danno e bisogna quindi scalare 1 PT; le armi da tiro provocano invece 1 danno direttamente ai PV.

Ci sono poi gli **scudi**: per poter parare deve essere assicurato al braccio, impugnato o legato dietro la schiena, ma non puoi utilizzarne più di uno contemporaneamente. Al contrario del brocchiere, non puoi impugnare nessuna arma con la mano del braccio su cui hai assicurato lo scudo. Puoi trasportare o utilizzare un solo scudo o brocchiere alla volta.

I colpi di armi a una mano e a due mani **vanno a segno** quando colpisci il bersaglio, mentre **sono parati** quando bloccati da altre armi o scudi; **vanno a vuoto** per imperizia o bravura del bersaglio nell'evitare il colpo. Non si perdono PT da colpi parati o a vuoto. **È vietato il**

“**tapping**”, cioè colpire in modo eccessivamente veloce un avversario, sfruttando il vantaggio del peso esiguo di un’arma in lattice (vale per qualsiasi tipo di arma da mischia, non importa quanto piccola).

In una battaglia un colpo non arriva mai completamente pulito: quando viene “intercettato a metà” **sei tu (con fair play e buonsenso) ad accettare di subire o meno questo tipo di colpi.** Non vogliamo nè possiamo specificare ulteriormente quanto un colpo sia valido, altrimenti da un lato incentiveremo a colpire con più forza (se specifichiamo che un colpo è valido fintanto che tocca) o dall’altro nessun colpo sarebbe valido (se specifichiamo che un colpo deve arrivare completamente pulito).

Con qualsiasi tipo di arma i colpi portati a mani e piedi sono validi!

Quando vai **a segno con un’arma da tiro** (archi, balestre e armi con altri dispositivi di lancio), provochi 1 danno ai PV, utilizzando la chiamata BATTLE THROUGH. **Se l’arma non rientra tra i classici archi e balestre** (entrambi monocolpo), il tempo di ricarica è di almeno 1 minuto (a prescindere da quanto ci si metta effettivamente).

Per parare con successo armi a una e due mani devi impugnare saldamente un’arma o uno scudo. Eventuali parti del costume aderenti alla tua sagoma non ti salvano da un colpo in arrivo: sono infatti considerati a segno i colpi intercettati dal proprio equipaggiamento (ad esempio armi poste in altri punti del costume, zaino o scarselle varie, ecc).

Le **armi da fuoco** non utilizzano nessun tipo di proiettile: quando vai a segno non provochi danno, ma utilizzi la chiamata BATTLE REPEL (il bersaglio deve essere **entro 3 metri**). Il tempo necessario per **ricaricare queste armi è di almeno 1 minuto**, che devi simulare IG. Queste armi possono avere massimo 3 colpi alloggiabili e pronti al fuoco, il cui tempo di ricarica va calcolato separatamente per ciascuno.

Puoi parare le armi da tiro e da lancio solo con uno scudo. È vietato intercettare volontariamente alcun tipo di proiettile con un’arma o altri equipaggiamenti (in questo caso il colpo è considerato a segno).

2.3 Armature

Indossare un’armatura ti fornisce un numero di Punti Armatura proporzionali al peso e all’ingombro della stessa, codificati in categorie in cui rientra il singolo pezzo di protezione: **Categoria 1:** gambeson (minimo 1 cm di imbottitura di lana o cotone), pelliccia spessa su base di pelle o cuoio, cuoio non lavorato (minimo 4 mm), cuoio lavorato e rigido (minimo 2 mm).

Categoria 2: piastre, cotta di maglia, brigantina, gambeson/cuoio con piastre di metallo su almeno il 75% della locazione coperta. In questa categoria sono presenti anche le armature realizzate in materiali plastici (come lattice e resina), solo se di alto livello scenico.

Categoria 3: sovrapposizione categorie 1 e 2, a patto che siano due strati separati tra loro e che l’armatura di categoria 2 sia ben visibile. Esempi di sovrapposizioni valide sono armature in metallo e gambeson, piastre e pelliccia, cuoio e maglia. Le armature in materiali plastici rientrano in questa categoria solo se sovrapposte con una cotta di maglia.

Categoria 4: sovrapposizione di piastre su cotta di maglia, a patto che siano due strati separati tra loro.

Il tuo corpo è diviso in **locazioni (fronte e retro):** per garantire PA, un’armatura deve coprire almeno il 75% di una singola locazione. I PA si arrotondano per eccesso se si totalizza almeno 0.7 sul totale (ad esempio, 4.8 di totale corrispondono a 5 Punti Armatura). **Calcola singolarmente gambe e braccia per ogni arto.**

La seguente tabella mostra le locazioni valide ai fini del conteggio dei PA a seconda della categoria utilizzata:

Locazione	Cat. 1	Cat. 2	Cat. 3	Cat. 4
Torso superiore, fronte	0.2	0.3	0.4	0.5
Torso superiore, retro	0.2	0.3	0.4	0.5
Torso inferiore, fronte	0.2	0.3	0.4	0.5
Torso inferiore, retro	0.2	0.3	0.4	0.5
Braccio superiore, fronte	0.1	0.2	0.3	0.4
Braccio superiore, retro	0.1	0.2	0.3	0.4
Braccio inferiore, fronte	0.1	0.2	0.3	0.4
Braccio inferiore, retro	0.1	0.2	0.3	0.4
Gamba superiore, fronte	0.1	0.2	0.3	0.4
Gamba superiore, retro	0.1	0.2	0.3	0.4
Gamba inferiore, fronte	0.1	0.2	0.3	0.4
Gamba inferiore, retro	0.1	0.2	0.3	0.4

Gli elmi seguono delle regole particolari in base a conformazione e materiale utilizzato:

- Elmi in cuoio o copricapi in gambeson forniscono 0.2 PA se aperti o 0.3 se chiusi (coprenti cioè almeno il 75% del viso).
- Camagli ed elmi a cervelliera con aggiunta o meno di cotta di maglia, forniscono 0.5 PA.
- Gli elmi in lattice, o gli elmi di metallo che non rientrano nelle categorie suddette, forniscono 0.7 PA se aperti o 1 PA se con visiera o con volto coperto più del 75%.
- Indossare il camaglio ed un elmo di metallo fornisce 1.5 Punti Armatura.

2.4 Effetti temporanei che aumentano PV e PA

In alcune situazioni puoi trovarti più Punti Vita o Punti Armatura da un momento all'altro senza che nessuna benda sia stata utilizzata, ad esempio indossando un oggetto incantato che conferisce l'abilità *Costituzione* o semplicemente indossando un pezzo di armatura. Allo stesso modo è possibile "perderli", togliendosi l'oggetto incantato o il pezzo di armatura dell'esempio precedente. **Puoi farlo liberamente fintanto che sei al massimo dei tuoi PT.** Se invece sei **ferito**, indossando l'oggetto non hai nessun aumento fino a che non torni al massimo dei tuoi Punti Totali; levandolo, perdi l'equivalente in Punti Vita o Punti Armatura che avresti guadagnato (se dovresti perdere PA ma sei già 0, perdi allora PV); in questo modo puoi addirittura arrivare a 0 PV!

2.5 Specifiche sul combattimento

È vietato colpire, con qualsiasi tipo di arma, il volto, il collo, la nuca, i genitali e il seno per le donne (quando non coperto da protezioni).

È vietato utilizzare in modo non consono qualsiasi tipo di arma per colpire un avversario (ad esempio: colpire con il pomolo di un'arma a una mano, con l'impugnatura non imbottita di un'arma a

due mani, con qualsiasi parte di un'arma a distanza, ecc); Staff e PNG addetti sono severi nell'utilizzo di armi, soprattutto quelle a due mani, manovrate in maniera pericolosa (ad esempio utilizzare armi facendole orbitare troppo vicino la faccia del proprio avversario); potranno chiedere di abbassare le armi mirando più in basso in combattimenti concitati, in spazi ristretti (come negli assedi) o in altre situazioni particolari.

Con le **armi a una mano non puoi mai colpire di punta; puoi colpire in testa ma solo la zona superiore** (mai di punta): in tale zona porta i colpi con la massima attenzione.

Con le **armi a due mani non puoi mai colpire in testa; puoi colpire di punta o con l'asta dell'arma solo se costruita per farlo** (cioè realizzata con imbottiture adeguate). **È obbligatorio** impugnare saldamente l'arma con entrambe le mani in qualsiasi momento in cui si porta il colpo, con le braccia come minimo sempre parallele alla larghezza delle spalle. È quindi **vietato** far scorrere la mano mentre si porta il colpo per avere un allungo maggiore

Le armi da tiro e da lancio non possono colpire in testa.

Di notte è **vietato** l'utilizzo delle armi da tiro.

È vietato utilizzare armi da tiro e da lancio facendo passare proiettili di qualsiasi tipo sopra la testa di compagni o avversari per evitare che il colpo arrivi a chi si trova oltre in modo inaspettato e/o sul volto; puoi

tirare/lanciare "a campana" se ti posizioni lateralmente al tuo schieramento in modo di essere visibile agli avversari. Quando si usano queste armi è **obbligatorio** prestare attenzione alla propria posizione (quanto si è sopraelevati) rispetto al bersaglio per evitare che un colpo ritenuto basso sia in realtà espulso ad altezza volto.

È vietato utilizzare uno scudo per sferrare colpi o per spingere un avversario. Due linee possono **accordarsi per spingersi** con lo scudo dichiarandolo allo Staff addetto durante uno scontro, specialmente se in uno spazio ristretto (come un assedio).

È vietato utilizzare parti di armatura per colpire.

È obbligatorio indossare un'imbottitura interna (gambeson, infula imbottita, ecc) quando si usano elmi di metallo (piastre o camagli).

È vietato in qualsiasi momento di uno scontro raccogliere da terra armi da lancio o proiettili di qualsiasi tipo (frecce, quadrelli, ecc) di armi da tiro, tuoi o altrui. Potrai recuperarli a scontro finito o sotto disposizione arbitrare. **È obbligatorio** porre i colori della tua Casata subito sotto l'impennaggio di frecce o quadrelli (tramite nastro adesivo), sui proiettili di altri tipi di armi da tiro (colorandoli), e sulle armi da lancio (con nastri di stoffa). Non usare altri colori al di fuori di questi; puoi comunque personalizzare i tuoi proiettili per distinguerli dagli altri con scritte, simboli, ecc.

2.6 Combattimento negli assedi

Se sei sulle mura delle fortificazioni, è **vietato usare armi da tiro contro bersagli davanti al portone o nelle immediate vicinanze delle mura** per evitare proiettili ricevuti troppo in verticale, dall'alto verso il basso. Puoi certamente tirare contro bersagli distanti qualche metro più in là dalle fortificazioni.

Quando il portone viene sfondato In Game, **gli assediati non possono salire sulle fortificazioni nemiche, gli assediati non possono scendere ed unirsi alla battaglia;** possono tenere la posizione fino al termine dell'assedio, senza però poter usare armi a distanza, incantesimi o armi d'assedio verso l'interno delle proprie fortificazioni, **ma solo verso l'esterno.**

Come nelle battaglie campali, è **vietato** usare armi da tiro e da lancio facendo passare il proiettile appena sopra le fortificazioni (sia verso l'interno che verso l'esterno) per evitare

che dal lato opposto arrivino proiettili improvvisi ad altezza viso. Puoi comunque lanciare “a campana” seguendo le regole del paragrafo precedente (posizionandoti in modo visibile).

3. Guarigione

Dopo aver subito la perdita di 1 o più PT sei **ferito**, anche se hai ricevuto cure ma non sei ancora al massimo dei tuoi PT. Non ti è preclusa alcuna azione.

Sei in **coma** quando i tuoi PV sono a 0. Non puoi compiere alcuna azione, solo restare incosciente: non puoi nemmeno parlare, vedere o sentire, e non avrai memoria di quanto accade al tuo corpo e intorno a te. A prescindere da quanti PA ti restano, sei in coma **finché non recuperi almeno 1 PV**. Il tempo di coma **dura 10 minuti**, che può essere aumentato o diminuito con l'utilizzo di abilità, glifi e altri effetti.

Terminato il tempo di coma sei **morto**, succede! L'unica cosa da fare è segnalare di essere Out Game a braccia incrociate, e dirigerti verso l'Offertorio per tornare in vita. Prima di farlo però **puoi decidere (o essere costretto)** di restare morto In Game per massimo 10 minuti: ci sono effetti, sia benefici che infausti, che funzionano solo su bersagli morti.

3.1 Guarigione dello Spettro

Se sei **ferito**, puoi guarire autonomamente passando 15 minuti all'interno delle fortificazioni della tua Casata, tornando al tuo massimale di PT. La *Guarigione dello Spettro* funziona a **patto che la Casata non sia impegnata in nessun combattimento, e che tu abbia almeno 1 PV (se sei in coma non funziona!)**; PNG/Staff possono segnalare quando questo effetto non è attivo per altri motivi di gioco.

3.2 Bende

Puoi salvare dalla morte e curare attraverso la conoscenza di abilità (o altri effetti), e l'utilizzo delle bende che possono essere usate **solo su bersagli vivi** (anche **ferito**, o in **coma**, ma non se **morto**):

- **benda bianca:** rimuove la chiamata DECAY; **se sei in coma** ti restituisce 1 Punto Vita
- **benda rossa:** torni al tuo massimale di Punti Vita
- **benda gialla:** torni al tuo massimale di Punti Armatura
- **benda verde:** torni al tuo massimale di Punti Totali

Obblighi: se impieghi abilità (o altri effetti) che fanno recuperare PV, PA o PT, al termine dell'operazione l'applicazione fisica della benda ne è parte integrante, senza la quale non c'è alcun recupero di punti persi.

Posizionamento: devi applicare la benda intorno al collo larga abbastanza affinché il bersaglio possa sfilarla senza sciogliere alcun nodo, che deve comunque essere velocemente disabile.

Ulteriori bende dopo la prima: se per qualsiasi ragione un bersaglio necessita di ulteriori bende, devi collocare ogni nuova benda sul collo, spostando la precedente sul braccio (se si utilizzano scudi, su quello che non lo imbraccia). Puoi collocare la nuova benda direttamente sul braccio solo se il colore è uguale a quello già presente sul collo.

Guarigione dello Spettro e rimozione delle bende: le bende possono essere rimosse grazie alla *Guarigione dello Spettro* (ricorda che devi avere almeno 1 PV per beneficiarne: **se sei in coma dovrai ricevere almeno una benda bianca o rossa!**). Alternativamente, se muori rimuovi tutte le bende.

Abilità Soccorso e Medicina, obblighi: queste abilità ti permettono di applicare

rispettivamente bende bianche o rosse dopo 5 minuti di lavoro, ma il semplice applicare la benda e rimanere fermi sul ferito per 5 minuti **non** rappresenta un'adeguata simulazione. **E' obbligatorio** mimare fisicamente che stai lavorando sulla ferita: puoi utilizzare impacchi ed erbe medicamentose, stecche, segnare con una matita per il trucco lo squarcio risanato e applicare sangue finto, utilizzare attrezzi di ogni tipo (aghi, seghe, martelli, ecc), meglio se realizzati in materiali morbidi. Usa la fantasia e rendi la tua cura unica!

3.3 Tornare dalla morte

Quando **muori** segnali di essere Out Game a braccia incrociate, e ti dirigi all'interno della tua Casata; per scenicità ti consigliamo di entrare dai lati delle fortificazioni e non dall'entrata principale! Quando sei vicino alla tenda comando puoi tornare In Game abbassando le braccia. Subisci però la **chiamata WEAKNESS in modo perenne** (sei considerato "**in Stasi**", privo di qualsiasi abilità), ma per rimuoverla potrai sfruttare i poteri dell'Offertorio.

Offertorio: è una giara che conserva le energie della Casata, sempre posto nella tenda comando, o in altro luogo a discrezione dei PNG di Casata. E' consacrato alle Tre Sorelle, le divinità della morte: attraverso di esso la tua Essenza (l'anima) si riunisce alla Matrice (il corpo), tornando quindi da uno stato OG (braccia incrociate) a IG.

La Stasi, debolezza da resurrezione: quando torni in vita subisci la chiamata WEAKNESS e non potrai uscire dalle tue fortificazioni, ma ricorda che oltre alle limitazioni di scheda puoi tranquillamente muoverti, parlare, mangiare, bere, ecc.

Oboli: per rimuovere la Stasi ogni Casata dispone di Oboli, gemme votive alle Tre Sorelle. Alla presenza del PG in WEAKNESS, il PNG di Casata inserisce un Obolo all'interno dell'Offertorio pagando pegno alle Tre Sorelle, **eliminando così la chiamata WEAKNESS e completando la resurrezione**. In alcuni momenti di gioco sarà necessario usare più di un Obolo per resuscitare completamente, ad esempio morire di notte o per mano di particolari nemici. Ricorda: se muori a tarda notte, dopo essere tornato in vita nelle tue fortificazioni, puoi anche decidere di andare direttamente a dormire/Out Game, la Stasi (e WEAKNESS) si esaurirà automaticamente alle 6 di mattina, senza utilizzare Oboli.

Quando non si può usare l'Offertorio: così come la *Guarigione dello Spettro*, anche questo **non è attivo se la propria Casata sta combattendo, e in altre occasioni speciali**. Si potrà sempre tornare in vita in WEAKNESS, ma prima di levarsi questo malus usando gli Oboli (**o usando altri effetti** in grado di levare la Stasi senza usare Oboli) dovrà esserci l'**autorizzazione dei PNG di Casata**.

Diaconi: ogni Casata elegge i **Diaconi delle Tre Sorelle**, PG in grado di maneggiare a loro volta gli Oboli. Tra i Luogotenenti vi sono diverse figure più che adatte a questo scopo, ma qualsiasi PG può candidarsi a questo compito: avere più Diaconi è sempre un vantaggio, per ragioni sia pratiche, sia di potere... Infatti, chi onora le Tre Sorelle svolgendo il suo lavoro con efficacia, dedizione e continuità ne attira l'attenzione favorevolmente: col passare dell'evento i Diaconi più attivi potranno ricevere delle speciali benedizioni dalle tre divinità.

Effetti ancora attivi quando si torna dalla morte: torni ad avere attivi tutti gli effetti che avevi al momento della morte, sia positivi (esempi: pozioni, estratti, rune, incantesimi) che negativi (esempi: chiamate che durano più del periodo di coma o altri effetti particolari).

3.4 Gestire l'Offertorio

Tributo: se gli Oboli si ammucciano nell'Offertorio, la misericordia delle Tre Sorelle non è infinita. I PNG di Casata potranno comunicare la volontà delle divinità: bisognerà agire velocemente per portare loro ciò che vogliono sotto forma di **Tributi**, o le conseguenze potrebbero essere molto negative.

Contrappasso: in un modo o nell'altro le Tre Sorelle riscuotono sempre i propri pagamenti. Il **Contrappasso** sarà la conseguenza, ben più amaro del Tributo non versato... Si tratta di vere e proprie maledizioni che cadono sulla Casata, in grado di affliggerla in modi che è meglio non scoprire!

Cerche: si può agire d'anticipo. In particolari momenti è possibile intraprendere delle **Cerche**, incarichi di varia difficoltà in onore del proprio Spettro o di divinità del pantheon di Lunaria. Portarle a termine farà recuperare un numero variabile di Oboli dall'Offertorio.

Abilità, ricompense, effetti collaterali: ci sono diverse abilità che consentono di manipolare il numero di Oboli nell'Offertorio, oltre che metodi In Game che ti permettono di farlo, o persino di peggiorare la situazione degli Offertori dei tuoi avversari. Inoltre in seguito a situazioni di gioco, tornare dalla morte con l'Offertorio potrebbe lasciare effetti collaterali temporanei da risolvere.

3.5 La Soglia e la morte definitiva

In alcune situazioni non potrai usare l'Offertorio per tornare in vita! Dovrai tornare In Game abbassando le braccia presso la tua tenda comando subendo la chiamata WEAKNESS come di consueto, ma da quel momento sarai **"sulla Soglia"**, un limbo tra la vita e la morte: non potrai uscire dalle tue fortificazioni e partirà un countdown di 2 ore entro il quale bisognerà adottare procedure particolari, o il tuo PG perirà definitivamente!

Finire nella Soglia: fonte di questo tipo di morte è **terminare il periodo di coma nei luoghi di potere** di Vilegis quali **Cripta, Giardino del Sogno, Valico e Terre in Rovina**; attenzione a non confondere **la chiamata BANISH** con il terminare il periodo di coma! Nei luoghi di potere potresti riceverla per **questioni arbitrali o dinamiche di gioco**, e in questo secondo caso saranno i PNG presenti a segnalarti se BANISH ti farà semplicemente tornare al tuo Offertorio per tornare in vita normalmente, oppure più raramente se è usata come "colpo di grazia" per spedirti dritto sulla Soglia, al termine di una scena. Stessa specifica ti torna utile se vieni ghermito dai **Nexus** che utilizzano malefici più potenti; purtroppo il Creato è denso di pericoli, e perdere definitivamente la vita potrà accadere in molti modi diversi. In ogni caso, BANISH o meno, **se dovessi finire nella Soglia saranno i PNG presenti a specificartelo** (se ti chiedono la scheda PG subito dopo la tua morte, purtroppo è già un brutto segnale!).

Fuggire dalla Soglia: esistono abilità in grado di salvarti dalla Soglia, così come entità pronte ad ascoltare la tua richiesta d'aiuto. Tutto ha un prezzo però, tanto in risorse che su di te... sarà scontato leggerlo, ma evita in ogni modo di trovarti sulla Soglia! **Al contrario di quando torni dalla morte, se esci dalla Soglia tutti gli effetti che avevi precedentemente attivi sono annullati** (tranne dove diversamente specificato).

Evitare la Soglia: ci sono abilità e altri effetti in grado di evitarti per intero di finire sulla Soglia anche se sei morto e ci dovresti finire! Ad esempio, ti consigliamo quando termini il periodo di coma di assicurarti che ogni speranza di recuperare almeno il tuo corpo sia svanita prima di alzarti e andare Out Game: l'incantesimo dei taumaturghi **Legame della Vita** consente di tornare in vita anche se il tempo di coma è terminato dentro un luogo di potere, purchè si agisca velocemente!

Oltre la Soglia: a volte non tutto è perduto. Persino quando ormai la tua Essenza ha transitato completamente oltre la Soglia esistono entità per richiamare qualcuno troppo lontano da poter essere recuperato. Non ci sono dettami semplici o chiari da seguire, solo attraverso il gioco (e tanta dedizione) sarà possibile intraprendere questa strada, che è non assolutamente priva di errori...

4. Chiamate

Per rappresentare particolari effetti di gioco vengono utilizzate le *chiamate*, parole in lingua inglese e quindi volutamente Out Game, che corrispondono a reazioni ben definite. Si utilizzano nel lancio di incantesimi, con abilità che influenzano colpi portati da armi, nelle pozioni e in molte altre dinamiche di gioco.

4.1 Durata delle chiamate

Quando subisci una chiamata devi seguirne gli effetti per **30 secondi**, tranne alcune eccezioni:

1. Eseguire azioni dirette: l'effetto si svolge e si esaurisce nell'immediatezza, dopo il quale sei subito libero di agire normalmente. Esempio: CALLING o REPEL

2. Immediate ma durevoli: l'effetto è istantaneo ma non svanisce da solo col tempo. Esempio: CRUSH, MORTAL, THROUGH

3. Durate estese: influenzano per un periodo maggiore di 30 secondi. Quando le utilizzi devi specificare anche la durata. Esempio: "POISON SLEEP per 10 minuti"

4. Durate illimitate: la chiamata DECAY è l'unica che dura fintanto che non viene rimossa, senza specifiche ulteriori di tempo

Se subisci una chiamata mentre sei già sotto l'effetto di un'altra, devi giocarle entrambe rispettando al meglio le regole fornite. Ci sono moltissime combinazioni che possono verificarsi e **sono tutte giocabili seguendo il buonsenso**. Tranne nel caso le due chiamate siano state lanciate nello stesso momento, all'esaurirsi di una dovrai rispettare le condizioni dell'altra per la durata restante.

4.2 Elenco delle chiamate

Di seguito tutte le chiamate e come comportarti quando le ricevi. Trovi un * accanto quelle in cui ti imbatte più spesso o a disposizione di un PG già dal suo primo evento.

BANISH * muori e vai direttamente Out Game per dirti all'Offertorio, senza passare per il tempo di coma. E' usata in situazioni di gioco spesso come "colpo di grazia", oppure è generalmente usata dallo Staff per allontanare giocatori dal combattimento nei casi in cui la foga ha preso il sopravvento, o in risposta a eccessive violazioni del regolamento. In nessun caso questa chiamata può essere annullata con metodi In Game, a prescindere dal modo in cui è arrivata, dai descrittori a cui si accompagna o da altri dettagli specifici.

BLESS * il bersaglio subisce 1 danno di natura sacra. Utile contro particolari tipi di avversari (come il Nexus) o in precise situazioni (ad esempio, contro l'incantesimo *Protezione divina*). Quando causato da un'arma, questo danno sostituisce quello normalmente accompagnato dal colpo d'arma a segno.

CALLING * fai 5 passi in direzione del lanciatore della chiamata, senza poter essere fisicamente fermato. Puoi comunque continuare a combattere, difenderti, lanciare incantesimi ed eseguire altre azioni che non richiedono di restare fermo.

CHARME * vedi il lanciatore di questa chiamata come uno dei tuoi migliori e più cari amici. Non esegui nessuna azione palesemente autolesionista, non riveli informazioni per te considerate vitali, né attacchi quelli che consideri ancora i tuoi amici più cari (alla stregua del lanciatore). Dovrai però ad esempio consegnare monete o allontanarti da un'area che stai sorvegliando: sono azioni che eseguirai la maggior parte delle volte senza remore particolari. Ricorderai quanto fatto, e potrai questionare sul perchè di un'azione se la stai eseguendo mentre termina questo effetto.

CONFUSE * non puoi utilizzare nessun tipo di arma in maniera offensiva, puoi solo usarle per difenderti. Non ti sono precluse altre azioni, per esempio lanciare incantesimi, usare

pozioni, scappare, parlare, ecc.

CRUSH lo scudo colpito da questa chiamata è considerato distrutto e deve essere lasciato cadere nel più breve tempo possibile.

DECAY * non puoi beneficiare di bende rosse, gialle e verdi. L'effetto dura fintanto che non viene rimosso con una benda bianca, con la *Guarigione dello Spettro* (dopo 15 minuti) o con altri effetti specifici (a seconda di cosa ha causato la chiamata). Se sei in coma, comunica OG di essere sotto effetto di questa chiamata solo al termine della cura ricevuta, o a chi utilizza l'abilità *Diagnosi* o altri effetti simili su di te. La chiamata termina automaticamente solo alle 6 di mattina.

DISPEL * questa chiamata ha molteplici utilizzi:

- **Annulla effetto:** annulla l'effetto di una chiamata bersaglio appena lanciata
- **Rimuovi effetto:** rimuovi una chiamata che affligge un bersaglio; se è attiva più di una chiamata, il bersaglio stesso sceglie quale eliminare
- **Annulla incantesimo con contatore:** fai andare direttamente a zero un incantesimo di questo tipo. Devi specificare se il bersaglio di DISPEL è l'incantesimo ("DISPEL sul contatore!") o la chiamata generata
- **Annulla incantesimo con lancio continuato:** interrompi un incantesimo di questo tipo

Non puoi però utilizzarla nei seguenti casi:

- Non puoi dichiarare DISPEL fino a che non impugni con entrambe le mani, pronto allo strappo, il sigillo (o il glifo) che ti consente di dichiararlo
- Contro chiamate non derivanti da un bersaglio, ad esempio provenienti da luoghi, oggetti o altri effetti non fisicamente presenti
- Contro NO EFFECT, REFLECT, RETRIBUTION o un altro DISPEL
- Contro chiamate con descrittore BATTLE, POISON o MASS
- Contro chiamate con descrittore MAKER'S, tranne se ne è a sua volta preceduta: in tal caso puoi usarla anche contro chiamate senza questo descrittore (comunque non su quelle già specificate)

Se sei erroneamente bersaglio di questa chiamata quando non sarebbe possibile, devi rispondere NO EFFECT per far capire l'errore commesso al lanciatore.

DOMINATION devi eseguire scrupolosamente e al meglio delle tue possibilità gli ordini del lanciatore. Non lo attacchi per nessuna ragione e lo vedi come tuo padrone: farai di tutto pur di non disattendere le sue richieste. Il bersaglio acquisisce coscienza di essere stato sotto effetto della chiamata solo al suo termine.

ENRAGE attacchi con le armi chi è più vicino a te (non conta la linea di vista ma l'effettiva vicinanza) e continui ad attaccare il bersaglio più vicino (sia esso amico o nemico) fino al termine dell'effetto. Devi utilizzare al meglio e con lucidità qualsiasi mezzo di gioco a tua disposizione, anche se sprovvisto di armi (incantesimi, oggetti incantati, glifi, abilità, ecc). Se sei sprovvisto di qualsiasi arma o altro mezzo di gioco, devi arrecare quanto più disturbo possibile (ricorda di non usare mai qualsiasi tipo di contatto fisico).

EXHAUSTION non puoi utilizzare un braccio dalla spalla in giù (devi tenerlo lungo il corpo senza staccarlo dal busto). La chiamata colpisce sempre il braccio con cui impugni l'arma: in caso di arma e scudo si abbassa l'arma, se impugni solo un'arma o un'arma a due mani dovrai comunque abbassarla e se impugni due armi ne abbassi una a tua scelta; se non impugni nessun'arma scegli tu il braccio da non utilizzare. Puoi continuare a tenere in mano oggetti ma senza utilizzarli in maniera attiva, ad esempio: devi impugnare un'arma in modo che ti dia meno protezione possibile (se vi ricevi un colpo sopra, devi considerarlo andato a segno), non puoi utilizzare quella mano per strappare sigilli, ecc.

FEAR: devi allontanarsi il più velocemente ed efficacemente possibile dal lanciatore della chiamata; puoi solo correre e urlare e devi farlo in ogni modo senza poter essere fermato.

INERTIA devi tenere i piedi saldamente piantati a terra (senza poter essere spostato). Qualsiasi altro movimento è concesso fintanto che non stacchi i piedi dal suolo.

MORTAL subisci la perdita immediata di tutti i tuoi Punti Vita, e vai in coma

NEGATION questa chiamata ti influenza in molti modi:

- Non puoi utilizzare le seguenti abilità: *Ritualismo*, *Canalizzatore*, qualsiasi abilità attivabile tramite sigilli e qualsiasi abilità che ha *Canalizzatore* come requisito.
- Sei interrotto nel lancio e nell'utilizzo di effetti con lancio a distanza, continuato, con contatore e a contatto; se stai beneficiando di un effetto con lancio a contatto vi mette fine immediatamente (se prevede l'annotazione e/o la cessione di un sigillo, devi strapparli).
- Il funzionamento di oggetti incantati, pozioni, estratti o rune, con attivazione contingente o giornaliera, è interrotto.

Questa chiamata non interrompe la durata di altre chiamate che già stai subendo.

NO EFFECT * usi questa chiamata per indicare al lanciatore che la chiamata di cui sei appena stato bersaglio non sortisce effetto (di fatto non subisci con successo quella chiamata). Tranne se diversamente specificato, non puoi usare questa chiamata contro chiamate BATTLE derivanti da armi d'assedio

PAIN in preda ad un forte dolore, non puoi fare altro che disperarti, urlare e dimenarti senza poterti spostare (ma puoi essere spostato da terzi)

PARALYZE * devi restare immobile, senza poter emettere suoni; continui a vedere e sentire. Non puoi essere spostato in nessun modo.

REFLECT la chiamata di cui sei appena stato bersaglio non ha effetto e deve invece essere subita dal lanciatore (che può comunque dichiarare NO EFFECT se immune). Questa chiamata non può essere utilizzata:

- contro le chiamate DISPEL, RETRIBUTION o un'altra chiamata REFLECT
- contro chiamate con descrittore BATTLE, POISON o MASS
- contro chiamate con descrittore MAKER'S, tranne se ne è a sua volta preceduta
- contro chiamate non derivanti da un bersaglio, ad esempio provenienti da luoghi, oggetti o altri effetti non fisicamente presenti

Se sei erroneamente bersaglio di questa chiamata quando non sarebbe possibile, devi rispondere NO EFFECT per far capire l'errore commesso al lanciatore

REPEL * fai 5 passi indietro rispetto al lanciatore della chiamata, senza poter essere fisicamente fermato. Puoi comunque continuare a combattere, difenderti, lanciare incantesimi ed eseguire altre azioni che non richiedono di restare fermo.

RETRIBUTION la chiamata che hai appena subito con successo deve essere subita anche dal lanciatore (che può comunque dichiarare NO EFFECT se immune). Questa chiamata non può essere utilizzata:

- contro le chiamate DISPEL, REFLECT o un'altra chiamata RETRIBUTION
- contro chiamate con descrittore BATTLE, POISON o MASS
- contro chiamate con descrittore MAKER'S, tranne se ne è a sua volta preceduta
- contro chiamate non derivanti da un bersaglio, ad esempio provenienti da luoghi, oggetti o altri effetti non fisicamente presenti

Se sei erroneamente bersaglio di questa chiamata quando non sarebbe possibile, devi rispondere NO EFFECT per far capire l'errore commesso al lanciatore.

RUNIC * il bersaglio subisce 1 danno di natura arcana. Utile contro particolari tipi di avversari (come il Nexus) o in precise situazioni (ad esempio, contro l'incantesimo *Protezione divina*). Quando causato da un'arma, questo danno sostituisce quello normalmente accompagnato dal colpo d'arma a segno.

SILENCE non sei in grado di produrre alcun suono con la voce. Non puoi parlare né lanciare

incantesimi che richiedono una formula, ma puoi utilizzare chiamate.

SLEEP * cadi in un sonno profondo dal quale non puoi essere svegliato. Se ti trovi all'interno di una battaglia o in altra situazione concitata, per ragioni di sicurezza poggia un ginocchio a terra simulando il sonno e offrendoti al meglio ai colpi in arrivo; devi considerare a segno colpi ricevuti su armi e scudi (puoi decidere di metterti lo scudo davanti, considerando a segno colpi su di esso). Puoi essere spostato da terzi.

STRIKE DOWN fai 3 passi indietro rispetto al lanciatore della chiamata, senza poter essere fisicamente fermato, e poggia poi un ginocchio a terra prima di poterti rialzare.

STUN svieni, considerati alla pari di essere in coma per quanto riguarda ciò che ti è concesso fare. Se ti trovi all'interno di una battaglia o in altra situazione concitata, per ragioni di sicurezza poggia un ginocchio a terra simulando la perdita di sensi, devi considerare a segno colpi ricevuti su armi e scudi (puoi decidere di metterti lo scudo davanti, considerando a segno colpi su di esso).

THROUGH subisci 1 danno ai Punti Vita. Quando causato da un'arma, questo danno sostituisce quello normalmente accompagnato dal colpo d'arma a segno.

WEAKNESS perdi temporaneamente tutte le abilità di scheda e non puoi fare nulla che ne richieda la conoscenza; hai unicamente 2 Punti Vita. Puoi utilizzare tutti gli effetti che non richiedono abilità per essere attivati.

4.3 Descrittori

I descrittori sono usati per indicarti che tipo di chiamata stai subendo, precedendo la chiamata stessa. Non ne modifica l'effetto, ma specifica se puoi beneficiare di eventuali immunità dichiarando NO EFFECT. Una chiamata senza descrittore è generalmente proveniente da fonti incantate, altrimenti potrebbe essere preceduta da uno dei seguenti:

BATTLE una chiamata accompagnata da un colpo d'arma.

MAKER'S una chiamata proveniente da una fonte di eccezionale potere.

MASS invece di essere indirizzata su un singolo bersaglio, questa chiamata viene subita da chiunque nel raggio di 10 metri dal lanciatore. A seguito di questa chiamata il lanciatore può specificare o escludere determinati bersagli, indicando il nome di una Casata, di un gruppo o persino di singoli. Questo è l'unico descrittore che può accompagnarsi ad un altro descrittore.

POISON una chiamata proveniente da un effetto venefico.

4.4 Chiamate arbitrali

Vengono utilizzate esclusivamente da Staff e PNG

TIME IN segnala l'inizio o la ripresa del gioco. Durante un TIME FREEZE il suono del fischietto può sostituire la chiamata verbale.

TIME OUT segnala il termine del gioco.

TIME FREEZE questa chiamata viene utilizzata per questioni di gioco o di emergenza in battaglia. Se usata per emergenza inginocchiati o seduti a terra per favorire la visibilità sul luogo dell'accaduto. Se usata per questioni di gioco non spostarti o parlare di questioni IG fintanto che rimane attiva. La chiamata perdura fintanto che non viene dato di nuovo il TIME IN; a gioco in corso il suono del fischietto sostituisce la chiamata verbale.

4.5 Specifiche sulle chiamate

Per semplicità nel regolamento **non è possibile dichiarare più chiamate contemporaneamente**.

Se utilizzi una chiamata che non necessita di accompagnarsi ad un colpo d'arma, puoi farlo fintanto che il bersaglio rimane **entro la distanza massima dell'effetto e la tua linea di vista**: ripararsi dietro un muro, chiudere una porta o spostarsi da una feritoia rappresentano un ostacolo valido alla linea di vista, mentre non lo sono uno scudo o un gruppo di persone.

Se senti una chiamata hai piena coscienza di cosa è accaduto (cioè **cosa la chiamata ha provocato**) e chi l'ha causato (se riesci effettivamente a capirlo). Se senti CRUSH, anche se non vedi da dove è arrivato, hai sentito nitidamente un forte impatto e qualcosa che sembrava rompersi. Nel caso di uno SLEEP hai percepito chiaramente un incantesimo di sonno in atto, così come per un RUSIC hai visto o avvertito un bagliore magico.

5. Abilità

Un'abilità consente di svolgere azioni particolari: se non la acquisti con i Punti, o conquisti in altri modi, non puoi eseguire le azioni descritte.

5.1 Creazione e crescita del PG

Per creare il tuo PG **hai a disposizione 15 Punti Anzianità** per acquistare abilità base, rispettando gli eventuali **requisiti**. In questa fase puoi conservare al massimo 2 Punti, che potrai spendere dall'evento successivo, o continuare a conservare. **Partecipando agli eventi guadagni ulteriori Punti Anzianità** (o frazioni di essi) spendibili per l'evento successivo a cui partecipi, con cui potrai acquistare nuove abilità.

Qualsiasi abilità una volta acquisita viene trascritta sulla scheda PG: **finché non è presente, di qualsiasi tipo si tratti, non hai quell'abilità!** Se per qualche ragione (IG o OG) perdi un'abilità dalla scheda, non puoi utilizzare neanche le abilità che la riportano come requisito.

I Punti Anzianità guadagnati o residui dalla creazione **sono sempre del PG e non del giocatore**: se crei un nuovo PG, le abilità e i Punti restano legati al precedente.

Se sei un **new player** è assolutamente naturale che dopo il primo evento, avendo ora più chiaro il gioco di Vilegis e cosa ti piacerebbe fare, tu voglia cambiare scheda. **Fintanto che hai 1 Punto Anzianità (o meno) puoi cambiare scheda** autonomamente sul portale SKILL, senza perdere il PA guadagnato!

Col progredire del tuo PG, puoi scegliere di **rimuovere un'abilità** (recuperandone i PA): questa pratica va svolta in gioco! **Esistono vari metodi In Game** che ti permettono di farlo, alcuni facilmente accessibili in Cittadella (ma costosi), altri più difficili da portare a termine, meno dispendiosi e conosciuti. **Anche "riscrivere" la tua scheda è un modo per giocare**, ed espandere la storia del tuo PG.

5.2 Portale SKILL e scheda PG

Crei, acquisti nuove abilità e modifichi il tuo PG attraverso la scheda online sul portale SKILL, all'indirizzo www.skill.battleforvilegis.com

Dopo esserti registrato sul portale potrai creare la scheda del tuo PG, e tutte le abilità acquisite in creazione o in momenti successivi saranno aggiunte sulla scheda online; dopo ogni evento, vengono annotate lì dallo Staff anche i Punti Anzianità e le abilità avanzate che guadagni.

Dal portale scarichi e stampi anche la versione cartacea: devi sempre averla a disposizione con te, da mostrare per controlli arbitrari e in altre situazioni di gioco. Puoi anche usare il

telefono per accedervi, ma stamparla ti eviterà di doverlo portare con te.

5.3 Acquisizione abilità base e avanzate

Per acquistare una nuova abilità devi spendere i **Punti Anzianità** necessari, e possedere le eventuali altre abilità come **requisiti** (non valgono se possedute temporaneamente, grazie a oggetti incantati, pozioni e altri effetti).

Abilità base: tutte quelle abilità che puoi **acquistare liberamente** sin dalla creazione del PG, e successivamente dal portale SKILL in qualsiasi momento, anche durante l'evento accedendo al portale da telefono; in questo caso l'abilità base non sarà presente sulla scheda cartacea, ma potrai comunque usare lo smartphone per mostrare la scheda in caso di necessità.

Abilità avanzata: richiedila In Game presso le Accademie della Cittadella. Prima di acquisirla **devi superare un piccolo test** per dimostrare la conoscenza del regolamento riguardo l'abilità e la sfera di gioco che la riguarda.

Abilità avanzata con insegnamento: l'acquisizione avviene nelle Accademie, ma non è "automatica" come per le abilità avanzate. Devi **partecipare attivamente al gioco** di quell'Accademia (soprattutto tra PG, non con i PNG!), a volte anche per più eventi a seconda della forza di quell'abilità; ricorda che viene valutata la qualità del tempo che dedichi a questo gioco, non la quantità. Devi inoltre **superare la concorrenza di altri PG** che a parità di gioco perseguono il tuo stesso obiettivo. In ultimo, devi **superare un test** per dimostrare la conoscenza generale del regolamento. Nel nostro gioco l'acquisizione di abilità di questo tipo viene centellinata per mantenere un ambiente di gioco "low power", soprattutto nei combattimenti, e durevole nel tempo.

Puoi apprendere al massimo un'abilità avanzata per evento, con o senza insegnamento.

5.4 Abilità base

Per ogni abilità è riportato il costo in Punti Anzianità tra parentesi, eventuali requisiti per acquisirla e cosa ti conferisce. Diverse tra queste abilità necessitano di spiegazioni più approfondite rispetto alla semplice spiegazione di questo elenco: nel capitolo 6. *Utilizzare gli effetti* e nei capitoli dedicati 7. *Incantesimi*, 8. *Alchimia*, 9. *Erboristeria*, 10. *Forgiatore di rune*, 11. *Creare oggetti incantati* e 12. *Fortificazioni e armi d'assedio* trovi tutti gli approfondimenti relativi.

Aiutante della forgia (1) Requisiti:
Artigiano o Canalizzatore - Partecipi a una forgiatura aumentandone il potere

Alchimia (4) - Crei pozioni e allestisci un laboratorio

Ambidestria (2) Requisiti: *Arma a una mano o Armi a distanza* - Brandisci un'arma in ogni mano in qualsiasi combinazione (una coppia uguale o una per tipo) tra *Arma a una mano* e *Arma a distanza*, a patto di possedere le abilità correlate

Arma a due mani (2) - Brandisci, impugnandola con entrambe le mani, un'arma di lunghezza compresa tra i 116 e i 240 cm

Arma a due mani a catena (2) Requisiti:
Arma a due mani - Brandisci, impugnandola con entrambe le mani, un'arma a catena di lunghezza compresa tra i 116 e i 240 cm

Arma a una mano (2) - Brandisci un'arma di lunghezza massima 115 cm

Arma a una mano a catena (2) Requisiti:
Arma a una mano - Brandisci un'arma a catena di lunghezza massima 115 cm

Armature leggere (1) - Guadagni PA indossando armature di categoria 1

Armature pesanti (1) Requisiti: *Armature leggere* - Guadagni PA indossando armature di categoria 1 e 2, e puoi

raggiungere categoria 3 e 4 mediante sovrapposizione

Armature simulate (1) Requisiti:

Armature pesanti - Guadagni PA indossando armature realizzate in materiali plastici (come lattice e resina) o in cuoio se rispettano determinati requisiti

Armi da assedio (5) - Utilizzi armi da assedio e armi difensive delle fortificazioni.

Armi a distanza (4) - Utilizzi armi da tiro, da fuoco e da lancio

Artigiano (5) - Forgi oggetti incantati e ripari fortificazioni e armi da assedio. Con 5 minuti di lavoro ripari scudi distrutti dalla chiamata CRUSH con qualsiasi descrittore, mimandone la riparazione e utilizzando almeno un martello (vero o in lattice), senza camminare o essere impegnato in altre attività

Canalizzatore (2) - Brandisci oggetti incantati che richiedono questa abilità per essere utilizzati, e partecipare ad un rituale aumentandone il potere

Capomastro (1) Requisiti: Artigiano - Per riparare fortificazioni e armi d'assedio, fino a 4 bersagli acquisiscono temporaneamente l'abilità *Artigiano* rimanendo in tua prossimità

Cerusico da campo (1) Requisiti: Soccorso e Diagnosi - Utilizzi l'abilità *Soccorso* su 2 bersagli contemporaneamente, che non devono essere distanti tra loro più di 2 metri

Cerusico da battaglia (2) Requisiti: Cerusico da campo - Utilizzi l'abilità *Soccorso* su 3 bersagli contemporaneamente, che non devono essere distanti tra loro più di 2 metri

Costituzione (6) - Hai 1 Punto Vita in più; inoltre utilizzi armi difensive delle fortificazioni

Diagnosi (1) - Esamini lo stato di un bersaglio in coma chiedendogli Out Game quanti minuti di coma gli restano e se è sotto l'effetto della chiamata DECAY. Puoi far sì che un bersaglio in coma possa aprire gli occhi, sentire e sussurrare, restandovi nel raggio di 1 metro. Inoltre

puoi far risvegliare un bersaglio dalla chiamata STUN dopo 30 secondi di trattamento

Erboristeria (3) - Ottieni un foglio Out Game contenente codici per identificare i reagenti alchemici. Puoi allestire un orto

Esaminare (3) - Ottieni un foglio Out Game contenente codici per identificare auxilia, minerali e altri oggetti particolari

Essenza adamantina (2) Requisiti: Canalizzatore - Contrasti o sei immune agli effetti negativi dell'Offertorio. Torni dalla Soglia con più facilità.

Essenza armonica (2) Requisiti: Canalizzatore - Utilizzi un ulteriore oggetto incantato oltre al primo

Forgiatore di attacco (3) Requisiti: Artigiano - Sei specializzato nella forgiatura di oggetti incantati che creano svantaggi agli avversari

Forgiatore di difesa (3) Requisiti: Artigiano - Sei specializzato nella forgiatura di oggetti incantati che creano vantaggi a chi li utilizza

Legame di sospensione (1) Requisiti: Sospensione e Canalizzatore - Fai acquisire temporaneamente l'abilità *Sospensione* a 2 bersagli, che devono restare entro 2 metri da te

Lingue antiche (2) - Ottieni un foglio Out Game per tradurre gli alfabeti più utilizzati su Vilegis

Maestro della forgia (da 1 a 5) - Ricevi o presti aiuto durante una forgiatura aumentandone il potere. In questa abilità puoi scegliere quanti punti spendere (singolarmente o più insieme) fino a un totale finale di 5

Maestro del laboratorio (2) Requisiti: Alchimia - Per ciascun PG con l'abilità *Alchimia* che ti aiuta nella creazione di una pozione abbassi di 1 minuto il tempo di creazione (che non può comunque scendere sotto la metà)

Magia di primo cerchio (7) Requisiti: Percezione magica - Lanci incantesimi di magia di primo cerchio. Ottieni 4 sigilli giornalieri di primo cerchio

Magia di secondo cerchio (4) *Requisiti: Magia di primo cerchio* - Lanci incantesimi di magia di secondo cerchio. Ottieni 4 sigilli giornalieri di secondo cerchio e ulteriori 2 sigilli giornalieri di primo cerchio

Medicina (2) *Requisiti: Soccorso* - Dopo 5 minuti di applicazione utilizzi la benda rossa sul bersaglio. Inoltre puoi utilizzare estratti

Medico sapiente (2) *Requisiti: Medicina, Diagnosi* - Fai acquisire temporaneamente l'abilità *Medicina* a 2 bersagli, che devono possedere l'abilità *Soccorso* e restare entro 2 metri da te

Percezione magica (1) - Ottieni un foglio Out Game contenente codici per identificare oggetti incantati particolari

Preghiera di primo cerchio (7) *Requisiti: Sospensione* - Lanci incantesimi di preghiera di primo cerchio. Ottieni 4 sigilli giornalieri di primo cerchio

Preghiera di secondo cerchio (4) *Requisiti: Preghiera di primo cerchio* - Lanci incantesimi di preghiera di secondo cerchio. Ottieni 4 sigilli giornalieri di secondo cerchio e ulteriori 2 sigilli giornalieri di primo cerchio

Raffinare auxilia (3) *Requisiti: Esaminare e Canalizzatore* - Potenzi auxilia utilizzando reagenti alchemici e/o minerali

Raffinare minerali (3) *Requisiti: Esaminare e Canalizzatore* - Potenzi minerali utilizzando reagenti alchemici e/o auxilia

Riparatore (2) *Requisiti: Artigiano* - Ripari scudi in metà tempo e più velocemente armi d'assedio e fortificazioni

Ritualismo (da 3 a 7) - Svolgi rituali. In questa abilità puoi scegliere quanti punti spendere (singolarmente o più insieme), fino a un totale finale di minimo 3 e massimo 7

Scudo (4) - Utilizzi scudo o brocchiere

Soccorso (2) - Dopo 5 minuti di applicazione utilizzi la benda bianca sul bersaglio

Sospensione (1) - Fintanto che mantieni il contatto con entrambe le mani libere sul

bersaglio, il suo tempo di coma si ferma (è comunque considerato ancora in coma). Se possiedi le abilità *Soccorso* o *Medicina* puoi utilizzarle mantenendo al contempo attivo l'effetto di questa abilità

Specializzazione alchemica elisir (3) *Requisiti: Alchimia* e la conoscenza di un elisir - Sei specializzato nella creazione degli elisir

Specializzazione alchemica unguenti (3) *Requisiti: Alchimia* e la conoscenza di un unguento - Sei specializzato nella creazione degli unguenti

Specializzazione alchemica veleni (3) *Requisiti: Alchimia* e la conoscenza di un veleno - Sei specializzato nella creazione dei veleni

Taumaturgia (8) *Requisiti: Diagnosi* - Lanci incantesimi di taumaturgia. Ottieni 4 Sigilli giornalieri

Taumaturgia intensificata (2) *Requisiti: Taumaturgia* - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Taumaturgia*

Tenacia (4) Dichiaro NO EFFECT alla chiamata BATTLE STUN. Utilizzo armi difensive delle fortificazioni. Il tempo di coma è raddoppiato da 10 a 20 minuti. Mentre sei in coma puoi aprire gli occhi, sentire e sussurrare, puoi trascinarti lentamente con il solo ausilio delle braccia, non puoi comunque utilizzare armi, incantesimi o altro che preveda lo strappo di sigilli o glifi, ad eccezione di unguenti ed estratti (se puoi effettivamente utilizzarli); ai fini dell'utilizzo di pozioni o altri effetti, sei comunque considerato in coma (non puoi comunque usare elisir o veleni, ad esempio). Anche con questa abilità puoi essere perquisito, depredata di glifi a vista, essere legato, bersaglio di abilità, incantesimi e glifi specifici, tutto senza poter opporre nessuna resistenza: in coma basta un semplice contatto fisico come una mano su una spalla o un'arma poggiata a contatto col corpo per considerarti bloccato In Game (in questi casi potrai solo aprire gli occhi, sentire e sussurrare). Se sei bersaglio di un effetto tipo l'incantesimo *Obliare* o l'*Estratto dell'Incubo*, scordi comunque tutto quello che gli effetti prevedono.

5.5 Abilità avanzate

Per queste abilità (e per quelle del paragrafo 5.6), oltre le stesse specifiche delle abilità base, trovi le **Accademie della Cittadella** in cui apprenderle. Se trovi più costi accanto al nome significa che l'abilità può essere acquistata più volte, seguendo l'ordine e il valore riportato.

Abiuratore (2.5/2.5/2.5/2.5/2.5) Requisiti:
Canalizzatore e un'abilità tra Addestramento mentale, Essenza armonica, Essenza adamantina - Ottieni un sigillo giornaliero, strappandolo dichiarando NO EFFECT ad una chiamata ricevuta senza descrittori, a tua scelta. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Addestramento mentale (2/2) Requisiti:
Canalizzatore e un'abilità tra Magia di primo cerchio, Preghiera di primo cerchio o Taumaturgia - Questa abilità è requisito se intendi acquistare un'abilità che ti conferisce un altro tipo di incantesimi (tra quelli indicati nei requisiti), rispetto alla tipologia che già lanci. *Accademie: Locus delle Arti, Loggia degli Incantatori*

Aiutante infaticabile (1) Requisiti:
Maestro della forgia o Aiutante della forgia - Puoi prestare aiuto a più di una forgiatura al giorno. *Accademie: Locus delle Arti*

Aura rinforzata (4) Requisiti: *la conoscenza di un incantesimo con lancio con contatore* - Applichi questa abilità a un incantesimo che conosci: quando lo lanci il contatore è aumentato di 1; puoi acquistare questa abilità più volte associandola allo stesso incantesimo o ad uno diverso. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Bilanciamento (2.5) Requisiti:
Ambidestria e Arma a una mano o Armi a distanza - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL, BATTLE REPEL e STRIKE DOWN, BATTLE STRIKE DOWN se impugni un'arma in ogni mano in qualsiasi combinazione tra *Arma a una mano* e *Armi a distanza* (una coppia uguale o una per tipo). *Accademie: Domus della Difesa*

Canalizzazione rinforzata (1) Requisiti:
Canalizzatore - Puoi prestare aiuto a più di un rituale al giorno. *Accademie: Loggia*

degli Incantatori

Cercare (1) - Perquisisci in 30 secondi e il bersaglio non può trattenere glifi e monete grazie all'abilità *Nascondere*. *Accademie: Domus della Difesa*

Combattente arcano (2/2/2) Requisiti:
Canalizzatore - Ottieni un sigillo giornaliero, con cui puoi dichiarare la chiamata BATTLE RUNIC mentre porti un colpo d'arma, strappandolo subito dopo (a prescindere se il colpo è andato a segno, a vuoto o parato). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Combattente leggero (3) - Requisiti:
Armature leggere, speciale - Le armature di categoria 1 ti forniscono PA come se fossero di categoria 2 (elmi esclusi), fintanto che indossi solo armature di categoria 1. Se indossi armature di categoria 1 su almeno 6 locazioni del corpo, anche gli elmi aumentano i PA forniti passando a 0.5 se aperti, 0.7 se coprono il volto più del 75%. L'armatura deve essere approvata dallo Staff: sono accettate armature di resa scenica medio-alta che costituiscono requisito per apprendere questa abilità; armature di pelle, crosta di cuoio o resa scenica bassa non ti danno questo requisito. In qualsiasi momento un'armatura di questo tipo può perdere il bonus (per ragioni sceniche, di usura, ecc). *Accademie: Domus della Difesa*

Combattente sacro (2/2/2) Requisiti:
Canalizzatore - Ottieni un sigillo giornaliero, con cui puoi dichiarare la chiamata BATTLE BLESS mentre porti un colpo d'arma, strappandolo subito dopo (a prescindere se il colpo è andato a segno, a vuoto o parato). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Concentrazione (2) - Puoi continuare a lanciare un incantesimo anche se perdi 1 o più Punti Totali durante il lancio. Puoi

continuare a tenere attivo un incantesimo con contatore anche se subisci una chiamata con successo (ad eccezione di BANISH, DISPEL, ENRAGE, FEAR, MORTAL, NEGATION, PAIN, PARALYZE, SLEEP, STUN e WEAKNESS; situazionalmente anche CHARME, DOMINATION, REFLECT e RETRIBUTION). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Controincantesimo (3) Requisiti: *Canalizzatore e Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio* - Puoi strappare un sigillo di primo cerchio e utilizzare la chiamata RETRIBUTION quando sei bersaglio di una chiamata senza descrittori che sei in grado di lanciare a tua volta con le abilità *Magia o Preghiera* di primo cerchio (e secondo, se possiedi l'abilità). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Controincantesimo superiore (3) Requisiti: *Controincantesimo e Canalizzatore e Magia di secondo cerchio o Preghiera di secondo cerchio* - Puoi strappare un sigillo di secondo cerchio e utilizzare la chiamata REFLECT quando sei bersaglio di una chiamata senza descrittori che sei in grado di lanciare a tua volta con le abilità *Magia o Preghiera* (di primo e secondo cerchio). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Corazzatura (4) Requisiti: *Armature pesanti o Armature simulate*. Hai 1 PA in più se sei protetto da un'armatura di categoria 2 o superiore in tutte le locazioni torso. *Accademie: Domus della Difesa*

Corazzatura eccezionale (1) Requisiti: *Corazzatura* - Hai 0.5 PA in più se sei protetto da un'armatura di categoria 3 o superiore in tutte le locazioni torso. *Accademie: Domus della Difesa*

Corazzatura superiore (1) Requisiti: *Corazzatura eccezionale* - Hai 0.5 PA in più se sei protetto da un'armatura di categoria 4 o superiore in tutte le locazioni torso. *Accademie: Domus della Difesa*

Costituzione superiore (6) Requisiti: *Costituzione* - Hai 1 PV in più. *Accademie: Domus della Difesa*

Dono dell'essenza (1/2) - Requisiti:

Taumaturgia e Canalizzatore - Ottieni un sigillo giornaliero che puoi utilizzare, solo su altri bersagli e non su te stesso, per lanciare l'incantesimo *Guarigione*; al termine del lancio subisci tu stesso la chiamata BANISH. *Accademie: Domus della Difesa*

Erborista tenace (2) Requisiti: *Erboristeria* - Nel Locus delle Arti ricevi un secondo glifo di convalida per il tuo orto; il raccolto sarà dimezzato invece che nullo se anche su questo glifo non viene annotata data e orario approssimativo del sabotaggio. *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Forgiatore di essenze (2) Requisiti: *Artigiano e Canalizzatore* - Crei oggetti incantati in grado di far tornare un bersaglio dalla Soglia. *Accademie: Locus delle Arti*

Forgiatore infaticabile (2) Requisiti: *Artigiano* - Non hai limite giornaliero di forgiature. *Accademie: Locus delle Arti*

Forgiatore persistente (2) Requisiti: *Artigiano* - Attenui il malus sulla Fusione dato da più forgiature svolte nello stesso evento. *Accademie: Locus delle Arti*

Forgiatore di rune (3) Requisiti: *Artigiano* - Puoi invocare e utilizzare rune. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Fuggitivo (1) - Puoi slegarti dalle corde in 1 minuto se hai almeno 1 Punto Vita; questa abilità non funziona su catene di ferro (vero o simulato). *Accademie: Domus della Difesa*

Maestro ritualista (da 3 a 7) Requisiti: *Ritualismo (7 punti)* - Svolgi rituali usando maggior potere. In questa abilità puoi scegliere quanti punti spendere (singolarmente o più insieme), fino a un totale finale di minimo 3 e massimo 7. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Magia intensificata (2/2/2) Requisiti: *Magia di primo cerchio* - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Magia di primo cerchio*. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Magia intensificata superiore (3/3/3) Requisiti: *Magia di secondo cerchio* - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di

Magia di secondo cerchio. Accademie: Loggia degli Incantatori

Mitridatismo (2.5/2.5/2.5/2.5/2.5)

Requisiti: Tenacia - Ottieni un sigillo giornaliero, strappandolo dichiarando NO EFFECT ad una chiamata ricevuta con descrittore POISON, a tua scelta.

Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti

Nascondere (2) - Quando ti perquisiscono puoi trattenere (senza doverli dichiarare) un glifo e una moneta che non devono essere visibili al momento della perquisizione. *Accademie: Domus della Difesa*

Patronus del Fulcrum (1.5) Requisiti:

Ritualismo - Invece di usare Oboli puoi togliere la Stasi con un rituale da officiare all'interno delle tue fortificazioni, rimuovendola da un bersaglio per punto in *Ritualismo* e *Maestro ritualista* speso, più uno per ogni PG con *Canalizzatore* che collabora nel rituale. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Preghiera intensificata (2/2/2) Requisiti:

Preghiera di primo cerchio - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Preghiera di primo cerchio*. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Preghiera intensificata superiore (3/3/3) Requisiti:

Preghiera di secondo cerchio - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Preghiera di secondo cerchio*. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Resilienza (2.5/2.5/2.5/2.5/2.5) Requisiti:

Tenacia - Ottieni un sigillo giornaliero, strappandolo dichiarando NO EFFECT ad una chiamata ricevuta con descrittore BATTLE, a tua scelta. *Accademie: Domus della Difesa*

Ritualismo persistente (2) Requisiti:

Ritualismo - Attenui il malus sugli Strati dato da più rituali svolti nello stesso evento. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Ritualismo rinforzato (2) Requisiti:

Ritualismo - Non hai limite giornaliero di rituali. *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Salassatore (2) Requisiti:

Diagnosi e Erboristeria - Elimini tutte le chiamate POISON dal bersaglio dopo 1 minuto di trattamento con mezzi scenici adeguati. *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Sperimentatore (2/2/2) Requisiti:

Alchimia e una specializzazione alchemica - Una volta per evento puoi creare una pozione non replicabile, i cui effetti scopri di volta in volta utilizzando in aggiunta reagenti alchemici e glifi normalmente non utilizzati nelle pozioni. *Accademie: Locus delle Arti*

Speciale (3) Requisiti:

Erboristeria - Crei estratti. *Accademie: Domus della Difesa*

Taumaturgia intensificata superiore (3/3/3/3/3) Requisiti:

Taumaturgia - Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Taumaturgia*. *Accademie: Domus della Difesa*

Tessitore dei rituali (2) Requisiti:

Ritualismo e Percezione magica - Puoi sostituirti ad un altro ritualista durante un rituale in corso (lo scambio deve essere chiaro a PNG/Staff che stanno valutando il rituale). *Accademie: Loggia degli Incantatori*

Traghetto di essenze (3) Requisiti:

Taumaturgia o l'incantesimo Comunione di essenze - Quando lanci gli incantesimi *Legame della Vita* o *Comunione di essenze* rimuovi la Stasi senza usare Oboli a 1 bersaglio aggiuntivo per ogni sigillo giornaliero che possiedi al momento del lancio (incluso quello che stai usando) di *Taumaturgia* o di *Magia/Preghiera di primo cerchio* (a seconda della tipologia dell'incantesimo che stai lanciando). *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

5.6 Abilità avanzate con insegnamento

Acquisire una delle seguenti abilità è un **traguardo importante**, trovi le specifiche nel paragrafo 5.3 di questo capitolo.

Assassinare (7) *Requisiti: Arma a una mano* - Puoi utilizzare la chiamata BATTLE MORTAL quando colpisci un bersaglio da dietro e sulla schiena con un'arma a una mano di lunghezza compresa tra i 25 e i 45 cm. Non puoi farlo se sulle braccia hai assicurato/impugnato uno scudo (puoi usare un brocchiere), e se nell'altra mano stai impugnando/trasportando qualcosa. *Accademie: Domus della Difesa*

Bilanciamento superiore (4) *Requisiti: Bilanciamento* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate EXHAUSTION, BATTLE EXHAUSTION, INERTIA e BATTLE INERTIA se impugni un'arma in ogni mano in qualsiasi combinazione tra *Arma a una mano* e *Armi a distanza* (una coppia uguale o una per tipo). *Accademie: Domus della Difesa*

Coraggio (4) - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate FEAR e POISON FEAR. *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

Corrompere (3.5) *Requisiti: Arma a una mano* - Combattendo con armi a una mano (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE DECAY con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Diagnosi avanzata (3) *Requisiti: Diagnosi* - Al termine di una visita simulata per almeno 5 minuti, il bersaglio deve rivelarti Out Game (in disparte o all'orecchio) tutti gli eventuali effetti attivi su di lui, sia positivi che negativi (ad esempio chiamate, incantesimi, pozioni, oggetti incantati, effetti provenienti dal Nexus, dall'Offertorio o da altri effetti di gioco). Utilizza i 5 minuti anche per spiegare OG al bersaglio gli effetti dell'abilità! *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Dilaniare (4) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE THROUGH con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Dinamismo (4) - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate INERTIA e

BATTLE INERTIA. *Accademie: Domus della Difesa*

Falciare (4) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE INERTIA con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Ferire (4) *Requisiti: Arma a una mano* - Combattendo con armi a una mano (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE THROUGH con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Frantumare (6) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE CRUSH con la regola del terzo tocco; i colpi validi per il conteggio e per la chiamata sono solo quelli sullo scudo. *Accademie: Domus della Difesa*

Guastare (3.5) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE DECAY con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Incantatore da battaglia (4) *Requisiti: Armature leggere e Canalizzatore e Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio o Taumaturgia* - Lanci incantesimi anche se indossi armature di categoria 1. *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

Incantatore da guerra (4) *Requisiti: Incantatore da battaglia e Armature pesanti o Armature simulate* - Lanci incantesimi anche se indossi armature di categoria 2. Mentre utilizzi l'abilità non puoi indossare armature di categoria 3 o 4. *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

Incassare (4) *Requisiti: Scudo* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate STRIKE DOWN e BATTLE STRIKE DOWN se stai impugnando o hai assicurato al braccio uno scudo (non se legato dietro la schiena). *Accademie: Domus della Difesa*

Incursore (3) *Requisiti: Arma a una mano e Armature leggere* - Combattendo con

armi a una mano (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE THROUGH con la regola del terzo tocco, fintanto che non indossi armature (se non di categoria 1) o impugni/imbracci/trasporti uno scudo (puoi usare un broccchiere).
Accademie: Domus della Difesa

Interrogare (4) *Requisiti: Diagnosi* - Al termine di una tortura simulata per almeno 5 minuti, il bersaglio deve risponderti sinceramente "Sì" o "No" alla prima domanda che gli poni; se realmente non conosce la risposta deve risponderti "Non lo so" e in questo caso puoi subito porre una seconda domanda (la cui risposta può anche essere "Sì", "No" o "Non lo so", concludendo comunque l'effetto). Un bersaglio può ricevere ogni giorno (fino alle 6 di mattina) solo tre utilizzi di questa abilità (o di altri effetti simili, ad esempio l'*Estratto della Verità*), dopo i quali perderà d'effetto e il bersaglio dovrà dichiarare NO EFFECT. Utilizza i 5 minuti anche per spiegare OG al bersaglio gli effetti dell'abilità! *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Menomare (4.5) *Requisiti: Arma a una mano* - Combattendo con armi a una mano (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE EXHAUSTION con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Misericordia (4) *Requisiti: Arma a una mano o Arma a due mani* - Rappresentando con l'utilizzo di un'arma (a una o due mani) un colpo di grazia per almeno 10 secondi consecutivi, dichiarare la chiamata BATTLE BANISH su un bersaglio in coma. *Accademie: Domus della Difesa*

Mutilare (4.5) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE EXHAUSTION con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Recidere (4) *Requisiti: Arma a una mano* - Combattendo con armi a una mano (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE INERTIA con la regola del terzo tocco. *Accademie: Domus della Difesa*

Respingere (5) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE REPEL con la regola del terzo tocco. La chiamata è valida anche se l'ultimo colpo è portato su uno scudo. *Accademie: Domus della Difesa*

Sabotatore (3) Saboti fortificazioni e armi d'assedio. *Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti*

Saldo nella mente (4) - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate CALLING e POISON CALLING. *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

Sbilanciare (5) *Requisiti: Arma a due mani* - Combattendo con armi a due mani (non a catena) puoi dichiarare la chiamata BATTLE STRIKE DOWN con la regola del terzo tocco. La chiamata è valida anche se l'ultimo colpo è portato su uno scudo. *Accademie: Domus della Difesa*

Scalare palizzate (3) - Entri in una fortificazione passando da entrate secondarie: devi lanciare una corda oltre le mura (senza agganciarla con la forza o tirandola) e simularne In Game la scalata per 5 minuti (non accennare nemmeno minimamente a scalare realmente la palizzata!). Per usare questa abilità l'azione deve essere seguita da PNG o Staff. Durante la scalata non puoi impugnare altro che la corda e, data la particolare natura visiva dell'abilità, se vieni scoperto non puoi dissimulare cosa stai facendo. Puoi scalare anche per uscire da una fortificazione. *Accademie: Domus della Difesa*

Sopportare (4) *Requisiti: Scudo* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL e BATTLE REPEL se stai impugnando o hai assicurato al braccio uno scudo (non se legato dietro la schiena). *Accademie: Domus della Difesa*

Stordire (5) *Requisiti: Arma a una mano* - Puoi utilizzare la chiamata "BATTLE STUN per 5 minuti" quando colpisci un bersaglio da dietro e sulla schiena con un'arma a una mano di lunghezza compresa tra i 25 e i 45 cm. Non puoi farlo se sulle braccia hai assicurato/impugnato uno scudo (puoi usare un broccchiere), e

se nell'altra mano stai impugnando/trasportando qualcosa. Non puoi utilizzare questa abilità se il bersaglio indossa un elmo. *Accademie: Domus della Difesa*

Taumaturgo esperto (3) Requisiti:

Taumaturgia - Lanci l'incantesimo *Guarigione* senza attendere 1 minuto per il lancio a contatto. Non funziona per altre abilità o effetti (ad esempio *Dono dell'essenza* o *Taumaturgo vincolato*). *Accademie: Domus della Difesa*

Taumaturgo vincolato (3) Requisiti:

Taumaturgia e *Canalizzatore* - Lanci l'incantesimo *Guarigione* su un bersaglio

strappando un suo sigillo di *Magia di secondo cerchio*, *Preghiera di secondo cerchio* o *Taumaturgia* (previa sua approvazione Out Game). Non funziona se il bersaglio indossa armature. *Accademie: Domus della Difesa*

Tempra (4) - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate DECAY e BATTLE DECAY.

Accademie: Domus della Difesa, Locus delle Arti

Vigore (4) - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate EXHAUSTION e BATTLE EXHAUSTION. *Accademie: Domus della Difesa, Loggia degli Incantatori*

6. Utilizzare gli effetti

All'interno di Battle for Vilegis trovi tanti effetti tua disposizione per giocare e combattere; **conoscere i capitoli *Combattimento*, *Guarigione* e *Chiamate* ti consente già di giocare con attenzione seguendo le regole**, ma se hai scelto abilità che entrano nel regolamento in maniera più specifica (ad esempio incantesimi o alchimia) ci sono ulteriori dettagli da apprendere. Non solo: se ti viene affidato ad esempio un oggetto incantato o una pozione è **obbligatorio conoscere come utilizzarli**. In questo capitolo trovi tutti gli effetti che regolano queste giocate e in alcuni paragrafi anche capitoli ed esempi di abilità a cui sono riferiti.

Un effetto può essere usato solo su un **bersaglio vivo** (anche **ferito**, o in **coma**, ma non se **morto**), tranne dove diversamente specificato: ci sono effetti che devono specificatamente avere come bersaglio oggetti, incantesimi, ecc.

6.1 Attivare e subire effetti

È fondamentale distinguere tra l'essere **bersaglio di un effetto** e il **subirlo con successo**: un **bersaglio è tale nel momento in cui viene individuato come destinatario** di una chiamata, di un incantesimo, di una pozione, ecc. Tuttavia, l'effetto si considera **subito con successo** solo quando esso si applica effettivamente, ovvero quando il bersaglio non utilizza altri effetti per dichiarare NO EFFECT.

Se una chiamata si **attiva** in un determinato momento, **devi usarla** in quel momento, **devi attivarla come da descrizione dell'effetto e non puoi scegliere di "trattenerla"**. Se ti trovi in una situazione che attiva due o più chiamate **devi sceglierne solo una da usare, consumando tutte le altre** che avresti dovuto utilizzare nello stesso frangente come se fossero stati effettivamente usati (con eventuali strappi di sigilli o glifi).

Quando invece un effetto non si innesca obbligatoriamente, scegli di volta in volta quale utilizzare tra quelli a disposizione di questo tipo. La differenza la trovi nelle descrizioni dei vari effetti: **dopo l'attivazione quando non ci sono specifiche è sempre un "devi", altrimenti è specificato come un "puoi"**.

6.2 Chiamate con colpi d'arma

Alcuni effetti permettono di colpire l'avversario con **una chiamata dichiarata contestualmente ad un colpo d'arma**.

Dichiara questa chiamata mentre colpisci, in modo udibile dal bersaglio. È vietato dichiararla dopo che il colpo è andato a segno.

Fa effetto solo se il colpo va a segno. Le chiamate BATTLE REPEL e BATTLE STRIKE DOWN fanno effetto anche se il colpo è parato con uno scudo.

Quando accompagnato da una chiamata **un colpo d'arma a segno provoca comunque 1 danno**, anche se dichiari NO EFFECT alla chiamata.

Per semplicità nel regolamento, qualsiasi effetto che possa influenzare un'arma **non è mai applicabile ad un'arma a distanza**. Solo quando colpisci con le armi da tiro o d'assedio, per chiarezza in combattimento puoi dichiarare la chiamata anche dopo che il colpo è andato a segno.

6.3 Regola del terzo tocco

Quando un effetto si avvale della regola del terzo tocco, **devi colpire lo stesso bersaglio tre volte consecutivamente**. Puoi dichiarare la chiamata **mentre porti il terzo colpo (prima che vada a segno)**.

I colpi **validi per il conteggio** sono quelli **a segno o parati** dal bersaglio (sia con l'arma che con lo scudo).

Non sei obbligato a dichiarare la chiamata al terzo colpo: fintanto che continui a colpire lo stesso bersaglio e i tuoi colpi vanno a segno o parati, puoi dichiararla anche successivamente.

Dopo che hai dichiarato la chiamata, essa **ha effetto solo se il colpo va a segno**, non se parato (**tranne specifiche eccezioni**) o a vuoto.

Quando dichiari la chiamata subito prima del colpo, **il conteggio riparte da 0** a prescindere se andrà a segno, a vuoto o parato.

Se disponi di più di un modo di dichiarare una chiamata utilizzando la regola del terzo tocco, puoi scegliere quale dichiarare mentre porti il terzo colpo. Il conteggio riparte poi comunque da zero per tutte le chiamate possibili da dichiarare.

Se brandisci due armi contemporaneamente, il conteggio dei tre colpi è fatto contando solo gli attacchi portati da una delle due armi, a tua scelta. Il conteggio riparte da zero se porti un colpo con l'altra arma (a prescindere se a segno, parato o a vuoto). Puoi comunque utilizzare l'altra arma per parare.

6.4 Cartellini glifi e sigilli

Un **glifo** è un rettangolo di cartoncino che permette di riconoscere ad occhio nudo un oggetto con rilevanza di gioco. Vi trovi scritte le informazioni per capire cos'è e come utilizzarlo; un oggetto senza glifo è privo di qualsiasi potere.

Un **sigillo** è un rettangolo di carta più stretto e allungato, fornito in fase di segreteria di gioco: al contrario dei glifi un sigillo è infatti personale, e non può esserti sottratto. **Devi compilarlo tu stesso** con il tuo nome **Out Game**, a che evento e giorno di gioco si riferisce, e a che tipo di abilità è legato.

Questi cartellini sono **a tutti gli effetti In Game**. In Game puoi **usare i termini "glifo" e "sigillo", vederli e riconoscerli come tali**: puoi ad esempio desumere che un PG sia un incantatore se porta appesi alla cintura dei sigilli, o che una spada sia incantata se ha un glifo legato sull'elsa (e se ti avvicini, puoi anche provare a sbirciarne i poteri, come se In Game per "percepire" le proprietà di un glifo ti bastasse trovarti in sua prossimità).

Graficamente, sono fatti proprio per permettere di amalgamare il bisogno di regolamentare le dinamiche che li necessitano con l'ambiente di gioco, senza stonare scenicamente.

Se smarrisci un glifo o un sigillo per qualsiasi ragione e in qualsiasi momento, non possiamo dartene di nuovi, anche se la motivazione è Out Game.

6.5 Descrizione dei glifi

Esistono vari tipi di glifi, ciascuno specifico per rappresentare tipi diversi di oggetti con cui avere a che fare In Game. Possono presentare dei **codici** da decifrare grazie alle abilità *Erboristeria*, *Esaminare* e *Percezione magica*. Generalmente trovi anche una **scadenza**, che indica l'ultimo evento in cui l'oggetto può essere usato In Game. Alcuni oggetti hanno un valore tale da avere un proprio **nome In Game**. Nel campo **descrizione** è specificato a cosa legare il glifo, ad esempio non puoi apporre un glifo "spada" su una lancia. Se trovi la dicitura **oggetto unico** il glifo deve essere legato a un determinato oggetto fisico: notifica a Staff o PNG se trovi glifi con questa specifica senza oggetto legato. Gli oggetti monouso hanno glifi diversi da quelli degli oggetti incantati, compilati direttamente per essere pozioni, estratti, ecc.

Se il glifo non è legato a un oggetto non può conferire poteri o essere utilizzato.

Legalo in modo **semplice con uno spago** o un nastro (non adesivo), deve poter essere rimosso o controllato velocemente su ambo i lati. **Un glifo esiste comunque In Game anche se non legato**: non conferisce poteri ma può essere scambiato, sottratto, ecc.

I glifi degli **oggetti incantati** (o altri oggetti speciali) presentano dei **lucchetti**: trovi barrato il lucchetto **aperto** se l'oggetto può essere rinnovato oltre la sua scadenza attraverso abilità specifiche, oppure il lucchetto **chiuso** se hanno una scadenza definita. Hanno **poteri** specifici, indicanti che effetti puoi utilizzare se l'oggetto è **indossato/impugnato e legato** all'oggetto descritto. Potrebbero esserci dei **requisiti di utilizzo**, ad esempio abilità da possedere per accedere a quei poteri; **non puoi beneficiare dei poteri del glifo se conferisce un'abilità per la quale non hai i requisiti**, ad esempio non puoi ottenere l'abilità *Costituzione superiore* da un oggetto se non possiedi *Costituzione*.

Puoi beneficiare dei poteri conferiti da un solo oggetto incantato per volta: puoi trasportarne a volontà fintanto che non siano legati ad un oggetto (e quindi non conferiscono poteri).

I glifi degli oggetti **monouso** (come pozioni, estratti, ecc) devi invece contestualmente **strapparli** mentre li usi; un oggetto che non presenta dettagli di questo tipo è sempre da considerarsi monouso.

Riconsegna a PNG o Staff gli oggetti incantati **chiusi** o quelli **monouso** scaduti, se il glifo non è strappato: non hanno alcun tipo di utilità In Game, e per evitare fraintendimenti è **vietato possedere glifi scaduti di questo tipo**.

6.6 Descrizione dei sigilli

Molte abilità forniscono anche un certo numero di sigilli, consegnati in segreteria di gioco; vengono dati tutti quelli di cui avrai bisogno durante l'evento (**pieni per i giorni completi di gioco, arrotondati per eccesso in quelli di Time In e Time Out**) da conservare con cura: **se li perdi non ne vengono dati altri!**

Compilali appena ti vengono consegnati, oppure giorno per giorno: **l'importante è giocare con i glifi giornalieri ben compilati**. Devi apporci il tuo nome Out Game, evento/mese e giorno di gioco.

Ogni sigillo riporta vari effetti a cui può essere collegato (come le abilità *Magia*, *Pregheira* e *Taumaturgia*): barra quello per cui lo stai ricevendo e compilando; **se si tratta di**

un'abilità o altro effetto che non è riportato, barra il campo "potere" e segna sul sigillo anche il nome di tale abilità o effetto.

Come detto i **sigilli sono personali**: non possono esserti sottratti, non puoi cederli, ecc; ci sono però effetti IG che possono portarti a utilizzarli o perderli in modi diversi rispetto a come li utilizzi.

Puoi utilizzare i sigilli giornalieri di un'abilità **fino al termine della giornata, convenzionalmente fissata alle 6 di mattina**. Oltre questo orario tutti quelli inutilizzati diventano nulli (**non sono mai cumulabili**), e passerai a utilizzare quelli del giorno seguente.

6.7 Utilizzare e strappare glifi e sigilli

Strappo sempre visibile e immediato: a prescindere dall'effetto che stai usando per il quale stai strappando un glifo o un sigillo, è obbligatorio che **lo strappo sia visibile dal bersaglio su cui stai utilizzando l'effetto (o la chiamata), o con cui stai interagendo (ad esempio dichiarando DISPEL su una sua chiamata, o NO EFFECT)**. Strappa seguendo la descrizione ed eventuali dettagli aggiuntivi dell'abilità/effetto: **devi farlo il prima possibile**; puoi far passare un paio di secondi per cercare il sigillo o il glifo, impugnarlo e strapparlo, ma è vietato far passare più tempo. **Alcuni effetti richiedono però che il sigillo o il glifo sia già nelle tue mani mentre usi l'effetto**.

Strappare glifi e sigilli fa parte dell'effetto che vuoi utilizzare: non puoi beneficiarne se sei impossibilitato allo strappo (ad esempio perchè legato, con le braccia immobilizzate, in coma, ecc).

Conservali fino al termine della giornata: quando usi (o ricevi effetti benefici da) glifi o sigilli, per eventuali controlli arbitrari.

6.8 Effetti monouso

Le abilità in esempio utilizzano effetti **attivati** con lo **strappo di sigilli (rune) o glifi (pozioni o estratti)**. A prescindere da cosa strappi, tutte e tre queste abilità producono un **effetto monouso** che può essere:

- **Istantaneo**: immediato, con contestuale strappo.
- **Contingente**: una volta che hai assunto una pozione, un estratto o invocato una runa, l'effetto è pronto ad attivarsi al verificarsi di una determinata condizione, entro il Time Out. In questo caso apponi sul cartellino data e ora dell'assunzione/invocazione, e strappalo subito dopo che si è attivato l'effetto (è considerato comunque utilizzato se non si attiva entro il Time Out).
- **Giornaliero**: dura fino al termine della giornata (le 6 di mattina). Anche in questo caso apponi data e ora, ma non c'è necessità di strappare.

Inoltre, anche molti **incantesimi** generano effetti monouso con questo tipo di attivazioni.

Qualsiasi sia il tipo di effetto monouso, non confonderlo con l'effettiva durata della chiamata o dell'effetto che attiva! Questo paragrafo specifica solo per quanto tempo un effetto monouso rimane pronto ad attivarsi dopo averlo assunto/invocato.

Per utilizzare cartellini con effetti monouso la penna è immancabile!

Come già specificato nel paragrafo 6.1, **gli effetti monouso devono essere utilizzati seguendo la descrizione dell'effetto**: utilizzando **effetti contingenti o giornalieri** (soprattutto se combinati ad altri effetti come abilità, incantesimi, ecc) ti trovi a beneficiare di più effetti che ti obbligano a usare una chiamata in una situazione specifica (come al primo colpo sferrato o alla prima chiamata subita); in questi casi **devi sempre scegliere solo un effetto da usare, consumando tutti gli altri** che avresti dovuto utilizzare nello stesso frangente, strappando il sigillo o il glifo inerente come se fossero stati effettivamente usati.

Quanti effetti pronti ad attivarsi o attivi su te stesso (a prescindere che siano contingenti o giornalieri): massimo 1 pozione, 1 estratto e 1 runa di questo tipo, pronti ad attivarsi/attivi su di te contemporaneamente. Utilizzare una seconda pozione/runa/estratto contingente/giornaliera sostituirà quella precedente (con conseguente strappo del glifo/sigillo precedente).

6.9 Effetti monouso sugli oggetti

Quando usi pozioni (in particolare **unguenti**), **runa** o **estratti** che ti permettono di **dichiarare una chiamata contestualmente ad un colpo d'arma** devi sempre **legare il glifo o il sigillo all'oggetto**. Devi strappare il cartellino subito dopo il primo colpo a segno o parato (non a vuoto); la chiamata ha effetto solo se il colpo è a segno, se parato l'effetto è sprecato e devi comunque strappare glifo o sigillo. Se impieghi questo tipo di effetti **l'applicazione dei cartellini ne è parte integrante, senza la quale non puoi beneficiarne**.

Allo stesso modo, per effetti che agiscono su altri oggetti (scudi, armi d'assedio, fortificazioni, ecc), il glifo o il sigillo deve essere obbligatoriamente legato all'oggetto interessato; il cartellino va strappato non appena l'effetto si attiva.

Tranne dove diversamente specificato, quando utilizzi questi effetti sugli oggetti non c'è bisogno di apporre data e ora sui cartellini.

Anche in questi casi **non puoi "trattenere" l'effetto**, come specificato nel paragrafo 6.1: se ad esempio usi un'arma a cui hai legato un unguento, la chiamata contestuale al colpo d'arma è necessariamente quella associata al glifo (devi dichiararla, e strappare se a segno o parata).

Se ti ritrovi a non utilizzare l'effetto, **puoi levare il cartellino dall'arma per conservarlo o applicarlo ad un'altra**; puoi addirittura provare a trafugarlo da un oggetto!

Quanti glifi su un oggetto: possono esserci legati **non più di 1 glifo per oggetti incantati e 1 glifo monouso** (anche contemporaneamente), che **non contano nel limite personale** di effetti attivi del paragrafo 6.8; puoi trasportarne a volontà fintanto che non sono legati ad alcun oggetto, non potendo quindi beneficiare degli effetti.

6.10 Effetti su bersagli in coma

Pozioni: puoi usare **unguenti** su un bersaglio in coma (0 PV), mentre devi avere almeno 1 PV per usare **elisir** e **veleni**. Ricorda e insegna ai tuoi compagni: elisir e veleni si "bevono", gli unguenti si "applicano"; è facile capire le modalità di utilizzo di una pozione: il nome ti spiega cosa fare.

Estratti: puoi utilizzarli anche su un bersaglio in coma.

Rune: non puoi utilizzarle su un bersaglio in coma.

6.11 Effetti POISON fuori dal combattimento

Durata: tra questi effetti, in particolare scaturiti dai **veleni (pozioni)** e dagli **estratti**, trovi tra i pochissimi effetti che ti permettono di dichiarare chiamate che durano più di 30 secondi. Come trovi nel capitolo 4 *Chiamate*, devi sempre accompagnare la chiamata alla durata specifica quando la dichiari (ad esempio: per il *Veleno del Ghiaccio Blu* dichiara "POISON CONFUSE per 10 minuti").

Precauzioni: quando utilizzi cartellini che influenzano cibi o bevande **non devi aggiungerci/versarci nulla dentro, ma solo mimare di farlo** (utilizza una fiala rigorosamente vuota e pulita). Un effetto così preparato si conserva pronto ad attivarsi fino al Time Out; puoi sostituire cibi o bevande con alimenti più freschi, finché la descrizione rimane

la stessa. **La responsabilità sull'alimento utilizzato è sempre di chi lo somministra alla vittima.**

Utilizzo: subito dopo **annota sul cartellino data e ora** della "contaminazione" e **una breve descrizione** di ciò che hai avvelenato ("bicchiere di vino", "otre d'acqua", "scodella di zuppa"). Per evitare fraintendimenti **aggiungi sempre dettagli** alla descrizione ("bicchiere di vino di legno scuro", "otre d'acqua col simbolo di Casata", "scodella bianca di zuppa di carne"). **Non è possibile avvelenare un insieme di cibi** (ad esempio, un cesto di mele).

Dichiara la chiamata al primo che ne mangia o beve (basta che vi entri in contatto con le labbra), **strappando il cartellino in modo a lui visibile** subito dopo. Puoi anche dichiarare la chiamata a bassa voce, l'importante è che gli si mostri il glifo nel momento in cui viene strappato.

Questi effetti **non contano nel limite di massimo un effetto attivo** di questo tipo sul bersaglio.

Sotterfugio: non devi necessariamente avere il cartellino in tasca: puoi anche consegnarlo ad altri complici (magari per farlo arrivare da facce meno note) oppure consegnare l'alimento avvelenato a qualcuno ignaro che lo recapiterà alla vittima, seguirlo e strappare il glifo al momento in cui si attiva (o farlo fare a qualcun altro). Ci sono molte possibilità per giocare di sotterfugio, l'importante è "sorvegliare" l'alimento avvelenato.

6.12 Effetti con gli incantesimi

Preparazione al lancio: devi sempre iniziare **impugnando con entrambi le mani il sigillo** corrispondente, a seconda dell'abilità (*Magia, Preghiera o Taumaturgia*) e del cerchio (primo o secondo). **Non devi avere nient'altro in mano** (tranne dove diversamente specificato) **dall'inizio del lancio fino alla conclusione completa dell'incantesimo**, compresi scudi o brocchieri impugnati o assicurati al braccio, **o non puoi lanciare incantesimi** (e metti immediatamente fine a quelli che stai tenendo attivi). **Puoi impugnare un'arma a due mani con una sola mano** (aiutandoti con l'altra nello strappo del sigillo), posizionandola **il più aderente possibile al corpo** così da evitare di intercettare colpi nemici anche involontariamente; in questo caso considerali a segno anche se parati.

Formula degli incantesimi: una volta pronto a lanciare devi pronunciare una formula di almeno 15 parole. **Puoi comporla a tuo piacimento**, e cambiarla come vuoi (anche diversa per ogni incantesimo): hai spazio per creare, ma **scegli le parole con attenzione** affinché non risulti ridicola o volgare rovinando l'atmosfera. Staff e PNG possono chiederti di cambiare una formula se la reputano inopportuna. **Devi scandire la formula chiaramente e in modo che il bersaglio possa udirla** (non necessariamente che le presti attenzione): **voce molto alta in battaglia**, voce alta in scontri più piccoli, tono di voce normale fuori dagli scontri e a bassa voce se si sta puntando al sotterfugio (sempre a patto che il bersaglio possa udirla). Se l'incantesimo non ha un bersaglio (o sei tu stesso) la formula deve comunque essere udibile da chi è nelle vicinanze.

Strappare il sigillo: appena termini di recitare la formula **strappa il sigillo, completando così l'incantesimo**. Se l'incantesimo lo prevede **dichiara la chiamata e contemporaneamente strappa il sigillo, ma solo dopo aver effettivamente ricevuto l'attenzione del bersaglio**, senza "sprecare" i tuoi incantesimi; aiutalo a identificarsi usando riferimenti diretti ("tu con lo scudo blu!"). Alcuni incantesimi devono essere **tenuti attivi** per conferire vantaggi duraturi dopo lo strappo del sigillo, altri prevedono lo strappo del sigillo in un secondo momento.

Armature e incantesimi: se indossi un'armatura che ti conferisce PA non puoi lanciare incantesimi, né tenerne attivi. Puoi indossare armature come parte del costume e utilizzare comunque incantesimi solo se non hai abilità che ti consentono di guadagnare PA indossandole.

Obbligo di utilizzo: anche in questo caso ricorda il paragrafo 6.1: se un effetto si innesca in un determinato momento (come al primo colpo sferrato o alla prima chiamata subita), devi usarlo, senza poter scegliere se “trattenere” l’effetto o meno, come da attivazione e descrizione dell’incantesimo.

6.13 Quando un incantesimo viene interrotto?

Se ancora non hai terminato la formula e strappato il glifo, o se stai tenendo un incantesimo attivo in altro modo, vieni interrotto se colpito dalle **chiamate che ti obbligano a fare tutt’altro** impedendoti di tenerlo attivo, cioè le seguenti: BANISH, DISPEL, ENRAGE, FEAR, MORTAL, NEGATION, PAIN, PARALYZE, SLEEP, STUN e WEAKNESS.

EXHAUSTION e SILENCE interrompono il lancio, ma **a seconda dell’incantesimo** possono interromperti dopo il lancio (mentre lo tieni attivo) se per farlo ti è richiesto di tenere entrambe le braccia impegnate o continuare a ripetere la formula.

Le chiamate CALLING, CONFUSE, DECAY, INERTIA, REPEL e STRIKE DOWN, sebbene ti influenzano in modo importante, **non ti impediscono di lanciare o tenere attivo un incantesimo**.

CHARME, DOMINATION, REFLECT e RETRIBUTION non interferiscono necessariamente con lanciare o tenere attivo un incantesimo, **dipende tutto da cosa succede dopo!** Anche per le chiamate BLESS, RUNIC e THROUGH l’interruzione dell’incantesimo non è automatica (tranne dove diversamente specificato).

A prescindere se ci sia una chiamata o meno, **se subisci danno da un colpo d’arma durante il lancio di un incantesimo non devi strappare il sigillo, ma solo ricominciare la formula** (sempre che tu sia ancora vivo!).

6.14 Tipi di lancio degli incantesimi

Nella descrizione degli incantesimi è specificato il tipo di lancio: ne esistono 4, con procedure specifiche per ciascuno, complementari a tutti i dettagli del paragrafo precedente.

Lancio a distanza

- Pronuncia la formula tenendo il sigillo alto sopra la testa, attira l’attenzione del bersaglio, strappa il sigillo in modo che il bersaglio possa vederlo e contemporaneamente dichiara la chiamata
- Il bersaglio deve essere **entro 10 metri**.

Lancio a contatto

- Pronuncia la formula, svolgi un rito/cerimonia di almeno 1 minuto sul bersaglio (**tempo di lancio**) al termine del quale strappa il sigillo.
- Se il sigillo va strappato in un momento successivo al lancio, va fatto **in modo visibile all’eventuale bersaglio**. Puoi essere creativo come vuoi nel tempo di lancio, l’importante è che resti entro 2 metri o devi ricominciare il lancio. Puoi lanciaarli anche su te stesso, seguendo le stesse regole del bersaglio.
- Questi incantesimi possono essere **istantanei o contingenti (il tempo di lancio resta di 1 minuto)**: segui le regole degli effetti (a seconda della descrizione dell’incantesimo) del paragrafo 6.8 *Effetti monouso*. **Nel caso di incantesimi contingenti, l’effetto resta attivo/pronto ad attivarsi fino al termine della giornata (le 6 di mattina)**.
- Sui sigilli di **incantesimi contingenti devi scrivere il nome dell’incantesimo** (non è necessario apporre data e ora). Non puoi lanciare altri incantesimi finchè non termini (o decidi di interrompere) il tempo di lancio e non strappi/consegna/annoti il sigillo. Un bersaglio **non può avere contemporaneamente due incantesimi di questo tipo** attivi/pronti ad attivarsi, tranne eccezioni specificate; utilizzarne un

secondo sostituisce quello precedente, con conseguente strappo del sigillo precedente.

- Usa il tempo di lancio per ragguagliare il bersaglio sulle regole dell'incantesimo che stai lanciando: non trascurare questa opportunità!

Lancio con contatore

- Pronuncia la formula tenendo il sigillo alto sopra la testa e strappalo subito dopo. Alza una mano all'altezza della testa segnalando con le dita il numero di cariche disponibili del contatore. Scala una carica abbassando un dito ogni volta che utilizzi una chiamata, fino ad esaurirle del tutto.
- Il bersaglio della chiamata prodotta dal contatore deve essere **entro 10 metri**.
- **L'incantesimo si interrompe se subisci con successo una chiamata.**
- Nella descrizione di questi incantesimi trovi il numero di cariche del contatore. Puoi aumentarlo con altre abilità o effetti, ma non può mai essere superiore a 5.
- Mentre hai un **contatore attivo** non puoi lanciare altri incantesimi; puoi comunque scegliere di interromperlo quando vuoi.
- Se il contatore ti permette di dichiarare una chiamata contestualmente ad un colpo d'arma, segui le regole del paragrafo 6.2 e **scala una carica al contatore ad ogni colpo a segno o parato (non a vuoto)**; la chiamata ha effetto solo se il colpo è a segno, se parato l'effetto è sprecato (tranne dove diversamente specificato) e devi comunque scalare una carica al contatore.
- È vietato fingere di tenere attivo un contatore.

Lancio continuato

- Pronuncia la formula tenendo il sigillo alto sopra la testa e strappalo subito dopo. Pronuncia di nuovo la formula e continua a ripeterla fintanto che vuoi tenere l'incantesimo attivo o fino a che non si consuma, a seconda delle dinamiche dell'incantesimo stesso. **Fintanto che non completi la prima formula, strappando poi il sigillo, gli effetti dell'incantesimo non sono attivi o utilizzabili.**
- Oltre a ripetere la formula, per tenere l'incantesimo attivo o utilizzabile devi seguire le altre indicazioni che trovi nella descrizione dell'incantesimo, da quando inizi a pronunciare la prima formula (prima dello strappo del sigillo) e per tutta la durata dell'incantesimo.
- **Questo tipo di incantesimi si interrompono se strappi un altro sigillo o glifo, per decisione o obbligo derivante da un effetto.**
- Mentre stai ripetendo la formula per **tenere attivo** l'incantesimo non puoi lanciarne altri; puoi comunque scegliere di interromperlo quando vuoi.
- Se l'incantesimo ti permette di dichiarare una chiamata contestualmente ad un colpo d'arma segui le regole del paragrafo 6.2; l'incantesimo termina subito dopo il primo colpo a segno o parato (non a vuoto); la chiamata ha effetto solo se il colpo è a segno, se parato l'effetto è sprecato (tranne dove diversamente specificato) e termina comunque. Se il colpo va a vuoto puoi continuare a tenere attivo l'incantesimo, riprendendo a ripeterne la formula.
- È vietato fingere di tenere attivo un incantesimo con lancio continuato.

Speciale: la maggior parte degli incantesimi segue uno di questi tipi di lancio, ma esistono eccezioni. Trovi la dicitura "speciale" nell'incantesimo, con le specifiche nella sua descrizione.

6.15 Effetti su alleati

Quando fornisci ai tuoi alleati incantesimi, pozioni, rune, estratti, glifi e sigilli o qualsiasi altro effetto, **la responsabilità sul loro utilizzo è sempre la tua!** Sincerati che sappiano come utilizzare questi effetti: in caso di infrazioni al regolamento viene sanzionato l'utilizzatore così come chi ha fornito l'effetto!

6.16 Altri effetti

In Game ci sono altri effetti che puoi giocare senza bisogno di abilità specifiche.

Sabotare orti e laboratori: devi annotare sul glifo, nei campi preposti a seconda della giornata di gioco, **data e orario approssimativo** in cui hai usato tale effetto. Trovi il glifo legato ad un elemento scenico dell'orto o all'entrata del laboratorio: **non devi slegarlo o strapparli, solo annotarvi le informazioni richieste in modo chiaro e leggibile** (o il sabotaggio potrebbe non essere ritenuto valido). Quando saboti un orto dopo il tramonto, apponi data e ora direttamente nel campo del successivo giorno di gioco (influenzerai quel raccolto, dato che quello odierno già c'è stato): un **orto sabotato** non produce reagenti per il raccolto del giorno dopo (o dello stesso giorno, se ancora non ne ha prodotti); sabotare orti durante l'ultima notte di gioco è quindi superfluo. Un **laboratorio sabotato** può ancora essere utilizzato per creare pozioni ma non conferisce alcun bonus per 24 ore complete.

Rubare glifi: è solo la tua bravura a misurare la difficoltà nel sottrarre un glifo; se ne vedi uno puoi provare a prenderlo! Hai due modi per farlo: **slegare il glifo** dall'oggetto a cui è legato oppure **sottrarre l'intero oggetto** per poi slegare il glifo e **consegnare l'oggetto ad un PNG o Staff**, indicando la vittima e/o dove l'hai preso. **In entrambi i casi dopo un furto avvenuto con successo comunicalo sempre ai tuoi PNG di Casata.**

- Se sleghi il glifo **devi farlo senza danneggiarlo: è vietato strapparli sulla bucatura o il furto è considerato nullo.** L'oggetto non deve essere necessariamente incustodito, puoi addirittura provare a slegare il glifo di un oggetto addosso a un bersaglio, sperando di non essere scoperto.
- Se sottrai l'intero oggetto a cui il glifo è legato **il tuo primo obiettivo subito dopo è consegnare l'oggetto a PNG o Staff**, che si occuperanno di riconsegnarlo Out Game alla vittima. **Subisci una sanzione se passa troppo tempo tra il furto e la consegna:** chi è stato derubato In Game di un glifo non deve mai chiedersi troppo a lungo Out Game che fine ha fatto il suo oggetto fisico.
- A prescindere da quali metodi creativi scegli per sottrarre glifi **sono vietate azioni concitate** (ad esempio strapparli al volo) o che possano mettere in pericolo il depredatao soprattutto nel caso che il glifo sia legato ad oggetti posti in parti delicate (come la testa, il collo, ecc).
- Questo tipo di furti **sono ovviamente ammessi solo nell'area In Game, a gioco attivo:** per evitare spiacevoli episodi ricorda che in qualsiasi altro caso, o nel caso di vizi nella procedure di questo paragrafo, i furti saranno considerati Out Game, quindi passibili di sanzionamento massimo e rimandati alle autorità competenti.
- Come indicato nel paragrafo 6.5, se un glifo riporta la dicitura **"oggetto unico"** devi trafugare l'intero oggetto senza il quale non ha nessun valore. Data la natura di questo tipo di oggetti, spesso legati a storie e vicende generali, quando ne trafughi uno (o ne trovi senza che abbiano un oggetto legato), dopo il furto devi sempre comunicarlo a PNG o Staff.
- **Gli unici oggetti sprovvisti di glifo che possono essere rubati** e che sfuggono a queste dinamiche sono le monete di gioco Battle for Vilegis e singoli fogli In Game. Inoltre **in casi specifici** di gioco un **PNG** può incaricare di recuperare oggetti fisici senza glifo: si tratta **sempre** di oggetti di proprietà dell'organizzazione! Se ti imbatti in un oggetto, se un PNG non te l'ha descritto dicendoti di sottrarlo **assumi che sia proprietà privata di un altro giocatore** e lascialo dov'è, a prescindere dal luogo, e per quanto esotico possa sembrarti.

Camuffare: sebbene un PG possa sempre cercare di non farsi riconoscere tramite maschere, cappucci, ecc, è bene ricordare che **nel LARP si è già in qualche modo camuffati**, dato che ciascuno indossa un equipaggiamento che può alterarne l'identificazione (persino un semplice elmo rende chi lo usa meno riconoscibile). Per garantire l'immediata leggibilità delle dinamiche di gioco, **è vietato fingersi appartenenti a**

una razza In Game diversa dalla propria mediante l'utilizzo di protesi in lattice, trucco pesante o maschere integrali che modifichino le proprie caratteristiche con lo scopo di essere identificati come una razza IG diversa dalla quella del PG interpretato. L'uso di artifici simili **renderebbe estremamente complesso distinguere tra un camuffamento interpretativo In Game e l'effettiva natura razziale di chi ti trovi davanti**, portando a situazioni di gioco ambigue. Per la stessa ragione, **è vietato fingersi PNG mediante l'utilizzo di equipaggiamenti simili a quelli usati dall'organizzazione** (ad esempio, fingersi un Nexus utilizzando una mezza maschera da teschio).

Perquisire: puoi perquisire un bersaglio consenziente o inabile (in coma, morto, legato, addormentato, paralizzato, ecc) per farti consegnare glifi e monete di gioco che porta su di sé. Per usare questo effetto devi vistosamente simulare l'azione per almeno 1 minuto (se vieni interrotto devi ricominciare), dopo il quale il bersaglio ti consegna tutto ciò che non è "proprietà privata" di un giocatore: ad esempio dovrà consegnarti glifi, monete di gioco e oggetti forniti da Staff, PNG o trovati in situazioni di gioco e chiaramente messi a disposizione dall'organizzazione (ad esempio oggetti scenici particolari trovati nei luoghi di potere). Dovrà inoltre consegnarti singoli fogli In Game, anche se di sua proprietà personale. Se un glifo è in vista (ad esempio legato ad un oggetto) è prendibile senza perquisizione solo se il bersaglio è consenziente o inabile. Devi solo mimare la perquisizione, senza davvero frugare dentro gli averi del bersaglio.

Rapire: puoi rapire o essere rapito dai tuoi avversari, ma a meno che il rapito stesso non decida altrimenti, non è possibile trattenerlo In Game per più di mezz'ora contro la sua volontà. Il rapimento è un effetto che costringe un PG in un determinato luogo, ma è anche e soprattutto un'occasione di gioco: ad esempio interagire con un carceriere o dare una possibilità di fuga sono situazioni di gioco più stimolanti rispetto al rimanere isolati per 30 minuti senza nulla da fare. Chiediti cosa ti divertirebbe giocare se fossi tu ad essere rapito!

Immobilizzare: puoi usare corde, catene e lucchetti, vere o in materiali che ne riproducono le fattezze per immobilizzare un bersaglio, ma **esclusivamente avvolgendo** intorno a polsi o caviglie ma **senza stringere e fare nodi**. Sebbene In Game il bersaglio è considerato legato, Out Game nessun metodo di costrizione deve mai essere vero: **il bersaglio sembra legato, ma per qualsiasi evenienza OG è in realtà sempre libero**. Se usi un lucchetto devi posizionarlo ad un'estremità della catena, chiuso sull'ultimo anello. Trasgredire a questa regola porta a **gravissime sanzioni**.

Rissa e forza simulata: se vuoi inscenare una rissa a mani nude devi prima metterti d'accordo con l'altro giocatore, così da pianificare lo scontro o lasciarsi trasportare dal gioco. **Così come nel combattimento con le armi, anche in situazioni di gioco simili è assolutamente vietato qualsiasi tipo di contatto fisico:** un combattimento simulato a calci e pugni deve sempre prevedere che nessun colpo raggiunga realmente con violenza il bersaglio, e in nessun caso è permessa un'azione che possa mettere un giocatore in pericolo, anche se tutte le parti sono consenzienti. **Per questi "colpi" non devi usare nessuna chiamata** (rovinano solo la scena!).

Conio: In Game trovi monete ufficiali di Battle for Vilegis. Ne esistono di tanti tagli, quelli più comuni sono gli Scettri (di rame), i Troni (d'argento) e le Corone (d'oro). Per mantenere florida l'economia di gioco nessun conio viene accettato come valido al di fuori di quello ufficiale (ma tra giocatori puoi comunque accordarti come vuoi). **Falsificare una moneta (dipingendola, riconiandola, ecc) porta a pesanti sanzioni:** non è un'azione In Game, e proprio per tutelare il gioco sarà sempre considerata un'infrazione Out Game.

7. Incantesimi

Un incantesimo permette di innescare effetti su un bersaglio, alleato o nemico, utilizzando sigilli e (con qualche eccezione) formule, attraverso le abilità *Magia*, *Pregghiera* e *Taumaturgia*, ciascuna con incantesimi specifici che la contraddistinguono; alla creazione del

PG non puoi acquistare abilità di diverso tipo per lanciare incantesimi, ma puoi farlo col tempo acquistando l'abilità *Addestramento mentale* per ciascun tipo diverso di incantesimi che vuoi lanciare.

Negli incantesimi trovi il **tipo di lancio** (vedi paragrafo 6.14 capitolo 6. *Utilizzare gli effetti*), divisi tra quelli **base** che acquisisci automaticamente con le abilità suddette, quelli **avanzati** e quelli **avanzati con insegnamento** (vedi paragrafo 5.3 del capitolo *Abilità*).

Per queste ultime due categorie trovi **costo in PA** tra parentesi e i **requisiti** (cerchio e relativo sigillo da utilizzare dipendono dall'abilità requisito); le **Accademie** in cui impararli sono relative ai requisiti (Loggia degli Incantatori per *Magia* e *Preghiera*, Domus della Difesa per *Taumaturgia*). Se possiedi due o più abilità tra *Magia*, *Preghiera* e *Taumaturgia* e apprendi un incantesimo lanciabile con più di un'abilità tra queste, **devi scegliere a quale abilità legarlo**, utilizzando poi solo i sigilli relativi a quell'abilità per lanciarlo.

7.1 Incantesimi base - Magia primo cerchio

Armatura magica Lancio: contatore (3) - Ogni carica di contatore vale 1 Punto Armatura; scala una carica ogni volta che subisci un colpo a segno, che causerebbe la perdita di 1 PA o 1 PT. Questo incantesimo, anche se con lancio a contatore, non si interrompe a prescindere subendo qualsiasi chiamata con successo, ma solo con BANISH, DISPEL, ENRAGE, FEAR, MORTAL, NEGATION, PAIN, PARALYZE, SLEEP, STUN e WEAKNESS; situazionalmente anche CHARME, DOMINATION, REFLECT e RETRIBUTION

Confusione Lancio: distanza - Dichiarati CONFUSE sul bersaglio

Infondere magia Lancio: continuato (impugna un'arma a una o due mani) - Dichiarati BATTLE RUNIC al primo colpo sferrato con l'arma

Malia Lancio: contatto, contingente (speciale) - Lancia l'incantesimo su un oggetto che è possibile tenere in una mano. Non strappare il sigillo alla fine del lancio, ma annota data e ora del lancio, e una breve descrizione dell'oggetto ("moneta", più specifico ancora

meglio: "moneta d'oro triangolare"). Non puoi incantare un insieme di oggetti (ad esempio un sacchetto di monete). Non appena consegna l'oggetto a un bersaglio (non puoi lanciarglielo o usare altri metodi che non siano il passaggio da mano a mano) strappa il sigillo e dichiara "CHARME per 10 minuti"; il bersaglio non può usare DISPEL o le abilità *Controincantesimo* e *Controincantesimo superiore* per annullare questo effetto. Dal momento in cui annoti il sigillo e finché non lo strappi per attivare l'incantesimo non puoi lanciarne altri e non devi interrompere il contatto con l'oggetto, o l'effetto si annulla e devi strappare il sigillo. Questo incantesimo non conta nel limite di massimo un incantesimo con lancio a contatto per bersaglio

Paura Lancio: distanza - Dichiarati FEAR sul bersaglio

Riparazione Lancio: contatto, istantaneo - Rendi di nuovo integro uno scudo affetto dalla chiamata CRUSH (con qualsiasi descrittore) o risani 2 Punti Struttura in un'arma d'assedio; se ripari uno scudo il tempo di lancio è istantaneo

7.2 Incantesimi base - Magie secondo cerchio

Campo di forza Lancio: contatto, contingente - Non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata BATTLE ricevuta. Puoi lanciarlo anche su te stesso

Dissolvi incantesimi Lancio: distanza -

Dichiarati DISPEL sul bersaglio, sull'incantesimo bersaglio o sul contatore bersaglio. Richiama l'attenzione del bersaglio della chiamata per segnalargli che non ha avuto effetto. Questo incantesimo non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata. Non

puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE

7.3 Incantesimi base - Preghiera primo cerchio

Infondere benedizione Lancio: *continuato (impugna un'arma a una o due mani)* - Dichiarare BATTLE BLESS al primo colpo sferrato con l'arma

Protezione sacra Lancio: *continuato (impugna il sigillo con entrambe le mani tenendolo alto sopra la testa)* - Da quando il sigillo viene strappato dopo la prima formula e finché ne tieni le due estremità come descritto, non puoi correre e non subisci danno dai colpi d'arma (escluse quelle d'assedio), ma ne subisci le eventuali chiamate; puoi dichiarare NO EFFECT a BATTLE THROUGH. L'incantesimo si interrompe seguendo le normali regole del paragrafo 6.13, ad eccezione delle chiamate BLESS o

7.4 Incantesimi base - Preghiera secondo cerchio

Dissolvi incantesimi Lancio: *distanza* - Dichiarare DISPEL sul bersaglio, sulla chiamata, incantesimo o contatore bersaglio. Richiama l'attenzione del bersaglio della chiamata per segnalargli che non ha avuto effetto. Questo incantesimo non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE

7.5 Incantesimi base - Taumaturgia

Guarigione Lancio: *contatto, istantaneo* - Applichi una benda verde sul bersaglio

Libertà dell'essenza Lancio: *distanza* - Dichiarare DISPEL sulle chiamate ENRAGE, PAIN, PARALYZE o SLEEP; puoi annullare l'effetto della chiamata bersaglio appena lanciata o rimuoverne una che già affligge il bersaglio. Questo incantesimo non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE

Sonno Lancio: *distanza* - Dichiarare SLEEP sul bersaglio

RUNIC (anche precedute da descrittori), che interrompono l'incantesimo se subite con successo (e ti causano regolarmente 1 danno)

Richiamo Lancio: *distanza* - Dichiarare CALLING sul bersaglio

Repulsione Lancio: *distanza* - Dichiarare REPEL sul bersaglio

Soccorso divino Lancio: *contatto, istantaneo* - Applichi una benda bianca sul bersaglio

Tocco avvizzente Lancio: *continuato (impugna un'arma a una o due mani)* - Dichiarare BATTLE DECAY al primo colpo sferrato con l'arma

Paralisi Lancio: *distanza* - Dichiarare PARALYZE sul bersaglio

Volontà divina Lancio: *contatto, contingente* - Non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata ricevuta, a patto che non sia preceduta dai descrittori BATTLE, POISON, MAKER'S o MASS. Puoi lanciarlo anche su te stesso

Legame della vita Lancio: *contatto, istantaneo* - Se il bersaglio è morto (terminati i minuti di coma), torna in vita recuperando tutti i suoi Punti Totali; il bersaglio non deve essere morto da più di 10 minuti, e devi lanciare l'incantesimo prima che vada Out Game per recarsi all'Offertorio. Se il bersaglio è vivo rimuovi la Stasi senza usare Oboli, e metti il sigillo strappato all'interno dell'Offertorio

7.6. Incantesimi avanzati

Aiuto divino (3) *Requisiti: Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatto, istantaneo* - Applichi una benda rossa sul bersaglio

Canto della vendetta (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio o Taumaturgia - Lancio: continuato (impugnare un'arma a una o due mani) -* Dichiarati RETRIBUTION al lanciatore alla prima chiamata senza descrittori che subisci con successo

Comunione di essenze (2) *Requisiti: Magia di secondo cerchio o Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatto, istantaneo (speciale)* - Se il bersaglio è morto (terminati i minuti di coma), può aprire gli occhi e parlare (non può muoversi in altro modo); il bersaglio non è costretto a reagire all'incantesimo o dire la verità; l'effetto dura fintanto che mantieni il contatto con il bersaglio o quest'ultimo decide di interromperlo. Se il bersaglio è vivo rimuovi la Stasi senza usare Oboli, e metti il sigillo strappato all'interno dell'Offertorio

Dolore (3) *Requisiti: Taumaturgia - Lancio: distanza* - Dichiarati PAIN sul bersaglio

Fatica (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: distanza* - Dichiarati EXHAUSTION sul bersaglio

Inerzia (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: distanza* - Dichiarati INERTIA sul bersaglio

Infusione di strati (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: distanza* - mitighi o annulli del tutto un accadimento negativo appena accaduto che può causare la perdita di Strati all'interno di un rituale. Può essere lanciato più volte e da incantatori diversi sullo stesso accadimento negativo

Luce (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: contatto, istantaneo (speciale)* - Puoi utilizzare In Game una fonte di luce Out Game opportunamente scenografata:

prima di apprendere l'incantesimo devi far approvare l'oggetto Out Game dallo Staff. L'oggetto deve essere scenico e in sintonia con l'ambientazione, la luce deve essere flebile e non bianca o fastidiosa (non deve poter essere utilizzata in maniera offensiva, ad esempio abbagliare un avversario). Dopo il lancio non strappare il sigillo, ma annotaci data e ora e legalo sull'oggetto scrivendoci il nome dell'incantesimo: potrai accendere e spegnere la luce a volontà fino al Time Out; se subisci con successo la chiamata NEGATION mentre trasporti una luce prodotta con questo incantesimo devi spegnerla per la durata della chiamata (anche se cedi la luce a chi non ne è influenzato). Puoi lanciare questo incantesimo su massimo 1 oggetto per volta (per lanciarlo di nuovo devi strappare il precedente sigillo). Questo incantesimo non conta nel limite di massimo un incantesimo con lancio a contatto per bersaglio

Obliare (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio - Lancio: contatto* - Se il bersaglio è in coma (0 Punti Vita), dimentica ogni particolare sugli eventi che lo hanno portato ad essere incosciente (in coma, stordito, addormentato, ecc), compreso tutto quello riconduce ad identificare i responsabili. Non scorda il luogo dell'accaduto, ma non ricorda come erano vestiti i suoi assalitori, che armi brandivano, quanti erano, cosa hanno detto, ecc.

Protezione dell'essenza (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: contatto, contingente* - Non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparla volta tornato in vita all'Offertorio per rimuovere la Stasi senza usare Oboli, mettendo il sigillo strappato all'interno dell'Offertorio. Puoi lanciarlo anche su te stesso. Non puoi lanciarlo su un bersaglio già in Stasi.

Protezione dai veleni (2) *Requisiti: Taumaturgia - Lancio: contatto, contingente* - Non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al

bersaglio che deve strapparli e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta. Puoi lanciarlo anche su te stesso

Purificare (2) *Requisiti: Preghiera di primo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatto, istantaneo* - Rimuovi tutte le

7.7. Incantesimi avanzati con insegnamento

Analizzare matrice (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatto, istantaneo* - Il bersaglio ti rivela (in confidenza e Out Game, in disparte o all'orecchio) tutti gli eventuali effetti attivi su di lui derivanti da glifi o sigilli, sia positivi che negativi, ma anche effetti provenienti dal Nexus, dall'Offertorio, o da effetti comunicati da PNG o Staff

Aura di decadimento (2) *Requisiti: Magia di secondo cerchio o Preghiera di secondo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatore (3)* - Dichiarare DECAY sul bersaglio

Aura di dissolvenza (4) *Requisiti: Magia di secondo cerchio o Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatore (3)* - Per lanciare questo incantesimo devi strappare anche un sigillo di primo cerchio insieme a quello di secondo; dichiarare DISPEL sul bersaglio, sull'incantesimo bersaglio o sul contatore bersaglio.

Aura di paura (3) *Requisiti: Magia di secondo cerchio - Lancio: contatore (3)* - Dichiarare FEAR sul bersaglio

Aura di richiamo (3) *Requisiti: Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatore (3)* - Dichiarare CALLING sul bersaglio

Bastione difensivo (3) *Requisiti: Magia di secondo cerchio o Preghiera di secondo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatore (5)* - Per lanciare questo incantesimo devi essere all'interno delle tue fortificazioni (l'incantesimo si interrompe se ne esci). Dichiarare REPEL sul bersaglio

Distruzione (4) *Requisiti: Magia di secondo cerchio - Lancio: continuato (impugna un'arma a due mani)* - Dichiarare BATTLE CRUSH al primo colpo sferrato con l'arma

Furia divina (3) *Requisiti: Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatore (3)* -

chiamate POISON dal bersaglio

Silenzio (2) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera di primo cerchio - Lancio: distanza* - Dichiarare SILENCE sul bersaglio

Dichiarare BATTLE STRIKE DOWN sferrando un colpo con l'arma

Furore (3) *Requisiti: Magia di secondo cerchio - Lancio: distanza* - Dichiarare ENRAGE sul bersaglio

Lama del vento (3) *Requisiti: Magia di secondo cerchio - Lancio: contatore (3)* - Dichiarare BATTLE THROUGH sferrando un colpo con l'arma

Ora del giudizio (4) *Requisiti: Preghiera di secondo cerchio - Lancio: contatto, istantaneo (speciale)* - Puoi lanciare questo incantesimo solo su te stesso: guadagni le abilità *Ambidestria*, *Arma a una mano*, *Arma a due mani*, *Armature leggere*, *Armature pesanti*, *Armature simulate*, *Costituzione*, *Costituzione superiore* e *Scudo* per un'ora. Le limitazioni per l'utilizzo degli incantesimi con le armature restano invariate. L'incantesimo ha la durata di 1 ora: non strappare il sigillo al termine del lancio, ma apponi data e ora.

Prosciugare la vita (2) *Requisiti: Preghiera di primo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatto, istantaneo* - Dichiarare BANISH sul bersaglio in coma (0 Punti Vita)

Rianimare i morti (4) *Requisiti: Magia di primo cerchio o Preghiera primo cerchio o Taumaturgia - Lancio: contatto, istantaneo* - Puoi lanciare l'incantesimo solo su un bersaglio in coma (0 Punti Vita), che si rianima con 4 Punti Vita (a prescindere da qualsiasi altra abilità, armatura o effetto possano aumentarne i PT), non può guadagnare Punti Vita in nessun modo, è privo di qualsiasi abilità se non l'uso di armi e scudi, non può correre, parlare o esprimersi in alcun modo. Comprende solo ordini semplici come: "attacca", "difendimi", "vai avanti", "indietreggia", "seguimi", ecc. Il bersaglio subisce la

chiamata BANISH quando l'incantesimo si interrompe (se il bersaglio torna a 0 Punti Vita o passati 10 minuti dal lancio). Questo incantesimo non conta nel limite di massimo un incantesimo con lancio a contatto per bersaglio

Scudo magico (4) *Requisiti: Magia di secondo cerchio - Lancio: contatto, contingente* - Non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al

bersaglio che deve strapparlo e dichiarare REFLECT alla prima chiamata ricevuta, a patto che non sia preceduta dai descrittori BATTLE, POISON, MAKER'S o MASS. Puoi lanciarlo anche su te stesso

Verdetto finale (4) *Requisiti: Preghiera di secondo cerchio - Lancio: continuato (impugna un'arma a due mani)* - Dichiarare BATTLE MORTAL al primo colpo sferrato con l'arma

8. Alchimia

Con l'abilità *Alchimia* puoi creare **pozioni** utilizzando **reagenti alchemici**, e allestire un **laboratorio**. Esistono tre tipi di pozioni: gli **elisir**, che producono effetti benefici su un bersaglio, gli **unguenti** da usare spesso su oggetti (**legalo all'oggetto indicato nella descrizione**), e i **veleni**, che producono chiamate dannose sui bersagli che li assumono. Nel capitolo 6 *Utilizzare gli effetti* trovi tutti i dettagli sull'utilizzo delle pozioni. Trovi per ogni pozione il **costo in PA** tra parentesi, l'eventuale **specializzazione come requisito**, il tipo di **attivazione monouso** (vedi paragrafo 6.8 del capitolo 6) e l'**effetto** che procura.

8.1 Creare pozioni

Conoscenza: per creare e apprendere pozioni devi possedere l'abilità *Alchimia*, e la pozione deve essere scritta sulla tua scheda PG. Puoi acquisirne decine **base** o **specialistiche**, liberamente attraverso il portale SKILL, o apprenderne di **specialistiche con insegnamento** in Accademia Locus delle Arti.

Reagenti alchemici: ogni pozione necessita di determinati reagenti per essere creata, più costosi e rari a seconda della sua potenza. I glifi che li rappresentano riportano tutti i dati per identificarli attraverso l'abilità *Erboristeria*, sono **monouso** e generalmente scadono nello stesso evento in cui sono stati rinvenuti. In Game, presso il Locus delle Arti, puoi trovare una lista completa dei reagenti necessari per ogni pozione.

Laboratorio: per lavorare occorre uno spazio idoneo, sia esso il laboratorio del Locus delle Arti a disposizione dei suoi studenti, o un laboratorio personale approvato dallo Staff (può essere il tuo o quello di un altro PG). Trovi tutti i dettagli alla fine di questo capitolo.

Tempo: devi lavorare sulla pozione per **5 minuti ininterrotti per ogni reagente utilizzato** nella sua creazione. Gioca la preparazione come preferisci, a seconda di che laboratorio utilizzi: puoi farlo da solo o in compagnia (anche di PG sprovvisti dell'abilità!), in qualsiasi momento della giornata, con gli strumenti e le procedure che ritieni più idonee. Terminata la preparazione recati da PNG o Staff addetto che, dopo aver verificato la procedura e ritirato i reagenti utilizzati, ti consegnerà il **glifo** della pozione creata; **questi momenti di consegna possono essere contingentati a seconda di esigenze di gioco**.

Glifo: per essere considerata valida ai fini del gioco una pozione è sempre abbinata a un **glifo**; senza di esso non esiste nessuna pozione. **Le pozioni durano un anno dal momento della loro creazione**, poi scadono e il glifo va consegnato in Accademia. **Quando nella descrizione è menzionato un oggetto** (come armi e scudi) **devi sempre legarvi il glifo per attivarlo**.

8.2 Acquisizione pozioni base e specialistiche

Pozioni base: con l'abilità *Alchimia* acquisisci gratuitamente 2 pozioni tra quelle base e con

i Punti Anzianità puoi acquisirne altre quando preferisci (anche subito dopo la creazione del PG, prima ancora del primo evento).

Pozioni specialistiche: ciascuna *Specializzazione alchemica* (in *Elisir*, *Unguenti* o *Veleni*) ti conferisce gratuitamente 1 pozione di questo tipo, da scegliere tra quelle che hanno come requisito l'abilità specialistica che hai acquistato; in alternativa puoi acquisire gratuitamente 1 pozione base. Anche in questo caso puoi spendere Punti Anzianità quando preferisci per acquisirne altre (rispettando il requisito della specializzazione).

Pozioni specialistiche con insegnamento: queste pozioni sono a tutti gli effetti **abilità avanzate con insegnamento**, vedi paragrafo 5.3 del capitolo *Abilità*. Non possono essere scelte tra quelle che acquisisci gratuitamente insieme alle abilità di specializzazione.

8.3 Pozioni base

Elisir della Calma (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CONFUSE o POISON CONFUSE ricevuta

Elisir della Concentrazione (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CALLING o POISON CALLING ricevuta

Elisir del Coraggio (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata FEAR o POISON FEAR ricevuta

Elisir del Cuor di pietra (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CHARME o POISON CHARME ricevuta

Elisir dell'Equilibrio (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata REPEL o POISON REPEL ricevuta

Elisir del Potenziatore d'incantesimi (1) *Attivazione: giornaliera* - Aumenta di 1 il contatore degli incantesimi con questo tipo di lancio

Elisir del Primo Cerchio (1) *Attivazione: contingente* - Puoi strappare il glifo al posto di un sigillo per lanciare incantesimi di primo cerchio

Elisir della Purificazione (1) *Attivazione: istantanea* - Tutte le chiamate POISON vengono rimosse dal bersaglio

Elisir della Resistenza alchemica (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta

Elisir della Sintonia marziale (1) *Attivazione: giornaliera* - Il bersaglio acquisisce le abilità *Ambidestria*, *Arma a due mani*, *Arma a una mano* e *Scudo*

Elisir della Tenacia (1) *Attivazione: giornaliera* - Il bersaglio acquisisce l'abilità *Tenacia*

Unguento del Cantor (1) *Attivazione: giornaliera* - Il bersaglio acquisisce l'abilità *Canalizzatore*

Unguento della Confusione (1) *Attivazione: istantanea* - Dichiarare POISON CONFUSE sferrando un colpo con l'arma

Unguento del Dinamismo (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata INERTIA o POISON INERTIA ricevuta

Unguento della Quietude (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata ENRAGE o POISON ENRAGE ricevuta

Unguento del Ristoro (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata PAIN o POISON PAIN ricevuta

Unguento dello Scudo (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata BATTLE CRUSH ricevuta sullo scudo

Unguento della Tempra (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata DECAY o POISON DECAY ricevuta

Unguento del Vigore (1) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla

prima chiamata EXHAUSTION o POISON EXHAUSTION ricevuta

Veleno dello Charme (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON CHARME per un giorno" verso la prima persona vista dal bersaglio dopo l'attivazione di questo veleno

Veleno della Debolezza (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON WEAKNESS per un giorno" sul bersaglio

Veleno del Decadimento (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare POISON DECAY sul bersaglio

Veleno del Dolore (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON PAIN per 10 minuti" sul bersaglio

Veleno della Fatica (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON EXHAUSTION per un giorno" sul bersaglio

Veleno della Furia (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare POISON ENRAGE sul bersaglio

Veleno dell'Inerzia (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON INERTIA per un giorno" sul bersaglio

Veleno del Ghiaccio Blu (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON CONFUSE per 10 minuti" sul bersaglio; per ogni ulteriore *Veleno del Ghiaccio Blu* assunto dal bersaglio, la durata aumenta di 10 minuti fino ad un massimo di sei assunzioni (durata totale massima di 60 minuti).

8.4 Pozioni specialistiche

Elisir della Calma Superiore (1)
Specializzazione: elisir - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate CONFUSE o POISON CONFUSE ricevuta

Elisir del Cuor di pietra superiore (1)
Specializzazione: elisir - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate CHARME e POISON CHARME

Elisir del Dinamismo superiore (1)
Specializzazione: unguenti - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT

Veleno della Morte (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare POISON MORTAL sul bersaglio

Veleno della Negazione (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON NEGATION per un giorno" sul bersaglio

Veleno dell'Obliterazione (1) Attivazione:
contingente - il bersaglio strappa tutti i Sigilli giornalieri derivanti dalle abilità *Magia, Preghiera e Taumaturgia*

Veleno della Paralisi (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON PARALYZE per 10 minuti" sul bersaglio

Veleno della Paranoia (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON FEAR per 10 minuti" sul bersaglio, che subisce la chiamata verso chiunque abbia vicino a sé; è dovere di chi usa il veleno spiegarne le modalità al bersaglio

Veleno della Rovina (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON STRIKE DOWN per 1 ora" sul bersaglio, che subisce la chiamata continuamente non appena prova a rialzarsi; è dovere di chi usa il veleno spiegarne le modalità al bersaglio

Veleno del Silenzio (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON SILENCE per un giorno" sul bersaglio

Veleno del Sonno (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare "POISON SLEEP per 10 minuti" sul bersaglio

alle chiamate INERTIA e POISON INERTIA

Elisir del Vigore superiore (1)
Specializzazione: unguenti - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate EXHAUSTION o POISON EXHAUSTION

Unguento del Decadimento (1)
Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON DECAY sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Fatica (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON EXHAUSTION sferrando un colpo con l'arma

Unguento del Fulcrum (1)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: istantanea - Rimuove la Stasi dal bersaglio senza usare Oboli; metti il sigillo strappato all'interno dell'Offertorio

Unguento dell'Inerzia (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON INERTIA sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Medicina (1)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: istantanea - Applichi una benda rossa sul

bersaglio

Unguento della Paura (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON FEAR sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Rovina (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON STRIKE DOWN sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Saldatura (1)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: istantanea - Annulla la chiamata CRUSH (con qualsiasi descrittore) da uno scudo oppure risana 5 Punti Struttura in un'arma d'assedio oppure risana 5 Punti Struttura delle fortificazioni

8.5 Pozioni specialistiche con insegnamento

Elisir della Concentrazione superiore

(2) *Specializzazione: elisir - Attivazione: giornaliera* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate CALLING e POISON CALLING

Elisir del Coraggio superiore (2)

Specializzazione: elisir - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate FEAR e POISON FEAR

Elisir della Guarigione (2)

Specializzazione: elisir - Attivazione: istantanea - Applichi una benda verde sul bersaglio

Elisir della Quietè superiore (2)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate ENRAGE e POISON ENRAGE

Elisir del Ristoro superiore (2)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate PAIN e POISON PAIN

Elisir del Secondo Cerchio (1)

Attivazione: contingente - Puoi strappare il glifo al posto di un sigillo per lanciare incantesimi di secondo cerchio

Unguento del Dolore (2)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON PAIN

sferrando un colpo con l'arma

Unguento del Ferimento (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON THROUGH sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Furia (2)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON ENRAGE sferrando un colpo con l'arma

Unguento della Paralisi (2)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON PARALYZE sferrando un colpo con l'arma

Unguento dello Scudo superiore (2)

Specializzazione: unguenti - Attivazione: giornaliera - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata BATTLE CRUSH ricevuta sullo scudo

Unguento del Sonno (2)

Specializzazione: veleni - Attivazione: istantanea - Dichiarare POISON SLEEP sferrando un colpo con l'arma

Veleno della Morte apparente (1)

Specializzazione: veleni - Attivazione: contingente (speciale) - Dichiarare POISON MORTAL. Allo scadere del coma, il bersaglio non muore ma recupera i Punti Totali che aveva prima di subire la chiamata.

8.6 Laboratorio

Convalida del laboratorio: per essere considerato valido (in grado di fornire sigilli che generano effetti per il laboratorio) **un laboratorio deve ricevere un suo glifo**, consegnato da Staff o PNG dopo averlo visionato e approvato. Questa operazione viene fatta generalmente **durante la mattinata del secondo giorno di gioco**, in modo da poterlo vedere di giorno e dandoti tempo di completarlo al 100%; dopo il Time In collabora con i Luogotenenti della tua Casata per accertarti che il tuo laboratorio sia segnalato: per approvare un laboratorio PNG e Staff devono sapere della sua esistenza! **Se arrivi dopo il momento della convalida** segnalalo comunque ai Luogotenenti specifici: PNG e Staff si occuperanno di apporre il glifo quando possibile. **Il glifo di un laboratorio ha validità fino al Time Out:** ad ogni evento deve essere convalidato. Una volta scaduto, riconsegna il glifo a PNG o Staff.

Allestire un laboratorio valido: la convalida viene data a laboratori completamente In Game, di buon livello ed esteticamente valido. **Un laboratorio deve sembrare tale**, non un ripostiglio: ampole varie allineate, pur se ben disposte, non rappresentano un laboratorio. **Grandezza o costo dei materiali usati non influiscono mai sulla validazione!** Puoi raggiungere l'obiettivo anche con pochi arnesi ben scelti, usando creatività, varietà nelle strumentazioni e fantasia per personalizzarle e renderle adeguate alla simulazione. Ricorda che **un laboratorio va convalidato ad ogni evento** (validazioni in eventi precedenti non certificano automaticamente la validità per il presente).

Sigilli: insieme al glifo per il laboratorio valido, ricevi diversi sigilli che **devi tutti contrassegnare** barrando la casella "potere" e apponendoci data e il tuo nome Out Game. Sono uno, due, o più, numero prefissato per tutti ma mutabile a seconda di effetti In Game. **Ricorda che i sigilli sono sempre personali, e non possono essere ceduti.** Puoi utilizzarli solo nel tuo laboratorio: hanno diversi effetti, da scoprire evento dopo evento nel Locus delle Arti. Non puoi usare questi sigilli se il tuo laboratorio è sabotato.

Laboratori eccezionali: durante ogni evento vengono scelti eventuali laboratori eccezionalmente ben fatti, che ricevono **sigilli potenziati**. E' un traguardo molto difficile da raggiungere, e non è scontato che in un evento vengano convalidati laboratori eccezionali: si tratta di un obiettivo a cui possono aspirare solo gli alchimisti con i laboratori più creativi e originali, che spicchino nettamente tra tutti (e conseguire questa qualifica non la assicura anche l'evento seguente).

9. Erboristeria

Con l'abilità *Erboristeria* ottieni un **foglio Out Game** contenente codici per identificare i **glifi dei reagenti alchemici**; puoi inoltre allestire un **orto** all'interno della tua Casata in grado di generarli, utili alla creazione di **pozioni e estratti**.

Convalida dell'orto: segue le stesse specifiche del paragrafo 8.6 del precedente capitolo, applicate all'orto. **Se arrivi dopo il momento della convalida** e segnali ai Luogotenenti specifici la presenza dell'orto, PNG e Staff si occuperanno di apporre il glifo **durante il prossimo raccolto** (il giorno stesso, o il giorno dopo **se quello odierno è già stato effettuato**).

Allestire un orto valido: *Erboristeria* è l'unica abilità del gioco in grado di fornire glifi (reagenti alchemici) **senza compiere sforzi In Game!** Per l'approvazione un orto deve essere esteticamente di buon livello e completamente In Game: piante interrato, in vaso o in cassetta, con pietre ornamentali sparse non ti consentiranno la validazione come orto. **Un orto deve sembrare tale, non una semplice aiuola; la sua grandezza o il suo costo in materiali non influisce mai sulla validazione.** Puoi raggiungere lo scopo con un fazzoletto di terra ben curato o addirittura con un orto pensile; a prescindere che tu usi piante vere o

finte ben scenografate, è il come sono integrate nell'orto e nelle altre scenografie che inserisci a renderlo valido come tale. Puoi essere creativo usando altri "terricci" (ghiaia, sabbia, polvere colorata), puoi inserire animali finti, ossa, sistemi di irrigazione, piccoli dispositivi elettronici e luci, puoi essere minimalista o predisporre strutture, ma ricorda sempre che **l'orto non deve necessitare di spiegazioni: deve essere riconosciuto come tale!** Ricorda che un orto va convalidato ad ogni evento: **aver già prodotto raccolti in passato non ne certifica automaticamente la validità negli eventi successivi.**

Raccolto: gli orti convalidati ricevono reagenti alchemici una volta per ogni giorno completo di gioco (3 raccolti negli eventi da 5 giorni, 2 in quelli da 4). Il raccolto consiste in 1, 2 o più reagenti, numero prefissato per tutti ma mutabile a seconda di effetti In Game. Comprende reagenti delle qualità più comuni, ma con un po' di fortuna ogni raccolto potrà fruttare anche reagenti più rari. Un orto sabotato non produce reagenti per il raccolto successivo (all'interno dell'evento).

Orti comuni: puoi accordarti con altri erboristi della tua Casata per realizzare un orto comune (**invece** di allestire l'orto personale). Ciascun erborista deve partecipare contribuendo con il suo orto, amalgamandolo con quello dei propri compagni: **quest'orto produce un raccolto diverso da quello degli orti personali, di migliore qualità.**

Orti eccezionali: le specifiche dei laboratori eccezionali descritti nel paragrafo 8.6 si applicano anche agli orti, che in questo caso produrranno **raccolti potenziati.**

9.1 Speciale

Con l'abilità *Speciale* (di cui *Erboristeria* è requisito) puoi apprendere e creare **estratti**, che possono essere usati su bersagli e oggetti (**legalo all'oggetto indicato nella descrizione**); nel capitolo 6 *Utilizzare gli effetti* trovi tutti i dettagli sul loro utilizzo. Per ogni estratto trovi il **costo in PA** tra parentesi, quanti altri estratti devi conoscere come eventuale requisito, il tipo di **attivazione monouso** (vedi paragrafo 6.8 del capitolo 6) e l'**effetto** che procura.

9.2 Specifiche degli estratti

In aggiunta a tutte le specifiche del capitolo 6, per assumere un estratto **devi possedere un'abilità tra *Erboristeria* o *Medicina*** e, sempre possedendo una delle due, puoi far assumere gli estratti con attivazione **istantanea** ad un bersaglio (sono gli **unici** che puoi **far assumere a un altro bersaglio**, tranne quando diversamente specificato); puoi comunque utilizzarli anche su te stesso). Se l'estratto va legato ad un oggetto, sia per l'applicazione che per dichiarare la chiamata che si accompagna al colpo d'arma è comunque necessario conoscere una delle due abilità.

9.3 Creare estratti

Conoscenza: per creare e apprendere estratti devi possedere l'abilità *Speciale*, e l'estratto deve essere scritto sulla tua scheda PG. Puoi acquisirne **base** (liberamente attraverso il portale SKILL) o **avanzate con insegnamento** in Accademia Domus della Difesa.

Reagenti alchemici: ogni estratto necessita di determinati reagenti per essere creato, più costosi e rari a seconda della sua potenza. I glifi che li rappresentano riportano tutti i dati per identificarli attraverso l'abilità *Erboristeria*, sono **monouso** e generalmente scadono nello stesso evento in cui sono stati rinvenuti. In Game, presso la Domus della Difesa, puoi trovare una lista completa dei reagenti necessari per ogni estratto.

Tempo: al contrario delle pozioni, per un estratto non serve usare un laboratorio ma devi comunque dedicare **5 minuti per ogni reagente utilizzato** nell'estratto a simularne la creazione, secondo i metodi che più preferisci, da solo o in compagnia (anche di PG sprovvisti dell'abilità!), quando vuoi. Terminata la preparazione recati da PNG o Staff addetto

che, dopo aver verificato la procedura e ritirato i reagenti utilizzati, ti consegnerà il **glifo** dell'estratto creato; **questi momenti di consegna possono essere contingentati a seconda di esigenze di gioco.**

Glifo: per essere considerato valido ai fini del gioco un estratto è sempre abbinato a un **glifo**; senza di esso non esiste nessun estratto. **Gli estratti durano fino al termine dell'evento in cui sono stati creati**, poi scadono e il glifo va riconsegnato in Accademia. **Quando nella descrizione è menzionato un oggetto** (come armi e scudi) **devi sempre legarvi il glifo per attivarlo.**

9.4 Acquisizione estratti base e avanzati

Estratti base: con l'abilità *Speciale* acquisisci gratuitamente 2 estratti tra quelli base, rispettandone comunque i requisiti. Con i Punti Anzianità puoi inoltre acquisirne altri quando preferisci (anche subito dopo la creazione del PG, prima ancora del primo evento).

Estratti avanzati con insegnamento: sono a tutti gli effetti **abilità avanzate con insegnamento**, vedi paragrafo 5.3 del capitolo *Abilità*. Non possono essere scelti tra quelli che acquisisci gratuitamente insieme a *Speciale*.

9.5 Elenco degli estratti base

Estratto del Cantor (1) Attivazione: *giornaliera* - Il bersaglio acquisisce le abilità *Canalizzazione* e *Canalizzazione rinforzata*

Estratto della Fosforescenza (1) Attivazione: *istantaneo (speciale)* - Puoi utilizzare In Game una fonte di luce Out Game opportunamente scenografata: prima di utilizzare l'estratto devi far approvare l'oggetto Out Game dallo Staff. L'oggetto deve essere scenico e in sintonia con l'ambientazione, la luce deve essere flebile e non bianca o fastidiosa (non deve poter essere utilizzata in maniera offensiva, ad esempio abbagliare un avversario). Dopo l'attivazione non strappare il glifo ma annotaci data e ora e legalo sull'oggetto: potrai accendere e spegnere la luce a volontà fino al Time Out dell'evento successivo nel quale è stato utilizzato; dopo la prima attivazione anche chi è sprovvisto di *Erboristeria* o *Medicina* può farlo. Se subisci con successo la chiamata NEGATION mentre trasporti una luce prodotta con questo estratto devi spegnerla per la durata della chiamata (anche se cedi la luce a chi non ne è influenzato).

Estratto dell'Incubo (1) Attivazione: *istantanea* - Se il bersaglio è in coma (0 Punti Vita), dopo almeno 1 minuto di applicazione, dimentica ogni particolare

sugli eventi che lo hanno portato ad essere incosciente (in coma, stordito, addormentato, ecc), compreso tutto quello riconduce ad identificare i responsabili. Non scorda il luogo dell'accaduto, ma non ricorda come erano vestiti i suoi assalitori, che armi brandivano, quanti erano, cosa hanno detto, ecc.

Estratto della Medicina (1) Attivazione: *istantanea* - Applichi una benda rossa sul bersaglio

Estratto del Medium (1) Attivazione: *istantanea* - Se il bersaglio è morto (terminati i minuti di coma), dopo almeno 1 minuto di applicazione può aprire gli occhi e parlare (non può muoversi in altro modo); il bersaglio non è costretto a reagire all'incantesimo o dire la verità; l'effetto dura fintanto che mantieni il contatto con il bersaglio o quest'ultimo decide di interromperlo.

Estratto della Purificazione (1) Attivazione: *istantaneo (contingente, speciale)* - Purifica un singolo alimento o bevanda da veleni contenuti al suo interno. Apponi sul glifo data e ora dell'attivazione e una breve descrizione dell'alimento/bevanda purificata: se è effettivamente avvelenata e dopo averla consumata il bersaglio dovesse essere vittima di una chiamata POISON, deve mostrare il glifo dell'estratto, strapparlo e

dichiarare NO EFFECT. L'estratto funziona anche se l'avvelenamento è avvenuto in un secondo momento rispetto all'uso dell'estratto (fino al Time Out).

Estratto della Sintonia marziale (1)

Attivazione: giornaliera - Il bersaglio acquisisce le abilità *Ambidestria, Arma a due mani, Arma a una mano, Scudo*

9.6 Elenco degli estratti avanzati con insegnamento

Estratto dell’Affinità tellurica (1) *Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: giornaliera* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL e STRIKE DOWN, anche se preceduta dai descrittori BATTLE e POISON

Estratto del Ferimento (1) *Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: contingente* - Dichiarare POISON THROUGH sferrando un colpo con l'arma

Estratto della Guarigione (2) *Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: istantanea* - Applichi una benda verde sul bersaglio

Estratto della Malia (1) *Attivazione: contingente (speciale)* - Applica l'estratto su un oggetto che è possibile tenere in una mano. Non strappare il glifo, ma annota data e ora del lancio, e una breve descrizione dell'oggetto ("moneta", più specifico ancora meglio: "moneta d'oro triangolare"). Non puoi applicare l'estratto su un insieme di oggetti (ad esempio un sacchetto di monete). Dal momento in cui annoti il glifo non devi interrompere il contatto con l'oggetto o l'effetto si annulla e devi strapparli. Non appena consegna l'oggetto a un bersaglio (non puoi lanciarglielo o usare altri metodi che non siano il passaggio da mano a mano) strappa il glifo e dichiara "POISON CHARME per 10 minuti"

Estratto della Misericordia (1)

Attivazione: istantanea - Applicando l'estratto per almeno 10 secondi consecutivi, dichiarare POISON BANISH su un bersaglio in coma

Estratto della Resistenza alchemica (1)

Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: contingente - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta

Estratto della Robustezza (1) *Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: giornaliera* - Il bersaglio acquisisce le abilità *Costituzione e Tenacia*

Estratto della Trama (2) *Attivazione: contingente* - Dichiarare POISON Runic sferrando un colpo con l'arma

Estratto della Verità (2) *Estratti da conoscere: 3 - Attivazione: istantanea* - Dopo aver applicato l'estratto per almeno 5 minuti, il bersaglio deve risponderti sinceramente "Sì" o "No" alla prima domanda che gli poni; se realmente non conosce la risposta deve risponderti "Non lo so" e in questo caso puoi subito porre una seconda domanda. Un bersaglio può ricevere ogni giorno (fino alle 6 di mattina) solo tre utilizzi di questa abilità (o di altri effetti simili, ad esempio l'abilità *Interrogare*), dopo i quali perderà d'effetto e il bersaglio dovrà dichiarare NO EFFECT. Utilizza i 5 minuti anche per spiegare OG al bersaglio gli effetti dell'estratto!

10. Forgiatore di rune

L'abilità *Forgiatore di rune* (di cui *Artigiano* è requisito) permette di attingere al potere delle rune, attraverso la manipolazione di minerali, creando effetti di potenziamento su bersagli e oggetti.

L'abilità *Forgiatore di rune* (di cui *Artigiano* è requisito) ti permette di apprendere e invocare **rune**, utilizzabili su bersagli e oggetti (**legala all'oggetto indicato nella descrizione**); nel capitolo 6 *Utilizzare gli effetti* trovi tutti i dettagli sul loro utilizzo. Per ogni runa trovi il **costo in PA** tra parentesi, quali altre rune devi conoscere come eventuale requisito, il tipo di

attivazione monouso (vedi paragrafo 6.8 del capitolo 6) e l'**effetto** che procura.

10.1 Specifiche delle rune

In aggiunta a tutte le specifiche del capitolo 6, le rune utilizzano **più sigilli contemporaneamente** per generare un effetto: devi strapparli o cederli ad un bersaglio tutti insieme. Le rune con attivazione monouso **istantanea** sono le uniche che **puoi invocare solo su te stesso** (tranne dove diversamente specificato), senza poter essere cedute. Quando invochi quelle con attivazione **contingente** o **giornaliera**, oltre ad apporre data e ora dell'invocazione, devi anche scrivere su ogni sigillo il nome della runa (e strappare i sigilli delle attivazioni contingenti al momento dell'attivazione).

10.2 Invocare rune

Conoscenza: per invocare e apprendere rune devi possedere l'abilità *Forgiatore di rune*, e la runa deve essere scritta sulla tua scheda PG. Puoi acquisirne **base** (liberamente attraverso il portale SKILL), o **avanzate** e **avanzate con insegnamento** nell'Accademia Loggia degli Incantatori.

Minerali: ogni runa necessita di sigilli per essere invocata, ottenibili attraverso la trasformazione di **minerali** all'interno di un **Crogiolo runico**, un oggetto incantato a disposizione dei forgiatori nella Cittadella in grado di trasformare i minerali in sigilli. I glifi che rappresentano i minerali riportano tutti i dati per identificarli attraverso l'abilità *Esaminare*, sono **monouso**. In Game, presso la Loggia degli Incantatori, **puoi trovare una lista completa dei sigilli necessari** per ogni runa, **e quanti ne ottieni con la trasformazione dei minerali**.

Crogiolo runico: produce sigilli in numero maggiore a seconda della rarità del minerale usato. Può essere attivato in Accademia in determinati momenti della giornata, e i sigilli così creati sono consegnati da PNG/Staff che possono **dividerli**, su richiesta, anche tra più forgiatori diversi con l'abilità *Forgiatore di rune*; questa divisione può essere fatta **solo immediatamente dopo l'utilizzo del Crogiolo**, prima che i sigilli vengano compilati. Dal Crogiolo puoi ricevere **massimo 6 sigilli al giorno più 1 per ogni runa conosciuta oltre la prima**.

Sigilli: devi subito compilarli con il tuo nome Out Game, barrare "runa" come tipologia del sigillo e **apporre mese e anno dell'evento corrente**; non confondere questa compilazione con quella necessaria per le rune con attivazione contingente o giornaliera: al contrario dei sigilli utilizzati nelle abilità *Magia*, *Preghiera* e *Taumaturgia*, questi sigilli non sono giornalieri ma hanno validità fino al termine dell'evento (seguono tutte le altre regole del paragrafo 6.6 del capitolo 6). **Ogni volta che nella descrizione di una runa viene menzionato un singolo sigillo è da intendersi l'insieme dei sigilli richiesti. Quando nella descrizione è menzionato un oggetto** (come armi e scudi) **devi sempre legarvi il sigillo per attivarlo**.

Distanza: il bersaglio delle chiamate che dichiari con attivazione istantanea deve essere entro 10 metri.

10.3 Acquisizione rune

Rune base: con l'abilità *Forgiatore di rune* acquisisci gratuitamente 1 runa tra quelle base, e con i Punti Anzianità puoi acquisirne altre quando preferisci tramite il portale SKILL.

Rune avanzate e avanzate con insegnamento: sono a tutti gli effetti **abilità**, vedi paragrafo 5.3 del capitolo *Abilità* per le regole di acquisizione.

10.4 Rune base

Runa dell'Anatema (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare MORTAL al lanciatore della prima chiamata senza descrittori subita con successo. Puoi invocare questa runa solo su te stesso o su un bersaglio con l'abilità *Forgiatore di rune*

Runa del Dubbio (1) Attivazione:
istantanea - Dichiarare DISPEL sul bersaglio, sulla chiamata, incantesimo o contatore bersaglio. Richiama l'attenzione del bersaglio della chiamata per segnalargli che non ha avuto effetto. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE

Runa dell'Espansione (1) Attivazione:
contingente (speciale) - Aumentare gli Strati di un rituale; invoca la runa prima dell'inizio e attivala solo a rituale in corso

Runa della Fortezza (1) Attivazione:
giornaliera - Aumenta di 5 il massimo di Punti Struttura di una fortificazione (che non può ricevere più di una runa di questo tipo)

Runa del Fuoco (1) Attivazione:
istantanea (speciale) - Aumentare la Fusione di una forgia; invoca la runa prima dell'inizio e attivala solo a forgia in corso

Runa della Polvere (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE DECAY sferrando un colpo con l'arma

Runa della Radice (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE INERTIA sferrando un colpo con l'arma

10.5 Rune avanzate

Runa dell'Egida (2) Attivazione:
contingente - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CRUSH ricevuta sullo scudo, anche se preceduta dai descrittori BATTLE e POISON

Runa della Forza (2) Attivazione:
giornaliera - Aumenta di 1 i Punti Vita del bersaglio

Runa della Negazione (2) Attivazione:
istantanea - Dichiarare NEGATION sul bersaglio

Runa del Sole (1) Attivazione: *giornaliera (speciale)* - Puoi utilizzare In Game una

Runa della Raffica (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE REPEL sferrando un colpo con l'arma

Runa della Resa (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE EXHAUSTION sferrando un colpo con l'arma

Runa della Ripercussione (1) Attivazione: *contingente* - Dichiarare REPEL al lanciatore della prima chiamata con descrittore BATTLE subita con successo

Runa della Roccia (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata REPEL o STRIKE DOWN ricevuta, anche se preceduta dai descrittori BATTLE e POISON

Runa del Sangue (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE THROUGH sferrando un colpo con l'arma

Runa dello Strappo (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE RUNIC sferrando un colpo con l'arma

Runa del Terremoto (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare BATTLE STRIKE DOWN sferrando un colpo con l'arma

Runa del Vetro (1) Attivazione:
contingente - Dichiarare RETRIBUTION al lanciatore della prima chiamata senza descrittori subita con successo

fonte di luce Out Game opportunamente scenografata: prima di utilizzare la runa devi far approvare l'oggetto Out Game dallo Staff. L'oggetto deve essere scenico e in sintonia con l'ambientazione, la luce deve essere flebile e non bianca o fastidiosa (non deve poter essere utilizzata in maniera offensiva, ad esempio abbagliare un avversario). Dopo l'attivazione non strappare il sigillo ma annotaci data e ora e legalo sull'oggetto: potrai accendere e spegnere la luce a volontà fino al Time Out dell'evento successivo nel quale è stato utilizzato. Se

subisci con successo la chiamata NEGATION mentre trasporti una luce prodotta con questa runa devi spegnerla per la durata della chiamata (anche se cedi la luce a chi non ne è influenzato).

Runa dello Specchio (2) *Runa requisito: Vetro - Attivazione: contingente* - Dichiarare REFLECT al lanciatore della prima chiamata senza descrittori subita con successo

Runa dell'Unione (2) *Attivazione: istantanea (speciale)* - Usi uno dei seguenti effetti: rimuovi CRUSH con qualsiasi descrittore da uno scudo (anche su un altro bersaglio) oppure ripari 4 Punti Struttura in un'arma d'assedio oppure risani 6 Punti Struttura di una fortificazione oppure dichiarare NO EFFECT alla chiamata CRUSH ricevuta sullo scudo, anche se preceduta dai descrittori BATTLE e POISON

10.6 Rune avanzate con insegnamento

Runa dell'Armatura (2) *Attivazione: giornaliera* - I Punti Armatura del bersaglio vengono conteggiati come se indossasse una categoria superiore (deve indossare minimo categoria 1), elmi esclusi

Runa superiore dell'Egida (2) *Runa requisito: Egida - Attivazione: giornaliera* - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata CRUSH ricevuta sullo scudo, anche se preceduta dai descrittori BATTLE e POISON

Runa della Montagna (2) *Attivazione: contingente* - Dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata con descrittore BATTLE ricevuta

Runa del Respiro (2) *Attivazione: istantanea (speciale)* - Applichi una benda gialla su te stesso o su un bersaglio

Runa superiore della Ripercussione (2) *Runa requisito: Ripercussione - Attivazione: giornaliera* - Puoi dichiarare REPEL al lanciatore di una chiamata BATTLE subita con successo

Runa superiore della Roccia (2) *Runa requisito: Roccia - Attivazione: giornaliera* - Puoi dichiarare NO EFFECT alle chiamate REPEL e STRIKE DOWN ricevuta, anche se precedute dai descrittori BATTLE e POISON

Runa della Valanga (2) *Attivazione: contingente* - Dichiarare BATTLE CRUSH sferrando un colpo con l'arma

11. Creare oggetti incantati

Le abilità *Artigiano* e *Ritualismo* sono requisiti per officiare rispettivamente **forgiature** e **rituali** con le quali **creare oggetti incantati** e (a dispetto del nome di questo capitolo, più "da regolamento") generare anche una **vasta gamma di effetti collegati alle storie di Vilegis**. Le due abilità sono simili nel funzionamento, ma profondamente diverse per tipo di gioco: in questo capitolo trovi i dettagli che ti servono per conoscerne il funzionamento, così da poter sfruttare il loro potenziale di gioco, oltre che nella creazione di oggetti sempre più particolari, anche nei modi più variegati.

Che tipo di effetti puoi ottenere? In un oggetto incantato puoi **infondere una o più abilità** del capitolo 5. *Abilità*: utilizzando l'oggetto avrai gli stessi benefici come se avessi effettivamente acquistato quella abilità! Per semplicità di gioco e nel regolamento **non è possibile infondere abilità più strutturate** come quelle relative agli incantesimi o alla creazione di effetti (come *Alchimia*, *Erboristeria*, *Forgiature di rune*, ecc), nè quelle che forniscono fogli OG (come *Esaminare*, *Lingue antiche*, ecc). Entrambe le abilità ti permettono anche di **partecipare alle vicende di Vilegis creando effetti più relativi al gioco narrato**: attraverso i PNG puoi scoprire missioni e sperimentazioni da intraprendere per risolvere problemi comuni, combattere potenti nemici, guadagnare fama e ricchezza.

Cosa ti serve? Oltre che **una delle due abilità (a seconda del procedimento)**, per creare oggetti incantati hai bisogno di **Focus**, glifi che rappresentano una piccola parte del potere delle Casate; più l'effetto desiderato è potente, più Focus sono richiesti. Inoltre, per realizzare una forgiatura hai bisogno anche di una scheggia ferrosa dell'**Incudine di Centralia** (resti di un potente artefatto che puoi reperire nel Locus delle Arti), mentre per un rituale hai bisogno di un **Circolo Rituale**, un luogo fisico all'interno di Vilegis (di cui richiedere l'utilizzo nella Loggia degli Incantatori). Questi requisiti hanno tutti dei costi In Game, necessari a rendere la creazione di oggetti incantati una piccola sfida, evitando l'inflazione di poteri e quindi un gioco poco bilanciato e sfavorevole ai nuovi giocatori. Senza questi requisiti non puoi iniziare forgiature nè rituali.

Qual è l'obiettivo? Una volta deciso qual è l'effetto che vuoi infondere nell'oggetto, recati nel Locus delle Arti se hai *Artigiano* o nella Loggia degli Incantatori se hai *Ritualismo* per **confermarne la fattibilità**, ed essere certo che l'effetto che vuoi creare sia corretto dal punto di vista del regolamento. Ricevi inoltre dei suggerimenti fondamentali per comprendere di quanto potere hai bisogno: il numero di **Focus necessari**, e di quanti **Strati** (per i rituali) o che livello di **Fusione** (per le forgiature) devi raggiungere. Al contrario di altre abilità più specifiche, per creare oggetti incantati non hai liste precise, ma appunto il gioco con i **PNG che possono orientarti verso le soluzioni; non ti forniscono numeri esatti, i valori finali sono segreti**: tanto per Focus che per Strati/Fusione ti daranno dei **range all'interno dei quali muoverti**, anche se è ovvio sottolineare che più questi numeri vengono superati e più la riuscita è certa. Per raggiungere (e superare) i valori di Strati o Fusione richiesti hai a disposizione 3 modi, da combinare e amalgamare per raggiungere il potere richiesto a seconda delle tue scelte: **abilità, risorse e gioco**.

11.1 Potere dalle abilità

Nei **rituali** guadagni Strati innanzitutto dal ritualista stesso, cioè quanti Punti Anzianità hai speso nell'**abilità Ritualismo** (requisito minimo per officiare un rituale); per ogni Punto speso puoi inoltre far partecipare un **PG con l'abilità Canalizzatore**: ciascuno genera un ulteriore incremento. L'abilità **Maestro ritualista consente di spendere più Punti**, quindi guadagnare più Strati e disporre di ancora più PG con *Canalizzatore*.

Nelle **forgiature** l'abilità **Artigiano** (requisito minimo per attuare una forgiatura) fornisce una base di Fusione, e ricevi un bonus maggiore con le abilità **Forgiatore di attacco** e **Forgiatore di difesa**, a seconda se l'oggetto che stai creando è orientato a effetti offensivi o difensivi. Ottieni un piccolo bonus se possiedi inoltre l'abilità **Forgiatore di rune**. Per ogni Punto speso in **Maestro della Forgia** aumenti la Fusione; inoltre per ciascun punto puoi avere un **PG che partecipa alla forgiatura**, a patto che possieda un'**abilità tra Artigiano, Aiutante della Forgia o Maestro della Forgia** stessa (con quest'ultima abilità ne genera di più).

Attenzione: a causa delle ingenti quantità di potere manipolate, **non puoi contribuire direttamente a Fusione o Strati tramite abilità più di una volta al giorno**; inoltre **dopo la prima forgiatura o rituale a cui partecipi durante lo stesso evento, il tuo apporto è calcolato via via in forma minore**. Le abilità *Ritualismo rinforzato*, *Ritualismo persistente* e *Canalizzazione rinforzata* ti aiutano a **superare o annullare questi malus** nei rituali, mentre *Forgiatore infaticabile*, *Forgiatura persistente* e *Aiutante infaticabile* nelle forgiature.

In questo ambito ricorda però che **non sempre un rituale o una forgiatura sono conteggiati come tali!** Ne esistono di 3 tipi: quelli che hanno bisogno di queste abilità e come tali contano nei limiti giornalieri e di evento (generalmente quelli di creazione oggetti discussi in questo capitolo), quelli che hanno bisogno di queste abilità ma non contano nei limiti e/o non hanno bisogno di materiali per essere svolti (spesso quelli relativi alle storie principali di Vilegis) e quelli che addirittura non hanno bisogno di nessuna abilità o risorsa da impiegargli (meno comuni, e usati nelle trame generali dell'evento). Quando in dubbio, chiedi

a PNG e Staff per capire quale dei 3 tipi di rito o cerimonia stai intraprendendo: potresti scoprire di poter partecipare ad ancora più vicende di quanto credevi!

11.2 Potere dalle risorse

Minerali (per le forgiature) e **Auxilia** (per i rituali) sono il secondo metodo per generare Fusione e Strati. Si tratta di **glifi**, e ne esistono di varie qualità (analizzabili con l'abilità *Esaminare*): il potere che generano va di pari passo al loro valore; utilizzarli significa potere assicurato, come per le abilità, ma al loro contrario **non c'è un limite a quanti puoi consumarne** in queste creazioni. Come già specificato i Focus **non** aggiungono livelli di Fusione o Strati, sono solo requisiti per "accendere" la forgia, o il rituale.

11.3 Potere dal gioco

In rituali e forgiature **è il gioco stesso a farti guadagnare Strati o Fusione!** Durante questi procedimenti infatti è necessaria la presenza di PNG/Staff per valutarli in 4 parametri, o nessun oggetto incantato potrà essere creato regolarmente. Le forgiature vengono valutate in **realizzazione** (cosa fai), **attrezzatura** (che oggetti usi), **scenicità** (interpretazione, recitazione, e tutto ciò di scenico che non rientra nelle precedenti categorie) e **armonia** (come gli elementi si uniscono tra loro; questo valore risente particolarmente in caso di imprevisti). Anche i rituali vengono valutati in **scenicità** e **armonia**, e come altri 2 parametri ci sono **testo** (come è composto, se usa metriche, quanto è complesso o ben scritto) e **recitazione** (la performance generale degli officianti).

Più curi queste 4 categorie e più potere ricavi! Grazie ad esse inoltre **puoi coinvolgere PG anche senza le abilità descritte nel paragrafo 11.1**: musicanti che accompagnano la recitazione del testo, fabbri che battono a ritmo, un coro per scandire determinate frasi, un combattimento rituale, un sacrificio propiziatorio e così via. Sono tutte azioni che non devono necessariamente essere intraprese da chi ha le suddette abilità specifiche (oppure le ha già usate, e può concorrere in questo altro modo).

Prima di tutto è sempre valutata la creatività e il gioco! Ad esempio in una forgiatura non è obbligatoria una vera forgia, non necessariamente deve esserci un fuoco: un fabbro può rappresentare la forgiatura con altri espedienti per rappresentare il lavoro che sta svolgendo. **Stiamo giocando, e se il procedimento è curato e ben svolto contribuisce certamente a Strati e Fusione.**

11.4 Risultati

Quanto ti appresti ad officiare il procedimento sai già più o meno che livello di Fusione o quanti Strati devi raggiungere, e quanto ne raggiungi con le abilità e con le risorse (con il gioco dipenderà dall'effettivo svolgimento). **Assicurati di fornire al PNG** che sta valutando (meglio ancora se con largo anticipo) la lista di tutto ciò che sta contribuendo a generare potere, cioè i PG con le rispettive abilità e che materiali stai consumando (oltre ovviamente i Focus obbligatori); non scordare di evidenziare chi ha già usato durante l'evento le abilità discusse in questo capitolo. **Consegna tutti i glifi** che stai usando all'inizio del procedimento, e divertiti a realizzarlo!

Al termine accadono cose diverse a seconda dell'esito: se **positivo** ti verrà consegnato il glifo che sancisce i poteri In Game di ciò che hai creato; senza di esso, l'oggetto non ha nessun potere. Questo passo non è immediato: a volte l'oggetto avrà bisogno di qualche tempo per "stabilizzarsi" In Game prima di poter effettivamente essere immesso nel gioco. Se **molto positivo** l'oggetto potrebbe addirittura uscire con poteri aggiuntivi! Se l'esito è **sufficiente** (il punteggio in Strati o Fusione è stato a malapena raggiunto) riceverai comunque il glifo come nel punto precedente, ma l'oggetto potrebbe non essere potente come preventivato. Se invece l'esito è **negativo** poiché il punteggio non è stato raggiunto,

non solo l'oggetto non viene creato, ma i partecipanti alla creazione potrebbero risentirne, in modo maggiore tanto è la differenza tra richiesta e risultato finale; in caso di fallimenti critici il procedimento potrebbe addirittura essere interrotto anticipatamente...

Generalmente un oggetto creato con questi sistemi richiede l'abilità *Canalizzatore* per attingere ai suoi poteri, e ha durata un anno (**oggetto incantato chiuso**), dopo il quale il glifo va riconsegnato in Accademia; puoi anche provare a realizzare un **oggetto incantato aperto**: molto più costo da creare, ma di cui potrai ricaricare il potere dopo un anno spendendo molto meno che ricreandolo da zero. **A seconda del risultato tutti questi parametri sono influenzabili!**

11.5 Differenze tra forgiature e rituali

La forgiatura ha grandi vantaggi in termini di attuazione: difatti, al contrario del Circolo Rituale richiesto nei rituali, puoi forgiare dove preferisci, anche al sicuro nelle tue fortificazioni; al contrario, il Circolo Rituale si presta ad attacchi di altre Casate o nemici ben peggiori; a volte potrebbe addirittura essere indebolito, occupato per altri riti o addirittura non funzionante!

Al contrario però, il ritualismo permette di accumulare più facilmente potere tramite abilità, dato che puoi contare su più Punti spendibili in abilità di potenziamento (e relativi PG con *Canalizzatore* utilizzabili); in più il ritualismo può permetterti (**impiegando grandi quantità di potere**) di ottenere effetti meno codificati rispetto a quelli espressi in questo capitolo, ad esempio infondere potere in un bersaglio invece che in un oggetto, beneficiare di un'immunità che non è replicata da altri effetti, ottenere risposte attraverso una divinazione ecc. Se ti vuoi cimentare in questo tipo di rituali dovrai collaborare con PNG/Staff per trovare la soluzione più adeguata e replicabile con il regolamento.

A prescindere dall'abilità che usi, entrambe ti portano gioco anche al di fuori della creare oggetti: Vilegis ha sempre bisogno di ritualisti e forgiatori in grado di piegarne le energie per gloria e potere personale, della propria Casata, del proprio Spettro!

12. Fortificazioni e armi d'assedio

Le **fortificazioni** sono le mura che delimitano lo spazio delle Casate negli eventi outdoor. Si tratta di scenografie in legno che formano mura, camminamenti, portoni e torri; dal punto di vista del regolamento, anche quando una Casata ha il proprio campo delimitato in altro modo (tende, recinzioni, ecc) sei comunque considerato all'interno di fortificazioni per gli effetti influenzati da questa specifica.

Il portone di ingresso, e in alcuni eventi anche alcune sezioni di mura abbattibili, può essere **distrutto In Game** con armi d'assedio e altri effetti: qualsiasi sia il metodo, **è vietato danneggiare la scenografia Out Game**. Negli eventi che lo prevedono, sezioni di mura possono essere abbattute solo dopo che il portone principale lo è stato a sua volta.

Cannoni, trabucchi, catapulte, baliste e costrutti del genere sono dispositivi che rientrano nella categoria **armi d'assedio**. Per essere utilizzate hanno bisogno di un adeguato numero di **serventi**, tutti dotati dell'abilità *Armi da assedio*.

12.1 Punti Struttura

Portoni e (quando previsto) **tratti di mura** hanno, come un PG, una propria "energia vitale", i **Punti Struttura** (ciascuna **sezione** di fortificazione abbattibile ha il suo valore di PS). Ogni volta che subiscono 1 danno ne scalano uno fino a essere considerate **distrutte** quando arrivano a 0 PS. Se una sezione ha subito danni ma non è ancora distrutta, è considerata

danneggiata. Puoi sempre chiedere a PNG di Casata o Staff quanti PS (massimi e attuali) ha una sezione di fortificazione.

I danni vanno portati direttamente sulla sezione da abbattere con armi d'assedio e altri effetti, e quando arriva a 0 PS **deve essere aperta**, e restare tale **finchè non viene riparata**. A prescindere da quanti PS abbia, una sezione **va comunque totalmente aperta** se un gruppo di nemici, anche esiguo, si frappone nel suo raggio di chiusura (ad esempio se il portone è aperto e non fai in tempo a richiuderlo quando i nemici avanzano velocemente); **non deve mai esserci la possibilità che qualcuno venga spinto di forza mentre viene chiuso il portone** o una sortita laterale. È possibile richiuderla (se non distrutta) se il nemico si ritira in modo tale che la sezione possa essere chiusa senza contatti fisici, tra di essa e il nemico.

I portoni hanno **15 PS**, valore che può variare a seconda di effetti o avvenimenti di gioco. Ciascun tratto di mura è indipendente e ha il **doppio dei PS** del portone. **Se una sezione viene distrutta (0 PS) puoi richiuderla solo se riparata completamente (al massimo dei PS).**

Per riparare una sezione devi utilizzare abilità o altri effetti specifici, di cui *Artigiano* è il più comune: la riparazione dura **1 minuto di lavoro ininterrotto** per ogni 1 PS se la sezione è stata distrutta, ne ripristini invece 2 se la ripari da danneggiata (non deve essere scesa a 0 prima dell'ultimo guadagno di PS). Per velocizzare le riparazioni possono **lavorare contemporaneamente** sullo stesso tratto fino a 5 PG con *Artigiano*. Puoi riparare una sezione anche **mentre è sotto attacco** (ad esempio riparandola dall'interno), **ma solo se è chiusa**.

Quando ripari devi **simulare la riparazione senza alterare la scenografia**, usando almeno un martello (vero o di gioco che sia), ma puoi usare altri strumenti del mestiere (anche in questo caso, veri o realizzati in materiali da LARP) come chiodi, legname, fasce di ferro, tenaglie, ecc. Puoi essere creativo anche durante la simulazione e troverai gioco anche lì: puoi inserire nel tempo della riparazione misurazioni, discussioni con altri PG sul modo migliore per lavorarci, fingere di aver sbagliato una parte e doverla "buttare giù e rifare", e così via.

12.2 Altri effetti sui Punti Struttura

Oltre *Artigiano* ci sono **altre abilità ed effetti** che ti consentono di riparare sezioni di fortificazioni: PG senza *Artigiano* possono riparare (**disponendo degli arnesi minimi** suddetti) grazie ad un PG con l'abilità **Capomastro**. Se hai **Riparatore** ogni minuto di lavoro risani **il doppio dei PS** in una sezione e inoltre, dopo almeno **1 minuto di studio** di una fortificazione, chiedere a PNG/Staff se è stata **sabotata**.

Se hai l'abilità **Sabotatore** puoi infatti **lavorare per 5 minuti** su una sezione simulandone il sabotaggio (**senza alterare la scenografia**): nella simulazione devi usare strumenti idonei scegliendo tra classici martello e sega, a strumenti a manovella per fare buchi, fino a piccole cariche di polvere da sparo (**sempre e solo simulando**), le stesse usate per le armi da fuoco. Durante i 5 minuti di lavoro **puoi fare soste da massimo 1 minuto**, o il conteggio riparte da 0. Per usare questa abilità l'azione **deve essere seguita da PNG o Staff**. Dopo 5 minuti di lavoro la sezione è **danneggiata e ha 1 PS**, ma solo se un PG con l'abilità **Riparatore** la studia verrà **effettivamente notata** come tale (altrimenti PNG e Staff comunicano che è al suo massimo dei PS, o comunque agli ultimi PS conosciuti se già danneggiata precedentemente). Una sezione in questo stato è comunque **normalmente utilizzabile** (può essere aperta e chiusa). Per annullare il sabotaggio la sezione va riparata come se avesse effettivamente 1 PS.

Le abilità **Alchimia**, **Forgiatore di rune** e **Artigiano** (tramite una forgiatura, ancor meglio se con l'abilità **Forgiatore di difesa**) possono aggiungere ulteriori effetti alle fortificazioni.

Durante il gioco non di rado nemici potenti, premi (ricevuti o inflitti dalle altre Casate), poteri e altri eventi In Game possono alterare i PS.

12.3 Armi difensive delle fortificazioni

Puoi dotare la tua fortificazione di armi d'assedio difensive. Per usarle devi possedere un'abilità tra *Armi da assedio*, *Costituzione* o *Tenacia*.

Sassaiola: da sopra le mura svuoti un sacco di iuta (o altro tessuto morbido), pieno di sassi **in gommapiuma e scenografati**. Tutti i bersagli colpiti subiscono due chiamate BATTLE THROUGH, o BATTLE STRIKE DOWN se parano con lo scudo. Ogni sassaiola deve contare almeno 30 sassi di dimensioni 10x10x10cm

Macigno: lasci cadere da sopra le mura un masso **in gommapiuma e scenografato**. Il bersaglio colpito subisce la chiamata BATTLE MORTAL, e in aggiunta BATTLE CRUSH se il masso colpisce il suo scudo. Il macigno deve avere dimensioni minime 40x40x40cm

All'interno dello stesso assedio ogni fortificazione può utilizzare le armi di difesa a seconda del massimale di Punti Struttura del portone: se è 10 PS o meno puoi utilizzare 1 sassaiola; con massimale 15 PS: 3 sassaiole e 2 macigni; massimale 20 PS: 5 sassaiole e 3 macigni; massimale 25 PS: 6 sassaiole e 5 macigni; massimale sopra 26 PS: 8 sassaiole e 7 macigni.

12.4 Armi d'assedio

Negli eventi che lo prevedono, lo Staff fornisce **arieti** per distruggere le fortificazioni: per essere trasportato e utilizzato servono 4 PG, senza che dispongano di abilità particolari. Tutte le volte che l'ariete colpisce una sezione (portone o tratto di mura), provoca la **perdita di 1 Punto Struttura**. I colpi portati sulle fortificazioni devono essere **ben caricati e simulati**, ma **senza impattare e danneggiare le scenografie**.

Puoi creare e portare **armi d'assedio** personali: dopo essere stata giudicata idonea dallo Staff (vedi Guida Evento), ogni arma d'assedio riceve un **glifo** che ne riporta il **livello da 1 a 5**; devi legare il glifo all'arma stessa, **senza il quale** un'arma da assedio **non può essere utilizzata**. Il glifo ha validità fino al Time Out: devi riconsegnarlo ed eseguire il **controllo dell'arma ad ogni evento**.

Il livello dell'arma viene assegnato a seconda di come è costruita, come si muove e cosa spara: stabilisce **danni e chiamate che causa** l'arma, i suoi **Punti Struttura** e **minimo quanti serventi occorrono** per manovrarla, ricaricarla e sparare.

Tutte le armi d'assedio hanno un **tempo di ricarica minimo di almeno 1 minuto** per colpo singolo sparato o per colpo multiplo, a prescindere da quanto tempo ci puoi mettere realmente.

Le armi d'assedio non possono essere utilizzate di notte.

I **serventi** (PG dotati dell'abilità *Armi d'assedio*) sono sempre obbligatori nelle armi d'assedio, ad eccezione dell'ariete: devono fisicamente essere entro 2 metri dall'arma, effettivamente manovrandola o semplicemente giocando, e non devono essere impegnati in altre azioni (**vietato combattere, lanciare incantesimi, ecc**) o le azioni di manovra, ricarica e sparo non possono essere eseguite.

I PS di un'arma d'assedio non sono determinati solo dal suo livello, ma possono essere ulteriormente incrementati (a prescindere dal suo livello) dall'**effetto scenico e dalla sicurezza di utilizzo**, come un vero e proprio bonus.

12.5 Livello delle armi d'assedio

Livello 1 2 serventi - *Requisiti: almeno 3 punti d'appoggio o supporto con ruote* - Possiede dai 2 ai 5 PS e spara un colpo per volta. Causa su un bersaglio 2 chiamate BATTLE THROUGH se a segno o BATTLE CRUSH se parato con lo scudo. Causa 2 danni ai PS.

Livello 2 2 serventi - *Requisiti: almeno 3 punti d'appoggio o supporto con ruote* - Possiede dai 3 ai 7 PS e può sparare più colpi contemporaneamente (massimo 5). A colpo singolo causa su un bersaglio 2 BATTLE THROUGH se a segno o BATTLE CRUSH se parato con lo scudo. A colpo multiplo causa su un bersaglio BATTLE THROUGH se a segno. Causa 4 danni ai PS quando colpisce con colpo singolo.

Livello 3: 3 serventi - *Requisiti: almeno 4 punti d'appoggio o supporto con ruote* - Possiede dai 4 agli 8 PS e spara un colpo per volta. Causa su un bersaglio BATTLE MORTAL e BATTLE CRUSH se a segno o parato con lo scudo; causa le stesse chiamate a tutti i bersagli colpiti dal proiettile fintanto che viene deviato e/o continua a rotolare, fino a che non si arresta completamente. Causa 6 danni ai PS.

Livello 4: 4 serventi - *Requisiti: almeno 4 punti d'appoggio o supporto con ruote* - Possiede dai 5 ai 9 PS e può sparare più colpi contemporaneamente (massimo 5). A colpo singolo causa su un bersaglio BATTLE MORTAL e BATTLE CRUSH se a segno o parato con lo scudo; causa le stesse chiamate a tutti bersagli colpiti dal proiettile fintanto che viene deviato e/o continua a rotolare, fino a che non si arresta completamente. A colpo multiplo causa su un bersaglio BATTLE THROUGH se a segno. Causa 8 danni ai PS quando colpisce con colpo singolo.

Livello 5: 4 serventi - *Requisiti: almeno 4 punti d'appoggio o supporto con ruote* - Possiede dai 6 ai 10 PS e può sparare più colpi contemporaneamente (massimo 5). A colpo singolo causa su un bersaglio BATTLE MORTAL e BATTLE CRUSH se a segno o parato con lo scudo; causa le stesse chiamate a tutti bersagli colpiti dal proiettile fintanto che viene deviato e/o continua a rotolare, fino a che non si arresta completamente. A colpo multiplo causa su un bersaglio 3 BATTLE THROUGH se a segno o BATTLE CRUSH se parato con lo scudo. Causa 10 danni ai PS quando colpisce a colpo singolo.

12.6 Effetti sulle armi da assedio

Anche le armi d'assedio possono essere **colpite da altre armi d'assedio!** Scala i Punti Struttura di conseguenza: se scendono **a 0 l'arma è distrutta**, puoi solo trasportarla ma non sparare o ricaricare. L'arma è **danneggiata** se ha perso PS ma non è scesa a 0.

Per **riparare** un'arma d'assedio segui le stesse regole della riparazione delle fortificazioni. In questo caso, insieme ad un *Artigiano* possono lavorare anche fino ad altri 4 PG con la stessa abilità o con *Armi d'assedio*. Le abilità *Capomastro* e *Riparatore* (ripara 2 PS ogni minuto) possono essere utilizzate anche in questo contesto. Un incantatore può contribuire alla riparazione di un'arma d'assedio mediante l'incantesimo *Riparare*. Anche se solo danneggiata, **durante la riparazione l'arma non può muoversi, ricaricare o sparare**.

Con l'abilità *Sabotatore* puoi **sabotare** anche un'arma d'assedio: devi lavorare per 1 minuto per ogni Punto Struttura dell'arma (**senza interruzioni**). Al termine, annota sul glifo dell'arma **data e orario approssimativo** del sabotaggio: l'arma è ora a 0 PS!

13. Dekatria

Come negli incantesimi, **Dekatria** permette di innescare effetti su un bersaglio, alleato o nemico, utilizzando **sigilli**; oltre agli incanti dekatrici ci sono anche **abilità** che hanno come requisito *Dekatria*. Al contrario di tutte le altre abilità di questo manuale però, la dekatrìa **non può essere appresa** nelle Accademie: essa è infatti il potere diretto del Fondamento, l'energia che muove gli Spettri e che scorre in tutto il Creato; questo difficile traguardo è raggiungibile solo attraverso il gioco nelle storie principali di Vilegis!

Per utilizzarne gli incanti, la dekatrìa segue tutte le **regole del capitolo 6**, in particolare i paragrafi 6.6 e 6.7 per l'uso dei sigilli, 6.8 e 6.12 per l'attivazione degli effetti, ma **indossare armature non costituisce divieto** per lanciaarli. Trovi gli incanti di dekatrìa divisi tra attacco e difesa, con il **tipo di lancio** (vedi paragrafo 6.14 del capitolo 6. *Utilizzare gli effetti*), **costo in PA** tra parentesi e i **requisiti** (lo **Spettro** e **quanti altri incanti dekatrici** di quel tipo richiede di aver già appreso); l'abilità **é sempre associata ad uno Spettro**: i dekatristi ne manipolano un singolo per volta, che dà accesso a effetti specifici. Trovi anche specificato il numero di sigilli necessari se per un incanto ne vanno usati più di uno contemporaneamente.

Dopo aver appreso l'abilità *Dekatria* (che trovi di seguito) spendendo i PA necessari, puoi acquisire liberamente dal portale SKILL le altre abilità di questo capitolo, di cui *Dekatria* è requisito per tutte. Una volta sbloccata col gioco, se al momento dell'acquisizione non hai PA a sufficienza, potrai acquistare l'abilità non appena li avrai disponibili.

Dekatria (4) Requisito: speciale - Lanci incanti dekatrici e apprendi abilità di dekatrìa. Ottieni 2 sigilli giornalieri di dekatrìa e ti conferisce gratuitamente 1 incanto, da scegliere tra quelli di attacco o difesa, che non deve costare più di 2 Punti Anzianità e rispettandone comunque gli eventuali requisiti. Ottiene 1 sigillo dekatrìa giornaliero aggiuntivo per ogni 3 incanti conosciuti.

13.1 Incanti dekatrici di attacco

CALLING (2) Lancio: distanza - Sigilli: 2 - Incanti di attacco: 1 - Dichiaro MAKER'S CALLING sul bersaglio. *Spettri: Argantis, Gregoria, Martes, Minerva, Radiant, Soldraconis*

CHARME (2) Lancio: distanza - Sigilli: 2 - Dichiaro MAKER'S CHARME sul bersaglio. Spettri: Devoras, Martes, Radiant

CONFUSE (1) Lancio: distanza - Dichiaro MAKER'S CONFUSE sul bersaglio

CRUSH (3) Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2 - Dichiaro MAKER'S CRUSH sul bersaglio. *Spettri: Brandis, Lynxia, Radiant, Vassago*

DECAY (1) Lancio: contatore (3) - Dichiaro MAKER'S DECAY sul bersaglio. Spettri: Brandis, Laoconte, Valerian

DOMINATION (4) Lancio: distanza - Sigilli: 4 - Incanti di attacco: 3 - Dichiaro MAKER'S DOMINATION sul bersaglio. *Spettri: Argantis*

ENRAGE (3) Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2 - Dichiaro MAKER'S ENRAGE sul bersaglio. *Spettri: Brandis, Nepturia, Radiant, Valerian*

EXHAUSTION (2) Lancio: distanza - Incanti di attacco: 1 - Dichiaro MAKER'S EXHAUSTION sul bersaglio. *Spettri:*

Brandis, Devoras, Martes, Nepturia, Radiant, Valerian, Vassago

FEAR (2) Lancio: distanza - Incanti di attacco: 1 - Dichiaro MAKER'S FEAR sul bersaglio. *Spettri: Argantis, Brandis, Devoras, Laoconte, Lynxia, Soldraconis, Valerian*

INERTIA (1) Lancio: distanza - Dichiaro MAKER'S INERTIA sul bersaglio. Spettri: Gregoria, Nepturia, Vassago

NEGATION (2) Lancio: distanza - Sigilli: 2 - Incanti di attacco: 1 - Dichiaro MAKER'S NEGATION sul bersaglio. *Spettri: Gregoria, Lynxia, Minerva, Nepturia, Laoconte, Vassago*

PAIN (3) Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2 - Dichiaro MAKER'S PAIN sul bersaglio. *Spettri: Laoconte, Lynxia, Soldraconis, Valerian*

PARALYZE (3) Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2 - Dichiaro MAKER'S PARALYZE sul bersaglio. *Spettri: Gregoria, Martes, Minerva, Vassago*

REPEL (1) Lancio: distanza - Dichiaro MAKER'S REPEL sul bersaglio

RETRIBUTION (3) Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale) - Sigilli: 2 - Incanti di attacco: 2 - Dichiaro MAKER'S RETRIBUTION con tempo di

lancio istantaneo e senza pronunciare la formula a una chiamata ricevuta, a patto che non sia preceduta dai descrittori BATTLE, POISON o MASS. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE. *Spettri: Argantis, Brandis, Gregoria*

SILENCE (1) *Lancio: distanza* - Dichiarare MAKER'S SILENCE sul bersaglio. *Spettri: Argantis, Lynxia, Minerva, Soldraconis*

13.2 Incanti dekatrici di difesa

CALLING - CONFUSE (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CALLING o CONFUSE ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Argantis, Minerva*

CRUSH (3) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Sigilli: 2 - Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CRUSH ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Lynxia, Vassago*

DECAY - PAIN (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata DECAY o PAIN ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per

SLEEP (3) *Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2* - Dichiarare MAKER'S SLEEP sul bersaglio. *Spettri: Devoras, Minerva, Nepturia, Soldraconis*

STRIKE DOWN (1) *Lancio: distanza* - Dichiarare MAKER'S STRIKE DOWN sul bersaglio

WEAKNESS (3) *Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di attacco: 2* - Dichiarare MAKER'S WEAKNESS sul bersaglio. *Spettri: Devoras, Gregoria, Laoconte, Martes*

dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Laoconte, Radiant*

DISPEL (3) *Lancio: distanza - Sigilli: 3 - Incanti di difesa: 2* - Dichiarare MAKER'S DISPEL sul bersaglio, sulla chiamata, incanto o contatore bersaglio. Richiama l'attenzione del bersaglio della chiamata per segnalargli che non ha avuto effetto. Questo incanto non richiede di pronunciare la formula, ma direttamente la chiamata. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE

DOMINATION (4) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Sigilli: 2 - Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata DOMINATION ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Argantis, Martes, Nepturia*

ENRAGE (4) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Sigilli: 2 - Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata ENRAGE ricevuta,

anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Gregoria, Minerva*

EXHAUSTION - REPEL (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata EXHAUSTION o REPEL ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Brandis, Vassago*

FEAR (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata FEAR ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Brandis, Laoconte, Soldraconis*

INERTIA - STRIKE DOWN (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata INERTIA o STRIKE DOWN ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Lynxia, Valerian, Vassago*

NO EFFECT (4) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Sigilli: 3 - Incanti di difesa: 2* - Dichiarare NO

EFFECT con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula a una chiamata ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE. *Spettri: Devoras, Martes, Nepturia*

PARALYZE - STUN (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata PARALYZE o STUN ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Gregoria, Nepturia, Soldraconis*

POISON (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Radiant, Soldraconis, Valerian, Vassago*

REFLECT (4) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - *Sigilli: 4 - Incanti di difesa: 2* - Dichiarare MAKER'S REFLECT con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula a una chiamata ricevuta, a patto che non sia preceduta dai descrittori BATTLE, POISON o MASS. Non puoi utilizzarlo se sei sotto l'effetto della chiamata SILENCE. *Spettri: Laoconte, Lynxia, Minerva*

SLEEP - CHARME (2) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale)* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata SLEEP o CHARME

ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio delle stesse chiamate, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Devoras, Martes*

WEAKNESS (3) *Lancio: contatto, contingente (istantaneo, speciale) - Sigilli: 2 - Incanti di difesa: 1* - Se lanci l'incanto su un bersaglio non strappare il sigillo al

13.3 Abilità dekatriche

Dekatria intensificata (2/2/2/2) Ottieni 1 ulteriore sigillo giornaliero di *Dekatria*

Canalizzare il Fondamento (3) *Requisiti: Canalizzatore* - Puoi utilizzare 1 sigillo di *Dekatria* per lanciare incantesimi di *Magia* o *Preghiera* a seconda dello Spettro associato all'acquisizione dell'abilità. Per *Argentis: Infondere benedizione* e *Canto della vendetta*; *Brandis: Infondere benedizione* e *Prosciugare la vita*; *Devoras: Malia* e *Obliare*; *Gregoria: Richiamo* e *Protezione dell'essenza*;

termine del lancio, ma consegnalo al bersaglio che deve strapparlo e dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata WEAKNESS ricevuta, anche se preceduta da descrittori (tranne MASS). Puoi invece lanciare l'incanto per dichiarare NO EFFECT non appena sei tu bersaglio della stessa chiamata, con tempo di lancio istantaneo e senza pronunciare la formula. *Spettri: Devoras, Radiant, Valerian*

Lynxia: Infondere magia e *Analizzare matrice*; *Laoconte: Dono dell'essenza* e *Rianimare morti*; *Martes: Richiamo* e *Protezione dell'essenza*; *Minerva: Infondere magia* e *Luce*; *Nepturia: Soccorso divino* e *Infusione di strati*; *Radiant: Richiamo* e *Dono dell'essenza*; *Soldraconis: Malia* e *Prosciugare la vita*; *Valerian: Soccorso divino* e *Rianimare morti*; *Vassago: Riparazione* e *Bastione difensivo*.