Presenta:

Seven Seas GRV

Gioco di Ruolo Dal Vivo

REGOLAMENTO

SEVEN SEAS

REGOLAMENTO

Seven Seas è un progetto dell'Associazione Ludico Culturale "Nautylus". Ogni diritto è riservato al titolare dell'opera intellettuale, ossia l'Associazione medesima, che ne dispone in accordo con gli autori originari.

INDICE

INDICE **1**

INTRODUZIONE **3**
FIGURE DEL GIOCO 3
I giocatori e i Personaggi Giocanti (PG) *3*
I controllori delle regole *4*
I Personaggi non giocanti *4*
I master *4*
Il responsabile di progetto *4*
CHIAMATE SPECIALI E DI SOCCORSO 5
REGOLE PER IL BUON GIOCO 5
Sportività e spirito del gioco *5*
La regola dello svantaggio *6*

REGOLE GENERALI **8**
REGOLE PER IL COMBATTIMENTO 8
Armi e armature *9*
Regole del combattimento in mischia *9*
Locazioni, scudi e PF reali e temporanei *10*
Termine del combattimento *12*
COMA, MORTE E DECOMPOSIZIONE 12
Il coma *12*
La decomposizione *12*
La morte *13*
Amnesia *13*
Malattie e maledizioni *13*
Recupero e riparazione *14*
LE UNITÀ PRODUTTIVE (UP) 14
LE DICHIARAZIONI 14
Inarrestabile *15*
Danni *15*
Effetti *16*
Estensioni *21*
Dichiarazioni gestuali *23*
Analizzare lo stato di salute *24*
PERQUISIZIONE E FURTO 25
Come derubare il prossimo *25*
Legare, imbavagliare, trasportare PG *26*

MATERIALI DI GIOCO **27**
Busta PG *27*
Informativi IG *28*
OGGETTI 29
Oggetti senza cartellino *29*
Cartellini oggetto *30*
POTENZIAMENTI E CUMULABILITÀ 34

CREARE UN PG **35**
SCHEDA GIOCATORE 35
SCHEDA PG 35
BACKGROUND DEL PG 36
Background di gruppo *37*
POTENZIARE IL PROPRIO PG 38
I Ranghi *38*
CARATTERISTICHE 38
Potenza ..... ***Errore. Il segnalibro non è definito.***
Coordinazione ..... ***Errore. Il segnalibro non è definito.***
Resistenza ..... ***Errore. Il segnalibro non è definito.***
Magia ..... ***Errore. Il segnalibro non è definito.***
Aumentare una caratteristica ..... ***Errore. Il segnalibro non è definito.***

Tabella dei massimali di caratteristica per razza ... *39*

ABILITÀ ... **40**
Requisiti ... *40*
Bruciamana e Tappamana ... *40*
Abilità di creazione ... *40*
CARATTERISTICHE ... 40
ABILITÀ DI COMBATTIMENTO IN MISCHIA ... 42
ABILITÀ DI COMBATTIMENTO A DISTANZA ... 47
ABILITÀ DI DIFESA ... 48
ABILITÀ DI RISSA ... 52
ABILITÀ DI FURTIVITÀ ... 53
ABILITÀ DI MAGIA ... 56
ABILITÀ DI MEDICINA ... 59
ABILITÀ DI COMMERCIO ... 62
ABILITÀ ALCHEMICHE ... 65
ABILITÀ D'ARTIGIANATO ... 67
ABILITÀ D'INCANTAMENTO ... 71

MAGIA ... **76**
IL MANA (CM) ... 76
Mana libero, bruciato e tappato ... *76*
Recuperare mana ... *77*
IL FOCUS ... 77
GLI INCANTESIMI ... 78
Lanciare incantesimi ... *78*
Fallire il lancio di un incantesimo ... *78*
Descrizioni degli incantesimi ... *79*
INCANTESIMI DI MELIDISSA ... 80
Incantesimi base ... *80*
Incantesimi avanzati ... *81*
Incantesimo superiore ... *81*
INCANTESIMI DI NOHOKAI ... 82
Incantesimi base ... *82*
Incantesimi avanzati ... *82*
Incantesimo superiore ... *83*
INCANTESIMI DI YANTAI ... 83
Incantesimi base ... *83*
Incantesimi avanzati ... *84*
Incantesimo superiore ... *84*
INCANTESIMI DI ZUUN ... 85
Incantesimi base ... *85*
Incantesimi avanzati ... *85*
Incantesimo superiore ... *86*

INTRODUZIONE

BENVENUTI!

Cos'è un gioco di ruolo dal vivo? Un gioco di ruolo dal vivo è come un film o uno spettacolo teatrale, in cui gli però gli attori non seguono un copione prestabilito, ma interpretano i propri personaggi improvvisando, sulla base del loro carattere e delle situazioni che si presentano via via. I giocatori sono quindi gli attori, mentre gli organizzatori si occupano della trama e di far vivere il mondo attorno ai personaggi.

Questo documento contiene tutte le informazioni necessarie per creare il vostro personaggio e per giocare a Seven Seas: tutti i giocatori sono tenuti a conoscerlo approfonditamente.

FIGURE DEL GIOCO

I giocatori e i Personaggi Giocanti (PG)

È importante avere ben presente la differenza tra giocatore e personaggio: il primo sei tu, che leggi queste pagine, il secondo è il personaggio di fantasia che interpreterai durante il gioco. Tutte le vicende che capiteranno durante il gioco al tuo PG rimarranno circoscritte in quell'ambito e non avranno effetti nel mondo esterno. In questo senso, simulazioni di violenza, scherno o quant'altro saranno solo interpretazioni di altri PG, e non saranno rivolte a te come persona.

Non è il caso di dilungarsi ulteriormente sulla differenza tra gioco e realtà: passiamo ora alle regole vere e proprie.

Regole di comportamento

- I giocatori sono tenuti a una completa conoscenza del regolamento e dell'ambientazione.
- Sono tenuti a rispettare in qualsiasi momento gli altri giocatori e lo Staff.
- Sono tenuti ad accettare qualsiasi decisione dello Staff.
- Sono tenuti a rispettare la natura e preservare l'ambiente dell'area di gioco.
- Sono tenuti a utilizzare l'area di gioco secondo le norme predisposte dallo Staff a ogni evento.
- Sono tenuti a segnalare allo Staff eventuali irregolarità nello svolgimento del gioco.
- Sono tenuti a impegnarsi secondo sportività e spirito del gioco.

Qualora un giocatore fosse sorpreso a non rispettare le norme comportamentali, le sanzioni saranno, in ordine:

1. Ammonimento verbale da parte di un master o un organizzatore;
2. Decurtazione dei PX ed ammonimento pubblico;
3. Allontanamento per l'evento successivo;
4. Allontanamento del giocatore per un numero di mesi variabile tra 6 e 12, a seconda della gravità dell'atto.

Laddove il giocatore non commetta ulteriori violazioni del regolamento per cinque eventi consecutivi, egli "scalerà" di un livello tra le sanzioni.

NB: Particolari atteggiamenti antisportivi, recidivi o illeciti saranno sanzionati in qualsiasi momento con la sospensione o l'espulsione a tempo indeterminato a discrezione dello Staff.

I controllori delle regole

I controllori sono scelti tra i giocatori più esperti e nei cui confronti lo Staff ha maggiore fiducia. Hanno il compito di verificare e aiutare il corretto svolgimento del gioco, il rispetto del regolamento ed in misura minore dell'ambientazione. Se il controllore ravvisa una situazione apparentemente irregolare, ha il dovere di informare un master o il responsabile di progetto.

I Personaggi non giocanti

I personaggi che non sono personaggi giocanti saranno interpretati dai PNG.

I PNG sono in tutto e per tutto dei membri dello Staff, e pertanto ciò che dicono deve essere rispettato di conseguenza. I membri dello Staff non hanno PG personali, ma solo PNG, funzionali alla conduzione della campagna. Tutti i membri dello staff possono controllare i cartellini dei giocatori.

I master

Sono i membri dello Staff di maggior rilievo, dopo il responsabile di progetto. Oltre a interpretare i PNG, i master aggiornano regolamento e ambientazione, scrivono le trame, arbitrano il gioco, diradano i dubbi sul regolamento, e lo fanno rispettare: controllano l'onestà dei giocatori e gestiscono le situazioni difficili.

Il responsabile di progetto

È il membro Staff che gestisce l'intero GRV in gioco e fuori dal gioco: oltre ad operare come master, si occupa di gestire e dirigere l'intera organizzazione. Può andare apparentemente oltre il regolamento per motivi arbitrali o della gestione, ma in ogni caso come nella migliore tradizione di GDR da tavolo, la sua parola non deve mai essere messa in discussione poiché conosce la trama di gioco e agisce in funzione di essa. Nomina un vice che lo affianchi e lo sostituisca quando non è presente ad un evento.

Tutto lo Staff s'impegna a rispettare i giocatori e il gioco come bene comune, vi ricordiamo che ogni decisione presa, quindi anche quelle apparentemente inutili o sconvenienti, sono volte al bene del gioco stesso, che richiede un clima di serenità e impegno da parte di tutti.

CHIAMATE SPECIALI E DI SOCCORSO

Le chiamate speciali sono effettuabili esclusivamente dai membri dello Staff e sono:

In Gioco: quando lo Staff utilizza questa chiamata, si entra ufficialmente in gioco;

Fuori Gioco: quando lo Staff utilizza questa chiamata, si esce ufficialmente dal gioco;

Gioco Fermo: quando lo Staff utilizza questa chiamata, tutti i presenti nell'area di gioco sono tenuti a fermarsi all'istante sul posto, qualsiasi azione deve essere interrotta.

Le chiamate effettuabili da tutti sono:

Uomo A Terra: indica la presenza di un ferito o contuso sul campo di gioco; per quanto questa chiamata non fermi ufficialmente il gioco, essa richiama tutti i presenti a usare il buon senso e allontanarsi celermente dal ferito, interrompendo qualsiasi azione potenzialmente pericolosa quali combattimenti e simili.

Chiamata Errata: significa che la chiamata o la formula utilizzata è sbagliata, e che pertanto non ha alcun effetto. Se si stava lanciando un incantesimo, il mana usato viene consumato.

REGOLE PER IL BUON GIOCO

Sportività e spirito del gioco

Lo Staff invita a giocare seguendo due semplici binari: il **buonsenso** e il **regolamento**, mantenendo sempre la calma e ricordando che si tratta sempre e comunque di un gioco. Qualsiasi gesto che vada contro questi semplici principi danneggia il vostro divertimento e quello altrui. Sono molte le spiacevoli occasioni in cui la convenienza di un'azione potrebbe portarvi a interpretare il vostro PG in maniera non coerente, a cedere all'ambizione di crescita come unico obiettivo o a sfruttare le conoscenze del giocatore come appartenenti al vostro PG. Questi atteggiamenti, così come l'interpretazione forzata del regolamento volta ad avvantaggiare se stessi, sono ritenuti infantili e poco sportivi e, poiché il gioco di ruolo dal vivo si regge sulla fiducia e sulla lealtà reciproca di tutti, facciamo appello alla vostra maturità per salvaguardare il divertimento comune.

Diatribe e ricorsi

Qualora durante il gioco vi capiti di assistere a eventi che ritenete poco chiari, dubbi, irrispettosi del regolamento o qualora voi e un altro giocatore non siate d'accordo sull'interpretazione di uno o più punti del seguente documento, è possibile rivolgersi a un Master per risolvere la diatriba. Il Master in questione si segnerà il vostro nome, la diatriba in corso e i nomi degli eventuali testimoni alla scena. Starà poi al Master stesso darvi una risposta immediata o, nel caso in cui non ne fosse in grado, delle

linee guida provvisorie da seguire in attesa di discutere il caso con i restanti membri dello Staff. Per evitare confusioni e soprattutto ritrovarvi con linee guida discordanti, dovrete rivolgervi a **un solo master per ogni diatriba**: chiedere il parere di più membri dello Staff finché non trovate una risposta che vi compiace riguardo allo stesso evento dubbio, è considerato atteggiamento antisportivo e sarà punito come tale.

A fine evento, è compito del giocatore che si è rivolto al master scrivere una mail allo staff spiegando la situazione, chiedendo la versione definitiva. A quel punto lo staff di comune accordo valuterà la risposta ufficiale, che potrà pubblicare in forum, per regolamentare i casi simili futuri.

La regola dello svantaggio

In caso di dubbio regolamentare o relativo alla situazione concreta, il giocatore è tenuto innanzi tutto a dare l'interpretazione a sé più sfavorevole. Laddove non vi sia un'interpretazione sfavorevole, è tenuto a seguire l'interpretazione che abbia la minore incidenza negativa sul gioco altrui.

In Gioco, Fuori Gioco, aree di gioco

Durante un evento si è in gioco (IG) dal momento in cui i Master utilizzano la chiamata In Gioco fino a quando non dichiarano la chiamata Fuori Gioco. Durante questo periodo i PG sono sempre considerati IG, non è permessa nessuna eccezione a questa regola, salvo precise indicazioni di un Master. Ci sono comunque delle aree in cui un PG è considerato sempre fuori gioco (FG), essi sono le camerate o le tende, la segreteria, i bagni, i punti ristoro non allestiti dallo Staff (bar o simili) e ogni altro posto espressamente segnalato dallo Staff con nastro bianco e rosso o relativa segnaletica:

- bollino rosso: viene utilizzato un cartello di colore rosso per indicare i limiti dell'area di gioco e le zone nelle quali non è permesso entrare per nessun motivo.

- bollino giallo: viene utilizzato un cartello di colore giallo per indicare quelle aree in cui si deve agire con maggior cautela o in cui bisogna mantenere un comportamento e un tono di voce discreto. In queste aree di gioco è vietata qualsiasi forma di combattimento diversa dal duello uno contro uno autorizzato esplicitamente da un membro dello Staff, e in ogni caso è proibito il combattimento notturno. **Qualsiasi forma di scalinata, passaggio pericoloso o stretto (incluse le porte) è SEMPRE considerata bollino giallo anche in mancanza dell'apposita segnaletica.**

È considerato atteggiamento antisportivo ricorrere ad aree FG per salvare le sorti del proprio PG. Chi voglia abbandonare l'area di gioco, deve sostare per dieci secondi al limitare della stessa facendo un gesto di saluto con la mano, in maniera da rendere chiaro che si sta allontanando. Se interrompe il gesto per difendersi, deve iniziare il conteggio da capo.

Durante un evento è possibile ritirare il proprio PG e smettere di giocare; le motivazioni possono essere IG ma anche FG. In entrambi i casi, il giocatore può mettersi a disposizione dello Staff per aiutarlo come assistente. Un PG ritirato da un evento non può **mai** tornare IG nel medesimo. È importante notare che non è concesso avere più di un PG alla volta, per cui se si desidera farne uno nuovo, è necessario ritirare permanentemente l'altro; in caso ciò avvenga all'interno di un evento, è possibile richiedere che i PX dell'evento siano assegnati al nuovo PG.

Ricordatevi la distinzione tra IG e FG anche a livello interpretativo: quando siete IG, state interpretando un vostro alter ego nato e cresciuto nel mondo di gioco e che, come tale, non ragiona necessariamente come il giocatore che lo interpreta e non vive nell'Italia contemporanea!

Segreteria

È necessario rivolgersi alla segreteria per ritirare la scheda del PG ed eventuali oggetti di gioco, per creare un nuovo PG durante un evento e per segnalare la morte di un PG e riconsegnarne il cartellino; in qualsiasi momento potete rivolgervi a un membro dello Staff o in segreteria per dubbi, perplessità o altro.

Abbreviazioni usate

Nel manuale si fa uso ricorrente delle seguenti abbreviazioni:

- C = Coordinazione
- CM = Cartellino Mana
- FG = Fuori Gioco
- IG = In Gioco
- M = Magia
- Ma = Monete d'Argento
- Mo = Monete d'Oro
- P = Potenza
- PdR = Punto di Rottura
- PF = Punti Ferita
- PG = Personaggio Giocante
- PnG = Personaggio non Giocante
- PX = Punti esperienza
- R = Resistenza
- RM = Rifornimenti Medici
- UP = Unità Produttive.

REGOLE GENERALI

REGOLE PER IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è una parte fondamentale del gioco, ma poiché comporta un'interazione fisica è importante ricordare e osservare alcune semplici norme di sicurezza:

- Il combattimento nel GRV non è un'occasione per dimostrare la propria forza o per sfogarsi, ma è interpretazione e abilità. I colpi non devono essere portati con eccessiva foga e in ogni caso si deve essere ragionevoli nei propri attacchi e guardare e valutare sempre chi si ha di fronte;
- Non è mai tollerato il contatto fisico, se non nella misura in cui è inevitabile e comunque inoffensivo e accettato dall'altro giocatore (es. mano sulla spalla mentre si trasporta un ferito o simili);
- È proibito caricare fisicamente l'avversario con armi o scudi o bloccare con la forza l'arma altrui in modo da neutralizzare l'avversario;
- È proibito parare utilizzando armi da fuoco o oggetti di scena;
- Laddove si usino danni a distanza indipendenti da un attacco fisico (ad es, incantesimi o pistole) è sempre gradito indicare chi ne sia il bersaglio, soprattutto se in situazione di particolare concitazione come un combattimento. In tal caso, è possibile usare i nomi propri delle persone, cercando di evitare fraintendimenti e casi di omonimia
- È pericolosissimo e assolutamente proibito colpire in affondo (con la punta dell'arma).
- La testa non può MAI essere colpita.

Fermo restando che esiste la sfortuna, non sono ammesse giustificazioni per le proprie azioni, qualora si verificassero spiacevoli infortuni in combattimento dovuti all'imperizia di un giocatore. Con un po' di attenzione nessuno si fa male e tutti si divertono.

Ognuno è responsabile delle proprie azioni, così come delle proprie armi, ed è tenuto a far controllare l'idoneità del proprio equipaggiamento allo Staff all'inizio di ogni evento. Lo Staff può sanzionare in ogni momento chi non si comporta correttamente in combattimento.

È ugualmente intollerabile sfruttare queste regole di sicurezza contro gli altri giocatori. "Abbracciare" lo scudo di un avversario ben sapendo che questo non potrà rispondere come ci si aspetterebbe per motivi di sicurezza è, per esempio, un comportamento antisportivo. Questi comportamenti verranno sanzionati dallo Staff nelle maniere ritenute adeguate.

Armi e armature

All'inizio di ogni raduno le armi e le armature da utilizzare nel gioco devono essere sottoposte ad un controllo da parte dei membri dello Staff per verificarne la sicurezza. Tutti i giocatori sono quindi tenuti a far controllare il proprio equipaggiamento di gioco e accettare l'esito del controllo; l'utilizzo di armi o protezioni irregolari e/o non controllate può essere punito a discrezione dello Staff. Tutte le armi e tutte le armature devono essere sicure e al contempo accettabili esteticamente, in modo da apparire verosimili e conformi alle norme che regolamentano le armi. Qualora un'arma o un'armatura venga definita non conforme, non potrà più essere utilizzata per nessuna ragione o funzione, a parte l'abbellimento.

Le regole per la validità di armi e armature sono basate sul buonsenso e sullo standard di sicurezza che lo Staff vuole mantenere durante gli eventi. Tale decisione pertanto non è contestabile.

Regole del combattimento in mischia

Ogni scontro corpo a corpo tra PG, PNG o mostri che abbia effetti reali (ossia alteri lo stato di salute dei contendenti) è considerato combattimento in mischia. Ogni volta che qualcuno colpisce un avversario, è tenuto a dichiarare il Danno e l'eventuale Effetto della propria arma o incantesimo. **Ogni colpo inflitto e ogni ferita subita devono essere recitati in modo da rendere il combattimento epico e verosimile.** Tutti i colpi devono essere caricati ragionevolmente secondo la dimensione e il tipo dell'arma; lo sgradevole fenomeno del tapping, o colpo a ripetizione, è passibile di ammonimento da parte dello Staff.

Il sistema di combattimento si basa sulle dichiarazioni che accompagnano ogni colpo inflitto. Le dichiarazioni di attacco sono composte da **Danno + Effetto + Estensione**. **L'immunità a Danno o Estensione rende immune a tutta la chiamata, quella all'Effetto solo ad esso.**

> Esempio: *Savash possiede un medaglione che lo rende immune all'Effetto Infezione. Viene colpito alla schiena da un Etereo con un pugnale avvelenato che dichiara "Veleno 2 Infezione". Savash dichiara "No Effetto a Infezione", e subisce invece gli effetti di Veleno 2, ossia due danni, ma sopravvive e decide di cambiare aria a gran velocità.*

> Esempio: *Clarissa è un'Umana immune al Danno Veleno, viene colpita da una Dionea con un bastone che dichiara "Veleno 2 A Terra". Clarissa dichiara No Effetto e non subisce alcun Danno o Effetto dal colpo.*

Regole per il combattimento a mani nude

È possibile simulare una rissa tra PG solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi da mischia. Tenete ben presente che in caso di rissa i PG non subiscono realmente i colpi (non viene modificato in nessun modo lo stato di salute dei PG) e ciò che succede è pura interpretazione ed è con tale spirito che va vissuta.

Per simulare i colpi basta dichiarare *Calcio*, *Pugno*, *Schiaffo* e simili, stando sempre attenti ad evitare il reale contatto fisico. Il tipo di colpo deve essere seguito da un numero che dipende dal valore di Forza riportato in scheda.

Chi riceve un colpo è tenuto a simularne l'effetto.

Esempio: *Mirtorosso è una Dionea con Potenza 4; può, quindi, dichiarare "Pugno 4", "Calcio 4" e così via. Se si trova a fare a pugni contro Kirsten, un'Umana attaccabrighe con solo Potenza 1, fronteggerà un nemico che dichiara semplicemente "Pugno", "Calcio" e così via, e certamente avrà la meglio su di lei.*

Quando i "danni" dichiarati da uno dei contendenti superano i PF dell'altro, questo "perde" il combattimento: per simulare questa situazione, che deve essere chiara a tutti, il Pg **deve** "finire al tappeto", oppure comunque cadere a terra/accasciarsi su un mobile sconfitto.

La sconfitta non altera comunque in alcun modo lo stato di salute del Pg. Infatti, egli si riprenderà spontaneamente pochi secondi dopo che sarà stato mandato al tappeto, senza alcun effetto ulteriore. Egli si riprenderà immediatamente se verrà ferito, affetto da un qualsiasi Effetto, sottoposto ad un'abilità o perquisito.

NB: Queste regole si applicano solo fuori dai combattimenti "di mischia". Se uno dei contendenti imbraccia un'arma, non si può più simulare il "combattimento a mani nude" per motivi di sicurezza.

Locazioni, scudi e PF reali e temporanei

Il corpo di ogni PG è diviso in 5 locazioni: tronco, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra e gamba destra.

Le locazioni braccio vanno dalla punta delle dita della mano fino all'osso della spalla, le locazioni gamba vanno dalla punta della scarpa fino all'inguine e comprendono le natiche, la locazione torso è tutto ciò che è compreso tra queste zone.

Le parti più sensibili del corpo, quali testa e genitali, non sono locazione, non subiscono effetti in gioco e chi dovesse colpire intenzionalmente verrà punito dallo Staff.

Ogni PG possiede un certo numero di punti ferita in ogni locazione: quando subisce dei danni, deve sottrarli dal totale della locazione colpita. Quando i PF di una locazione scendono a 0 si dice che la locazione è incapacitata, il che la rende inutilizzabile: una gamba non sarà più in grado di sostenere il peso del corpo, mentre un braccio penzolerà inerte. È considerato atteggiamento antisportivo posizionarsi in modo da difendersi dagli attacchi con un arto incapacitato.

Quando i PF della locazione vitale (tronco) scendono a 0, il PG cade in coma ed è prossimo alla morte.

Per recuperare PF è necessario l'effetto GUARIGIONE.

I PF possono essere aumentati da incantesimi ed oggetti, che forniscono i cosiddetti PF temporanei: questi seguono regole leggermente diverse dai PF reali, come spiegato qui sotto:

- quando si subiscono dei danni, i PF temporanei vengono persi per primi;
- i PF temporanei persi sono persi definitivamente, ossia non è possibile recuperarli con l'effetto GUARIGIONE;
- ottenere PF temporanei non curerà in nessun modo una locazione ferita, pertanto una locazione incapacitata potrebbe ottenere PF temporanei ma continuerebbe ad essere incapacitata ed inutilizzabile. In particolare, nel caso della locazione vitale ottenere PF temporanei NON ferma il conteggio del coma (vedi "Il coma", più avanti);

Esempio: Alapai è un etereo con 2 PF. Viene ferito al tronco e rimane con un solo punto ferita. Decide di bere una pozione che gli garantisce 2 PF extra per 5 minuti, portando il suo totale temporaneo a 3 PF. Viene colpito di nuovo, e scende a 2 PF, di cui uno reale e uno temporaneo. A questo punto, Alapai va da un medico per farsi curare, e grazie a questo intervento i suoi PF salgono a 3 (2 reali e uno temporaneo). I PF torneranno 2 (reali) allo scadere dei 5 minuti, quando la pozione di potenziamento terminerà il suo effetto.

Colpo sporco

Si definisce colpo sporco un attacco che viene parato solo parzialmente dal difensore ma riesce a raggiungere comunque una locazione. Il colpo sporco è un colpo valido: o l'attacco è parato interamente oppure ha effetto sul bersaglio, come di consueto.

Si faccia particolare **attenzione**:

- effettuare colpi molto forti, oltre le norme di sicurezza, per infrangere la difesa di un avversario è considerato atteggiamento antisportivo e pericoloso
- spingere sull'arma dell'avversario che ha parato un attacco, al fine di arrivare comunque a toccare una locazione del bersaglio è considerato atteggiamento antisportivo e pericoloso

Entrambe le eventualità segnate sopra saranno severamente punite dallo Staff: la sicurezza e la correttezza vengono prima di ogni altra cosa.

Mano primaria e mano secondaria

Tutti i giocatori devono indicare se sono destrorsi o mancini. Per i destrorsi la mano/braccio/arto primaria è la destra e quella secondaria la sinistra, per i mancini è il contrario. Quando l'arto primario viene portato a 0 PF non può più essere utilizzato: se il PG possiede l'abilità Ambidestria, può ancora usare la mano secondaria come di consueto, ma se non possiede questa abilità può comunque afferrare la propria arma con la mano secondaria e combattere alla bell'e meglio.

Per simulare la difficoltà di combattere con la mano sbagliata, un PG senza Ambidestria dovrà dichiarare sempre e soltanto il Danno NORMALE 1, senza poter applicare alcun Effetto né Estensione, derivanti da abilità o cartellini.

Scudi e buckler

I buckler e gli scudi non sono considerati locazioni e seguono regole particolari: non hanno PF, ma hanno un **PdR**. Gli scudi bloccano tutti i colpi subiti, proteggendo chi li imbraccia, ma se subiscono un Danno pari o superiore al loro PdR, dopo aver parato il colpo subiscono l'Effetto DANNEGGIATO.

NB: il PdR di uno scudo si calcola in base alla taglia dello scudo e quindi alla relativa abilità. Se possiedo l'abilità "Scudo 3" e impugno un buckler non avrà PdR 4 ma bensì 2 come da abilità "Scudo 1". Le uniche abilità in grado di aumentare il PdR di uno scudo sono "Scudiere X".

Uno scudo che abbia subito un colpo superiore al proprio PdR, o l'Effetto DANNEGGIATO, perde una carica usura.

Uno scudo danneggiato va lasciato cadere, mentre un buckler (troppo scomodo da togliere rapidamente) deve essere considerato assente. Qualsiasi tipo di scudo deve sempre dichiarare NO

EFFETTO al Danno VELENO e viene influenzato solo dagli Effetti A TERRA, DANNEGGIATO e DISTRUTTO, come spiegato più avanti.

NB: se l'Estensione ESTESO colpisce lo scudo, si limita ad avere effetto solo di esso. Se l'Estensione ESTESO colpisce una locazione non ha effetto sullo scudo, a meno che non sia collegata all'Effetto DANNEGGIATO o all'Effetto DISTRUTTO.

Bisogna ricordare che la protezione offerta da questi oggetti è valida solo fintanto che sono impugnati o stretti all'avambraccio (a seconda del caso): quando sono portati a tracolla sono considerati oggetti trasportati e non proteggono in alcun modo il corpo del PG. Se un colpo raggiunge uno scudo tenuto a tracolla, si considererà che abbia colpito la schiena.

NB: Le immunità del PG NON si estendono allo scudo e, viceversa, le immunità dello scudo non si estendono alle locazioni del PG.

Termine del combattimento

Numerose abilità sono utilizzabili un certo numero di volte a combattimento. Un combattimento si considera terminato quando non ci sono più nemici in zona (a prescindere che siano visibili o invisibili). Gli effetti utilizzabili una o più volte a combattimento sono riutilizzabili passati 5 minuti dall'ultima dichiarazione e/o incantesimo udito o lanciato o nemico avvistato; a quel punto i PG recupereranno anche tutti i CM bruciati.

COMA, MORTE E DECOMPOSIZIONE

Il coma

Quando un PG raggiunge i 0 PF nella locazione vitale (tronco) cade in coma per cinque minuti, durante i quali deve utilizzare la chiamata gestuale SONO IN COMA. Il soggetto è incosciente e non può in alcun modo spostarsi, interagire con altri PG o semplicemente richiamarne l'attenzione. Nell'arco dei cinque minuti può però essere curato, stabilizzato o trasportato altrove.

Quando un PG in coma è soggetto all'abilità Medicare 1 o Medicare 2, deve sospendere momentaneamente il conteggio del coma. Se chi utilizza l'abilità sopra citata s'interrompe prima di dichiararne l'effetto, il PG in coma riprende il conteggio da dove l'aveva interrotto: se il paziente è soggetto all'Effetto STABILIZZATO, e questo termina senza che il paziente venga curato, ossia riportato ad almeno 1 PF nella locazione vitale, il conteggio del coma ricomincia dall'inizio.

La decomposizione

Terminata la fase di coma il PG muore e passa alla fase di decomposizione. Deve mantenere la chiamata gestuale SONO IN COMA, ed essendo ancora incosciente non può spostarsi, interagire con altri PG né richiamarne l'attenzione. Anche questa fase dura 5 minuti, scaduti i quali il PG morirà definitivamente e irrimediabilmente.

Durante la decomposizione, il PG può essere stabilizzato solo se due medici lavorano contemporaneamente su di lui: il primo deve utilizzare Medicare 4, il secondo deve applicare Medicare 1. Come per il coma, l'applicazione dell'abilità Medicare 1 sospende il conteggio ma questo deve essere ripreso da dove era stato interrotto se l'applicazione dell'abilità viene sospesa.

Un PG in decomposizione deve dichiarare NO EFFETTO alla chiamata STABILIZZATO a meno che un altro medico non stia applicando Medicare 4.

La morte

Allo scadere dei cinque minuti di decomposizione, il PG muore definitivamente: il giocatore che interpretava il malcapitato rimane in silenzio, fermo sul posto per il tempo che desidera, sempre utilizzando la Dichiarazione Gestuale SONO IN COMA, dopodiché lascia per terra il cartellino cadavere e tutti i suoi averi e, utilizzando la Dichiarazione Gestuale NON SONO QUI, si reca in segreteria per consegnare il cartellino e scegliere assieme allo Staff cosa fare per il resto dell'evento.

Non è mai possibile resuscitare un PG morto, in alcun modo.

N.B. Non c'è alcun modo, a parte la chiamata NECROSI, per uccidere un PG immediatamente, senza aspettare il termine dei 5 minuti di coma.

Amnesia

Il danno STORDISCI e la decomposizione hanno particolari effetti sulla memoria dei PG caduti:

I PG che perdono coscienza subendo almeno un danno a causa del Danno STORDISCI dimenticano i 5 minuti precedenti al momento in cui lo hanno subito.

Un PG che raggiunge la fase di decomposizione e viene salvato non conserva il ricordo di ciò che è avvenuto durante la giornata, dall' IG fino al momento della sua entrata in coma.

Malattie e maledizioni

Nel corso delle loro avventure, i PG potrebbero entrare a contatto con agenti patogeni o subire tremendi effetti di maledizioni. Per rappresentare ciò, durante un evento potrebbero ricevere dei cartellini malattia o maledizione. Ogni maledizione è un caso a sé e per essere rimossa richiede procedure diverse di volta in volta.

Esistono, invece, due tipi di malattie: le malattie comuni e quelle rare. Per le curare le prime si può usare l'abilità apposita, altrimenti il PG guarirà autonomamente dalla malattia tra un evento e il successivo. Tuttavia, a causa della debilitazione perderà metà delle se UP (arrotondate per difetto).

Le malattie rare sono quasi sconosciute alla società e generalmente hanno origini misteriose. L'unica possibilità per guarire è l'elaborazione di una cura apposita. L'evoluzione di questa malattie è molto più imprevedibile di quelle comuni, quindi il decorso può essere anche molto rapido.

NB: Solo i PG con l'abilità Esperto di malattie possono diagnosticare una malattia. Solo i PG con l'abilità Individuare il magico possono percepire maledizioni.

Recupero e riparazione

Al termine dell'evento, i Pg con arti necrotici muoiono.

Al termine della giornata di gioco, ossia al momento della chiamata Fuori Gioco, i PG feriti o in coma vengono curati da eventuali infezioni e recuperano tutti i loro PF, riportandoli al massimo in ogni locazione.

Gli oggetti che hanno subito gli Effetti DANNEGGIATO o DISTRUTTO, sono ripristinabili solo attraverso l'Effetto RIPARAZIONE.

Gli oggetti dotati di cartellino non vengono ripristinati dopo aver subito il Potere Speciale DISTRUTTO e sono irrimediabilmente persi, ma potranno essere riparati tra un evento ed il successivo grazie all'abilità Riparare, spendendo i materiali necessari.

LE UNITÀ PRODUTTIVE (UP)

In Seven Seas esistono diverse abilità che simulano mestieri e lavori artigianali: per rappresentare il tempo che i PG possono dedicare al lavoro tra un evento e l'altro ogni giocatore possiede 10 UP. Alcune abilità permettono di incrementare queste UP, indicando il miglioramento delle capacità del PG e l'aumento della sua velocità nel compiere il proprio lavoro.

Quando si sceglie come impiegare le proprie UP, è necessario tenere conto del fatto che un lavoro deve essere portato a termine completamente tra un evento e l'altro. Le UP non utilizzate saranno irrimediabilmente perse.

NB: Le UP vengono "guadagnate" a seguito della partecipazione ad un evento e possono essere utilizzate prima del successivo event al quale il Pg parteciperà. L'utilizzo delle UP deve essere comunicato mediante le modalità previste sul forum almeno 15 giorni prima di tale evento.

La "lista di utilizzo" consegnata ai master può essere modificata fino a due settimane prima dell'evento.

Laddove il giocatore non comunichi per tempo come intende usare le proprie UP, si considererà che non le abbia impiegate.

LE DICHIARAZIONI

Ogni volta che ci si accinge a colpire qualcuno o qualcosa è necessario associare una chiamata al colpo, pena il mancato effetto dell'attacco. La dichiarazione identifica all'istante l'esatta natura e l'effetto dei vostri colpi, indicando in maniera chiara e immediata alla vittima le conseguenze che tale attacco comporta, in termini di regole e interpretazione.

Le dichiarazioni sono composte da una o più parole che identificano eventuali Danni o Effetti. A volte, a questa struttura seguiranno uno o più termini (le Estensioni) che indicano che la dichiarazione ha effetto in una determinata area o per un certo lasso di tempo. Di seguito, verranno spiegate le dichiarazioni.

NB: Una dichiarazione è composta in tal modo: Danno + Effetto + Estensione.

Non è possibile cumulare nella medesima dichiarazione più Danni né più Effetti: in caso il PG possa usare più tipi di Danni o Effetti, dovrà decidere quale applicare al singolo caso.

È invece possibile, anche se sono casi rari, che in una formula siano presenti più Estensioni.

Inarrestabile

Talvolta una dichiarazione potrà essere preceduta dalla dichiarazione INARRESTABILE. Questo significa che la chiamata avrà effetto pieno sul bersaglio, non potrà essere ridotta, trasformata né sarà possibile dichiarare NO EFFETTO né RIFLESSO ad essa. Con essa vengono identificati effetti talmente significativi che nessuna protezione potrà offrire riparo, come ad esempio, un edificio che crolla o i poteri magici di entità superiori. Questa chiamata è a solo utilizzo dei master: nessun giocatore potrà mai effettuarla in alcun modo.

Danni

Le dichiarazioni dei Danni sono indicato da una parola che ne indica l'origine e un numero che indica quanto è grave la lesione inflitta: l'origine serve a determinare se l'attacco supera le eventuali immunità del bersaglio; il numero indica il numero di PF da sottrarre alla locazione colpita.

Può capitare che la prima parte del Danno non sia seguita da alcun numero ma collegata ad un Effetto (ed eventualmente a un'Estensione), in questi casi, il bersaglio non subisce danni ma solo l'Effetto.

NB: l'immunità al Danno rende immuni a tutta la dichiarazione.

(NORMALE) X: è il Danno più comune, provocato da armi normali, cadute, tagli o forti pressioni. Tutte le armi prive di specifica differente (descritta su un cartellino o da un'abilità) dichiarano questo Danno. La parola "NORMALE" non viene mai dichiarata, viene semplicemente sottintesa quando non sono dichiarati Danni differenti (es. NORMALE 2 verrà dichiarato semplicemente come "2"). L'immunità o la riduzione di questo Danno, si estendono anche al Danno STORDISCI.

ARGENTO X: Danno provocato dalle armi realizzate in materiali rari, particolarmente adatti contro creature soprannaturali (quali argento, oro, avorio e così via).

FUOCO X: Danno provocato da ustioni da alta temperatura. Salvo specificato diversamente, l'immunità o la riduzione di questo Danno, si estendono anche al Danno GELO.

GELO X: Danno provocato da ustioni da bassa temperatura. Salvo specificato diversamente, l'immunità e la riduzione di questo Danno, si estendono anche al Danno FUOCO.

MAGICO X: Danno provocato da energia magica o soprannaturale.

STORDISCI X: è un Danno non letale, che rende la vittima incapace di usare una locazione se questa viene portata a 0 PF (se è la locazione vitale, il PG cade al suolo incosciente). Questi danni possono essere recuperati come al solito attraverso l'Effetto GUARIGIONE, ma guariscono anche automaticamente dopo 5 minuti dall'ultimo

danno da stordimento subito. Il PG, una volta cosciente, non conserverà ricordi di quanto avvenuto durante i cinque minuti precedenti al suo svenimento. Un personaggio incosciente può comunque cadere in coma se i danni normali portano a zero i PF della locazione vitale.

> Esempio: *Ling e Wang stanno combattendo contro un mostro molto potente. Ling ha un totale di 4 PF e ha già subito 2 danni normali dal nemico; improvvisamente, l'avversario lancia un incantesimo contro la sventurata che si rivolta contro il suo amico, ma Wang non ha alcuna intenzione di ferire Ling e le sferra un colpo "STORDISCI 2" al tronco. Ling ha subito un totale di 4 danni alla locazione vitale, pari ai suoi PF, per cui crolla a terra inerme, ma poiché una parte sono danni da stordimento, è semplicemente svenuta. Se non subisce altri danni, 5 minuti dopo si riprenderà, ma se subirà altri 2 danni normali alla locazione vitale (raggiungendo i 4, pari ai suoi PF), allora l'incoscienza si trasformerà in coma.*

VELENO X: Danno provocato da sostanze tossiche, malattie, batteri, gas nocivi e altre sostanze che causano problemi ad organismi viventi a causa di tossine o microrganismi.

Effetti

Alcuni Effetti possono essere talvolta utilizzati in dichiarazioni non ricollegabili direttamente all'utilizzo di un'arma e non associate ad alcun Danno. In questo caso, il bersaglio indicato o toccato subisce l'Effetto a meno che non sia direttamente immune ad esso.

Gli Effetti possono essere di diversi tipi, in base alla durata:

Istantanei (ist): cioè hanno un effetto immediato, spesso causando una condizione permanente finché non viene curata o rimossa;

Prolungabili (pr): cioè che di base hanno un effetto istantanei ma è possibile collegarli all'Estensione TEMPO; in tal caso, il loro effetto è continuo per tutto il tempo indicato;

Temporanei (temp): cioè perdurano per 10 secondi o per la durata specificata con l'Estensione TEMPO.

Inoltre, gli Effetti possono avere un effetto mentale (ment), invece che fisico; in questi casi non hanno effetto sulle creature incapaci di agire coscientemente (paralizzate, addormentate, stordite, in coma, possedute, in decomposizione, morte o senza cervello).

Se il bersaglio riacquista coscienza prima del termine dell'Effetto, è soggetto ad esso per il tempo rimanente.

NB: l'immunità all'Effetto non rende immune al resto della Dichiarazione.

A TERRA (pr): questo potere da solo non infligge realmente danni ma scaraventa a terra l'avversario che è tenuto a toccare terra col sedere. Se ciò non è possibile per questioni di sicurezza o salute, si usa l'effetto PARALISI ESTESO; ha effetto anche se parato da uno scudo. Se collegato all'Estensione TEMPO X, in quel periodo il PG non potrà rialzarsi.

COMANDO (temp, ment): il bersaglio è costretto ad eseguire immediatamente l'azione indicata dopo la dichiarazione COMANDO (*Es. "COMANDO, proteggimi"*). Tale azione deve

essere chiara e diretta: può essere un comportamento attivo (*fuggi!*) o uno passivo (*non difenderti!*), ma non prevede condizioni o ritardi ("*se vedi qualcuno fischia*" è un comando errato, come "*tra 10 secondi urla*"). Il bersaglio deve eseguire l'azione quanto più celermente possibile e nel migliore dei modi per raggiungere lo scopo (non per evitare di compromettere il suo PG). Al termine della durata o allo svolgimento del compito, l'Effetto svanisce anche se l'ordine non è stato eseguito; nel caso in cui il comando indichi un'azione senza termine ("*seguimi"*, *"fuggi"*, *"difendimi"* e così via), esso terminerà esclusivamente con lo scadere dell'Effetto.

NB: I comandi che si possono dare sono esclusivamente legati ad azioni fisiche non ad atteggiamenti mentali o intenzioni. Ad esempio si può comandare di uccidere qualcuno, di attaccarlo semplicemente o anche solo di recarsi in un determinato posto in un determinato momento. In ogni modo, il comando deve essere uno solo e il bersaglio deve eseguire immediatamente l'ordine ricevuto per tutto il tempo necessario a portarlo a termine (o fintanto che non scade la durata). Il comando prevede solo azioni fisiche, per cui non si può costringere, attraverso questo incantesimo, a dire il vero (o meglio, il bersaglio risponderà: "Il vero!").

CONFUSIONE (temp) il bersaglio perde ogni sua facoltà mentale, non sarà in grado di fare altro che rimanere fermo in piedi con lo sguardo perso nel nulla, riuscendo solamente a difendersi da attacchi fisici indirizzati alla sua persona.

DANNEGGIATO (ist): l'oggetto colpito o indicato viene danneggiato; in caso l'oggetto sia indicato, per chiarezza è necessario dichiarare a quale oggetto si riferisce la chiamata (*es. "DANNEGGIATO alla spada"* oppure "*Spada DANNEGGIATA*"). L'oggetto è inutilizzabile fintanto che non subisce l'Effetto RIPARAZIONE. Solamente le armi, gli scudi, le armature e gli oggetti con cartellino sono influenzati da questo Effetto.

Esempio: *"DANNEGIATO ALLE BRACCIA" danneggerà tutti gli oggetti impugnati (armi, scudi, ecc.) o indossati (anelli, armature, braccialetti, ecc.) o trasportati (in eventuali borse attaccate alle braccia) in quelle locazioni.*

DIRETTO (ist): questo potere non infligge danno di per sé, ma permette al Danno a cui è legato di oltrepassare le protezioni fornite dall'armatura, senza essere ridotto in alcun modo da essa.

DISARMO (pr): questo potere indica che il bersaglio deve far cadere gli oggetti tenuti nella mano colpita. Se il colpo va a segno sul braccio o sull'arma dell'avversario, questi deve lasciar cadere qualsiasi oggetto impugni in esso (scudi e buckler non cadono perché considerati legati al braccio); se il colpo va a segno su un'altra locazione, questo Effetto non ha conseguenze; se l'Effetto è dichiarato a distanza, ha automaticamente effetto su entrambe le braccia. Nel caso in cui l'oggetto sia fragile, è possibile appoggiarlo per terra anziché

lasciarlo cadere, ma prima di poterlo raccogliere nuovamente è necessario rialzarsi. Se collegato all'Estensione TEMPO, in quel periodo il bersaglio non potrà prendere nulla con la mano colpita.

NB: Non è concesso legare armi o oggetti al braccio diversi dallo scudo o dal buckler. Non è possibile afferrare gli oggetti in caduta prima che tocchino terra. Gli oggetti che cadono non vengono danneggiati dalla caduta.

DISTRUTTO (ist): l'oggetto colpito o indicato viene distrutto; in caso l'oggetto sia indicato, per chiarezza è necessario dichiarare a quale oggetto si riferisce la chiamata (*es. "DISTRUTTO alla spada"* oppure "*Spada DISTRUTTA"*). Se l'oggetto è dotato di cartellino, deve essere riconsegnato quanto prima ad un master.

NB: Monete, pozioni, schematiche, e tutti i cartellini vengono distrutti da questo Effetto.

Esempio: "DISTRUTTO ALLE BRACCIA" distruggerà tutti gli oggetti impugnati (armi, scudi, ecc.) o indossati (anelli, armature, braccialetti, ecc.) o trasportati (in eventuali borse attaccate alle braccia) in quelle locazioni.

DOLORE (temp, ment): il bersaglio crolla in terra e deve simulare sofferenza: in preda al dolore, a convulsioni, ad un attacco di panico, una contrazione o paralisi muscolare, un terrore atavico o effetti similari. Non può fare altro che parlare a stento e cercare di strisciare lentamente.

FATICA X (pr): il bersaglio deve immediatamente bruciare X CM, a cominciare da quelli tappati. Se seguito dall'Estensione TEMPO, il bersaglio non può iniziare il conteggio di recupero dei CM finché non si esauriscono gli effetti di FATICA.

FURIA (temp, ment): il bersaglio deve attaccare la creatura cosciente a lui più vicina, anche se alleata, fintanto che non l'avrà abbattuta, dopodiché passerà all'altra più vicina e così via, fintanto che l'Effetto non terminerà.

GUARIGIONE X (pr): questo Effetto ripristina un numero di PF nella locazione bersaglio pari a X. Non è possibile ottenere o recuperare PF temporanei in questo modo. Se collegata all'Estensione TEMPO X, in quel periodo i PF si rimarginano continuamente e se un personaggio subisce un colpo che lo manderebbe in coma, deve accasciarsi in terra, incosciente, (sdraiato, seduto o in ginocchio) per almeno 1 secondo e poi può rialzarsi.

INFEZIONE (ist): le locazioni colpite da questo Effetto diventano infette, cioè non recupereranno PF finché non verrà rimossa tale condizione o fino al Fuori Gioco, pertanto sarà obbligatorio dichiarare NO EFFETTO alla chiamata GUARIGIONE.

NB: Solo un PG con l'abilità Guarire 1 è in grado di capire se una locazione è infetta o meno, senza dover prima effettuare un tentativo (fallimentare) di cura.

NECROSI (ist): se questo Effetto colpisce la locazione vitale, uccide sul colpo il bersaglio, che salta la fase di coma e decomposizione, morendo all'istante; se il bersaglio è già in coma, interrompe il coma e salta la fase di decomposizione. Se colpisce un arto, questo subirà la condizione di necrotico, divenendo inutilizzabile finché non verrà rimossa tale condizione; qualora l'arto non venisse curato entro la fine dell'evento in corso, il personaggio subirebbe gli effetti della chiamata NECROSI alla locazione vitale.

PAURA (temp, ment): il bersaglio colpito deve fuggire da chi abbia utilizzato questo Effetto, tenendosi ad almeno 10 metri per la durata dell'Effetto. Mentre si allontana, il bersaglio non può fare altro che fuggire.

PARALISI (temp): la locazione colpita deve rimanere immobile, come pietrificata. Nel caso in cui la locazione colpita fosse quella vitale, il bersaglio deve rimanere completamente immobile e non potrà nemmeno crollare a terra se in coma. Rimane tuttavia cosciente di ciò che gli accade attorno, finché non viene reso incosciente.

NB: durante la paralisi, il conteggio del coma può iniziare, continuare e terminare, quindi il PG deve assumere la Dichiarazione gestuale "Coma".

POSSESSIONE (ist): questa chiamata ha effetto esclusivamente su soggetti in coma, in decomposizione o morti ma non già soggetti a questo Effetto: chiunque altro deve dichiarare NO EFFETTO ad essa. Il bersaglio interrompe il conteggio del coma o decomposizione e deve immediatamente rialzarsi, al pieno dei suoi PF e delle sue energie, come se fossero passati 5 minuti dal termine dello scontro, e deve ubbidire a qualsiasi ordine di chi gli ha dichiarato POSSESSIONE, al meglio delle sue capacità. Questo effetto si interrompe se la locazione vitale del posseduto va a 0 PF, alla fine del primo scontro a cui partecipa o dopo 5 minuti dalla chiamata, quale di queste condizioni avvenga per prima. Al termine di questa condizione, il soggetto ritorna nella condizione di partenza: se ora è in coma o in decomposizione, deve ricominciare il conteggio e considera tutte le locazioni a zero PF. Durante il periodo di possessione, il soggetto rimane incosciente e agirà di conseguenza se subirà Effetti mentali; se subisce qualcosa che peggiorerà la sua situazione di partenza (ad esempio gli Effetti NECROSI o INFEZIONE), essi influenzeranno anche la sua situazione dopo il termine della POSSESSIONE.

Esempio: Caio, dopo essere caduto in coma, subisce da parte di un fantasma la chiamata POSSESSIONE; mentre combatte sotto gli ordini del fantasma, subisce sulla locazione vitale l'Effetto NECROSI. La POSSESSIONE termina istantaneamente e Caio, purtroppo, muore.

RIMUOVO Condizione/Effetto/TEMPO (ist): consente di eliminare una condizione o un Effetto che lo debilita. Se viene rimosso TEMPO, vengono rimossi anche tutti gli effetti associati.

RIPARAZIONE (pr): ha effetto solo ed esclusivamente sugli oggetti inanimati che hanno subito l'Effetto DISTRUTTO e gli scudi che hanno superato il loro PdR. L'oggetto viene riparato ed è nuovamente utilizzabile in più, se collegato all'Estensione TEMPO X, dovrà dichiarare NO EFFETTO all'Effetto DISTRUTTO per quel periodo (pertanto oggetti con cartellino non verranno distrutti). Questo Effetto non permette di recuperare cartellini distrutti, può però ripristinare gli oggetti che vi erano associati, seppur rendendoli normali, e può ripristinare scudi con cartellino che hanno superato il loro PdR.

SPINTA X (ist): il bersaglio subisce una forte spinta fisica, che lo costringe ad allontanarsi immediatamente di un numero di metri pari a X in direzione diametralmente opposta dall'origine di questo Effetto. Durante questa spinta, il bersaglio non può attaccare, difendersi, lanciare incantesimi né fare nient'altro se non allontanarsi in linea retta. Se va a sbattere contro qualcosa o qualcuno, arresterà il suo movimento, finendo a terra e dichiarando A TERRA all'ostacolo contro cui ha urtato. Quando è unito a AREA o RAGGIO, il quantitativo di metri di spostamento è decretato dalle Estensioni (*Es. "SPINTA RAGGIO 5", varrà come SPINTA 5 per tutti i personaggi entro 5 metri dall'origine della chiamata*).

NB: sebbene l'effetto di questo Potere Speciale vada mimato in modo scenico, per motivi di sicurezza si prega chiunque lo subisca di guardare dove sta venendo "sospinto", non gettarsi semplicemente all'indietro.

STABILIZZATO (temp): questo Effetto è sempre collegato all'Estensione TEMPO X ed ha effetto esclusivamente su un bersaglio in coma o in decomposizione. Il bersaglio interrompe il conteggio del coma o della decomposizione, ricominciando da capo il conteggio del coma, quando l'Effetto termina. Esso termina allo scadere del tempo, se il bersaglio viene nuovamente ferito alla locazione vitale o se le bende presenti vengono tolte.

NB: normalmente non è possibile stabilizzare qualcuno in decomposizione, ma i detentori dell'abilità Medicare 4, sono in grado di renderlo possibile.

TACI (temp): il bersaglio non può parlare, quindi non può nemmeno lanciare incantesimi. Un incantatore che subisce questo Effetto mentre lancia un incantesimo, deve interrompere la formula e fallire l'incantesimo (ma bruciare comunque il mana impiegato). Ricordiamo che le dichiarazioni del combattimento sono interamente FG e possono essere comunque dichiarate.

RIPRISTINO X (ist): il bersaglio guadagna immediatamente X CM.

SONNO (temp, ment): il bersaglio cade addormentato immediatamente in un sonno profondo e sarà impossibile svegliarlo per la durata dell'Effetto.

Estensioni

Le Estensioni sono dichiarazioni (o parti di dichiarazioni) molto particolari: possono essere dichiarate assieme a un attacco e indicare l'estensione o l'origine dell'effetto, oppure essere dichiarate in risposta all'attacco di un avversario per spiegare cosa accade. Le Estensioni sono sempre dichiarate alla fine della formula e possono essere indicate con gesti specifici.

NB: L'immunità all'Estensione rende immuni a tutta la Dichiarazione.

ALLA/E locazione/i: indica la locazione che viene colpita dalla Dichiarazione, a prescindere da dove è arrivato il colpo. Con questa chiamata possono essere colpiti una o entrambe le gambe ("*ALLA GAMBA DESTRA*", "*ALLA GAMBA SINISTRA*", "*ALLE GAMBE*"), una o entrambe le braccia ("*AL BRACCIO DESTRO*", "*AL BRACCIO SINISTRO*", "*ALLE BRACCIA*") o la locazione vitale ("*AL TRONCO*").

A razza/gruppi: indica che solo una determinata categoria di individui viene influenzato dalla chiamata preceduta. Possono essere colpite sia le razze ("*ALLE DIONEE*", "*AGLI ETEREI*", "*AI NON MORTI*", "*AI MARINIDI*", "*AGLI SHIBAI*" e "*AGLI UMANI*"), che i gruppi funzionali ("*AI MAGHI*", intendendo chiunque abbia M1), che quelli nazionali ("*A MELIDISSA*", "*A NOHOKAI*", "*A YANTAI*", "*A ZUUN*").

AREA X: chi effettua la dichiarazione deve aprire le braccia a formare un angolo di 180° (certe abilità potrebbero modificare quest'angolo), la dichiarazione estende gli effetti dichiarati a tutti i bersagli presenti nell'arco di 180° per un raggio di X metri. I malcapitati che si trovano in tale area subiscono gli effetti della dichiarazione in tutte le locazioni.

ESTESO: estende il resto della dichiarazione a tutte le locazioni del bersaglio. Da notare che lo scudo ed il buckler non sono locazioni del PG: quindi una dichiarazione comprendente ESTESO che colpisce lo scudo non influenza le locazioni del PG e viceversa. L'unica eccezione è la dichiarazione "DISTRUTTO ESTESO" che, colpendo una locazione di un personaggio, influenzerà anche lo scudo/buckler (così come ogni oggetto indossato e impugnato).

GRANATA: indica che eventuali chiamate devono essere riferite al punto dove abbia impattato uno specifico oggetto, normalmente un'arma da lancio adeguatamente segnalata.

NO EFFETTO: questa Estensione viene dichiarata in risposta ad un determinato Danno, Effetto, incantesimo o altra dichiarazione ed implica che il PG non subisce la dichiarazione, tutta o in parte. Nel caso in cui il soggetto sia immune a tutta la chiamata dichiara semplicemente *NO EFFETTO*, nel caso in cui sia

immune a parte della dichiarazione deve specificare quale parte non ha subito (*Es. NO EFFETTO a DISTRUTTO*). Non è possibile dichiarare *NO EFFETTO* in risposta a questa stessa Estensione.

N.B. Gli unici modi per poter dichiarare NO EFFETTO agli effetti di una pozione ingerita sono immunità fornite da altre pozioni o abilità di scheda, mai incantesimi né equipaggiamento normale o magico.

RAGGIO X: chi effettua la dichiarazione deve alzare il braccio per rendere evidente la sua posizione a tutti, a meno che l'origine dell'effetto non sia un oggetto lanciato. La dichiarazione estende gli effetti dichiarati a tutti i bersagli entro un raggio di X metri dal PG che abbia utilizzato questa Estensione o dal punto d'impatto dell'oggetto in questione (non contano gli eventuali rimbalzi). I malcapitati che si trovano in tale area subiscono gli effetti della dichiarazione in tutte le locazioni.

RIFLESSO: viene dichiarato in risposta ad un determinato Danno, Effetto, incantesimo o altra aggressione ed implica che il PG subisce gli effetti dell'attacco nemico ma li restituisce anche al mittente. Attraverso questa Estensione vengono riflessi gli incantesimi, il Danno, gli Effetti, e le Estensioni sempre e solo contro chi ha lanciato la chiamata iniziale. Non è possibile usare questa dichiarazione in risposta all'Estensione *RIFLESSO*. Nel caso che la dichiarazione venga associata all'Estensione *NO EFFETTO*, formulando, quindi, la chiamata "*NO EFFETTO RIFLESSO*", il colpo verrà subito dall'attaccante (*RIFLESSO*), mentre il difensore risulta immune (*NO EFFETTO*).

N.B. Il PG che subisce una dichiarazione riflessa la subisce sempre alla locazione tronco.

TEMPO X: indica che gli Effetti prolungabili (pr) e temporanei (temp) presenti nella dichiarazione si protraggono per un tempo diverso dalla durata ordinaria. La nuova durata è quella indicata (X), misurata in minuti.

Esempio: Eve, una possente guerriera, subisce da un mostro la dichiarazione "A TERRA TEMPO 5". A TERRA è un effetto prolungabile, quindi Eve è costretta a rimanere seduta a terra per cinque minuti.

VISTO: indica che il PG ha visto il bersaglio assumere la chiamata gestuale CELATO (1, 2 o 3) o ATTENUATO, può effettuare questa dichiarazione fintanto che non distoglie lo sguardo dal bersaglio per un tempo superiore ad un battito di ciglia. Questa chiamata può essere effettuata anche dai detentori di particolari abilità. Dopo questa dichiarazione può attaccare il bersaglio, sempre che non lo perda di vista.

N.B. Il Pg che subisce questa chiamata, normalmente, non è costretto a rivelarsi; non è però nemmeno consapevole di essere stato avvistato.

Dichiarazioni gestuali

Le seguenti dichiarazioni sono non verbali. Indicano particolari condizioni del PG, a seconda del gesto compiuto per segnalare la situazione.

ATTENUATO: braccia incrociate sul petto. Indica che il soggetto svanisce davanti agli occhi di chi lo sta osservando, diventando invisibile o, addirittura, intangibile e può agire normalmente rimanendo tale, può anche attaccare nel qual caso appare istantaneamente come un'ombra prima di svanire l'istante successivo quando riporta le braccia nella posizione gestuale corretta. Deve dichiarare NO EFFETTO alle Estensioni AREA e RAGGIO. Se si perde conoscenza (la chiamata PARALISI non fa perdere conoscenza, la chiamata SONNO sì) si deve uscire da questa posa. La dichiarazione VISTO, se non specificato diversamente, permette a chi effettua tale dichiarazione di attaccare il bersaglio attenuato.

CELATO 1: indice alzato. Il personaggio deve rimanere immobile, non può parlare né attaccare e deve trovarsi dietro un ostacolo in grado di nasconderlo. Indica che la persona è perfettamente nascosta e deve dichiarare NO EFFETTO alle Estensioni AREA e RAGGIO. È visibile dai detentori di capacità particolari, da chiunque lo veda mentre assume questa posa e da chiunque lo veda muoversi. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

CELATO 2: indice e medio alzati. Il personaggio può camminare lentamente cercando di restare il più aderente possibile ad una parete, non può parlare né attaccare e deve rimanere sempre dietro un ostacolo in grado di nasconderlo. Indica che la persona è perfettamente mimetica e deve dichiarare NO EFFETTO alle Estensioni AREA X e RAGGIO X. È visibile dai detentori di capacità particolari e da chiunque lo veda mentre assume questa posa. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

CELATO 3: indice, medio e pollice alzati. Il personaggio può camminare e correre, parlare ma non attaccare e deve rimanere sempre dietro un ostacolo in grado di nasconderlo, inoltre può compiere brevi tragitti senza copertura (tale distanza è definita dalle abilità o gli oggetti che lo permettono), pur mantenendosi CELATO, se raggiunge un punto in grado di nasconderlo può mantenere la posa. Indica che la persona è invisibile e deve dichiarare NO EFFETTO alle Estensioni AREA X e RAGGIO X. È visibile dai detentori di capacità particolari e da chiunque lo veda mentre assume questa posa. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

COMA/IN DECOMPOSIZIONE/MORTO: mani giunte appoggiate sul petto e dita intrecciate (come il gesto della preghiera). Chiunque lo veda, nota un lago di sangue spandersi da sotto il corpo del malcapitato o qualche altro chiaro segno della sua grave condizione e intuisce che il soggetto è morto o morente. **Questa chiamata deve essere usata da chiunque cada in coma, si trovi in decomposizione o muoia, ma non può essere usata da chi non sia in nessuna di queste due condizioni senza l'abilità apposita o il permesso dei master.**

NON SONO QUI: braccio in alto con palmo della mano chiuso: il personaggio è Fuori Gioco. Tale posa può essere utilizzata dai PG in casi particolari: dove non prevista esplicitamente dal regolamento o da cartellini IG, solo su indicazione dei membri dello Staff o per emergenza.
NB: i membri dello Staff possono sostituire questa dichiarazione gestuale utilizzando una casacchina particolare.

Analizzare lo stato di salute

Per capire lo stato di salute di un personaggio IG è necessario porre domande (sia IG sia FG). In questo caso, la distinzione tra conoscenze IG ed FG è fondamentale. Un giocatore FG sa sempre cosa gli è accaduto ma il suo PG potrebbe non saperlo: un PG cosciente sa solo ciò che le sue abilità gli permettono di sapere e ciò che gli viene detto da altri che lo abbiano visitato (magari più esperti di lui). Molte delle condizioni possono essere diagnosticate solo da chi possiede determinate abilità.

Le condizioni che chiunque è in grado di identificare sono:

- Sano (nessun danno subito) o ferito (almeno un danno subito in almeno una locazione), inoltre chiunque sa individuare quali locazioni sono sane e quali sono ferite
- Cosciente (sveglio e in grado di reagire per propria volontà) o incosciente (in coma, in decomposizione, morto, addormentato o stordito).
- Chiunque è in grado di riconoscere la dichiarazione gestuale SONO IN COMA, ma non di distinguere se si tratta di coma, decomposizione o morte.

Quando qualcuno dichiara "Analizzo lo stato di salute" o una formula simile il bersaglio deve dichiarare la formula seguente in base alla sua situazione: **"sono sano/ferito e cosciente/incosciente**", specificando le locazioni ferite.

> *Esempio: Sangarunja, il PG di Marco, ha subito un paio di danni alla schiena e uno alla gamba destra, il che non è stato sufficiente a mandarlo in coma, ma ha anche subito la chiamata SONNO. Francesca, che interpreta Mei Lee, gli si avvicina e dichiara "Analizzo il tuo stato di salute". Marco le risponde "Sono ferito a tronco e gamba destra e sono incosciente". Francesco non ha assunto la posa gestuale SONO IN COMA, per cui Mei Lee intuisce che non è in pericolo di vita.*

I detentori di Medicare 1 sanno riconoscere la maggior parte delle altre condizioni subite dalle razze di cui conoscano l'anatomia ma per farlo devono porre domande specifiche e il giocatore deve rispondere sinceramente con le sue conoscenze FG. Le condizioni su cui questi PG possono porre domande sono:

addormentato, stordito, paralizzato, infetto, necrotico, stabilizzato, in coma, in decomposizione, morto, soggetto a tossicità (saperne il livello e gli effetti) o all'Estensione TEMPO.

> *Esempio: Mei Lee trascina Sangarunja da Fiodor (PG di Carlo), un medico, che, dopo essersi assicurato che il paziente non è in pericolo di vita, inizia a visitarlo. Carlo chiede a Marco se è infetto e Carlo nega; allora gli chiede se è stordito, Marco ancora nega; Carlo chiede allora a Marco se Sangarunja è addormentato e, finalmente, Marco conferma. A Fiodor non resta che svegliare Sangarunja.*

I detentori di Medicare 2 possono anche analizzare per 10 secondi un individuo ferito o in coma di cui conoscano l'anatomia razziale e chiedere loro quanti PF sono stati persi in una determinata locazione e quanti ne restano.

> *Esempio: Sangarunja ora è sveglio e chiede a Fiodor di curarlo. Fiodor estrae la sua valigetta medica e dopo una breve visita, Carlo chiede a Marco quanti PF Sangarunja ha perso nelle locazioni ferite. Marco risponde che ha subito 1 danno alla gamba destra e 2 alla locazione vitale; Fiodor, allora, impugna gli strumenti medici e benda le ferite di Sangarunja, mentre Carlo strappa i rifornimenti medici utilizzati.*

I detentori di "Esperto di malattie" possono effettuare una visita di almeno 60 secondi e richiedere di visionare il cartellino malattia al paziente.

I detentori dell'abilità "Individuare il magico" possono analizzare per 10 secondi un individuo e stabilire se sta usando un incantesimo per fingersi in coma oppure se negli ultimi 5 minuti è stato vittima di POSSESSIONE. Inoltre possono analizzare per 10 secondi un soggetto e stabilire se è soggetto ad una maledizione e chiedere di visualizzare il cartellino maledizione.

PERQUISIZIONE E FURTO

Come derubare il prossimo

Tutti gli oggetti di gioco, con cartellino o essi stessi cartellini (monete di gioco, oggetti, pozioni, eccetera), sparsi nell'area di gioco, dimenticati, o apparentemente incustoditi sono prelevabili dai PG secondo le norme descritte (peccato per i proprietari distratti!).

Per rubare oggetti in gioco, è necessario tenere a mente alcune regole:

Gli oggetti semplicemente abbandonati (non in mano, non in tasca, non addosso a qualche PG) sono direttamente prelevabili, senza necessità di altra azione.

È possibile sottrarre gli oggetti di un altro PG realizzando dei veri e propri furti IG. Per fare ciò è necessario dichiarare "Ti perquisisco" (o qualsiasi altra forma chiara ed esplicita che palesi l'azione) e, quindi, simulare di perquisire la vittima. Ciò può essere fatto da un solo PG alla volta verso un PG incosciente, immobilizzato o consenziente e deve durare almeno 1 minuto, al termine del quale la vittima è tenuta a dare al ladro tutti gli oggetti di gioco (monete di gioco, cartellini oggetto, composti e quant'altro) che possedeva. La scena deve essere ben recitata, ma **per nessun motivo si deve sul serio frugare nelle tasche altrui, o approfittare del frangente per molestare o infastidire gli altri giocatori**. Se un giocatore aveva oggetti di gioco in mano, il ladro può comunque afferrarli subito e

tenerli, senza dover mimare la perquisizione, per quanto rimanga fondamentale la dichiarazione di perquisizione.

In caso di perquisizione, le abilità Individuare il magico e Valutare devono essere dichiarate assieme alla dichiarazione di perquisizione (ad esempio "Ti perquisisco con l'abilità Valutare") e permettono di dimezzarne il tempo, quindi saranno sufficienti 30 secondi per sottrarre tutto il bottino alla vittima.

Nonostante non siano oggetti con cartellino, i documenti di un PG, salvo quelli esclusivamente FG (come il cartellino PG) possono sempre essere trafugati.

Al termine del conteggio, il PG perquisito dovrà consegnare IMMEDIATAMENTE ogni oggetto di gioco al ladro: è quindi necessario che il malcapitato cominci a sfilarsi gli oggetti di dosso o di tasca già durante il conteggio.

Nel caso in cui la perquisizione venga interrotta o parte o tutti gli oggetti rifiutati, il quasi derubato potrà comunque rindossare l'equipaggiamento.

NB: Al termine della perquisizione, il derubato dovrà immediatamente consegnare tutti i cartellini e gli oggetti di gioco in mano al ladro, per fare ciò non può impiegare più del tempo necessario alla perquisizione (è suggerito sfruttare elastici o strisce con velcro per riuscire a consegnare velocemente i cartellini).

Non è mai possibile sfilare di tasca o di dosso a un giocatore qualcosa: questo è un furto in Fuori Gioco. Tali episodi verranno sanzionati immediatamente e con fermezza dallo Staff.

Si ricorda che il derubato non ha ricordo della perquisizione se era incosciente.

Legare, imbavagliare, trasportare PG

È possibile legare e imbavagliare i propri avversari IG, qualora essi siano già stati neutralizzati in qualche modo o consenzienti. Per legare un ostaggio basta fargli due giri di corda attorno ai polsi, mentre per imbavagliarlo basterà legargli un fazzoletto (tipo bandana) attorno alla bocca o appoggiato al collo (tipo bavaglino).

Un PG legato sarà incapace di muovere le braccia, se gli vengono legati anche i piedi (sempre due giri di corda) sarà immobilizzato e quindi incapace di muoversi in alcun modo dal luogo in cui viene trattenuto. Un PG imbavagliato non è in grado di parlare o di lanciare alcun incantesimo.

Un personaggio, avendo abbastanza tempo, è in grado di liberarsi da legami, catene e bavagli: chiunque dopo 5 minuti può liberarsi dei propri legami, salvo qualcuno non abbia stretto i nodi entro quel periodo.

Le azioni di legare, imbavagliare o stringere i nodi vanno intraprese e recitate nel rispetto dell'altro giocatore, evitando di arrecare qualsiasi disagio alla vittima e limitando il contatto fisico al solo gesto recitato.

Per spostare un qualsiasi PG (ferito, incosciente, legato, o altro) basta un altro PG, indipendentemente da stazza o razza. Il gesto viene mimato appoggiando semplicemente una mano sulla spalla del PG che si vuole trasportare.

MATERIALI DI GIOCO

Equipaggiamento personale

Tutto l'equipaggiamento di proprietà dei giocatori non può essere trafugato né preso senza il permesso esplicito del proprietario. Quando questo equipaggiamento ha dei cartellini collegati diventa materiale di gioco per cui, in caso di furto IG, il proprietario dovrà consegnare esclusivamente il cartellino collegato.

Sono considerati equipaggiamento personale il costume, le armi, le armature, gli scudi e qualsiasi oggetto puramente scenico di proprietà del giocatore.

NB: prima di ogni evento, le armi e le armature dei personaggi verranno controllati da membri Staff appositamente preposti. Lo Staff si riserva, valutati tutti i pro e i contro, di non accettare come compatibili con gli standard di sicurezza o le abilità del PG le armi e le armature che verranno presentate. Tale determinazione NON è contestabile.

Busta PG

Prima dell'inizio di ogni evento, tutti i giocatori devono recarsi in segreteria per ritirare la loro busta PG, al cui interno si troveranno alcuni oggetti di gioco e i cartellini personali. I cartellini qui sotto descritti non possono passare per nessuna ragione da un PG ad un altro.

NB: I cartellini plastificati vanno sempre conservati tra un evento e l'altro. La segreteria non ne stamperà di nuovi, salvo non ci siano modifiche da segnalare: pertanto, il giocatore è tenuto a portarseli dietro. Il giocatore può richiedere una copia del cartellino alla segreteria almeno una settimana prima dell'evento. In tal caso, sarà tenuto al pagamento di una piccola somma per gli oneri di segreteria.

Scheda personaggio

Sono fogli elettronici (formato *.pdf) inviati via mail al Pg prima dell'evento, su cui sono riportati i dati del Pg, ossia:

- numero Pg;
- nome del Pg;
- provenienza del Pg;
- Massimale dei PF;
- Risorse del Pg;
- Punti esperienza;

- Elenco delle Abilità, divise per gruppi e con descrizione relativa;
- Abilità individuali, ossia abilità che il Pg ha acquistato a seguito di specifiche trame

Spetta al Pg avere con sè il proprio Cartellino Pg, o stampandolo da casa, oppure portandolo su un supporto elettronico. In questo senso, è ammesso l'uso di *smart phone*.

NB: il Pg non può essere costretto a mostrare il proprio cartellino Pg se non dai Controllori delle regole o dai membri dello Staff.

Le Abilità individuali vengono conferite dallo Staff dipendentemente dalla soluzione di determinate trame. Pertanto, è inutile richiede allo Staff di sviluppare specifiche abilità individuali tramite UT, semplici giocate, ecc. ecc.

Cartellino cadavere

Sono fogli A4 su cui sarà riportato il numero PG e in cui il giocatore dovrà scrivere una breve e sommaria descrizione fisica del PG, in base alla propria razza e aspetto. Devono essere lasciati a terra (sopra verranno lasciati tutti gli averi IG del personaggio) in caso di morte del PG, quando il giocatore decide di lasciare il luogo, per indicare la presenza di un cadavere IG. Se qualcuno trova uno di questi fogli, deve trattarlo come se fosse il cadavere di una persona.

Identificazioni e Creazioni

Sono fogli elettronici (formato *.pdf) inviati via mail al Pg prima dell'evento. In ognuno di essi è descritta un'abilità di creazione oggetto o identificazione. Su questi fogli sono riportati tutti i dati necessari per sfruttare determinate abilità, come Valutare o Alchimia.

Spetta al Pg avere con sé i fogli di identificazione, o stampandolo da casa, oppure portandolo su un supporto elettronico. In questo senso, è ammesso l'uso di *smart phone*.

Informativi IG

I cartellini qui descritti possono essere trovati IG e identificano caratteristiche particolari di alcune zone o situazioni di gioco.

Lucchetti e chiavi

I cartellini lucchetto sono collegati ad oggetti apribili e indicano il livello del lucchetto. I cartellini chiave rappresentano la chiave necessaria ad aprire un determinato lucchetto. Una volta aperto l'oggetto è considerato effettivamente aperto, se viene richiuso è nuovamente chiuso a chiave.

Non si possono portare o usare lucchetti differenti da quelli consegnati dall'associazione e, normalmente, non è possibile scollegare un lucchetto dall'oggetto collegato. Lucchetti e chiavi sono oggetti associativi e i relativi cartellini vanno riconsegnati allo Staff al FG.

Magia latente

Tra tutti, i più comuni sono dei fogli gialli piuttosto grandi (circa A5) allegati ad una parete o un oggetto particolare. Rivelano, ai soli possessori dell'abilità Percezione della magia la presenza di un'area magica e le sue caratteristiche generali.

Malattie e maledizioni

Sono cartellini bianchi plastificati che indicano che il personaggio ha contratto una determinata malattia o è soggetto ad una maledizione. Riportano sul fronte il nome della malattia/maledizione e sul retro le indicazioni che il personaggio dovrà seguire oltre a ciò che i PG dotati dell'abilità necessaria possono riconoscere. I personaggi con l'abilità Esperto di malattie possono riconoscere le malattie e quelli con Individuare il magico possono riconoscere le maledizioni.

OGGETTI

Il possessore di un oggetto può scegliere se, quando e come utilizzare questi oggetti: i PG possono portarli con sé, decidere se affidarli ad altri PG o PNG, abbandonarli da qualche parte, nasconderli o lasciarli in zone FG. Nel caso si desideri nascondere un oggetto, è necessario farlo in zone IG, celandolo ad esempio in un luogo poco visibile, coprendolo con altri oggetti IG o dentro scrigni e cofanetti, ma MAI in zone che possano compromettere l'integrità dell'oggetto o del cartellino, sotto terra (o sotto la sabbia), o chiudendolo a chiave con lucchetti non approvati dallo Staff. Nel caso in cui si decida di lasciare un oggetto in FG, è necessario che esso non sia mai stato IG durante l'evento in corso e nessun PG può uscire dal gioco per recuperare un oggetto lasciato FG.

Oggetti senza cartellino

Tutto ciò che viene fornito dall'associazione è materiale di gioco nonché proprietà dell'associazione, pertanto può passare liberamente di mano in mano, senza bisogno del permesso del detentore. Oltre a ciò qualsiasi oggetto su cui un PG riporta informazioni di gioco diventa automaticamente un oggetto di gioco e, nonostante rimanga di proprietà del giocatore, seguirà le stesse regole del materiale associativo, relativamente al furto IG.

Documenti

Sono tutti gli oggetti che contengono informazioni IG. Un giocatore deve fare attenzione a scegliere se portare IG oggetti di questo tipo, considerando attentamente le implicazioni.

Scrigni

Spesso ai PG capiterà di trovare degli scrigni o dei cofanetti: nella maggior parte delle occasioni, questi scrigni sono proprietà dell'associazione e saranno contraddistinti da un cartellino oggetto che li definirà tali. Gli scrigni associativi devono sempre essere riconsegnati allo Staff al Fuori Gioco; quelli di altri giocatori vanno riconsegnati il prima possibile al proprietario.

Monete

Nazioni diverse coniano monete differenti, ma a prescindere dal conio, le nazioni si sono accordate per coniare monete dello stesso valore in due tagli: argento e oro, ogni Mo vale 10 Ma. I PG ricevono, come guadagno per i loro servigi, 1 Ma per ogni giornata di gioco che saranno consegnate in busta. Certe abilità offrono ai PG più soldi.

Cartellini oggetto

I cartellini sono ciò che distingue un oggetto comune da uno particolare. Il cartellino identificativo deve essere allegato all'oggetto se questo viene abbandonato; quando l'oggetto è equipaggiato o in possesso di un Pg, il cartellino deve essere appeso alla cintura (o tenuto in tasca).

Nel momento in cui un PG entra in possesso di un oggetto con cartellino, deve leggere l'eventuale descrizione scritta sul retro e agire di conseguenza. Per poter leggere un cartellino, un Pg deve interagire con l'oggetto a cui è collegato e ne subirà eventuali effetti collegati. Un oggetto di questo tipo che subisce l'Effetto DISTRUTTO non può essere riparato senza abilità particolari.

È importante notare la differenza tra i verbi DEVE e PUÒ: i cartellini che specificano un obbligo vanno seguiti alla lettera anche se non lo si desidera (*Es: è obbligatorio dichiarare i veleni sparsi sull'arma, non si può mai evitare di farlo*). Per quelli che indicano una possibilità è possibile decidere di volta in volta se utilizzarli oppure no. Se due cartellini sono in contrapposizione tra loro, ha la precedenza l'effetto più recente.

> Esempio: *se un PG possiede una spada che DEVE dichiarare il Danno ARGENTO, cosparge su di essa un veleno per cui DEVE dichiarare VELENO 2 ESTESO; il veleno è stato usato per ultimo, pertanto è obbligatorio utilizzare la sua chiamata e poi dovrà tornare al Danno dell'arma.*

N.B. La maggior parte degli oggetti con cartellino ha una data di scadenza, quando tale data viene superata, il cartellino va buttato o ridato allo staff master.

Cartellini Kit di riparazione

Sono cartellini verdi da dieci cariche, che vengono utilizzati ogniqualvolta si ripristina un oggetto, secondo le indicazioni per il ripristino contenute sul cartellino dell'oggetto da ripristinare medesimo. Vanno adeguatamente rappresentati IG.

I tipi di Kit di riparazione IG sono:

- Kit di riparazione per armi da fuoco: sono kit composti da molla, olio, scovolino, bulloni e altri oggetti di questo tipo, utili per la manutenzione e riparazione di armi da fuoco.

- Kit di riparazione per armi bianche: sono kit composti da mola, cote, lima e altri oggetti di questo tipo, utili per la manutenzione e riparazione di armi bianche.

- Kit di riparazione per armature: sono kit composti da pezzi di cuoio, placche di metallo, strisce di kevlar e altri oggetti di questo tipo, utili per la manutenzione e riparazione di armature.

- Kit di riparazione navale: sono kit composti da assi, tessuti altri oggetti di questo tipo, utili per la manutenzione e riparazione di imbarcazioni marittime.

- Kit di riparazione generico: sono kit composti da chiodi, viti, graffette, bulloni e altri oggetti di questo tipo, utili per riparazioni di oggetti non specifici. I Kit di riparazione generici possono essere utilizzati per riparare qualsiasi cosa; possono essere utilizzati per riparare oggetti che richiederebbero kit specifici, usando il doppio delle cariche.

Gemme

Sono oggetti capaci di conferire limitate capacità magiche ad altri oggetti. Sono rappresentati da cartellini non plastificati che riportano il tipo di gemma (semicircolare, circolare, triangolare e quadrata), la qualità della gemma (scadente, mediocre, buona, eccellente), il Potere contenuto nella gemma e un numero di cariche dipendente dalla qualità della gemma.

Per attivare la gemma, è necessario posizionarla prima nella corretta sede, ossia un oggetto con l'incavo adeguato. Per ulteriori informazioni si veda il Tomo delle produzioni.

Per attivare una gemma per una giornata di gioco è necessario strappare una (1) carica e alimentarla con un numero di essenze variabile, a seconda della qualità della gemma e del potere da utilizzare, secondo la seguente tabella:

	Circolare	**Semicircolare**	**Triangolare**	**Quadrata**
Qualità Scadente	3 Essenza	6 Essenza	9 Essenza	12 Essenza
Qualità Mediocre	2 Essenza	4 Essenza	6 Essenza	8 Essenza
Qualità Buona	1 Essenza	2 Essenza	3 Essenza	4 Essenza
Qualità Eccellente	1 Essenza	2 Essenza	3 Essenza	4 Essenza

Una volta attivata, il potere della gemma può essere utilizzato un numero variabile di volte, a seconda della sua qualità e della sua forza, secondo la seguente tabella:

	Potere di Forza 1	**Potere di Forza 2**	**Potere di Forza 3**	**Potere di Forza 4**
Qualità Scadente	4 volte	3 volte	2 volte	1 volta
Qualità Mediocre	4 volte	3 volte	2 volte	1 volta
Qualità Buona	4 volte	3 volte	2 volte	1 volta
Qualità Eccellente	5 volte	4 volte	3 volte	2 volte

NB: Le cariche vanno strappate quando si attiva per la prima volta la Gemma.

L'unico potere che si attiva automaticamente è Vedere attenuati.

Il Pg deve sempre essere cosciente e stare indossando (o impugnando se non è un oggetto da indossare, come un'arma o un libro) l'oggetto incantato, per poter attivare il potere.

Ingredienti

Materie prime, semilavorati ed estratti sono cartellini bianchi e raccoglibili da chiunque; erbe ed erbe fantasma sono cartellini verdi raccoglibili da terra solo dai possessori dell'abilità Erboristeria 1; essenze ed arcani sono cartellini gialli raccoglibili da terra solo dai possessori di Individuare il magico; gemme e glifi sono bianchi con un bordo colorato che ne indicano la magia. Tutti questi non sono plastificati e riportano la tipologia, il nome dell'oggetto ed il codice valore. Sono utili per le produzioni ma non hanno un effetto diretto IG.

Oggetti tecnologici e oggetti magici

Sono oggetti utili IG, i primi sono bianchi e creati attraverso l'artigianato, i secondi sono gialli e vengono creati attraverso l'incantamento, per cui possiedono un'aura magica. I cartellini sono plastificati se sono semipermanenti (hanno tutti comunque una scadenza) e non plastificati se sono cariche da strappare. Sul cartellino sono riportati i metodi di utilizzo e i suoi effetti.

Ogni oggetto ha poi collegato al cartellino un numero di cariche usura dipendenti dalla qualità dell'oggetto ossia:

- Oggetti tecnologico di qualità scadente: 2 cariche;
- Oggetti magico di qualità scadente: 1 cariche;
- Oggetti tecnologico di qualità mediocre: 4 cariche;
- Oggetti magico di qualità mediocre: 2 cariche;
- Oggetti tecnologico di qualità buona: 7 cariche;
- Oggetti magico di qualità buona: 4 cariche;
- Oggetti tecnologico di qualità eccellente: 11 cariche.
- Oggetti magico di qualità eccellente: 4 cariche.

Le cariche usura vanno strappate nelle seguenti occasioni:

- La prima volta in una giornata di gioco in cui l'oggetto viene usato;
- Se lo scudo subisce un colpo superiore al PdR;
- Se l'oggetto subisce "[Oggetto] Danneggiato!" va strappata una carica usura. L'oggetto non può essere utilizzato finché non subisce l'Effetto "Riparazione!";
- Se l'oggetto subisce "[Oggetto] Distrutto!" vanno strappate tutte le scariche. L'oggetto non può essere utilizzato finché non viene ripristinato con un CKit.

Quanto l'oggetto rimane senza cariche da strappare, è irrimediabilmente usurato. Per utilizzarlo nuovamente, sarà necessario ripristinarlo usando l'apposita abilità e i materiali necessari. L'oggetto così ripristinato sarà di nuovo utilizzabile, ma la sua qualità sarà peggiorata di un livello (da eccellente a buona; da buona a mediocre; da mediocre a scadente). Una volta arrivato ad essere di qualità scadente, l'oggetto potrà essere ripristinato all'infinito, ma rimarrà sempre di qualità scadente.

Pozioni

Le pozioni sono rappresentate in gioco da cartellini, di colore bianco utilizzabili una volta sola (salvo particolari abilità). Tali cartellini sono piegati in due: per utilizzare il composto, la persona che lo ingerisce deve leggere l'effetto del composto all'interno del cartellino e fargli un grosso strappo. Il giocatore deve tenere il cartellino finchè ha effetto, poi può gettarlo.

Alcune pozioni potrebbero avere effetto come veleno, pertanto offrire vantaggi anche spalmati sulle armi. All'interno del cartellino saranno riportate alcune voci: effetto su di un'arma, effetto istantaneo, effetto nocivo, effetto benefico e tossicità.

Effetto su di un'arma: se la pozione viene sparsa su di un'arma attraverso l'abilità apposita, quando l'arma viene usata, il PG è **OBBLIGATO** ad utilizzare la carica del veleno, strappando un cartellino e dichiarando l'effetto associato. Tutte le altre descrizioni vanno ignorate.

Effetto istantaneo: appena la pozione viene bevuta, si applica per prima cosa l'effetto istantaneo che, come tale, è riassunto in una o più dichiarazioni. La stessa pozione potrebbe avere più effetti diversi e quindi chi la beve subirà diverse chiamate, nell'ordine in cui sono scritte.

Effetto nocivo: dopo aver bevuto la pozione e aver subito l'eventuale effetto istantaneo, il PG deve considerare e rispettare l'effetto nocivo; anche in questo caso potrebbero essere più effetti, ma tutti avranno una durata unica.

Effetto benefico: contemporaneamente agli effetti nocivi, si applicano anche quelli benefici. Come per le altre cose, anche qui potrebbero essercene diversi e la durata di questi potrebbe essere diversa da quelli nocivi. In caso la descrizione parlasse di un certo numero di utilizzi di un certo effetto, il personaggio potrà usarli il numero di volte specificato, nell'arco di tempo d'effetto. Se la durata terminerà prima di averli potuti sfruttare tutti, essi saranno egualmente persi, se invece consumerà le possibilità entro la durata, per il restante tempo usufruirà esclusivamente degli altri effetti benefici della pozione.

Tossicità: molte pozioni hanno un valore di tossicità; altre pozioni potrebbero rimuoverla. La tossicità perdura per un'ora dall'assunzione dell'ultima tossicità ma non ha un effetto immediato. Se mentre è soggetto alla tossicità, un PG beve una seconda pozione con un qualsiasi livello di tossicità, subirà gli effetti della prima. Se la seconda tossicità è più debole della prima, la prima rinnova il proprio conteggio (quindi durerà 1 ora da quel momento), se è più potente, la sostituirà (si può buttare il primo cartellino) e questa nuova tossicità durerà 1 ora.

Esempio: Kaleidos beve una pozione con Tossicità 2 (se berrà un'altra pozione con Tossicità, subirà DOLORE TEMPO 1). Venti minuti più tardi beve un'altra pozione, questa volta con Tossicità 1, subisce gli effetti della pozione ma anche DOLORE TEMPO 1. Sarà soggetto per altri 60 minuti a Tossicità 2. Cinque minuti più tardi beve un'altra pozione, questa volta con Tossicità 3, subisce ancora DOLORE TEMPO 1, però da adesso per 60 minuti sarà soggetto a Tossicità 3 (se berrà un'altra pozione con tossicità subirà CAOS TEMPO 1).

NB: I cartellini pozione devono essere attaccati ad un oggetto fisico che rappresenti il contenitore del liquido (coppe, bicchieri, provette, fiale), il PG che lo utilizza deve mimare l'azione di bere, prima di strapparlo. Le pozioni possono essere bevute, in alternativa possono essere fatte bere a personaggi consenzienti o incoscienti.

Se un'arma viene intrisa di veleno ed esso non viene utilizzato entro il FG, il veleno deve essere tolto dall'arma e gettato via: il veleno è stato sprecato.

Progetti

Sono fogli bianchi formato A6, recano il nome e il codice valore della stessa. Contengono la descrizione su come creare un oggetto tecnologico oppure un semilavorato sconosciuto.

Rifornimenti Medici (RM)

I rifornimenti medici (RM) sono foglietti contenenti un certo numero di quadretti; questi foglietti rappresentano oggetti generici necessari per la cura dei Pg feriti, ognuno dei quadretti rappresenta un rifornimento medico. Come specificato nelle abilità di medicina, ogni procedura medica ha il suo costo in RM, pertanto per utilizzare le suddette abilità, sarà necessario bucare o annerire con una penna o una matita i quadretti rappresentanti i RM utilizzati.

POTENZIAMENTI E CUMULABILITÀ

A volte può capitare che un PG si trovi ad ottenere due potenziamenti simili ed è importante capire quando questi si possono sommare; la regola generale è che non si può ottenere lo stesso potenziamento più volte dalla stessa fonte (due incantesimi o due pozioni o due poteri). Se ciò capitasse, il potenziamento più recente sostituirebbe totalmente il primo. Al contrario, se due o più fonti diverse offrono lo stesso vantaggio (ad esempio un incantesimo e una pozione), i benefici sono cumulabili. Resta chiaro che i detentori dell'abilità Ambidestria hanno comunque diritto di avere due armi identiche in mano e su ognuna possono avere gli stessi potenziamenti in modo indipendente (stesso veleno, stesso potere e così via).

È sempre importante ricordare anche le regole delle dichiarazioni: non si possono MAI mettere assieme due Danni o due Effetti nella stessa dichiarazione.

CREARE UN PG

I giocatori intenzionati a partecipare agli eventi di Seven Seas dovranno inviare un'e-mail all'indirizzo **7seas.grv@gmail.com**, inviando la scheda giocatore e la scheda PG entro una settimana dall'evento a cui si desidera partecipare.

Il background può essere inviato successivamente, ma senza un background approvato dallo Staff non è possibile spendere PX per l'acquisto di nuove abilità, né sostenere la prova per acquisire la magia.

SCHEDA GIOCATORE

- Nome e cognome del giocatore
- Data di nascita del giocatore
- Contatto telefonico
- E-mail

Sono i dati reali della persona giocante, quindi il suo nome, il suo cognome e la data di nascita: è importante ricordare che per partecipare liberamente ad un evento è necessario essere maggiorenni; i minori di almeno 16 anni potranno partecipare, previa autorizzazione e firma della liberatoria da parte di un esercente la patria potestà.

Il contatto telefonico può essere un numero di telefono fisso o di cellulare, che verrà utilizzato solo in caso di emergenza.

SCHEDA PG

- Nome completo del PG ed eventuale soprannome
- Razza
- Nazione di nascita
- Caratteristiche
- Lista di abilità

Il primo punto è il nome del personaggio giocato, l'eventuale cognome (Dionee e Eterei lo hanno solo raramente) e il suo eventuale soprannome.

La razza del PG deve essere scelta tra le seguenti: shibai, dionea, etereo, umano. Alcune razze sono più potenti di altre, e richiedono un trucco e una costumistica adeguata come descritto in ambientazione: chiunque si presenti senza, dovrà giocare un umano.

La nazione di nascita deve essere scelta tra Melidissa, Nohokai, Yantai e Zuun.

Non è possibile interpretare personaggi apolidi, il che include gli schiavi.

È possibile interpretare personaggi nati in una nazione e trasferitisi in un'altra, con alcune limitazioni:

- Il personaggio va autorizzato esplicitamente dallo staff. Il trasferimento dev'essere motivato da background e il personaggio deve risiedere nella nuova nazione da almeno cinque anni, o essersi trasferito in seguito a un matrimonio. Risulta cittadino della nuova nazione a tutti gli effetti legali.
- Il personaggio non potrà mai sviluppare la magia, né quella della nazione di origine né quella della nazione adottiva.
- Il numero di personaggi "stranieri" è soggetto a un limite numerico: ogni gruppo (vedi le regole per i gruppi, sotto) potrà averne soltanto uno. Lo staff si riserva di valutare la quantità totale di stranieri all'interno di una nazione prima di autorizzarne di nuovi.

È possibile trasferirsi in un'altra nazione durante il gioco. In questo caso sono possibili due opzioni:

- Matrimonio. Uno dei coniugi perde la propria cittadinanza e acquista quella dell'altro. Il personaggio diventa cittadino della nazione del coniuge. Perde qualsiasi possibilità di acquistare Magia o abilità con requisito Magia, ma mantiene quelle che eventualmente già ha.
- Trasferimento. In questo caso il personaggio deve trovare un altro PG, cittadino della nazione di destinazione, che accetti di essere il suo garante. Il garante risponderà del comportamento dello straniero come fosse il proprio. Perde qualsiasi possibilità di acquistare Magia o abilità con requisito Magia, ma mantiene quelle che eventualmente già ha.

I PG che partecipino per la prima volta ad un evento di 7s a partire da febbraio 2018 hanno a disposizione in creazione 70 PX.

I PG che partecipino per la prima volta ad un evento di 7s prima del 2018 guadagnano automaticamente un numero di PX pari a venti (20) meno il numero di giornate di gioco giocate, da sommarsi all'attuale numero di PX dei loro PG.

> *Ad es: Tizio è un Pg che ha giocato a 7s per 5 giornate di gioco. Si trova quindi attualmente a 85 Px (50 di partenza cui si sommano i 35 guadagnati nelle giornate di gioco). In virtù della regola di cui sopra, egli guadagna immediatamente altri 15 Px (20 – 5 giornate di gioco), arrivando ad un totale di 100 Px.*

Per i nuovi giocatori, ossia coloro che vengano per la prima volta a Seven Seas, è possibile cambiare completamente la scheda del PG dopo il primo evento, senza perdere i PX guadagnati.

BACKGROUND DEL PG

Il background di un personaggio è la descrizione della sua storia fino a quel momento, della sua psicologia e delle sue ambizioni future. Siete liberi di creare il background che preferite, compatibilmente con l'ambientazione: lo Staff li valuterà e, se saranno approvati, attribuirà un bonus da 0 a 5 PX al personaggio, e/o un'abilità personale del Pg definita dallo Staff in base al Bg stesso.

È preferibile utilizzare uno stile narrativo: di seguito sono indicati alcuni punti che potrebbero essere utili per sviluppare un background completo:

- Luogo di nascita e di residenza;
- Presenza e composizione della famiglia;
- Eventi importanti della vita;
- Istruzione;
- Attuale occupazione;
- Carattere e temperamento del PG;
- Rapporto con la società e le sue istituzioni;
- Disposizione nei confronti della religione;
- Obiettivi realizzabili in breve tempo e motivo per cui si è unito alla spedizione;
- Ambizioni, sogni e paure;

I background devono essere documenti di testo di massimo due pagine di word (Times New Roman, 11pt, interlinea singola, nessuna spaziatura tra i paragrafi), e devono essere inviati a 7seas.grv@gmail.com.

Ricordiamo che senza un background approvato non è possibile né spendere PX né diventare maghi. I giocatori che desiderassero sviluppare la magia devono informare lo staff, in modo che questo possa preparare adeguatamente la loro prova.

Background di gruppo

È possibile per un gruppo di giocatori presentare un background comune, affiancato comunque dai background personali dei singoli PG, seguendo alcune regole:

- I gruppi devono far parte di una delle quattro nazioni: non possono essere indipendenti dalle nazioni, slegati dalle nazioni, ecc. ecc.
- ~~Il numero massimo di personaggi con background comune è 7 (sette).~~
- Il gruppo può comprendere un numero di stranieri, ossia di personaggi nati fuori dalla nazione del gruppo, pari a 1 su 5, arrotondato per difetto. Per un gruppo di 7 giocatori, questo significa un unico straniero.

I gruppi restano comunque liberi di allargarsi, per motivi in gioco, accogliendo altri personaggi, della stessa nazione o da fuori (in questo caso contano come stranieri trasferiti e necessitano di un garante, vedi sopra).

POTENZIARE IL PROPRIO PG

Chiunque può spendere i PX accumulati per incrementare le caratteristiche o acquistare le abilità che preferisce e di cui soddisfa i requisiti. Per comodità di consultazione, abbiamo suddiviso le abilità in dieci categorie; sono esclusivamente indicative e non hanno alcuna rilevanza ai fini del regolamento.

Numerose abilità richiedono dei requisiti per poter essere acquistate: in certi casi, invece, l'acquisto di un'abilità limita la possibilità di prenderne determinate altre.

Talune abilità non possono essere utilizzate con ingombri troppo elevati, pertanto sarà possibile utilizzarle fintanto che non si indossano certi tipi di armatura o non si porta con sé certi tipi di scudo.

Ogni giorno di gioco, il PG guadagna 7 PX, di cui 2 vengono attribuiti anche alla "Riserva del giocatore", ossia potranno essere utilizzati da ogni PG di quel giocatore.

I PX si utilizzano per l'acquisto delle abilità: nella descrizione di ogni abilità è indicato il loro costo in PX. La somma dei PX di ogni abilità acquistata non può mai superare il valore totale dei punti esperienza accumulati.

NB: tutte le abilità possono essere acquistate solo una volta, tranne Potere magico.

I Ranghi

Il rango rappresenta lo stato di avanzamento dei Pg, ossia quanta esperienza ha accumulato.

I ranghi sono quattro:

Rango 1: 0-79 Px

Rango 2: 80-149 Px

Rango 3: 150-239 Px

Rango 4: 240 Px o più

NB: il "rango" di un Pg *non attiene in alcun modo al suo status IG*. Non ha senso quindi definirsi di un determinato rango con un altro Pg, essendo questo un valore esclusivamente FG.

CARATTERISTICHE

Ogni creatura vivente e senziente del mondo di Seven Seas possiede quattro caratteristiche: Potenza (P), Coordinazione (C), Resistenza (R) e Magia (M). Le prime tre rappresentano degli aspetti fisici, l'ultima è l'inclinazione dell'individuo per la magia. Ognuna delle quattro caratteristiche ha associato un valore numerico, per i PG è compreso tra 0 e 4, ma creature più potenti potrebbero superare di molto i limiti dei PG. Le stesse razze giocabili hanno limiti massimi differenti per ognuna di queste caratteristiche, che rappresentano punti di forza e debolezze razziali.

Esempio: *le dionee sono creature forti ed atletiche, per cui possono raggiungere il valore 4 sia in Potenza sia in Coordinazione, hanno anche una buona inclinazione naturale per la magia che permette loro di raggiungere il valore 3 in Magia, per contro sono incredibilmente fragili e non potranno mai superare il valore 2 in Resistenza.*

All'inizio del gioco i personaggi, a prescindere dalla loro razza, cominciano con **P1 (Potenza 1), C1 (Coordinazione 1), R1 (Resistenza 1) e M0 (Magia 0)**. In fase di creazione del PG, spendendo i PX necessari, è possibile aumentare al valore 2 un'unica caratteristica tra P, C e R; al contrario, è necessario sbloccare durante il gioco la possibilità di incrementare la caratteristica M, attraverso l'introduzione nella scuola di magia della propria nazione.

Le caratteristiche hanno sia effetti diretti (per esempio, determinano il numero di punti ferita, i danni portati in combattimento…) sia indiretti (ossia sono requisiti di altre abilità).

Caratteristiche come requisito

Le caratteristiche sono i principali requisiti delle abilità: per poter acquistare un'abilità è necessario aver soddisfatto tutti i requisiti. P è il requisito principale per le armi da mischia e per abilità che prevedano alti sforzi fisici; C è il requisito fondamentale per le armi a distanza e per la maggior parte delle abilità di furtività; R è requisito per alcune abilità difensive; M è requisito per le abilità legate alla magia.

Effetti delle caratteristiche

Le armi causano un numero di Danni variabile, in base alla caratteristica associata: **per semplicità, sul cartellino PG, a fianco di ogni abilità d'arma sarà riportato il Danno da dichiarare con essa.**

Esempio: *Kadgar è un possente guerriero, possiede P3 e le abilità Ambidestria, Armi corte 1, Armi medie 2. È sempre in grado di infliggere il Danno 3 con la spada nella mano primaria (2 +1 per "Armi medie 2") e il Danno 1 con quella nella mano secondaria, oppure il Danno 1 con i pugnali; il suo cartellino riporterà l'elenco delle abilità nel seguente modo:*

P: 3 C: 2 R: 2 M: 0 PF: 2
Armi corte 1 (1 / 1), Armi medie 2 (3 / 1), Ambidestria

Tabella dei massimali di caratteristica per razza

Qui sotto sono riportata in via riassuntiva i massimi valori di caratteristica raggiungibili da ogni razza.

	P	C	R	M
SHIBAI	3	2	4	4
DIONEE	4	4	2	3
ETEREI	2	4	3	4
UMANI	3	3	3	3

ABILITÀ

Requisiti

I requisiti sono abilità e caratteristiche che il Pg deve possedere prima di poter acquistare l'abilità descritta. In alcuni casi comparirà un numero di PX (80 PX, 150 PX o 240 PX), questo indica il quantitativo di PX totali che il Pg deve avere accumulato prima di poter acquistare l'abilità.

Bruciamana e Tappamana

Le abilità che nella descrizione riportano la formula "tappando 1 mana" o "bruciando 1 mana", sono strettamente collegate alla magia. Tappare mana vuol dire impegnare mana in modo costante e fintanto che il mana è bloccato in questo modo, l'abilità offrirà i suoi benefici. Bruciare mana vuol dire consumarlo istantaneamente, ciò vuol dire che ogni volta che si desidera attivare l'abilità, è necessario bruciare nuovamente il mana. Il mana bruciato si recupera interamente 5 minuti dopo la fine di uno scontro (o dopo l'ultimo mana bruciato se è stato utilizzato fuori da uno scontro), ma solo se nel frattempo non è cominciato nessun nuovo combattimento né è stato utilizzato alcun altro mana. Il mana tappato non viene recuperato, però in qualsiasi momento è possibile sbloccarlo, bruciandolo; gli effetti legati ad esso cessano, ma il mana bruciato può essere recuperato normalmente.

Abilità di creazione

Le abilità alchemiche, d'artigianato e d'incantamento permettono di creare oggetti di gioco; queste abilità sono utilizzabili esclusivamente tra un evento e l'altro, sfruttando le UP.

CARATTERISTICHE

Coordinazione 1
PX: /
Il Pg dichiara Danno 1 con le armi da lancio. Se acquista l'abilità "Accuratezza", dichiara Danno 1 con armi medie e in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di C è uguale a 1.

Coordinazione 2
Requisiti: Coordinazione 1, Rango 2
PX: 10

Il Pg dichiara Danno 1 con le armi da lancio. Se acquista l'abilità "Accuratezza", dichiara Danno 1 con armi medie e Danno 2 con armi in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di C è uguale a 2.

Coordinazione 3

Requisiti: Coordinazione 2, Rango 3, Razza: dionea, etereo, umano

PX: 10

Il Pg dichiara Danno 2 con le armi da lancio. Se acquista l'abilità "Accuratezza", dichiara Danno 2 con armi medie e Danno 3 con armi in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di C è uguale a 3.

Coordinazione 4

Requisiti: Coordinazione 3, Rango 4, Razza: dionea, etereo

PX: 10

Il Pg dichiara Danno 2 con le armi da lancio. Se acquista l'abilità "Accuratezza", dichiara Danno 2 con armi medie e Danno 4 con armi in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di C è uguale a 4.

Potenza 1

PX: /

Il Pg dichiara Danno 1 con le armi medie, pesanti e in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di P è uguale a 1.

Potenza 2

Requisiti: Potenza 1, Rango 2

PX: 10

Il Pg dichiara Danno 1 con le armi medie, Danno 2 con armi pesanti e in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di P è uguale a 2.

Potenza 3

Requisiti: Potenza 2, Rango 3, Razza: dionea, shibai, umano

PX: 10

Il Pg dichiara Danno 2 con le armi medie, Danno 3 con armi pesanti e in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di P è uguale a 3.

Potenza 4

Requisiti: Potenza 3, Rango 4, Razza: dionea

PX: 10

Il Pg dichiara Danno 2 con le armi medie, Danno 4 con armi pesanti e in asta. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di P è uguale a 4.

Resistenza 1

PX: /

Il Pg ha 1 PF a locazione. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di R è uguale a 1.

Resistenza 2

Requisiti: Resistenza 1, Rango 2

PX: 10

Il Pg ha 2 PF a locazione. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di R è uguale a 2.

Resistenza 3
Requisiti: Resistenza 2, Rango 3, Razza: etereo, shibai, umano
PX: 10
Il Pg ha 3 PF a locazione. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di R è uguale a 3.

Resistenza 4
Requisiti: Resistenza 3, Rango 4, Razza: shibai
PX: 10
Il Pg ha 4 PF a locazione. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di R è uguale a 4.

Magia 1
Requisiti: Rango 1 (previa approvazione dello Staff)
PX: 10
Il Pg dichiara Danno 1 con il proiettile magico. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di M è uguale a 1.

Magia 2
Requisiti: Magia 1, Rango 2
PX: 10
Il Pg dichiara Danno 2 con il proiettile magico. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di M è uguale a 2.

Magia 3
Requisiti: Magia 2, Rango 3
PX: 10
Il Pg dichiara Danno 3 con il proiettile magico. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di M è uguale a 3.

Magia 4
Requisiti: Magia 3, Rango 4, Razza: etereo, shibai
PX: 10
Il Pg dichiara Danno 4 con il proiettile magico. Ai fini di eventuali calcoli, il valore di M è uguale a 4.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Accuratezza
Requisiti: Coordinazione 2
PX: 5
Il Danno inferto con le armi in asta o armi medie considera il valore della caratteristica C in luogo di P. I Danni riportati, sul cartellino, a fianco dell'abilità d'arma saranno sostituiti da quelli ottenuti con questa abilità.

Ambidestria
Requisiti: Potenza 2, Coordinazione 2
PX: 10

Può combattere con un'arma ad una mano (arma corta, arma media, pistole) in ogni mano. Le armi medie usate nella mano secondaria causano Danno 1 se ha P1, P2 o P3; Danno 2 se ha P4. Il PG può usare le Abilità da maestro una volta a combattimento per ognuna delle armi a una mano impugnate; se possiede Maestro d'armi esperto può usare le Abilità da maestro due volte a combattimento per ogni arma impugnata. Acquistando questa abilità, sui Danni di Armi medie e Armi corte compariranno due numeri (*ES: 2 / 1*); il primo si riferisce ai Danni inferti con l'arma indicata se impugnata nella mano primaria, il secondo numero si riferisce ai Danni inferti con l'arma indicata se impugnata nella mano secondaria.

Arma incantata
Requisiti: Capacità magica 1
PX: 5
Tappando 1 mana, il personaggio è in grado di lanciare incantesimi mentre impugna un'arma in asta o un'arma pesante. Può lanciare incantesimi a tocco, colpendo il bersaglio con l'arma anziché con la mano; può lanciare incantesimi diversi, tenendo l'arma con una mano.

Armi corte 1
PX: 1
Permette di usare armi da mischia ad una mano delle dimensioni di un pugnale (fino a 50 cm). Causano danno 1.

Armi corte 2
Requisiti: Coordinazione 2, Armi corte 1
PX: 5
Il Pg può puntare un bersaglio per 10 secondi impugnando un'arma corta. Dopo aver atteso per questo tempo, può aggiungere l'Effetto DIRETTO al suo attacco successivo con l'arma corta. Questa abilità può essere utilizzata anche se l'utilizzatore sta usando la Dichiarazione gestuale "CELATO" mentre punta il bersaglio.

Armi corte 3
Requisiti: Coordinazione 3, Armi corte 2
PX: 3
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi corte, permette di aggiungere l'Effetto PARALISI alla normale dichiarazione.

Armi in asta 1
PX: 5
Permette di usare armi da mischia a due mani in asta delle dimensioni di una picca (160 - 220 cm). Causa Danno pari al valore di P. Queste armi vanno sempre usate con entrambe le mani.

Armi in asta 2 (Potenza)
Requisiti: Potenza 2, Armi in asta 1
PX: 7
Con le armi in asta permette di aggiungere l'Effetto DIRETTO alla normale dichiarazione.

Armi in asta 3 (Potenza)
Requisiti: Potenza 3, Armi in asta 2 (Potenza)
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi in asta, permette di aggiungere l'Effetto A TERRA.

Armi in asta 2 (Coordinazione)
Requisiti: C2 , Armi in asta 1
PX: 7
Finché si impugna con due mani l'arma in asta, permette di dichiarare NO EFFETTO all'Effetto A TERRA.

Armi in asta 3 (Coordinazione)
Requisiti: C3, Armi in asta 2 (Coordinazione)
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi in asta, permette di dichiarare NO EFFETTO a SPINTA.

Armi in asta doppie
Requisiti: Ambidestria, Armi in asta 1
PX: 5
Permette al PG di utilizzare un'arma in asta a doppia parte colpente e di attaccare con entrambe le estremità. Con P2 (o C2 se ha Accuratezza) dichiarerà Danno 1 con entrambe le parti colpenti; con P3 (o C3 se ha Accuratezza) dichiarerà Danno 2 con la mano primaria e Danno 1 con la secondaria; con P4 (o C4 se ha Accuratezza) dichiarerà Danno 2 con ambedue le parti colpenti. Armi in asta 2 (Potenza) permette di aggiungere DIRETTO solo agli attacchi portati con la mano primaria; Armi in asta 3 è utilizzabile due volte per ogni parte colpente (grazie ad Ambidestria). Di fianco a questa abilità, sul cartellino compariranno due numeri (*ES: 2 / 1*); il primo si riferisce ai Danni inferti con la parte colpente della mano primaria, il secondo numero a quella della mano secondaria.

Armi medie 1
PX: 3
Permette di usare armi da mischia ad una mano medie delle dimensioni di una spada (51 - 110 cm). Causa Danno pari alla metà del valore di P (vedi la descrizione delle caratteristiche).

Armi medie 2 (Potenza)
Requisiti: Potenza 2, Armi medie 1
PX: 7
Permette di aumentare di 1 il Danno dichiarato con l'arma media impugnata nella mano principale. Questo Danno è già calcolato in quelli segnati in scheda.

Armi medie 3 (Potenza)
Requisiti: Potenza 3, Armi medie 2 (Potenza)
PX: 5

Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi medie, permette di aggiungere l'Effetto CONFUSIONE alla normale dichiarazione.

Armi medie 2 (Coordinazione)
Requisiti: Coordinazione 2, Armi medie 1
PX: 7
Permette di dichiarare NO EFFETTO all'Effetto DISARMO.

Armi medie 3 (Coordinazione)
Requisiti: Coordinazione 3, Armi medie 2 (Coordinazione)
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi medie, permette di aggiungere l'Effetto DISARMO alla normale dichiarazione.

Armi pesanti 1
PX: 5
Permette di usare armi da mischia a due mani pesanti delle dimensioni di uno spadone (111 - 170 cm). Causa Danno pari al valore di P. Queste armi vanno sempre usate con entrambe le mani.

Armi pesanti 2
Requisiti: P2, Armi pesanti 1
PX: 7
Con le armi pesanti permette di aumentare di 1 il Danno dichiarato e aggiungere l'Effetto A TERRA. Questo Danno è già calcolato in quelli segnati in scheda.

Armi pesanti 3
Requisiti: P3, Armi pesanti 2
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi pesanti, permette di aggiungere l'Effetto DANNEGGIATO alla normale dichiarazione.

Incantalame 1
Requisiti: Ambidestria,-Mago da battaglia 2
PX: 10
Tappando 1 mana, dichiara 1 Danno in più con le armi medie o corte impugnate nella mano secondaria. È da notare che essendo un vantaggio non costante, i suoi benefici non sono considerati nel calcolo dei Danni delle armi medie riportati sul cartellino ma a fianco di questa abilità.

Incantalame 2
Requisiti: Magia 3, Incantalame 1
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, bruciando 1 mana, deve sostituire il Danno con MAGICO e può aggiungere l'Estensione ESTESO ad un attacco portato con un'arma media o corta. L'abilità Ambidestria permette di bruciare 1 secondo mana per poter utilizzare questa Abilità anche con l'arma impugnata nella mano secondaria.

Maestro d'armi esperto

Requisiti: Rango 4, qualsiasi abilità da maestro

PX: 5

Permette di utilizzare le Abilità da maestro possedute il doppio delle volte.

Mancino

PX: 0

Il personaggio considera come sua mano principale la sinistra invece della destra.

Rilascio magico 1

Requisiti: Spezzaincantesimi 2

PX: 10

Tappando 1 mana, quando attacca con un'arma da corpo a corpo, causa Danno pari al valore di M. È da notare che essendo un vantaggio non costante, i suoi benefici non sono considerati nel calcolo dei Danni delle armi riportati sul cartellino ma a fianco di questa abilità.

Rilascio magico 2

Requisiti: Magia 3, Rilascio magico 1

PX: 5

Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, bruciando 1 mana, può aggiungere l'Effetto PARALISI ad un attacco portato con un'arma da corpo a corpo.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO A DISTANZA

Armi da fuoco 1

PX: 3

Permette di usare rappresentazioni storiche di pistole e archibugi ad avancarica. Le pistole richiedono una mano per essere utilizzate, possono sparare un'unica volta per combattimento ed hanno una portata di 5 m; gli archibugi vanno utilizzati con due mani, possono sparare un'unica volta per combattimento, hanno portata di 10 m ma non possono essere usati contro un avversario entro 2 metri. Il proiettile di pistole ed archibugi colpisce direttamente la locazione tronco del bersaglio. Ogni personaggio può portare con sé ed utilizzare ad ogni combattimento 1 pistola (2 per i possessori dell'abilità Ambidestria) e 1 archibugio. Le pistole causano Danno 1, gli archibugi causano Danno 2 A TERRA.

Armi da fuoco 2

Requisiti: Coordinazione 2, Armi da fuoco 1

PX: 10

Permette di aumentare di 1 il Danno dichiarato con l'archibugio o con la pistola impugnata nella mano principale. Questo Danno è già calcolato in quelli segnati in scheda.

Armi da fuoco 3

Requisiti: Coordinazione 3, Armi da fuoco 2

PX: 5

Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le pistole, il personaggio può aggiungere la dichiarazione DISARMO AL BRACCIO DESTRO/SINISTRO. Con gli archibugi, il personaggio può sostituire l'Effetto A TERRA con l'Effetto DIRETTO.

Armi da fuoco: ricarica rapida

Requisiti: Coordinazione 2, Armi da fuoco 1

PX: 5

Durante il combattimento, può mimare per 10 secondi di ricaricare una delle sue armi da fuoco per poter attaccare nuovamente. Ricaricare è un'azione che occupa ambedue le mani e costringe il personaggio a rimanere fermo sul posto.

Armi da lancio 1

PX: 5

Permette di usare armi da lancio ad una mano delle dimensioni di pugnali da lancio. Causa Danno pari alla metà del valore di C (vedi la descrizione delle caratteristiche).

Armi da lancio 2

Requisiti: Coordinazione 2, Armi da lancio 1

PX: 7

Il Pg può puntare un bersaglio per 10 secondi, impugnando un'arma da lancio. Dopo aver mirato per questo tempo, può aggiungere l'Effetto DIRETTO al suo attacco successivo con un'arma da lancio.

Armi da lancio 3
Requisiti: Coordinazione 3~~ o P3~~, Armi da lancio 2
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con le armi da lancio, permette di aggiungere l'Effetto DOLORE alla normale dichiarazione.

Proiettile magico 1
Requisiti: Magia 1, non può avere l'abilità Spezzaincantesimi 1
PX: 1
Permette di attaccare con particolari armi da lancio che rappresentino sfere di energia. Causa Danno pari alla metà del valore di M (vedi la descrizione delle caratteristiche). In ogni combattimento, possono essere utilizzati solo M Proiettili magici.

Proiettile magico 2
Requisiti: Magia 2, Proiettile magico 1
PX: 5
Utilizzando il proiettile magico permette di dichiarare il Danno MAGICO anziché il Danno NORMALE.

Proiettile magico 3
Requisiti: Magia 3, Proiettile magico 2
PX: 3
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, con il proiettile magico, permette di aggiungere l'Estensione ESTESO al normale danno.

Proiettile magico: ripristino rapido 1
Requisiti: Magia 2, Proiettile magico 1
PX: 5
Durante ogni combattimento, il personaggio può usare un numero di proiettili magici pari ad Mx2.

Proiettile magico: ripristino rapido 2
Requisiti: Proiettile magico: ripristino rapido 1
PX: 5
Durante ogni combattimento, il personaggio può usare un numero di proiettili magici pari ad Mx3.

ABILITÀ DI DIFESA

Armatura leggera
PX: 5
È possibile utilizzare armature leggere (di pelle morbida o gambeson). Le locazioni coperte per almeno il 50% da questo tipo di armatura ridurranno di 1 tutti i danni, con un minimo di 1. L'armatura non blocca nessun danno seguito dall'effetto DIRETTO, DANNEGGIATO o DISTRUTTO.

Armatura media
Requisiti: Potenza 2, Armatura leggera

PX: 5
È possibile indossare armature medie (di cuoio rigido). Le locazioni coperte per almeno il 50% da questo tipo di armatura ridurranno di 1 tutti i danni, con un minimo di 1, e dichiareranno NO EFFETTO al Danno 1. L'armatura non blocca nessun danno seguito dall'effetto DIRETTO, DANNEGGIATO o DISTRUTTO.

Armatura pesante
Requisiti: Resistenza 2, Armatura media
PX: 5
È possibile indossare armature pesanti (di piastre o ad anelli metallici). Le locazioni coperte per almeno il 50% da questo tipo di armatura ridurranno di 2 tutti i danni, con un minimo di 1, e dichiareranno NO EFFETTO al Danno 1. L'armatura non blocca nessun danno seguito dall'effetto DIRETTO, DANNEGGIATO o DISTRUTTO.

Armatura: uso avanzato 1
Requisiti: Coordinazione 2, Potenza 2, Resistenza 2
PX: 7
Il Pg è molto abile nell'uso dell'armatura. Tutte le armature riducono ulteriormente di uno (1) i danni subiti.

Armatura: uso avanzato 2
Requisiti: Uso avanzato dell'armatura 1
PX: 7
Abilità da maestro. Una volta a combattimento, il Pg può dichiarare NO EFFETTO all'Effetto DANNEGGIATO.

Mago corazzato 1
Requisiti: Mago da battaglia 2 o Spezzaincantesimi 2, Scudo 1
PX: 10
Tappando 1 mana il PdR dello scudo è incrementato di 1.

Mago corazzato 2
Requisiti: Magia 3, Mago corazzato 1
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, bruciando 1 mana, può dichiarare RIFLESSO su un colpo che colpisce il suo scudo.

Mago da battaglia 1
Requisiti: Coordinazione 2, Armatura leggera, Capacità magica 1
PX: 5
Tappando 1 mana, può lanciare incantesimi pur indossando armature.

Mago da battaglia 2
Requisiti: Magia 2, Mago da battaglia 1
PX: 5

Tappando 1 mana può indossare armature e avere una, e una sola, mano occupata da uno scudo o un'arma corta o media, e continuare a lanciare incantesimi.

Mago da battaglia 3
Requisiti: Magia 3, Ambidestria, Mago da battaglia 2
PX: 5
Tappando 1 mana, può indossare armature, imbracciare uno scudo e impugnare un'arma corta o media (o impugnare due armi corte o medie) e lanciare incantesimi a tocco, toccando il bersaglio con l'arma media. Per lanciare incantesimi diversi da quelli a tocco deve avere almeno una mano libera.

Mago da battaglia 4
Requisiti: Magia 4, Mago da battaglia 3
PX: 5
Tappando 1 mana, può indossare armature, imbracciare uno scudo, impugnare un'arma corta o media (o impugnare due armi corte o medie) e lanciare incantesimi di qualsiasi tipo; in particolare può lanciare incantesimi a tocco, toccando con la propria arma media anziché con la mano.

Robustezza
PX: 10
Il PG ottiene 1 PF aggiuntivo ad ogni locazione.

Robustezza 2
Requisiti: Resistenza 3, Robustezza 1
PX: 7
Il tempo di coma del Pg passa da 5 minuti a (5+PF) minuti.

Robustezza 3
Requisiti: Robustezza 2
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, il Pg può dichiarare NO EFFETTO all'Effetto "INFEZIONE".

Scudiere 1
Requisiti: Coordinazione 2, scudo 1
PX: 5
L'abilità del personaggio è tale da ammortizzare i colpi che blocca con lo scudo, perciò lo scudo imbracciato aumenta il suo PdR di 1.

Scudiere 2
Requisiti: Potenza 2, Scudiere 1
PX: 7
Se colpito sullo scudo, il personaggio può dichiarare NO EFFETTO all'Effetto A TERRA.

Scudiere 3
Requisiti: Potenza 3, Scudiere 2
PX: 5

Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, il personaggio può dichiarare NO EFFETTO a un attacco che colpisce lo scudo e ne supera il PdR.

Scudo 1

PX: 1

Il personaggio è in grado di indossare buckler e imbracciare scudi piccoli delle dimensioni massime di 40 cm per lato, se squadrati, o di massimo 45 cm di diametro, se circolari; in ogni caso la superficie dello scudo non può superare i 1600 cm^2. L'oggetto può rappresentare un brocchiere e seguire le classiche regole dello scudo; oppure può rappresentare un buckler ed essere assicurato all'avambraccio lasciando libera la mano. In quest'ultimo caso è possibile utilizzare armi con l'arto protetto e, possedendo l'abilità ambidestria, è possibile indossare un buckler in ogni braccio in cui non sia già impugnato uno scudo (di qualsiasi dimensione). Scudi e buckler devono dichiarare NO EFFETTO al Danno VELENO.

Il PdR degli scudi di queste dimensioni è 2: lo scudo diventa inutilizzabile se subisce un Danno 2 o superiore.

Scudo 2

Requisiti: Potenza 2, Scudo 1

PX: 3

Il personaggio è in grado di utilizzare scudi medi squadrati delle dimensioni massime di 110x70 cm oppure circolari di massimo 100 cm di diametro. Lo scudo deve essere assicurato all'avambraccio ed occupa la relativa mano. Si può usare un solo scudo alla volta, a prescindere dalle dimensioni. Lo scudo deve dichiarare NO EFFETTO al Danno VELENO.

Il PdR degli scudi di queste dimensioni è 3: lo scudo diventa inutilizzabile se subisce un Danno 3 o superiore.

Scudo 3

Requisiti: Potenza 3, Scudo 2

PX: 5

Il personaggio è in grado di utilizzare scudi a torre delle dimensioni massime di 180x110 cm. Lo scudo deve essere assicurato all'avambraccio ed occupa la relativa mano. Si può utilizzare un solo scudo alla volta, a prescindere dalle dimensioni. Lo scudo deve dichiarare NO EFFETTO al Danno VELENO.

Il PdR degli scudi di queste dimensioni è 4: lo scudo diventa inutilizzabile se subisce un Danno 4 o superiore.

Scudo: difesa perfetta 1

Requisiti: Scudo 3

PX: 10

Se il Pg ha il proprio scudo rivolto verso un Pg che gli sta sparando con una pistola o usando altra Dichiarazione di Danno, e tale danno non romperebbe lo scudo, può dichiarare NO EFFETTO come se lo avesse parato.

Scudo: difesa perfetta 2

Requisiti: Scudo: difesa perfetta 1

PX: 10

Abilità da maestro. 1 volta a combattimento, il Pg può dichiarare NO EFFETTO ad una dichiarazione contenente le estensioni RAGGIO o AREA, se sta fronteggiando la fonte di tale dichiarazione con lo scudo e la dichiarazione non lo romperebbe senza usare altre abilità da Maestro (Scudiere 3).

ABILITÀ DI RISSA

Agilità 1
PX: 2
Durante la rissa, il PG può dichiarare NO EFFETTO ad un numero di colpi pari a metà del suo valore C, con un minimo di 1

Agilità 2
Requisiti: Agilità 1
PX: 3
Durante la rissa, il PG può dichiarare NO EFFETTO ad un numero di colpi pari al suo valore C.

Agilità 3
Requisiti: Agilità 2
PX: 4
Durante la rissa, il PG può dichiarare "No Effetto" ad un numero di colpi pari una volta e mezzo, arrotondato per eccesso, del suo valore C

Forzuto 1
PX: 1
Il Pg aumenta di 1 il proprio valore P ai fini di attività che richiedono semplicemente la forza fisica, come la rissa o alzare oggetti particolarmente pesanti.

Forzuto 2
Requisiti: Forzuto 1
PX: 2
Il Pg aumenta di un ulteriore punto il proprio valore P ai fini di attività che richiedono semplicemente la forza fisica, come la rissa o alzare oggetti particolarmente pesanti, per un totale di +2.

Forzuto 3
Requisiti: Forzuto 2
PX: 3
Il Pg aumenta di un ulteriore punto il proprio valore P ai fini di attività che richiedono semplicemente la forza fisica, come la rissa o alzare oggetti particolarmente pesanti, per un totale di +3.

Incassare 1
PX: 1
Ai fini della sola rissa, il Pg ha +1 PF.

Incassare 2
Requisiti: Incassare 1

PX: 2
Ai fini della sola rissa, il Pg guadagna un ulteriore PF, per un totale di +2 PF.

Incassare 3
Requisiti: Incassare 2
PX: 3
Ai fini della sola rissa, il Pg guadagna un ulteriore PF, per un totale di +3 PF.

ABILITÀ DI FURTIVITÀ

Celarsi 1
PX: 2
Il personaggio può usare la posa gestuale CELATO 1 se non indossa armatura pesante né imbraccia scudi medi o torre, sfruttando un nascondiglio che lo copra interamente da almeno un lato. Si veda la descrizione della Dichiarazione gestuale per conoscerne il funzionamento.

Celarsi 2
Requisiti: Coordinazione 2, Celarsi 1
PX: 4
Il personaggio può usare la posa gestuale CELATO 2 se non indossa armatura pesante né imbraccia scudi medi o torre, sfruttando un nascondiglio che lo copra interamente da almeno un lato. Si veda la descrizione della Dichiarazione gestuale per conoscerne il funzionamento.

Celarsi 3
Requisiti: Coordinazione 3, Celarsi 2
PX: 6
Il personaggio può usare la posa gestuale CELATO 3 se non indossa armatura pesante né imbraccia scudi medi o torre, sfruttando un nascondiglio che lo copra interamente da almeno un lato. Si veda la descrizione della Dichiarazione gestuale per conoscerne il funzionamento.
Il personaggio è in grado di compiere massimo 10 passi (alla velocità che preferisce) mantenendo la chiamata uscendo dal nascondiglio. Se raggiunge un altro nascondiglio valido in questo tragitto, può mantenere la chiamata.

Riflessi rapidi 1
Requisiti: Coordinazione 2
PX: 1
1 volta a combattimento il personaggio può dichiarare NO EFFETTO all'Estensione RAGGIO. Può utilizzare questa abilità solo se non indossa armature pesanti né imbraccia scudi medi o torre.

Riflessi rapidi 2
Requisiti: Coordinazione 3, Riflessi rapidi 1
PX: 3

1 volta a combattimento il personaggio può dichiarare NO EFFETTO alle chiamate seguite dalle Estensioni AREA o RAGGIO. Può utilizzare questa abilità solo se non indossa armature pesanti né imbraccia scudi medi o torre.

Riflessi rapidi 3
Requisiti: Coordinazione 4, riflessi rapidi 2
PX: 5
In aggiunta agli effetti di Riflessi rapidi 2, il personaggio può sempre dichiarare NO EFFETTO alle chiamate seguite dall'Estensione RAGGIO. Può utilizzare questa abilità solo se non indossa armature pesanti né imbraccia scudi medi o torre.

Scassinare serrature 1
PX: 3
Il personaggio, lavorando con adeguati strumenti su una serratura (rappresentata IG da apposito cartellino) di livello massimo pari alla sua caratteristica C, è in grado di scassinarla.

Scassinare serrature 2
Requisiti: Coordinazione 2, Scassinare serrature 1
PX: 3
Il personaggio, lavorando con adeguati strumenti su una serratura (rappresentata IG da apposito cartellino) di livello massimo pari al doppio della sua caratteristica C con adeguati strumenti, è in grado di scassinarla.

Scavalcare recinzioni
Requisiti: Coordinazione 2
PX: 2
Il personaggio, simulando per 30 secondi di scalare, può scavalcare una recinzione (rappresentata da nastro bianco e rosso o, in caso, da appositi cartelli). Per fare ciò non può indossare un'armatura pesante.

Sesto senso 1
PX: 1
Il personaggio è in grado di percepire la presenza di soggetti che stanno usando la posa gestuale CELATO I. Non è tuttavia in grado di capire quanti sono né dove solo coloro che utilizzano tale posa gestuale.

Sesto senso 2
Requisiti: Vedere celati 1
PX: 2
Il personaggio è in grado di percepire la presenza di soggetti che stanno usando la posa gestuale CELATO 2. Non è tuttavia in grado di capire quanti sono né dove solo coloro che utilizzano tale posa gestuale.

Sesto senso 3
Requisiti: Vedere celati 2

PX: 3

Il personaggio è in grado di percepire la presenza di soggetti che stanno usando la posa gestuale CELATO 3. Non è tuttavia in grado di capire quanti sono né dove solo coloro che utilizzano tale posa gestuale.

Sesto senso 4

Requisiti: Vedere celati 3

PX: 4

Il personaggio è in grado di percepire la presenza di soggetti che stanno usando la posa gestuale ATTENUATO. Non è tuttavia in grado di capire quanti sono né dove solo coloro che utilizzano tale posa gestuale.

Slegarsi

Requisiti: Coordinazione 2

PX: 2

Il personaggio, se si trova legato o imbavagliato, in 30 secondi può divincolarsi dai legacci senza farsi vedere.

Stordire

Requisiti: Coordinazione 2, Armi corte 1

PX: 3

Il personaggio può sostituire il Danno delle armi corte con STORDISCI.

Vedere attenuati

Requisiti: Magia 2, Percepire il magico, Sesto senso 4

PX: 5

Bruciando un CM, il personaggio riesce a percepire distintamente la posizione delle creature invisibili. Può dichiarare VISTO su chi sta utilizzando la posa gestuale ATTENUATO ma può compiere un attacco solo bruciando 1 CM per ogni attacco sferrato~~; può colpire gli ATTENUATI o farli colpire con dichiarazioni collegate all'Estensione AREA o RAGGIO come di consueto~~. Dopo l'utilizzo l'abilità resta "attiva" per 5 minuti.

Vedere celati 1

Requisiti: Coordinazione 2, Sesto senso 1

PX: 1

Ottiene 3 cartellini speciali al giorno, strappandone uno, per 5 minuti, può dichiarare VISTO su persone che utilizzano la posa gestuale CELATO 1.

Vedere celati 2

Requisiti: Coordinazione 3, Sesto senso 2

PX: 3

I cartellini speciali ora gli permettono di dichiarare VISTO su chi utilizza la posa gestuale CELATO 1 e CELATO 2.

Vedere celati 3
Requisiti: Coordinazione 4, Sesto senso 3
PX: 5
I cartellini speciali ora gli permettono di dichiarare VISTO su chi utilizza la posa gestuale CELATO 1, CELATO 2 o CELATO 3.

ABILITÀ DI MAGIA

Affaticare 1
Requisiti: Spezzaincantesimi 2
PX: 3
Bruciando 1 CM, il personaggio può dichiarare con il successivo colpo portato con un'arma FATICA M.

Affaticare 2
Requisiti: Affaticare 1, Spezzaincantesimi 3
PX: 6
Bruciando 3 CM, lo Spezzaincantesimi è in grado di dichiarare "FATICA M RAGGIO 5".

Affaticare 3
Requisiti: Affaticare 2, Spezzaincantesimi 4
PX: 9
Bruciando 4 CM, lo Spezzaincantesimi è in grado di dichiarare "FATICA M AREA 5".

Capacità magica 1
Requisiti: Magia 1, non può avere l'abilità Spezzaincantesimi 1
PX: 9
Il personaggio ottiene 1 CM e può lanciare incantesimi base della sua nazione. Per fare ciò non può indossare armature né imbracciare scudi e deve avere entrambe le mani libere.
Il giocatore che decide di seguire la via del mago deve contattare preventivamente lo Staff, in quanto è un'abilità acquistabile solo in gioco.

Capacità magica 2
Requisiti: Magia 2, Capacità magica 1
PX: 9
Il personaggio ottiene 1 CM aggiuntivo e può lanciare incantesimi avanzati della sua nazione. Per fare ciò non può indossare armature né imbracciare scudi e deve avere entrambe le mani libere.

Capacità magica 3
Requisiti: Magia 3, Capacità magica 2
PX: 9
Il personaggio ottiene 1 CM aggiuntivo e può lanciare incantesimi superiori della sua nazione. Per fare ciò non può indossare armature né imbracciare scudi e deve avere entrambe le mani libere.

Incantesimi d'attacco 1

Requisiti: Magia 2, Capacità magica 1

PX: 2

Bruciando 2 mana anziché 1, il mago è in grado di usare gli incantesimi "dichiarazione" indicando un bersaglio entro 10m, anziché toccandolo. È possibile dichiarare a voce il bersaglio in modo da renderlo più chiaro.

Incantesimi d'attacco 2

Requisiti: Magia 3, Incantesimi d'attacco 1

PX: 4

Bruciando 3 CM anziché 1, il mago è in grado di aggiungere l'Estensione "RAGGIO 5" a tutti gli incantesimi "dichiarazione" che conosce.

Incantesimi d'attacco 3

Requisiti: Magia 4, Incantesimi d'attacco 2

PX: 8

Bruciando 4 CM anziché 1, il mago è in grado di aggiungere l'Estensione "AREA 5" a tutti gli incantesimi "dichiarazione" che conosce.

Potenziamento 1

Requisiti: Magia 2, Capacità magica 1

PX: 2

Bruciando 2 mana, il mago può triplicare la variabile M di un incantesimo "potenziamento" utilizzato.

Potenziamento 2

Requisiti: Magia 3, Potenziamento 1

PX: 4

Bruciando 1 mana aggiuntivo, il mago può diventare anche egli bersaglio di un incantesimo "potenziamento" lanciato su un altro personaggio.

Potenziamento 3

Requisiti: Magia 4, Potenziamento 2

PX: 8

Bruciando 5 mana, il mago può triplicare la variabile M di un incantesimo "potenziamento" utilizzato, inoltre il numero di bersagli diventa 3, non più 1, è possibile applicare anche Potenziamento 2, in aggiunta.

Potere magico 1

Requisiti: Magia 1, Capacità magica 1 o Spezzaincantesimi 1

PX: 1

Questa abilità fornisce 1 mana aggiuntivo ogni volta che viene acquistata. L'abilità può essere acquistata un massimo di tre volte.

Potere magico 2

Requisiti: Magia 2

PX: 3
Questa abilità fornisce 1 mana aggiuntivo ogni volta che viene acquistata. L'abilità può essere acquistata un massimo di tre volte.

Potere magico 3
Requisiti: Magia 3
PX: 5
Questa abilità fornisce 1 mana aggiuntivo ogni volta che viene acquistata. L'abilità può essere acquistata un massimo di tre volte.

Potere magico 4
Requisiti: Magia 4
PX: 7
Questa abilità fornisce 1 mana aggiuntivo ogni volta che viene acquistata. L'abilità può essere acquistata un massimo di tre volte.

Ripristino veloce 1
Requisiti: Magia 2, Capacità magica 1 o Spezzaincantesimi 1
PX: 5
Tutto il mana del mago si ricarica 1 minuto dopo la fine dello scontro, invece che 5 minuti dopo.

Ripristino veloce 2
Requisiti: Magia 3, Ripristino veloce 1
PX: 5
Bruciando 5 mana, il mago può dichiarare NO EFFETTO a FATICA.

Ripristino veloce 3
Requisiti: Magia 4, Ripristino veloce 2
PX: 5
Abilità da maestro. 1 volta al giorno, il personaggio può ripristinare immediatamente tutto il proprio mana. Se lo fa, al termine dello scontro deve bruciare tutto il mana e subisce DOLORE TEMPO M.

Spezzaincantesimi 1
Requisiti: Magia 1, non può avere le abilità Capacità magica 1 né Proiettile magico
PX: 5
Bruciando 1 mana, il personaggio può dichiarare NO EFFETTO quando è bersaglio di un incantesimo. Il giocatore che decide di seguire la via dello spezzaincantesimi deve contattare preventivamente lo Staff, in quanto è un'abilità acquistabile solo in gioco.

Spezzaincantesimi 2
Requisiti: Magia 2, Spezzaincantesimi 1
PX: 5
Tappando 1 mana, il personaggio deve dichiarare NO EFFETTO al Danno MAGICO.

Spezzaincantesimi 3
Requisiti: Magia 3, Spezzaincantesimi 2

PX: 5

Il personaggio deve dichiarare NO EFFETTO ad ogni incantesimo che subisce. Può tuttavia, bruciando 1 mana, subire gli effetti dell'incantesimo.

Spezzaincantesimi 4

Requisiti: Magia 4, Spezzaincantesimi 3

PX: 5

Tappando 1 mana, il personaggio può dichiarare RIFLESSO ad un incantesimo "dichiarazione" di cui è bersaglio. Una volta effettuata la dichiarazione il mana viene bruciato.

Tappamana 1

Requisiti: Magia 2, Capacità magica 1

PX: 1

Il personaggio può tenere contemporaneamente attivi due incantesimi di tipo tappamana.

Tappamana 2

Requisiti: Magia 3, Tappamana 1

PX: 2

Il personaggio può tenere contemporaneamente attivi tre incantesimi tappamana.

Tappamana 3

Requisiti: Magia 4, Tappamana 2

PX: 4

Il Pg può considerare un singolo incantesimo di Potenziamento come se fosse un incantesimo Tappamana. In tal caso, non può applicare all'incantesimo così lanciato anche l'abilità "Potenziamento 2".

ABILITÀ DI MEDICINA

Anatomia 1

Requisiti: Medicare 1

PX: 4

Utilizzando l'abilità Medicare 1, può dichiarare "STABILIZZATO TEMPO 10".

Anatomia 2

Requisiti: Rango 2, Anatomia 1, Medicare 2

PX: 5

Quando utilizza Medicare 2, per curare completamente una singola locazione, consuma 1 RM in meno del necessario (sempre almeno 1). In alternativa, se utilizza Medicare 2 e Medico Esperto 1, per curare interamente tutte le locazioni del paziente, consumerà 3 RM in meno (ma sempre almeno 3).

Anatomia 3

Requisiti: Rango 3, Anatomia 2, Medicare 3

PX: 6

Lavorando 60 secondi su un personaggio di cui conosca la fisiologia, il medico può dichiarare RIMUOVI TEMPO. Costo RM: 3.

Esperto di malattie
Requisiti: Medicare 2
PX: 5
Visitando per 60 secondi un qualsiasi personaggio di cui conosca la fisiologia riconosce se è soggetto ad una malattia e può leggerne il cartellino. Nel caso la malattia sia comune può rimuoverla con trattamenti che durino almeno 5 minuti. Costo RM: 5.

Fisiologia 1
Requisiti: Medicare 1
PX: 5
Il medico impara la fisiologia razziale di una delle 3 razze che ancora non conosce.

Fisiologia 2
Requisiti: Fisiologia 1
PX: 10
Il medico impara la fisiologia razziale di una delle 2 razze che ancora non conosce.

Medicare 1
PX: 2
Il medico sceglie una razza tra shibai, dionee, eterei e umani e ne conosce la fisiologia. Lavorando 60 secondi su un personaggio di cui conosce la fisiologia, in coma o in decomposizione che sia soggetto all'abilità Medicare 4, può dichiarare STABILIZZATO TEMPO 1. Costo RM: 1.
Il personaggio è in grado di riconoscere la maggior parte delle condizioni di salute di un personaggio: ferito (sa se ha subito danni e a quali locazioni), in coma, infetto (se ha subito l'Effetto INFEZIONE), in decomposizione, morto, debilitato (sotto gli effetti dell'Effetto TEMPO X).

Medicare 2
Requisiti: Medicare 1
PX: 5
Il medico, lavorando alcuni minuti su un personaggio ferito o stordito di cui conosce la fisiologia, può dichiarare GUARIGIONE X, dove X è il numero di minuti passati a lavorare sul paziente. Costo RM: X.
Il personaggio ottiene 2 foglietti da 15 RM ogni evento.
Il personaggio è in grado di riconoscere quanti danni ha subito una specifica locazione.

Medicare 3
Requisiti: Rango 2, Medicare 2
PX: 7
Il medico, lavorando 60 secondi su un personaggio infetto di cui conosce la fisiologia, può dichiarare RIMUOVI INFEZIONE. Costo RM: 3.

Medicare 4

Requisiti: Rango 3, Medicare 3

PX: 10

Il medico, lavorando su un personaggio in decomposizione di cui conosce la fisiologia, può permettere ad un altro personaggio di stabilizzare il morente. Il medico deve simulare un'attività di primo soccorso (es. massaggio cardiaco) per tutto il tempo, fintanto che il PG da curare non sarà stabilizzato o morto; il medico deve impiegare ambedue le mani e non può applicare questa abilità e contemporaneamente stabilizzare il bersaglio; il paziente non interrompe il conteggio di decomposizione durante l'applicazione di questa abilità. Non è possibile applicare questa abilità su un soggetto che abbia saltato la fase di coma (come chi ha subito la chiamata NECROSI). Costo RM: 7.

Medico esperto 1

Requisiti: Rango 2, Medicare 2

PX: 10

Al costo del triplo dei RM richiesti, il medico quando usa Medicare 2 può aggiungere l'Estensione ESTESO alla chiamata (*es.: GUARIGIONE 2 ESTESO al costo di 6 RM*). Costo RM: 3X.

Medico esperto 2

Requisiti: Medicare 3, Medico esperto 1

PX: 3

Il medico, quando usa Medicare 3, può aggiungere l'Estensione ESTESO alla chiamata RIMUOVI INFEZIONE. Costo RM: 5.

Medico esperto 3

Requisiti: Medicare 4, Medico esperto 2

PX: 5

Quando usa Medicare 4 su un arto inabilitato (che ha subito la chiamata NECROSI), può dichiarare RIMUOVI NECROSI.

Costo RM: 5

Medico veloce 1

Requisiti: Medicare 1

PX: 5

Il medico impiega 10 secondi invece di 60 quando usa Medicare 1.

Medico veloce 2

Requisiti: Medicare 2, Medico veloce 1

PX: 4

Il medico impiega 30 secondi ogni locazione, invece di 60, quando usa Medicare 2.

Medico veloce 3

Requisiti: Medicare 3, Medico veloce 2

PX: 3

Il medico impiega 30 secondi invece di 60 quando usa Medicare 3.

Riabilitare 1
Requisiti: Medicare 2
PX: 2
Mentre medica un personaggio di cui conosce la fisiologia con Medicare 2, può dichiarare RIPRISTINO X, dove X è pari al numero di RM aggiuntivi rispetto a quelli di Medicare 2 che decide di impiegare per far recuperare CM.

Riabilitare 2
Requisiti: Rango 3, Riabilitare 1
PX: 4
Usando Riabilitare 1, il numero di CM ripristinati è pari a due volte il numero di RM aggiuntivi impiegati.

Riabilitare 3
Requisiti: Rango 4, Riabilitare 2
PX: 6
Usando Riabilitare 1, il numero di CM ripristinati è pari a tre volte il numero di RM aggiuntivi impiegati.

ABILITÀ DI COMMERCIO

Botanica 1
Requisiti: Erboristeria 2
PX: 3
Tra un evento e l'altro, per ogni Ma spesa, il giocatore può richiedere di ottenere un'erba media invece di 2 erbe minori.

Botanica 2
Requisiti: Botanica 1
PX: 3
Tra un evento e l'altro, per ogni Ma spesa, il giocatore può richiedere di ottenere un'erba maggiore invece di 3 erbe minori.

Botanica 3
Requisiti: Botanica 2, Erboristeria 3
PX: 3
Tra un evento e l'altro, per ogni 2 Ma spese, il giocatore può richiedere di ottenere un'erba superiore invece di 4 erbe minori.

Botanica 4
Requisiti: Botanica 3, Erboristeria 4
PX: 3
Tra un evento e l'altro, per ogni 3 Ma spese, il giocatore può richiedere di ottenere un'erba suprema invece di 5 erbe minori.

Erboristeria 1

PX:1

Il personaggio può raccogliere i cartellini verdi se li trova nell'area di gioco. Ottiene 1 cartellino erba minore per giornata di gioco. Le erbe sono scelte a caso dallo Staff.

Erboristeria 2

Requisiti: Erboristeria 1

PX: 2

Il personaggio ottiene 3 cartellini erba minore per giornata di gioco. Le erbe sono scelte a caso dallo Staff.

Erboristeria 3

Requisiti: Rango 2, Erboristeria 2

PX: 4

Il personaggio ottiene 6 cartellini erba minore per giornata di gioco. Tra un evento e l'altro, spendendo 1 UP e 4 Ma, il giocatore può indicare allo Staff quali erbe desidera.

Erboristeria 4

Requisiti: Rango 3, Erboristeria 3

PX: 10

Il personaggio ottiene 10 cartellini erba minore per giornata di gioco. Tra un evento e l'altro, spendendo 2 UP e 6 Ma, il giocatore può indicare allo Staff quali erbe desidera.

Informatori

Requisiti: Reddito 3

PX: 5

Il personaggio ha acquisito piccole conoscenze e possiede alcune amicizie a cui può richiedere informazioni. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare una domanda ai master su fatti inerenti la sua nazione di appartenenza. La risposta avrà un prezzo in MA e il personaggio potrà decidere se acquistarla o meno. È possibile che alcune informazioni non siano a disposizione degli informatori, pertanto non saranno disponibili risposte.

Materiali medici 1

Requisiti: Reddito 1

PX: 10

Al costo di 3 Ma ad ogni evento (che non verranno inserite in busta), il personaggio inizia il gioco con 2 foglietti da 15 RM.

Materiali medici 2

Requisiti: Reddito 2, Materiali medici 1

PX: 5

Il personaggio riceve 2 foglietti da 15 RM ad ogni giornata di gioco invece che ad evento, senza costi aggiuntivi.

Materiali medici 3
Requisiti: materiali medici 2
PX: 2
Al costo di 3 Ma, il personaggio può acquistare 1 foglietto da 15 RM. Non vi è limite di acquisto. Questo processo viene effettuato tra un live ed il successivo.

Reddito 1
PX: 2
Il personaggio ottiene 3 Ma per giornata di gioco.

Reddito 2
Requisiti: Reddito 1
PX: 3
Il personaggio ottiene 6 Ma per giornata di gioco.

Reddito 3
Requisiti: Reddito 2
PX: 4
Il personaggio ottiene 10 Ma per giornata di gioco.

Reddito 4
Requisiti: Reddito 3
PX: 5
Il personaggio ottiene 15 Ma per giornata di gioco.

Reperire materie prime 1
PX: 2
Il personaggio ottiene 3 cartellini materie prime per giornata di gioco. Le materie prime sono scelte a caso dallo Staff.

Reperire materie prime 2
Requisiti: Rango 2, Reperire materie prime 1
PX: 4
Il personaggio ottiene 6 cartellini materie prime casuali per giornata di gioco. Tra un evento e l'altro, per ogni Ma spesa, il giocatore può indicare allo Staff una materia prima che desidera ricevere; ne otterrà un numero di copie pari ai giorni di gioco dell'evento e queste sostituiranno altrettante materie prime casuali.

Reperire materie prime 3
Requisiti: Rango 3, Reperire materie prime 2
PX: 10
Il personaggio ottiene 10 cartellini a scelta materie prime per giornata di gioco.

Valutare
PX: 3
Il personaggio sa riconosce il valore di mercato degli oggetti.

ABILITÀ ALCHEMICHE

Avvelenare armi
Requisiti: Naso sopraffino
PX: 5
Impiegando 60 secondi, il personaggio è in grado di stendere un veleno su di un'arma. Deve attaccare il cartellino veleno su una parte dell'arma. Il cartellino veleno va strappato dopo essere stato utilizzato.

Diluire 1
Requisiti: Mescere pozioni 2
PX: 10
Al costo di 3 UP e 5 Ma il personaggio può decidere di distruggere una pozione in suo possesso per crearne due uguali all'originale, ma recanti l'identificativo "diluita". La pozione che si decide di distruggere non può essere già stata diluita.

Diluire 2
Requisiti: Mescere pozioni 3, Diluire 1
PX: 5
Le pozioni diluite usando Diluire 1 divengono tre in luogo di due.

Raffinare il processo 1
Requisiti: Diluire 2
PX: 10
Quando usa le abilità di mescere pozioni usando il medesimo numero di componenti, il personaggio può creare due pozioni identiche.

Raffinare il processo 2
Requisiti: Mescere pozioni 4
PX: 5
Le pozioni prodotte mediante Raffinare il processo 1 divengono tre in luogo di due.

Erbologia 1
Requisiti: Erboristeria 1
PX: 5
Il personaggio è in grado di conoscere la proprietà più significativa di ogni erba. All'acquisto dell'abilità al personaggio verrà fornita una tabella per tradurre i codici presenti sui cartellini erba.

Erbologia 2
Requisiti: Rango 2, Erbologia 1
PX: 5
Il personaggio è in grado di conoscere le 2 proprietà più significative di ogni erba. All'acquisto dell'abilità al personaggio verrà fornita una tabella per tradurre i codici presenti sui cartellini erba.

Erbologia 3
Requisiti: Rango 3, Erbologia 2

PX: 5

Il personaggio è in grado di conoscere le 3 proprietà più significative di ogni erba e la loro tossicità. All'acquisto dell'abilità al personaggio verrà fornita una tabella per tradurre i codici presenti sui cartellini erba.

Erbologia 4

Requisiti: Rango 4, Erbologia 3

PX: 5

Il personaggio è in grado di conoscere tutte le proprietà di ogni erba. All'acquisto dell'abilità al personaggio verrà fornita una tabella per tradurre i codici presenti sui cartellini erba.

Estrarre 1

Requisiti: Erbologia 1

PX: 2

Al costo di 2 UP e un numero di Ma in base al tipo di erba, il personaggio può distruggere un'erba per ottenere da questa un estratto che ne abbia la proprietà più significativa ed un egual valore di tossicità. Distruggere un'erba minore non ha costi, una media o maggiore costa 1 Ma, una superiore costa 2 Ma, una suprema costa 3 Ma, una eccezionale costa 5Ma. Gli estratti funzionano come normali erbe.

Estrarre 2

Requisiti: Erbologia 2, Estrarre 1

PX: 4

Al costo di 3 UP e un numero di Ma in base al tipo di erba, il personaggio può distruggere un'erba per ottenere da questa due estratti che abbiano rispettivamente le due proprietà più significative dell'erba distrutta e altrettanta tossicità. Distruggere un'erba minore non ha costi, un'erba media costa 1 Ma, una maggiore costa 2 Ma, una superiore costa 4 Ma, una suprema costa 6 Ma, una eccezionale costa 8Ma.

Estrarre 3

Requisiti: Erbologia 4, Estrarre 2

PX: 6

Al costo di 3 UP e un numero di Ma in base al tipo di erba, il personaggio può distruggere un'erba per ottenere da questa tre estratti che abbiano rispettivamente le tre proprietà più significative dell'erba distrutta e altrettanta tossicità. Distruggere un'erba minore costa 1 Ma, un'erba media costa 2 Ma, una maggiore costa 3 Ma, una superiore costa 5 Ma, una suprema costa 7 Ma, una eccezionale costa 9Ma.

Mescere pozioni 1

Requisiti: Erboristeria 1

PX: 5

Al costo di 1 UP ~~e 1 Ma~~ l'una, il personaggio può creare delle semplici pozioni mescolando assieme da 2 a 4 erbe. All'acquisto dell'abilità, al personaggio verrà dato un piccolo ricettario nel quale saranno descritte le ricette di alcune pozioni di base.

Mescere pozioni 2

Requisiti: Mescere pozioni 1, Erbologia 2

PX: 5

Al costo di 1 UP ~~e 2 Ma~~ l'una, il personaggio può creare delle pozioni mescolando assieme da 2 a 5 ingredienti. Come ingredienti può usare al massimo un'erba fantasma e un estratto per ogni pozione creata ma deve sempre usare almeno un'erba.

Mescere pozioni 3
Requisiti: Mescere pozioni 2, Erbologia 3
PX: 5
Al costo di 1 UP ~~e 2 Ma~~ l'una, il personaggio può creare delle pozioni mescolando assieme da 1 a 5 ingredienti. Come ingredienti può usare un'erba fantasma e al massimo due estratti ma deve sempre usare almeno un'erba.

Mescere pozioni 4
Requisiti: Mescere pozioni 3, Erbologia 4
PX: 5
Al costo di 1 UP ~~e 3 Ma~~ l'una, il personaggio può creare delle pozioni mescolando assieme da 1 a 6 ingredienti. Come ingredienti può usare un'erba fantasma e quanti estratti vuole ma deve utilizzare almeno un'erba.

Naso sopraffino
Requisiti: Mescere pozioni 1
PX: 5
Dopo un'analisi di 60 secondi, il personaggio è in grado di riconoscere la presenza di una pozione nascosta nel cibo o in una bevanda.

Resistenza ai veleni
Requisiti: Resistenza 2, Naso sopraffino
PX: 15
Il PG DEVE dichiarare NO EFFETTO ai Danni VELENO, tranne a quelli subiti dall'ingestione di pozioni.

ABILITÀ D'ARTIGIANATO

Aggiungere incavo
Requisiti: Leggere schematiche, Creare incavo 2
PX: 5
Al costo di 5 UP e 10 Ma aggiuntive, il personaggio può utilizzare le abilità Creare incavo (1, 2, 3 o 4) su un oggetto con cartellino ma senza altri incavi.

Artigianato 1
Requisiti: Leggere schematiche
PX: 10
Il personaggio è in grado di creare oggetti tecnologici al costo di materiali, Ma e UP relativi; deve scegliere una specializzazione tra armi, armature e oggetti e conosce i progetti comuni relativi (vedi

tomo delle produzioni) e può apprendere i progetti relativi trovati IG. Il Pg produce oggetti di qualità scadente (2 cariche usura).

Artigianato 2
Requisiti: Rango 2, Artigianato 1
PX: 10
Il Pg deve scegliere una seconda specializzazione (diversa dalla precedente) tra armi, armature e oggetti e conosce i progetti comuni relativi (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere i progetti relativi trovati IG. Il Pg produce oggetti di qualità mediocre (4 cariche usura).

Artigianato 3
Requisiti: Rango 3, Artigianato 2
PX: 10
Il personaggio è in grado di creare qualsiasi oggetto tecnologico al costo di materiali, Ma e UP relativi; conosce tutti i progetti comuni (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere qualsiasi progetto trovato IG. Il Pg produce oggetti di qualità buona (7 cariche usura).

Artigianato 4
Requisiti: Rango 4, Artigianato 3
PX: 5
Il personaggio è in grado di creare qualsiasi oggetto tecnologico al costo di materiali, Ma e UP relativi; conosce tutti i progetti comuni (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere qualsiasi progetto trovato IG. Il Pg produce oggetti di qualità ottima (11 cariche usura).

Creare incavo 1
Requisiti: Riparare
PX: 3
Anche se il pg non ha l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto al costo di 1 UP e 1 Ma, il personaggio è in grado di creare un incavo in un oggetto senza cartellino. Potrà creare l'incavo anche senza possedere l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto. Nell'incavo potrà essere incastonata solo una gemma circolare.

Creare incavo 2
Requisiti: Creare incavo 1
PX: 4
Anche se il pg non ha l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto al costo di 1 UP e 2 Ma, il personaggio è in grado di creare un incavo in un oggetto senza cartellino. Potrà creare l'incavo anche senza possedere l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto. Nell'incavo potrà essere incastonate solo una gemma circolare o una semicircolare.

Creare incavo 3
Requisiti: Creare incavo 2
PX: 8
Anche se il pg non ha l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto al costo di 2 UP e 3 Ma, il personaggio è in grado di creare un incavo in un oggetto senza cartellino. Potrà creare l'incavo anche

senza possedere l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto. Nell'incavo potrà essere incastonata una qualsiasi gemma non quadrata.

Creare incavo 4
Requisiti: Creare incavo 3
PX: 6
Anche se il pg non ha l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto al costo di 2 UP e 4 Ma, il personaggio è in grado di creare un incavo in un oggetto senza cartellino. Potrà creare l'incavo anche senza possedere l'abilità di artigianato relativa al tipo di oggetto. Nell'incavo potrà essere incastonata una qualsiasi gemma.

Creare semilavorati 1
Requisiti: Reperire materie prime 1, Riparare
PX: 5
Il personaggio è in grado di creare semilavorati al costo di materiali, Ma e UP relativi; conosce le schematiche base comuni (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere quelle trovate IG.

Creare semilavorati 2
Requisiti: Creare semilavorati 1
PX: 7
Il personaggio apprende le schematiche avanzate comuni (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere quelle trovate IG.

Creare semilavorati 3
Requisiti: Rango 2, Creare semilavorati 2
PX: 10
Il personaggio apprende tutte le schematiche comuni (vedi tomo delle produzioni) e può apprendere quelle trovate IG.

Leggere schematiche
Requisiti: Riparare
PX: 5
Il personaggio, distruggendolo e spendendo 10 UP e 10 Ma, è in grado di apprendere una schematica o un progetto, se rispetta i requisiti indicati sul cartellino.

Produzione veloce 1
Requisiti: Estrarre 1 o Incantamento potente 1 o Leggere schematiche
PX: 1
Il Pg è diventato più bravo e veloce nelle produzioni: ottiene 1 UP aggiuntiva tra un evento e il successivo. UP totali del personaggio: 11.

Produzione veloce 2
Requisiti: Rango 2, Produzione veloce 1
PX: 3

Il PG è diventato più bravo e veloce nelle produzioni: ottiene 2 UP aggiuntive tra un evento e il successivo. UP totali del personaggio: 13.

Produzione veloce 3
Requisiti: Rango 3, Produzione veloce 2
PX: 6
Il Pg è diventato più bravo e veloce nelle produzioni: ottiene 3 UP aggiuntive tra un evento e il successivo. UP totali del personaggio: 16.

Produzione veloce 4
Requisiti: Rango 4, Produzione veloce 3
PX: 10
Il Pg è diventato più bravo e veloce nelle produzioni: ottiene 4 UP aggiuntive tra un evento e il successivo. UP totali del personaggio: 20

Ricaricare oggetti
Requisiti: Rango 2, Artigianato 1
PX: 2
Grazie a un'ottima manutenzione l'artigiano è in grado di conservare al meglio gli oggetti. Consumando 5 Ma, il personaggio può ripristinare una carica usura di un oggetto di cui conosce il progetto per ogni UP spesa. Il numero di cariche usura non può superare il limite dato dal livello di qualità. Possono essere ricaricati solo oggetti che abbiano almeno 1 carica usura.

Riparare
PX: 5
Il personaggio è in grado di riparare, lavorandoci per 60 secondi sopra, un oggetto senza cartellino (spada, armatura o scudo) che abbia subito la chiamata DANNEGGIATO o DISTRUTTO.
Gli oggetti con cartellino che hanno subito la chiamata DISTRUTTO possono essere riparati con questa abilità ma il cartellino non viene ripristinato e va staccato dall'oggetto.
È possibile riparare oggetti con cartellino che abbiano subito la chiamata DISTRUTTO ripristinando il cartellino, ma solo tra un live e l'altro e conoscendone il progetto. Il necessario per la riparazione è riportato sul progetto.

Riparazione d'emergenza
Requisiti: Riparare
PX: 5
1 volta a combattimento, il personaggio è in grado di usare l'abilità "Riparare" su uno scudo impiegando 10 secondi di lavoro invece di 60.
Inoltre, se ne conosce il progetto, consumando i semilavorati e le Ma indicati sul progetto per il ripristino e mimando IG la lavorazione per 1 ora il personaggio è in grado di ripristinare un oggetto usurato a metà delle sue cariche. Tale procedimento abbassa di uno il livello di qualità.

Ripristinare oggetti
Requisiti: Rango 3, Artigianato 1
PX: 5

Consumando i semilavorati, le Ma e le UP indicati sul progetto per il ripristino il personaggio è in grado di ripristinare un oggetto usurato. Tale procedimento abbassa di uno il livello di qualità. Questo processo si può applicare solo agli oggetti di cui si conosce il progetto.

Scrivere schematiche 1
Requisiti: Leggere schematiche
PX: 5
Il personaggio è in grado di scrivere una schematica o un progetto ottenuto IG al costo di 5 UP e 5 Ma.

Scrivere schematiche 2
Requisiti: Rango 3, Scrivere schematiche 1
PX: 5
Il personaggio può proporre schematiche allo Staff al costo di 5 UP.

ABILITÀ D'INCANTAMENTO

Conoscenza arcani 1
Requisiti: Produrre arcani 2
PX: 2
Tra un evento e l'altro, al costo di 1 UP aggiuntiva e 1 Ma, il personaggio può scegliere di produrre 1 arcano secondario invece di 1 primario (vedi tomo delle produzioni).

Conoscenza arcani 2
Requisiti: Conoscenza arcani 1, Produrre arcani 3
PX: 2
Tra un evento e l'altro al costo di 1 UP aggiuntiva e 1 Ma ciascuno, il personaggio può scegliere di produrre arcani secondari al posto dei primari (vedi tomo delle produzioni).

Conoscenza arcani 3
Requisiti: Conoscenza arcani 2
PX: 2
Tra un evento e l'altro al costo di 4 UP e 2 Ma, il personaggio può decidere di ottenere 1 arcano terziario invece degli altri arcani (vedi tomo delle produzioni).

Generare essenze 1
Requisiti: Individuare il magico
PX: 1
Tra un evento e l'altro il personaggio ottiene 1 essenza per giornata di gioco. L'essenza è scelta a caso dallo Staff (tra azzurra, bianca, gialla e verde).

Generare essenze 2
Requisiti: Generare essenze 1
PX: 2

Tra un evento e l'altro il personaggio ottiene 3 essenze casuali per giornata di gioco. Le essenze sono scelte a caso dallo Staff (tra azzurre, bianche, gialle e verdi).

Generare essenze 3
Requisiti: Rango 2, Generare essenze 2
PX: 4
Tra un evento e l'altro il personaggio ottiene 6 essenze casuali per giornata di gioco. Le essenze sono scelte a caso dallo Staff (tra azzurre, bianche, gialle e verdi). Inoltre, tra un evento e l'altro, spendendo 1 Ma, il personaggio può scegliere un'essenza per ogni UP che intende spendere, tra quelle che gli spetterebbero (tra azzurre, bianche, gialle e verdi). Per ogni essenza scelta, ne otterrà 1 di quel tipo per giornata di gioco, al posto di altrettante essenze che otterrebbe casualmente.

Generare essenze 4
Requisiti: Rango 3, Generare essenze 3
PX: 10
Tra un evento e l'altro il personaggio ottiene 10 essenze casuali per giornata di gioco. Le essenze sono scelte a caso dallo Staff (tra azzurre, bianche, gialle e verdi).

Incantamento potente 1
Requisiti: Incantare 2
PX: 5
Tra un evento e l'altro il personaggio è in grado di incantare gemme non circolari con poteri di livello 2 ~~(con un numero di cariche compreso tra 1 e 3),~~ applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantamento potente 2
Requisiti: Incantare 3, Incantamento potente 1
PX: 5
Tra un evento e l'altro il personaggio è in grado di incantare gemme non circolari né semicircolari con poteri di livello 3 ~~(con 1 o 2 cariche)~~, applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantamento potente 3
Requisiti: Incantare 4, Incantamento potente 2
PX: 5
Tra un evento e l'altro il personaggio è in grado di incantare gemme quadrate con poteri di livello 4 ~~(con un'unica carica),~~ applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantare 1
Requisiti: Individuare il magico
PX: 5
Tra un evento e l'altro, il personaggio è in grado di incantare le gemme circolari; ogni gemma creata può essere incantata al costo di 1 UP e 1 Ma. In ogni gemma può inserire solo un potere di forza 1 ~~(con un numero di cariche compreso tra 1 e 4)~~ applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantare 2
Requisiti: Rango 2, Incantare 1

PX: 5

Tra un evento e l'altro, il personaggio è in grado di incantare le gemme semicircolari; ogni gemma creata può essere incantata al costo di 1 UP e 2 Ma. In ogni gemma può inserire solo un potere di forza 1 ~~(con un numero di cariche compreso tra 1 e 4)~~, applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantare 3

Requisiti: Rango 3, Incantare 2

PX: 5

Tra un evento e l'altro, il personaggio è in grado di incantare le gemme triangolari; ogni gemma creata può essere incantata al costo di 1 UP e 3 Ma. In ogni gemma può inserire solo un potere di forza 1 ~~(con un numero di cariche compreso tra 1 e 4)~~, applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Incantare 4

Requisiti: Rango 4, Incantare 3

PX: 5

Tra un evento e l'altro, il personaggio è in grado di incantare le gemme quadrate; ogni gemma circolare può essere incantata al costo di 1 UP e 4 Ma. In ogni gemma può inserire solo un potere di forza 1 ~~(con un numero di cariche compreso tra 1 e 4)~~, applicando i glifi permessi dal potere e dalla gemma.

Individuare il magico

PX: 3

Il personaggio può leggere il cartellino di un oggetto magico prima di prendere in mano l'oggetto fisico, in modo da non venir colpito da eventuali effetti negativi. È in grado di avvertire la presenza di campi di magia non occultati e delle maledizioni attive. È anche in grado di capire chi è sotto gli effetti di POSSESSIONE o chi lo è stato negli ultimi cinque minuti.

Intagliare gemme 1

Requisiti: Incantare 1

PX: 1

Spendendo 1 UP e pagando 1 Ma, il personaggio è in grado di creare una gemma circolare di qualità mediocre.

Intagliare gemme 2

Requisiti: Intagliare gemme 1

PX: 2

Spendendo 1 UP e pagando 3 Ma, il personaggio è in grado di creare una gemma semicircolare di qualità mediocre o una gemma circolare di qualità buona.

Intagliare gemme 3

Requisiti: Rango 2, Intagliare gemme 2

PX: 4

Spendendo 1 UP e pagando 6 Ma, il personaggio è in grado di creare una gemma triangolare di qualità mediocre o una gemma semicircolare di qualità buona o una gemma circolare eccellente.

Intagliare gemme 4
Requisiti: Rango 3, Intagliare gemme 3
PX: 7
Spendendo 1 UP e pagando 10 Ma, il personaggio è in grado di creare una gemma quadrata di qualità mediocre o una gemma triangolare di qualità buona, o una gemma semicircolare di qualità eccellente o una gemma circolare di qualità eccellente.

Orefice
Requisiti: Coordinazione 2, Intagliare gemme 2
PX: 15
Quando usa l'abilità intagliare gemme per ogni UP in più spesa e pagando 5Ma x UP spese, il personaggio è in grado di aumentare di uno livello la qualità della gemma prodotta.

Plasmare magia latente
Requisiti: Generare essenze 1, Produrre arcani 1
PX: 3
Il personaggio è in grado di raccogliere gli arcani e le essenze che trova in gioco. Quando si perquisisce un nemico morente, specificando di possedere questa abilità è possibile ottenere delle essenze da particolari creature.

Produrre arcani 1
Requisiti: Individuare il magico
PX: 1
Tra un evento e l'altro, al costo di 1 UP, il personaggio è in grado di produrre al massimo 1 arcano primario (vedi tomo delle produzioni).

Produrre arcani 2
Requisiti: Rango 2, Produrre arcani 1
PX: 2
Tra un evento e l'altro, al costo di 1 UP ciascuno, il personaggio è in grado di produrre al massimo 2 arcani primari (vedi tomo delle produzioni).

Produrre arcani 3
Requisiti: Rango 3, Produrre arcani 2
PX: 3
Tra un evento e l'altro, al costo di 1 UP ciascuno, il personaggio è in grado di produrre al massimo 3 arcani primari (vedi tomo delle produzioni).

Ricaricare poteri
Requisiti: Incantare 3
PX: 5
Tra un evento e l'altro, consumando metà delle essenze (arrotondate per difetto) e le stesse Ma per produrre nuovamente il medesimo potere, oltre ad 1 UP, il personaggio è in grado di in grado di ripristinare una gemma usurata. Tale procedimento abbassa di uno il livello di qualità. Non si possono ricaricare gemme di qualità scadente.

Scrivere glifi 1

Requisiti: Incantare 2

PX: 3

Tra un evento e l'altro, per ogni 3 UP e 3 Ma spese, può creare 1 glifo a scelta tra: Benda, Cerchio, Clessidra, Muro.

Scrivere glifi 2

Requisiti: Incantare 3, Scrivere glifi 1

PX: 5

Tra un evento e l'altro, per ogni 5 UP e 5 Ma spese, può creare 1 glifo a scelta tra: Cuore, Sole, Specchio, Triangolo.

Trattare erbe

Requisiti: Erboristeria 1, Incantare 3

PX: 3

Tra un evento e l'altro al costo di 2 UP e 5 Ma e del materiale appropriato, il personaggio è in grado di trattare un'erba per renderla un'erba fantasma, che fornirà effetti particolari alle pozioni per cui verrà utilizzata.

MAGIA

La pratica della magia è diffusa nel mondo di Seven Seas, ma le razze giocabili hanno bisogno di un tramite per attingere a questa energia. Ogni nazione ha studiato un modo per ottenerla e ognuna raggiunge questi poteri in modo differente, il che si rivela nelle differenze tra gli incantesimi di ogni nazione. I diversi metodi di acquisizione della magia (e quindi della caratteristica Magia 1) sono spiegati in ambientazione e nel tomo Magia, qui di seguito riportiamo il funzionamento generale della magia e gli incantesimi di ogni nazione.

IL MANA (CM)

Acquistando l'abilità Capacità magica 1, il PG impara a lanciare incantesimi, ma per farlo necessita di energia magica chiamata mana; per ottenere mana è necessario acquistare le abilità Potere magico. Ad ogni PG in grado di utilizzare la magia viene dato un portacartellini con una striscia di velcro sul lato anteriore, recante la scritta "tappamana", e una sul lato posteriore, senza scritte; questo portacartellini non deve essere per forza in vista ma conviene tenerlo a portata di mano. Ogni CM viene rappresentato da un cartellino di plastica con del velcro sulla faccia posteriore, recante la scritta "mana", e su quella posteriore, recante la scritta "mana tappato".

Mana libero, bruciato e tappato

Il mana non utilizzato è detto libero; deve essere attaccato alla parte anteriore del portacartellini e può essere utilizzato normalmente. Quando viene usato, il mana viene bruciato e deve lasciato libero di pendere dal portacartellini; in questa condizione il mana non può essere usato in alcun modo.

Alcuni incantesimi e alcune abilità sono definite tappamana, in questo caso il mana utilizzato non deve essere bruciato bensì tappato; il mana tappato deve essere attaccato al velcro della faccia posteriore del portacartellini (quella contrassegnata dalla scritta "tappamana"). Fintanto che il mana rimane tappato, l'effetto per cui era stato tappato sarà valido; questo mana non può essere usato in altro modo, ma in qualsiasi momento, il giocatore potrà bruciare parte o tutto il mana tappato, rinunciando ad un effetto per ogni tappamana bruciato.

Alcuni incantesimi tappamana richiedono che al verificarsi di un'azione, il mana venga bruciato; in questi casi l'effetto che terminerà sarà esclusivamente quello legato a questo incantesimo.

Si possono avere più mana tappati contemporaneamente, ma bisogna tener conto che: (A) non è mai possibile attivare più volte la stessa abilità o lo stesso incantesimo, per cui ogni mana tappato avrà una funzione diversa; (B) salvo non si possieda l'abilità "Tappamana", solo uno dei mana tappati può essere

impiegato per attivare incantesimi e non altri effetti derivanti da abilità (ad es: Mago da battaglia o Arma incantata).

> Esempio: *Thargos attiva l'abilità Spezzaincantesimi 2, tappa 1 mana e d'ora in avanti dovrà dichiarare NO EFFETTO al Danno MAGICO. Attiva anche l'abilità Spezzaincantesimi 4: tappa 1 mana e, bruciandolo, potrà subire gli effetti di un incantesimo. Un suo alleato lancia un incantesimo di potenziamento su Thargos che brucia 1 mana tappato, subisce gli effetti dell'incantesimo e deve disattivare gli effetti di Spezzaincantesimi 4, mantenendo attiva l'abilità Spezzaincantesimi 2. Se ne ha a sufficienza, Thargos può tappare 1 mana per attivare nuovamente l'abilità Spezzaincantesimi 4 che ora non è più attiva.*

Nel momento in cui cade in coma, il PG deve bruciare tutto il mana che aveva tappato, perdendo così tutti gli effetti tappamana; al contrario, tutti gli effetti con una durata ben specifica (anche derivanti da incantesimi), avranno effetto fino al loro naturale termine, quindi saranno ancora validi se entro tale termine il PG verrà curato, anche se dovesse cadere in decomposizione ed essere curato.

Recuperare mana

Il mana è un'energia che si ricarica automaticamente. Devono verificarsi alcune condizioni affinché il mana bruciato si ricarichi: devono passare 5 minuti dal termine dell'ultimo combattimento a cui il PG ha partecipato (anche se non ha utilizzato alcun mana), o cinque minuti dall'ultimo utilizzo di mana; l'abilità Recupero veloce riduce entrambi i periodi a 1 minuto.

IL FOCUS

Il Focus è un oggetto che ciascun mago deve portare con sé per poter utilizzare il mana. Tale particolare oggetto di gioco è *sempre* dotato di un cartellino oggetto magico e, pertanto, segue le regole ordinarie degli oggetti con cartellino, con le seguenti specifiche:

- Lo smarrimento del Focus comporta l'impossibilità di rigenerare il mana per il mago. Esso quindi influisce la sua capacità sia di lanciare incantesimi, che di usare *qualsiasi* altra abilità che richieda l'uso di CM.
- Il Focus può essere normalmente rubato; se ciò avviene, l'oggetto deve però essere lasciato per tutto l'evento in area di gioco, in modo da consentire al mago il recupero.
- Il Focus può subire gli Effetti DANNEGGIATO o DISTRUTTO. A differenza degli ordinari oggetti con cartellino, se viene influenzato da queste chiamate non perde il cartellino: si disattiva e basta. Il mago **deve** immediatamente bruciare tutto il mana, che recupererà nei tempi ordinari.
- Per motivi di sicurezza, il Focus può essere colpito solo con chiamate "a dito".
- Se il Focus non viene recuperato entro la fine dell'evento in cui è stato smarrito, il mago deve riforgiarlo.

La natura e forma del Focus cambia da nazione a nazione; si veda il tomo della magia a riguardo.

GLI INCANTESIMI

Tutti gli incantesimi nazionali sono divisi su tre livelli di difficoltà (base, avanzata, superiore): i tre incantesimi base sono conosciuti ed utilizzabili dai possessori dell'abilità Capacità magica 1, i tre incantesimi avanzati sono conosciuti ed utilizzabili dai possessori dell'abilità Capacità magica 2, l'incantesimo superiore è conosciuto ed utilizzabile dai possessori dell'abilità Capacità magica 3.

Lanciare incantesimi

Per lanciare un incantesimo il PG deve essere cosciente, in grado di parlare e poter muovere liberamente almeno un braccio; la maggior parte dei maghi non può lanciare incantesimi se ha qualcosa in mano, se indossa una qualsiasi armatura o se imbraccia uno scudo (certe abilità potrebbero rimuovere o modificare queste limitazioni). In compenso, un mago può camminare o correre mentre lancia un incantesimo, può avere un braccio inutilizzabile e avere le gambe legate.

Per lanciare un incantesimo il mago deve possedere un oggetto, detto focus arcano (vedi il tomo Magia). Se dovesse perderlo, potrà continuare a lanciare incantesimi fino al termine della giornata di gioco: un mago che resti senza focus arcano per più di una notte perde la capacità di lanciare incantesimi. Per ricostruire il proprio focus arcano è necessario impiegare 10 UP.

Per lanciare un incantesimo è obbligatorio recitare la formula esatta ad alta voce e bruciare (o tappare) un mana. Alcune abilità permettono di potenziare gli incantesimi bruciando più mana, nel qual caso si devono seguire le regole descritte nelle abilità.

Gli incantesimi hanno sempre uno o più bersagli, questi devono essere toccati con la mano; se i bersagli sono più di due, il mago deve averli tutti vicini e deve toccarli tutti in sequenza rapida, se passa più di un secondo dopo il tocco di un bersaglio, non potrà più selezionare nuovi bersagli senza lanciare nuovamente l'incantesimo. Alcune abilità permettono di toccare i bersagli con un'arma specifica anziché con la mano, in questi casi l'incantesimo sostituisce il Danno dell'arma che non viene usata per attaccare ma deve seguire le normali regole di sicurezza del combattimento. Altre abilità permettono di modificare il bersaglio, di modo che non sia più necessario toccarlo; un incantesimo che abbia effetto su di un bersaglio indicato, ha sempre effetto sulla locazione vitale (nel caso sia importante stabilire quale locazione è colpita). Un incantesimo che ha effetto su di un'AREA o entro un RAGGIO, ha effetto su tutte le locazioni di tutti i bersagli nella zona, senza distinzione di amici e nemici, ma non sul mago che lancia l'incantesimo. Fanno eccezione gli effetti e gli incantesimi che prevedono l'Estensione ALLA LOCAZIONE: in questi casi, le locazioni colpite sono esclusivamente quelle dichiarate.

> Esempio: *un potente mago lancia "PARALISI ALLE GAMBE RAGGIO 5", tutti i soggetti entro 5 metri da lui subiranno PARALISI ALLE GAMBE, non PARALISI a tutte le locazioni.*

Fallire il lancio di un incantesimo

La regola principale è la seguente: se, durante il lancio di un incantesimo, l'incantatore sbaglia la parola di potere o attende un tempo superiore ad un respiro tra essa e la descrizione dell'effetto, l'incantesimo è fallito e i CM necessari vengono comunque spesi e sprecati.

La formula è composta dalla parola di potere "Tat Tvam Asi" e dalla descrizione dell'effetto: per questa seconda parte è accettato un buon grado di flessibilità. Nel caso di incantesimi di potenziamento, i giocatori che non capiscono la formula o non sanno come reagire alla descrizione dell'effetto semplicemente non ne saranno soggetti.

Se il mago subisce danni o effetti mentre lancia un incantesimo, avrà comunque diritto di terminare rapidamente l'incantesimo; se è necessario stabilire l'ordine in cui hanno efficacia le due cose, si deve considerare lo stesso ordine in cui sono terminate le dichiarazioni.

> Esempio: *Mercuzio lancia un incantesimo per proteggersi dal Danno Magico, prima di terminare la formula, l'avversario lo colpisce con Magico 2. Mercuzio termina la formula ma subisce comunque i 2 danni, da questo momento, però, se subirà nuovamente il Danno Magico dovrà dichiarare NO EFFETTO.*

N.B. In nessun caso un PG può dichiarare la formula corretta se non ha la possibilità o l'intenzione di bruciare CM. Non è possibile simulare il lancio degli incantesimi; in caso si sbagli la formula volutamente, le cariche sono comunque perse.

Descrizioni degli incantesimi

La descrizione dei vari incantesimi è strutturata come segue:

Nome ("Tipo")
"Formula"
(Descrizione)

Nome: Nome dell'incantesimo.

Tipo: la maggior parte degli incantesimi è suddivisa in tappamana, potenziamento e dichiarazione; alcuni incantesimi non rientrano in nessuna di queste categorie.

Tappamana: il bersaglio è sempre e soltanto il mago stesso; segue le regole degli incantesimi tappamana, sopra descritti. L'incantesimo rimane attivo fintanto che il mana dedicato non viene bruciato, eventualità che avviene se il PG cade in coma, potrebbe avvenire in qualsiasi momento per scelta del giocatore o può essere prevista nella descrizione dell'incantesimo. Lo stesso Pg non può essere bersaglio di più tappamana contemporaneamente.

Potenziamento: gli effetti dell'incantesimo sono positivi; essere più volte bersaglio dello stesso incantesimo di potenziamento non ha effetti cumulativi, il bersaglio deve sostituire gli effetti del vecchio incantesimo con quelli dell'ultimo subito. Gli effetti di questo incantesimo sono sempre a cariche e il bersaglio deve utilizzarle ogni volta che si presenta l'occasione (*esempio: se un incantesimo di potenziamento permette di sostituire il Danno dell'arma con Fuoco per 3 attacchi, il bersaglio dovrà obbligatoriamente dichiarare Fuoco per i primi 3 attacchi*); l'incantesimo termina comunque alla fine del primo combattimento a cui il bersaglio partecipa (o 1 minuto dopo il loro lancio se i bersagli nel frattempo non partecipano ad alcun combattimento). Lo stesso Pg non può essere bersaglio di più potenziamenti

contemporaneamente. Gli effetti degli incantesimi di potenziamento ~~non~~ possono essere applicati alle armi da fuoco.

Dichiarazione: hanno sempre effetti riassunti con una dichiarazione (vedi il capitolo sulle regole generali), questa non può mai essere variata senza abilità particolari. Quando questo incantesimo ha più bersagli, il mago deve effettuare la Dichiarazione il numero indicato di volte su bersagli diversi. Se il mago fa qualsiasi cosa diversa da muoversi e difendersi (tra cui parlare, lanciare un altro incantesimo, attivare un oggetto o attaccare), l'incantesimo termina anche se il mago non l'aveva usato su tutti i bersagli.

Formula: formula per lanciare l'incantesimo. Quando è trascritta la lettera M, va dichiarato al suo posto il proprio valore nella caratteristica Magia. **La parola di potere e le dichiarazioni, ossia le parti in MAIUSCOLO, vanno ripetute esattamente come sono**, mentre la parte restante è una descrizione e può essere modificata: l'importante è che sia descritto l'effetto chiaramente.

Descrizione: spiega il funzionamento dell'incantesimo nel dettaglio, quando è presente la variabile M, essa indica un numero pari al valore della caratteristica Magia del mago.

Incantesimi sconosciuti

In particolari circostanze, i PNG saranno autorizzati ad usare formule particolari con effetti differenti da quelli degli incantesimi qui elencati. In questi casi, la formula conterrà le indicazioni precise di quali saranno gli effetti dell'incantesimo o, in rare circostanze, potranno dare solo indicazioni approssimate se l'incantesimo avrà effetto sull'incantatore stesso o altri PNG (che quindi sapranno come reagire). Tutti questi incantesimi sono da considerarsi normali incantesimi (e quindi seguiranno le loro normali regole) se la formula comincia con la parola di potere.

Vorremmo sottolineare un paio d'altre cose:

- Anche i PNG possono sbagliare le formule, a volte di proposito, altre volte per errore loro. Ci teniamo ad incoraggiare i giocatori, quando riconoscono chiaramente una formula sbagliata, a dichiararla tale, ottenendo così la fortuna di invalidarla;
- A volte una formula errata non viene riconosciuta. Per evitare polemiche di ogni genere, si hanno pochi secondi dopo il lancio dell'incantesimo per dichiarare l'eventuale Formula Errata, dopodiché gli effetti saranno subiti normalmente.

INCANTESIMI DI MELIDISSA

Incantesimi base

Falsa morte (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, falsa morte"

Il mago può assumere a piacimento la posa gestuale SONO IN COMA, fintanto che tappa il mana.

Armatura d'ombra (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, sei immune ai primi M Effetti subiti"

Il bersaglio deve dichiarare NO EFFETTO ai primi M Effetti subiti, eccezion fatta per quelli subiti da pozioni ingerite. L'immunità non si estende allo scudo.

Paura (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, PAURA"

M bersagli subiscono l'Effetto PAURA.

Incantesimi avanzati

Confusione (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, CONFUSIONE"

M bersagli subiscono l'Effetto CONFUSIONE.

Intoccabile (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, intoccabile"

Fintanto che tappa il mana, può dichiarare NO EFFETTO agli Effetti DANNEGGIATO e DISTRUTTO che colpiscono il suo equipaggiamento. Questo incantesimo non protegge lo scudo.

Svanire (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, divieni/divengo ATTENUATO per M minuti"

~~Il mago può attivare in qualsiasi momento questo incantesimo, bruciando il mana tappato. Così facendo~~
Il bersaglio assume la posa gestuale ATTENUATO per massimo M minuti. Come di consueto può attaccare, ma se lo fa si rivela e l'incantesimo ha termine. Dopo essersi rivelato, il mago non può tornare ad attenuarsi (in nessun modo) per 10 secondi.

Incantesimo superiore

Burattinaio (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, POSSESSIONE, hai M punti ferita"

Il mago può possedere il corpo di una delle razze in fin di vita o morto, donandogli M PF. Può utilizzare questo incantesimo esclusivamente sulle razze giocanti (shibai, dionee, eterei e umani). Il mago può dare esclusivamente i seguenti ordini al posseduto: attacca (qualcuno), vai (in un certo luogo nell'area di gioco), segui (qualcuno), difendi (qualcuno o qualche posto).

Reiterare (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, ripeterò un incantesimo!"

Quanto brucia il mana, il mago ripete immediatamente una seconda volta un incantesimo che ha appena lanciato con tutti gli eventuali modificatori del caso.

Specchio elementale (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, rifletti i primi M colpi GELO e FUOCO"

Un bersaglio deve dichiarare RIFLESSO ai primi M colpi GELO e FUOCO.

INCANTESIMI DI NOHOKAI

Incantesimi base

Arma avvelenata (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, quest'arma può aggiungere INFEZIONE per M attacchi"

L'arma bersaglio deve aggiungere l'Effetto INFEZIONE per M attacchi.

Intralciare (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, PARALISI ALLE GAMBE"

M bersagli subiscono l'Effetto PARALISI ALLE GAMBE.

Linfa vitale (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, linfa vitale"

Quando il mago cade in coma, questo dura 10 minuti anziché 5, prima di passare alla fase di decomposizione. Come di norma va bruciato nel momento in cui il mago cade in coma, ma a differenza degli altri, i suoi effetti perdurano fintanto che il PG non torna cosciente.

Incantesimi avanzati

Corteccia (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, sei immune ai primi M incantesimi subiti"

Un bersaglio deve dichiarare NO EFFETTO ai primi M incantesimi subiti.

Rovi (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, rovi"

Il mago può dichiarare RIFLESSO a M colpi ARGENTO, NORMALI e STORDISCI che subisce. Quando ha subito il numero di colpi, o cade in coma, il mana viene bruciato.

Terremoto (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, A TERRA… A TERRA… A TERRA…"

Bruciando 1 unico mana, il mago può dichiarare 3xM volte (6 con M2, 9 con M3 e 12 con M4) l'Effetto A TERRA; può mantenere lo stesso bersaglio o cambiarlo ogni volta, a suo piacimento. In caso utilizzi Incantesimi d'attacco 2 o 3, ripete la dichiarazione con l'aggiunta dell'Estensione 3xM volte. A differenza degli altri incantesimi Dichiarazione, possono passare fino a due secondi tra una

dichiarazione e l'altra, senza che l'incantesimo termini; esso s'interrompe comunque se il mago fa altre cose, diverse da muoversi o difendersi.

Incantesimo superiore

Sangue della terra (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, sangue della terra"

Quando subisce un Danno che lo porterebbe in coma, questo mana tappato viene bruciato, l'incantesimo si attiva e il mago non va in coma. È in grado di subire ancora M attacchi che gli causino almeno un danno (a prescindere dalla locazione), dopodiché cade in coma. Se l'incantesimo si è attivato e non è ancora caduto in coma, al termine del combattimento, il mago cade in coma.

Morsi della fame (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, DOLORE"

Bruciando 1 unico mana, il mago può dichiarare DOLORE.

Rovina (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, i tuoi prossimi M colpi dichiarano DANNEGGIATO"

Il bersaglio deve aggiungere DANNEGGIATO ai successivi M colpi.

INCANTESIMI DI YANTAI

Incantesimi base

Arma infusa (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, aggiungi X danni al prossimo colpo"

Il bersaglio viene potenziato con il potere magico del mago. Nel determinare il Danno del successivo colpo portato con armi da mischia, il bersaglio dovrà aggiungere il valore di M del mago al danno delle armi pesanti e in asta, o M/2 al danno delle armi medie. Applicando Potenziamento 1, il danno si accresce rispettivamente di Mx3 e di (Mx3)/2.

Spinta (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, SPINTA M"

Il bersaglio subisce l'Effetto SPINTA 2xM.

Viaggio dello sguardo (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, svanisco/svanite e seguitemi"

Il mago e M bersagli consenzienti che egli stia toccando mentre lancia l'incantesimo assumono la posa gestuale ATTENUATO. Il mago e gli altri Pg "svaniti" effettuano immediatamente fino a M*4 passi in linea retta, senza oltrepassare porte chiuse, finestre né fessure da cui normalmente non sarebbe in grado

di passare. Dopo essere ricomparsi, il mago e gli altri Pg "svaniti" non possono essere nuovamente bersaglio di questo incantesimo per 10 secondi. Nel momento in cui ricompare, il mago brucia il mana tappato.

Incantesimi avanzati

Rifugio (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, rifugio"

Il mago può dichiarare NO EFFETTO ad un incantesimo subito, non necessariamente il primo. Quando lo fa, brucia il mana tappato.

Barriera (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, sono immune ai primi M attacchi NORMALE, STORDISCI e ARGENTO"

Il bersaglio deve dichiarare NO EFFETTO ai primi M colpi che contengano i Danni NORMALE, STORDISCI e ARGENTO che subisce; la protezione non si estende allo scudo.

Scarica magica (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, MAGICO M"

Il bersaglio subisce il Danno MAGICO M.

Incantesimo superiore

Stasi (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, stasi"

Il mago genera una barriera attorno al suo corpo. Fintanto che rimane immobile, deve dichiarare NO EFFETTO al Danno VELENO e a qualsiasi altro Danno inferiore al suo valore di M (*esempio: se possiede M 3, deve dichiarare NO EFFETTO ai Danni 1, 2 e 3*) e alle pozioni e agli Effetti non mentali; subisce gli Effetti mentali, ma solo se dichiarati a distanza (gli Effetti dichiarati a tocco non hanno effetto, perché la barriera impedisce il contatto fisico). Se si muove, il mana viene bruciato.

Fonte rigenerante dello Yin (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, RIPRISTINO M/2"

Il bersaglio ripristina immediatamente un numero di mana pari a M/2, con un minimo di 1.

Aura terrificante dello Yang (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, sei immune a PAURA e ogni volta che vieni colpito, dichiari PAURA TEMPO M!"

Il corpo del bersaglio viene circondato dalle energie degli spiriti Yang, che incutono terrore in chiunque voglia arrecargli danno. Ogni volta che viene colpito, deve dichiarare a chi lo abbia attaccato PAURA TEMPO M!. Questo effetto si attiva anche se il colpo non ha inferto danni (ad es: a causa della

riduzione di un'armatura o di altre immunità), purché la Dichiarazione contenesse almeno un danno. Mentre questo incantesimo è attivo, il bersaglio dichiara NO EFFETTO a PAURA.

INCANTESIMI DI ZUUN

Incantesimi base

Arma infuocata (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, l'arma dichiara FUOCO per M attacchi"

L'arma di un bersaglio deve sostituire i normale Danno con FUOCO per i primi M attacchi con armi da corpo a corpo.

Distruggi non morto (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, NON MORTO DISTRUTTO M"

Un non morto di livello M o inferiore (i mostri di volta in volta sapranno se subirlo oppure no) viene completamente distrutto e non potrà più nuocere in alcun modo. Se il bersaglio non è un non morto dovrà dichiarare "NO EFFETTO: non sono un non morto" o una formula simile, un non morto di livello superiore dichiarerà semplicemente "NO EFFETTO"; il mana è bruciato anche se l'incantesimo non va a buon fine. Alcuni non morti (di pari livello) possono subire parzialmente questo incantesimo, venendone molto indeboliti ma non distrutti, più lanci dello stesso porteranno comunque alla sua distruzione.

Vigore (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, vigore"

Il mago ottiene M PF temporanei in più in ogni locazione.

Incantesimi avanzati

Rialzarsi (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, quando cadi in coma, rialzati con M PF"

Se il bersaglio cade in coma, questo incantesimo si attiva. Il bersaglio torna cosciente con M PF in tutte le locazioni non infette (le locazioni infette rimangono con gli stessi PF). Alla fine del combattimento o se cade nuovamente in coma l'incantesimo termina; quando l'incantesimo termina, tutte le locazioni scendono a 0 PF. Questo incantesimo non ha alcun effetto se utilizzato su un Pg già in coma.

Scudo divino (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, sono immune a MAGICO"

Il bersaglio deve dichiarare NO EFFETTO al Danno MAGICO finché ha il mana tappato; la protezione non si estende allo scudo.

Zittire (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, TACI"

M bersagli subiscono TACI.

Incantesimo superiore

Implacabile (Potenziamento)

"TAT TVAM ASI, GUARIGIONE M TEMPO 5!"

Il bersaglio subisce GUARIGIONE M TEMPO 5!.

Sguardo benevolo dell'Astro (Tappamana)

"TAT TVAM ASI, l'Astro ci assiste!"

Bruciando il mana tappato, il mago può dichiarare STABILIZZATO TEMPO M RAGGIO 5!. Questa abilità può essere utilizzata anche mentre il mago è in coma; in tal caso, anche lui subisce l'effetto dell'incantesimo.

Esplosione di fede (Dichiarazione)

"TAT TVAM ASI, FUOCO M A TERRA TEMPO 1"

Bruciando 1 unico mana, il mago può dichiarare M volte la Dichiarazione FUOCO M A TERRA TEMPO 1.