

EHINERSVARD

REGOLAMENTO

Plot:

“2500 cicli fa, nella Valle di Alfheim, gli Elfi si svegliarono per volere di Yanna, la Dèa. La vastissima valle è la loro dimora, fino alla fine dei tempi. Nelle Mirddoer Tàn, i Lungibarbe si destarono, per volere di Thror, il Fabbro Divino. Sin dalla loro creazione, le due razze si sono detestate a vicenda. Tale era infatti il volere delle due divinità, ovvero che mai ci sia concordia tra i due popoli, per via di una quisquilia tra Yanna e Thror. Per scongiurare la possibilità di una guerra tra il popolo della valle e quello delle montagne, il dio Afarund, il più saggio degli dèi, inviò ad Alfheim i suoi fratelli. Questi presero le sembianze di saggi e potenti individui, dotati di grande saggezza e di grande potere. Grazie ai consigli che i Saggi dispensarono ai sovrani dei due popoli, l'innato astio non si trasformò mai in guerra.

Mille cicli dopo giunsero dalle Terre Selvagge gli Uomini, figli di un dio minore, in cerca di una casa sicura, perché grandi erano i pericoli che dilagavano oltre i Mirddoer Tàn. I Signori Elfici e Nanici accolsero il nuovo popolo dietro le montagne, facendogli dono di alcuni dei territori di Alfheim, dove avrebbero potuto trovare rifugio.

Gli Uomini sembravano inferiori sia agli Elfi che ai Nani, dato che non possedevano né la loro abilità, né la loro saggezza. Ma i Saggi videro che essi avevano qualcosa, una misteriosa qualità che il dio aveva seminato nelle loro indoli, e presto divennero i loro pupilli.

Ma il tempo era giunto per i Saggi di andare, perché altre terre oltre le montagne necessitavano della loro guida, quindi lasciarono una piccola parte del loro divino potere nella valle, ed insegnarono a 4 Umani come usarlo, in modo da adoperarlo per salvaguardare i popoli della Valle. I 4 Umani divennero i 4 Arcimaghi, detentori della magia degli dèi, e rimasero per secoli a vegliare su Alfheim dopo che i Saggi Maestri partirono. Alla loro morte, nominavano un erede che diventava Arcimago al suo posto, tra i loro seguaci.

Ma la serenità della Valle non tardò a vacillare. Gli Uomini, sebbene meno abili dei nani e non immortali come gli elfi, avevano dimostrato una gran capacità di adattamento, e nel corso dei cicli, iniziarono ad espandere i loro confini, tanto che la maggior parte del territorio della valle era ormai stato colonizzato. Nascono infatti 4 Regni degli uomini, in ognuno dei quali regnava un sovrano, che esercitava il proprio potere sotto stretto consiglio di uno dei 4 Arcimaghi. In questo periodo, tra gli Elfi si manifestò un grande malcontento, perché vi erano molti della loro razza che temevano il potere degli uomini, e temevano che un giorno li avrebbero potuti scacciare dalla loro terra natia. Ma non tutti gli Elfi temevano l'Uomo, anzi, molti di loro erano spinti dalla stessa curiosità che i Saggi avevano provato nei loro confronti, e per questo tentarono di istruirli nell'arte della musica, della pittura, e di tutte le cose meravigliose che gli Elfi amavano.

Accadde così, che gli Elfi si divisero in due fazioni. Gli Elfi Oscuri, che desideravano l'esilio degli Uomini, e gli Elfi della Luce, che invece lottavano per la loro salvaguardia. Ci fu una grande guerra tra le due fazioni, e alla fine gli Elfi Oscuri furono sconfitti e scacciati da Alfheim, scomparendo nella Terra Dell'Aldilà. I pochissimi Elfi della Luce rimasti, si ritirarono nelle foreste, e divennero quelli che oggi conosciamo come gli Elfi Silvani.

Ma la pace di Alfheim era tutt'altro che salva. Vi erano infatti altre creature che desideravano entrare nella valle: erano i mostri del malvagio dio Morkilfr, che aveva sempre invidiato la bellezza di Yanna e la forza di Thror, e la sua invidia si manifestavano anche nelle sue creature. Orchi, Goblin, Troll, Mezzitroll, Mezzorchi, e altre orrende creature, pullulavano infatti nella Terra Dell'Aldilà, desiderosi di distruggere tutto ciò che si trovava nel creato. Grazie ai Lungibarbe, che avevano la loro dimora nelle Montagne del Fuoco, i loro assalti sono sempre stati vani. Questo perché l'unico modo di entrare ad Alfheim è attraverso 4 valichi, uno ad ogni punto cardinale, e in corrispondenza di ognuno di essi, Nani e Uomini combattono fianco a fianco per respingere le orde del mare, mantenendo la pace all'interno della Valle.

Questo almeno finchè non avvenne il disastro: l'Arcimago En'rhal, traendo in inganno i suoi 3 compagni, li tradì tutti, e si impadronì del loro potere, grazie all'aiuto di un'entità proveniente da oltre le montagne. A causa del suo tradimento, le barriere magiche che proteggevano Alfheim vennero meno, così come la forza dei valorosi guerrieri che ne difendevano gli accessi. Fu così che 100 cicli fa, il Valico a Nord fu forzato, e le bestie di Morkilfr dilagano liberamente nella valle, mettendo a ferro e fuoco i regni di Elfi, Uomini, e Nani, obbedendo agli ordini del mago traditore, che regna incontrastato su tutta la terra.”

Corre il 2562° Ciclo Solare.

Uomini, Elfi e Nani si stanno estinguendo da Alfheim. Ma alcuni valorosi eroi continuano a lottare disperatamente per la libertà, e per la speranza.

Il Combattimento

Il combattimento segue le regole seguenti:

Di base ogni pg possiede 3 punti ferita. Quando questi raggiungono lo 0, il pg entra in coma. Durante lo stato di coma, il pg è considerato moribondo, e il giocatore deve restare a terra, senza poter fare nessuna azione finchè non viene curato. Se il pg non riceve aiuto di alcun tipo entro 10 minuti dal colpo che lo ha atterrato, il pg è morto, e per continuare a giocare il giocatore deve crearne uno nuovo. Se al pg in coma viene inflitto un ulteriore/i colpi, il pg va a pf negativi fino ad un massimo del doppio di quelli totali. Se il pg subisce la chiamata MUTILATE, il pg è morto definitivamente.

Ci sono svariati metodi cui i giocatori possono ricorrere per aumentare i propri pf: si può acquistare il talento Costituzione, Utilizzare Buff di particolari incantesimi (Da acquisire IG), o semplicemente indossando armature.

Per poter infliggere danni, i colpi devono essere portati a segno su una qualunque zona del corpo dell'avversario. Se il bersaglio indossa guanti d'arme, quindi protezioni sulle dita di tipo rigido, le mani non sono considerate bersaglio valido.

Se il colpo viene anche solo parzialmente sporcato dalla guardia avversaria, è considerato nullo, a meno che l'aggressore non stia usando armi pesanti.

Danno armi da mischia: TUTTE le armi da mischia, di qualsiasi categoria, siano esse spade dritte, pugnali, asce, lance, spadoni, ecc, infliggono tutte 1 punto di danno.

Armi da tiro: Archi e Balestre offrono la possibilità di colpire il proprio bersaglio da una distanza di sicurezza, a discapito di una scarsa maneggevolezza e un periodo per ricaricare a causa della natura balistica dell'arma. Tutti gli archi e balestre infliggono 1 danno, ma sono presenti delle differenze.

Gli archi possiedono una gittata maggiore, quindi è consentito usare una corda con un alto coefficiente di elasticità.

Le balestre invece non possono avere una corda elastica, ma per compensare, il danno delle balestre supera l'armatura. Il giocatore PUO' SCEGLIERE di dichiarare THROUGH ad ogni attacco di balestra, questo significa che anche se un bersaglio è in armatura completa, se viene colpito 3 volte, muore.

Inoltre, poiché la velocità di fuga di una freccia/dardo Larp è ESTREMAMENTE ridotta rispetto a quella di un vero proiettile, per rendere il gioco più verosimile, non è consentito parare dardi e frecce con le armi. Nel caso in cui ciò avvenga, il colpo è considerato a segno. In pratica, l'unica cosa che può bloccare una freccia è uno scudo. E' invece possibile parare e deviare le armi da lancio.

E' SEVERAMENTE VIETATO, oltre che considerato scorretto e altamente antisportivo, eseguire il "Tapping", ovvero sfruttare il peso praticamente nullo delle armi LARP per colpire ripetutamente il bersaglio con l'intenzione di infliggere svariati pf di danno. Esempio: Se, con un pugnale, nell'arco di un secondo un pg aggredisce un altro pg eseguendo 10 affondi consecutivi, avrà comunque inflitto 1 solo pf di danno.

Armature:

Come detto in precedenza, indossare armature di qualsiasi natura può essere utile per aumentare il numero di Pf disponibili.

Le armature conferiscono una quantità di pf aggiuntivi da sommarsi a quelli di base, e sono quelli che vengono scalati per primi quando si entra in combattimento.

Perché un'armatura risulti efficace, e permetta quindi di generare pf, deve rivestire buona parte della zona del corpo di chi la indossa (circa il 50%)

Di seguito, ecco una tabella che illustra la difesa fornita dall'armatura in base al materiale e al grado di copertura:

Zona del corpo Protetta	Armature di Cuoio e/o Tessuti	Armature in Metallo	Armature in materiale Simulato
Braccio Superiore	0.1	0.5	0.3
Braccio Inferiore	0.1	0.5	0.3
Torso Ventrale	0.2	1	0.7
Torso Dorsale	0.2	1	0.7
Addome Ventrale	0.2	1	0.7
Addome Dorsale	0.2	1	0.5
Cinto Pelvico (Pube)	0.3	0.7	0.5
Gamba Superiore	0.2	0.5	0.3
Gamba Inferiore	0.1	0.5	0.3
Piedi	0.1	0.3	0.2

Gli elmi seguono regole particolari:

Elmi di Cuoio/Gambesone: +0.2 se aperti, +0.3 se chiusi.

Elmi Simulati: +0.5 se aperti, +1 se chiusi.

Elmi in Metallo: +1 se aperti, +1.5 se chiusi. (Non si possono indossare senza Camaglio.)

Indossare un gambesone fornisce tutti i pf addizionali, MA è possibile sovrapporlo ad un'armatura completa.

La cotta di maglia è classificata come protezione a se', e fornisce:

+0.5 Pf la parte superiore, che diventano +1 se arriva alle ginocchia.

+1pf addizionale se provvista di camaglio.

+2pf se copre le braccia (1 per braccio).

+1pf se copre le mani (0.5 per mano) .

E' possibile indossare un'armatura di maglia al di sotto di un'armatura in metallo. E' anche possibile indossare al di sotto di quella di maglia un gambesone. Tutti i bonus conferiti sono cumulativi. In questo modo, il massimo di pf forniti da un'armatura è di 14 pf (7+1.5+0.3+5, arrotondato).

Creazione PG:

RAZZA:

Umani: Nonostante siano stati gli ultimi ad insediarsi nella valle, gli Umani sono la razza in assoluto più popolosa di Alfheim. La loro adattabilità a qualsiasi tipo di ambiente gli ha permesso di colonizzare ogni angolo della terra, cosa che ha favorito la nascita dei tanti regni dove ora vivono (Yerim, Iwal, Emèrir, Cassar, Betoria). Peculiarità: +3PE alla creazione del Pg. Cosmetico obbligatorio: Nessuno.

Elfi Silvani: Gli esseri immortali che per primi giunsero ad Alfheim. Ineguagliabili signori del sapere, formidabili guerrieri, e soprattutto amanti dell'arte. E' estremamente raro trovarli fuori dalle loro amate case nei boschi, nel loro regno sotto la custodia del loro sovrano, Re Eglos. Peculiarità: Immunità alla chiamata Charme. Possibilità di Pagare 3PE alla creazione del Pg per utilizzare un incantesimo di primo livello. Cosmetico obbligatorio: Bisogna essere di corporatura slanciata, e indossare orecchie a punta finte, o fissare le estremità con del nastro.

Lungibarbe: I Nani di Alfheim, un popolo orgoglioso che vive nelle grandi città-fortezze montane. Sono stati i secondi dopo gli Elfi Silvani a raggiungere la valle, e, come segno della gratitudine nei loro confronti per averli accolti, giurarono sul sangue della propria stirpe che avrebbero difeso i punti di accesso ad Alfheim. Sebbene non siano immortali come gli elfi, godono comunque di una lunga vita, che si aggira attorno ai 200/250 anni di età. Peculiarità: Duro a Morire: il pg non cade moribondo al suolo quando raggiunge gli 0 pf, ma può ancora combattere e camminare strisciandosi al suolo finché non gli viene inferto il colpo di grazia, ovviamente non al massimo del suo potenziale ma simulando la ferita mortale. Cosmetico Obbligatorio: bisogna essere di corporatura e statura adeguata, e si deve indossare una barba finta lunga almeno fino alla fine del collo.

Talenti

Ogni PG inizia con un numero di Punti Esperienza (PE) pari a 16. Ogni Talento ha un costo in PE, indicato tra parentesi quadre, e può presentare inoltre dei requisiti, che possono essere altri talenti o fattori estetici.

Come acquisire PE: Ogni evento conferisce 1 PE aggiuntiva, ma altri PE possono essere attribuiti ai giocatori per azioni di buon gioco (ruolate particolarmente ben recitate, simulare le ferite subite, gioco corretto, ecc). I Talenti acquisiti dopo la creazione del PG non vengono sbloccati automaticamente all'acquisto, ma devono essere acquisiti anche IG, ciò implica un maggiore coinvolgimento nella trama.

LISTA TALENTI:

Talenti Difensivi:

Costituzione[4] (richiede una corporatura adeguata): Pf massimi +1.

Costituzione Migliorata[5]: (Richiede Costituzione): Pf massimi +2.

Tenacia[3]: Permette al Pg di trascinarsi quando i suoi Pf arrivano a 0. Qualsiasi altra azione gli è preclusa. E' possibile bere pozioni durante lo stato di torpore.

Indossare Armature Leggere[2]: Permette di sfruttare la protezione di armature in cuoio e/o tessuti imbottiti.

Indossare Armature Pesanti[4]: Permette di sfruttare la protezione di armature in Metallo o altro materiale rigido che rivestano gran parte del corpo (almeno tutti gli arti e una zona del torso o dell'addome). Le armature in materiale simulato sono permesse, ma a patto che siano scenicamente accettabili e comunque offriranno una difesa minore rispetto a quelle in Metallo.

Indossare Armature Complete[5]: (Richiede Costituzione): Permette di sfruttare la protezione di armature realizzate in qualsiasi tipo di materiale e che rivestano interamente il corpo del Pg.

Utilizzare Scudi[3]: Permette di godere della protezione offerta da uno scudo di qualsiasi categoria eccetto che scudi a Torre. Lo scudo può essere portato dietro la schiena, fissato su un avambraccio o tenuto in mano.

Utilizzare Scudi Migliorato (Richiede Utilizzare Scudi)[3]: Permette di utilizzare Scudi a Torre. Utilizzare scudi a torre fissati all'avambraccio non consente di usare la mano libera per impugnare altre armi, di qualsiasi taglia.

Talenti di Combattimento:

Utilizzare Armi da lancio[2]: permette di utilizzare armi da lancio di piccole dimensioni, come coltelli.

Utilizzare Armi da lancio Migliorato[3]: permette di utilizzare armi da lancio di taglia media, come Asce da lancio o daghe (Sempre a patto che siano privi di anima).

Utilizzare Armi da lancio Supremo[5]: (Richiede Costituzione Migliorata): permette di lanciare armi di grossa taglia, come simulacri di grossi macigni.

Ambidestria[3]: permette di combattere con due armi, una per mano.

Utilizzare Armi Corte[3]: Permette di utilizzare armi la cui lunghezza totale non superi i 70cm.

Utilizzare Armi con catena[3]: Permette di utilizzare armi con catena.

Utilizzare Armi Lunghe[4]: Permette di utilizzare armi la cui lunghezza totale sia compresa tra i 71cm e i 140cm.

Utilizzare Armi Pesanti[5]: Permette di utilizzare armi pesanti, ma solo se saldamente impugnate con entrambe le mani.

Utilizzare Armi Inastate[5]: Permette di utilizzare armi inastate, come lance e picche

Utilizzare Armi Inastate Migliorato[5]: Permette di utilizzare armi inastate più pesanti, come bastoni, falci, e alabarde, ma solo se saldamente impugnate a due mani.

Utilizzare Armi a Distanza[4]: Permette di utilizzare armi a distanza, come archi e balestre.

Colpo Violento[2]: (Richiede di Usare un'arma o uno scudo.) Permette di dichiarare, una volta a combattimento, la chiamata PAIN. Se il colpo va a segno, quindi non deve essere ne' schivato ne' parato totalmente, il bersaglio si ferma un momento per simulare il dolore lancinante. I bersagli in armatura Pesante o Completa sono immuni, a meno che l'arma utilizzata non sia di tipo contundente. Questo talento è acquistabile più volte, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 5 volte.

Spaccascudi[4]: (Richiede di usare un'arma Pesante) permette di accompagnare il prossimo colpo dalla chiamata CRASH. Se il colpo viene parato da uno scudo, questo è considerato infranto. Gli scudi a torre devono essere colpiti 2 volte da questa chiamata. Questo talento è acquistabile più volte, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 5 volte.

Colpo Fatale [5]: (Richiede di usare un'arma) Permette di dichiarare una volta a combattimento la chiamata FATAL, da accompagnare al prossimo colpo. Questo talento è acquistabile più volte, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 2 volte.

Colpo Pesante[3]: (Richiede di usare un'arma Pesante) Permette di dichiarare, una volta a combattimento, la chiamata STRIKE-DOWN, se il colpo va a segno. Questo talento è acquistabile più volte, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 5 volte.

Colpo Alle Spalle[4]: (richiede di utilizzare un'arma corta e leggera come un pugnale, e che il bersaglio non sia conscio della presenza del pg): il pg può dichiarare la chiamata BACKSTAB, e deve colpire un punto del bersaglio che non sia coperto da armatura rigida.

Colpo Mortale[4]: (richiede Colpo Fatale) Funziona come Colpo fatale, ma la chiamata diventa MORTAL.

Lancio Accurato[2]: (Richiede Usare armi da lancio) Una volta a combattimento, il Pg può dichiarare THROUGH quando lancia un'arma da lancio piccola o media. Questo Talento può essere acquistato più volte, al costo di 1PE, e ogni volta aggiunge un utilizzo, fino ad un massimo di 10.

Colpo Possente[2]: (Richiede Utilizzare Armi Pesanti o Utilizzare Armi Inastate Migliorato) Una volta a combattimento, il pg può dichiarare la chiamata REPEL. Questo talento può essere acquistato più volte, e ogni volta aggiunge un utilizzo in più, fino ad un massimo di 7.

Dardo Fatale[4]: (Richiede Utilizzare Armi a Distanza) Una volta a combattimento, il pg può dichiarare la chiamata FATAL se il dardo o la freccia colpisce il bersaglio.

Dardo Mortale[5]: (Richiede Dardo Fatale) Una volta a combattimento, il pg può dichiarare la chiamata MORTAL se il dardo o la freccia colpisce il bersaglio.

Talenti Generici:

Alchimista[2]: Conoscenza base nella creazione di pozioni di ogni genere. Tale abilità conferisce la conoscenza di alcuni preparati base, e permette di acquisirne altri tramite insegnamento o rinvenendone le formule.

Soccorso[1]: Capacità di medicare un Personaggio durante il periodo di coma attraverso l'utilizzo di ago, filo, bende ed altri espedienti scenici. Dopo 3 minuti di trattamento su un bersaglio in coma, questa abilità permette di applicargli una benda bianca, facendogli guadagnare 1 Punto Vita. Il Personaggio che riceve soccorso è soggetto alla chiamata WEAKNESS per 10 minuti, al termine dei quali cadrà nuovamente in coma, facendo ripartire il conteggio da zero.

Cerusico[2]: (Richiede Soccorso) quando il pg soccorre un bersaglio, ripristina 1 pf aggiuntiva. Questo talento è acquistabile più volte e ogni volta aumenta i pf ripristinati di 1 fino ad un massimo di 5 Pf.

Specialista di Pozioni[2]: (richiede Alchimista) permette di possedere la conoscenza necessaria a preparare le pozioni.

Specialista di Veleni[2]: (richiede Alchimista) permette di possedere la conoscenza necessaria a preparare Veleni.

Specialista di Balsami[2]: (richiede Alchimista) permette di possedere la conoscenza necessaria a preparare unguenti curativi.

Percezione Magica[4]: Permette di percepire la presenza di energia mistica in un oggetto o un luogo. Il costo di questo talento per i pg di razza Elfica è ridotto a 2PE.

Colto[2]: Il pg è in grado di leggere e scrivere la lingua comune della Valle di Alfheim. Il prezzo di questo talento per pg di razza Elfica è ridotto a 0 PE.

Lingua Nanica[2]: (Richiede Studioso) Il pg è in grado di capire e quindi trascrivere la lingua dei Nani. Questo Talento è gratuito per i pg di razza Nanica, e non necessita dei suoi prerequisiti.

Lingua Elfica[3]: (Richiede Studioso) Il pg è in grado di capire e quindi trascrivere la lingua degli Elfi. Questo Talento è gratuito per i pg di razza Elfica, e non necessita dei suoi prerequisiti.

Rapidità di Mano[4]: il pg è un esperto borsaiolo, e la sua abilità gli permette di derubare il bersaglio dei propri beni. Deve essere in grado di attaccare un cartellino FURTO all'oggetto IG che desidera rubare e senza farsi scoprire (nel caso l'oggetto fosse in possesso di qualcuno, come una spada in un fodero, o una collana, ecc) e comunicarlo ad un master.

Esperto Erborista[1]: Capacità di analizzare ed identificare erbe medicinali. Alcune erbe possono essere identificate con facilità in seguito ad una veloce analisi, altre più rare potrebbero avere bisogno di più tempo e di strumenti adeguati.

Carpentiere[4]: Il pg è un esperto di costruzione di qualsiasi genere di edificio, che si tratti di una struttura complessa o di una semplice barricata. Se ha a disposizione materiali e tempo sufficienti, può essere in grado di costruire qualsiasi cosa. Anche altri pg che non possiedono questo talento possono aiutare nell'impresa in modo da ridurre i tempi di costruzione, ma devono essere guidati da uno o più Carpentieri.

Esperto Valutatore[2]: il pg è esperto nello stabilire il prezzo di determinati oggetti.

Denaro: [3] Il pg possiede 2 monete in più. Questo Talento è acquistabile più volte, fino ad un massimo di 5 volte.

Volontà Di Ferro[2]: Una volta al giorno, il pg può dichiarare la chiamata NO EFFECT quando subisce PAIN. Questo Talento è acquistabile più volte, fino ad un massimo di 3 volte. I pg di razza Nanica possono acquistare questo talento fino a 5 volte.

Seguire Tracce [3]: il pg è in grado di stabilire quando e in grossomodo in che numero il passaggio di individui da una zona attraverso la sola analisi del territorio (Il master comunicherà le informazioni al pg dopo che egli avrà simulato la cerca di tracce per almeno 2 minuti senza essere interrotto). Il costo di questo talento per i Pg di razza Elfica è ridotto a 2PE.

Armaiolo [4]: il pg è in grado di eseguire riparazioni su armi e armature danneggiate, ripristinandone le funzioni. Il tempo necessario alla riparazione varia in base al pezzo, ma in genere richiedono un'intera giornata, per cui il pg potrà riottenere l'oggetto danneggiato all'evento successivo. Il costo di questo talento per i pg di razza Nanica è ridotto a 1 PE.

Coraggio [2]: il pg può dichiarare, 1 volta al giorno, NO EFFECT alla chiamata di FEAR. Questo talento è acquistabile più volte, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 10 volte.

Volontà di Ferro [4]: il pg può dichiarare, 1 volta al giorno, NO EFFECT alle chiamate di DOMINATION. Questo talento è acquistabile più volte al costo di 2PE, e ogni volta aggiunge un nuovo utilizzo, fino a un massimo di 3 volte.

Le chiamate

Le chiamate sono parole chiave che vengono pronunciate ad alta voce durante il gioco. Esse ricoprono diversi ruoli, come quello di inscenare la coreografia per il proseguimento della trama, o per variare il tipo di danno inflitto da pg e npc, o come formula di un incantesimo.

La durata delle chiamate è espressa con dei numeri che le seguono. Ad esempio, dichiarare STRIKE-DOWN-5 significa che il bersaglio resta a terra per 5 minuti (molto raro che ciò possa avvenire). Le chiamate che non sono accompagnate da numeri, hanno una durata di 30 secondi, tranne alcune eccezioni.

Le chiamate si dividono in 2 categorie:

CHIAMATE GLOBALI: Queste chiamate sono utilizzabili ESCLUSIVAMENTE dai Master:

-TIME IN: Il Master, dopo aver terminato il briefing di preparazione dei pg, esegue questa chiamata. Significa che da questo momento si è in gioco, si può cominciare a recitare.

-TIME FREEZE: Nel caso in cui avvenga un imprevisto durante lo svolgimento del gioco, e questo non può essere evitato/allontanato/isolato, allora il Master dichiara questa chiamata. Ad esempio, se un giocatore cade rovinosamente al suolo in seguito ad una mossa avventata rimanendo gravemente ferito, i Master chiamano il TIME FREEZE, in modo che la live si interrompa temporaneamente, per portare soccorso al ferito.

-BANISH: Qualora il Master osservi una scorrettezza di gioco o l'infrazione di una norma di sicurezza, dichiara questa chiamata indicando un pg: esso deve allontanarsi immediatamente dal punto dove si trova e raggiungere il Master. In gioco, la scomparsa del pg si interpreta come la sua morte.

-TIME OUT: Quando l'evento termina.

CHIAMATE DI GIOCO: Sono le chiamate utilizzabili da Npc e Pg, nel caso possiedano i requisiti per dichiararle, ad esempio per lanciare incantesimi o eseguire attacchi speciali:

-NO EFFECT: Nega la chiamata subita.

-MORTAL: Il bersaglio cade a terra moribondo (coma). Questo avviene a prescindere da quanti pf rimanenti aveva, ora vanno a 0.

-STRIKE DOWN: Il bersaglio cade a terra. NOTA: non basta chinarsi sulle ginocchia, si deve essere a terra come se qualcosa di molto pesante ti avesse colpito.

-REPEL: Il bersaglio viene allontanato, eseguendo un grande balzo all'indietro.

-GREAT REPEL: come REPEL, ma dopo essere stato sbalzato all'indietro, si deve anche cadere a terra.

-THROUGH: un colpo che viene accompagnato da questa chiamata è in grado di superare l'armatura del bersaglio, qualora presente, e colpire direttamente i Pf naturali.

-BACKSTAB: Se il pg possiede il talento Colpo Fatale, può dichiarare questa chiamata: il bersaglio colto alla sprovvista in un punto del corpo non protetto da armatura rigida subisce 5 danni al posto di 1.

-FATAL: Il colpo accompagnato da questa chiamata infligge 3 danni al posto di 1.

-PAIN: il bersaglio è afflitto da dolori fisici insopportabili, e sebbene ancora in grado di combattere, non possiede la lucidità per eseguire azioni complesse, come eseguire attacchi speciali o recitare formule magiche.

-HARD PAIN: Il bersaglio è afflitto da dolori talmente forti da impedirgli qualsiasi azione: cade a terra in preda alle urla finchè l'effetto non svanisce.

-HEALING: Il bersaglio viene rinvigorito da forze di natura mistica, questa chiamata cura le ferite del bersaglio. La quantità di Pf ripristinati è espressa dal numero che accompagna la chiamata (Ad esempio, HEALING-5 recupera 5 pf).

-WEAKNESS: Il bersaglio si sente debole e provato. Sotto l'effetto di questa chiamata, non si può correre, scalare superfici, o combattere troppo a lungo.

-CALLING: Il bersaglio deve fare un numero di passi avanti verso il lanciatore pari al numero che segue la chiamata.

-CRUSH: Lo scudo del bersaglio si considera frantumato, e il giocatore o npc colpito deve gettarlo a terra.

-NEGATE: Nega l'effetto di un incantesimo.

-FEAR: il bersaglio fugge in preda al terrore.

-PRALYZE: Il bersaglio resta immobile.

-STUN: Il bersaglio colpito da un oggetto contundente sulla nuca, come il manico di una mazza o il pomo di una spada, resta stordito per 20 secondi. Chiunque può dichiarare questa chiamata.

-BLESS: aggiunge +1 Danni Sacri ad un'arma. I danni sacri sono efficaci solo contro creature malvage, che subiranno 2 danni a colpo anziché 1.

-FIRE: aggiunge +1 Danni da Fuoco ad un'arma. I danni da fuoco sono efficaci contro bersagli non protetti da armature rigide o che comunque presentano tessuti che potrebbero incendiarsi e ferirlo, e questi subiscono 2 danni anziché 1.

-POISON: il bersaglio viene avvelenato per un'ora (la regola dei 30 secondi non vale). Durante l'avvelenamento, il bersaglio risulta indebolito come sotto WEAKNESS, ma perde 1 pf ogni 10 minuti, per un totale di 6 danni. I danni subiti in questo modo sono da considerare puri, e non possono essere recuperati attraverso bendaggi. Per rimuovere il veleno, si deve ricevere una chiamata HEALING oppure bere una pozione che ne contrasti gli effetti. Il veleno resta sul bersaglio anche dopo la morte.

-DOMINATION: Il bersaglio di questa chiamata dovrà eseguire scrupolosamente gli ordini del lanciatore. Questa chiamata particolare fa apparire il lanciatore agli occhi del bersaglio come un dio (ad esempio, il bersaglio non attaccherà per nessuna ragione il lanciatore, e avrà estremo timore di disattendere le sue richieste).

-CHARME: il bersaglio vede il lanciatore come un suo caro amico, e sarà ben propenso ad esaudire le sue richieste. Non è possibile far eseguire al bersaglio azioni autolesioniste o attaccare obiettivi che lui considera ancora suoi amici.

-FLASH: Il bersaglio è accecato da una luce abbagliante e deve chiudere gli occhi. Non è possibile attaccare o muoversi in quanto il lampo causa stordimento temporaneo.

Tutte le chiamate inoltre possono essere precedute dalla parola MASS, che indica che il bersaglio della chiamata non è singolo ma è ad area. Ad esempio, un "MASS DOMINATION 3!" significa che tutti coloro che il lanciatore guarda e o indica sono sotto il suo controllo per 3 minuti, oppure un MASS PARALYZE 1 indica che tutti i bersagli resteranno paralizzati per 1 minuto. E' possibile dichiarare NO EFFECT a queste chiamate di massa se si è in grado di farlo. Ad esempio, se un gruppo di pg combatte contro una creatura abominevole che dichiara MASS FEAR, ed uno dei pg possiede un oggetto o un talento che lo rende immune alla chiamata, tutti i pg si daranno alla fuga, mentre lui è libero di dichiarare NO EFFECT e continuare lo scontro.

Pozioni.

I personaggi che hanno acquistato il talento di alchimia, e si sono poi specializzati in una o più delle sue branche, sono in grado di preparare delle pozioni dalle caratteristiche particolari.

Con il solo talento "Alchimista" è possibile creare alcuni dei preparati di base. Un Pg alchimista inizia il gioco con un preparato a sua scelta tra quelli che verranno di seguito elencati. I pg possono scegliere, al momento della creazione, di iniziare la propria avventura con meno denaro per possedere più preparati. Costo è di 3 monete a pozione in più.

COME PREPARARE I PREPARATI ALCHIMICI: 1) disporre gli ingredienti su un foglio di pergamena. 2) tracciare i glifi alchemici strappando i cartellini necessari. 3) riporre l'insieme dei preparati in un contenitore apposito, come una boccetta o un'ampolla o un tessuto. Tutti i preparati sono MONOUSO.

Lista dei preparati e pozioni alchemica base:

-Unguento Vitale: (1 Radice di Bragr) preparato che se ingerito permette di raddoppiare il tempo di torpore qualora si venga feriti mortalmente. L'effetto dura finché non si viene portati a 0 pf, ed è valido solo 1 volta.

-Polvere Bianca: (1 Polvere di Midollo osseo di Elfo) un potente preparato che se inalato causa sonnolenza. Il bersaglio cade in un sonno profondo, che dura fino a 5 minuti o finché non viene svegliato. Nota: Ovviamente non è sufficiente lanciare la polvere addosso al bersaglio, ma si deve fare in modo che esso la annusi di sua spontanea volontà.

-Polvere Miracolosa: (4 polvere d'Osso, 1 Ferro) una polvere dalle proprietà alchemica strabilianti, scoperta nel regno orientale di Yerim, patria degli alchimisti: se sparsa su un'arma rotta, la ricostruisce istantaneamente. Non è efficace su oggetti di natura magica.

Specializzazione in Pozioni: Si usano ingerendole.

-Pozione della Guarigione Minore: (2 Radici di Bragr, 1Acqua) Permette di far recuperare 1pf ad un bersaglio in torpore. La cura così ricevuta non è di tipo magica, quindi il bersaglio è comunque soggetto alla chiamata WEAKNESS.

-Pozione della Guarigione: (3 Radici di Bragr, 1Acqua) Permette di recuperare 1 pf bevendola.

-Pozione della Guarigione Maggiore:(4 Radici di Bragr, 1Acqua) Permette di recuperare 3 pf bevendola.

-Pozione della Furia Cieca: (2 Sangue, 1 Acqua) chi ingerisce questa pozione è colto da una furia omicida incontrollabile per 5 minuti, e DEVE attaccare indiscriminatamente tutti i bersagli vicino a lui. Durante questo effetto, il bersaglio è immune a CHARME, STUN, e CONFUSION.

-Pozione del Vigore: (1 Polvere d'Ossa, 1 Acqua) Rende immuni a WEAKNESS per 1 minuto.

Specializzazione in Veleni: Si usano facendoli ingerire o spalmandoli sulle armi.

-Pozione del Veleno della Mente: (1 Sangue di Elfo, 1 Acqua) Fa dimenticare gli eventi avvenuti negli ultimi 10 minuti.

-Pozione Venefica: (1 Sangue di Orco, 1 Acqua) Berla causa POISON

-Pozione Venefica Migliorata: (3 Sangue di Orco, 1 Acqua) causa POISON anche se sparsa sulla lama di un'arma o sulla punta di una freccia.

-Veleno Mortale: (1 Ombra Serale, 1 Sangue, 1 polvere d'Ossa, 1 Acqua) causa MORTAL.

-Sangue Nero: (3 Sangue d'Orco, 2 Sangue di Elfo, 1 Acqua) causa HARD PAIN per 10 minuti.

-Soffio di Strega: (1 Polvere d'Ossa, 1 Germoglio di Bragr, 1 Acqua) causa CONFUSION.

-Ultima Notte: (1 Sangue d'Orco, 1 Sangue di Elfo, 1 Sangue Umano, 7 Radici di Bargr, 1 polvere d'Osso, 2 Acqua) Se il bersaglio dovrebbe ricevere l'effetto di una guarigione magica, sostituisce la chiamata HEALING con MORTAL.

Specializzazione in Balsami: Si usano spalmandoli su bendaggi o sul corpo.

-Balsamo della Cura Rapida: (1 Radice di Bargr, 1 Fiore di Fillundaile), il bersaglio aumenta di 1 pf i punti ferita curati dalle pozioni e dai bendaggi.

-Balsamo della Salute di ferro: (3 Polvere d'Osso, 1 Polvere di Midollo d'osso Umano, acqua)Spalmando questo balsamo su un bendaggio fa' si che i punti ferita ripristinati si conservino in caso di eccesso per 10 minuti. Ad esempio, se un cerusico usa un bendaggio da 4 pf su un pg con 3 pf massimi, quel pg ne avrà 4 massimi per 10 minuti.

-Balsamo Miracoloso: (10 Sangue Umano) Recupera tutti i pf del bersaglio su cui viene spalmato.

-Balsamo Risanante: (1 Sangue di Elfo, 1 Polvere d'Osso) Rimuove il veleno.

Oltre a quelli sopra elencati, esistono altri preparati, che però sono acquisibili solo IG.

Incantesimi:

I pg di razza elfica possono essere in grado di lanciare incantesimi di primo livello sin dalla creazione del personaggio se hanno speso 3 PE addizionali. Si può ripetere questo processo, e ogni volta si aggiunge un nuovo incantesimo oppure si incrementa la forza di uno già acquisito.

Per gli incantesimi di livello successivo al primo, bisogna possedere il talento Percezione Magica, talento disponibile anche a tutte le altre razze di gioco, e inoltre bisogna entrare in possesso IG delle pergamene con le formule.

Incantesimi di Primo Livello:

Guarigione di Yanna: La magia divina della Dèa benevola Yanna permea le mani dell'utilizzatore, che gli concede il potere di lenire anche le ferite più gravi. Si può toccare un bersaglio per ripristinare 1 Pf o per rimuovere gli effetti del veleno.

potenziare questo incantesimi aggiunge punti ferita guariti.

Utilizzi Giornalieri: 4. Richiede di toccare il bersaglio per 10 secondi. La Formula deve contenere 15 parole che devono terminare con la chiamata HEALING.

Benedizione di Yanna: Il lanciatore può infondere un'arma bersaglio con il potere della Dèa. Per i successivi 3 minuti, l'arma incantata infligge danni divini.

Utilizzi Giornalieri: 2.

Potenziare questo incantesimo riduce il numero di parole della formula di 3 per ogni potenziamento. La formula non può essere più breve di 4 parole + la chiamata.

Richiede di toccare l'arma bersaglio con entrambe le mani per 20 secondi. La formula deve contenere 10 Parole che devono terminare con la chiamata BLESS.

Benedizione di Massa: Il lanciatore si circonda del potere benevolo di Yanna e lo infonde nei cuori degli alleati. Questi guadagnano 1 Pf aggiuntivo e temporale, che dura solo per 1 minuto.

Utilizzi giornalieri: 3. La formula deve contenere 15 parole che devono terminare con la chiamata MASS BLESS.

Forza: Il lanciatore emette una spinta magica che allontana il bersaglio.

Utilizzi Giornalieri: 3.

Potenziare questo incantesimo aggiunge nuovi utilizzi.

La formula deve contenere 4 parole terminanti con la chiamata REPEL.

Scudo Sacro: il lanciatore è protetto dalla magia di Yanna, che devia il prossimo attacco fisico ricevuto.

Il pg può dichiarare NO EFFECT al prossimo colpo subito, sia che sia un attacco base che un'abilità.

Utilizzi Giornalieri: 3.

Potenziare questo incantesimo aggiunge nuovi utilizzi.

La formula deve contenere 3 Parole terminanti con la chiamata NO EFFECT.

Regole di Sicurezza

Ci sono una serie di regole doverose da tenere a mente durante i combattimenti, prime fra tutte quelle sulla sicurezza.

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO, e severamente punito:

-Colpire con forza eccessiva.

-Colpire sul volto con qualsiasi parte di qualsiasi arma

-Colpire il pube/genitali con forza

-Colpire a mani nude con forza. Ci si può accordare per ***simulare*** uno scontro a mani nude, ma in nessun caso è permessa un'azione che possa mettere la persona seriamente in pericolo, anche se tutte le parti sono consenzienti.

Le armi possono eseguire affondi e colpi di punta, ma solo se provviste di 8cm di distanza dal termine dell'anima fino alla punta, e solo se precedentemente passate in rassegna dai master prima di cominciare l'evento.

Le frecce e i dardi devono essere adeguatamente preparati, quindi perfettamente imbottiti, chiusi ermeticamente affinché l'anima non sfugga, e avvolti da materiale idoneo. Si consiglia caldamente l'acquisto di tali prodotti da siti specializzati e di non rischiare con la costruzione, per non incorrere ad incidenti che potrebbero conseguire in eventi spiacevoli.

Le armi da lancio, quali coltelli, accette, sassi, ecc devono essere RIGOROSAMENTE PRIVI DI ANIMA RIGIDA, o verranno classificati come armi base e il loro lancio risulta vietato.

Consigli sul Combattimento:

Per garantire un'esperienza di gioco appagante e soddisfacente, ci sono altre norme da considerare. Al contrario delle Regole, queste non sono punite se non rispettate, tuttavia si apprezza molto se seguite, e può portare anche a premi come PE aggiuntivi alla fine dell'evento, Oggetti Unici IG, ecc.

-Simulazione: Anche se si indossano armature complete con una grande quantità di pf a disposizione, non significa che si può andare avanti nella mischia e fermarsi solo quando si viene abbattuti. Subire delle ferite rimane pur sempre un'esperienza traumatica per un corpo umano, quindi simulare i colpi subiti è quasi un obbligo.

-Roling: Ruolare. Ruolare. RUOLARE. Recitare sempre al massimo delle proprie capacità artistiche, sia durante un combattimento, sia durante una camminata, sia durante un momento di riposo. Cercare di tenere sempre a mente la lore di gioco e il proprio background, inventare e improvvisare qualcosa di nuovo rende sempre il gioco più divertente. Cercate di non uscire dal personaggio e di non usare la chiamata OG troppo spesso.

-Letalità: Nessuno vieta ai giocatori di subire più danni di quanti dovrebbero. Se un avversario colpisce in maniera particolarmente buona, ad esempio con un'azione molto scenica e spettacolare, oppure colpendo di sorpresa in una zona mortale, è considerato molto sportivo e di buon gioco insegnare il proprio atterramento anche se mancano ancora molti pf al coma.

Riassumendo, rendere realistico il combattimento è sicuramente un incentivo al gioco e all'atmosfera che questo vuole portare; indipendentemente da questi suggerimenti, lasciamo al buon senso ed alla buona interpretazione la possibilità di rendere scenici i combattimenti.