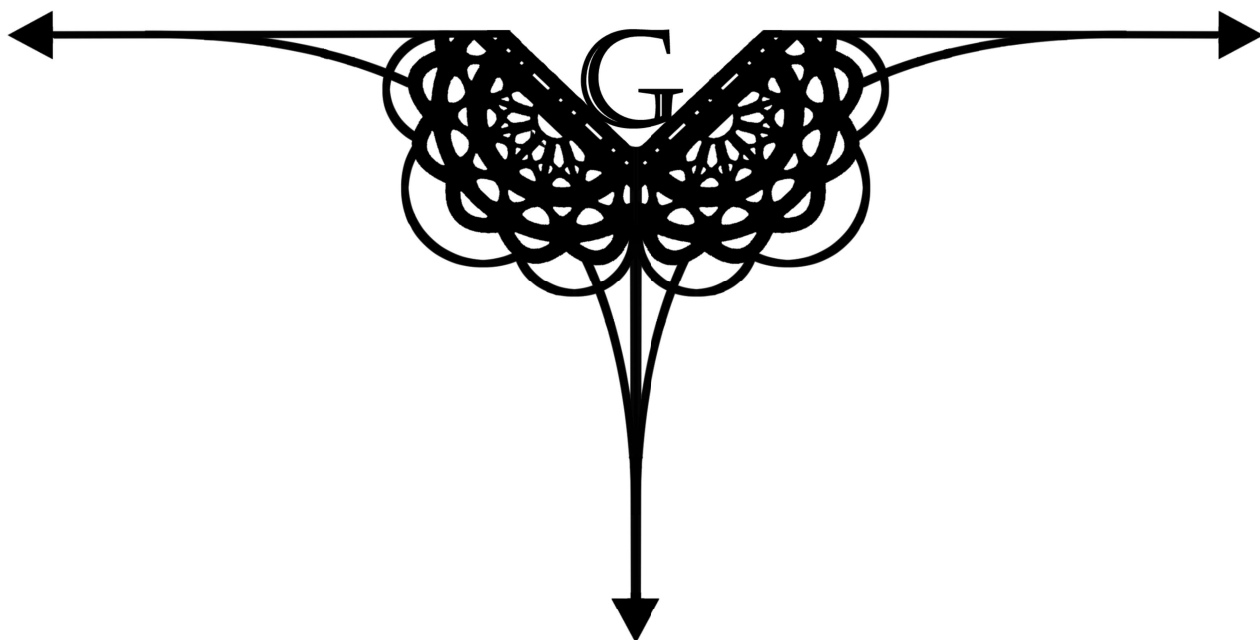


GOTHIC



MANUALE DEL GIOCATTORE

PREMESSA

L'ambientazione di Gothic presenta alcuni punti che vanno attenzionati prima della creazione di un pg e del relativo BG.

Inquisizione ed Eresia

Qualsiasi azione compiuta in contrasto ai dogmi della Divinità viene tacciata di Eresia, gli inquisitori hanno il compito di ricercare la verità attraverso il sangue giustiziando gli eretici. Essendo umani, gli inquisitori, hanno un metro di giudizio relativamente discrezionale. Anche il più piccolo dei peccati potrebbe essere causa, per chi lo compie, di un nefasto destino nel caso in cui si imbattesse nell'inquisitore sbagliato. Tuttavia determinate azioni sono sempre da considerarsi punibili dai rappresentanti delle Chiese proporzionatamente all'entità della colpa:

Praticare la magia o non denunciare chi la pratica, Bestemmiare, Derubare, Frodare o compiere atti di evidente natura criminosa.

Chiese e Poteri

L'esistenza delle Divinità è comprovata e la loro influenza sugli affari umani è palese. Il Sommo Giudice del Tribunale di Varna, il Sommo Teurgo del Tempio di Eol e il Sommo Priore della Chiesa di Irith sono manifestazioni terrene della volontà delle Divinità. Ogni chiesa possiede due ordini: quello prettamente clericale e quello guerriero con poteri e oneri diversi.

Tecnologia

Il punto focale attorno al quale si concentra gran parte delle scoperte scientifiche e tecnologiche di Dovar è la piccola isola di Visindam. Queste tecnologie non sempre giungono nelle località più remote, sia per una questione di mera distanza sia per motivazioni di natura politica o economica.

Le armi da fuoco sono molto diffuse, mentre gli incredibili dirigibili restano, per i molti che vivono lontani dalle Capitali, poco più di una leggenda. Treni e altri mezzi di trasporto meccanici utilizzano la potenza del vapore per muoversi mediante meccanismi incomprensibili alla gran parte della popolazione. La Chiesa di Irith ha infatti il controllo sulla diffusione delle tecnologie, monopolio che detiene con grande dovizia.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Alla creazione, il giocatore può spendere un totale di 110 punti in abilità che caratterizzeranno il suo personaggio.

Accumulando esperienza sarà possibile salire di livello e spendere ulteriori punti abilità. Il livello influisce sul personaggio e, man mano che questi aumenterà, lo staff potrà conferire in privato bonus al giocatore. Alcune abilità, ad esempio come *Ira* sono inoltre influenzate nel numero di utilizzi giornalieri dal livello.

La progressione dei livelli è la seguente: *Livello Punti scheda richiesti* 0 meno di 110 punti scheda 1° 110 punti scheda 2° 150 punti scheda 3° 200 punti scheda 4° 250 punti scheda 5° 300 punti scheda e così via...

Il personaggio possiede in creazione 50 Draghi (la valuta utilizzata in gioco), un'arma corta (50 cm massimo) e un kit di attrezzi di una delle sue professioni. Il resto dell'equipaggiamento va procurato in ruolo.

Non è possibile scegliere per il proprio personaggio nomi uguali o che facciano palesemente riferimento a persone o personaggi famosi reali o di fantasia: usate la vostra fantasia e inventiva, siate voi a dare un carattere al vostro personaggio.

La lista nella pagina seguente è l'elenco delle abilità acquistabili alla creazione del personaggio. Ulteriori abilità o avanzamenti delle sottostanti, potranno essere apprese solo all'interno di Gilde o Corporazioni.

LISTA DELLE ABILITÀ

Alcune abilità hanno un costo nullo per rappresentare la possibilità di creare personaggi incapaci di compiere alcune azioni per motivi di background, nonostante la facilità con cui si possa ottenere un determinato addestramento. Un personaggio può decidere di essere analfabeta, se desidera.

Abilità di combattimento:

-Ambidestria	10
-Armatura leggera	00
-Armatura media	20
-Armatura pesante	30
-Armi a una mano	10
-Armi a due mani	20
-Armi da fuoco	50
-Armi da lancio	00
-Armi da tiro	20
-Armi piccole	00
-Maestria armi a due mani	30
-Stordire	00

Abilità fisiche:

-Celare	30
-Divincolarsi I/II	10/+10
-Ira	50
-Legare I/II	10/+10
-Resistenza	60
-Schivare I	30

Abilità mentali:

-Aura (solo in creazione)	30
-Divinare (solo in creazione, aura prerequisito)	10
-Fede I/II	30/+30
-Resistere alla tortura I	40
-Torturare I	40
-Scassinare I	30
-Investigare I	10
-Interrogare I	40

Abilità di Conoscenza:

-Alchimia I	40
-Conoscenza dei non-morti I/II/III	20/+10/+10
-Magia I	30
-Valutare I/II	10/+10

Professioni:

-Erboristeria	20
-Fabbro I/II	10/+10
-Falsificare (prerequisito Valutare I)	10
-Meccanica	20
-Medicina I/II	30/+30

N.B: Il costo in punti/10 di una Professione equivale al netto dello stipendio ricevuto dal Pg ad ogni evento, presumendo che dal totale siano state sottratte le spese di vita, le tasse e gli imprevisti. Questo vuol dire che un Medico (Medicina 1) guadagnerà 3 Draghi al mese mentre un Chirurgo (Medicina 2) 6. Le entrate di un personaggio possono subire variazioni a seconda delle sue dichiarazioni in ruolo o di eventuali casualità gestite dallo staff.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

-Ambidestria: Il personaggio è in grado di impugnare contemporaneamente due armi a una mano. (ad es. spada, pugnale, pistola, ecc..).

-Armatura Leggera: Il personaggio può utilizzare un qualunque tipo di armatura leggera, quest'ultima gli conferisce 1 pf aggiuntivo per ogni locazione coperta più del 50% (sono considerate armature leggere le protezioni in cuoio adatte all'ambientazione e giacche di pelle, anche se queste ultime, a prescindere dalla lunghezza, offrono soltanto un punto armatura al petto.).

-Armatura Media: Il personaggio può utilizzare un qualunque tipo di armatura media, quest'ultima gli conferisce 2 pf aggiuntivi per ogni locazione coperta più del 50% (sono considerate armature medie armature rinforzate con inserti in metallo).

-Armatura Pesante: Il personaggio può utilizzare un qualunque tipo di armatura, comprese quelle pesanti. Quest'ultima gli conferisce 3 pf aggiuntivi per ogni locazione coperta più del 50% (sono considerate armature pesanti tutte le protezioni completamente in metallo, che siano attinenti all'ambientazione).
N.B. Non è possibile sovrapporre diversi tipi di armatura per sommarne i punteggi.

-Armi piccole: Il personaggio è in grado di usare ogni arma da mischia lunga fino a 50cm. Le armi piccole infliggono un danno normale per ogni colpo effettuato con successo.

-Armi a una mano: Il personaggio è in grado di usare ogni arma da mischia lunga fino a 110cm. Le armi ad una mano infliggono un danno normale per ogni colpo effettuato con successo. Alcune creature possono essere ferite soltanto da armi di un certo tipo.

-Armi a due mani: Il personaggio è in grado di usare ogni arma da mischia lunga fino a 200cm. Le armi a due mani devono essere obbligatoriamente brandite con entrambe le mani. Le armi bastarde possono arrivare fino a un massimo di 130cm e possono essere usate a una mano soltanto quando l'altra è libera. Le armi a due mani infliggono un danno normale per ogni colpo effettuato con successo. Alcune creature possono essere ferite soltanto da armi di un certo tipo.

-Armi da fuoco: Il personaggio è in grado di usare armi quali pistole, moschetti e archibugi. In termini di gioco le armi hanno le seguenti caratteristiche:

Pistola

Gittata: 5 metri

Tempo di caricamento: 30 secondi

Effetto: "Zero"

Archibugio/Moschetto

Gittata: 10 metri

Tempo di caricamento: 30 secondi

Effetto: "Zero"

N.B.: Per utilizzare l'archibugio è necessario adoperare entrambe le mani.

È necessario mirare per un minimo di 3 secondi prima di far fuoco, stendendo il braccio e puntando verso il bersaglio che si intende colpire. Tutti i colpi di pistola, fucile o archibugio vanno automaticamente a segno al petto.

Le armi da fuoco non devono assolutamente sparare alcun tipo di proiettile, ma polvere da sparo e proiettili devono essere rappresentati. È consigliatissimo l'uso di "Fulminanti" per simulare il colpo dell'arma da fuoco.

A termine evento le cariche di polvere da sparo inutilizzate vengono scartate: il personaggio si considera farne uso tra un evento e l'altro. Saranno disponibili modi in ruolo per iniziare gli eventi con cartucce gratuite.

-Armi da lancio: Il personaggio è in grado di lanciare ogni tipo di arma adatta allo scopo. Le armi da lancio infliggono un danno normale per ogni colpo effettuato con successo.

-Armi da tiro: Il personaggio è in grado di usare ogni arma da tiro quali archi, balestre e frombola. Le armi da tiro infliggono un danno "trough" per ogni colpo effettuato con successo.

-Stordire: Il personaggio è in grado di stordire le sue vittime. Lo stordimento ha effetto solo con un colpo dato alla testa utilizzando un'arma morbida e non pericolosa. Il colpo porta momentaneamente la locazione a 0 pf, dopo 10 minuti la locazione riacquista i suoi pf originari. Creature particolarmente forti sono immuni a questo tipo di danno. Non è possibile effettuare questa chiamata durante un combattimento attivo o su qualcuno che vi stia guardando. La vittima deve almeno darvi le spalle o essere impossibilitata nel reagire. Se necessario, bisogna indicare lo stordimento utilizzando la chiamata "Subdue".

-Maestria Armi a due mani: (prerequisito "Armi a due mani") Quando il personaggio utilizza un'arma lunga dai 120 ai 200cm con entrambe le mani, può infliggere danni doppi utilizzando la chiamata "Double". Non è possibile utilizzare quest'abilità contemporaneamente ad altre abilità, come ad esempio "Strike Down".

ABILITÀ FISICHE

-Divincolarsi: Il personaggio è in grado di liberarsi abilmente dai legacci. Solo chi possiede questa abilità è capace di liberarsi dai nodi fatti con l'abilità "Legare" simulando un minuto di lavoro. Per liberarsi da catene o manette, bisogna possedere anche un adeguato livello di "Scassinare Serrature".

Livello I: Il personaggio è in grado di liberarsi da nodi o legacci

Livello II: Il personaggio è in grado di liberarsi da nodi o legacci fatti con "Legare I"

-Ira: (Prerequisito "Resistenza") Il personaggio è in grado di trasformare la sua foga combattiva in pura rabbia e forza. Quando entra in questo stato, il personaggio è completamente immune agli effetti che influenzano la mente ("Terror" "Fear" "Charme" ecc...) ed è dotato di una forza sovrumana: potrebbe spezzare una sedia con un pugno o spingere un cavallo a terra.

Quando questa abilità è attiva, permette al personaggio di effettuare un danno "Double" con le armi impugnate a una mano anche piccole, o un danno "Double Strike Down" con le armi non piccole impugnate a due mani. Con un colpo d'arma è capace di distruggere un lucchetto di Livello I o, con tre spallate, buttare a terra una porta chiusa con una serratura di Livello I.

Se l'Ira dovesse essere ancora attiva quando tutti i nemici sono stati sconfitti, il personaggio comincerà ad attaccare anche eventuali amici o alleati a partire dal primo bersaglio più vicino. Durante tutta la durata di questa, sarà comunque pervaso da una frenesia che lo spingerà sempre e comunque a combattere con chiunque sia in piedi e con qualsiasi cosa abbia in mano: fermarsi per infliggere colpi di grazia, per recuperare un'arma da fuoco, trasportare il corpo di un compagno ferito sono attività che non verranno consentite.

Durante l'ira il personaggio non si cura del dolore e delle ferite subite ma, quando l'ira terminerà ne subirà tutti gli effetti, entrando eventualmente in tempo di grazia se ha subito abbastanza colpi.

L'Ira dura 1 minuto e non è cumulabile con altri usi della stessa abilità o effetti simili. Si può entrare in ira per un numero di volte al giorno pari alla metà del proprio livello (minimo 1).

Al termine dell'ira si subiscono gli effetti della stanchezza a seconda dell'armatura indossata. Non è possibile utilizzare due ire consecutive a meno che non ci si riesca a riprendere dalla stanchezza attraverso mezzi sovranaturali.

Nessuna o Leggera: "Debolezza" (vedi avanti)

Media "Zero" al petto

Pesante "Fatal" al petto

Debolezza: Ti senti spossato e debole. Per cinque minuti perdi la tua abilità di possanza o resistenza e puoi compiere solo movimenti lenti e faticosi. Se sei sprovvisto delle suddette abilità cadi a terra svenuto come se fossi stato stordito. Se indossi un'armatura pesante, accasciati a terra per il suo peso. Effettuare movimenti faticosi o correre ti causerà un collasso portando immediatamente la tua locazione "petto" a -1 e mandandoti in tempo di grazia.

Nel costo di questa abilità è compresa anche l'abilità "Armi a una mano".

-Legare: Tutti i personaggi possono legare ma, questa abilità è l'unica in grado di *trattenere i personaggi dotati dell'abilità "Divincolarsi"*. Effettuare un nodo alla corda per ogni Livello posseduto in questa abilità. Il personaggio legato dovrà possedere un Livello in "Divincolarsi" *superiore* per potersi liberare.

-Resistenza: Il personaggio gode di un'innata resistenza al dolore che gli permette di resistere ad un gran numero di colpi in più rispetto alle persone normali. In termini di gioco, il personaggio acquisisce un pf aggiuntivo alle seguenti locazioni: Gambe, Braccia e Torso.

-Celare: Il personaggio è in grado di nascondere un piccolo oggetto sulla propria persona, che risulterà impossibile trovare ad una perquisizione, a meno che chi lo stia cercando non possieda l'abilità Investigare.

L'oggetto così nascosto dev'essere realmente occultato e non in piena vista.

-Schivare I: Il personaggio è capace di sfruttare la sua agilità per schivare colpi che altrimenti sarebbero mortali.

Quest'abilità conferisce al personaggio 3 punti armatura alocazionali aggiuntivi che vengono recuperati dopo 5 minuti di riposo ininterrotto.

Questi punti armatura non possono essere utilizzati per schivare danni di provenienza magica (come dardi incantati o palle di fuoco), inflitti al contatto (come il tocco di un ghoul o di uno spettro) o inflitti da proiettili, frecce o dardi di balestra perché troppo rapidi.

Se anche il personaggio schiva un attacco con questi punti armatura, non potrà comunque evitare gli effetti di uno Strike Down, e dovrà quindi subire gli effetti della chiamata.

Una chiamata "Crush" azzererà comunque tutti i punti addizionali di "Schivare" e distruggerà l'armatura indossata nella locazione colpita, lasciando il personaggio difeso soltanto dai suoi punti ferita. I danni in corpo a corpo diretti ("Through", "Zero" o "Fatal") non possono essere schivati e passano lo "Schivare" come passerebbero le armature. I benefici di quest'abilità vengono negati quando si indossano armature medie o pesanti, si usano armi ad asta, si è privi di coscienza, si è immobilizzati, o si viene storditi o assassinati.

ABILITÀ MENTALI

-Aura (solo in creazione): Lo spirito del personaggio è molto potente ed emana un'aura magica percepibile dalle creature dotate di questa abilità. Oltre a questo è portato allo sviluppo delle abilità arcane e, con l'aiuto di un tutore, potrebbe trasformarsi in un potente Mago.

Quest'abilità non concede punti mana ma conferisce la capacità di usare alcuni particolari poteri che stanno alla base della sapienza arcana.

Queste magie non influiscono sul limite giornaliero degli incantesimi da usare:

Simbolo arcano

Tempo del rituale: 1 minuto

Componenti richieste: nessuna a parte la possibilità di poter scrivere, dipingere o applicare il sigillo sul bersaglio.

Effetti: l'incantatore è capace di scrivere il proprio sigillo personale e potenziarlo magicamente. Il sigillo non ha alcuna capacità particolare ma è necessario per numerosi incantesimi. La maggior parte delle componenti di un incantesimo deve essere infusa con il sigillo dell'incantatore. Un mago può usare soltanto componenti recanti il proprio sigillo.

Condividere il potere

Tempo: variabile

Componenti: variabili

Effetti: più maghi possono lanciare lo stesso incantesimo in un circolo magico, aumentandone gli effetti. Ogni mago, a parte il Capo del circolo, può dare metà del suo livello (minimo 1) al rank totale dell'effetto dell'incantesimo.

Percepire il magico

Descrittore: Divinazione

Tempo del rituale: 1 minuto.

Effetti: dopo essersi concentrato per almeno un minuto, l'incantatore verrà informato dal Master di tutte le energie magiche presenti nel suo campo visivo e della loro natura. Il mago potrebbe percepire passivamente (a discrezione del Master) l'utilizzo di Magia all'interno della location o a distanze maggiori in caso di incantesimi molto potenti.

Esistono alcune fonti di energia che possono essere percepite solo tramite questo incantesimo; queste potrebbero conferire strani poteri o essere necessarie per effettuare un particolare rituale.

Tutte le magie vanno simulate con gesti e formule adatte. Una formula "poco convinta" o imprecisa o un rituale non recitato bene renderà nullo l'incantesimo.

Dove non specificato il raggio delle magie è di 10 metri.

Questa abilità è il prerequisito per necessario per acquistare livelli nell'abilità "Magia".

-Fede I: Il personaggio è un membro di un ordine religioso, conosce i dettami della sua religione ed è in grado di eseguire i rituali di livello I (descritti sotto) relativi alla sua divinità.

Può usufruire dei poteri che la sua divinità gli conferisce ma, deve possedere un simbolo della sua divinità per potere incanalare i miracoli. Il personaggio ha la possibilità di fare 2 miracoli minori al giorno. Tutti i miracoli vanno simulati con gesti e formule adatte: una formula "poco convinta" o imprecisa o un rituale non recitato bene renderà nullo il miracolo.

Nota: per poter sviluppare Fede I è necessario sapere leggere e scrivere.

Rituali di Eol:

Può dare l'assoluzione da peccati minori come furto di piccola entità o bugia (solo dal punto di vista spirituale).

Rituali di Varna:

Può officiare processi le cui sentenze andranno approvate a Leidweg o delle Autorità competenti.

Può prendere in consegna atti politici o notarili che andranno consegnati a un superiore con il potere di convalidarli.

Può richiamare l'inquisizione.

Può usare la tortura per svolgere i suoi doveri.

Può mettere taglie sulla testa di malviventi o creature non umane (i maghi tra queste) perché vengano portate vive e processate (ad eccezione dei mostri che possono essere uccisi e dei non-morti che devono essere consegnati a Irith sempre e comunque).

Rituali di Irith:

Può officiare riti funebri, ed estreme unzioni.

Può reclamare il diritto di caccia su non-morti o demoni (il nonmorto o demone deve essere ufficialmente distrutto dal sacerdote, o da un seguace di Irith incaricato oppure portato inerme a un superiore perché lo renda schiavo).

Può reclamare il diritto prima visione in caso di segreti, nuove tecnologie, o nuove scoperte.

-Fede II: Il personaggio conosce i principi filosofici più profondi della sua religione ed è in grado di eseguire i rituali di livello II (descritti sotto) relativi alla sua divinità. Inoltre, il sacerdote ha la possibilità di fare 2 miracoli minori ed 1 miracolo maggiore al giorno.

Rituali di Eol:

Può assolvere peccati maggiori (violenza senza omicidio, truffa non a danni di potenti, furto).

Può officiare messe.

Può dare il consenso divino per azioni belliche di minore entità (ad es. la caccia a un gruppo di briganti, la scacciata di nomadi stranieri).

Rituali di Varna:

Può officiare processi ed emanare sentenze valide, ma non può condannare a morte. Le condanne andranno ufficializzate a Leidweg o delle Autorità competenti.

Può Inquisire ed in questo caso togliere la vita durante l'operazione se il soggetto si scopre essere non umano o colpevole di Stregoneria, Eresia o simili.

Può mettere taglie, anche con diritto di uccisione, previa autorizzazione di Leidweg o delle Autorità competenti.

Può legalizzare atti, decreti e ministeri di nuova formazione.

Rituali di Irith:

Può prendere in consegna i corpi di coloro che si concedono spontaneamente al sacerdote per diventare, in futuro, non-morti sotto il suo controllo.

Può reclamare il diritto di custodia in caso di segreti, nuove tecnologie o nuove scoperte.

Può reclamare il diritto di protezione sui nonmorti che è capace di controllare o con cui riesce a trattare. Il nonmorto godrà dell'immunità diplomatica, attraverso l'uso dell'incantesimo "Testamento" o accordo verbale.).

-Divinare (solo in creazione, aura prerequisito): Il personaggio, simulando un atto di divinazione (lettura delle carte, della sfera, pendente, etc), può formulare *una domanda alla masterizzazione* ricevendo una predizione vaga. Una volta al giorno per livello.

A discrezione della masterizzazione può ricevere divinazioni spontanee, che causeranno sintomi visibili debitamente descritti (convulsioni, svenimenti, etc)

Divinare, al pari dell'utilizzo della magia, non è ovviamente visto di buon occhio dalla chiesa.

-Resistere alla tortura I: Il corpo del personaggio è robusto e capace di resistere allo stress fisico, facendo in modo che la sua mente non vacilli neanche sotto i ferri del più abile torturatore. Ogni livello di questa abilità dà la possibilità al personaggio di non cedere e di rispondere a suo piacimento alle domande che gli verranno poste dopo la tortura.

Questa abilità non rende immuni ai danni subiti durante la tortura.

-Torturare I: Il personaggio sa come uccidere lentamente e piegare, tramite il dolore, la mente della sua vittima. Per *ogni dieci minuti di tortura* viene inferto un danno alla locazione trattata, allo scadere dei quali può porre una domanda alla quale la vittima dovrà *rispondere con la verità*.

-Scassinare I: Il personaggio può scassinare serrature di livello pari o inferiore al proprio livello di abilità. Le serrature saranno rese in ruolo con un cartellino indicante il livello delle stesse; il personaggio dovrà lavorare su di esse per un minuto con gli attrezzi adatti. Al termine del lavoro dovrà verificare il livello della serratura e, in caso di successo, consegnare il cartellino al master o a uno degli arbitri presenti.

Ove non specificato la serratura va considerata di livello I.

-Investigare I: Il personaggio possiede una mente tanto affilata da notare dettagli agli altri invisibili. L'abilità, affiancata ad altre, consente di avere un'informazione aggiuntiva a discrezione del master.

Esempio:

Affiancata a Medicina: Identifica il tipo di arma che ha inferto una ferita.

Al primo livello permette di notare un dettaglio particolare riguardante la scena in esame.

-Interrogare I: Il personaggio può torchiare di domande il sospetto fino ad estorcergli la verità grazie alla propria capacità oratoria. Ogni dieci minuti di interrogatorio potrà chiedere fuori ruolo *se tra le varie domande poste il bersaglio ha mentito (non potrà comunque sapere quante volte e a che domanda ha dichiarato il falso)*.

ABILITÀ DI CONOSCENZA

-Conoscenza dei non-morti I/II/III: Il personaggio è in grado di riconoscere una creatura non-morta e le sue caratteristiche a seguito di un esame anatomico.

La conoscenza dei non-morti non è una scienza esatta, quindi il personaggio dovrà avvalersi di numerosi attrezzi e strumenti per esaminare il cadavere e ricercare informazioni. Ogni livello di questa abilità indica quante delle caratteristiche del non-morto, il personaggio è in grado di ottenere da un singolo esemplare. Ogni esemplare diventa inutilizzabile per esami futuri dopo la prima dissezione.

-Magia I: (Prerequisiti "Aura") La magia è quell'Arte che si basa sulla manipolazione della realtà, che agisce piegando secondo il volere dell'incantatore le energie che regolano il mondo. Piegare a proprio volere la creazione degli Dei non è ben visto da parte di nessuno, e questo spinge i maghi a nascondersi e creare logge o sette per la propria salvaguardia o per la semplice ed egoistica ragione di accumulare ancora più potere: è inutile dire, quindi, che la Chiesa e soprattutto l'Inquisizione di Varna sono i peggiori nemici dei Maghi, buoni o cattivi che siano.

Alcune magie hanno un descrittore, che rappresenta la scuola di magia a cui appartengono: anche se spesso il mago non è obbligato a comprare le magie di una sola scuola, alcuni tutori o sette potrebbero richiedere dei maghi "specialisti" o addirittura rifiutarsi di insegnare se si pratica una scuola diversa dalla loro.

Ogni incantesimo ha un costo in punti mana pari al suo Cerchio (un incantesimo di I Cerchio costa 1 punto mana, uno di II Cerchio costa 2, ecc...), ed ogni livello in quest'abilità concede al mago sia una riserva cumulabile di punti mana, che l'accesso al cerchio di magia pari al livello dell'abilità (per lanciare incantesimi del II Cerchio è necessaria Magia II, per il IV Cerchio Magia IV, e così via). A questo livello il giocatore ha a disposizione 2 punti mana (cumulabili con quelli eventualmente ottenuti in altro modo). Conosce gli incantesimi di I Cerchio descritti nella sezione "Magia". Per aggiungerne di nuovi alla lista è necessario avere un tutore, appartenere ad una loggia o una setta, o trovare metodi alternativi per svilupparli.

Tutte le magie vanno simulate con gesti e formule adatte. Una formula "poco convinta" o imprecisa o un rituale non recitato bene renderà nullo l'incantesimo. Dove non specificato il raggio delle magie è di 10 metri. Consultare la sezione del regolamento *Incantesimi e Magie* per la lista completa delle magie.

Nota: per poter sviluppare Magia I è necessario possedere l'abilità Aura e il personaggio deve saper leggere e scrivere. Non è possibile il lancio di incantesimi se si indossano armature o scudi.

-Valutare I: Il personaggio *conosce i prezzi all'ingrosso* della maggior parte dei beni e servizi che offre il mercato. Può, dopo un esame ed utilizzando gli attrezzi adatti (lentino, bilancino, ecc...) conoscere il reale valore di un oggetto.

-Valutare II: Il personaggio è in grado di *riconoscere gli oggetti riprodotti da falsari alle prime armi*.

PROFESSIONI

-Alchimia I: Il personaggio può lavorare erbe e altri ingredienti per creare pozioni e unguenti. Il compendio dell'Alchimia è segreto e verrà fornito dalla masterizzazione solo all'acquisto dell'abilità. Ogni Alchimista deve possedere gli attrezzi necessari alla sua professione. Attenzione: le logge alchemiche sono molto gelose dei loro segreti. Tutte le pozioni create devono essere approvate dallo staff. Le pozioni non contrassegnate sono da considerarsi prive di effetto.

Le erbe inutilizzate vanno riconsegnate allo staff. Se il personaggio possiede una dose di unguento conservante, può conservare un'erba fino all'evento successivo, consegnando a termine evento l'unguento alla masterizzazione e avvisando successivamente lo staff tramite messaggio. *Le pozioni inutilizzate sono da considerarsi consumate nel periodo che trascorre tra un evento e l'altro e quindi vanno eliminate dall'inventario.*

-Erboristeria: Il personaggio sa come *raccogliere le erbe* e, se ne ha la possibilità, è in grado di piantare le erbe raccolte e non utilizzate durante gli eventi. In ruolo verrà creata *un'unica* zona serra in cui gli erboristi potranno piantare *una sola erba per ogni tipo*. All'evento successivo l'erba piantata produrrà un'altro esemplare identico. Le due piante

(l'originale e quella appena cresciuta) potranno essere raccolte entrambe o una di esse potrà esser lasciata a crescere in modo che possa produrre un altro esemplare al prossimo evento. Le erbe inutilizzate vanno riconsegnate allo staff. *Se il personaggio possiede una dose di unguento conservante, può conservare un'erba fino all'evento successivo, consegnando a termine evento l'unguento alla masterizzazione e avvisando successivamente lo staff tramite messaggio.*

-Fabbro I: Il personaggio è in grado di *riparare armi da mischia e armature leggere o medie*. È possibile riparare un'arma da mischia dopo 10 minuti di lavoro e la spesa di 1 Drago in materiali. Per un'armatura sarà necessario il medesimo tempo e la spesa in materiali descritta nella tabella seguente. Per effettuare questo lavoro sono necessari gli attrezzi adatti e le materie prime da reperire in ruolo. Il personaggio è in grado di creare serrature di livello pari alla sua abilità Fabbro.

-Fabbro II: Il personaggio è in grado di *riparare armi a distanza* come archi e balestre (non armi da fuoco) e *armature in metallo*. È possibile riparare un'arma dopo 10 minuti di lavoro e la spesa di 1 Drago in materiali. Per un'armatura sarà necessario il medesimo tempo e la spesa in materiali descritta nella tabella seguente. Per effettuare questo lavoro sono necessari gli attrezzi adatti e le materie prime da reperire in ruolo.

Armature leggere

Tempo: 10 minuti.

Spesa in materiali (cuoio): 1 Drago per Punto Armatura da ripristinare

Armature medie

Tempo: 10 minuti.

Spesa in materiali (cuoio e borchie o lamelle di ferro): 2 Draghi per Punto Armatura da ripristinare

Armature Pesanti

Tempo: 10 minuti.

Spesa: in materiali (ferro, fucina necessaria) 3 Draghi per Punto Armatura da ripristinare

-Falsificare: (prerequisito Valutare I). Il personaggio sa come creare la riproduzione di qualsiasi oggetto di sua conoscenza. Il prezzo di creazione dell'oggetto falso è dimezzato rispetto all'originale, ha una durata inferiore nel tempo e non può essere riparato. A seconda dell'oggetto da creare sono necessarie le attrezzature adatte.

-Meccanica: Il personaggio è in grado di effettuare con i dovuti attrezzi, riparazioni meccaniche, da semplici lucchetti a grossi macchinari. Dopo un attento esame, è capace di farsi un'idea del funzionamento di marchingegni sconosciuti e quindi essere in grado di ripararli. Questa professione, affiancata ad altre abilità, potrebbe permettere lo sviluppo di nuove invenzioni o di carpire segreti come quelli della costruzione e la riparazione delle armi da fuoco. Questa abilità è il prerequisito per l'utilizzo di tutte le più potenti e innovative meraviglie tecnologiche reperibili per il mondo.

-Medicina I: Utilizzando l'attrezzatura da medico e l'unguento medicinale, il personaggio è in grado di curare le ferite dei suoi pazienti e fermare eventuali emorragie.

Per guarire delle ferite e far recuperare punti ad una locazione danneggiata sarà necessaria *una dose di unguento e almeno due minuti di tempo per ogni punto ferita da recuperare*. Attenzione: se l'operazione non dovesse essere compiuta in maniera corretta e con le dovute accortezze, potrebbe rischiare di fallire o addirittura portare complicazioni peggiori. La locazione dovrà restare bendata almeno un'ora e il personaggio ferito dovrà restare a riposo il più possibile per evitare che la ferita si riapra, tornando al suo stadio iniziale.

Con questa abilità si è inoltre in grado di *steccare le ossa frantumate* utilizzando *due dosi di unguento "salda ossa"*, gli attrezzi adatti e lavorando dieci minuti sulla ferita. L'arto resta comunque inutilizzabile per la giornata.

Steccando una frattura *senza usare l'unguento "salda ossa"*, l'arto sarà inutilizzabile per l'evento in corso e il successivo.

Il personaggio è capace di *fermare le emorragie (sanguinamento) e stabilizzare le ferite* applicando bende e tamponi con un minuto di lavoro sul paziente. *Non è possibile stabilizzare una locazione a punti ferita negativi (-1):* bisognerà portare la locazione almeno a 0 prima di poter procedere. *Gli unguenti inutilizzati vanno considerati consumati tra un evento e l'altro. Un medico comincia comunque gli eventi con una boccetta di unguento sana (10 dosi).*

-Medicina II: Il personaggio è ora capace di trasformare una ferita *fatale* ("fatal") in una ferita normale utilizzando *una dose di unguento e lavorando su di essa per almeno cinque minuti*. Questa operazione non ripristina i punti ferita ne ferma il sanguinamento, si limita a trasformare la ferita fatale in una ferita normale (-1), non interrompendo lo scorrere del tempo di grazia: per questo è necessario intervenire su una ferita fatale prima possibile..

Con questa abilità si è inoltre in grado di effettuare *amputazioni* utilizzando gli attrezzi adatti e lavorando dieci minuti sull'arto.

Con questa abilità si è inoltre in grado di steccare le ossa frantumate utilizzando *una dose di unguento "salda ossa"*, gli attrezzi adatti e lavorando dieci minuti sulla ferita. L'arto resta comunque *inutilizzabile per 6 ore*.

LE LOCAZIONI CORPOREE E LA MORTE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio possiede 6 locazioni corporee: due braccia, due gambe, il torso e la testa.

Ogni locazione ha 1 punto ferita (pf) ma, acquisendo abilità come "Resistenza" è possibile aumentare i propri punti ferita base e, indossando armature il personaggio può ottenere protezioni aggiuntive.

Ogni volta che una locazione verrà colpita i pf diminuiranno, iniziando dai punti concessi dall'abilità "Schivare", seguiti dai punti armatura e finendo con i punti ferita. Una volta arrivati a 0 pf, la locazione diverrà inutilizzabile.

Un personaggio che viene ferito deve simulare il dolore causato dal colpo. Se la testa dovesse arrivare a 0 pf, il personaggio sverrà mentre, se dovesse essere il torso ad arrivare a 0, il giocatore cadrà a terra dolorante e agonizzante, incapace di alzarsi o difendersi. Egli potrà solo parlare con respiro soffocato e trascinarsi lentamente.

Se fosse una delle gambe ad arrivare a 0 pf, il pg dovrà zoppicare oppure, se entrambe fossero in questo stato, dovrà cadere a terra e non rialzarsi in piedi finché non riceverà cure adeguate. Un braccio a 0 pf è inutilizzabile e penderà inerme dalla spalla del giocatore (il pg non potrà reggere nulla in mano).

Se una locazione a 0 pf non dovesse ricevere cure entro 10 minuti comincerà a sanguinare copiosamente e perderà un altro pf andando a -1.

Un pg con torso o testa a -1 cadrà a terra svenuto. Se una qualsiasi locazione a -1 pf non venisse curata, dopo 10 minuti causerà la morte del personaggio per dissanguamento. I 10 minuti prima della morte definitiva di un personaggio vengono chiamati "periodo di grazia". Se tutte le locazioni dovessero scendere a -1 il personaggio morirà immediatamente.

Una locazione portata a -1 pf da un'arma da botta subirà una frattura alle ossa che dovrà essere trattata adeguatamente per guarire.

Un giocatore inerme (a 0 Pf al petto, immobilizzato, dormiente o svenuto) può essere colpito con la chiamata "mortal". Chiunque può utilizzare questa chiamata. Essa uccide sul colpo la vittima. Il colpo di grazia va simulato in maniera adeguata e con armi consone allo scopo, sempre nel rispetto della sicurezza reciproca.

Alla morte del personaggio, sarà possibile crearne uno nuovo con una scheda base da 110 punti. Questo personaggio avrà nella sua riserva tutti i punti esperienza *non spesi* del giocatore. Questi punti potranno essere spesi *dall'evento successivo*.

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

Il personaggio può imparare tutte le abilità non segrete e non vincolate all'acquisto in creazione (es. Aura e Magia), spendendo i propri punti esperienza e studiando il tempo necessario per l'apprendimento.

I punti esperienza da spendere sono pari al costo dell'abilità o del nuovo livello da apprendere, mentre il tempo è di un mese per ogni 10 punti di costo.

Le giocate in narrativa potrebbero influenzare la durata necessaria all'apprendimento se dovessero tenere occupato il personaggio per parecchio tempo.

SPERIMENTAZIONE

I personaggi che possiedono le abilità "Alchimia", "Meccanica", "Fede" o "Magia" possono utilizzarle al fine di sperimentare nuovi composti, congegni, Miracoli o Incantesimi. Il processo di sperimentazione avrà una durata variabile a discrezione dello Staff (non meno di un intero evento). Le fasi che il giocatore dovrà seguire per completare la sua ricerca sono:

-Proposta: il giocatore dovrà dichiarare al master di riferimento il risultato che vorrebbe raggiungere.

-Sperimentazione: il personaggio dovrà trascorrere del tempo in ruolo lavorando sulla sua intuizione e provando diverse alternative al fine di raggiungere il suo obiettivo.

-Risultato: alla fine dell'evento il giocatore presenterà il suo lavoro al master di riferimento, completo di procedimento alchemico, bozze del progetto o prova sul campo di utilizzo del nuovo potere. L'esito verrà comunicato in via privata.

-Conclusione: all'inizio dell'evento successivo, lo Staff consegnerà la ricetta del composto (ed eventualmente parte dei materiali), il progetto definitivo o la regolamentazione del nuovo Miracolo o Incantesimo.

-NOTA BENE-

Per la riuscita della sperimentazione tutti i giocatori dovranno avvisare sempre il master di riferimento.

Se il composto alchemico o il progetto richiederanno una competenza maggiore nelle abilità (ad es. Alchimia II) lo staff comunicherà una riuscita parziale della sperimentazione e la necessità di ulteriori studi.

Lo Staff possiede il diritto insindacabile di bloccare eventuali idee che dovessero nuocere all'equilibrio di gioco o all'Ambientazione.

LE CHIAMATE IN COMBATTIMENTO

Le chiamate in Gothic servono a descrivere tutti quegli effetti difficilmente rappresentabili usando mezzi reali. Armature strappate via dalla forza di un vampiro, onde d'urto o potenti magie. Le chiamate sono rare e vanno utilizzate con parsimonia: evitate di usarle quando gli effetti delle vostre azioni sono logiche o se disponete delle componenti necessarie per rappresentare i vostri effetti.

Silver: è il danno di un'arma in argento.

Holy (LED BIANCO): è il danno di un arma benedetta. Solitamente ferisce qualsiasi tipo di nonmorto o demone. Alcune creature sono incapaci di guarire immediatamente questo tipo di danno. Un led bianco indica che una creatura o un'arma è capace di infliggere questo tipo di danno e che la luce sacra emanata è palesemente percepibile.

Trough: il trough è solitamente il danno delle armi da tiro quali: frecce, dardi, quadrelli, etc. Può anche essere effettuato da armi speciali. Colpisce direttamente la locazione corporea ignorando l'armatura. Colpi di balestre e archi non hanno bisogno di essere accompagnati dalla chiamata data la logicità dell'effetto.

Zero (SCOPPIO): porta direttamente la locazione corporea colpita a 0 punti ferita ignorando le armature. È il tipico danno delle armi da fuoco. L'utilizzo di una cartuccia fulminante può rimpiazzare la chiamata.

Double: infligge due danni alla locazione colpita.

Strike down: è un colpo dato con particolare forza che costringe il bersaglio a cadere a terra. Infligge danni solo se effettuato tramite un'arma. È possibile assorbire il danno di questo attacco grazie all'abilità "Schivare" o parando con l'arma, ma non l'effetto di caduta.

Poison (LED VERDE): Sta ad indicare che al danno subito viene associato l'effetto di un veleno. Un veleno, per poter aver effetto deve colpire direttamente la locazione corporea. Un personaggio avvelenato perderà un pf al torso ogni 10 secondi fino alla cura tramite antidoto o morte del personaggio. La chiamata potrebbe essere seguita dall'effetto del veleno se questo è immediato oppure, tali effetti, verranno illustrati successivamente dallo staff. Un led verde indica che un attacco è accompagnato da questo tipo di danno e che il liquido velenoso è palesemente visibile sull'arma o sugli arti della creatura.

Fatal: è un danno particolarmente grave. Porta direttamente la locazione corporea colpita a -1 punti ferita, ignorando le armature. Necessita di particolari metodi di guarigione per essere curato. Questo attacco non può essere ignorato in alcun modo.

Mortal: Questo danno viene solitamente effettuato per infliggere il colpo di grazia alla vittima. Può essere effettuato da tutti i giocatori a patto che il bersaglio sia inerme. Per decapitare una vittima inerme occorrerà simulare adeguatamente il gesto, utilizzando l'arma adatta, dando tre colpi e dichiarando "mortal" solo alla fine. Le vittime di questa chiamata muoiono definitivamente.

Crush: è un colpo inferto con incredibile forza. Infligge istantaneamente cinque danni alla locazione colpita o distrugge scudi e armature azzera i punti di Schivare. Armature o scudi di ottima fattura possono resistere ad un solo crush. Tutti gli attacchi di creature di taglia enorme (come un licantropo) o dotate di protesi agli arti sono da considerarsi Crush a meno di utilizzo di chiamate differenti.

Shatter: distrugge istantaneamente ogni tipo di oggetto, arma o armatura o azzera i punti concessi da "Schivare". Quando colpisce una locazione corporea infligge un danno normale ma frantuma le ossa della locazione rendendola inutilizzabile indipendentemente dai punti ferita restanti. Armature o armi di ottima fattura possono resistere ad uno shatter.

Fire (LED ROSSO): è un danno provocato da un'arma o un oggetto infuocato. La vittima prende fuoco e dopo aver subito un danno diretto iniziale, da considerarsi al petto *se non inferto tramite arma*, subisce un danno diretto a TUTTE le locazioni ogni 10 secondi. Per spegnersi bisogna immergersi in acqua o rotolarsi a terra per 10 secondi. Un led rosso indica che un attacco è accompagnato da questo tipo di danno e che le fiamme sono palesemente visibili sull'arma o sugli arti della creatura. Si consiglia di portare con se sempre un led rosso per simulare oggetti in fiamme come i fuochi dell'alchimista quando necessario. Il danno fire è ottenibile solo tramite l'uso di un potente materiale incendiabile, non usando torce o simili

Bleed (LED VIOLA): è il danno da sanguinamento. Infligge un danno diretto e un danno ulteriore ogni 10 secondi alla locazione colpita fino al sopraggiungimento della morte del personaggio. Se inferto a distanza tramite Magia o Miracoli colpisce sempre al petto. Per fermare l'emorragia è necessario che un medico stabilizzi la ferita. Un led di colore viola indica che il danno inferto dall'arma o dalla creatura in questione è di questo tipo.

Subdual: è un danno di sottomissione. Ha effetto solo se dato in testa. Porta momentaneamente la locazione a 0. Dopo dieci minuti la locazione riacquista i suoi punti ferita originali. Creature particolarmente forti sono immuni a questo tipo di danno. Non è possibile effettuare questa chiamata durante un combattimento attivo oppure su qualcuno che vi stia guardando a meno che non sia legato o trattenuto in qualche modo: la vittima deve almeno darvi le spalle o essere impossibilitata nel reagire.

Pain: il personaggio è colpito da forti dolori alla locazione colpita, indipendentemente dalle eventuali protezioni possedute. Deve interpretare il dolore 10 secondi. Durante questo periodo il personaggio non può compiere alcun tipo di azione ma non è considerato inerme e la locazione colpita è inutilizzabile.

Sleep: il personaggio cade addormentato e rimane tale fino a quando non viene svegliato da un forte scossone. L'effetto termina dopo 24h.

Paralyze (LED BLU): il personaggio è paralizzato e non può fare alcun movimento, nemmeno parlare per 10 minuti. Un led blu sta a indicare un effetto di questo tipo.

Fear: questa chiamata costringe la vittima a fuggire nella direzione opposta alla fonte del pericolo per 10 secondi. Il fear può, inoltre, essere preceduto da un nome che identifica i soggetti che vengono colpiti da questa chiamata.

Terror: questa chiamata paralizza la vittima per il terrore per 10 secondi e dopo la costringe a fuggire nella direzione opposta alla fonte del pericolo per 10 secondi. Il Terror può, inoltre, essere preceduto da un nome che identifica i soggetti che vengono colpiti da questa chiamata. Durante i 10 secondi di paralisi, la vittima è considerata *indifesa*.

Mass <chiamata>: l'effetto di una chiamata preceduta dal "mass" colpisce tutti coloro che la odono. Il mass può, inoltre, essere accompagnato da un nome che identifica i soggetti che vengono colpiti da questa chiamata. Nel caso di un "Mass strike down", coloro che dovranno cadere saranno tutti quelli in grado di udire la chiamata.

All location <chiamata>: l'effetto della chiamata colpisce tutte le locazioni della vittima

Speed: solo creature particolarmente potenti possono effettuare questa chiamata, che sta ad indicare il compimento di una piccola azione (schivare una freccia ecc. ecc.) ad estrema velocità. Le creature con questa abilità possono anche muoversi senza essere viste, a causa dell'estrema velocità, chiamando un breve "Time Freeze", indicando così che non possono essere intercettati dall'occhio umano.

Mute: il personaggio vittima di questa chiamata non potrà vocalizzare alcun suono per due minuti.

Blind: il personaggio diviene cieco per 10 secondi. In gioco dovrà guardarsi i piedi e chiudere gli occhi per tutta la durata dell'effetto.

Befriend: solo personaggi con abilità speciali possono effettuare questa chiamata. Per 10 minuti la vittima diviene il migliore amico di colui che l'ha incantata. Per la durata dell'incantesimo il bersaglio dovrà interpretare questo stato e farà ogni cosa in suo potere per aiutare colui che lo ha incantato fino a quando questo non contrasti con la sua etica. Le sue opinioni nei confronti delle altre persone non vengono mutate. Se la fonte della chiamata avrà degli atteggiamenti ostili verso la vittima, muore, si addormenta, o in generale non possa più sfruttare le sue capacità mentali l'effetto svanirà immediatamente. Il bersaglio non sarà consapevole di essere sotto quest'effetto.

Charme: solo personaggi con abilità speciali possono effettuare questa chiamata. Per la durata di sei ore la vittima vede in colui che l'ha incantato il suo capo. Farà ogni cosa in suo potere per eseguire i suoi ordini a meno che ciò non nuoccia lui o le persone a lui care. Se la fonte della chiamata avrà degli atteggiamenti ostili verso la vittima, muore, si addormenta, o in generale non possa più sfruttare le sue capacità mentali l'effetto svanirà immediatamente. Il bersaglio non sarà consapevole di essere sotto quest'effetto.

Beguile: solo personaggi con abilità speciali possono effettuare questa chiamata. Per 12 ore la vittima diverrà schiavo della fonte che avrà potere di vita o di morte su di lui. Per l'intera durata della chiamata il personaggio farà tutto ciò che gli è possibile per eseguire gli ordini del nuovo padrone anche se ciò comporta nuocere a se stesso o ai suoi cari. L'effetto svanisce allo scadere delle 12 ore o nel caso che la fonte muoia, si addormenti, o in generale non possa più sfruttare le sue capacità mentali. Il bersaglio non sarà consapevole di essere sotto quest'effetto.

Fumble: l'effetto di questa chiamata, che può esser fatta tramite magia o tramite armi, fa cedere l'arma dell'avversario a terra. Il giocatore bersaglio deve aprire la mano, far cadere l'arma ai suoi piedi.

No effect: indica che una chiamata è inefficace.

Curse: Questa chiamata rappresenta l'effetto di una terribile maledizione. Qualunque chiamata accompagnata dall'effetto "curse" è da considerarsi permanente. Per esempio un personaggio colpito dalla chiamata "Curse-Strike Down" cadrà a terra e non potrà più rialzarsi. La maledizione può essere rimossa solamente mediante l'utilizzo di alcuni miracoli o magie.

CHIAMATE IN FUORI RUOLO

Time in: sta ad indicare l'inizio della partita o la ripresa di una partita. Solo il master può effettuare questa chiamata.

Time freeze: è una momentanea interruzione della partita. I pg devono chiudere gli occhi e cantare per tutta la durata della pausa. Solo il master può effettuare questa chiamata.

Time out: indica la fine di una partita. Solo il master può effettuare questa chiamata.

Man down: questa chiamata è utilizzata nel caso di infortunio di un giocatore. Durante questa chiamata tutti i giocatori dovranno mantenere le proprie posizioni. I masters si occuperanno dei soccorsi necessari e, se lo riterranno necessario, interromperanno il gioco. Al fine di evitare inutili pause si prega di utilizzarla solo in casi di vera necessità. Tutti i giocatori possono effettuare questa chiamata.

Drop: questa chiamata è utilizzata solitamente dagli arbitri quando qualcuno sta facendo qualcosa di non corretto o in generale sta compromettendo il perfetto svolgersi della giocata. Il giocatore dovrà interrompere qualsiasi azione e seguire il master o l'arbitro che ha effettuato la chiamata.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE CHIAMATE

	Influenza Mentale	Status anormale	Effetto su armature (Normali/"Magiche"/Schivare)
Befriend	Si		
Beguile	Si		
Bleed			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione o il petto se usato tramite Magia/Miracoli
Charme	Si		
Crush			Azzerata tutti i punti armatura nella locazione colpita. Infligge 5 danni a una locazione priva di difese
Curse		Si	
Double			Infligge due danni normali a meno che non venga accompagnato da altri effetti
Fatal			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione
Fear	Si		
Fire			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione o il petto se usato tramite Magia/Miracoli
Fumble			Infligge danno solo se usato tramite un'arma. L'effetto si attiva solo se colpisce l'oggetto impugnato
Holy			L'effetto potrebbe ignorare le armature a seconda dell'arma usata
Mortal			Ignora qualsiasi difesa e uccide sul colpo
Mute		Si	
Pain			Infligge danno solo se usato tramite un'arma, l'effetto si attiva comunque
Paralyze		Si	Infligge danno solo se usato tramite un'arma, l'effetto si attiva comunque
Poison			Ha effetto solo se colpisce una locazione priva di difese
Shatter			Infligge danno solo se usato tramite un'arma e colpisce una locazione indifesa
Sleep	Si		
Strike Down			Infligge danno solo se usato tramite un'arma, l'effetto si attiva comunque
Subdual			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione. Alcune abilità possono ignorare questo effetto
Through			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione. Alcune armature possono bloccare le frecce
Zero			Ignora qualsiasi difesa e colpisce la locazione o il petto se usato a distanza. Alcune armature possono bloccare i colpi di pistola

TERRITORI E POPOLI

Regno di Lothar: La prima di tutte le nazioni, la nazione del comando, la terra degli imperatori. Lothar è una regione ricca ed evoluta, superiore alle altre tanto tecnologicamente quanto socialmente, e altrettanto lo sono i suoi abitanti, sempre pronti a ricoprire il ruolo di comando a cui sono naturalmente predisposti per la loro provenienza.

Motto: Ciò che ho donato, ancora lo posseggo

Regnante: Sua Altissima Eccellenza, L'Imperatore Wilhelm Lothar III

Colori: Blu Scuro con finiture in Oro

Regno di Drachenbond: Astuti diplomatici, avvezzi alle corti di tutto il mondo e con le spalle sempre coperte da qualche appoggio, i Drachenbondiani sono un popolo di abili manipolatori sociali e arrivisti. La forza di Drachenbond è infatti proprio la loro grande capacità politica, la loro capacità di infiltrarsi nel tessuto sociale e organizzativo di qualsiasi nazione, e questo li ha resi nel tempo una nazione potente, ben organizzata, il cui leader ha nel tempo consolidato un potere secondo ormai soltanto all'Imperatore Lothar.

Motto: Nulla sfugge al volo della Viverna

Principe Elettore: Sua Altissima Eccellenza il Re di Drachenbond Alexis Von Nielk II

Colori: Bipartito Nero e Rosso con finiture in Oro

Ducato di Visindam: Chiusa nella sua autarchia, e neutrale a tutti i costi, Visindam è una nazione che poco si interessa degli affari delle altre nazioni, troppo tesa allo sviluppo di sempre nuove ed incredibili tecnologie, di cui detiene il monopolio assoluto. Geniali alchimisti, futuristici ingegneri, matematici e scienziati, sono quasi sempre di provenienza Visindamita, anche se ben poco si sa, di quali segreti si nascondano in realtà tra i libri delle loro immense università.

Motto: Un passo indietro rispetto al domani, uno avanti rispetto al mondo.

Principe Elettore: Gran Maestro e Duca di Visindam Lughbert Ashworth.

Colori: Bipartito Marrone e Grigio

Gran Ducato di Leidweg: Commercianti e navigatori eccezionali, gli abitanti di Leidweg sono un popolo aperto ed evoluto, dalla grande raffinatezza e dal delicato gusto artistico, sempre pronti ad investire nei beni terreni quanto in quelli spirituali. La Chiesa di Varna e della sua Inquisizione, la cui sede principale è a Linden, la capitale di Leidweg, ha lasciato la sua influenza sulla grande conoscenza di leggi, regolamenti, ma anche sulla profonda ed evoluta cultura del Granducato.

Motto: La verità è nel sangue

Principe Elettore: Sua Eccellentissima Santità, il Giudice Supremo Deseth Von Caedon

Colori: Rosso Scuro con finiture in Argento

Ducato di Wieland: Marinai, mercanti e schiavisti: questo è quello che dicono gli altri popoli degli Wielandiani. Ma questa non è solo una nazione di venali affaristi e colonialisti senza scrupoli, è anche una nazione di esploratori coraggiosi, di abili imprenditori e di impavidi pionieri.

Motto: Tutto ha un prezzo

Principe Elettore: "Màs Excelente Centro de la Roda" il Duca Karl Van Leuwen di Wieland

Colori: Bipartito Bianco e Rosso

Eisenthron: Naturalmente agili e destri, gli abitanti di Eisenthron oltre ad essere grandi esperti di mare e navigazione, hanno una naturale propensione per le attività ladresche. Secoli di battaglie navali, pirateria e duelli interni alle fazioni, hanno reso questo popolo assai pericoloso in battaglia, e sebbene manchino dell'addestramento militare dei Krieglanders o della forza dei Cryf, la loro crudeltà e furbizia li rende avversari temibili in terra e in mare.

Motto: Neppure i morti tacciono i loro segreti

Principe Elettore: Sua Santità il Custode dei Segreti e Priore della Chiesa di Irith Attanasius Todd

Colori: Nero con finiture in Argento

Gran Ducato di Krieglanden: Guerrieri e combattenti fin nelle ossa, i Krieglandiani sono considerati dalle altre nazioni di Dovar lo "scudo" dell'oriente contro le invasioni straniere, sempre pronti a fornire il loro sangue e le loro armi ad ogni crociata contro i nemici della fede. Sono anche grandi artigiani e maestri nell'arte della forgiatura di armi ed armature.

Motto: Piegati o verrai spezzato

Principe Elettore: Il Gran Maresciallo di Berger Rhodok Eisenfaust II, "l'Invitto".

Colori: Bianco con finiture in Oro

Repubblica delle Tre Stelle: Indipendenti e rivoluzionari, gli abitanti della Repubblica, sono instancabili lavoratori, abituati a non dover dipendere da nessuno, e pronti a difendere i loro ideali con grande coraggio e passione. Sebbene non abbiano i mezzi o le tecnologie di altre nazioni, sono infatti anche loro tanto un popolo di combattenti valorosi,

quanto di onesti contadini, artigiani e mercanti: ognuno di loro infatti è proprietario delle sue stesse terre, dei suoi beni, delle sue armi, e soprattutto della sua vita, che non è al servizio di nessun re, duca o barone.

Motto: Il sudore è l'oro dell'uomo onesto (Gran Senador) - Temi il Suo Nome (Ribelli di Almogavaro)

Principe Elettore: Gran Senador y Secundo Rayo de la Roda Diego Vela di Wieland

Colori: Verde Scuro con finiture in Argento

Tribù Cryf di Terrabruna: Brutali e aggressivi, i Cryf sono a tutti gli effetti un popolo arretrato rispetto alle altre nazioni di Dovar. Apparentemente disorganizzati e tribali, mantengono però un contatto con la natura e l'ambiente circostante che gli altri popoli hanno abbandonato in favore della tecnologia. La loro naturale predisposizione a risolvere ogni conflitto con la violenza, li rende feroci ed implacabili guerrieri, temuti da tutte le nazioni per la loro furia barbarica.

Motto: La terra stessa tuona il mio nome

Principe Elettore: Nessuno

Colori: Grigio con finiture in Nero

Zarato di Rostov: Sebbene siano una fazione assai civilizzata, i Rostov sono abituati da secoli a lottare sia con le selvagge tribù dei Rhew, Kočovníci e Cryf, che con un territorio inospitale e selvaggio. Questo li rende un popolo duro e forte, che non si lascia piegare né dall'uomo né dalla natura, e la cui stoica determinazione è motivo di grande ammirazione da parte di tutte le altre nazioni.

Motto: Il Grande Orso non dorme mai

Principe Elettore: Sua Altissima Eccellenza la Zarina Ecaterina Rostova I "La Grande"

Colori: Rosso con finiture in Nero e Oro

Popolazioni non giocabili:

Impero di Ates Kara: Popolazione orientale estremamente aggressiva, fanaticamente dedita ai culti demoniaci e per tanto considerata eretici. A causa dell'usanza dei loro cultisti di tingersi la mano sinistra di rosso sono conosciuti ai più con il nome di "Mano Rossa". Brutali, militaristi e molto potenti, la loro reale estensione territoriale è sconosciuta e il loro unico confine con l'Impero è quello con Krieglanden. Soltanto grazie alla grande determinazione dei guerrieri krieglandiani l'impero di Ates Kara non è riuscito a sconfinare all'interno delle nazioni civilizzate. Tuttavia, alcuni sparuti gruppi di cultisti, sono stati avvistati a Terrabruna, dove la situazione instabile non permette un valido controllo dei confini.

Sultanati di Eadala: Nazione colta ed evoluta, dedita a un culto civilizzato che presenta molte somiglianze al culto varnita, per tanto moderatamente tollerata. La tolleranza da parte dell'Impero permette proficui scambi commerciali con i Leidweghiani, nonostante i costanti attacchi dei corsari. Un velo di mistero avvolge questo popolo florido di poeti, filosofi, artisti e architetti.

Bashtur: Regno avverso ai sultanati della città d'argento. Il loro faraone, incarnazione del loro Dio Serpente, è a capo di una teocrazia corrotta e perversa legata ad un orrido culto che soggioga la popolazione sfruttando il terrore dei sacrifici umani. L'élite religiosa estende la sua influenza su tutto il territorio fino a minacciare le Terre D'Avorio. Le loro pratiche occulte e corrotte li hanno portati a poter usare temibili macchine da guerra alimentate con la magia.

Terre D'Avorio: Regione caratterizzata da una pressoché inesauribile quantità di materie prime. Ciò ha fatto entrare queste terre poco civilizzate nelle mire dei Wielandiani che effettuano numerose razzie e deportano come schiavi i pacifici indigeni del posto. Poiché l'influenza Bashturiana ha corrotto alcune tribù del luogo, l'esportazione di schiavi ha creato un ponte per i malvagi cultisti verso il cuore dell'impero stesso.

Corvo Nero: E' un possente esercito proveniente da Oriente le cui origini sono sconosciute. L'impero entrò in contatto con il Corvo Nero, per la prima volta, a Terrabruna quando l'armata cercò di conquistarla. Grazie agli sforzi congiunti delle truppe Krieglandiane e Drachenbondiane, il nemico venne costretto a una ritirata strategica. La vittoria dell'impero durò ben poco poiché, in verità, ciò che sconfissero con enorme fatica non era altro che l'avanguardia di un ben più grande e potente esercito. Tutt'ora, grazie alla potenza militare, e a una rete di spie radicata fin dentro l'Impero e scoperta soltanto di recente, metà dei territori di Terrabruna restano sotto il controllo del Corvo Nero. Soltanto le pressioni di Krieglanden e Rostov impediscono a questa temibile armata di completare la sua avanzata fin nel cuore dell'impero di Lothar.

Maschere Bianche: Pochi sanno chi siano questi loschi figure. Tutto ciò che si sa di loro è che sono dei pericolosi vampiri con un notevole ascendente sui non morti.

GENESI E PANTHEON

Quando un inizio non esisteva ancora, Auron, Padre di Tutto, dal nulla generò i due fratelli, Eol e Irith come manifestazione di se. I suoi figli ebbero il controllo l'uno della vita e l'altro della morte. Dalle due forze contrastanti, le energie dell'Universo si mossero, creando la materia. I due fratelli celebrarono essa, ognuno a modo loro. Da Eol vennero, come lode alla vita, i Primigeni, coloro che grazie al loro Signore non avrebbero mai conosciuto né morte né decadenza. Da Irith vennero gli Eterni, manifestazione terrena della morte, gli unici esseri in dovere di ricordare ai Primigeni che ad essa nulla può sfuggire. Eol a supporto e a difesa dei suoi figli permeò il creato di una calda luce portatrice di vita. Irith, nel vedere le sue creature contorcersi e ardere, manifestò con la tenebra la sua gelida ira. Lampi di luce e buio squarciarono il creato... E fu la guerra... Quando tutta l'Essenza del Padre, il sangue, da cui morte e vita dipendono, fu versata, Varna, la Vergine dal Pugno di Ferro, sorse. Dalla sofferenza e dal sacrificio nacque l'equilibrio. Il giorno durò quanto la notte, e mai più si incontrarono tranne che per ricordare le tristi battaglie quando il Sole si tinge di nero. Da allora Primigeni ed Eterni sono soltanto leggende di un'epoca trascorsa eoni or sono.

Auron, il Padre di Tutto (questa divinità non è selezionabile dai personaggi giocanti)

-Simbolo: Il nome del dio scritto in un cerchio di antiche rune con una goccia di sangue al centro.

-Particolarità: E' la divinità Creatrice. Nonostante sia molto assente, creò Eol, Irith e Varna affinché le loro energie unite generassero il creato. Ogni tempio (Irit, Varna o Eol) deve contenere sull'altare il suo emblema.

-Domini in breve: La divinità creatrice, tutto gli appartiene.

-Dogma: Osserva, preserva la creazione ma non interferire mai con le azioni degli uomini o con l'operato delle altre divinità.

Eol

-Simbolo: Un Sole con su inscritto un triangolo con la punta rivolta verso l'alto.

Particolarità: I Crociati portano una spada con la punta verso il basso che "taglia" a metà il simbolo principale.

-Domini in breve: La vita, i cieli, le Crociate per la fede, la lotta contro i nonmorti, la luce. (Notate che Eol comunque non è una divinità esplicitamente buona)

-Dogma: Aiuta i bisognosi e porta la luce dove essa è flebile. Abbatti l'abominio nonmorto e non fidarti mai di colui il cui cuore è nero. Abbatti l'infedele che si oppone al disegno di Padre Auron e promuovi una Sacra Crociata ogni volta che questa può portare la luce e la Gloria di Eol.

Varna

-Simbolo: Un pugno di donna metallico

-Particolarità: Sè il portatore è un Inquisitore, il pugno regge una bilancia, altrimenti una spada se è un Paladino. Un chierico di Varna può scegliere in creazione se lanciare Miracoli o Miracoli Oscuri. Una volta effettuata la scelta non potrà più cambiarla. Questa divinità annovera il maggior numero di Fedeli combattenti fra i suoi ranghi e i suoi fedeli possono scegliere se usare miracoli chiari o miracoli oscuri.

-Domini in breve: Giustizia esemplare, Neutralità, Punizione, Inquisizione, Fervore, Sangue e Dolore. Varna è la più fervente cacciatrice di nonmorti, maghi, e tutte le creature che usurpano il grande disegno di Auron.

Dogma: Chiunque infrange la legge o minaccia l'equilibrio è un eretico. Porta la giustizia e la legge ovunque. La verità sta scritta nello stesso sangue dal quale Varna è nata. Quando le parole non riescono a scovarla hai il diritto di leggerla nel dolore dell'eretico. Non provare mai piacere per le anime dannate che purifichi, ma sobbarcati del dolore che porta la corruzione del mondo. Varna nacque dal sangue e dal dolore e soltanto conoscendoli puoi trovare la via della Giustizia. Abbatti il nonmorto se non appartiene a Irith, brucia il mutaforma e lo stregone poiché sono abomini e minacciano il disegno di padre Auron.

Irith

-Simbolo: Un occhio di serpente con l'iride arancione e rossa.

-Particolarità: Per i chierici l'occhio è rappresentato sul palmo di una mano nera, per i combattenti, le Guardie Nere, al centro di una fiamma di colore variabile.

-Domini in breve: Morte, i riti funebri, gli inferi, la notte, l'assoggettamento dei nonmorti poiché essi sono manifestazione terrena della Morte stessa, i segreti. (Notate che Irith non è una divinità esplicitamente malvagia. spesso i riti funebri vengono officiati da un chierico di questa divinità).

-Dogma: La carne è debole e passeggera, la morte e i suoi segreti sono eterni. Non confidare mai un segreto a chi non segue il Custode, sottometti il nonmorto e proteggilo poiché è figlio di Irith. Abbattilo se non riconosce il suo Dominio. Proteggi i Cancelli Inferi: che nulla esca dagli abissi. Porta nella grazia di Irith chiunque cerchi di forzarli. Non torturare o imprigionare chi contravviene i tuoi dogmi: donagli la morte e donerai un figlio a Irith. Un morto è in tuo potere più di quanto possa esserlo un vivo.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione del Manuale supportato in maniera più o meno consapevole il progetto. Un ringraziamento particolare va a:

Federica Terranova
Manfredi Nicotra
Nicola Ferrantello
Simona Candia
Nicolò Cappello
Vincent Cangelosi
Giuseppe Schirò
Francesco Melko Amico
Gabriele Alessi
Chiara Marinelli
Martino Li Greci
Fabio Catanese
Marco Pumo
Antonino Ragusa
Dario D'Arpa
Manlio Calvi

Tutti i ragazzi di Progetto Eden e Arborea Live, tutti coloro che hanno contribuito nei vecchi Capitoli della Campagna. Avrò sicuramente scordato qualcuno, ma siete davvero tanti.

Grazie.