



TOMO I

REGOLAMENTO BASE

La documentazione relativa alla campagna potrebbe subire qualche variazione in corso d'opera. Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città, realtà politica di appartenenza. Aggiornato al 24/08/2026

INDICE

INTRODUZIONE	4
1. COSA SONO I GIOCHI DI RUOLO	5
1.1 Lo Scopo del Gioco	5
1.2 Giocatori & Personaggi	5
1.3 Lo Staff	6
1.4 Metagioco e Fairplay	6
1.5 Come si svolgono i Raduni	7
1.6 Il Buonsenso	7
1.7 Controllo di Armi e Armature	8
1.8 Regole di Sicurezza	8
1.9 Rispetto Ambientale	9
2. IL COMBATTIMENTO	10
2.1 Come si combatte: regole di buona condotta	10
2.4 Potenziamenti magici, divini, di oggetti ed alchemici	12
2.5 L'Assassinio	12
2.6 La morte del Personaggio	12
2.7 Cosa fare quando un Personaggio muore	13
2.8 Il rito di trapasso	13
2.9 Cartellino Cadavere	13
3. LE CHIAMATE	15
3.1 Cosa sono, come funzionano	15
3.2 Sommare/Ignorare le chiamate	15
3.3 CHIAMATE	16
4. GLI OGGETTI IN GIOCO	27
4.1 Gli oggetti lavorati	27
4.2 Le risorse	27
4.3 Le Pozioni ed i Veleni	28
4.4 Gli Oggetti Magici	28
5. LA VALUTA	28
6. SERRATURE, TRAPPOLE e PASSAGGI SEGRETI	29
6.1 Le serrature	29
6.2 Meccanica delle serrature	29
6.3 Le trappole	29
6.4 Meccanica delle trappole	29
6.5 I passaggi segreti	30
7. PERQUISIZIONE, FURTO e OCCULTAMENTO	31
7.1 Perquisizione	31
7.2 Furto	31
7.3 L'Occultamento	31
7.4 Nascondersi	31

7.5 Attenuazione	32
8. IL PERSONAGGIO	33
8.1 La creazione del Personaggio	33
8.2 L'avanzamento del Personaggio	37
9. IL GIOCO TRA UN EVENTO E L'ALTRO	38
9.1 Unità temporali	38
10. LE RAZZE GIOCABILI	39
10.1 Elfi	39
Elfi della Foresta	39
I Kiuth	39
10.2 Gnomi	39
Gli Sperimentatori	39
Gli Esploratori	39
10.3 Halfling	39
10.4 Nani	40
Nani di Montagna	40
Nani di Pianura	40
10.5 Mezzorchi	40
10.6 Mezzelfi	40
10.7 Umani	41
RAZZE IBRIDE	41
10.8 Dragonidi	41
10.9 Felinidi	41
TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE RAZZE	41
11 ETA' DI UN PERSONAGGIO	43
12. LE LINGUE	44
13. LA MAGIA o PRIMA ARTE	45
13.1 Livello successivo degli incantesimi	46
13.2 Gittata e durata degli incantesimi	46
13.3 Il Mana, l'energia magica	46
14. IL VIGORE	48
15. IL RITUALISTA	50
16. ARTIGIANATO MAGICO	51
16.1 Le Rune	51
17. LE PERGAMENE	52
18. BENEDIZIONI E MALEDIZIONI	52



INTRODUZIONE

Un caloroso benvenuto a tutti voi che vi state apprestando a leggere questo regolamento. Benvenuto a te, lettore che per la prima volta ti incammini sulla strada del GRV.

Benvenuto a te, giocatore e appassionato che presto conoscerai anche questa realtà di gioco.

Bentornato a te, vecchio amico che ci supporti nella buona e nella cattiva sorte.

Questo tomo avrà il compito di guidarti tra le meccaniche del gioco, rispondendo a dubbi e domande su come affrontare questo nuovo mondo, permettendoti di svagarti secondo i canoni del GRV, così come noi abbiamo imparato.

In teoria, per poter partecipare ad un nostro live, ti basterebbe leggere ed imparare bene il regolamento spiegato in queste pagine, tuttavia, ti consigliamo vivamente di leggere anche l'Ambientazione, affinché tu possa goderti e comprendere al meglio la storia del mondo dove andrai a giocare.

Se sei nuovo del Gioco di Ruolo dal Vivo e non sai esattamente cosa ti attende, non preoccuparti, il primo capitolo è tutto dedicato a te. Ti spiegheremo bene cos'è un Gioco Di Ruolo (il classico GDR) e cos'è invece un Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV). Non devi nemmeno lasciarti ingannare da tutte quelle che possono sembrare inutili regole, tutto è stato studiato per rendere il gioco il più fluido e sicuro possibile.

Ci saranno sicuramente molte cose che all'inizio ti appariranno "strane", come ad esempio le chiamate (che tratteremo più avanti, non preoccuparti), ma non ti demoralizzare, ci siamo passati tutti dal principio. Siamo sicuri che pian piano saprai immedesimarti così profondamente nel tuo grandioso Personaggio che nemmeno queste che oggi consideri "stranezze" potranno rovinarti il gioco! Sì, perché è l'immedesimazione nel Personaggio la chiave di tutto: più riesci a far vivere il tuo Personaggio, più riesci a divertirti interpretandolo, più il tuo gioco sarà bello!

Per facilitarti, il Regolamento è suddiviso in tre parti:

Nel "Tomo I" ti daremo tutte le informazioni necessarie per capire come funziona il gioco, le sue regole e i suoi meccanismi, nel "Tomo II" (Ambientazione), troverai tutte le informazioni utili per la creazione del background del Personaggio che vorrai giocare, infine nel "Tomo III" (Incantesimi), "Tomo IV" (Compendio) e "Tomo V" (Talenti) sono presenti i Talenti, Oggetti In Gioco ed Incantesimi.

In questo primo volume tratteremo solamente quello che serve per iniziare a giocare, cioè come nasce un Personaggio, le regole di sicurezza per non farsi male, le chiamate...

Con questa introduzione ci auguriamo di averti dato qualche importante indicazione su come affrontare i manuali di gioco. Ora, siccome ci pare di averti detto tutto quanto si potesse stilare su una semplice introduzione, non ci resta che augurarti una buona lettura e soprattutto: buon gioco!

Giocatrici e Giocatori,
Benvenuti su Rhymil!



1. COSA SONO I GIOCHI DI RUOLO

Prima di cominciare a spiegare il regolamento di questo gioco, è bene sapere innanzitutto cosa sia il Gioco di Ruolo

(abbreviato in GDR) e il Gioco di Ruolo dal Vivo (abbreviato in GRV).

Il gioco di ruolo è un gioco da tavolo che si basa principalmente sull'immaginazione e sull'interpretazione.

In questo genere di passatempo, un gruppo di persone si cala nel ruolo dei protagonisti, interpretando dei personaggi inventati all'interno di una storia, nel mondo e nel tempo in cui essa è ambientata.

Una persona di questo gruppo assume invece il ruolo di Master o Narratore, colui che arbitra il gioco gestendo il creato e tutto ciò attorno a cui i personaggi dei giocatori si muovono e con cui interagiscono.

In sostanza lo si potrebbe definire come una sorta di teatro o una rievocazione storica, ma a differenza di questo nel gioco di ruolo non esiste un copione preciso, esiste invece un universo alternativo su cui i giocatori si affacciano e con cui, tenendo fede al carattere del ruolo che interpretano, improvvisano la vita del loro alter ego.

La principale differenza tra il gioco di ruolo classico ed il gioco di ruolo dal vivo è piuttosto semplice, ma non di meno particolare: mentre il primo si gioca seduti attorno ad un tavolo, descrivendo le azioni dei propri personaggi e spesso facendo ricorso ai dadi per decidere della riuscita di un'azione, per combattere i nemici o anche solo per la casualità dei fatti, questo non accade giocando dal vivo. In questa seconda categoria i partecipanti si ritroveranno in un luogo che sarà l'ambiente fisico vero e proprio in cui si svolgerà la storia, le loro azioni non saranno narrate bensì saranno eseguite realmente.

I giocatori, abbigliati con un adeguato costume appropriato al ruolo che interpretano, parlano e si comportano come farebbero i loro personaggi, in modo concreto e non espositivo.

Un duello o una battaglia possono, ad esempio, essere rappresentati in maniera realistica, inscenando una vera e propria lotta (senza dimenticare le regole di sicurezza), durante la quale verranno utilizzate ricostruzioni innocue di armi e/o coreografie marziali e lanci di incantesimi.

In un gioco di ruolo dal vivo non è il dado a decidere della riuscita delle imprese, bensì le capacità del giocatore, insomma, una costante sfida con sé stessi per mettersi alla prova nelle più disparate situazioni.

1.1 Lo Scopo del Gioco

Molti di voi si staranno domandando qual è lo scopo di un gioco di ruolo, tuttavia la risposta a questa domanda è davvero semplice: come in ogni passatempo ludico, lo scopo principale è quello di DIVERTIRSI!!

1.2 Giocatori & Personaggi

Tra Giocatore e Personaggio c'è un'abissale differenza ed è bene che sia il primo concetto ad essere spiegato.

Il Giocatore sei tu, che ti stai apprestando a leggere questi volumi per imparare il gioco. Il Personaggio (PG) è invece la persona che interpreterai e di cui indosserai i panni. Il periodo di tempo in cui si svolgono i raduni, viene generalmente chiamato IN GIOCO (IG), tempo in cui tu (giocatore) agirai, parlerai, ti muoverai e penserai come la persona che stai incarnando (il tuo Personaggio), e questo Stato perdura dall'inizio del raduno quando viene dichiarato l'IN GIOCO, fino alla fine dello stesso nel momento in cui i master chiamano il FUORI GIOCO (FG). Dopo questo tempo ogni giocatore torna ad essere sé stesso.

1.3 Lo Staff

Come già scritto nell'introduzione, in un GDR vi è la figura del Master (o Narratore). Nel GRV invece, essendo in genere proposto a molti giocatori rispetto al gioco di ruolo classico, vi è un vero e proprio staff organizzativo.

All'interno dello Staff ogni persona assume una sua mansione, generalmente queste possono essere di due tipi:

I master sono quelle figure che rendono possibile lo svolgimento di un live. Il loro compito parte dall'organizzazione dell'evento, al creare la trama principale e quest secondarie, dall'arbitrare il gioco, all'interpretazione occasionale di personaggi.

I PNG (Personaggi Non Giocanti) sono componenti dello staff che interpretano personaggi o mostri a seconda delle necessità della trama, ed aiutano i master nello svolgimento organizzativo.

Quando stanno interpretando dei personaggi, Master e PNG devono essere trattati come qualsiasi altro Personaggio presente nel terreno di gioco, in quanto IG non esiste questa differenziazione.

Quando invece Master e PNG si trovano sul terreno di gioco indossando delle casacche di riconoscimento, saranno da considerare FG in quanto stanno assumendo il ruolo di arbitri. In questo caso possono comunque interferire nel gioco effettuando delle chiamate (che spiegheremo nell'apposito capitolo) alle quali i personaggi devono reagire di conseguenza. Talvolta il personale dello staff tiene una mano alzata bene in vista come segnale per indicare che in quel momento non è lì presente, questo serve a facilitare gli spostamenti dello staff da una zona all'altra.

I giocatori che vedono persone con una mano alzata (segnale dell'essere Fuori Gioco) o spettatori non giocatori occasionali, devono fare finta che non ci sia nessuno e non devono alterare il loro gioco. Solo lo staff può usare il segnale di fuori gioco liberamente nella zona di gioco. I giocatori invece non potranno mai, durante le ore di gioco, andare in FG senza un motivo preciso (morte del Personaggio, andare in bagno, recuperare cibarie dal parcheggio, malessere).

Quando un Master o un PNG si trovano in casacchina possono essere interpellati per dubbi sul regolamento. Tuttavia è sempre meglio rivolgersi ad un master. [I Master hanno l'ultima ed insindacabile parola su diatribe tra giocatori, su dubbi sulle regole o su problemi che dovessero incorrere durante il gioco.](#)

Questo può sembrarvi un po' azzardato o forse tirannico, ma in questi casi gli arbitri del gioco devono prendere decisioni imparziali e delicate per cercare di risolvere i problemi al meglio e non scatenare discussioni e ripicche eterne.

1.4 Metagioco e Fairplay

Il Metagioco è quando un giocatore, durante il gioco, usa le sue conoscenze fuori gioco anziché le conoscenze in gioco del Personaggio, per avere vantaggi.

Ad esempio, il giocatore Carlo ha saputo al bar che il Personaggio del giocatore Fausto, suo grande amico in gioco, lo vuole assassinare. Il Personaggio di Carlo non è a conoscenza del fatto, ma Carlo, sapendo le voci fuori gioco, per salvare la vita al suo Personaggio si tiene bene alla larga dal Personaggio di Fausto.

Il Personaggio di Fausto, tramite azioni valide di gioco, riesce ad uccidere il Personaggio di Carlo, questi indispettito crea un nuovo Personaggio col quale tenta l'immediata vendetta, sebbene il suo Personaggio non abbia modo di sapere dei fatti accaduti.

Questi sono chiari esempi di metagioco, ovvero quando un giocatore usa informazioni non ottenute tramite il gioco o fa azioni palesemente scorrette e antisportive.

Ogni giocatore ha capacità, punti ferita e caratteristiche definite dai suoi Talenti acquisiti (vedi relativo capitolo) e deve attenersi ad essi: tutti i giocatori sanno leggere e scrivere, ma il Personaggio potrebbe non disporre di tali abilità.

Oltre a questo, bisogna sottolineare lo scopo puramente ludico del gioco di ruolo dal vivo, il divertimento, quindi con esso la correttezza nel gioco, il cosiddetto Fairplay, è essenziale. È spiacevole per tutti ritrovarsi in situazioni di gioco scorretto, di barate, di antisportività, sia per chi subisce l'imbroglio, sia per chi verrà scoperto a barare, perché vi scopriremo e, a quel punto, sarà antipatico anche per noi perché ci troveremmo costretti a prendere provvedimenti.

1.5 Come si svolgono i Raduni

Un raduno è composto da tre parti:

- La *Prima Parte* comporta la pre iscrizione del proprio Personaggio (si può iscrivere un solo Personaggio a raduno), le informazioni riguardanti il raduno saranno disponibili sul sito di riferimento con largo anticipo.

Questa parte serve allo staff per avere idea della quantità di giocatori che presenzieranno (a discrezione dello staff, in caso di non raggiungimento di un minimo di iscritti, il raduno potrebbe non svolgersi), sia ai giocatori per conoscere i dettagli del raduno imminente per organizzarsi, come ad esempio il giorno e gli orari di gioco, le informazioni sul luogo, disponibilità di pernottamento e ristoro in loco e altre indicazioni.

- La *Seconda Parte*, che si svolge in data di gioco, è la Segreteria.

Qui i giocatori, prima dell'IG, svolgeranno le abituali pratiche burocratiche quali ritiro delle schede e materiale di gioco, assicurazione, pagamento del live, Controllo delle Armi e delle Armature da parte dello Staff competente. Nel caso un giocatore dovesse ritardare (vi preghiamo di informare lo staff per tempo) svolgerà queste pratiche appena troverà un Master libero.

- L'*Ultima Parte*, quella che tutti attendono, comincia col Briefing, passando per l'attesa della dichiarazione dell'In Gioco, finendo con il Fuori Gioco e il Briefing finale.

1.6 Il Buonsenso

Come in ogni evento che riguardi più persone, sono in vigore delle norme comportamentali e delle regole di tutela per favorire un gioco dal vivo in completa sicurezza e rispetto per l'ambiente circostante e verso gli altri.

Anzitutto è buona norma precisare che nessun regolamento potrà modificare le leggi vigenti nel nostro Stato.

In secondo luogo, si invita i giocatori a mantenere sempre e comunque un comportamento civile, rispettoso e responsabile nei confronti di sé stessi, delle altre persone, delle proprietà altrui e dei luoghi concessoci per giocare.

In terzo luogo, ma non di certo meno importante, è un'associazione senza scopo di lucro, rigorosamente apolitica, apartitica e aconfessionale. Oltre a queste norme dettate dal buonsenso, che vanno ad influire anche sul gioco (ad esempio evitare di camminare su alti cornicioni in rovina, evitare di seppellire il corpo di un Personaggio...), vi sono anche alcune regole specifiche per divertirsi in tutta incolumità, soprattutto per la parte che entusiasma la maggior parte dei giocatori: il combattimento.

1.7 Controllo di Armi e Armature

Le Armature e l'oggettistica indossata da un giocatore devono essere inoffensive verso sé stessi e verso il prossimo, pertanto non potranno essere utilizzate armature provviste di spuntoni metallici o placche affilate, anche se caratteristiche per un determinato costume. Stessa regola vale anche per oggetti trasportati quali pugnali veri o oggetti vetrosi facilmente infrangibili con un colpo o una caduta e che potrebbero trasformarsi in una vera e propria trappola per il portatore e le persone che gli stanno vicino (sono quindi vietati).

All'inizio di ogni raduno, prima di dare il tanto atteso In Gioco, i Master effettueranno il controllo delle armi e delle armature di ogni singolo giocatore per verificarne la inoffensività e la coerenza con l'ambiente di gioco proposto.

Un'arma che non è stata controllata ed approvata si considera sempre pericolosa e quindi non può essere utilizzata per i combattimenti e non può essere portata in gioco.

Le armi devono avere un'anima flessibile e non deve mai essere composta da materiale metallico e l'imbottitura deve essere tale da poter essere stretta molto forte senza che si senta l'anima al suo interno; le guardie delle spade o di altre armi non devono essere provviste per nessun motivo di anima al loro interno in quanto potrebbero colpire un giocatore nel senso sbagliato (ovvero "di punta").

Attenzione maggiore verrà data al controllo dell'effettiva inoffensività del pomello e della guardia; il primo di fatti deve essere particolarmente imbottito per evitare di ferire i giocatori con l'anima dell'arma.

Non verrà fatta eccezione per le armi in lattice che verranno sottoposte a controllo, anche se acquistate da un rivenditore di armi apposite per il GRV, dato che ogni artigiano rispetta standard diversi.

NOTA BENE: se un'arma dovesse rispettare gli standard di inoffensività, ma dovesse avere un'estetica tale da parere fuori ambientazione o palesemente finta è libera decisione dello STAFF e in ultima istanza dell'HEAD MASTER se accettarne l'utilizzo In Gioco o no.

1.8 Regole di Sicurezza

Anche se non si crea un Personaggio combattente o non si portano con sé armi, durante il gioco qualsiasi giocatore può essere vittima di un combattimento e quindi può subire fisicamente i colpi dell'avversario.

Ricordiamo quindi che il combattimento dovrà essere sicuro e senza rischio che qualcuno si faccia male, pertanto:

- è vietato effettuare colpi "di punta" con qualsiasi genere di arma.

Il rischio è quello che la forza esercitata dal colpo possa essere sufficiente a permettere all'anima dell'arma di lacerare l'imbottitura finendo per ferire il giocatore colpito.

- è vietato effettuare colpi caricati con troppa forza.
Anche se di materassina o lattice un colpo di arma indotto con forza può rischiare di fare male al giocatore colpito.
- è vietato colpire fisicamente, con qualunque parte del corpo, un giocatore o sottoporlo a soffocamento o altro genere di contatto fisico rischioso.
- è vietato imbavagliare o legare le persone se non riproducendo l'azione e usando legacci morbidi, questo perché in caso di necessità un giocatore abbia possibilità di muoversi o parlare.
- è vietato colpire alla testa e ai genitali un giocatore con qualsiasi cosa fisica, anche se reputata idonea al gioco, come ad esempio le armi di materassina o lattice.

1.9 Rispetto Ambientale

I ritrovi dell'associazione si svolgono in posti affittati o concessi da terzi, pertanto è bene far sì che non subiscano danni o vengano sporcati e inquinati. Pertanto:

- è vietato rovinare e danneggiare il luogo di gioco in qualunque modo, è una proprietà di terzi, rispettatela e tenetela pulita come fosse la vostra stessa casa;
- è vietato arrampicarsi in posti reputati pericolosi dal buon senso;
- non abbandonate mozziconi di sigarette, cartacce, nastri mana e immondizia di qualunque genere per terra;
- non accendere fuochi liberi se non adeguatamente specificato dallo staff;
- di norma preferiamo non vengano utilizzati i cestini della location, ma che ogni giocatore sia responsabile dell'immondizia che genera, riportandosi a casa i propri scarti.



2. IL COMBATTIMENTO

2.1 Come si combatte: regole di buona condotta

Il combattimento è sicuramente una parte del gioco molto divertente, ma c'è anche il rischio che se non si seguono bene le regole, qualcuno si faccia male sul serio.

Durante un combattimento si possono usare solo le armi che hanno passato il controllo, questo perché anche se l'arma a voi sembra perfetta, potrebbe non rispettare i canoni di sicurezza. È quindi assolutamente vietato combattere con armi che non sono state prima controllate dai Master.

Le armi accettate ad un live sono quelle realizzate in gomma piuma e nastro americano (le cosiddette armi in "materassina") o quelle più realistiche in lattice.

Le prime sono di semplice costruzione e realizzate da materiali economici. Di pro hanno dalla loro la facilità di produzione e l'accessibilità a chiunque; di contro hanno un aspetto grezzo e non molto realistico.

Le seconde, dall'aspetto molto più realistico, hanno però di contro l'elevato costo di fabbricazione, quindi sconsigliate a chi si avvicina per la prima volta al mondo del GRV.

Quando si combatte i colpi con le armi devono essere portati in modo realistico ma senza l'effettiva potenza, per motivi di sicurezza.

Se pensate che state combattendo con armi che nella realtà arriverebbero a pesare anche più di 1 o 2 chili, è irrealistico portare troppi colpi nell'arco di pochissimi secondi.

Il ritmo consigliato è 1 colpo al secondo per arma.

Viene considerato un gioco scorretto, portare un numero elevatissimo di colpi in poco tempo. Questo genere di comportamento viene chiamato TAPPING ed è severamente punito quando viene scoperto.

Non bisogna farsi ingannare dalla leggerezza delle armi quando si combatte, un bravo giocatore sa recitare bene anche i colpi e non solo le battute.

Gli organizzatori tenderanno di controllare il più possibile che tutti i combattimenti seguano le giuste regole, tuttavia non possono sempre essere presenti ovunque e in qualsiasi momento, quindi è compito soprattutto dei giocatori rispettare queste semplici regole per divertirsi e far divertire anche gli altri.

Un colpo viene considerato valido quando colpisce direttamente una locazione, se questa viene colpita di rimbalzo da un colpo appena parato, non verrà considerata come danneggiata.

Ogni colpo viene mimato ed eseguito esclamando la chiamata relativa al danno che l'arma infligge: CIOP! (Colpo tagliente) o BLAM! Colpo contundente) o SPACCA! o FUOCO! ... così da far comprendere al giocatore colpito l'entità del danno.

Un combattimento si considera terminato a 5 minuti dall'ultimo colpo udito o se distanti almeno 50 metri dal nemico.

Per ragioni di sicurezza non è possibile assicurarsi al braccio armi o oggetti (Scudi esclusi) con cinghie o lacci.

ATTENZIONE! Le "Armi Corte" non possono parare le "Armi a Due Mani" o "Armi ad Asta" e le "Armi a Una Mano" non possono parare le "Armi ad Asta" (vedi Tomo V).

2.2 Locazioni e Punti Ferita (PF)

Il corpo del Personaggio è sempre suddiviso in cinque locazioni, ciascuna con un numero uguale di PF:

- tronco (di cui fa parte anche la testa, quest'ultima non è compresa nelle locazioni per questioni di sicurezza)
- braccio destro
- braccio sinistro
- gamba destra
- gamba sinistra

Ogni giocatore, di base, parte con 1 PF per ogni locazione. Ogni volta che una locazione riceve un colpo con chiamata offensiva, il giocatore dovrà sottrarre un punto ai suoi PF. Quando una locazione arriva a zero PF, questa verrà considerata inutilizzabile. Se ad essere colpito è un arto, il giocatore dovrà mimare la perdita d'utilizzo dello stesso.

Se ad arrivare a zero PF invece è il tronco, il Personaggio andrà immediatamente in "Stato di coma", entrando così di fatto nel processo di morte (vedi capitolo successivo).

La testa, per le regole di sicurezza, non può essere mai colpita fisicamente, chiunque vi subisca un colpo fortuito da un'arma dichiarerà IMMUNE! e non conteggerà il danno.

2.3 Punti Armatura (PA)

I Punti Armatura (PA) sono punti di protezione aggiuntivi ai PF, che variano a seconda del tipo di armatura indossata o dalla somma di esse.

Le armature sono così classificate:

Armatura Leggera: è l'armatura più semplice che si possa avere. Sono quelle composte, come dice il nome, da pelle fina, scamosciato o materiali molto morbidi e poco resistenti.

Armatura Media: perché l'armatura venga considerata di questo livello, deve essere fatta usando un cuoio resistente e abbastanza rigido. Di questa categoria fanno parte anche le armature di cuoio borchiato e i Gambeson.

Armatura Pesante: sono le cosiddette cotte di maglia e armature a piastre. Perché vengano considerate tali devono essere di ferro.

NB: Se un Personaggio indossa due o più armature la chiamata SPACCA! rompe tutte le armature della locazione colpita. Esempio: Mario indossa Gambeson, Armatura ad anelli e Armatura di piastre, subisce la chiamata SPACCA! Verranno azzerati i PA di tutte e tre le sue Armature (il tutto limitatamente alla locazione colpita).

Qualunque tipo di armatura, perché sia considerata protezione aggiuntiva, deve coprire tutte e 5 le locazioni (2 braccia, 2 gambe e il torso) e almeno il 50% della locazione interessata.

Se un Personaggio indossa due o più tipi di armatura nello stesso momento ne sommerà i PA. Il Giocatore avrà la scelta della sovrapposizione delle armature per aumentare i propri PA (per esempio se un giocatore vorrà mettere un Armatura Pesante otterrà solo i PA delle piastre). Sarà possibile altresì fare una combinazione di armature e di sovrapposizioni rispettando i livelli (leggera, media, pesante).

Sono ammesse le sovrapposizioni di un'armatura per tipo cioè: una leggera, una media e una pesante.

I punti armatura servono a proteggere il corpo del Personaggio, quindi i suoi punti ferita. Quando una locazione perde completamente la protezione (PA a zero) allora iniziano ad essere intaccati i PF del Personaggio.

Come sempre, è compito dei giocatori non barare e tenere il conteggio dei PA ad ogni combattimento.

Le armature, come anche gli scudi e le armi, durante un scontro possono essere danneggiate o disintegrate.

Per poterli riparare è necessario avere un apposito Talento o trovare un artigiano che sia disposto a farlo (vedi lista Talenti). Le armature, come anche gli scudi e le armi NON si autoriparano dopo la fine del combattimento.

2.4 L'Assassinio

Il GRV deve essere un gioco libero, però ci piace sottolineare che non apprezziamo i Player Killer (PK), cioè quei giocatori che vanno ad uccidere altri personaggi, solo per il gusto di farlo, senza motivazioni vere e proprie.

Possono ovviamente esserci particolari giocate che portano all'omicidio di altri personaggi, però ben accette solo finché sono cose dettate dal puro gioco. L'assassinio per il puro divertimento e immotivato porta nella maggior parte dei casi a litigi ed arrabbiate tra giocatori che sono molto dannose per tutti.

Con questo non vogliamo togliere la parte più oscura del gioco, solo vi chiediamo di farlo con buon senso e forti motivazioni.

In ultimo, un consiglio è quello di avere sempre un costume di riserva con voi perché i live possono essere sempre imprevedibili e la morte di un Personaggio rientra in queste possibilità. È sempre brutto perdere il proprio eroe, ma ricordatevi che la fine di un'avventura significa l'inizio di una nuova.

2.5 La morte del Personaggio

Come detto in precedenza, un Personaggio a cui vengono azzerati i PF al tronco finisce in Stato di coma e successivamente subentra il processo di morte. Appena il giocatore si ritrova in questo Stato di coma, dovrà cominciare immediatamente a contare 5 minuti (o 300 secondi) durante i quali il Personaggio è in fin di vita, ma ancora curabile.

N.B: Ogni PG a propria discrezione avrà un secondo per interpretare la propria fine. Potrà fare un'esclamazione. Sarà vietato gridare.

In questo arco di tempo il Personaggio non potrà compiere alcuna azione, nemmeno il semplice parlare o rantolare, tanto meno tentare di attirare l'attenzione delle persone vicine o dire a che punto è giunta la conta, che equivarrebbe a barare.

Un Personaggio in questo Stato non si accorge di ciò che sta accadendo intorno a lui, quindi non serberà memoria di quanto successo mentre era in coma.

Per interrompere il processo di morte, quando il Personaggio è in coma esistono due modi: il primo sono le cure vere e proprie, che fanno recuperare al Personaggio PF eliminando lo Stato di coma. Il secondo modo è venire stabilizzati (solitamente con fasce ed il necessario Talento). In questo caso il conteggio dei secondi si arresta una volta applicata la fasciatura e il Personaggio è salvo dalla morte, nonostante perduri lo Stato di coma e l'esser privi di conoscenza.

Nel caso il Personaggio esca dallo status di stabilizzato (non c'è più il contatto con il medico stabilizzante o viene rimosso l'oggetto che stabilizza) il conteggio dei cinque minuti riprenderà da dove è Stato interrotto. Se allo scadere del tempo, il Personaggio non è Stato curato o stabilizzato, morirà definitivamente.

Nel qual caso qualcuno dovesse tentare di guarirlo o stabilizzarlo una volta trascorsi i cinque minuti, il giocatore dovrà rispondere IMMUNE! in quanto le cure non gli farebbero più effetto.

2.6 Cosa fare quando un Personaggio muore

Quando un Personaggio muore (terminati i 5 minuti di coma o per una chiamata fatale) dovrà attendere nel luogo di morte 5 minuti, tranne nel caso in cui venga disintegrato (con esso verranno disintegrati anche gli oggetti). Questo perché i suoi averi potrebbero ancora essere trafugati, il suo corpo esaminato da un medico o potrebbe esistere una remota possibilità di essere resuscitato. Passato questo lasso di tempo il giocatore dovrà lasciare a terra il Cartellino cadavere, abbandonare in terra gli oggetti di gioco non trafugati (sopra il Cartellino cadavere e, tenendo la mano aperta alzata bene in vista in segno di FG), recarsi il prima possibile in zona master dove consegnerà il suo Cartellino Personaggio spiegando i dettagli della sua morte.

Non disperate, il raduno non è ancora finito per voi. I master vi troveranno comunque qualcosa da fare, che sia fare un Personaggio nuovo, o il mostro, o aiutarli.

Con il nuovo Personaggio non ripartirete proprio da zero, al Personaggio nuovo verranno assegnati anzitutto i Punti Esperienza (PX) del live appena trascorso che, naturalmente, non potranno essere caricati sul Personaggio morto, in più verrà assegnato il 60% (arrotondato per difetto) del totale del PG deceduto.

2.7 Il rito di trapasso

Quando un Personaggio è in Stato di morte (non di coma), un altro Personaggio può compiere un Rito di Trapasso in base alla propria realtà di appartenenza.

Il Rito di trapasso è semplice e chiunque può compierlo, purché vengano rispettate le relative usanze, se sono previste, relative alla propria razza, divinità o Realtà Politica. Nel caso in cui non ci dovessero essere delle specifiche, ogni giocatore è libero di potersi esprimere come vuole, ricordandosi del fatto che si tratta comunque di un momento estremamente delicato.

N.B: Il Rito non è obbligatorio ma facoltativo e non implica alcun effetto in gioco, è solo una forma di interpretazione.

2.8 Cartellino Cadavere

Ahimè, come abbiamo visto, la morte fa parte della vita degli eroi e, di solito, ne è la degna e onorata conclusione, che sia per mano di un malvagio, di qualche creatura oscura, o sacrificandosi per affetti o per un bene superiore.

D'altronde, morire seduti su un divano con la spada in mano non sarebbe certo divertente per voi, no?

Quando la Triste Mietitrice porrà la sua falce su di voi, trascorsi i cinque minuti di attesa che vi separano dallo Stato di Crepa, bisognerà appoggiare a terra, esattamente al posto che stavate occupando poco fa, il Cartellino Cadavere, su cui andrà segnato prima dell'inizio del live il vostro nome pg e il vostro nome giocatore.

Tale Cartellino sarà ritirabile in fase di segreteria e andrà compilato prima dell'inizio del live.

Mi raccomando, è obbligatorio portarlo dietro sempre. Tutti speriamo che non dobbiate mai utilizzarlo, ma se non doveste averlo al momento opportuno incorrerete in una sanzione.



3. LE CHIAMATE

3.1 Cosa sono, come funzionano

Le chiamate sono una parte fondamentale del regolamento del gioco, in quanto la chiamata è il danno o l'effetto che un colpo, un incantesimo o altro produce. Raccomandiamo a tutti i giocatori di imparare bene questo importante capitolo che serve a rendere il gioco e il combattimento comprensibile e fluido a tutti.

Alle chiamate abbiamo cercato di dargli nomi semplici e facilmente riconducibili agli effetti per agevolare l'apprendimento. La chiamata è riconoscibile da tutti i giocatori in quanto sono parole FG (Fuori Gioco) utili a riconoscere il tipo di colpo che si sta ricevendo e quindi come agire di conseguenza.

Un Personaggio, naturalmente, può dichiarare solo le chiamate che è in grado di effettuare. Se Tizio colpisce con la sua arma infuocata il suo avversario, dichiarerà FUOCO! e chi la sente si accorgerà della lama infuocata di Tizio. Un colpo che tocca direttamente una locazione si considera portato a segno e quindi si applica l'effetto della sua chiamata. Tutti i colpi che vengono intercettati dagli scudi o dalle armi dell'avversario, si considerano parati anche se colpiscono di rimbalzo la locazione (vedi anche "come si combatte"). Ci possono essere tuttavia delle chiamate che non considerano scudi o armi e che causano l'effetto anche se vengono parate.

Come i colpi delle armi, anche gli incantesimi che funzionano "a tocco" si considerano parati se bloccati da un'arma o da uno scudo. Le chiamate talvolta possono essere effettuate a distanza (proiezione), ad esempio un incantesimo a dardo o una trappola. In questo caso il colpo non può essere parato e la locazione che viene colpita è il tronco.

Esistono anche dei modificatori che permettono ad una chiamata di agire ad area. In questo caso l'effetto, oltre a non essere parabile normalmente, colpirà tutte le locazioni dei bersagli presenti all'interno dell'area.

Infine esistono una categoria di chiamate "da rissa" come pugni, calci, spinte e via dicendo. Queste chiamate non si troveranno nella tabella, in quanto non si possono effettuare nel mezzo di un combattimento per una questione di sicurezza. Queste chiamate non intaccano né PF né PA, però devono essere simulate da chi le riceve. Il colpo deve essere sempre recitato e deve fermarsi ad almeno 30 cm dall'avversario, giusto per essere sicuri che il colpo non leda il giocatore.

3.2 Sommare/ignorare le chiamate

Esistono alcune abilità o incantesimi che consentono di effettuare più chiamate contemporaneamente, il bersaglio subirà quindi tutte le chiamate nell'ordine in cui sono state effettuate.

Il mago Tizio scaglia contro una creatura un incantesimo dichiarando la chiamata "DIRETTO! DOLORE!".

La creatura colpita subirà i due effetti in ordine di come vengono pronunciati, quindi prima la chiamata DIRETTO! e poi la chiamata DOLORE!. Se la creatura possiede più di un punto ferita, perderà un PF e si accascierà a terra in preda al dolore. Se invece ha un solo punto ferita si troverà a terra in Stato di Coma.

Esistono inoltre delle abilità che rendono il Personaggio capace di ignorare gli effetti di alcune chiamate. In questo caso il Personaggio che la subirebbe deve dichiarare IMMUNE!

Nel caso il Personaggio venga colpito da più chiamate ma ne ignora solo una, dichiarerà IMMUNE! specificando di seguito la chiamata esclusa.

Tizio è IMMUNE! a CONFUSIONE!.

Mario gli scaglia un incantesimo dichiarando “DIRETTO! CONFUSIONE!”

Tizio subirà il danno DIRETTO! dichiarando “IMMUNE! a CONFUSIONE!”

Nel caso in cui si fosse IMMUNI al potenziamento DOPPIO! o TRIPLO!, il bersaglio subisce comunque il danno o effetto non potenziato. Es. CIOP! TRIPLO!, il bersaglio dichiara IMMUNE! a TRIPLO!, subisce solo il CIOP!

3.3 CHIAMATE

BLAM!

Danno Fisico

Il Personaggio colpito riceve 1 danno contundente.

CIOP!

Danno Fisico

Il Personaggio colpito riceve 1 danno da taglio.

ACIDO!

Danno Elementale

Il Personaggio colpito subisce 1 danno elementale da acido.

ELETTRO!

Danno Elementale

Il Personaggio colpito subisce 1 danno elementale da folgore.

FUOCO!

Danno Elementale

Il Personaggio colpito subisce 1 danno elementale da fuoco.

GELO!

Danno Elementale

Il Personaggio colpito subisce 1 danno elementale da gelo.

SACRO!

Danno Divino

Il Personaggio colpito subisce 1 danno di fonte divina.

DIRETTO!

Danno Fisico

Il Personaggio colpito riceve 1 danno che intacca direttamente i punti ferita (PF), sorpassando la protezione dell'armatura (PA) che rimane inalterata.

SQUARCIO!

Danno Fisico

Il Personaggio riceve 4 danni diretti ai PF (supera le protezioni dell'armatura, che rimane intatta).

FRAMMENTA!

Danno Fisico

Questa chiamata azzerà i PA (armatura rotta), se presenti, e riduce a 1 i PF di tutte le locazioni.

ASSIDERA!

Effetto Elementale

Il Personaggio subisce la chiamata ARTEFATTO! PIETRIFICAZIONE! dopo 15 secondi. Subire la Chiamata INCENDIA! prima di pietrificarsi causa RIMUOVI! ASSIDERA!

INCENDIA!

Effetto Elementale

Il Personaggio subisce la chiamata ARTEFATTO! COMA! dopo 15 secondi. Subire la Chiamata ASSIDERA! prima di cadere in coma causa RIMUOVI! INCENDIA!

PIETRIFICAZIONE!

Effetto Fisico

Il Personaggio diventa a tutti gli effetti una statua, è incosciente e deve restare immobile fin quando non viene riportato allo Stato naturale, ma può decidere di lasciarsi andare alla morte in qualsiasi momento. Status precedenti a PIETRIFICAZIONE! come COMA! o VELENO! sono ancora presenti, ma viene messo in pausa il conteggio finché si rimane in questa condizione. Il Personaggio sarà immune a qualsiasi chiamata ad esclusione di SPACCA!, SPEZZA!, DISINTEGRAZIONE! e RIMUOVI! PIETRIFICAZIONE!. Una statua che subisce SPACCA!, SPEZZA! o DISINTEGRAZIONE! diventa polvere. Per muovere un Personaggio pietrificato bisogna essere almeno in 2 persone.

SPACCA!

Effetto Fisico

Questa chiamata azzerà tutti i PA se presenti, altrimenti i PF, della locazione colpita. Se il colpo viene parato da uno scudo, questo viene considerato rotto ed inutilizzabile finché non viene riparato e il Personaggio dovrà abbandonarlo.

SPEZZA!

Effetto Fisico

L'oggetto o l'arma, tranne scudi e armature, che subisce la chiamata viene considerato rotto ed inutilizzabile finché non viene riparato. In caso la chiamata arrivi da una proiezione (dardo, area, esplosione) è necessario specificare l'oggetto bersagliato.

DISARMO!

Effetto Fisico

Questa chiamata non provoca alcun danno. Il Personaggio colpito fa cadere tutto ciò che ha in mano. Uno scudo assicurato al braccio rimane saldo. Oggetti fragili devono essere posati a terra con cautela.

A TERRA!

Effetto Fisico

Il Personaggio che subisce questa chiamata deve immediatamente toccare terra con almeno un ginocchio e rimanerci per 10 secondi (non cumulabili). Se impossibilitato a piegare il ginocchio si siede a terra. Questa chiamata ha effetto anche se parata con scudi.

CECITA'!

Effetto Fisico

Il Personaggio colpito dovrà guardare la punta dei propri piedi per 10 secondi, fingendo di non vedere (attenti a chi vi sta attorno in combattimento). In questo lasso di tempo non può muoversi e combattere o difendersi con armi.

SILENZIO!

Effetto Fisico

Il Personaggio colpito non può emettere alcun tipo di suono con la bocca per 10 secondi (ricordiamo che le Chiamate sono Fuori Gioco, quindi potete fare le normali dichiarazioni).

PARALISI!

Effetto Fisico

Il Personaggio avrà la locazione colpita paralizzata e inutilizzabile per 10 secondi. Funziona solo su braccia e gambe.

REPULSIONE!

Effetto Fisico

Il Personaggio colpito deve scappare per 10 secondi dalla fonte della chiamata. Se è impossibilitato a muoversi per effetti vari o per motivi di sicurezza (scale, luoghi angusti, precipizi...) può rannicchiarsi nell'angolo più lontano possibile dalla fonte della chiamata e terminare i 10 secondi senza compiere alcuna azione (non può nemmeno difendersi).

STABILIZZATO!

Effetto Fisico

Il Personaggio che subisce questa chiamata, se in Stato di coma, rimane incosciente ma ne sospende il conteggio, fintanto che la fonte della chiamata rimane a contatto (altro Personaggio o oggetto).

GUARIGIONE!

Effetto Fisico

Il Personaggio recupera 1 PF nella locazione colpita.

RIPARAZIONE!

Effetto Fisico

L'oggetto che subisce questa chiamata torna integro e funzionante. Se viene eseguita su un'armatura questa recupera 1 punto armatura (PA). Non funziona su oggetti cartellinati (è fatto obbligo l'uso di strumenti da Larp per la riparazione. Non sono assolutamente consentiti attrezzi veri.

DOLORE!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito deve simulare di avere un atroce dolore per 10 secondi alla locazione colpita, che diverrà inutilizzabile per la durata della chiamata. Nel caso la locazione colpita sia il tronco, il Personaggio cadrà a terra dolorante.

SHOCK!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito cade a terra svenuto e incosciente fino a quando non viene scosso da qualcuno. Il Personaggio non si rende conto di quello che succede attorno a lui finché si trova in questo Stato. Qualsiasi interazione fisica esterna (colpito con armi, perquisito, derubato, incantesimo subito, ecc..) metterà fine a questa condizione.

TERRORE!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito deve scappare per 10 secondi dalla fonte della chiamata in preda al panico. Se è impossibilitato a muoversi per effetti vari o per motivi di sicurezza (scale, luoghi angusti, precipizi...) può rannicchiarsi nell'angolo più lontano possibile dalla fonte della chiamata e terminare i 10 secondi senza compiere alcuna azione (non può nemmeno difendersi).

CONFUSIONE!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito deve simulare uno Stato confusionale per 10 secondi. In questo lasso di tempo l'unica azione concessa è difendersi e camminare in maniera sconnessa.

CHARME!

Effetto Mentale

Il Personaggio bersaglio, per 5 minuti, considera la fonte della chiamata molto amichevole. L'effetto svanisce se le due creature si allontanano oltre i 10 metri o se la fonte che ha effettuato la chiamata compie azioni ostili nei confronti del bersaglio. L'effetto dell'amicizia è abbastanza forte da far acconsentire il bersaglio a ragionevoli richieste, non è tuttavia in grado di farlo privare di oggetti a cui tiene particolarmente, di fargli attaccare i suoi amici o compiere atti che vadano contro la sua morale.

SONNO!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito cade addormentato per 10 secondi. Per questi 10 secondi il Personaggio non può essere svegliato in alcun modo. Allo scadere del tempo il Personaggio si sveglia da solo.

AMNESIA!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito dimentica istantaneamente tutto quello che ha compiuto nell'arco degli ultimi 15 minuti di gioco. Se seguita da N TEMPO!, definirà quanto tempo viene dimenticato da quel momento a ritroso.

COMANDO! [...]!

Effetto Mentale

Il Personaggio colpito ubbidirà, al meglio delle sue possibilità, ad un singolo ordine (di una parola) della persona che ha effettuato la chiamata. Da quel momento il bersaglio sarà ossessionato solo ed esclusivamente dal portare a compimento l'ordine al meglio delle proprie capacità fisiche e mentali. (Es. Se qualcuno comanda di difenderlo, il giocatore sotto il Comando dovrà proteggerlo fino a che ne avrà le capacità fisiche e mentali, per la durata dell'effetto).

L'effetto finisce una volta che l'ordine è Stato eseguito, se si entra nello Stato di Coma, se si subisce la chiamata SONNO! o dopo 5 minuti.

Cessato l'effetto il Personaggio non ricorderà nulla di quanto accaduto mentre stava adempiendo all'ordine, tuttavia ricorda cos'è accaduto al momento in cui ha subito la chiamata.

Non è mai possibile impartire un comando che sottintenda più di un singolo ordine (es. COMANDO! UBBIDISCIMI!)

BRUCIAMANA!

Effetto Speciale

Il Personaggio che la subisce deve svuotare tutta la sua riserva di Mana come fosse stata utilizzata. Tutti gli incantesimi o invocazioni presenti sul bersaglio terminano immediatamente.

RIFLESSO!

Effetto Speciale

Il Personaggio subisce gli effetti di una chiamata ricevuta, ma questa viene subita anche dalla fonte. Nel caso di chiamate ad area o esplosioni si riflette solamente alla fonte. Non si può dichiarare in risposta ad un RIFLESSO!

E' possibile dichiarare IMMUNE! (nel caso se ne abbiano la capacità) e poi riflettere un chiamata.

SORGI!

Effetto Speciale

Questa chiamata può essere usata solamente su un Umanoide in Stato di Crepa (ovvero morta). L'Umanoide che subisce questa chiamata torna in piedi come Non Morto a pieno delle sue capacità e ricordi di vita.

Il Non Morto così richiamato seguirà gli ordini del suo rianimatore come sotto l'effetto continuo della chiamata ARTEFATTO! COMANDO!

RESURREZIONE!

Effetto Speciale

Il Personaggio che subisce questa chiamata entro il tempo dello Stato di Crepa, torna in vita a pieni punti ferita. La chiamata non ristabilisce PA nè apporta modifiche al massimale dei PF.

DISINTEGRAZIONE! [TIPO]!

Effetto Speciale

Questa chiamata è generalmente accompagnata dalla descrizione del proprio bersaglio (per esempio DISINTEGRAZIONE! SCUDO!). Se il bersaglio descritto viene colpito diventa istantaneamente polvere (assieme ad eventuali contenuti o oggetti portati).

Se la chiamata colpisce qualcosa che non sia il bersaglio descritto non ha alcun effetto.
Se la chiamata non è accompagnata da alcuna descrizione allora qualsiasi sia il bersaglio colpito diventa istantaneamente polvere (assieme a tutto ciò che contiene o porta con sé).

COMA!

Effetto Speciale

Il Personaggio colpito cade immediatamente in Stato di coma. Tutte le locazioni si azzerano all'istante, indifferentemente dalla locazione colpita. L'armatura non viene intaccata né protegge da questo tipo di danno.

CREPA!

Effetto Speciale

Il Personaggio colpito cade immediatamente in Stato di Crepa.

FERMA TEMPO!

Effetto Speciale

Il Personaggio è da considerarsi in pausa nel Tempo di Gioco. Tutti i giocatori che ricevono tale chiamata devono immediatamente abbassare la testa, chiudere gli occhi ed effettuare un ronzio stando fermi sul posto.

L'Effetto di questa Chiamata è interrotto dalla Chiamata IN GIOCO!

Se associato a N TEMPO, il Personaggio dovrà stare in questa condizione solamente per il tempo specificato.

Fintanto che subisce questa chiamata, il Personaggio è inamovibile, e se subisce altre chiamate, queste avranno effetto alla fine del FERMA TEMPO!

IMMUNE! a [CHIAMATA]!

Chiamata Speciale

Il Personaggio non subisce alcun Danno o Effetto proveniente da una certa chiamata che subisce.

Questa chiamata è sempre seguita da un'altra chiamata se l'immunità è specifica per la chiamata subita come per capacità donate da Incantesimi, Talenti o Oggetti. Per esempio se possiede il Talento "Tenere la Linea" il Personaggio dichiarerà "IMMUNE! a REPULSIONE!"

Questa chiamata non è seguita da un'altra chiamata se l'immunità è generica come una Pozione o Incantesimo che dona l'immunità alla prima chiamata subita.

DEIDET: [Descrizione]

Chiamata di Ambientazione

Questa chiamata è sempre accompagnata da una descrizione che ne specifichi l'effetto.

Il Personaggio colpito è affetto da una verità assoluta dettata dagli dei su oggetti, capacità, avvenimenti, descrizioni o domande.

STORDISCI!

Potenziamento

Può seguire la chiamata CIOP! o BLAM!. Il colpo verrà accusato dal bersaglio, e quando si azzerano i PF del tronco invece di subire la chiamata COMA si sviene e dopo un minuto ci si riprende con pieni PA e PF.

AREA! [CHIAMATA]!

Potenziamento

È sempre seguita da una chiamata. La chiamata è estesa ad un'area di raggio 10 metri per un angolo di 90° descritti dall'apertura a "V" delle braccia. La chiamata associata colpisce tutti gli oggetti e tutte le locazioni di tutti i personaggi presenti all'interno dell'area, fonte esclusa.

ESPLOSIONE! [CHIAMATA]!

Potenziamento

È sempre seguita da una chiamata. La chiamata è estesa ad un'area di raggio 10 metri per un angolo di 360° attorno al dichiarante. La chiamata associata colpisce tutti gli oggetti e tutte le locazioni di tutti i personaggi presenti all'interno dell'area, fonte esclusa.

VELENO! [CHIAMATA]!

Potenziamento

Precede una chiamata che avrà effetto dopo 10 secondi dalla sua dichiarazione. Il giocatore colpito dovrà interpretare in maniera credibile l'avvelenamento in questo lasso di tempo (es. portando mani alla gola o toccandosi l'arto dolorante). Se la chiamata viene subita dal Personaggio, questo entrerà in Stato di Avvelenato

... N TEMPO!

Potenziamento

Questo potenziamento varia il tempo della chiamata che la precede. Esempio: PARALISI! 60 SECONDI! Ne prolunga la durata ad un minuto. (N è il numero e Tempo è la definizione del tempo: secondi, minuti, ore, giorni, mesi, anni)

... N METRI!

Potenziamento

Questo potenziamento varia la distanza della chiamata che la precede. Esempio: AREA! PARALISI! 20 METRI!

[CHIAMATA]! DOPPIO!

Potenziamento

La chiamata associata viene subita 2 volte.

Non può essere associata ad una chiamata DOPPIO! o TRIPLO!

[CHIAMATA]! TRIPLO!

Potenziamento

La chiamata associata viene subita 3 volte.

Non può essere associata ad una chiamata DOPPIO! o TRIPLO!

RIMUOVI! [CHIAMATA]!

Potenziamento

La chiamata o la tipologia di chiamata associata viene rimossa dal bersaglio.

ARTEFATTO!

Potenziamento

Se precede una chiamata questa andrà sempre a segno.

Eventuali immunità del bersaglio non funzioneranno.

Una chiamata così subita non può essere rimossa dal modificatore "RIMUOVI!"

VISTO!

Potenziamento

Questa chiamata permette di interagire con creature Nascoste o Attenuate. Se associata ad altre chiamate, queste potranno colpire il bersaglio Nascosto o Attenuato.

ESTESO!

Potenziamento

Associato ad una chiamata, questa produrrà gli effetti su tutte le locazioni del bersaglio.

NESSUN EFFETTO!

(Chiamata Master)

Quando una chiamata, viene portata tramite armi, incantesimi, ecc... in modo scorretto (tapping, incantesimo sbagliato, ecc..), questa chiamata la rende nulla. Solo i Master possono usarla.

IN GIOCO!

(Chiamata Master)

Effetto Speciale

Il Personaggio è da considerarsi dentro al gioco.

FUORI GIOCO!

(Chiamata Master)

Effetto Speciale

Il Personaggio è da considerarsi fuori dal gioco.

UOMO A TERRA!

Tutti i personaggi si devono immediatamente fermare perché un giocatore è ferito o ha VERAMENTE bisogno di aiuto.

Se non c'è un master nelle vicinanze bisogna avvertirne uno il prima possibile. (Utilizzabile dai giocatori solo in assenza di Master o di Referenti al Primo Soccorso).

VACCI PIANO!

Questa chiamata può essere utilizzata da un giocatore che si sente a disagio per la situazione, l'argomento o il livello di enfasi relativi alla situazione in cui è coinvolto, compresi i colpi portati con troppa forza. Udendo questa chiamata tutti i presenti sono tenuti a smorzare i toni per non offendere la sensibilità di chi l'ha invocata. E' anche possibile utilizzarla come domanda "devo ANDARCI PIANO?" per verificare che un giocatore non sia in difficoltà se in evidente disagio.

E' TUTTO QUI?!

Questa chiamata indica ai propri interlocutori che l'attuale livello di interpretazione può spingersi oltre, che si spronano gli altri ad alzare i toni o aumentare il pathos della situazione.

3.4

TABELLE RIEPILOGATIVE

CHIAMATE DI DANNO	TIPOLOGIA E DURATA
CIOP!	Fisico - Istantaneo
BLAM!	Fisico - Istantaneo
ACIDO!	Elementale - Istantaneo
ELETTRIO!	Elementale - Istantaneo
FUOCO!	Elementale - Istantaneo
GELO!	Elementale - Istantaneo
SACRO!	Divino - Istantaneo
DIRETTO!	Fisico - Istantaneo
SQUARCIO!	Fisico - Istantaneo
FRAMMENTA!	Fisico - Istantaneo
CHIAMATE EFFETTO ELEMENTALE	DURATA
ASSIDERA!	Istantaneo e "ogni 10 secondi"
INCENDIA!	Istantaneo e "ogni 10 secondi"
CHIAMATE EFFETTO FISICO	DURATA
PIETRIFICAZIONE!	Istantaneo
SPACCA!	Istantaneo
SPEZZA!	Istantaneo
DISARMO!	Istantaneo
A TERRA!	10 secondi
CECITA'!	10 secondi
SILENZIO!	10 secondi
PARALISI!	10 secondi
REPULSIONE!	10 secondi

STABILIZZATO!	Istantaneo
GUARIGIONE!	Istantaneo
RIPARAZIONE!	Istantaneo
CHIAMATE EFFETTO MENTALE	DURATA
DOLORE!	10 secondi
SHOCK!	Istantaneo
TERRORE!	10 secondi
CONFUSIONE!	10 secondi
CHARME!	5 minuti
SONNO!	10 secondi
AMNESIA!	Istantaneo
COMANDO!	5 minuti
DEIDET: [Descrizione]	Speciale
CHIAMATA SPECIALI	DURATA
BRUCIAMANA!	Istantaneo
RIFLESSO!	Istantaneo
RIANIMAZIONE!	Istantaneo
RESURREZIONE!	Istantaneo
DISINTEGRAZIONE! [TIPO]	Istantaneo
COMA!	Istantaneo
CREPA!	Istantaneo
FERMA TEMPO!	Istantaneo
IMMUNE! a [CHIAMATA]!	Istantaneo
POTENZIAMENTI	DURATA
STORDISCI!	Istantaneo
AREA!	Istantaneo
ESPLOSIONE!	Istantaneo
VELENO!	Istantaneo
N TEMPO!	Specificata nella Chiamata

RAGGIO N METRI!	Istantaneo
DOPPIO!	Istantaneo
TRIPLO!	Istantaneo
RIMUOVI!	Istantaneo
ARTEFATTO!	Istantaneo
VISTO!	Istantaneo
ESTESO!	Istantaneo
CHIAMATE STAFF	DURATA
NESSUN EFFETTO!	Istantaneo
IN GIOCO!	Istantaneo
FUORI GIOCO!	Istantaneo
CHIAMATE FUORI GIOCO	
UOMO A TERRA!	Istantaneo
VACCI PIANO!	Istantaneo
E' TUTTO QUI?!	Istantaneo



4. GLI OGGETTI IN GIOCO

Iniziamo premettendo che esistono due diverse categorie di Oggetti: gli Oggetti In Gioco (quali possono essere erbe, monete, pozioni ecc.) e gli oggetti personali cioè quelli di proprietà delle persone.

La sostanziale differenza fra queste due categorie è che i primi sono di proprietà dell'associazione, quindi possono essere scambiati o rubati in gioco tra i personaggi senza restrizioni effettive.

Per i secondi invece, essendo proprietà di giocatori o persone, è necessario che il proprietario dia il suo consenso perché altre persone possano usarli.

Tutti i personaggi, in linea di massima, sanno riconoscere gli oggetti comuni che vedono e quindi possono prenderli ed interagire con essi. Tuttavia ci sono alcuni tipi di oggetti che possono richiedere l'uso di particolari abilità per essere raccolti, compresi completamente o usati (passaggi segreti, pozioni, veleni, scritti, ecc.).

Gli Oggetti In Gioco di fattura particolare o con effetti peculiari saranno riconoscibili poiché avranno legato o applicato un Cartellino di gioco, ad esclusione della valuta.

Gli Oggetti Consumabili e alcuni oggetti lavorati avranno un limite temporale di efficacia, definibile come la "data di scadenza" per cui quel Cartellino, al superamento di tale data, dovrà essere strappato, nel caso di cartellini verdi o blu, o considerati "rotti", nel caso di cartellini rossi. La data è decisa in modo arbitrario dallo staff anche per gli oggetti lavorati creati in gioco e scritta sul Cartellino.

Alcune tecniche di PG o PNG specifici, possono posticipare la data di scadenza degli oggetti, o recuperarne i materiali utilizzati per crearli.

Gli oggetti con Cartellino sono immediatamente riconoscibili secondo lo schema colore:

- *Cartellino Verde*: Risorsa (consumabile)
- *Cartellino Rosso*: Oggetto Lavorato (semplice, magico, ecc...)
- *Cartellino Blu*: Pozione o Veleno (consumabile)
- *Cartellino Giallo*: Runa
- *Cartellino Bianco*: Cartellino Personaggio, Abilità/Status, Malattia non interrogabile, salvo particolari abilità.

4.1 Gli oggetti lavorati

Molte sono le possibilità di trovare o creare oggetti magici o particolarmente ben lavorati, ma un Personaggio dovrà SEMPRE tenerli legati alla controparte fisica.

Per esempio l'Oggetto "Spada Affilata" dovrà sempre essere legata alla propria arma di riferimento per riprodurre l'effetto. Oppure l'Oggetto "Attrezzo da Scasso" andrà legato ad una piccola chiave o grimaldello.

Ogni personaggio potrà portare con sé solamente un singolo "Oggetto Instabile" ovvero un Oggetto che non sia legato alla propria controparte fisica.

4.2 Le risorse

Il mondo è pieno dei più svariati tipi di erbe, foglie, rocce, metalli e piante.

Ogni Personaggio è in grado di riconoscere se una risorsa può avere particolari proprietà rispetto alle altre (presenza del Cartellino Verde).

Alcune Risorse o luoghi di scavo avranno la specifica <<Può essere raccolto solo da un "Estrattore">> o simile, altre potranno essere raccolte da chiunque.

Il numero di cartellini verdi trasportabili è illimitato.

4.3 Le Pozioni ed i Veleni

Le pozioni e i veleni si ottengono dalla miscela di ingredienti specifici.

Quando si ingerisce una pozione/veleno si strappa il Cartellino. Solo chi ha l'abilità specifica è in grado di riconoscere, maneggiare e somministrare veleni.

Una volta ingerita la sostanza si applicheranno gli effetti descritti sul Cartellino.

La creazione di pozioni/veleni è naturalmente possibile solo IG. Il numero di cartellini blu trasportabili è illimitato.

4.4 Gli Oggetti Magici

Alcuni Oggetti estremamente particolari hanno la classificazione "Oggetto Magico".

Questo tipo di Oggetti possiede intrinsecamente potere Arcano/Divino che sprigiona con l'utilizzo. Alcuni esempi di Oggetti Magici Arcani possono essere Spade Incantate o Grimori, mentre Oggetti Magici Sacri sono Preghiere, Amuleti di Protezione o Reliquie.

In ogni caso un Personaggio può portare con sé solamente 3 Cartellini "Oggetto Magico".

Fanno eccezioni gli Oggetti Magici con la descrizione: "Questo Oggetto Magico non conta al fine di determinare il numero di Oggetti Magici tenuti con sé"

5. LA VALUTA

Le monete utilizzate sono di tre tipologie

- Oro (Una moneta d'oro equivale a 10 di Argento o 100 di Rame).
- Argento (Una moneta di Argento equivale a 10 di rame).
- Rame



6. SERRATURE, TRAPPOLE e PASSAGGI SEGRETI

6.1 Le serrature

Le serrature sono meccanismi complessi che solo pochissimi esperti sanno creare. Vengono applicate a porte, scrigni, e chi più ne ha più ne metta. Come comportarsi di fronte ad una serratura?

Se siete il padrone della suddetta, usate la chiave no? Se invece non siete il proprietario, se, diciamo, volete “sbirciare” dietro quella serratura, i Mastri Fabbri possono creare per voi degli ottimi attrezzi da scasso da combinare insieme per poter aprire ogni lucchetto o porta! Basta saperli usare, chiaramente.

6.2 Meccanica delle serrature

Ogni serratura è composta da una matrice di 4 valori (Esempio: 1234), per poterla aprire serve la sua chiave di riferimento (Chiave “1234”), oppure avendo il Talento apposito per scassinare serrature, è possibile utilizzare gli attrezzi da scasso.

Ogni attrezzo da scasso è contraddistinto da una matrice, con uno o più valori in chiaro, e gli altri barrati (Esempio: XX3X oppure 1XXX), che se usati all’unisono possono aprire quelle serrature che richiedono quei valori nelle loro specifiche allocazioni (Esempio: per aprire la serratura “1234” serve l’attrezzo 1XXX assieme agli attrezzi X2XX,XX3X e XXX4).

Attenzione, se nella matrice di un attrezzo compare il valore “0” è il tuo giorno fortunato! E’ un passe partout! Il Valore “0” si sostituisce a tutti gli altri valori di quella posizione (esempio: serratura 1234, attrezzi 1XXX,X2XX,XX3X presenti, con l’attrezzo XXX0 posso aprire la serratura senza l’uso dell’attrezzo XXX4).

Non è mai possibile utilizzare attrezzi che abbiano valori che si sovrappongono (esempio: non posso utilizzare contemporaneamente gli attrezzi 11XX e 1XX2, perché la prima cifra è in sovrapposizione).

Gli attrezzi da scasso, come le chiavi, sono riutilizzabili, ma attenzione, alcune serrature, più ostiche, potrebbero danneggiare o addirittura mandare in polvere i vostri attrezzi.

6.3 Le trappole

Le trappole sono meccanismi che non molti esperti sanno creare, al contrario molti avventurieri cadono preda di queste terribili macchine dispensatrici di “brutti scherzi”.

Non si può mai sapere quando ci si imbatte in una trappola, potrebbe apparire come una Risorsa, come una Pozione, o come un Oggetto prezioso o magico.

6.4 Meccanica delle trappole

Il Cartellino Trappola può essere di qualsiasi colore tra quelli esistenti.

Il Cartellino Trappola ha una condizione di “Disinnesco” specificata che richiede il consumo generalmente di Risorse con una certa Rarità. Chiunque voglia disattivare una Trappola deve strappare la condizione di Disinnesco insieme al Cartellino Trappola.

Tramite i Talenti “Trappoliere” è possibile prendere il Cartellino Trappola e riutilizzarlo in futuro.

6.5 I passaggi segreti

I passaggi segreti sono rappresentati da appositi cartellini e possono essere visti solo da chi possiede la giusta abilità.

Appena un Personaggio dotato di abilità apposita si avvicina ad un passaggio segreto ne percepisce subito la presenza.

NOTA BENE: chiunque dovesse attraversare il muro senza la dovuta abilità e dovesse essere notato da un MASTER, il suo Personaggio subirebbe una conseguenza a giudizio dello STAFF. Può entrare e uscire SOLO chi è abilitato.



7. PERQUISIZIONE, FURTO e OCCULTAMENTO

7.1 Perquisizione

Tutti i giocatori sono in grado di saccheggiare un Personaggio in Stato di coma e perquisirlo. In questo caso il Personaggio dovrà mimare per 30 secondi con entrambe le mani libere da oggetti il frugare tra abiti e borse del corpo. Al termine del conteggio, la creatura perquisita dovrà dare tutto quello che possiede, a meno non si disponga di un'abilità specifica che lo impedisca.

7.2 Furto

Il furto è una abilità specifica divisa in livelli.

Nel caso di "Furto", il ladro dovrà applicare 1 Cartellino furto, etichetta adesiva, che gli verrà consegnata in busta ad inizio live, sulla tasca, borsello o qualsivoglia contenitore che il malcapitato indossa. Successivamente dovrà informare immediatamente un master che provvederà a recuperare il maltolto e darlo al ladro.

Se il ladro ruba da una scarsella che contiene a sua volta altre saccocce, queste verranno tutte considerate svuotate.

NB: con il Talento "Furto Semplice" si possono rubare solo le monete in possesso della vittima, non oggetti cartellinati.

I cartellini furto applicati su un mantello o su un vestito in generale NON verranno presi in considerazione, a meno che non venga applicato su una tasca presente.

Livelli successivi di abilità permettono di rubare oggetti semplici, magici ed addirittura ingombranti, che dovranno avere il bollino "furto" applicato al Cartellino dell'oggetto in questione.

È possibile accorgersi del furto mentre il bollino viene applicato ed agire di conseguenza, ma una volta che il ladro si allontana non è possibile rimuovere il bollino (se ci si accorge della sua presenza) e l'oggetto è da considerarsi rubato.

Questa dinamica di gioco serve ad impedire la "scomparsa" di oggetti personali dei giocatori, ma è sempre possibile rubare fisicamente le monete (che sono considerate materiale staff).

7.3 L'Occultamento

Per occultamento si intende quando un Personaggio o una creatura, è in grado di nascondersi o rendersi invisibile agli occhi degli altri. Normalmente è una abilità personale che NON coinvolge eventuali compagni a carico.

Esistono due modi per celarsi: il nascondersi e l'attenuarsi.

7.4 Nascondersi

un Personaggio con la relativa abilità deve anzitutto trovare un nascondiglio adeguato.

Il nascondiglio deve essere abbastanza grande e credibile da poter nascondere veramente una persona, quindi ci si può nascondere dietro un muretto o ad un albero, ma non ci si può nascondere dietro ad una persona o ad uno scudo.

Per riuscire nell'intento del nascondersi, nessuno nelle vicinanze deve vedere il Personaggio nell'arco dei 3 secondi antecedenti all'occultamento, segnalerà lo status tenendo il dito indice alzato e ben visibile.

Quando un Personaggio è nascosto deve restare immobile ed in silenzio nel suo nascondiglio, qualunque altra azione lo renderà nuovamente visibile. Un Personaggio nascosto che entra in Stato di Coma torna visibile.

I personaggi in questo Stato potranno essere colpiti solo da chi è capace di vederli, tutti gli altri dovranno ignorarli come se non esistessero.

Le chiamate ad area ed esplosione sortiscono comunque effetto.

7.5 Attenuazione

è la capacità magica di rendersi invisibile senza necessità di nascondigli.

In questo caso il Personaggio per attenuarsi dovrà semplicemente incrociare le braccia all'altezza delle spalle con entrambe le mani. Ad un attenuato sono concessi come unici movimenti una lenta camminata e il parlare bisbigliando.

Non è possibile interagire con oggetti che non si abbiano già in mano al momento della sparizione, perchè se si cambia la posizione delle braccia si esce in automatico dalla condizione di attenuato.

Qualunque altra azione, compresa il lanciare incantesimi, annullerà lo Stato di attenuazione rendendo il Personaggio nuovamente visibile. Un Personaggio attenuato che entra in Stato di Coma torna visibile.

Quando un Personaggio è attenuato solo coloro che possiedono le abilità giuste possono vederlo.

I rumori che provoca il normale camminare devono considerarsi FG in quanto è una creatura nascosta magicamente.

I personaggi in questo Stato potranno essere colpiti solo da chi è capace di vederli, tutti gli altri dovranno ignorarli come se non esistessero.

Le chiamate ad area ed esplosione colpiscono sempre il bersaglio attenuato.

Altre tipologie di chiamata non sortiscono effetto.



8. IL PERSONAGGIO

Abbiamo a lungo parlato di “Personaggio”, di cosa può e non deve fare, di come si combatte, e di tutte le varie regole da seguire durante un raduno ma, cos’è esattamente un “Personaggio”? come si può dargli vita nel mondo di Rhymil?

8.1 La creazione del Personaggio

Nei primi capitoli abbiamo distinto la figura del Personaggio, l'eroe che durante i raduni andremo ad interpretare.

Creare il proprio protagonista è più semplice di quanto si possa credere, basta seguire pochi e fondamentali punti ed immaginare la storia e le abilità.

Come immaginiamo il nostro Personaggio? Pensiamo al carattere e alla tipologia di persona che può essere: buona o malvagia, audace o codarda, allegra, solitaria ecc.

Che tipo di strada vuole intraprendere? L'arte per la quale il Personaggio sarà più portato: la magia, la guerra, l'esplorazione, la fede e così via.

Qual è la sua storia? Il background del Personaggio, cioè la sua storia, le sue esperienze, i suoi legami, i motivi che lo portano ad unirsi ai raduni.

Inoltre è possibile inserire in background l'appartenenza a organizzazioni militari cittadine o religiose citate in Ambientazione, purché non prevedano anni trascorsi in Accademie, o di addestramento in generale, essendo dinamiche di gioco che prevedono un' ammissione in gioco (i Master si riservano di concordare modifiche al background con i giocatori).

Per inventare un miglior background, vi consigliamo prima di leggere bene l'ambientazione, in modo da capire in che mondo il vostro Personaggio è nato e vive. Una volta pensato a questi tre punti (carattere, tipologia, background) abbiamo già creato buona parte del Personaggio. Ora mancano solo il nome ed il lato tecnico.

Per il primo sbizzarritevi, lasciate che la vostra fantasia prenda il controllo su questa scelta. Per quanto riguarda il lato tecnico, manca la scelta dei Talenti, cioè cosa il vostro Personaggio è in grado di fare.

LINEE GUIDE PER CREARE UN BG SU RHYMIL

Lo scopo di queste linee guida è quello di far capire al meglio ad un giocatore quale potrebbe essere la scelta più giusta per il personaggio da giocare. Gli esempi e le domande di seguito proposte sono un incentivo ad approfondire al meglio l'ambientazione e far calzare al meglio il proprio personaggio.

LUOGO

Ne esistono di diversi tipi: uno di nascita, uno in cui si è cresciuti, uno in cui si ha scelto di vivere, uno nel quale ci si ritrova per un determinato motivo, soprattutto a livello lavorativo o per una condizione, comunque, al di fuori della propria volontà. Rhymil non è molto diversa in questo rispetto ad altre ambientazioni.

Se si è nativi di un luogo in particolare, in cui sono molto forti le tradizioni e la cultura è molto probabile che il personaggio abbia assimilato tale aspetto e ne segua anch'egli lo stile di vita.

LUOGO NATIVO E DI CRESCITA

Un esempio può essere legato ai Popoli delle Terre Calde, Sabbiose e di Ghiaccio, dove l'appartenenza è vista come un vero e proprio legame di sangue. Cosa potrebbe essere mai successo per **decidere** che il proprio personaggio che proviene dalle terre di uno di questi popoli, si trasferisca nello Stato del Popolo Libero, o sull'Isola della Nuova Fratellanza? Può

essere più plausibile che il luogo di nascita non sia lo stesso della crescita e che per un motivo particolare il nascituro, **al di fuori della propria volontà**, sia Stato allontanato e quindi cresciuto in un altro contesto.

Un altro esempio possono essere i nani e la **differenza sostanziale** tra le tre tipologie: di Montagna, di Pianura e di Palude (quest'ultimo non giocabile).

Un nano di pianura, estremamente più abituato al contatto con tutte le altre razze, per il tipo di cultura, sicuramente sarà più propenso all'integrazione in un altro luogo rispetto ad un nano di Montagna, che nasce e cresce in un contesto in cui il legame con la comunità è davvero molto forte, oltre al leggendario concetto "dell'orgoglio nanico"! Cosa potrebbe spingere quindi un nano **cresciuto** in questa comunità a **decidere** di volersi allontanare? Ha preso una botta in testa? Ha avuto un'improvvisa illuminazione? Il motivo comunque dovrebbe essere molto solido.

LUOGO IN CUI CI SI TROVA NON PER SCELTA

Il vostro personaggio di professione è nell'Ordine della Chiesa, dei Cavalieri o dei Paladini. Le **sedì lavorative** in questo caso sono la Città Clericale, Randfrenth e Dargherna. Ma non è detto che per lavoro, per un determinato periodo, il vostro personaggio non **sia Stato assegnato** in un'altra città rispettando i criteri dell'ambientazione legati alla situazione attuale.

Facciamo degli esempi in cui il vostro personaggio **sia Stato assegnato** temporaneamente ed in situazioni normali in un altro luogo che possa essere un villaggio, una cittadina o una grande città.

Sacerdote, cavaliere o paladino vengono assegnati perché si necessita di una nuova guida spirituale, compensare l'ordine pubblico o perché semplicemente ci sono accordi tra le Realtà Politiche, attraverso i quali siano previsti distaccamenti fissi di uno di questi tre Ordini, con il personale che si dà il cambio dopo determinati periodi che può essere di mesi o anni. Potrebbe arrivare **la decisione**, per azioni in gioco, che il luogo in questione possa diventare sede definitiva o cambi in base a determinati fattori.

Altro esempio: La situazione attuale per i maghi è che "preferiscono" vivere nella loro città di Folbon a causa di ciò che è successo qualche anno addietro. Sicuramente un membro dell'Ordine dei Maghi **non potrebbe vivere** attualmente in una città dello Stato del Popolo libero, ma grazie alla Carta delle Leggi del Concilio Riunito **non gli si può negare** l'accesso o un periodo temporaneo di **permanenza "giustificata"**.

Ricordatevi poi che il vostro personaggio appartenente ad una Realtà Politica quando si sposta da un luogo all'altro, principalmente lo fa perché ha ricevuto delle disposizioni.

NUMERI

Rhymil è una terra grandissima, grandissime sono le Città Principali ed elevati i numeri di coloro che compongono le Realtà Politiche. È **improbabile** che si possano fare back ground di gruppo tra i giocatori, soprattutto perché ci sono numerose missioni, compiti da svolgere, e chi li svolge per la maggior parte delle volte **non sceglie ma viene designato**. È vero che in alcuni casi è possibile fare una richiesta di assegnazione di incarico, ma per uno, due elementi, non di più. Sarebbe un caso estremamente raro una richiesta di gruppo, legata ad una buona giustificazione.

IL CONTESTO

In questo caso si parla di **appartenenza ad una Realtà Politica**. Ci sono dei fattori da considerare che potrebbero non essere compatibili con la scelta che vorreste fare.

La classe: Ipotizziamo che vogliate fare il ladro. Se scegliete questa classe dal principio, avrete le porte chiuse a determinate Realtà Politiche. Poi durante la vostra avventura qualsiasi cosa può cambiare per qualsiasi motivo, e trasformare il vostro personaggio in qualcosa che non avreste mai immaginato. Altresì potrebbe essere plausibile che un pirata della Nuova Fratellanza possa avere conoscenze come erudito, ritualista o persino runista, sempre grazie alla Carta delle Leggi del Concilio Riunito che permette "aperture" che prima non sarebbero mai state possibili. Ovviamente il mondo di Rhymil, come tutti gli altri, è in continuo cambiamento e tutto può succedere.

Rapporti interpersonali: Capite bene che anche qui ci sono da considerare non solo l'appartenenza ad una Realtà Politica con le sue leggi, i suoi dogmi ecc.... La vita tra le Realtà Politiche, **soprattutto negli Ordini** non è facile, gli impegni sono costanti e mettono a dura prova le relazioni. Come potreste giustificare una relazione stabile tra un membro dell'Ordine dei Maghi e uno dei Cavalieri? O tra un pirata della Nuova Fratellanza la cui isola non si sa dove sia perché non risulta sulle mappe ed un sacerdote, considerando già che i pirati non sono proprio visti come gente di buona fama? Potrebbe essere più semplice che un pirata possa avere una relazione con qualcuno dello Stato del Popolo Libero. Non è impossibile per tutti i casi avere relazioni sentimentali (parlando anche di matrimonio). Facciamo però un esempio: relazione tra chierico e cavaliere. Questa cosa non si può non accettare, ma attualmente **non esiste alcuna legge sul " ricongiungimento familiare "**. Quindi è molto probabile che i due non si vedano mai, o solo in sporadiche situazioni per i due diversi mestieri e mansioni. Per un pirata, dove ogni buco è trincea, anche se avesse una situazione " stabile " con esempio una dello Stato del Popolo Libero, in cui non ci sono particolari restrizioni, sicuramente sarebbe più semplice a livello " burocratico ", ma comunque sarebbe sempre in giro ai comandi di un Capitano. È più probabile una relazione nella stessa Realtà Politica che al di fuori. E già così avrebbe le sue difficoltà. Magari i due sono nella stessa compagnia (si intende militare in questo caso) e allora si vedrebbero spesso. Ma potrebbe anche essere che siano in compagnie diverse con turnazioni e missioni diverse. Per concludere, i rapporti tra membri di Realtà Politiche sono **" altamente sconsigliati "**.

Razze: Un caso di incompatibilità lo potremmo trovare tra un elfo di Flordror con un nano di Montagna di Rerfoth, che di base piuttosto che unirsi preferirebbero subire dell'altro. Nel caso in cui si volesse percorrere necessariamente questa strada il giocatore dovrebbe trovare davvero una motivazione con una base molto solida sapendo che, soprattutto da parte degli elfi, perderebbe qualsiasi diritto o pretesa nella società elfica perché mescolatosi con un'altra razza, soprattutto un nano.

DOMANDE UTILI

Per facilitarvi il compito e per aiutarvi a scrivere una storia avvincente, completa e ricca di informazioni per il vostro PG, vi proponiamo una serie di domande e aiuterà i Master a creare quest specifiche e a guidarvi al meglio lungo il percorso del vostro personaggio.

1) Come si chiama? Ha un soprannome? perché?

2) Dove vive? In quale città/villaggio? vive in un contesto civilizzato o più rurale?

- 3) Com'è fatto? Ha segni particolari come cicatrici, voglie o tatuaggi? ha una malformazione o un tratto fisico appariscente? Come è solito vestirsi? Ha un tono o un accento particolare di voce?
- 4) Chi sono le sue conoscenze? I suoi parenti più stretti chi sono e come si chiamano? ha amici? e se sì, chi sono?
- 5) Quali sono i suoi pregi e i suoi difetti? le sue passioni e ciò che lo disgusta e lo rende di mal umore? Quali sono i suoi obiettivi nella vita? Quali sono le sue più grandi paure? è innamorato? se sì, di chi o cosa?
- 6) Qual è la sua professione? Ha qualche aspirazione in particolare verso una di esse?
- 7) Che carriera gli piacerebbe intraprendere e perché? Sarebbe compatibile con la cultura e le tradizioni con le quali è cresciuto?
- 8) In quale Realtà Politica gli piacerebbe essere e perché?
- 9) Qual è invece la Realtà Politica in cui non andrebbe mai e perché?
- 10) Cosa pensa della situazione attuale su Rhymil?
- 11) La Carta delle Leggi del Concilio Riunito è giusta o sbagliata? E perché?
- 12) Ha segreti personali che potrebbero incidere anche con la Realtà Politica che sceglieresti?
- 13) Pensi che l'indole del tuo personaggio possa non essere compatibile con una delle Realtà Politiche esistenti? E perché?
- 14) Cosa ne pensa il tuo personaggio delle divinità?
- 15) Cosa ne pensa il tuo personaggio dell'Ombra?

Il Personaggio, ancora inesperto del mondo, avrà all'inizio della sua avventura un certo numero di punti esperienza (PX).

I punti esperienza indicano la conoscenza e appunto l'esperienza che il nostro Personaggio ha acquisito durante la sua vita, maggiori saranno i PX maggiore sarà l'esperienza che il Personaggio si sarà fatto.

Con questi PX si potranno acquistare le abilità del Personaggio tra un evento e l'altro. Ogni abilità ha il suo costo in PX, quindi fatevi bene i conti su cosa potete acquistare con questi punti, in base a come avete pensato il vostro eroe ed ai Talenti acquistabili nelle varie fazioni.

Qui troverete indicati i Talenti e per ognuno di essi è indicato il costo in PX ed i prerequisiti, ossia quali abilità sono necessarie per poter imparare il Talento.

N.B: Non tutti i Talenti sono acquistabili alla creazione del Personaggio, ogni Accademia, Ordine, Clan, Gilda, Corporazione, dispone di una lista accessibile solo una volta che il Personaggio entra a farne parte (attraverso azioni in gioco).

Altri Talenti invece sono acquistabili solo ed esclusivamente alla creazione del Personaggio, quindi pensateci bene se li vorrete avere come vostre capacità.

Non è necessario spendere tutti i propri PX alla creazione del Personaggio, questi resteranno sempre a voi, e se ne potranno guadagnare “ come anche perdere “ altri, oltre a quelli che avete da parte, partecipando ai raduni e portando a compimento delle quest.

Una volta che avrete ultimato il vostro Personaggio, bisognerà inserirlo nel database del sito di riferimento, compilando un form prestabilito ed inviarlo in approvazione.

NOTA BENE:

Vi chiediamo solo la cortesia di non tempestarci di mail per sapere se il vostro Personaggio è Stato approvato, anche noi dello Staff abbiamo una vita al di fuori del GRV e necessitiamo di un po' di tempo per leggere tutti i personaggi che i giocatori ci invieranno. A tempo debito, avrete tutti la vostra risposta. Anche per questo motivo, vi domandiamo di evitare di scrivere background lunghissimi, la profondità del Personaggio la renderete in gioco, tenetevi qualche segreto per voi.

Essendo questo un mondo Fantasy potete scatenarvi nella scelta del nome, tuttavia non accetteremo nomi famosi palesemente copiati da protagonisti di libri, film, manga, videogiochi e quant'altro.

Questo perché vorremmo evitare di ritrovarci con delle copie mal riuscite di Gandalf, Harry Potter, Goku, Sephiroth o via dicendo. È un gioco che si basa sulla nostra fantasia, non su quella altrui.

Ricordiamo inoltre che il vostro Personaggio partirà dalle basi e sarà quindi inesperto, quindi evitate di scrivere background pomposi in cui vi fregiate di gesta eroiche quali ammazzare draghi, sterminare eserciti da soli, creare incantesimi e simili.

Per quanto fantasy, usate un po' di realismo. Nessun avventuriero alle prime armi sarà Stato in grado di imprese memorabili, ma col tempo, con i raduni ed il gioco, chissà che non ci riesca.

8.2 L'avanzamento del Personaggio

I personaggi agli albori sono privi di esperienza, alle prime armi e senza una vera e propria fama.

È una condizione che può presto cambiare giocando.

Partecipando ai raduni e alle spedizioni, un Personaggio impara e vive tante situazioni, guadagnando un bagaglio di esperienza personale indicato da un punteggio: i PX.

Questi PX si possono guadagnare principalmente partecipando ai live che, per il solo fatto di essere eventi straordinari, diversi dalla quotidianità della vita, danno diritto al Personaggio di guadagnare 15 PX a giornata di gioco.

È possibile ottenere PX anche risolvendo particolari situazioni di gioco o piccole missioni chiamate in gergo Quest.

Attenzione però! Questi tanto amati ed agognati PX è possibile perderli in caso di comportamenti scorretti, giocate antisportive ai fini ludici del gioco (o meglio, barate), atti incivili, abbandoni di rifiuti o cartellini di gioco usati, insomma tutti quegli atti che vanno contro la sicurezza, il buon gioco, la civiltà ed il rispetto.

NB: Determinati Talenti saranno apprendibili solo una volta che si accederà a rami specifici della propria realtà politica di appartenenza. I Talenti del seguente listato base sono, invece, sempre disponibili.



9. IL GIOCO TRA UN EVENTO E L'ALTRO

9.1 Unità temporali

Le unità di tempo (UT) sono la misura di tempo libero a disposizione di un Personaggio tra un evento e l'altro. Stanno ad indicare le azioni che il Personaggio può compiere fuori dagli eventi, e servono a regolamentare il “downtime” fra un evento e l'altro e ciò che i personaggi possono fare.

Tra la fine di un evento e l'inizio del successivo ogni Personaggio avrà accesso a minimo una singola UT. Tramite i Talenti “Ottimizzare il Tempo” è possibile aumentare il numero delle proprie UT.

Le azioni che si possono svolgere durante le Unità Temporali sono le seguenti:

- *Mandare una Missiva a PNG*: il Personaggio manda una missiva ad un PNG. E' sempre necessario specificare il mittente (il proprio PG), destinatario e scrivere il testo completo della missiva.
- *Azione “Particolare”*: il Personaggio dichiara di fare un'azione descrivendola nei minimi dettagli. L'azione compiuta non deve rientrare nelle specifiche di altre UT. Eventuali conseguenze positive e negative saranno a discrezione dello STAFF.
- *Fare Acquisti*: il Personaggio potrà acquistare Risorse e/o Oggetti dalla bottega di un Mercante localizzata nel luogo dell'evento passato. Le Risorse e/o Oggetti avranno una lista e un prezzo fissato non contrattabile.
- Questa UT non è sempre disponibile, dipenderà da luogo in luogo e da eventuali fattori In Gioco.
- *Depositare un Oggetto*: il Personaggio potrà depositare presso un luogo preciso o consegnare ad un altro Personaggio un Oggetto che egli possiede.
- *Scrivere un Progetto*: Il Personaggio può accedere a questa UT solamente se in possesso di un Talento che consenta la Sperimentazione. Il Personaggio può scrivere e provare la riuscita di un proprio Progetto, è sempre necessario possedere le Risorse richieste dallo stesso, le quali verranno consumate.
- *Scrivere un Rituale*: il Personaggio può accedere a questa UT solamente se in possesso di un Talento "Ritualista" di Rango II o superiore. Il Personaggio può scrivere e teorizzare la riuscita di un proprio Rituale, è sempre necessario possedere le Risorse richieste dallo stesso, le quali verranno consumate nel tentativo di studio.
- *Raccolta Risorse*: il Personaggio può accedere a questa UT solamente se in possesso del Talento “Estrattore”. Il personaggio riceverà in busta delle risorse relative alla propria ricerca nelle zone limitrofe all'Evento passato. Ci potrebbero essere dei casi in cui non si trovi nulla.
- *Contrabbando*: il Personaggio può accedere a questa UT solamente se in possesso del Talento “Contrabbando”. Le specifiche di questa UT sono messe in descrizione al Talento nel Tomo V.
- *Mercato Nero*: il Personaggio può accedere a questa UT solamente se in possesso del Talento “Mercato Nero”. Le specifiche di questa UT sono messe in descrizione al Talento nel Tomo V.
- *Diceria Introspettiva (gratuita)*: il Personaggio descrive come nella pagine di un proprio diario un pensiero, una riflessione, un'azione il più dettagliata possibile

NB: per compiere questa azione è necessario inviare una mail allo Staff che abbia come Oggetto “DICERIA INTROSPETTIVA (NOME PG)” con la relativa descrizione

- *Sostenere un Esame*: tramite questa UT il personaggio riceverà una vera e propria Prova da svolgere In Gioco per ottenere l'Avanzamento di Rango e quindi ottenere accesso a Talenti, Privilegi e Responsabilità superiori. Per richiedere questo Esame è necessario che passi del tempo In Gioco (genericamente 3 Eventi) e che il Personaggio si sia prodigato per l'ottenimento di Risultati In Gioco; questi risultati sono valutati di personaggio in personaggio a seconda delle coerenza con la propria Realtà Politica ed eventuali altri fattori decisi dallo STAFF.

NB: è sempre possibile sostenere un esame tramite UT specificando i risultati ottenuti e i motivi della richiesta d'esame, ma tale richiesta potrebbe essere rifiutata (in questo caso la UT non è considerata consumata)



10. LE RAZZE GIOCABILI

Ogni razza ha una diversa natura e predisposizione ad imparare, quindi diversi Talenti innati e ammontare di PX disponibili alla creazione del PG.

Taglia e aspetto: La taglia delle creature ed il loro aspetto sono prettamente descrittivi, su Rhymil non ci sono discriminanti sulla stazza dei giocatori, tuttavia alcuni tratti vanno obbligatoriamente resi per poterli riconoscere, come le orecchie da elfo o il colore della pelle degli elfi scuri (i Kiuth) (vedi Regolamento per le specifiche).

10.1 Elfi

Si dividono in due tipologie, gli Elfi della Foresta ed i Kiuth (elfi scuri).

Elfi della Foresta

Tratti: Sono prevalentemente alti e longilinei e la particolarità che caratterizza questa razza sono le orecchie a punta e il loro carattere riservato. Orecchie a punta, si credono superiori a tutti gli altri, amano tutte le arti. Non hanno la barba e non hanno tatuaggi.

Abilità razziale: Hanno di base il Talento Istruzione

PX di partenza: 145 PX

I Kiuth

Tratti: Orecchie a punta, pelle scura e occhi bianchi (chi vorrà potrà indossare delle lenti bianche, ma si potrà fare anche un trucco tenue bianco attorno agli occhi per simularli). Non hanno la barba. Possono avere tatuaggi legati soprattutto alla Foresta Spettrale.

Sono un pò più bassi dei loro “ cugini “ della Foresta e hanno la pelle scura. Anch’essi sono caratterizzati dalle orecchie a punta e da una certa riservatezza. Entrambe le tipologie di elfo vivono in media 400 anni.

Abilità razziale: Essendo particolarmente vigili e prudenti si addestrano costantemente a maneggiare armi con entrambe le mani, perciò hanno di base l’abilità Ambidestria.

PX di partenza: 140 PX

10.2 Gnomi

Tratti: Guance rosse, orecchie a punta e lunghe. La loro età massima è di ca. 300 anni.

Gli Sperimentatori

Abilità razziale: Hanno accesso esclusivo al Talento “Artefice 1”.

PX di partenza: 130 PX

Gli Esploratori

Abilità razziale: Hanno di base il Talento Tasche Larghe.

PX di partenza: 105 PX

10.3 Halfling

Tratti: La loro stazza gli permette di potersi intrufolare più facilmente in posti non accessibili a tutti, ma anche di cacciarsi più facilmente nei guai. Grandi orecchie tonde, mani e piedi pelosi, molto tranquilli e festosi, amano mangiare a tutte le ore, ingenui, ma non troppo.

Si dice vivano per 150 anni.

Abilità razziale: Possono scegliere di non subire gli effetti di qualcosa di ingerito, ma subiscono ARTEFATTO! DOLORE!

PX di partenza: 125 PX

10.4 Nani

I nani, creati dal dio Thakoros si differenziano in tre tipi.

- I NANI DI MONTAGNA (o DELLE TERRE DI FERRO) (**Giocabile**)
- I NANI DI PIANURA (**Giocabile**)
- NANI DI PALUDE.

Nani di Montagna

Tratti: Sono quelli più numerosi.

Hanno un carattere difficile, sono scontroso e testardi e molto fieri. Sono molto altruisti tra di loro ma assolutamente diffidenti, almeno all'inizio, con tutte le altre razze. Quando instaurano, e non avviene spesso, un rapporto di amicizia con qualcuno che non sia della loro razza, diventano molto rispettosi e leali anche nei loro confronti. Folta barba lunga suddivisa in due trecce, corpulenti, solitamente di carattere burbero e sincero. Le donne non hanno la barba, ma hanno delle basette folte e i capelli raccolti in due trecce.

Sono grandi lavoratori, forti e tenaci. La loro età massima è di ca. 300 anni.

Abilità razziale: 2 PF di base per locazione. Hanno accesso esclusivo al Talento "Apprendista Runista".

PX di partenza: 100 PX

Nani di Pianura

Tratti: Folta barba lunga libera o acconciata in una treccia, corpulenti, solitamente di carattere burbero e sincero. Le donne non hanno la barba.

La loro età massima è di ca. 300 anni.

Abilità razziale: 2 PF di base per locazione.

PX di partenza: 130 PX

10.5 Mezzorchi

Tratti: I Mezzorchi sono frutto per la maggior parte di rapporti purtroppo non consenzienti, ma vi sono assolutamente eccezioni. Hanno la pelle Verde e zanne, tranquilli fino a un certo punto, non bisogna pestare i piedi a qualcosa di gRosso e Verde.

Molto corpulenti e con un'ottima resistenza. La durata media della loro vita è di ca. 150 anni.

Abilità razziale: 3 PF di base per locazione.

PX di partenza: 110 PX

10.6 Mezzelfi

Tratti: Di base sono abbastanza diffidenti, e possono propendere caratterialmente sia da parte degli elfi che degli umani. Hanno comunque un buono spirito di adattamento sia a livello di comunità che di attività lavorativa e si possono trovare in molti villaggi o città di Rhymil. Caratteristiche fisiche: Anche fisicamente riportano caratteristiche che possono ricordare più un elfo o un umano. Non saranno mai comunque totalmente come uno o l'altro. Hanno orecchie a punta più corte di un elfo. Possono avere anche una barba non molto lunga, massimo tre centimetri sotto il mento.

Abilità razziale: Istinto di Sopravvivenza

PX di partenza: 120 PX

10.7 Umani

Tratti: Gli Umani sono la razza più diffusa sull'isola. Sono versatili, riescono a risolvere la maggior parte delle problematiche e a svolgere moltissimi lavori. Sono presenti su tutto il territorio grazie al loro altissimo spirito di adattamento. La vita media di un umano è di 75/80 anni.

Abilità razziale: Nessuna.

PX di partenza: 150 PX

RAZZE IBRIDE

Questi esseri sono metà uomo e metà bestia. Ne esistono di alcune fattezze e le seguenti sono "giocabili":

10.8 Dragonidi

Tratti: Sono un misto tra un umano ed un drago, anche se propendono più per il secondo. Camminano eretti su due zampe, hanno la testa delle dimensioni di un umano ma di forma dragonide e sono ricoperti di scaglie. Sono sprovvisti di ali e possono presentare una coda di lunghezza media, circa un metro. Possono esserci casi in cui la coda non si sia sviluppata. Le mani sono molto somiglianti a quelle di un umano e presentano cinque dita. I Dragonidi vivono per circa 90 anni.

N.B.: I giocatori non si dovranno limitare a disegnarsi le scaglie, ma dovranno avere una maschera e le mani con guanti che simulino le scaglie.

Abilità razziale: Hanno 1 PA di base e Immunità a [Danno Elementale] corrispettiva al loro colore (una volta perso questo PA, esso viene rigenerato 2 minuti dopo la fine del combattimento)

PX di partenza: 110 PX

10.9 Felinidi

Sono un misto tra un umano ed un felino (leone, tigre, leopardo, ghepardo), anche se propendono più per il secondo. Camminano eretti su due zampe, hanno la testa delle dimensioni di un umano ma di forma felinide e sono ricoperti di pelo corto o lungo. Le mani sono molto somiglianti a quelle di un umano e presentano cinque dita. Sono provvisti di una coda lunga circa un metro. I giocatori dovranno pitturare il volto e riprodurre i colori e i tratti del felino scelto. Dovranno indossare guanti che riproducono del pelo I felinidi vivono per circa 90 anni.

Abilità razziale: Nascondersi

PX di partenza: 130 PX

TABELLA RIEPILOGATIVA DELLE RAZZE

RAZZA	ABILITA' RAZZIALE	PX PARTENZA
-------	-------------------	-------------

Elfi della Foresta	Istruzione	145
Elfi Kiuth	Ambidestria	140
Gnomi Sperimentatori	Hanno accesso esclusivo a “Artefice 1”.	130
Gnomi esploratori	Tasche Larghe	100
Halfling	Possono scegliere di non subire gli effetti di qualcosa di ingerito, ma subiscono ARTEFATTO! DOLORE!	125
Nani delle Montagne	2 PF di base per locazione. Hanno accesso esclusivo a “Apprendista Runista”.	100
Nani di pianura	2 PF di base per locazione	130
Mezzorchi	3 PF di base per locazione	110
Mezzelfi	Istinto di Sopravvivenza	120
Umani	Nessuna	150
Dragonidi	Hanno 1 PA di base e Immunità a [Danno Elementale] corrispettiva al loro colore	110
Felinidi	Nascondersi	130



11 ETA' DI UN PERSONAGGIO

N.B: Ogni giocatore dovrà scegliere l'età del proprio Personaggio la quale inciderà sulla creazione dello stesso. Di seguito la tabella con i modificatori.

Con "Condizione Negativa" si intende un Malus permanente al personaggio che ne indichi la condizione di età avanzata (la scelta del Malus è riservata allo STAFF).

Per esempio un personaggio anziano non potrà correre, oppure ricaricherà Mana o Vigore con qualche secondo in più rispetto allo standard.

RAZZA	GIOVANE	ADULTO	ANZIANO
	-20 PX di partenza +1 PF a locazione	/	+20 PX di partenza + trucco apposito viso + condizione negativa
ELFI DELLA FORESTA	30 - 133	134-267	268-400+
ELFI KIUTH	30 -133	134-267	268-400+
GNOMI	28 -100	101-200	201-300+
HALFLING	18 - 50	51-100	101-150+
NANI MONTAGNA	28 - 100	101-200	201-300+
NANI PIANURA	28 - 100	101-200	201-300+
MEZZORCHI	18 - 50	51-100	101-150+
MEZZELFO	18 - 50	51-100	101-150+
UMANI	16 - 30	31-60	61-80+
DRAGONIDI	16 - 30	31-60	61-90+
FELINIDI	16 - 30	31-60	61-90+



12. LE LINGUE

Su Rhymil si parlano diverse lingue e come è giusto che sia, la comunicazione tra razze non è affatto semplice. La maggior parte degli abitanti, prevalentemente umani, parlano il “comune”, e solo pochi di loro, attraverso gli studi, comprendono e parlano un'altra lingua. Ancora più raro è trovare abitanti che ne comprendono e parlano fluentemente più di una che non sia la propria. Dipende da diversi fattori come lo stile di vita, il ceto sociale ecc... E' vero che l'istruzione per l'apprendimento di diverse materie è un qualcosa che ha cominciato ad aprirsi anche nei confronti dei ceti meno abbienti, quelli composti da famiglie contadine, abitanti di piccoli villaggi nelle periferie delle città ecc...ma l'apprendimento di altre lingue al di fuori della propria, per molti che vivono esistenze abbastanza abituarie e che non hanno motivazioni a spingersi al di fuori dei propri confini, è vista ancora come una cosa in più, non necessaria.

Sta di fatto che in altre occasioni, in cui ci si deve interfacciare con altre realtà, diventa necessaria la conoscenza di un'altra lingua.

Quelle parlate e conosciute dai giocatori sono le seguenti, in base anche alle tipologie di razze giocabili:

UMANO - Comune

ELFO DELLE FORESTE - Elfico

ELFO KIUTH - Kiuthlan (che è una forma dialettale molto marcata dell'elfico delle foreste. Questo implica che entrambe le tipologie di elfi riescono a comunicare tra di loro comprendendo con un pò di complessità. In questo caso un giocatore elfo delle foreste se vorrà parlare con un elfo Kiuth o viceversa dovrà farlo piano e scandendo bene le parole a meno che non abbia acquisito la relativa lingua)

NANO DELLE MONTAGNE - Nanico “Alto” di montagna

NANO DELLE PIANURE - Nanico “Basso” delle pianure (che è una forma dialettale molto marcata del nanico di montagna. Questo implica che entrambe le tipologie di nani riescono a comunicare tra di loro comprendendo con un pò di complessità. In questo caso un giocatore nano di montagna se vorrà parlare con un nano di pianura o viceversa dovrà farlo piano e scandendo bene le parole a meno che non abbia acquisito la relativa lingua)

NANO DI PALUDE - Nanico “Basso”, ma più orientato al Comune.

GNOMI - Gnomesco

HALFLING - Halfling

MEZZORCO - Comune/Orchesco (in base al Background)

MEZZELFO - Comune/Elfico/Kiuthlan (in base al Background)

DRACONICO - Dragonide

FELINIDE - Felinide

RUNICO - L'antica lingua magica dei draghi

(Solo i runisti sono in grado di comprendere, parlare e scrivere questo antico linguaggio magico)

Alla creazione del personaggio un giocatore avrà a disposizione la propria lingua. Nel caso in cui volesse parlare lingue aggiuntive queste saranno acquistabili (vedi TOMO V dei talenti). Il cartellino relativo alla lingua è con sfondo bianco, logo della Campagna e nome della lingua ben evidente a caratteri grandi in stampatello.

NOTA BENE: TUTTI I GIOCATORI DI BASE CONOSCONO IL COMUNE

Per poter comunicare tra loro, in una lingua diversa dal Comune, i giocatori dovranno dichiarare la lingua scelta, attraverso un cartellino che dovranno tenere alzato con una mano

a lato della testa (destra o sinistra è uguale), mostrandolo all'interlocutore. Finché avviene il dialogo i giocatori dovranno tenere il cartellino alzato ben visibile, cosicché un altro giocatore non coinvolto nella discussione possa capire se comprende o meno il linguaggio. Un giocatore non è tenuto a tenere i cartellini delle lingue che conosce in bella vista (questo serve anche per evitare metagioco involontario di qualcuno che leggerebbe il cartellino), anche perché potrebbe voler tenere nascosto il fatto che ne conosce qualcuna in particolare o comunque più di qualcuna.

NOTA BENE: E' ASSOLUTAMENTE VIETATO FAR FINTA DI COMPRENDERE CIO' CHE DUE GIOCATORI STANNO DICENDO SE NON SI CONOSCE LA LINGUE ED UTILIZZARE QUINDI LE INFORMAZIONI ASCOLTATE. NEL CASO IN CUI LO STAFF VENISSE A CONOSCENZA DI QUESTA SCORRETTEZZA SARA' AUTORIZZATA A PRENDERE PROVVEDIMENTI ANCHE SERI NEI CONFRONTI DEL GIOCATORE CHE HA BARATO!

Per esempio, se due giocatori in disparte stanno parlando elfico. Passa un altro giocatore a pochi metri di distanza che non conosce l'elfico. Quest'ultimo riconosce che stanno parlando elfico ma non lo comprende, ma comprenderà tranquillamente il proprio nome o il nome di un altro personaggio se verranno nominati, luoghi comuni, nomi di città, di villaggi ecc...

12.1 LINGUA SCRITTA

Quando si tratta di scrivere qualsiasi cosa, se si vuole specificare la lingua utilizzata basta scrivere all'inizio del testo la lingua tra parentesi.

Esempio Oggi è stata una giornata estremamente difficile.... (Elfico)

Se qualche altro giocatore dovesse trovarsi il testo sottomano ma non comprende l'Elfico, NON PUO' comprendere cosa legge tranne luoghi comuni, nomi di città, villaggi, nomi propri

13. LA MAGIA o PRIMA ARTE

La Magia Arcana, assieme a quella Divina, è il potere più antico e potente, donata da Aurun, il Dio Padre, ai mortali che nascono con la predisposizione a poterla utilizzare. Chiunque avesse questo privilegio è caldamente esortato ad iscriversi all'Accademia di Magia per seguire un percorso specifico ed essere "educato" nel suo utilizzo, poiché un potere del genere, usato in maniera errata, potrebbe indurre ad eventi catastrofici che potrebbero intaccare l'equilibrio di Rhymil. Esistono comunque casi di maghi che crescono consapevolmente o inconsapevolmente imparando la magia da qualcuno al di fuori dell'Accademia. Secondo le leggi dell'Ordine dei Maghi questo è considerato illegale, perciò è fatto obbligo ai maghi appartenenti all'Ordine, di indossare l'apposito medaglione di appartenenza. Qualunque mago appartenente all'Ordine trovato sprovvisto, potrebbe incorrere in una pena. I maghi che non ne appartengono non sono perseguitati ma non hanno possibilità di accesso a Folbon in maniera tradizionale. Se vogliono, devono indossare un "Bracciale Contenitivo", che non permette loro di poter lanciare incantesimi al suo interno. Questa è una misura cautelativa perché sono considerati "Instabili". Come Instabili vengono considerati gli stregoni, che attingono il potere dall'Etere, dagli elementi che lo compongono e che interagiscono con i piani secondo uno schema che gli studiosi non sono mai riusciti a comprendere veramente. A Folbon si insegna la magia indirizzando gli studenti verso tre vie: **Tempo, Vita, Conoscenza.**

Per imparare la Prima Arte il Personaggio dovrà essere iscritto all'Accademia come Accolito (N.B: ogni giocatore al primo livello parte come Accolito dopo un anno di studi e quindi prossimo al passaggio di Ascendente).

Ogni scuola di magia prevede un corso di studi che porterà ogni allievo a diventare un Ascendente. Ogni Ascendente può continuare la carriera all'interno dell'Accademia per poter diventare un giorno un Maestro.

13.1 Livello successivo degli incantesimi

Per ottenere l'accesso ai successivi livelli di incantesimi sono necessari due passaggi:

- L'acquisizione dei PX necessari
- Richiesta ufficiale tramite U.T. e relativo esame o richiesta ed esame richiesta e superato IN GIOCO.

13.2 Gittata e durata degli incantesimi

Salvo diversa indicazione, gli incantesimi possono aver 5 tipi di gittata:

- **Personale:** il mago può lanciare tale incanto solo ed esclusivamente su se stesso, solitamente toccandosi il petto per 10 secondi. L'effetto di tali incantesimi viene prolungato fintanto che non si recupera il Mana utilizzato per lanciarli ed è quindi possibile lasciare quel mana "bruciato" per prolungarne la durata. Un incantesimo Personale annulla e sostituisce il precedente (si può avere un solo incantesimo Personale attivo alla volta).
- **Al tocco:** per andare a segno il mago deve effettivamente toccare con la mano il bersaglio della magia. Non si può comunque colpire alla testa. La chiamata ha effetto sulla locazione toccata.
- **A dito:** hanno un raggio massimo di 10 metri e colpiscono sempre la locazione tronco. In questo caso il mago che lancia l'incantesimo dovrà solo indicare il bersaglio.
- **Area:** sono gli incantesimi che colpiscono tutte le locazioni di tutte le creature interne all'area indicata, escluso il mago lanciatore.
- **Esplosione:** sono gli incantesimi che colpiscono tutte le locazioni di tutte le creature nel raggio di 10 metri attorno all'incantatore, escluso il mago lanciatore.

Oltre ai tipi di gittata ci sono anche due tipi di durate:

- **Istantanei:** cioè quegli incantesimi che hanno subito effetto al termine del lancio e che durano giusto il tempo di mettere in atto il loro effetto.
- **5 minuti o la durata del combattimento:** correlati generalmente agli incantesimi personali e che perdurano per 5 minuti se utilizzati fuori da un combattimento, o per la durata del combattimento stesso.
- **N minuti:** perdurano per N minuti dal momento del lancio

13.3 Il Mana, l'energia magica

Un Mana è una porzione di energia che viene consumata dal lancio di incantesimi ed altre abilità, non è una energia infinita, non è trasferibile e deve essere ricaricata utilizzando Talenti, bevendo pozioni o riposandosi.

Non si può incamerare un quantitativo illimitato di energia né collaborare mettendo in comunione l'energia di più giocatori e/o oggetti magici (salvo abilità eccezionali).

Ad inizio evento ogni giocatore parte con tutti gli slot di Mana carichi, il quantitativo di Mana incamerabile da un giocatore è definito da specifici Talenti ed in pratica determina anche la massima potenza dell'incantesimo lanciabile.

Per esempio possedendo 4 slot di Mana carichi è possibile recitare 4 incantesimi di primo livello oppure lanciare un singolo incantesimo di quarto livello.

Alcuni eclatanti utilizzi della magia potrebbero privare temporaneamente uno slot del giocatore, limitandone di fatto la massima capienza per l'intero evento.

Pagare/consumare il mana è una operazione da intraprendere all'inizio di una azione che ne prevede l'utilizzo ed è rappresentato da un Cartellino bicolore dove il blu rappresenta il mana carico e il bianco per il mana scarico.

Il lancio quindi prevede che si giri il Cartellino nel verso del colore che lo definisce consumato e contemporaneamente pronunciano la formula dell'incantesimo, fino a quando il mago non "ricarica" il suo potere magico girandolo nuovamente.

Usando 1 Mana si lanciano Incantesimi Base

Usando 2 Mana si lanciano Incantesimi Medi

Usando 3 Mana si lanciano Incantesimi Avanzati

Usando 4 Mana si lanciano Incantesimi Finali

Usando 5 Mana si lancia l'incantesimo Personalizzato

Dopo la fine di ogni combattimento e dopo 10 minuti (quindi 15 minuti dall'ultimo colpo udito), tutto il Mana si ricarica automaticamente ogni 5 minuti.

Esistono Talenti che permettono una ricarica del Mana più rapida.

13.4

Le Formule

Ogni Scuola di Magia possiede una formula per incanalare l'energia, ulteriormente arricchita a seconda del livello dell'incantesimo o dalla via scelta nel proprio percorso di studi. Questa formula precede il lancio dell'incantesimo vero e proprio e va scandita correttamente. La formula di un incantesimo è suddivisa in 2 parti: la prima parte è la formula riportata nel liStato, la seconda parte è la formula dell'incantesimo che ne dichiara l'effetto (tramite una chiamata esplicita del regolamento se coinvolge gli altri).

Le formule per gli Incantesimi Base e Medi Arcani iniziano con:

- Scuola della Conoscenza: Per il potere della Conoscenza...
- Scuola della Vita: Per il potere della Vita...
- Scuola del Tempo: Per il Potere del Tempo...

Per gli Incantesimi superiori, cioè le liste Avanzata e Finale, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- Scuola della Conoscenza: Per il Potere Supremo della Conoscenza...
- Scuola della Vita: Per il Potere Supremo della Vita...
- Scuola del Tempo: Per il Potere Supremo del Tempo...

Nelle Scuole di Magia Arcana vengono insegnati un totale di 5 Incantesimi per la lista Base, 4 per la lista Media, 3 per quella Avanzata, 2 per la lista Finale.

Inoltre si hanno a disposizione da un liStato Incantesimi comune 6 per la lista Base, 6 per la lista Media, 5 per quella Avanzata, 3 per la lista Finale.

Le formule per le Invocazioni Base e Medie Divine iniziano con:

- Invoco il Potere Divino...

Per le Invocazioni superiori, cioè dalla lista Avanzata e Finale, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- Invoco il potere Supremo Divino...

Come per i maghi anche i Chierici seguono tre vie:

- Ascensione
- Ordine e Giustizia
- Armonia e Salute

Allo stesso modo i Paladini sono classificati in:

- Paladini della Sacra Luce
- Paladini della Purificazione
- Paladino Ospedaliere

I Chierici e Paladini hanno a disposizione un unico liStato senza suddivisioni.

Nelle Scuole di Magia Divina per Chierici vengono insegnate un totale di 9 Invocazioni per la lista Base, 13 per la lista Media, 9 per quella Avanzata, 6 per la lista Finale.

Nelle Scuole di Magia Divina per Paladini vengono insegnati un totale di 4 Invocazioni per la lista Base, 6 per la lista Media, 7 per quella Avanzata, 5 per la lista Finale.

Le formule per gli Incantesimi da Sciamano iniziano con:

- Per lo Spirito [NOME SPIRITO]...

Per gli Incantesimi superiori, cioè le liste Avanzata, Finale e Personalizzato, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- Per il Grande Spirito [NOME SPIRITO]...

Agli Sciamani vengono insegnati un totale di 5 Incantesimi, uno per ogni lista.



14. IL VIGORE

I personaggi incentrati sulle abilità fisiche come per esempio i guerrieri e i ladri, hanno la possibilità di svilupparne di nuove, improntate sulla forza, l'agilità o in entrambi i casi. Ad ogni modo sfruttare il proprio corpo richiede un dispendio di energia e cioè di vigore. Questo permette ad un Personaggio di conoscere al meglio le proprie capacità psico-fisiche e di saper gestire gli sforzi. Maggiore è il vigore, più alte sono le possibilità di poter resistere più strenuamente a determinate prove che richiedono sforzo e maggior concentrazione. Un Personaggio che utilizza il suo vigore deve simulare una condizione di spossatezza fino a che non lo riacquista totalmente.

N.B.: Se per esempio in un combattimento non si usa il vigore non si ha alcuna condizione di spossatezza.

Pagare/consumare il vigore è una operazione da intraprendere all'inizio o contemporaneamente ad un' azione che ne prevede l'utilizzo ed è rappresentato da un Cartellino bicolore, dove il giallo sta per vigore carico e il Verde per il vigore scarico. Prevede che si giri il Cartellino nel verso del colore che lo definisce consumato e contemporaneamente utilizzando l'abilità o Talento, fino a quando il Personaggio non "ricarica" la sua energia fisica girandolo nuovamente.

Un vigore si ricarica dopo 30 secondi (il giocatore deve contarli mentalmente).

Usando 1 Vigore si usano Talenti di primo grado

Usando 2 Vigore si usano Talenti di secondo grado

Usando 3 Vigore si usano Talenti di terzo grado

Usando 4 Vigore si usano Talenti di quarto grado

Usando 5 Vigore si può usare un Talento personalizzato



15. IL RITUALISTA

Il legame con gli Dei, siano essi Maggiori o Minori e la Madre Terra, è forte e saldo quanto sensibile e potenzialmente precario. Ogni giorno c'è chi attinge al loro potere per i più svariati motivi, il tutto condotto secondo regole, dettami precisi estremamente rigidi, che creano quindi dei confini che nessuno dovrebbe mai oltrepassare. Ma si sa che grazie, o qualcuno potrebbe insinuare, a causa del libero arbitrio concesso dagli Dei Maggiori ai mortali, tutta l'energia, sia essa Arcana, Divina, della Madre Terra e quella mistica dell'Etere, può essere richiamata, plasmata, usata da tutti coloro che ne conoscono il linguaggio ed i segreti più reconditi. I risultati possono avere effetti positivi come altamente disastrosi non solo per chi li officia, ma per Rhymil stessa.

Chi sceglie la strada del ritualismo deve attenersi ad un percorso di studi che lo possa educare al suo uso corretto, per questo chi sceglie di intraprendere questa carriera, che può sfruttare ogni forma di energia sarebbe tenuto ad informare gli Ordini di competenza e coloro che hanno una connessione con la Madre Terra e cioè il Circolo Druidico.

Per ulteriori informazioni vedere "Tomo IV".

16. ARTIGIANATO MAGICO

Gli oggetti magici sono i più potenti esistenti in gioco, sono ovviamente implementazioni degli oggetti artigianali, ma il potere magico può essere infuso anche agli oggetti di uso comune, al vestiario, ai gioielli ecc...

Esistono 4 tipologie principali di oggetti magici creabili ed utilizzabili entro certi limiti:

- **Oggetti magici minori:** possono essere utilizzati da chiunque ne entri in possesso.
- **Oggetti magici maggiori:** sono oggetti più potenti e rari, difficilmente reperibili.
- **Gli artefatti e le Reliquie:** sono oggetti unici accomunati spesso alle divinità o entità estremamente potenti.
- **Oggetti runici:** sono oggetti artigianali migliorati con l'applicazione di Rune.

16.1 Le Rune

“L'antico linguaggio runico deriva dalla primitiva civiltà draconica. Queste maestose creature prediligevano il cuore di una montagna come dimora e quando furono scacciate dagli dei per essere esiliate sulla loro attuale isola, lasciarono testimonianza del loro linguaggio sulle pareti di quelle che venivano chiamate le Eterne Guardiane di Rhymil. I nani creati da Takoros, che scelsero le montagne come luogo dove mettere radici, trovarono questa testimonianza, ne capirono il potere e ne fecero loro esclusiva”.

Solo i nani hanno la predisposizione per poter riconoscere ed applicare il potere delle Rune. La creazione di Rune è solo il primo passo per la creazione di oggetti magici, ma è già di per sé un'arte estremamente utile. Infatti le Rune possono essere applicate ad un'armatura, un'arma, un ciondolo, una veste, oppure affisse ad una porta o poste come sigillo ad uno scrigno.

A seconda del potere magico (una o più Rune) riversato su un oggetto, questo acquisirà determinate capacità.

Le Rune per funzionare devono seguire una sintassi più o meno complessa, come frasi composte di singole parole.

Queste parole hanno diverse categorizzazioni e cambiano di significato a seconda della "posizione" e della "punteggiatura" del linguaggio della magia:

- Attivazione (tocco, parola, ingresso...)
- Scopo (offensivo, difensivo, distruzione, creazione...)
- Specifica (fuoco, ghiaccio, guarigione, paralisi, morte...)
- Direzione (io, tu, noi, voi, area...)
- altre...

Per creare una runa bisogna possederne una da copiare, quindi per clonarla bisogna possederne una fisicamente e ciò può avvenire solo se un runista ne ha scambiate, acquistate o se scopre un glifo in una zona di potere inesplorata.

Una parte essenziale della vita dello studioso di Rune antiche, detto Runista, si focalizza sulla ricerca delle stesse. Il costo totale per la forgiatura/creazione di una runa magica (Cartellino runa Rosso) è calcolabile in base alla potenza della Parola di potere da imprimere e viene commutato in un costo in un totale di x monete.



17. LE PERGAMENE

Esistono due tipi di pergamene: quelle contenenti i Rituali e quelle Magiche.

Le prime sono necessarie per scrivervi o legervi un Rituale, le seconde per incamerare gli incantesimi.

Un mago con i Talenti necessari può creare Pergamene Magiche contenenti un incantesimo specifico della sua Scuola; questi scritti sono veri e propri incanti sigillati nella carta, già carichi dell'energia magica necessaria per lanciarli ed utilizzabili indistintamente dal proprio Canale preferenziale, ma una volta usati si inceneriscono irrimediabilmente (vanno strappati dopo la lettura). Senza le dovute capacità è impossibile leggere una Pergamena Magica, quindi intuirne la potenza o utilizzarla.

18. BENEDIZIONI E MALEDIZIONI

Questi effetti, definibili come incantesimi grezzi e/o spontanei, tendono ad essere temporanei ma esistono casi di benedizioni generazionali e di maledizioni che perdurano anche dopo la morte, esistono inoltre casi di benedizioni trasmesse tra mortali a seguito di specifiche condizioni e di maledizioni legate a luoghi piuttosto che a persone, e viceversa per ogni cosa citata fino ad ora.

E' perciò assolutamente naturale che gli incantatori divini imparino col tempo a riconoscere e a gestire tali effetti.

Quindi, come gestire questi incantesimi spontanei? Ovviamente questo discorso viene fatto dal punto di vista delle maledizioni poiché è normale che un mortale tenda a non voler rimuovere gli effetti di una benedizione ma è d'uopo tenere presente che anche una benedizione potrebbe, in certe situazioni, diventare insostenibile.

La prima cosa da fare, una volta riconosciuta una maledizione, è individuare la causa scatenante e questo può essere fatto solamente intervistando in modo approfondito il soggetto colpito, idealmente questi sarà vittima di eventi collegati all'azione compiuta, in alternativa basterà ripercorrere gli eventi recenti fino ad individuare una persona a cui è Stato fatto un torto, dal punto di vista della persona, ovviamente.

NOTA BENE: La Preghiera Rituale deve essere scritta, presentata ed approvata da un membro STAFF.