TOMO IV

COMPENDIO



RHYMIL

UNA NUOVA ERA

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

La documentazione relativa alla campagna “Rhymil” potrebbe subire qualche variazione in corso d’opera.
Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città o accademia
Data revisione: 13/11/2025

Sommario

1.1 Cos'è la Ritualistica..... 4
3.1 Gli Arcanisti..... 5
4.1 Origine e Fonte di Potere:..... 5
4.2 Componenti e stile di esecuzione:..... 5
4.3 Effetti e conseguenze:..... 5
4.4 Rischi e limiti:..... 6
4.5 Esempio "Procedura Rituale"..... 7
5.1 Ruolo dei Cerchi Rituali..... 8
5.2 Forme Geometriche e Simboli..... 8
5.3 Precisione e Accuratezza..... 8
5.4 Gestione dell'Energia Magica..... 8
5.5 Personalizzazione dei Cerchi..... 8
5.6 Comprensione dei Simboli Magici..... 8
6.1 Luoghi sacri e altari..... 10
6.2 Preghiere e riti religiosi..... 10
6.3 Oggetti Sacri e offerte..... 10
6.4 Condivisione di saggezza e conoscenze..... 10
6.5 Sintesi con il divino..... 10
7.1 Celebrazione dei cicli naturali..... 11
7.2 Interazione con la natura..... 11
7.3 Adorazione degli elementi..... 11
7.4 Connessione con la vita selvatica..... 11
8.1 Le Risorse e il loro ottenimento..... 12
8.2 Materiali..... 12
8.3 Il Foglio del Progetto..... 13
8.4 Ruoli nel crafting e Tipi di Progetti ed oggetti..... 14
8.5 La Creazione degli Oggetti..... 15
8.6 Sperimentazione..... 18
8.7 Creazione..... 18
9.1 Artigianato..... 19
9.2 Alchimia..... 19
9.3 Artificio..... 20
9.4 Eruditi..... 21
10.1 La Scrittura Runica..... 22
10.2 Rune Maggiori e Rune Minori..... 22
10.3 Le Cinque Regole..... 23
10.4 Come incidere una Runa su di un oggetto..... 23
10.5 Tipologia di Rune..... 24

INTRODUZIONE

Il legame con gli Dei, siano essi Maggiori o Minori e la Madre Terra, è tanto 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.

1 PRINCÌPI DELLA RITUALISTICA

La ritualistica è un campo decisamente affascinante e misterioso, e coloro che vogliono approcciarsi per la prima volta devono confrontarsi con delle domande fondamentali: Cos'è la ritualistica? Qual è la sua storia? Quali sono i suoi aspetti principali? Quando, dove e come si può officiare un rituale? Quanti tipi di rituali esistono?
Andiamo per ordine.

1.1 Cos'è la Ritualistica

La ritualistica è l'arte di imbrigliare un'energia, sia essa Arcana, Divina o della Madre Terra, ed utilizzarla per i scopi più diversi. I suoi effetti possono influire sulla materia, lo spazio ed il tempo, la vita di uno o più esseri viventi, sull'equilibrio stesso di Rhymil.
Non bisogna mai sottovalutare questo aspetto perché le conseguenze possono portare a risvolti estremamente negativi e rimediare potrebbe risultare impossibile. Perché potrebbe succedere? Un'errata valutazione degli elementi necessari alla sua esecuzione, o il subentrare di elementi esterni che ne hanno condizionato l'esito etc…
La ritualistica ha così tante variabili da risultare imprevedibile e non vi è alcuna possibilità di stabilire confini ben precisi da non considerare errori, soprattutto se non si ha una conoscenza approfondita ed è anche per questo che ogni rituale ha la sua unicità.
Un rituale ha un inizio ma non ha necessariamente una fine, alcuni potrebbero perdurare per anni o addirittura secoli, se non millenni.
E' estremamente importante focalizzare un obiettivo ben preciso ed è assolutamente sconsigliato esercitare quella che viene chiamata " Ritualistica Spontanea ", in cui si rischia di rimanere vittima di effetti assolutamente imprevedibili, oppure la "Ritualistica dell'Etere ", attraverso il quale si cerca di manipolare quelle energie sconosciute.

2 STORIA DELLA RITUALISTICA

L'arte di officiare rituali è antica come la capacità degli incantatori di poter usare sé stessi per sprigionare energia Arcana, Divina o della Madre Terra. All'inizio si pensava che solo chi fosse in grado di padroneggiare la magia con il proprio corpo fosse in grado di destreggiarsi anche con i rituali, ma non ci volle molto perché qualcuno si mettesse a studiare la possibilità di poter usufruire del potere magico in maniera diversa, con un linguaggio, una metodologia ed un'esecuzione diversi, fino a trovare la strada giusta da percorrere dopo inevitabili fallimenti.
Da scritti pervenuti e custoditi negli archivi della Città Centrale, si dice che il Primo Ritualista "non incantatore", fu Klaus Pendrevast, un uomo che inizialmente non venne accettato dall'Ordine dei Maghi perché non considerato idoneo a causa del fatto che non fosse in linea con alcuni insegnamenti, definito un contestatore dai propri Maestri. Klaus era però una persona dotata di un enorme intelletto e aveva preso come missione personale il fatto di riuscire a trovare un modo per poter usare e manipolare l'energia.
Ci vollero anni, ma alla fine Klaus riuscì nell'impresa, nell'incredulità di molti, soprattutto dell'Ordine dei Maghi, che riconobbe il merito all'uomo, ma allo stesso tempo, preoccupati, avevano fatto sì che questa pratica diventasse un'arte da dover tenere sotto controllo.
Da allora, chiunque pratichi il ritualismo deve seguire dei dettami, affinché venga fatto tutto in trasparenza.

3 ASPETTI PRINCIPALI

Premessa: sebbene segua delle regole chiare, la ritualistica non è una scienza esatta.
Basta un'imprecisione nel modus operandi, nelle energie utilizzate o nella magia, e il Rituale potrebbe fallire, o addirittura ottenere risultati preventivati
I Concetti sono principi fisici, magici o spirituali resi manifesti sotto forma poetica.
Esistono per certo, 8 principi fondamentali:
Acqua
Fuoco
Terra
Aria
Luce
Ombra
Cielo
Terra
Questi principi possono anche essere mescolati tra loro per ottenere nuovi principi o concetti.
A seconda dei vari studiosi, professori o semplici ritualisti, esistono varie regole.
Chi preferisce mantenere una formula standard per Concetto, da utilizzare ogni volta che sia opportuno, mentre chi invece si lascia ispirare dalla situazione, dal principio e dal flusso di magia. Non vi è un'univoca soluzione, ma chiaramente soluzioni più stabili, portano a rituali con più successo.

3.1 Ritualistica Ibrida

Può capitare che in alcuni casi, ci sia bisogno di ibridare le energie di un Rituale, utilizzando magia arcana e divina, oppure magia sciamanica ed arcana, o una combinazione tra tutte e tre, o chissà che altra combinazione sia richiesta.
Essendo la scienza ritualistica non ancora definita, tale commistione è teoricamente e praticamente possibile, con le dovute maniere.
Non si hanno ancora abbastanza nozioni in merito, ma il buon senso deve regnare sovrano in queste azioni, poiché approfittare di energie tali potrebbe, alla lunga, portare a conseguenze nefaste

Appendice: Rune

Come già visto, utilizzare le Rune naniche, per creare Parole di Potere, durante un Rituale può essere una buona idea, poiché fornisce potere al Rituale stesso, che vede nelle Rune una forma geometrica definita e pregna di magia antica. Ma tale magia va stabilizzata e resa utilizzabile, tramite la presenza di un Runista, poiché un uso errato di questa lingua antica potrebbe sbilanciare e alterare il risultato di un Rituale, fino a risultati catastrofici.

4 DIFFERENZE TRA I TIPI DI RITUALISTICA

4.1 Origine e Fonte di Potere:

- **Rituali Arcani:** derivano dal potere Arcano di Aurun. Sono legati a studi, pratiche e manipolazione delle energie arcane secondo circuiti magici.
- **Rituali Divini:** provengono dalla magia divina di Ewylion. Sono basati sulla fede, sulla devozione religiosa e sulla possibile comunicazione con la divinità, comportando invocazioni sacre e benedizioni divine.
- **Rituali Druidici o Sciamanici:** sono connessi alla natura e ai suoi cicli. Provengono dalla comunione con la natura stessa e coinvolgono la manipolazione delle forze naturali, come l'elemento terra, l'acqua, il fuoco e l'aria.

4.2 Componenti e stile di esecuzione:

- **Rituali Arcani:** richiedono ingredienti più concentrati sull'aspetto magico come incantesimi, reagenti speciali o forme geometriche precise.
- **Rituali Divini:** coinvolgono componenti sacri come preghiere, cerimonie religiose, simboli sacri o l'uso di oggetti benedetti.
- **Rituali Druidici o Sciamanici:** richiedono componenti legati alla natura come erbe, elementi naturali, rituali all'aperto o la presenza di specifici luoghi naturali.

4.3 Effetti e conseguenze:

- **Rituali Arcani:** possono produrre effetti spettacolari di manipolazione dell'energia magica, come incantesimi di attacco, difesa, illusione o trasmutazione.
- **Rituali Divini:** possono offrire benefici o protezioni legate alla fede, come guarigioni, purificazioni, protezioni divine.
- **Rituali Druidici o Sciamanici:** potrebbero influenzare la natura circostante, come evocare creature naturali, manipolare il clima, promuovere la crescita vegetale o comunicare con gli animali.

4.4 Rischi e limiti:

Potrebbero comportare rischi legati a perdita di controllo dell'energia, instabilità magica o effetti collaterali imprevisti.

Esempi di divisione in funzione al Livello del Rituale

4.4.1. Livello Base:

- **Rituale Arcano:** un incantesimo base potrebbe produrre effetti modesti come piccoli colpi magici, protezioni leggere o illusioni semplici.
- **Rituale Divino:** a questo livello un rituale divino di base potrebbe offrire benedizioni leggere, una modesta guarigione o protezione spirituale di breve durata.
- **Rituale Druidico o Sciamanico:** potrebbe comportare effetti come la comunicazione con gli animali, la purificazione di un'area limitata o l'influenza minima sugli elementi naturali circostanti.

4.4.2. Livello Intermedio:

- **Rituale Arcano:** effetti più potenti come incantesimi di protezione avanzata, evocazioni o teletrasporto a breve distanza.
- **Rituale Divino:** possibilità di guarigione più potente, benedizioni a lungo termine

- **Rituale Druidico o Sciamanico:** potrebbe coinvolgere il controllo di elementi naturali più significativi come il controllo dell'ambiente in un'area ristretta o l'evocazione di creature naturali di maggior potenza.

4.4.3. Livello Avanzato:

- **Rituale Arcano:** incantesimi di attacco potenti, creazione temporanea di barriere magiche o evocazioni di creature magiche di alto livello.
- **Rituale Divino:** guarigione completa, benedizioni durature ecc...
- **Rituale Druidico o Sciamanico:** manipolazione significativa della natura come la modifica di terreni o la comunicazione con le forze naturali più potenti ecc…

4.4.4. Livello Finale:

- **Rituale Arcano:** incantesimi di distruzione massiccia, protezioni potenti, creazione di oggetti magici complessi o evocazioni di creature leggendarie ecc…
- **Rituale Divino:** possibilità di guarigione miracolosa, benedizioni permanenti, invocazione diretta delle divinità o manifestazione fisica di avatar divini.
- **Rituale Druidico:** controllo esteso della natura a livello globale, influenze ambientali significative o il richiamo di forze naturali primordiali.

4.5 Esempio "Procedura Rituale"

Titolo e Introduzione: inizia con un titolo accattivante per il rituale e una breve introduzione che presenti l'essenza o lo scopo del rituale.

Componenti Necessari: elenco di tutti gli ingredienti, gli oggetti o le condizioni richieste per eseguire il rituale. Questi possono includere materiali fisici, luoghi specifici, o altri requisiti.

Passaggi necessari: descrive le fasi per eseguire il rituale. Dividere la procedura in parti o passaggi numerati, può facilitare la comprensione e l'esecuzione del rituale durante il gioco.

Abilità e Conoscenze Richieste: specifica i talenti, le conoscenze o le competenze necessarie per condurre con successo il rituale. Ad esempio, talenti specifici o obiettivi raggiunti dal personaggio in giornata o nel corso della sua vita.

Tempi e Durata: indica il tempo necessario per preparare e completare il rituale. Questo può includere il tempo di preparazione, il periodo di esecuzione effettiva e, se applicabile, la durata degli effetti del rituale. Esempi di tempo di preparazione variano dalla mezz'ora, l'ora, diverse ore, o tutto un giorno di preparazione.

Effetti e Conseguenze: illustra chiaramente gli effetti e le conseguenze del rituale quando viene completato con successo.

5 RITUALI ARCANI

I Rituali Arcani sono il tipo di rituale più comune è quello più conosciuto. Sono, se possiamo utilizzare questa parola, l'archetipo del rituale magico.
Sono i rituali che richiedono l'attenzione più alta in assoluto, e possono variare di forma, potenza e obiettivi.
Un Rituale arcano comprende molti forze in gioco, che ora andiamo ad elencare.

1. Cerchio Magico
2. Officiante - obbligatoria abilità Ritualistica
3. Flusso di Magia (o Concetto)
4. Fonte di potere consumabile
5. Partecipanti - non obbligatorio abilità Ritualistica

Il funzionamento dei Rituali di per sé è piuttosto semplice.
Si inizia tracciando un cerchio magico, che sarà la base del Rituale.
Tale cerchio può essere semplice o complesso, ma lo analizzeremo nella sezione dedicata.
Poi viene l'Officiante, che sarà colui che gestirà il Rituale. Dovrà gestire, richiamare e filtrare l'energia magica richiamata durante l'atto. È anche colui che rischia di più, nel caso il rituale andasse male.
Vengono poi le offerte, o sacrifici, che e serviranno a dare energia al rituale, e che verranno totalmente consumate nell'atto.
Giungono, infine, gli eventuali partecipanti al rituale, cioè persone che influenzano il rituale ma che non hanno un reale controllo su di esso. Più partecipanti rendono il rituale più potente, ma aumentano esponenzialmente la probabilità di farlo fallire.

Ora analizzeremo in profondità i dettagli di un Rituale, partendo dai fondamentali fino a giungere alle cose meno importanti.

- 1b. Cerchio Magico

Dicasi cerchio magico il disegno che viene tracciato a terra, che può essere estremamente semplice od estremamente complesso, a seconda dei casi, con tutte le varie declinazioni in mezzo.
Un cerchio più complesso può gestire quantità più elevate di energia magica, con conseguente via via più pericolose, in caso di fallimento.

- 2b. Concetto o Flusso di Magia

Il Concetto (o Flusso di Magia) è la seconda componente base della formazione di un rituale, serve ad indicare a cosa servirà esso. Esistono svariati concetti, di cui solo pochi conosciuti ai maestri dell'Arte. Un Concetto potrebbe non essere da solo all'interno del cerchio, e potrebbe benissimo essere figlio di due altri Concetti.

- 3b. Officiante (o Ritualista)

L'Officiante, chiamato anche Ritualista, è colui che crea, gestisce e detiene il potere di attuare il Rituale.
A seconda del suo livello di bravura, potrebbe essere in grado di creare ed attingere a rituali ed energie magiche più potenti, e avere meno probabilità di fallire nell'atto.

- 4b. Fonte di Potere

Un Rituale attinge energia magica da particolari zone in cui il velo tra la magia e la realtà è più sottile, quindi un bravo Ritualista può POTENZIALMENTE attivare un rituale in qualsiasi zona sia reputata degna, ma accade che alcune volte, la magia da sola non basti, e che servano altre fonti di potere perché il Rituale si compia nella maniera prevista. Le fonti di potere, chiamate anche Sacrifici, verranno distrutte completamente e consumate dal Rituale stesso, a parte casi estremamente rari. Vale la pena spendere qualche parola anche riguardo le Rune, che nella tradizione nanica, vengono utilizzate da ritualisti di alto livello come fulcro di potere MOLTO particolare. Parole Runiche complesse consentono un rituale estremamente più stabile e potente, ma in caso di fallimento, il risultato sarà estremamente disastroso. Si narra di zone completamente rase al suolo, e di cime montane totalmente obliterate da un rituale andato male.

- 5b. Partecipanti

I Partecipanti sono membri del Rituale che aiutano o compongono parti importanti dello stesso. Gestiscono azioni, cori, canti o letture importanti per lo stesso, e seguono totalmente le indicazioni dell'Officiante. Più persone possono gestire rituali molto complessi, ma contestualmente, potrebbero aumentare le sue probabilità di fallimento.

- Addendum: Parole di Potere e Spiriti

I Rituali Arcani, a discrezione dell'Officiante, possono essere potenziati creando delle Parole di Potere coerenti al Rituale.
Possono essere da un minimo di una ad un massimo di cinque, e se ritenute particolarmente coerenti e adatte al Rituale, Aurun stesso potrebbe benedire il Rituale consentendo l'apparizione di un Arimane, cioè di uno spirito formato da un frammento della conoscenza magica di Aurun stesso. Tale spirito, se adeguatamente soddisfatto, potrebbe essere fondamentale per portare a termine il Rituale, fornendo vari aiuti all'Officiante e ai partecipanti.
Questo aiuto però potrebbe rivelarsi un enorme problema, perché al posto dell'Arimane potrebbe manifestarsi invece un Demone di vario potere e pericolosità.
Esistono storie antiche e perlopiù dimenticate, di città o regni distrutti nel corso di un rituale finito male e sfuggito al controllo dei suoi officianti.
Nell'implementazione dei rituali arcani, la focalizzazione sulla creazione di cerchi rituali con forme geometriche ben definite può essere un aspetto centrale e caratteristico di questa pratica magica.

5.1 Ruolo dei Cerchi Rituali

Nei rituali arcani, i cerchi rituali sono essenziali. Questi cerchi possono essere composti sul terreno, utilizzando materiali autorizzati dallo staff (es: corde, ramoscelli ecc..) polvere magica, incantesimi o oggetti speciali. La precisione delle forme geometriche all'interno del cerchio è fondamentale, perché le linee e le figure tracciate influenzano il flusso e la manipolazione dell'energia magica.

5.2 Forme Geometriche e Simboli

Le forme geometriche specifiche, come pentacoli, sigilli, esagrammi o altre figure simboliche alchemiche, vengono utilizzate all'interno del cerchio. Ogni simbolo, va disegnato, ha un significato magico specifico e determina il tipo e la direzione dell'energia durante il rituale. Ad esempio, un pentacolo potrebbe essere usato per proteggere, mentre un esagramma potrebbe essere utilizzato per convocare entità magiche.

5.3 Precisione e Accuratezza

La corretta esecuzione delle forme geometriche richiede grande precisione e concentrazione da parte del mago. Anche un piccolo errore nelle linee o nella disposizione delle forme potrebbe compromettere l'intero rituale, portando a risultati imprevisti o addirittura pericolosi. (dimensione, età, forma, colore, provenienza, materiale sono l'ordine corretto in cui debbano essere disposti i simboli all'interno dei cerchi rituali).

5.4 Gestione dell'Energia Magica

I cerchi rituali con forme geometriche ben definite agiscono come canali per manipolare e concentrare l'energia magica. Il mago, attraverso la connessione con le forme all'interno del cerchio, guida e modella questa energia per produrre gli effetti desiderati.

5.5 Personalizzazione dei Cerchi

I maghi più esperti potrebbero creare cerchi rituali personalizzati, sviluppando simboli o forme geometriche uniche in base alle loro conoscenze e specializzazioni magiche. Questa personalizzazione potrebbe influenzare l'efficacia e la potenza del rituale stesso.

5.6 Comprensione dei Simboli Magici

Un mago arcano deve studiare e comprendere approfonditamente il significato e l'efficacia di ogni simbolo o forma geometrica utilizzata. Questa conoscenza approfondita è essenziale per condurre in modo sicuro e con successo i rituali arcani.
I cerchi rituali comprendono un limite di simboli e di significato. Più alti livelli di ritualismo portano alla possibilità di disegnare più cerchi rituale e quindi apporre più modificatori all'effetto desiderato. (6 modificatori: dimensione, età, forma, colore, provenienza, materiale, per 4 livelli di magia possono essere divisi in base: 2, medi:3, avanzati: 4, finali: 6)

L'implementazione di cerchi rituali con forme geometriche ben definite fornisce una struttura visiva e un'importante componente tattile ai rituali arcani, permettendo ai giocatori di immergersi maggiormente nell'esperienza magica.

6 RITUALI SACRI

I Rituali di stampo divino, che utilizzano cioè energia sacra anziché energia arcana, sono un tipo di rituale magico che agli occhi dei più inesperti potrebbe assomigliare più ad una preghiera molto articolata che ad un rituale vero e proprio. E come vedremo, ciò non è del tutto errato.
Tendono ad essere meno catastrofici nel loro fallimento, ma un esagerato ammontare di energia sacra fuori controllo può diventare pericolosa ed imprevedibile tanto quanto un rituale arcano fuori controllo, costringendo chi vi partecipa a correre ai ripari quando ormai è, spesso, troppo tardi.
Un Rituale Divino comprende le stesse forze in gioco in Rituale Arcano, e cioè:

1. Cerchio Magico
2. Officiante - obbligatoria abilità Ritualistica
3. Flusso di Magia (o Concetto)
4. Dono o Sacrificio consumabile
5. Partecipanti - non obbligatoria abilità Ritualistica

Come possiamo vedere il modus operandi è identico, ma varia per quanto riguarda la Fonte di Potere. Questo perché in ambito clericale, si pone una richiesta alla Dea Ewylion, per ottenere un aiuto in qualche misura.
Questa prassi è la stessa che viene utilizzata nelle varie cerimonie religiose di tutta Rhymil, per ottenere la possibilità di avere un confronto con la propria divinità, da secoli e secoli.
Chiaramente nella storia della civiltà della nostra amata terra si è passato dal sacrificio vero e proprio di svariati tipi, al sacrificio rituale di preghiere, profumi, azioni o altro, trasformando così un rituale magico in cerimonie più o meno complicate.
Basterebbe che un astante con un'infarinatura di ritualistica partecipasse ad una messa per rendersi conto che, in effetti, tra i principi cardine delle due cose c'è ben poca differenza.

Per disporre un Rituale Divino occorre iniziare sempre con un Cerchio Magico, semplice o complesso che sia, seguito poi dall'Officiante, colui che ha creato e guiderà il Rituale stesso, e come sempre, rischierà di più in caso di fallimento.
Seguono poi i Doni, o Sacrifici, che serviranno a dare energia al Rituale e che verranno consumate durante l'atto. Giungono infine i Partecipanti, che aiutano l'Officiante a realizzare il Rituale. Non sono sempre previsti, ma un numero elevato di partecipanti potrebbe essere sia una cosa positiva, che negativa.

Ora analizzeremo in profondità i dettagli un Rituale Divino, partendo dai fondamentali e giungendo infine, ai dettagli meno importanti.

- 1b. Cerchio Magico

Dicasi cerchio magico il disegno che viene tracciato a terra, che può essere estremamente semplice od estremamente complesso, a seconda dei casi, con tutte le varie declinazioni in mezzo.
Un cerchio più complesso può gestire quantità più elevate di energia magica, con conseguente via via più pericolose, in caso di fallimento. Potrebbe contenere persino preghiere ad Ewylion o alla divinità che si sta cercando di contattare.

- 2b. Concetto o Flusso di Magia

Il Concetto (o Flusso di Magia) è la seconda componente base della formazione di un rituale, serve ad indicare a cosa servirà esso. Esistono svariati concetti, di cui solo pochi conosciuti ai maestri dell'Arte. Un Concetto potrebbe non essere da solo all'interno del cerchio, e potrebbe benissimo essere figlio di due altri Concetti.

- 3b. Officiante (o Ritualista)

L'Officiante, chiamato anche Ritualista, è colui che crea, gestisce e detiene il potere di attuare il Rituale.
A seconda del suo livello di bravura, potrebbe essere in grado di creare ed attingere a rituali ed energie magiche più potenti, e avere meno probabilità di fallire nell'atto.

- 4b. Fonte di Potere

Un Rituale attinge energia divina da particolari zone in cui il velo tra la magia e la realtà è più sottile, quindi un bravo Ritualista può POTENZIALMENTE attivare un rituale in qualsiasi zona sia reputata degna, ma accade che alcune volte, la magia da sola non basti, e che servano altre fonti di potere perché il Rituale si compia nella maniera prevista. Le fonti di potere, chiamate anche Doni o Sacrifici, verranno distrutte completamente e consumate dal Rituale stesso, a parte casi estremamente rari. Vale la pena spendere qualche parola anche riguardo le Rune, che nella tradizione nanica, vengono utilizzate da ritualisti di alto livello come fulcro di potere MOLTO particolare. Parole Runiche complesse consentono un rituale estremamente più stabile e potente, ma in caso di fallimento, il risultato sarà estremamente disastroso. Takhoros non prende bene rituali divini che includono rune e che falliscono per la noncuranza di chi vi è coinvolto.

- 5b. Partecipanti

I Partecipanti sono membri del Rituale che aiutano o compongono parti importanti dello stesso. Gestiscono azioni, cori, canti o letture importanti per lo stesso, e seguono totalmente le indicazioni dell'Officiante. Più persone possono gestire rituali molto complessi, ma contestualmente, potrebbero aumentare le sue probabilità di fallimento.
Apriamo una parentesi riguardo ai canti.
Essendo essenzialmente una cerimonia, i canti, i cori o semplici melodie potrebbero essere estremamente indicati per attirare e stabilizzare l'energia divina, arrivando, in alcuni casi molto rari, a fornire direttamente l'energia necessaria per attuare il Rituale stesso.

Per implementare i rituali divini con una componente più improntata alla preghiera, ci si può concentrare su elementi che enfatizzano la spiritualità, la devozione e la connessione con le divinità. Ecco alcune idee sull'implementazione di tali rituali

6.1 Luoghi sacri e altari

Luoghi designati: designare luoghi all'interno della location che siano considerati sacri o consacrati alle divinità in modo che i giocatori possano condurre i rituali divini in ambienti appropriati.
Altari e simboli religiosi: preparare altari con simboli e oggetti sacri specifici per la divinità adorata, come statue, icone, candelieri, o libri sacri.

6.2 Preghiere e riti religiosi

Forme di adorazione: incoraggia i personaggi a eseguire atti di adorazione come la recitazione di preghiere, canti sacri, o la lettura di testi religiosi.
Procedura di adorazione: determina una procedura rituale che coinvolge fasi specifiche, come la purificazione, l'invocazione della divinità, l'esposizione delle richieste o il ringraziamento finale. Dev'essere una sorta di funzione.

6.3 Oggetti Sacri e offerte

Oggetti rituali: gli oggetti sacri, come incensi, oli benedetti, o amuleti, possono essere utilizzati come parte integrante del rituale divino.
Offerte e doni: i giocatori potrebbero portare offerte simboliche o doni per onorare le divinità, come fiori, cibi, o oggetti personali.

6.4 Condivisione di saggezza e conoscenze

Ruolo dei sacerdoti: i devoti della Chiesa possono guidare o partecipare ai rituali divini, offrendo consigli, insegnamenti e orientamenti spirituali.
Scambio di conoscenze: promuove la condivisione di conoscenze tra i personaggi riguardo ai dettami della loro religione, alle profezie o agli insegnamenti delle divinità.

6.5 Sintesi con il divino

Comunione con la divinità: i rituali divini potrebbero coinvolgere aspetti legati alla celebrazione della volontà delle divinità.
Manifestazione dei poteri divini: prevedere momenti in cui i giocatori potrebbero percepire o manifestare il potere delle divinità attraverso visioni, intuizioni, durante il rituale.

L'implementazione di rituali divini enfatizzando la preghiera e la connessione spirituale offre ai giocatori la possibilità di esplorare le loro fedi, di mostrare devozione e di immergersi nel mondo religioso, aggiungendo una dimensione spirituale e un senso di sacralità alle loro esperienze di gioco.

7 RITUALI DRUIDICI O SCIAMANICI

La Ritualistica Sciamanica è forse il tipo più puro e poetico di Rituale, che nasce e vive grazie alla stessa Rhymil tramite la presenza degli Spiriti Animali, e tra tutti è il tipo di Rituale forse meno potente e pericoloso, ma decisamente più stabile.

Uno Sciamano che desidera evocare il potere di Rhymil e dei suoi Spiriti deve innanzitutto prepararsi a portare il dovuto rispetto alle parti evocate, poiché la Madre Terra ama profondamente i propri figli, ma dare questo amore per scontato potrebbe condurre un Officiante poco attento a scatenare l'ira della Madre Terra.

Questo perché un eventuale errore potrebbe tradursi in una tempesta, oppure in un fiume che cessa di scorrere, oppure a piante che smettono di dare frutti, per ripicca verso un' incresciosa mancanza di rispetto.

Oppure, una giornata di sole potrebbe improvvisamente volgere in una nevicata così fitta da interrompere la visibilità.

Detto ciò, per chi invece mostra il giusto rispetto e la dovuta abilità, i Rituali Sciamanici potrebbero cementare la sua reputazione presso le tribù delle Terre, rendendolo una persona importante agli occhi dei suoi compagni.

Detto questo, essendo il tipo più arcaico e primitivo di Rituale, di contro, è anche intimamente più semplice.

Un Rituale Sciamanico comprende le stesse forze in gioco in Rituale Arcano e Divino e cioè:

1b. Cerchio Magico

2b. Officiante - obbligatoria abilità Ritualistica

3b. Flusso di Magia (o Concetto)

4b. Rispetto agli Spiriti consumabili

5b. Partecipanti - non obbligatoria abilità Ritualistica

Come possiamo vedere, il modus operandi resta sempre quello, dato che lo scheletro di un Rituale deriva proprio dalle cerimonie sciamaniche dei tempi antichi, sostituendo le più evolute offerte alle divinità o fonti di potere consumabili, alle più antiche forme di Rispetto agli Spiriti, che sono essenzialmente la stessa identica cosa, cioè potere che verrà consumato durante il Rituale.

Rune e canti possono essere parti di questo Rispetto, specialmente dei Rituali attuati durante la fine dell'estate, o durante il passaggio tra autunno e inverno.

I canti, in queste cerimonie, diventano una parte fondamentale, e acquisiscono un potere quasi pari a quello delle formule magiche.

Per disporre un Rituale Sciamanico occorre iniziare sempre con un Cerchio Magico, semplice o complesso che sia, seguito poi dall'Officiante, colui che ha creato e guiderà il Rituale stesso, e come sempre, rischierà di più in caso di fallimento.

Segue poi il Rispetto agli Spiriti, sacrifici che serviranno a dare energia al Rituale e che verranno consumate durante l'atto. Giungono infine i Partecipanti, che aiutano l'Officiante a realizzare il Rituale. Non sono sempre previsti, ma un numero elevato di partecipanti potrebbe essere sia una cosa positiva, che negativa.

Ora analizzeremo in profondità i dettagli un Rituale Sciamanico, partendo dai fondamentali e giungendo infine, ai dettagli meno importanti.

- 1b. Cerchio Magico

Dicasi cerchio magico il disegno che viene tracciato a terra, che può essere estremamente semplice od estremamente complesso, a seconda dei casi, con tutte le varie declinazioni in mezzo.

Un cerchio più complesso può gestire quantità più elevate di energia magica, con conseguente via via più pericolose, in caso di fallimento. Potrebbe contenere persino preghiere agli Spiriti o alla Madre Terra.

- 2b. Concetto o Flusso di Magia

Il Concetto (o Flusso di Magia) è la seconda componente base della formazione di un rituale, serve ad indicare a cosa servirà esso. Esistono svariati concetti, di cui solo pochi conosciuti ai maestri dell'Arte. Un Concetto potrebbe non essere da solo all'interno del cerchio, e potrebbe benissimo essere figlio di due altri Concetti.

- 3b. Officiante (o Ritualista)

L'Officiante, chiamato anche Ritualista, è colui che crea, gestisce e detiene il potere di attuare il Rituale.

A seconda del suo livello di bravura, potrebbe essere in grado di creare ed attingere a rituali ed energie magiche più potenti, e avere meno probabilità di fallire nell'atto.

- 4b. Fonte di Potere

Un Rituale attinge energia sciamanica da particolari zone in cui il velo tra la magia e la realtà è più sottile, quindi un bravo Ritualista può POTENZIALMENTE attivare un rituale in qualsiasi zona sia reputata degna, ma accade che alcune volte, la magia da sola non basti, e che servano altre fonti di potere perché il Rituale si compia nella maniera prevista. Le fonti di potere, chiamate come avete visto Rispetto agli Spiriti, verranno distrutte completamente e consumate dal Rituale stesso, a parte casi estremamente rari. Vale la pena spendere qualche parola anche riguardo le Rune, che nella tradizione delle tribù non vengono normalmente utilizzate. Anzi, a parte pochissimi casi, è estremamente difficile che vengano usate in un Rituale Sciamanico.

- 5b. Partecipanti

I Partecipanti sono membri del Rituale che aiutano o compongono parti importanti dello stesso. Gestiscono azioni, cori, canti o letture importanti per lo stesso, e seguono totalmente le indicazioni dell'Officiante. Più persone possono gestire rituali molto complessi, ma contestualmente, potrebbero aumentare le sue probabilità di fallimento.

Apriamo una parentesi riguardo ai canti e ai balli.

Essendo essenzialmente una cerimonia, i canti, i cori o semplici melodie potrebbero essere estremamente indicati per attirare e stabilizzare l'energia naturale, arrivando, in alcuni casi molto rari, a fornire direttamente l'energia necessaria per attuare il Rituale stesso.

Vi è una estrema libertà in questo campo, poiché la libertà è la radice più profonda della venerazione di Madre Terra. Ogni giorno gli abitanti delle Terre ringraziano gli Spiriti per tutti i doni che Rhymil offre loro, per una caccia andata bene o per una persona che guarisce da una malattia che si pensava mortale.

E quale modo più bello di ringraziare c'è, che offrire una danza o un canto a Colei che ha reso possibile tutto ciò?

Chi vive nelle grandi città fortificate o pensa esclusivamente al profitto o al proprio orticello dà per scontata Rhymil e la sua presenza quotidiana, ma solo i Popoli eletti sanno la verità.

Rhymil è viva, è ogni giorno sceglie di amare ogni essere vivente che la calca, allo stesso modo delle divinità nei cieli. Anzi, forse di più, poiché i suoi doni hanno presenza fisica e reale, tra le genti, permettendo una sopravvivenza e una costanza di esistenza tra i clan.

E quindi ballate, Figli di Madre Terra, e cantate le sue lodi.

Essa vi risponderà.

Per implementare i rituali Druidici o Sciamanici, ci si incentra sulle pratiche spiritiche e sulla connessione con la natura. Ci si può focalizzare su elementi che celebrano i cicli naturali, le fasi della giornata, le condizioni meteorologiche e l'interazione con gli elementi naturali.

7.1 Celebrazione dei cicli naturali

Fasi lunari e solari: incoraggia i giocatori a considerare le fasi della Luna e le posizioni solari durante i rituali, utilizzando queste influenze astrali come parte del loro rituale druidico.
Rituali stagionali: crea eventi o celebrazioni speciali per festeggiare i solstizi, gli equinozi o altre date significative legate alle stagioni.

7.2 Interazione con la natura

Raccolta di erbe e materiali naturali: prevede che i giocatori dispongano di erbe, fiori o altri materiali naturali necessari per i rituali Druidici o Sciamanici durante le loro esplorazioni nel mondo di gioco come parte dei requisiti del rituale.
Utilizzo di elementi naturali: coinvolge elementi come acqua, rocce, o legni come componenti rituali, sfruttando la loro presenza nella location.

7.3 Adorazione degli elementi

Rispetto per gli elementi: i rituali Druidici o Sciamanici possono includere invocazioni o preghiere agli elementi naturali come aria, terra, acqua e fuoco, o nei confronti degli Spiriti, riconoscendo la loro importanza e il loro equilibrio nell'ecosistema.
Manipolazione elementale: durante il rituale, i giocatori potrebbero cercare di influenzare o chiamare l'energia di uno specifico elemento naturale per ottenere un certo effetto magico.

7.4 Connessione con la vita selvatica

Comunicazione con la natura: i rituali potrebbero includere momenti di comunicazione o connessione con la natura o gli spiriti presenti nell'ambiente circostante.
Invocazione di creature naturali: i giocatori potrebbero cercare di evocare o ricevere l'aiuto di creature naturali come spiriti della foresta o guardiani animali per assistenza. L'implementazione di rituali Druidici o Sciamanici incentrati sulla connessione con la natura e i suoi cicli, offre ai giocatori la possibilità di esplorare la spiritualità, di celebrare la vita naturale e di interagire con l'ambiente circostante nel contesto del gioco, enfatizzando la relazione tra ogni individuo e il mondo naturale che lo circonda. Sono rituali variabili e si compongono di pratiche, momenti, azioni molto più che quelli divini. Là dove una funzione religiosa è composta delle stesse parti, ed è parte imprescindibile per un rituale divino, una rappresentazione potrebbe essere parte di un rituale druidico.

8. IL SISTEMA DI CREAZIONE

Esistono situazioni in cui il giocatore si ritroverà a dover creare degli oggetti che solo le mani di un artigiano possono realizzare.
Nel gioco esiste un sistema che permetta al crafter/artigiano di produrre oggetti con le risorse a sua disposizione e a seconda della sua inventiva. in cui solo le mani di un artigiano possono sistemare un problema.
Questo Sistema di Creazione serve a tutti coloro che vogliono creare o modificare oggetti utilizzando i materiali a loro disposizione e il proprio ingegno.
Il Sistema di Creazione si può dividere in tre componenti principali: i **Materiali**, ottenuti tramite **l'Estrazione**, i **Progetti**, ottenuti tramite la **Sperimentazione** e la **Creazione** in sé, ottenuta usando **Materiali** e **Progetti**.
NB: Prima di andare ad esplorare i dettagli di questo Sistema, è importante sottolineare al lettore quanto la sua fantasia e comprensione dello spirito della creazione siano importanti per proseguire in questo sentiero; la realtà per come la conosciamo noi è sicuramente un punto di riferimento, tuttavia essendo l'ambientazione a tema fantasy è necessario usare l'immaginazione soprattutto nelle situazioni inspiegabili in modo da creare una coerenza con l'ambientazione.
E' più importante ideare un buon processo ben integrato con la trama del mondo, che fare una sterile lista della spesa di materiali da mettere su un piatto.

8.1 Le Risorse e il loro ottenimento

Nel mondo di Rhymil sarà possibile raccogliere dei materiali grezzi per poi successivamente lavorarli per ottenere i materiali rifiniti per poi costruire i vari oggetti di gioco.
Esempio: Trovo un' "*Area di Estrazione Mineraria*" (contrassegnata da un cartello), ho il Talento "Estrattore" che mi consente di ottenere la materia grezza.
Per estrarla dovrò simulare di spaccare la roccia con l'apposito strumento, un Piccone o un Martello per il Tempo necessario ad ottenere un pezzo grezzo che varia dalla dimensione del deposito e verrà segnato sul cartello. Così facendo abbiamo ottenuto del Ferro Grezzo che deve essere riportato al campo base dove lo si lavorerà.
Per raffinare il prezioso minerale e trasformarlo in Acciaio bisognerà fonderlo, seguendo il Progetto che ,in questo esempio, ci dice di usare il Crogiolo (un Oggetto di Scena che ci accompagnerà per tutta la Campagna). Dopo aver finito di lavorare il materiale, il Master addetto vi consegnerà il materiale finito sotto forma di Cartellino Risorsa.
N.B.: non è detto che sia sempre necessaria la raffinazione della Risorsa grezza, a volte è possibile ottenere delle Risorse utilizzabili fin da subito.

8.2 Materiali

Nel mondo di Rhymil i Materiali sono la moneta della Creazione, vi sono molti tipi di materiali che serviranno per creare gli oggetti che i giocatori potranno utilizzare durante il gioco; gli oggetti avranno effetti diversi a seconda dei materiali utilizzati e possono essere ottenuti in vari modi, come specificato nel capitolo precedente.
Ogni Materiale ha due caratteristiche, segnate nel relativo Cartellino: la sua **Tipologia** e la sua **Rarità**.

La Tipologia di un Materiale ne descrive la sua natura: un Minerale, un Vegetale, un Prodotto Animale o simili.
La funzione della Tipologia è di facilitare la comprensione di dove e come trovare il Materiale e di come potrebbe essere usato in seguito.
Un Materiale Vegetale può avere facilmente usi nell'Alchimia, mentre un Minerale è sicuramente fonte di maggior interesse per un Fabbro.
La Rarità invece indica quanto sia difficile da trovare un Materiale, e di conseguenza anche quanto sia di valore.

La **Rarità** degli oggetti/materiali si suddivide così:
- Comuni: Oggetti/Materiali di uso comune, facilmente reperibili.
- **Non Comuni**: Oggetti/Materiali rifiniti o di fattura pregevole, non facilmente reperibili.
- **Rari**: Oggetti/Materiali di lusso, di lieve entità magica, fattura superiore o di luoghi specifici; creati da mani esperte, difficilmente reperibili.
- **Molto Rari**: Oggetti/Materiali di gran lusso, tecnologicamente avanzati, di entità magica o di fattura eccelsa; creati da mani di un maestro, molto difficilmente reperibili.
- **Epici**: Oggetti/Materiali di una fattura incredibile, creati da mani di grandi maestri, quasi impossibili da ottenere.
- **Leggendari**: Oggetti/Materiali di carattere divino o creati direttamente da essi, quasi impossibili da creare improbabile ottenerli.

I Materiali possono essere maneggiati a prescindere dalla Rarità e Tipologia da qualunque personaggio, ma solo chi ha un Progetto ed i Talenti appositi è in grado di sfruttarli per creare qualcosa di nuovo.

8.3 Il Foglio del Progetto

Ogni oggetto, reagente, componente ecc.. può essere fabbricato con un "Progetto", un "libretto di
istruzioni" per realizzare un oggetto, un reagente, un componente, ecc….
Si può scrivere sin da subito un Progetto, basta avere carta e penna, il Talento apposito e molta inventiva. Esso deve avere le seguenti diciture: Nome del Progetto, Talento Richiesto, Risorse utilizzate, Durata e Processo.
Ecco un esempio per capire meglio:
*Questo è un esempio di un progetto che si potrà realizzare in gioco

NOME DELL'OGGETTO CREATO	
Talenti Richiesti	Inserire il Talento o i Talenti (Artigiano, Alchimista, Runista, Artefice)
Tipologia	La tipologia di Oggetto è letteralmente cos'è il suddetto.
Risorse	La lista delle risorse utilizzate per il progetto
Durata	Il Tempo di creazione del Progetto (Il tempo è indicativo)
Processo	Bisogna scrivere le fasi di tutta la creazione del Progetto. Più è articolata e dettagliata meglio è! Anche inserendo disegni.
Capacità dell'oggetto	Il finale del progetto: cosa ottieni e che effetti ha l'oggetto

I **Progetti** possono essere trovati, acquistati, venduti, donati e/o copiati; senza non si è capaci di creare il suddetto oggetto.
In sintesi un **Progetto** deve contenere:
● *Nome e Ramo*: specifica il nome dell'Oggetto e il Ramo di Produzione
● *Talenti Richiesti*: specifica i Talenti necessari da avere per produrre l'oggetto
● *Tipologia*: specifica il tipo di oggetto prodotto
● *Risorse*: specifica il nome delle risorse consumate per la produzione
● *Durata*: specifica il tempo necessario per la produzione
● *Processo*: specifica le operazioni da eseguire per la produzione dell'Oggetto
● *Capacità dell'Oggetto*: specifica le capacità che vorrebbero essere donate dall'oggetto alla fine della produzione

Creare gli Oggetti in Gioco è praticamente lo stesso procedimento come per la raffinazione dei materiali, seguendo il "Progetto" si potrà ottenere il risultato sperato.
Il Progetto spiega il procedimento di creazione divise in Fasi, queste possono essere eseguite in contemporanea con altri giocatori con pari o superiore abilità della difficoltà del Progetto così da ottimizzare i tempi.
I livelli di difficoltà del Progetto sono pari alla sua rarità.
Esempio: Un giocatore con "Artigianato 1" non potrà eseguire un Progetto Raro ma un giocatore con "Artigianato 4" si.
Nota bene: Andando avanti con il gioco aumenterai la tua esperienza e di conseguenza i Talenti che ti permetteranno di scrivere progetti più complessi.
E' possibile scrivere un Progetto tra un Live e l'altro utilizzando la propria U.T.
Progetti di Oggetti di rarità superiore al Comune avranno di differenza non solo i materiali ma il tempo di realizzazione con aumento di fasi della creazione.

8.4 Ruoli nel crafting e Tipi di Progetti ed oggetti

Questi sono i Ruoli nell'area della creazione:
Gli Artigiani: Essi sono i tuttofare del sistema di creazione, maestri di varie arti che si possono catalogare in queste sotto-categorie:

- **Metallurgia**: Fusione dei metalli e leghe.
- **Forgiatura**: Creazioni di armi ed armature metalliche.
- **Conciatura**: Creazione di armature in cuoio o pelle e creazioni di altri oggetti in pelle o cuoio (Es: Borse, armature).
- **Gioielleria**: Creazione di gioielli e oggetti in lusso (contano anche le decorazioni di altri oggetti).
- **Tessitura**: lavorazione di tessuti sia da derivazione vegetale sia animale
- **Falegnameria**: Lavorazione del legno per scopi edilizi, navali o bellici
- **Tagliapietra**: Lavorazione della pietra per scopi edilizi.

Vi sono anche altre possibilità di creazione di altri oggetti ma queste restano le principali.

Gli Eruditi: Questi sapienti delle arti naturali sono in grado di sintetizzare vari elementi chimici per la creazione di pozioni, medicinali e veleni.
I Runisti: Il runico è la lingua antica dei Draghi che, un tempo, dominavano tutta Rhymil ed ora, dopo la loro scomparsa, hanno lasciato queste "parole intrise di potere". Il Runista non è

altro che un grammatico/linguistica che studia il significato delle rune e la sua applicazione su oggetti ed altro. I maestri di quest'arte sono i Nani di Rerfofoth.

Gli Artefici: *Attenzione!!! Questa è una via per i Giocatori più Esperti/Folli!*
Molti direbbero che sono utilizzatori della magia ma questi folli gnomi la pensano diversamente e la chiamano in diverso modo: S.C.I.E.N.Z.A.!
Essi portano l'efficienza nel mondo della creazione rendendo obsolete le tecniche dei grandi maestri; quello che ci domandiamo è: Quanto saranno disposti a sacrificare sull'altare della conoscenza? Quanto sono disposti ad addentrarsi nell'ignoto? Per questa classe bisognerà sin da subito ***Sperimentare!***

8.5 La Creazione degli Oggetti

I Progetti sono delle 'istruzioni' che illustrano come lavorare e trattare i Materiali di partenza, in modo da ottenere l'oggetto o il prodotto desiderato.
Il Progetto è **obbligatorio** per la produzione di qualsiasi oggetto; se il Personaggio non ha il Progetto nel suo libro non può produrre l'oggetto relativo.
Per generare un Progetto è necessario avere un modulo appropriato: il Progetto Vuoto.
All'inizio di ogni Live saranno dati 2 Progetti Vuoti a ogni giocatore con Talenti di Creazione; se il Personaggio vorrà altri Progetti Vuoti potrà comprarli con valuta di gioco da uno dei mercanti NPC presenti.
Una volta ottenuto il Progetto Vuoto, questo va compilato come sarà poi spiegato in seguito.
Un Progetto Vuoto può anche essere compilato copiando precisamente un Progetto già presente; questo **non** richiede Sperimentazione e il nuovo Progetto è già approvato.
E' possibile inoltre rubare Progetti da altri Personaggi, in quanto il Progetto è un oggetto fisico presente nel mondo di gioco.

Il Progetto consiste delle seguenti parti:

Talenti Richiesti: Qui saranno segnati i Talenti che il Personaggio deve avere per poter portare a termine il Progetto e dovranno essere coerenti con la difficoltà descritta.
Rarità: Il progetto acquisirà la rarità più alta tra i materiali utilizzati e influirà sul tempo di lavorazione.
Grandezza oggetto: La grandezza influirà sul tempo di lavorazione e si suddividono in 5 dimensioni: **MINUSCOLO**, **PICCOLO**, **MEDIO**, **GRANDE** E **ENORME**.
(NOTA BENE: LA GRANDEZZA INFLUIRÀ SOLO SU PROGETTI DI ARTIGIANATO E ARTIFICIO)
Materiali: I Materiali richiesti per completare il Progetto.
Durata: Il tempo necessario per portare a termine il Progetto. Questo tempo è determinato da alcuni parametri. (Vedi tabelle sotto) (**NOTA BENE: IL TEMPO PUò VARIARE A DISCREZIONE DEL MASTER**)

TABELLA TEMPISTICHE PER ARTIGIANATO E ARTIFICIO

(3XRARITÀ) X DIMENSIONE	COMUNE X1	NON COMUNE X2	RARO X4	MOLTO RARO X6	EPICO X8	LEGGENDARIO X10
MINUSCOLO	90”	3’	6’	9’	12’	15’
PICCOLO	3’	6’	12’	18’	24’	30’
MEDIO	6’	12’	24’	36’	48’	60’
GRANDE	24’	48’	96’	144’	192’	240’
ENORME	48’	96’	192’	288’	384’	480’

TABELLA TEMPISTICHE PER ALCHIMIA

COMUNE	10’
NON COMUNE	15’
RARO	20’
MOLTO RARO	25’
EPICO	30’
LEGGENDARIO	35’

Processo: Questo descrive cosa il Personaggio deve fare mentre lavora al Progetto. Durante la Durata di lavorazione è necessario compiere queste azioni nel modo più simile alle

istruzioni descritte nel Processo. (Usare prop adatti al lavoro da eseguire potrebbe aiutare molto)
Descrizione Prodotto: La Descrizione Prodotto specifica che effetti avrà l'oggetto prodotto alla fine.

Qui segue un Progetto esempio di Artigianato:

Sgabello della Seduta Minore	
Talenti Richiesti	Artigianato 1
Rarità - grandezza	comune - medio
Materiali	Legno x 2
Durata	6 minuti
Processo	Tagliare il legno in modo da formare il piano dello sgabello e le sue 4 gambe. Montare i pezzi e fissarli per ottenere il prodotto finito.
Descrizione Prodotto	Lo sgabello prodotto è ottimo per sedersi

Qui segue un Progetto esempio di Alchimia:

Fiala d'acido	
Talenti Richiesti	Competenza negli esplosivi
Rarità - grandezza	comune - minuscola
Materiali	2x resina, 1x cascara
Durata	10 minuti
Processo	Concentrare la resina usando il calore fino ad ottenere una sostanza semisolida. Sciogliere la Cascara nell'olio fino ad ottenere un liquido verde acceso e altamente odoroso. Unire le sostanze in una fiala e chiuderla ermeticamente.
Descrizione Prodotto	Oggetto consumabile: Dichiari "ACIDO!" contro un bersaglio

8.6 Sperimentazione

*Attenzione questa parte è la parte avanzata di TUTTE le arti di creazione.

Durante gli eventi è possibile Sperimentare: bisogna progettare ciò che ancora non è mai stato inventato: innanzitutto bisogna scrivere un **Progetto**, dopodiché bisogna realizzare dei prototipi e provarli.

La Sperimentazione è il processo in cui un giocatore crea, propone e ottiene un nuovo Progetto.

Per iniziare una Sperimentazione, un Personaggio deve avere un Progetto Vuoto, poi compilarlo nel miglior modo possibile per rappresentare la sua proposta.

Una volta compilato il Progetto, questo va portato allo Staff, che procederà a giudicare la validità dell'idea.

Dopo che il Progetto è stato approvato dallo staff sarà necessario produrlo per la prima volta, concludendo quindi il processo di Sperimentazione; questa parte andrà fatto assieme ad un Master crafting. Se approvato verrà firmato e timbrato.

Vista l'incredibile variabilità di un Progetto e della fantasia che è richiesta per idearlo qui seguono alcune linee guida per compilare correttamente il Progetto Vuoto:

- Se il Talento richiesto è di livello Competenza (I Rango) gli effetti dell'oggetto devono essere limitati (singolo bersaglio, modifica di una sola caratteristica dell'oggetto, variazioni numeriche di massimo 1)
- Se il Talento richiesto è di livello Specialistico (II Rango) gli effetti dell'oggetto diventano più importanti (bersagli multipli, modifica di più caratteristiche dell'oggetto, creazione di armi/armature peculiari, variazioni numeriche fino a 2)
- Se il Talento richiesto è di livello Magistrale (III Rango) gli effetti hanno pochi limiti (bersagli multipli, modifica totale dell'oggetto, creazione di oggetti di materiali peculiari, variazioni numeriche fino a 3)
- Se un Prodotto ha più effetti che vanno a toccare varie tipologie (es. Guarigione e Tonico) saranno richiesti entrambi i Talenti in modo coerenti alla potenza degli effetti stessi
- I Materiali richiesti devono essere descrittivamente collegati ai risultati (es. per fare una spada di acciaio servirà acciaio e non bronzo)
- Il Processo è la parte più importante ed è quella che va curata maggiormente.

8.7 Creazione

La realizzazione è l'ultimo atto del processo di Creazione e, una volta ottenuti i Materiali e il Progetto, nella grande maggioranza dei casi è una pura formalità.

Tipicamente sarà allestita durante il gioco una zona relativa alla Creazione, dove i Personaggi potranno trovare l'attrezzatura necessaria a produrre i loro oggetti seguendo il Progetto.

Alcuni Progetti possono avere delle problematiche aggiuntive (sempre specificate nel Processo) che possono richiedere la presenza di un master crafting per eseguire dei Tiri o verificare la presenza di effetti collaterali.

NB: i Progetti di Oggetti Comuni più semplici (armi, armature, guanti, pale, picconi, ecc…) sono di conoscenza comune da chiunque abbia l'abilità base.
I progetti Comuni particolari, Non Comuni, Rari e superiori devono essere sperimentati.
In generale le capacità concesse dal Rango dell'Artigiano, Artefice, Alchimista e Medico vanno di pari passo con la rarità degli Oggetti prodotti dalla sperimentazione.

9. BRANCHE DELLA CREAZIONE

I capitoli precedenti hanno analizzato il processo di Creazione che si applica ad ogni Progetto, a prescindere dalla Branca a cui appartiene.
Qui faremo invece una breve descrizione delle possibili vie e sfumature che la Creazione può avere.
Le principali divisioni sono le seguenti:

- **Artigianato**: Fabbri e Artigiani che si specializzano nel produrre armi, armature e attrezzature varie.
- **Alchimia**: Gli Alchimisti seguono la Grande Opera per produrre intrugli di varia natura che spaziano dalla guarigione agli esplosivi.
- **Artificio**: Gli Artefici hanno imparato tramite la ricerca e l'ingegno come migliorare e perfezionare oggetti ed equipaggiamento.
- **Eruditi**: Medici e Scienziati, specializzati nel curare e catalogare malattie e patologie per aiutare il prossimo.

Queste Branche a loro volta si dividono in varie specializzazioni.
Salvo diversamente specificato, le specializzazioni non vanno in conflitto e possono essere prese liberamente fintanto che si hanno i PE per poterlo fare.

9.1 Artigianato

L'Artigianato è la branca della Creazione specializzata nel creare armi, armature e attrezzi semplici e di largo utilizzo.
Gli Artigiani non saranno guardati con la stessa meraviglia degli Artefici e degli Alchimisti, ma ogni guerriero porta nelle sue mani il frutto del loro lavoro.
Questa Branca non ha a disposizione ulteriori divisioni o specializzazioni e la progressione al suo interno è unicamente legata alla complessità dei Progetti che può fare.
Fabbri e Armaioli sono comuni esempi di Artigiani.

9.2 Alchimia

L'Alchimia è un'arte nobile e antica, alla continua ricerca della sua Grande Opera, la magnifica congiuntura di ogni suo aspetto in una verità assoluta.
Ogni Alchimista ha davanti a sé un percorso di crescita personale e introspezione che lo porterà a sviluppare la sua personale Grande Opera, passando prima per tutti i passaggi delle Opere minori.
Le specializzazioni dell'Alchimia sono legate a queste opere minori e sono divise in quattro vie.

- **Via Bianca**: La Via della Guarigione e della Purificazione. Il Bianco punta a lenire e ripristinare, a prescindere dal prezzo. E' una via spietata nel suo altruismo.

- **Via Nera**: La Via dei Veleni e della Decomposizione. Il Nero punta a ridurre tutto al nulla per capirlo e migliorarlo. E' una via solitaria ma pura nel suo ideale.
- **Via Rossa**: La Via degli Esplosivi e della Estremizzazione. Il Rosso punta a rendere tutto più appariscente e migliore, a prescindere da quanto la cosa possa essere dannosa per se stessi e per gli altri. E' la via dell'ossessione e dei risultati.
- **Via Gialla**: La Via dei Tonici e del Cambiamento. Il Giallo vuole alterare e riscrivere ogni cosa, che sia in meglio o peggio è perfettamente indifferente. E' una via visionaria e cieca allo stesso tempo.

9.3 Artificio

L'Artificio rappresenta lo studio e la creazione di meccanismi complessi e di strutture avanzate. Quando una persona immagina il progresso immagina l'arte degli Artefici.
Un Artefice deve studiare e comprendere la realtà in modo approfondito in modo da piegare le sue leggi alla propria volontà, per creare strumenti ed oggetti capaci di guidare i popoli verso il futuro.
Le specializzazioni dell'Artificio sono tre e rappresentano i tre approcci principali a questo tipo di studi:

- **Perfezionamento**: L'arte di ottimizzare e migliorare le capacità di un oggetto. Permette di rendere migliori le caratteristiche intrinseche di varie cose.
- **Rinnovamento**: L'arte di modificare ed adattare la funzione di un oggetto. Permette di ricostruire un oggetto in una forma alternativa e più adatta ad altri scopi.
- **Cambiamento**: L'arte di cambiare un oggetto in una forma completamente diversa. Permette di cambiare le caratteristiche intrinseche di un oggetto in quelle di qualcosa di diverso mantenendo la forma.

Queste specializzazioni possono tutte essere esplorate da un singolo Artefice, ma se vuole affinare veramente la sua arte dovrà poi decidere una **Via** in cui specializzarsi.
I Progetti Artificio hanno inoltre una meccanica ulteriore data la loro natura altamente volatile e sperimentale: la **Stabilità**.
La Stabilità indica la probabilità del Progetto di riuscire o di invece risultare leggermente diverso da quello che ci si aspettava.
La Stabilità può avere i seguenti parametri:

- **Stabile**: Il Progetto è stabile e andrà sempre bene.
- **Precario**: Il Progetto è leggermente instabile e può variare da come è sulla carta. Si tira 1d6 sulla Tabella Stabilità.
- **Instabile**: Il Progetto è apertamente instabile. Chi sa cosa può succedere?. Si tira 1d8 sulla Tabella Stabilità.
- **Folle**: Questo Progetto è un atto di follia e potrebbe andare molto male. O molto bene. Si tira 1d10 sulla Tabella Stabilità.
- **Impossibile**: Il Progetto non è possibile, non in questa realtà. O forse no? Si tira 1d12 sulla Tabella Stabilità.

Quando un Personaggio vuole creare un Progetto Artificio deve contattare un NPC Staff che provvederà ad assistere al Tiro in questione ed applicare eventuali risultati.
Ogni Progetto Artefice a prescindere da quante volte è stato fatto richiede il Tiro Stabilità se è presente.

9.4 Eruditi

Gli Eruditi sono medici e scienziati, ricercatori ed esploratori della conoscenza, archivisti del sapere e conservatori di saperi fortunatamente non perduti.
Per le persone comuni gli Eruditi sono medici e chirurghi, ma la loro funzione di mantenimento e conservazione del sapere è altrettanto importante.
Gli Eruditi sono principalmente ricercatori, quindi questa per loro non è tanto una specializzazione quanto il loro vero e proprio essere.
Per le loro funzioni mediche invece esistono specializzazioni chiare:

- **Pronto Soccorso**: Guarire e stabilizzare persone ferite sul campo. Non eseguono interventi complessi ma possono tenere in vita un paziente.
- **Medicina**: Lo studio e la comprensione di patologie e fisiologia del paziente, in modo da poter curare malattie e situazioni complesse.
- **Chirurgia**: La chirurgia permette di utilizzare strumenti per eseguire interventi complessi su un paziente in modo da guarire una larga varietà di patologie.

10 LA RUNOGRAFIA

Il runico è l'antico linguaggio dei draghi, le creature antiche. Utilizzavano questo linguaggio ricco di magia per diversi scopi: permeare un luogo con sigilli di protezione, creare sistemi di comunicazione o varchi tra un luogo e l'altro, in particolar modo all'interno delle catene montuose dove potevano vivere nella loro riservatezza, anche molto distanti tra loro. Erano soliti incidere la pietra con questa lingua per insegnarla anche ai cuccioli, un po' come farebbe un insegnante con i propri alunni. Quando ci fu la furiosa battaglia tra gli dei e i draghi e questi ultimi furono sconfitti ed esiliati, la loro lingua magica rimase impressa lì dove l'avevano scritta. Alcuni nani, insediatosi nelle montagne e nel cui sangue scorre il potere di Takhoros il " Forgiatore ", potevano percepire la magia del linguaggio dei draghi, il cui potere probabilmente si era fuso con la roccia e con gli elementi o minerali. Da una prima percezione cominciarono gli studi, l'interpretazione ed il controllo di questo linguaggio, potendo plasmarlo e sfruttarlo. Un processo estremamente complesso che agli inizi vide diversi fallimenti ma che col tempo è stato perfezionato e reso strumento dalle proprietà incredibili.
I più abili tra i Runisti riuscirono persino a trovare il modo di trascrivere il runico su dei piccoli pezzi di roccia lavorati sino a farli diventare sottili tavolette facilmente trasportabili, così da poter imprimere su un oggetto, un'arma, un'armatura o qualsiasi altra superficie che ne supportasse il potere, un particolare tipo di effetto.

10.1 La Scrittura Runica

La scrittura runica deriva dal linguaggio draconico. Il termine “scritto” è improprio poiché gli Antichi Draghi usavano incidere simboli semplici con significati più complessi di una singola parola. Talvolta sperimentavano un concetto ampio, un modo di pensare oppure una sequela di espressioni e sentimenti che la creatura provava nei confronti di un determinato argomento. Il primo che provò a tradurre il linguaggio in suoni, parole o simboli più alla portata delle razze inferiori ai Draghi, dovette scontrarsi con la magia contenuta in questi versi e simboli. Una magia che non poteva essere imbrigliata se non trasmettendola in simboli via via più adatti alla razza nanica, capaci di gestire questa magia senza i pericolosi ritorni di fiamma della magia arcana che poteva, in qualsiasi momento, sfuggire al controllo di chi la utilizzava.
Passando da una serie di traduzioni fonologiche, morfologiche, sintattiche e lessicali si riuscì, nel corso dei secoli, a trasformare l’Antico Draconico in una versione meno potente ma più gestibile: il Linguaggio Runico. Di norma, solo i Nani custodiscono gelosamente le conoscenze e le capacità per inscrivere le rune c’è chi sostiene che alcuni Runisti abbiano passato la propria conoscenza a persone esterne alla loro razza, con la promessa di mantenere il segreto.
I Maestri della scrittura runica l’hanno fatta propria al punto di creare una propria Runa personale, (ai fini del regolamento, vedi sotto) non pari ad una Runa Maggiore ma decisamente più potente di una runa minore. Essa può essere considerata la firma di tale abile artigiano. Non ne esistono molte poiché ogni Runista è estremamente geloso delle sue opere ed è estremamente raro che conceda agli altri di utilizzarla. Ad oggi, la scrittura runica resta saldamente nelle mani del Popolo Tozzo.

10.2 Rune Maggiori e Rune Minori

Le Rune vengono generalmente divise in due classi di potere: Minori e Maggiori. Le prime sono considerate le rune alfabetiche, hanno pochissimo potere prese singolarmente ed è possibile usarle per tradurre una parola di uso comune in una parola runica. Se non vengono rispettati determinati stilemi linguistici e particolari accorgimenti, la parola creata in questo modo non avrà alcun potere particolare. Un Maestro Runista la considererà addirittura una perdita di tempo, una macchia sulla reputazione dell'Arte. Tra i runisti di minor capacità talvolta capita di tradurre, per noia o per gioco, parole della lingua comune nella lingua runica: ma sempre di nascosto dai loro maestri poiché conoscono bene l'importanza che il runico riveste per il loro popolo e lo trattano con gran rispetto.

Una parola runica generata seguendo le Regole acquisisce invece tanto potere quanto il Runista ne investe nella creazione: più la parola è ben formulata, più potere ne scaturisce. Nella costruzione di una parola runica, infine, le rune minori formano la base su cui il potere scorrerà, dando un'azione alla parola stessa. Le Rune Maggiori sono rune estremamente rare e difficili da studiare, capaci di essere usate solo da un Maestro Runista in quanto un errore nella loro trascrizione non solo inficerebbe la riuscita della stessa parola runica ma potrebbe persino ritorcersi contro a colui che l'ha inscritta. Si narra di studiosi che hanno preso fuoco, esplosi, di altri che sono stati colpiti da gelo e persino acido: ancor più delle Rune Minori, quelle Maggiori sono soggette alle Regole, e non tollerano alcun tipo di errore nella loro inscrizione

Il punto focale della vita di ogni Maestro Runico che si rispetti è padroneggiare lo straordinario potere delle Rune Maggiori, che chiedono un grosso costo a colui che le usa ma al contempo possono concedere molto potere.

10.3 Le Cinque Regole

- **Regola dell'Uno:**

Non potrai inscrivere più di una Runa Maggiore o usare due volte la stessa Runa Maggiore sulla stessa costruzione. Che sia nella stessa parola o in più parole distinte. Un oggetto può avere AL MASSIMO tre Rune Complesse, una sola di queste può essere una Runa Maggiore.

- **Regola della Costruzione**

Ogni parola runica è costituita da una, due o tre rune (chiamate anche sillabe) e AL MASSIMO una Runa Maggiore. Una Runa Maggiore può formare una parola runica a sé stante. Nell'analisi grammaticale di una parola runica completa, le parti sono ben divise. La prima parte è il Kah, il corpo, poi giunge il Nakh, l'anima, e infine il Rah, l'alito di vita.

Ogni parola runica è costituita da una combinazione di rune base e complesse, formata da non più di 3 sillabe e AL MASSIMO una Runa Maggiore

- **Regola della Permanenza**

Una parola runica scritta secondo le leggi non è destinata a durare in eterno, poiché tale onore è riservato solo a Rune di particolare potenza e a chi è capace di inscriverle.

- **Regola del Segreto**

I segreti delle Rune appartengono ai Nani: chiunque le diffonderà senza autorizzazione scritta da parte del Forgiarune verrà accusato di tradimento al popolo nanico. In caso di fuga gli verrà data la caccia fino alla fine dei tempi o alla caduta delle Montagne.

- **Regola del Passaggio**

Solo il Forgiarune è designato per accettare nuovi adepti runisti e solo a lui è concesso diffondere i segreti di questa magia. Ma quando giungerà il tempo della Fine, gli sarà

concesso di scegliere un successore, che sarà accettato dalla Corona e che farà suo il Giuramento.

10.4 Come incidere una Runa su di un oggetto

Per scrivere una Runa su di un'Oggetto è necessario conoscere la suddetta Runa, possedere il Talento di livello appropriato ed avere con sé i propri strumenti da incisore (Oggetto del giocatore). Il livello di potere della runa influisce sul tempo necessario per realizzarla e sulla sua durata.

10.5 Tipologia di Rune

● Rune base
tre lettere fanno una sillaba
una sillaba può essere una runa base
una sillaba può essere una parola
(durata 1 giorno) (esempio: effetto a tocco)
Tempo di incisione: 5 minuti
Talento necessario: Runista 1

● Rune avanzate
due sillabe possono essere una runa avanzata
due sillabe possono essere una parola
hanno effetto potenziato rispetto alla runa base
(durata 1 giorno) (esempio: effetto ad area 1m)
Tempo d'incisione: 5 minuti per sillaba.
Talento necessario: Runista 2

● Rune complesse
tre sillabe possono essere una runa complessa
tre sillabe possono essere una parola
hanno effetti importanti
(durata 1 anno) (esempio: area estesa 10m)
Tempo d'incisione: 10 Minuti
Talento necessario: Runista 3

● Rune Maggiori
se la parola esprime un concetto profondo, si realizza una runa MAGGIORE
Sono Rune estremamente rare e potenti, che aggiungono effetti ad una parola runica completa o possono essere utilizzate singolarmente.
(durata permanente) (esempio: area enorme, km)
Tempo d'incisione: 30 minuti
Talento necessario: Runista 4

Il Maestro Runista può creare una propria Runa personale che seguirà le regole di inscrizione delle Rune Maggiori. Può, alternativamente utilizzare una versione senza poteri della runa come firma.