



Le abilità di base (Pag14-24)

Abilità di combattimento

Addestramento alla battaglia

Aggiungere all'abilità la dicitura:

Normalmente un arto già gravemente ferito (ovvero quando è a -1) se colpito ulteriormente provoca un dolore lancinante che causa al soggetto un Body Pain della durata di 10 secondi; l'abilità Addestramento alla battaglia riduce questo tempo a 2 secondi.

Abilità di Potere

Potere Divino

Aggiungere all'abilità la dicitura:

Patternsca fornisce inoltre informazioni anche sul tempo di grazia rimanente al soggetto nel caso esso si trovi a -1 (mentre non è così nel caso di Bodysca). Se il bersaglio è a 0 PF, non si hanno informazioni sul tempo che gli rimane prima di entrare nel Periodo di Grazia.

Abilità di Conoscenza

Ritualistica (da 3 a 8 punti)

Aggiungere all'abilità la dicitura:

Dopo la creazione del personaggio, sarà possibile acquistare solamente Ritualistica da 3 punti.

Conoscenza delle rune

Sostituire con:

Permette di riconoscere e usare le rune comuni grazie all'apposito foglio di conoscenza, ma il PG non conosce il metodo per crearle.

Fasciare ferite

Sostituire con:

Grazie a questa abilità, servendosi di bende, si può stabilizzare una locazione ferita. La locazione rimane stabile allo stato in cui si trova (-1 o 0) ma si arresta il conteggio del Periodo di Grazia; l'atto del fasciare deve essere interpretato per 30 secondi. Se la fasciatura viene rimossa prima che la ferita sia stata guarita, riportando appieno i PF della locazione, questa ricomincia a sanguinare come se fosse appena stata ferita. La benda deve avere le dimensioni minime di 10 cm di altezza e 120 cm di lunghezza. Questa abilità permette inoltre di riconoscere e utilizzare particolari oggetti di gioco detti "Preparati Medicamentosi" (tutte le informazioni relative a questi Preparati si trovano sugli appositi cartellini).

Medicina

Sostituire con:

Con questa abilità, oltre a stabilizzare la locazione ferita, è possibile curare le locazioni che si trovano a -1 portandole a 0. Inoltre, chi possiede l'abilità Medicina acquisisce anche l'abilità Body Scan, che permette, se si analizza il paziente per 10 secondi, di individuare traumi e contusioni e, pertanto, di verificare lo stato dei punti ferita delle varie locazioni. Con la chiamata Body Scan si individuano anche veleni o malattie ma non danni all'anima o danni special.

Prerequisito: Fasciare Ferite.





Cartografia

Questa abilità è stata eliminata dal regolamento. Ciascun giocatore sarà perciò in grado di leggere e fare mappe secondo le proprie possibilità. Gli exp spesi da chi ha già selezionato l'abilità verranno resi al giocatore, che li potrà usare in altro modo.

Il nuovo prerequisito per entrare nelle corporazioni dei Raminghi sarà uno a scelta fra: Conoscenza delle Creature Animali, Conoscenza Trappole, Erboristeria.

Percepire il magico

Sostituire con:

Questa abilità permette di scoprire se un oggetto è magico stringendolo in mano e concentrandosi per 10 secondi; oppure permette di individuare se in un'area di 30 cm (avente come punto centrale la mano) si trovi qualcosa di magico. In entrambi i casi si adopera allo scopo l'apposito foglio di conoscenza.

Abilità di Background

Notorietà

Costo = 125 exp

Premessa: con questa abilità **NON** si è nobili, né figli di principi, né di dei, né di demoni, né si acquista la provenienza da altri piani astrali o luoghi sconosciuti.

Questa abilità permette di introdurre nel proprio BG un legame (che potrà essere una parentela non più stretta del terzo grado) con le famiglie "importanti" di Torwill (troverai nel tomo dell'Ambientazione riferimenti a quali siano queste famiglie). Ciò non porterà nessuna "autorità" in gioco, ma dovrà invece fornire spunto di interpretazione e di trame per il gioco.

Starà agli altri PG scegliere come interpretare l'approccio verso individui noti: ad esempio, un Alteo che si rapporti con un "Puro" probabilmente potrebbe avere un comportamento rispettoso nei suoi riguardi; tuttavia, questo non è dovuto ed ha appunto valenza ai soli fini interpretativi. C'è da considerare inoltre che agli occhi di un Forkill un Alteo Puro è uguale ad un Alteo qualunque; un personaggio con questa abilità dovrà quindi guadagnarsi autorità e rispetto in gioco proprio come tutti gli altri.

Per nessun motivo un PG con Notorietà potrà essere mai imparentato, più o meno legittimamente, con un nobile.

Conoscenza delle creature animali 1

Costo = 150

Un giocatore che possenga questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di prima generazione indipendentemente dal loro Rank. Potrà invece catturare o avvicinarsi senza rischi a tutte le creature con Rank pari o inferiore al proprio Rank generico, decidendo di subire o meno gli effetti che queste causerebbero. Per approfondimenti si rimanda alla sezione specifica di questo tomo relativa a cartellini.

(N.d.M.: in pratica possono catturare e avvicinarsi a animali PARI al proprio Rank e non più a metà...)



Il Combattimento (Pag25-28)

Parate

Introduciamo questa precisazione sul manuale:

Le armi possono essere usate per parare colpi inferti da altre armi. Se un colpo intercettato da un'arma o da uno scudo colpisce comunque la locazione del giocatore, il colpo si considera parato. Se un'arma viene usata per infliggere un attacco speciale (come una spada incantata in modo da procurare danni Fatal), si può usare un'arma o uno scudo normale per pararla. In caso di parata, l'effetto speciale non viene subito dal soggetto, sia esso un "Fatal" o uno "Strikedown".

L'unica eccezione a questa regola è prevista per le chiamate Trample e Spectral (si rimanda alla loro descrizione nel capitolo "Chiamate Base").

Non è invece possibile parare frecce e armi da tiro con le armi (mentre lo si può fare con gli scudi). Se inavvertitamente ciò dovesse accadere, il giocatore si dovrà considerare colpito alla locazione sulla quale si ritiene sarebbe andata a colpire l'arma da lancio o il proiettile. Tali armi si possono tuttavia scansare.

Le ferite

Sostituire con:

I colpi d'arma e molti incantesimi infliggono danno a chi li subisce. Ogni attacco **infligge normalmente un danno**, a meno che sia specificato altrimenti (ad esempio per i danni Double, Fatal ecc.), alla locazione colpita dall'arma o nominata da chi ha lanciato l'incantesimo (NOTA BENE: se durante il lancio dell'incantesimo non viene dichiarata la locazione bersaglio, dovrai SEMPRE considerare che è stata presa di mira la locazione del torso). Ogni danno subito sottrae 1 PF (Punto Ferita) da quelli posseduti dal personaggio (normalmente 1 PF in ognuna delle 6 locazioni). Questo significa che il primo danno subito è sufficiente per ridurre una locazione qualsiasi a 0 PF; chi possiede l'abilità Sviluppo Fisico aumenta il numero di PF e quindi anche la resistenza.

Se il personaggio indossa un'armatura sulla locazione colpita, il danno sottrae 1 PA (Punto Armatura) invece di un PF; solo quando i PA sono ridotti a 0, i danni ricevuti su quella locazione iniziano ad intaccare i PF. Le armature si dividono in leggere, medie e pesanti, e normalmente forniscono 1, 2 o 4 PA ad ogni locazione fisicamente coperta.

Se una locazione ha subito danni, ma ha ancora almeno 1 PF residuo, è detta Ferita. Quando una locazione è a 0 PF è detta Inutilizzabile, mentre quando una locazione è ridotta a -1 entra in Stato di Grazia; in ogni caso il soggetto rischia di morire, ma sarà necessario più o meno tempo.

Quando una locazione passa da 0 PF a -1 PF, il personaggio percepisce talmente tanto dolore (tradotto in termini di gioco: subisce Body Pain alla locazione) che potrà solo ritirarsi o difendersi per 10 secondi. Ulteriori danni su una locazione a -1 PF non faranno scendere ulteriormente il punteggio, ma provocheranno lo stesso effetto precedentemente descritto.

Locazioni Inutilizzabili o in Stato di Grazia

Le locazioni sono 6: Testa, Torso, 2 Braccia, 2 Gambe.

Se un arto (che sia un braccio o una gamba) diventa inutilizzabile, ovvero scende a 0 PF, il personaggio non può muoverlo né usarlo in alcun modo: il giocatore deve tenere l'arto penzoloni o comunque rappresentare in modo visibile la sua situazione.

In particolare:

- un braccio inutilizzabile deve lasciar immediatamente cadere ogni oggetto, non può impugnare armi, né lanciare incantesimi, né fare uso di nessuna abilità che richieda le braccia libere, né parare i colpi diretti ad altre locazioni;
- una gamba inutilizzabile cede immediatamente, costringendo il giocatore a cadere in ginocchio; in



seguito potrà rialzarsi ma non potrà appoggiare la gamba inutilizzabile per camminare. È quindi costretto a stare sul posto, farsi aiutare, saltellare o trascinarsi;

- se la testa o il tronco diventano Inutilizzabili, il personaggio deve accasciarsi al suolo, entrando così in coma.

Una locazione a 0 PF dopo 2 minuti scende a -1 PF ed entra in Stato di Grazia, a meno che non venga adeguatamente trattata.

Se una qualsiasi locazione entra in Stato di Grazia, ovvero a -1 PF, il personaggio dovrà comportarsi come sopra descritto, ovvero come se avesse una locazione Inutilizzabile; inoltre comincerà per lui il Periodo di Grazia di 5 minuti, trascorso il quale il personaggio sarà morto. Quando un giocatore si trova in coma o nel caso sia comunque svenuto o incosciente NON deve interagire con gli altri personaggi, ma deve restare ad occhi chiusi simulando la sua situazione di incoscienza. Il giocatore NON dovrà assolutamente chiamare aiuto per farsi curare, ma dovrà aspettare che qualcuno si accorga di lui. Il Periodo di Grazia può essere arrestato mediante l'uso di abilità come Fasciare Ferite o Medicina, o qualora venga curato da un incantesimo, o mediante oggetti di guarigione.

Nota: anche le locazioni a 0PF sanguinano, proprio come quelle a -1. Gli unici casi in cui una ferita non sanguina è che questa sia stata ferita da Veleni, Malattie, danni Fatal, Harm, Cold o danni Special.

Fine Combattimento

Introduciamo un nuovo concetto di gioco detto "Fine Combattimento", che si rende necessario in virtù delle abilità avanzate che permettono di causare danni o effetti più efficaci durante il combattimento.

Per Fine Combattimento si intende il momento nel quale l'adrenalina data dallo scontro cessa e si rimettono a posto le armature, oppure si cercano eventuali armi da lancio e non, sparse per il campo di battaglia. Ovviamente per essere considerato il "Fine Combattimento" tutti i nemici devono essere stati sconfitti e/o resi innocui (ovvero svenuti, legati o morti).

Per dare una regola pratica, si può considerare finito un combattimento quando non vi sono più nemici visibili e non si attacca né si viene attaccati da almeno 10 minuti.





Usò dei Poteri (pag.35)

Poteri attivi

Aggiungere la dicitura:

Non è in nessun caso possibile avere su di sé due o più incantesimi attivi identici o i cui effetti siano identici (ad esempio due Armature magiche o anche un'Armatura magica e un'armatura di Shapesh). Qualora su di un bersaglio venga lanciato un incantesimo attivo in più, oltre il massimo che egli può avere attivi su di sé in contemporanea, l'ultimo lanciato sostituirà il primo che il bersaglio aveva addosso (esempio, Wolar può tenere attivi su di sé al massimo due incantesimi attivi e si è già lanciato Armatura magica e Arma sacra, poi decide anche di lanciarsi Ardore della battaglia: questo terzo incantesimo farà sì che gli effetti di Armatura magica svaniscano all'istante).

IMMUNE/RESIST E INCANTESIMI

Quando un PG viene colpito da un colpo al quale è immune mentre sta lanciando un incantesimo, dovrà comunque dichiarare "Immune" per far capire al proprio avversario che non ha subito la ferita.

L'ideale è interrompere la formula, dire "Immune" e proseguire con l'invocazione, tuttavia le situazioni di gioco possono essere molteplici:

- 1) il mago dice "Immune" dopo aver terminato la formula: se il giocatore avversario non comprende che l'incantesimo è partito comunque, il gioco potrebbe non essere propriamente fluido;
- 2) allo stesso modo, dire "Immune" durante la recitazione della formula può penalizzare fortemente il mago in certe situazioni.

Essendo un combattimento simulato e non reale dobbiamo in qualche modo arrangiarci; lasciamo a voi un certo grado di libertà per risolvere la situazione.

La regola è che l'incantesimo parte, sta ai giocatori capirsi e far sì che il gioco sia il più fluido possibile, ad esempio ignorando colpi che altrimenti non si sarebbero subito se l'incantesimo fosse andato a segno o cose del genere. L'importante è applicare sempre buon senso e correttezza.

Durata degli Incantesimi

Tutti gli incantesimi attivi per i quali non è specificata la durata, termineranno il proprio effetto dopo 10 minuti.

Provvederemo a sopperire ove non specificato, ma momentaneamente adottate questa regola.

La Magia (pag.36-41)

Magia Accademica – Illusione

L'incantesimo "Invisibilità" della scuola di magia Illusione passa dal primo al secondo cerchio. Il segno per indicare lo stato di invisibilità passa da "mano aperta sulla fronte" a "mano aperta".

Da oggi i costi in exp per l'acquisto di questo incantesimo passano da 25 a 50 (non ha effetto retroattivo).

Manto Della Terra, Del Fuoco, Dell'Aria, Dell'Acqua

I manti hanno specificato nella loro descrizione che proteggono da colpi in CORPO A CORPO e non da colpi derivati da altra fonte come ad esempio trappole, incantesimi, ecc... pertanto sono escluse armi da tiro, da lancio o incantesimi a distanza e trappole o affini.



La Religione (pag44-58)

Incantesimi divini

Le invocazioni degli incantesimi dal primo al terzo livello di potere divino vengono così modificati:

| | | |
|------------------------|----|--------------------|
| Sfera dell'Ordine | -> | Vocando Ordem |
| Sfera della Vita | -> | Vocando Vitam |
| Sfera della Natura | -> | Vocando Naturam |
| Sfera della Conoscenza | -> | Vocando Sapientiam |
| Sfera della Morte | -> | Vocando Mortem |
| Sfera della Sorte | -> | Vocando Fatum |
| Sfera della Guerra | -> | Vocando Bellum |
| Sfera della Non Morte | -> | Vocando Tenebram |
| Sfera del Caos | -> | Vocando Excidium |

Le invocazioni degli incantesimi del 4° e 5° livello di potere rimangono invariate.

Sfera dell'Ordine – Ilian

L'incantesimo "Verità" non può essere acquisito in fase di creazione del personaggio, ma solo dopo aver giocato almeno 1 live come PG; Il testo dell'incantesimo viene inoltre modificato nel seguente modo:

VERITA'

Sfera: Ordine

Potere: Terzo Cerchio

Formula: Vocando Ordem – che la tua anima sia per me uno specchio, parla! – Verità Rank X

Azione: Tocca il bersaglio sulla testa

Raggio: A tocco

Tipo: Mentale

Costo: 75 exp

Effetti: Con questo incantesimo, di base, si può dichiarare un rank fino ad un massimo 3. Sarà tuttavia possibile, consumando un punto mana addizionale, poter aumentare il rank fino a 6. Aggiungendo due mana invece di potrà portare il rank ad un massimo di 10. In ogni caso NON SARA' MAI POSSIBILE DICHIARARE UN RANK SUPERIORE AL PROPRIO.

(esempio: Wolar è di rank 8 e lancia un incantesimo di verità aggiungendo due mana, per un totale di 5, e potrà dichiarare al massimo "verità rank 8". Qualora decida di spendere solo i 3 mana di base dell'incantesimo allora potrà dichiarare solo "verità rank 3".)

Il bersaglio dovrà rispondere sinceramente ad una domanda con un SI o con un NO e dovrà evitare di interpretare a suo vantaggio il significato della domanda. Se il Rank dichiarato è inferiore a quello della vittima, o se il bersaglio è immune alle magie mentali, potrà ignorare l'effetto della chiamata senza bisogno di dichiarare "Resist".

Sfera della Sorte – Djibril

L'incantesimo "Invisibilità Notturna" del terzo cerchio diviene "Invisibilità" e anziché funzionare solo di notte funzionerà sempre. Il segno per indicare lo stato di invisibilità passa da "mano aperta sulla fronte" a "mano aperta".

Sfera della Guerra – Glowin

Da oggi "Ardore della Battaglia" passa dal secondo al terzo cerchio e i costi per l'acquisto di tale incantesimo passeranno da 50 a 75 exp.



Chiamate (pag73-56)

Chiamate OOC- fuori gioco

Da oggi esisterà un solo tipo di invisibilità, pertanto tutte le abilità, oggetti e incantesimi esistenti faranno riferimento a questa regola:

Mano aperta (Invisibilità totale):

Indica che colui che compie questo gesto è invisibile ma corporeo. Questo tipo di invisibilità è quasi totale e quindi vengono coperti anche eventuali rumori LIEVI compiuti dal personaggio nello spostarsi (come i passi, il fruscio degli abiti o il respiro), ma non copre eventuali parole pronunciate dal personaggio o rumori di media-forte intensità (come ad esempio il cigolio di una porta, il rumore di un oggetto che cade e altri rumori simili riprodotti mentre si è invisibili). Quando si è invisibili non è possibile interagire con nulle, a meno che non si posseggano determinate abilità/oggetti che fanno ignorare questa regola): non si possono aprire porte, afferrare oggetti, perquisire et simila, in quanto così facendo svaniscono gli effetti dell'invisibilità stessa. Se un personaggio invisibile viene ferito o anche solo colpito (ad esempio da una trappola) tornerà immediatamente visibile. Nota che mentre si è invisibili si subiscono comunque gli effetti di creature animali, trappole, rune ecc. Non è mai possibile attaccare prima di essere tornati visibili, né impugnare un arma sotto questo stato.

Si ricorda che alcuni mostri potrebbero essere immuni all'invisibilità.

Con PG a terra, mano aperta poggiata sul petto con palmo rivolto verso il petto:

Il personaggio sta sanguinando. È possibile utilizzare questo segno anche quando una locazione è portata a 0 PF. Nota che non tutte le ferite sanguinano, come accade per esempio con i veleni, le malattie, il danno Fatal, Cold o il danno Harm.

Tipi di danno particolari

Vengono modificate le chiamate:

Zero: La chiamata è stata eliminata dal regolamento

Coma: La chiamata è stata eliminata dal regolamento

Shock: La chiamata diviene ALL LOCATIONS SUBDUE (questa chiamata oltrepassa l'armatura)

Viene aggiunta la chiamata:

Triple: Causa tre danni alla locazione colpita



Effetti che danneggiano

Flame diviene Burn, in modo da non confonderlo con Fire (nome troppo simile):

Indica che il bersaglio sta prendendo fuoco. Un personaggio in preda alle fiamme subisce il primo danno Through trascorsi 10 secondi, dopo di che le fiamme si propagano a tutto il resto del corpo, a prescindere dalla locazione colpita; un personaggio completamente in fiamme subisce un danno Through a tutte le locazioni ogni 10 secondi, fino ad arrivare alla morte (quando tutte le sue locazioni sono a -1). Le fiamme possono essere arrestate in qualsiasi momento simulando l'azione di spegnerle (rotolandosi a terra, tentando di soffocarle, etc.) per almeno 10 secondi durante i quali non si potrà compiere alcun tipo di azione. Praticamente, se appena subisci l'effetto Burn inizi a spegnere le fiamme non subirai alcun danno, in caso contrario non avrai tempo sufficiente per evitarlo. Fasciare Ferite e Medicina possono stabilizzare un danno da Burn, ma solo dopo avere adoperato l'abilità Trattare Ustioni o incantesimi ed oggetti specifici si potrà curare la ferita e si eviterà che questa vada in Cancrena. Le fiamme bruciano per un tempo massimo di 40 secondi, poi si spengono.

Cold:

Indica che il bersaglio sta assiderando. Una locazione in assideramento subisce il primo danno dopo 10 secondi ed i successivi danni ogni 10 secondi; quando la locazione giunge a -1 l'assideramento si propaga alle locazioni adiacenti e così via, fino a provocare la morte (quando tutte le locazioni sono a -1). Per arrestare l'effetto dell'assideramento il personaggio deve essere coperto con un indumento caldo e le locazioni assiderate devono essere strofinate e massaggiate dal giocatore per almeno 20 secondi (durante i quali l'assideramento non produce danno, ma se si viene interrotti l'assideramento ricomincia e si deve iniziare tutto da capo). Un altro giocatore può aiutare il personaggio a scongelarsi (in tal caso il tempo per arrestare l'effetto è dimezzato a 10 secondi): in questo lasso di tempo sia il personaggio afflitto da Cold sia colui che lo sta "scongelandolo" non potranno compiere alcun tipo di azione. Una locazione su cui non sia stato precedentemente arrestato il processo di assideramento non può essere curata; Fasciare Ferite e Medicina non hanno effetto con questo tipo di danno. Questa chiamata non produce sanguinamento.

Venom:

Questa chiamata causa un danno ogni minuto anziché ogni 5. Inoltre gli eventuali effetti di chiamate associate a Venom (ad esempio Sleep), si manifestano immediatamente, chiaramente a patto che il colpo sia riuscito a ferire il giocatore. Venom può essere portato anche con il tocco: ricorda che gli effetti a tocco oltrepassano sempre l'armatura. Venom può essere associato al suffisso Natural o Special; quando non specificato, Venom viene sempre considerato Natural.

Poison:

La chiamata diviene **HEAVY VENOM**, ma gli effetti rimangono invariati

Desease:

Questa chiamata causa un danno ogni minuto anziché ogni 5. Inoltre eventuali chiamate associate alla malattia (ed esempio Sleep), si manifestano immediatamente, chiaramente a patto che il colpo sia riuscito a ferire il giocatore. Desease può essere portato anche con il tocco: ricorda che gli effetti a tocco oltrepassano sempre l'armatura. Desease può essere associata al suffisso Natural, Unded o Special; quando non è specificato, Desease viene sempre considerato Natural.



Chiamate informative

Body: Aggiungere la dicitura:

Ogni volta che in una chiamata non è specificato il tipo (Body, Mind o Pattern), essa viene considerata di tipo fisico (Body). E' infatti norma comune omettere questa chiamata per rendere il gioco più semplice e scorrevole.

No effect: La chiamata diverrà **IMMUNE** per maggiore chiarezza.

Immune: Indica che il danno e/o l'effetto non ha prodotto alcun risultato sul bersaglio e che la creatura ne è permanentemente o temporaneamente immune. Se un personaggio subisce un danno e/o un effetto a cui è parzialmente immune, dichiara Immune riferendosi alla parte del danno/effetto che NON subisce.

Esempio: un PNG immune agli effetti di tipo fisico colpito da un PG con un'arma Fire e che contemporaneamente usi l'abilità Strikedown con quell'arma, sentirà dichiarare dal PNG "Immune Strikedown ", in quanto il PNG subirà solo il danno Fire.

Viene aggiunta la chiamata:

Resist: Questa chiamata deve essere associata necessariamente ad un'altra. Funziona in maniera simile alla chiamata Immune, con la differenza che indica che il personaggio possiede delle resistenze limitate verso quella chiamata, ma che non ne è immune (e quindi persistendo nel colpirla subirà prima o poi quell'effetto).

Effetti su comportamenti

Befriend

Sostituire con:

Il bersaglio viene influenzato in modo tale da considerare colui che effettua questa chiamata come entità degna di stima e rispetto, finanche timore reverenziale, ed è onorato di potersi dire suo amico per 10 minuti.

1) Per nessun motivo metterà in pericolo direttamente la vita del lanciatore della chiamata e non intraprenderà alcun genere di azione ostile contro il lanciatore della chiamata, e se ne ha già intraprese prima dell'inizio di BEFRIEND le interromperà immediatamente.

2) Se vedrà il suo "amico" attaccato, il bersaglio si frapperà, anche se ad attaccare fossero i suoi precedenti alleati. Se così fosse, nel farlo cercherà di ragionare con loro e si limiterà a combattere difensivamente, parando e/o utilizzando incantesimi non letali.

3) Su richiesta esplicita del lanciatore della chiamata, il bersaglio fornirà informazioni e sarà persino disposto a fare delle confidenze al suo "amico", sempre che le stesse, se rivelate, non gli causino un danno personale diretto. Ad esempio tradirà un familiare ma non denuncerà un crimine da lui stesso commesso.

4) Sempre su richiesta esplicita del lanciatore, il bersaglio potrà fornirgli dei favori in denaro, beni e servizi ma solo e soltanto per quanto riguarda la propria disponibilità e responsabilità: non ruberà dei beni altrui per favorire il nuovo "amico" e nemmeno gli permetterà di danneggiare in questo modo i suoi precedenti alleati. Ad esempio utilizzerà volentieri un sortilegio di guarigione per curare il suo "amico", ma non ruberà dei soldi per lui.

5) Il bersaglio non sarà disposto ad accompagnare il lanciatore in luoghi o situazioni che considera pericolosi in modo palese. Non lo seguirà a fare un pic-nic nella Landa del Caos o anche semplicemente in un vicolo buio od altro luogo appartato, ed anzi: cercherà apertamente di dissuadere il lanciatore dal compiere imprudenze.

6) Il bersaglio razionalizza senza problemi la presenza del suo nuovo "amico" e non potrà in nessun caso essere convinto della sua malafede. Ogni tentativo in questo senso lo lascerà incredulo e deluso





e, in caso di reiterazioni, il bersaglio si allontanerà sdegnato. In altri termini, integrerà perfettamente il falso sentimento insieme a quelli veri, ma in caso di conflitti emotivi, pur senza rinnegare i suoi altri legami, darà la precedenza agli effetti di BEFRIEND e quindi al lanciatore.

7) Se il lanciatore si dimostra chiaramente ostile nei confronti del bersaglio (lo attacca direttamente, gli lancia contro un sortilegio senza permesso, combatte per difendere chi attacca il bersaglio), il potere ha immediatamente termine.

Berserk: Aggiungere la dicitura

Chi è affetto da Berserk non attaccherà mai in nessun caso chi gli ha cagionato questo effetto (ad esempio attraverso un incantesimo); inoltre Berserk rende immuni alla chiamata Body Pain derivata da ulteriori danni a locazioni ridotte a 0 o -1 PF.

Fury: Aggiungere la dicitura

Inoltre Fury rende immuni alla chiamata Body Pain derivata da ulteriori danni a locazioni ridotte a 0 o -1 PF.

Fumble: Aggiungere la dicitura

Se la chiamata non è associata ad un bersaglio specifico, dovrai lasciar cadere tutto ciò che hai in mano.

Effetti che cambiano lo stato

Viene introdotta la chiamata

Remove: Associata ad un'altra chiamata ne rimuove l'effetto. Per esempio: Remove Shatter sostituirà Mend, Remove Power sostituirà Dissolve Power, Remove Lock (Rank) sostituirà Unlock (Rank).

Vengono quindi eliminate le chiamate:

Mend

Dissolve

Unlock

Chiamate a Rank

Per comodità è stato deciso di omettere la chiamata "Rank" in modo da rendere più snelle e comprensibili le chiamate e favorire così le dinamiche di gioco.

Per esempio: un colpo "Venom Rank 1" adesso diverrà semplicemente "Venom 1".

Cartellini e Fogli di conoscenza (pag85-90)

Cartellini animali

Vale la regola del manuale con la seguente aggiunta:

Gli animali non sono visibili ai giocatori se non dopo che ne hanno subito gli effetti o se non dopo che qualcuno in grado di vederli indica loro il cartellino/animale. Per maggiori informazioni leggi il fronte del cartellino animale e se ne subisci gli effetti o lo attacchi leggine il retro.

Se un animale anziché essere su cartellino blu possiede un cartellino giallo o bianco, allora esso sarà visibile a tutti.

Tabella dei Simboli dei cartellini

Il Simbolo che contraddistingue le Erbe di seconda generazione diviene



Il Simbolo che contraddistingue gli animali di seconda generazione diviene



Il Simbolo che contraddistingue le trappole di seconda generazione diviene



Il Simbolo che contraddistingue i minerali di seconda generazione diviene



Viene aggiunti il simbolo relativo l'abilità di Conservare Erbe



Approfondimenti (pag91-92)

Malattie e Veleni

La descrizione di questo paragrafo è da subordinare alle nuove regole riguardanti le chiamate Venom, Heavy Venom e Disease descritte in precedenza.

Altri oggetti di gioco (pag93-93)

Oggetti magici

Non potete sapere che funzione abbia qualsiasi oggetto magico che vi cada tra le mani, a patto che non ne scopriate l'effetto in gioco, qualcuno ve lo spieghi oppure ci sia qualcuno che lo identifichi per voi. Gli effetti, ahimè, non possiamo esimerci dallo scriverli sul cartellino, in quanto non essendo noi veri maghi in grado di creare veri oggetti magici, essi non si manifesterebbero spontaneamente ed al momento giusto; dovete quindi conoscerli OOC, in quanto dovete sapere quando l'oggetto funziona.

Ergo, non metagiocate! Se non avete motivo di sapere cosa c'è scritto sul cartellino, anche se lo leggete, IC non potete saperlo!

Valgono quindi le seguenti regole:

- Un pg che si imbatta in un oggetto magico prima di tutto non sa se è magico a meno che non abbia Percepire il magico; se farlo analizzare o meno a qualcuno sta a voi deciderlo in base agli eventi IC (una collana trovata addosso ad una mummia è logico farla analizzare, magari una spada presa in un'armeria potrebbe passare inosservata, così come un mestolo in una dispensa - ciò sempre a patto che non siate in grado di percepire il magico)

- Un Pg che non possenga l'abilità Identificare oggetti magici non può conoscere gli effetti di un oggetto solo perché ci sono dei codici scritti sul suo cartellino, devono esserci motivazioni IC (siano queste l'averlo identificato, averne scoperto gli effetti utilizzandolo a caso o perché si è attivato da solo, ecc...)

- Anche conoscendone gli effetti, un PG con Percepire il Magico non sa se quell'oggetto ha maggiori proprietà in mano ad un invocatore (ovvero chi possiede l'abilità Invocazione), a meno che tra i codici identificativi non sia segnalato anche quello corrispondente ad "invocazione". Chi possiede tale abilità però può percepire che nell'oggetto c'è più potere al quale lui stesso è in grado di attingere, più di quanto non sembri ad una prima analisi (ma in ogni caso non sa come funziona l'oggetto).

Inoltre un PG potrà indossare solo una quantità limitata di oggetti magici come descritto di seguito:

- 1 collana/amuleto/ciondolo appeso al collo
- 1 elmo o diadema o coroncina
- 2 anelli per mano (in totale 4 anelli)
- 1 mantello/mantellina/cappuccio
- 1 armatura
- 1 bracciale/braccialetto (1 per braccio)
- 1 Maschera
- 1 paio di calzature/stivali
- 1 Cintura

Pertanto un giocatore potrà possedere 5 anelli, ma ne potrà utilizzare e indossare solo 4 alla volta (due per ogni mano), mentre l'altro anello non dovrà essere indossato. **ATTENZIONE:** l'anello NON può essere indossato come una collana, ma perché abbia il suo effetto deve essere portato al dito.

Fa eccezione in tutto ciò il cristallo (nel senso che se appendi il cristallo al collo questo non viene considerato come collana).

Pergamene

Qualunque personaggio abbia Istruzione può lanciare pergamene fino al 3° livello (questo perché sono le pergamene stesse ad essere magiche). Chiunque possiede l'abilità Invocazione può lanciare pergamene anche di 4° e 5° livello. Inoltre può lanciare pergamene di 4° e 5° livello anche chi possenga la linea di potere della pergamena stessa: le linee di potere corrispondono alle 8 scuole dei maghi accademici, alle 4 dei maghi elementalisti ed alle 9 divinità sacerdotali.



Oggetti comuni ma preziosi

Esistono nel nostro gioco alcuni oggetti di uso comune (armi, armature, scudi, etc) che possono essere di una foggia migliore e più pregiata. In linea di massima solamente un personaggio che possieda l'abilità Valutare o una qualsiasi abilità avanzata "Arte della Forgia" potrà riconoscere tali oggetti come pregiati. Tutti gli altri li tratteranno come normali oggetti, a meno che non abbiano fondato motivo per pensarla diversamente.

Esempio 1: Nikolas combatte contro un bandito che lo colpisce con un'arma pregiata che gli causa danno Double. Nikolas si accorge che la lama del suo avversario distrugge con più facilità del normale la propria armatura, tuttavia ciò potrebbe dipendere anche dalle doti di combattimento del suo sfidante.

Esempio 2: Nikolas combatte contro un bandito e lo uccide. Nikolas perquisisce il cadavere e oltre a qualche spicciolo vede che al fianco del cadavere è assicurato un pugnale. Quel pugnale è un arma pregiata, ma Nikolas non possiede l'abilità Valutare, quindi lo ignorerà e lo lascerà al fianco del suo proprietario.

In entrambi i casi Nikolas non ha coscienza del fatto che l'arma sia pregiata, ma nel primo caso può sospettarlo, e può prendere l'arma per farla valutare ad un esperto mercante. Questo discorso non vale se, anziché lui stesso, Nikolas vede un suo amico colpito dalla stessa spada.

NOTORIETA'

Abbiamo deciso di approfondire l'abilità Notorietà dandole un "significato" in gioco più concreto. Questa permetterà di introdurre nel proprio BG un legame (che potrà essere una parentela non più stretta del terzo grado) con le famiglie "importanti" di Torwill. Ciò non porterà nessuna "autorità" in gioco, ma dovrà invece fornire spunto di interpretazione e di trame per il gioco.

Starà agli altri PG scegliere come interpretare l'approccio verso individui noti: ad esempio, un Alteo che si rapporti con un "Puro" probabilmente potrebbe avere un comportamento rispettoso nei suoi riguardi, tuttavia questo non è dovuto ed appunto ha valenza ai soli fini interpretativi.

C'è da considerare inoltre che agli occhi di un Forkill un Alteo Puro è uguale ad un Alteo qualunque; un personaggio con questa abilità dovrà quindi guadagnarsi autorità e rispetto in gioco proprio come tutti gli altri.

Per nessun motivo un PG con Notorietà potrà essere mai imparentato, più o meno legittimamente, con un nobile.

Quindi, ricapitolando notorietà permetterà di:

Se sei un Taarl di appartenere ad una delle Sei Famiglie

- Famiglia Doria
- Famiglia Revel
- Famiglia Bayron
- Famiglia Seawolf
- Famiglia Plumber
- Famiglia Tudor

Se sei un Forkill di appartenere a una delle Antiche Discendenze

- Birkenmaier
- Von Hoffman
- Hildemar
- Schreiber
- Folkher



Se sei un Alteo di appartenere ad una delle quattro Casate di Puri

- Verays
- Tullaris
- Khoradis
- Belanner

Se sei un Romish di appartenere ad una delle cinque Carovane Nobili

- Vis Uban
- Kaykee
- Sikameya
- Afmali
- Osimov

Se sei un Vudrok, la questione è un po' diversa, dato che non ci sono vere e proprie "caste" che vantano linee di sangue di pregio. Ad ogni modo vi sono dei nuclei familiari più importanti che sono spesso al potere all'interno del Clan (e che in qualche modo vantano Antenati valorosi e rinomati presso tutti i Vudrok), sebbene questo privilegio venga di solito conquistato con le armi.

Un PG Vudrok con Notorietà potrà essere imparentato con le famiglie degli attuali "Capiclan". Un PG in questo caso potrebbe presentare anche un BG e sottoporlo a giudizio dei Master: se questo fosse avvincente a loro insindacabile giudizio, il PG potrebbe non esser imparentato con gli attuali personaggi di spicco, ma rimanere comunque un personaggio noto.

Tutti coloro che non hanno Notorietà probabilmente nel prossimo futuro dovranno selezionare sul sito una di queste opzioni, poiché nel nostro mondo tutti in qualche modo faranno capo a una "Carovana Nobile, a una casata di Puri o a una Grande Famiglia Forkill": questo ci permetterà di far giocare maggiormente l'aspetto dei Popoli durante le nostre avventure ed ordire trame trasversali che possano coinvolgere i PG e rendere il gioco e la nostra ambientazione più avvincenti.

Note:

- 1) Chi acquisisce Notorietà è imparentato con la casta dei "governanti", tutti gli altri dovranno fare riferimento a una delle "fazioni" che compongono la casta dei governatori. Ad esempio un Alteo senza Notorietà dovrà scegliere se la sua famiglia è legata alla Coorte dei Verays, dei Belanner, dei Tullaris o dei Koradis ma, non avendo Notorietà, non potrà da BG essere un esponente di queste caste.
- 2) Notorietà fa appartenere alla famiglia di questi "Governatori" che già di per sé hanno poca autonomia - e limitata in genere ai propri territori ed alla propria gente.

Ad esempio: l'Adamantina che appartiene e rappresenta in qualche modo i Birkenmaier, ha una certa influenza sulle famiglie minori legate alla Grande Famiglia dei Birkenmaier, un po' meno sulle altre famiglie; nel senso che questa, essendo comunque tra le "guide" dei Forkill, verrà rispettata.

Ma se ad una famiglia minore legata agli Hildemar il capo degli Hildemar dice una cosa diversa, è ovvio che la famiglia normalmente seguirà gli ordini di quest'ultimo e non quelli dell'Adamantina.

Al di fuori dei territori Forkill questi "Capi" sono fortemente rispettati, ma non valgono niente in autorità. Certo è che in caso di diatribe con un popolano, una personalità del genere ha le spalle più coperte e trattamenti di favore. Resta comunque il fatto che in confronto ai nobili questi governatori valgono comunque poco o nulla a seconda di quanto al nobile fa comodo in quel momento.

E fino ad ora abbiamo parlato dei "capi": chi è un loro parente comunque non strettissimo (non fratelli, sorelle, ecc, ma dai cugini in giù) verrà rispettato dalla propria gente, ma non avrà alcuna autorità, a parte quella che per ruolo gli altri PG decideranno liberamente di affidargli o che il PG sarà bravo a conquistarsi.

Come detto, questa abilità serve a dare ulteriori spunti di gioco e di BG, non è assolutamente volta a permettere atti di bullismo, nonnismo, etc.



Nota del Master: se non sei un ritualista puoi omettere tutta questa parte.

RITUALI

Queste regole sostituiscono quelle pubblicate sul forum. Le uniche modifiche applicate riguardano le voci: "rituali di conoscenza" passata da 5 a 7 Arcan riguardo la tempistica la voce "mesi" è passata da 8+2 a 11+2 Arcan

PREMESSA ALLE REGOLE SUI RITUALI

I Rituali sono una componente vasta e complessa del gioco; attraverso un Rituale è possibile fare molte cose, forse addirittura qualsiasi, ma è necessario avere sufficiente potere. Essendo praticamente illimitati gli effetti che essi possono sortire, è impossibile creare delle regole che ne considerino ogni aspetto: per questo è necessario avere un sistema flessibile per valutarne successi o fallimenti di vario genere.

Abbiamo per questo creato un sistema aperto, cui vi sono mostrate le regole basilari che NON SONO REGOLE FERREE, piuttosto dei parametri quali poter fare riferimento per avere un'idea del potere che è necessario per riuscire in ciò che volete ottenere con un Rituale.

Queste regole che vengono presentate non sono la totalità delle regole che esistono: alcune potrete scoprirle in gioco, altre non le scoprirete mai poiché sono parametri che verranno usati dai Master per uniformare il metro di giudizio di valutazione dei Rituali.

Sebbene di queste regole per Master non possiate saperne i valori, vi diremo cosa esse valutano, in modo che possiate muovervi di conseguenza.

I parametri di cui terremo conto (e che possono conferire bonus o malus al punteggio Rituale finale) sono:

- Correttezza nell'esecuzione: non intesa come corrispondenza esatta tra le parole utilizzate e quelle del rito che avevate pensato, ma come fluidità e scorrevolezza. Valuteremo quindi se ci sono stati impappinamenti, interruzioni, discorsi insensati, etc...
- Spettacolarità: ovvero come il Rituale appare a chi lo osserva. Leggere un foglio di carta, pur con tutto il pathos del mondo, non comporta spettacolarità. Il Rituale deve esser in qualche misura una "recita" nella quale la creatività e l'ingegno del giocatore devono esser riversati al fine di ottenere un effetto. Tanto più potente è il Rituale, tanto più spettacolare deve essere; una mancanza di spettacolarità può talvolta comportare un malus. Costumi particolari, azioni durante il rituale, molti aspetti possono rientrare in questa voce
- Tematica: se il Rituale è in tema con le richieste che vengono poste e questo tema è ben intuibile dal testo e dalla recitazione del Rituale, questo può comportare un bonus; al contrario se il testo è nebuloso o fuori tema con le richieste, ciò può comportare un malus.
- Coinvolgimento dei contributori: se i contributori sono ben integrati nel rito, questo può portare dei bonus al Rituale; se invece stanno fermi e non dicono o fanno niente (a meno che ciò non impatti con la spettacolarità del Rituale), in linea di massima non vi sono malus.
- Circolo Rituale: se non viene adoperato nessun Circolo Rituale fisso (anche smontabile per una maggiore facilità di trasporto), si avrà un malus; tale malus sarà maggiore se non viene utilizzato nemmeno un Circolo Rituale temporaneo (fatto ad esempio con farina, sassi etc).

Quanto sopra verrà applicato in maniera minore alle Cerimonie ed in maniera maggiore per i Rituali.

Regole del Ritualista

Un Ritualista può officiare o partecipare, come Ritualista o contributore, al massimo a 2 Riti al giorno +1 Rito ogni 3 Punti Rituale, arrotondati per difetto, che egli possieda. Di base, quindi, potrà



officiare 3 Riti in un giorno (nel caso in cui abbia acquistato Ritualistica 100 exp che dà diritto a 3 punti Rituale) oppure fino a 4 riti (nel caso in cui abbia speso 350 exp per Ritualistica ed abbia acquisito pertanto 8 punti Rituale).

- Un Ritualista può eseguire una Cerimonia assieme a dei contributori che gli conferiscono 1 Punto Rituale a testa grazie al loro Cristallo; ma, per ogni contributore, aumenterà di 1 minuto la durata della Cerimonia;
- Un Ritualista, all'interno dello stesso Rito, può ricevere dai contributori un valore massimo di Punti Rituale pari a quello del proprio punteggio. In tale calcolo non si contano eventuali pozioni od oggetti che aumentano il punteggio dei Punti Rituale;
- Una volta al giorno, compresa nel numero di riti massimi a cui può prendere parte, un Ritualista può conferire, invece del normale +1, un bonus pari a metà del proprio Punteggio in Ritualistica sempre consumando un solo mana. In ogni rito ci può essere UN SOLO Ritualista che partecipa come contributore ad utilizzare questa proprietà;
- Un secondo Ritualista che partecipa come contributore non aumenta il numero di contributori che il Ritualista principale può sfruttare.

Regole dei Contributori

- Un contributore deve avere un Cristallo;
- Un contributore può partecipare ad un qualsiasi numero di Riti o Cerimonie al giorno, ma consumerà un punto mana di primo livello per ognuno di essi.

Regole comuni delle Cerimonie e dei Riti

- Un Rituale che replichi gli effetti di un qualche potere tratto dal regolamento e non superi i 10 punti potere è da considerarsi una Cerimonia;
- Un Rituale che coinvolga più di 10 punti potere è da considerarsi un Rito;
- Una Cerimonia o un Rituale devono avere una durata minima di 1 minuto ogni tre 3 Punti Rituale;
- La presenza di contributori in un Rito comporta un aumento della durata minima di 1 minuto per ognuno dei contributori.

Regole delle Cerimonie

- Una Cerimonia è considerata un Rito piuttosto semplice e di uso comune. Quando un personaggio per la prima volta desidera officiare una Cerimonia, dovrà rivolgersi ad un Master e presentargli la richiesta di quello che vuole fare, il calcolo dei Punti necessari e quelli di cui egli dispone.

Come fare per effettuare un Rituale o una Cerimonia in gioco

Quando un personaggio desidera effettuare una Cerimonia od un Rito, questi dovrà contattare un Master a cui dovrà riferire:

- Scopo dettagliato del Rituale (cosa vuole fare)
- Conteggio dei Punti Rituale necessari
- Conteggio dei Punti Rituale di cui dispone (suddivisi tra le varie fonti)

A quel punto il Rituale potrà svolgersi, sempre alla presenza di un Master che, dopo aver controllato l'esecuzione ed il conteggio dei Punti, valuterà l'esito del Rituale.

Se il Rituale era una Cerimonia, al personaggio verrà riconsegnato il foglietto convalidato che attesta l'esito della Cerimonia che, se verrà ripetuta nel medesimo modo, sortirà sempre il medesimo effetto e non vi sarà bisogno della presenza di un Master per ripeterla.

Se il Rituale era un Rito, questo foglietto non verrà restituito al giocatore, ma verrà tenuto dai Master che comunicheranno l'esito al giocatore. Per ogni Rito, anche se già svolto con successo, è sempre necessaria la presenza di un Master.



REGOLE TRATTE DA UN TOMO IC

L'Intensità magica

E' difficile definire l'intensità magica con un valore numerico, tuttavia talvolta è necessario trovare un valore empirico per questa grandezza immateriale. Ci si è interrogati a lungo su come dosare l'intensità magica e la soluzione che infine pare esser la più logica ed esatta (che è anche quella adottata dalla cattedra delle Scienze Naturali), è la quantità di mana necessaria ad un uomo per formulare e compiere un incanto tra i più semplici. Tale quantità è definita Arcan e può esserci utile a pianificare con criterio la quantità di energia da coinvolgere in un Rituale. Per questa grandezza la natura dell'incantesimo è indifferente, poiché ci si riferisce all'elemento magico, altresì conosciuto come mana, che per natura è neutro ed assume diverso carattere a seconda del canalizzatore che ne fa uso.

Regole per lo studio e la valutazione empirica della giusta quantità di Arcan manipolato durante un Rituale

E' doveroso sottolineare che queste valutazioni, sebbene molto accurate, siano soltanto una stima molto accurata di quello che ancora così poco conosciamo.

Sii quindi prudente nel compiere i tuoi passi e non coinvolgere quantità di energia troppo dissimile da quella che ti eri prefissato, onde evitare di incorrere in qualche effetto collaterale.

Tipo di Rituale

Ebbene, la prima cosa da fare quando si intende effettuare un Rituale è lo scegliere una categoria; quindi si terrà come base il valore Arcan indicati (se il Rituale ha due o più categorie si sommano i valori):

| | |
|-------------|--|
| Creazione | 15 Arcan |
| Modifica | 12 Arcan |
| Spostamento | 10 Arcan |
| Distruzione | 8 Arcan |
| Conoscenza | 7 Arcan |
| Divinazione | 7 Arcan + 5 Arcan per Rank dell'oggetto/persona su cui viene eseguita la divinazione |

Tipo di potere

Ora si determina se il Rituale debba simulare gli effetti di un incantesimo (che deve ovviamente essere lanciato durante il Rituale) o sia un potere unico e sconosciuto (vale anche per simulare un incantesimo che però non si ha a disposizione per il Rituale). Si somma il modificatore relativo:

| | |
|-------------------------------|--|
| Simulazione Incantesimo 1° LV | -2 Arcan |
| Simulazione Incantesimo 2° LV | 0 Arcan |
| Simulazione Incantesimo 3° LV | 2 Arcan |
| Simulazione Incantesimo 4° LV | 4 Arcan |
| Simulazione Incantesimo 5° LV | 6 Arcan |
| Abilità | 1 o più Arcan (Nota OOC: 1 punto ogni 50 px) |
| Potere Unico | 6 Arcan |



Sfera d'azione

A questo punto si sceglie la “sfera” o il “qualcosa” su cui il Rituale agisce e si somma il valore indicato alla somma precedentemente ottenuta:

| | | |
|----------------------|----|-------|
| Solo Fisica | 4 | Arcan |
| Solo Mentale | 4 | Arcan |
| Solo Spirituale | 6 | Arcan |
| Essere Completo | 7 | Arcan |
| Oggetto Comune | 0 | Arcan |
| Oggetto Magitemprato | -5 | Arcan |
| Oggetto Magico | 6 | Arcan |
| Energia/Magia | 4 | Arcan |

Stato del Bersaglio

Si procede analizzando i bersagli del Rituale.

Bersaglio singolo: significa che il bersaglio sarà unico o comunque determinato e concentrato (un argomento, uno spirito, un oggetto, un potere, ecc...).

Bersaglio presente o non presente: indica se il bersaglio è disponibile ed effettivamente presente nel Rituale o meno.

Bersaglio Adatto o non Adatto: indica se il bersaglio del Rituale è verosimilmente adatto a ricevere l'azione del Rituale (concedere un'aura fiammeggiante ad un elementale dell'acqua è un esempio di bersaglio NON adatto).

Bersaglio Consenziente o non Consenziente: indica se il bersaglio è effettivamente conscio E desideroso di ricevere l'effetto dell'incantesimo; se è conscio E NON vuole ricevere l'effetto è non Consenziente.

Bersaglio Neutro: indica tutte le possibilità non espresse dalle precedenti.

| | |
|--|---|
| Bersaglio Presente | -1 Arcan |
| Bersaglio Adatto | -2 Arcan |
| Bersaglio Consenziente (fisico) | -2 Arcan |
| Bersaglio Consenziente (mentale) | -2 Arcan |
| Bersaglio Consenziente (spirituale) | -1 Arcan |
| Bersaglio Consenziente (Essere Completo) | -2 Arcan |
| Bersaglio Non presente | 8 Arcan |
| Bersaglio Non Adatto | 6 Arcan |
| Non Consenziente (fisico) | 0,5 per differenza Rank Ritualista – Bersaglio |
| Non Consenziente (mentale) | 0,5 per differenza Rank Ritualista – Bersaglio |
| Non Consenziente (spirituale) | 1 per differenza Rank Ritualista – Bersaglio |
| Non Consenziente (Essere Completo) | 2 per differenza Rank Ritualista – Bersaglio |
| Bersaglio singolo | -1 Arcan |
| Due Bersagli | 3 Arcan |
| Più bersagli: | Si moltiplica il risultato ottenuto per 1 più (0,2 per il numero di bersagli) |



Tempistiche

A questo punto va determinato se l'effetto dell'incantesimo sarà Evento Singolo, ovvero un tantum, Temporaneo o Permanente. Dal momento che alcuni di questi valori sono moltiplicatori, bisognerà che sia stata determinata in maniera definitiva la somma fino al punto precedente.

Evento Singolo moltiplicare per 0,8 Arcan

Temporaneo:

| | |
|-----------|-----------------------------------|
| 10 minuti | -5 Arcan |
| Mezzora | -4 Arcan |
| 1-3 Ore | -3 Arcan /numero ore |
| 4-8 Ore | 3 Arcan |
| 9 -16 Ore | 4 Arcan |
| Giorni | 2 Arcan + 3 per numero di giorni |
| Mesi | 11 Arcan + 2 per numero di giorni |
| 1 Anno | 35 Arcan |

Permanente Valore Rituale moltiplicato per 3,5 poi aggiungere 10 Arcan

I Rituali permanenti sono molto difficili ed in genere soggetti a regole aggiuntive sconosciute ai più; un buon modo per essere sicuri della riuscita è abbondare nel punteggio Arcan.

Ambito di Sapienza

Indica di quanto è "sapiente" il gruppo Rituale rispetto all'argomento del Rituale. Ad esempio, un gruppo Rituale di soli sacerdoti di Lileath, compreso il Ritualista, potrebbe ottenere -2 in un Rituale per rendere un'arma sacra, mentre un gruppo di sacerdoti di Belihal potrebbe ottenere solo -1 e un gruppo di maghi 0.

Sapere da +2 a -2 Arcan

Fallimenti

I fallimenti di un Rituale sono molto variabili negli effetti, nella forma del fallimento e nel bersaglio che hanno.

Queste regole non vi verranno illustrate nel dettaglio ma vi sarà dato modo di capire quanto è pericoloso fallire un Rituale. Tenete di conto che tanto maggiore è il potere coinvolto, tanto più pericoloso sarà fallire un Rituale

Se i punti Rituale sono insufficienti per l'obbiettivo che vi eravate prefissati, questo potrebbe non aver alcun esito o aver un esito simile, ma inferiore all'obbiettivo. Tanto più sarete distanti dal punteggio "ottimale" (che potrebbe non coincidere perfettamente con quello che vi eravate calcolati seguendo i parametri descritti precedentemente), tanto sarà più facile che non accada nulla.



1° ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO DI UN RITUALE

Il Mago Rufus, appartenente alla scuola di Negromanzia, tenta di eseguire

Rituale.

Questi desidera incantare un'arma normale in un'arma di tipo Damned, per la durata di un ora. Il calcolo che deve fare per aver un'idea del potere che questo rito richiederà è il seguente (i valori sottolineati sono quelli da considerare):

Tipo di Rituale

Ebbene, la prima cosa da fare quando si intende effettuare un Rituale è lo scegliere una categoria, quindi si terrà come base il valore Arcan indicati, se il Rituale ha due o più categorie si sommano i valori:

Modifica 12 Arcan

Tipo di potere

Ora si determina se il Rituale debba simulare gli effetti di un incantesimo (che deve ovviamente essere lanciato durante il Rituale) o sia un potere unico e sconosciuto (vale anche per simulare un incantesimo che però non si ha a disposizione per il Rituale). Si somma il modificatore relativo:

Simulazione Incantesimo 2° LV 0 Arcan

Sfera d'azione

A questo punto si sceglie la "sfera" o il "qualcosa" su cui il Rituale agisce e si somma il valore indicato alla somma precedentemente ottenuta:

Oggetto comune 0 Arcan

Stato del Bersaglio

Si procede analizzando i bersagli del Rituale. Dalle precedenti:

Bersaglio Presente -1 Arcan

Bersaglio Adatto -2 Arcan

Bersaglio singolo -1 Arcan

Tempistiche

A questo punto va determinato se l'effetto dell'incantesimo sarà Evento Singolo, ovvero una tantum, Temporaneo o Permanente. Dal momento che alcuni di questi valori sono moltiplicatori, bisognerà che sia stata determinata in maniera definitiva la somma fino al punto precedente.

1-3 Ore -3 Arcan/numero ore

Ambito di Sapienza

Indica di quanto è "sapiente" il gruppo Rituale rispetto all'argomento del Rituale. Ad esempio, un gruppo Rituale di soli sacerdoti di Lileath, compreso il Ritualista, potrebbe ottenere -2 in un Rituale per rendere un'arma sacra, mentre un gruppo di sacerdoti di Belihal potrebbe ottenere solo -1 e un gruppo di maghi 0.

Sapere da +2 a -2 Arcan

In questo caso considerando che desidera creare un arma damned, anche se non è suo ambito di sapienza, non consideriamo nessun malus. Se avesse deciso di creare un arma Holy avrebbe avuto +2, un arma di tipo elementale +1

Ricapitolando:

12 Arcan +0 Arcan +0 Arcan -1 Arcan, -2 Arcan, -1 Arcan, -3 Arcan, + 0 Arcan = 5 Arcan è il potere richiesto per questa cerimonia.



2° ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO DI UN RITUALE

Una Sacerdotessa di Shendryll desidera conferire più resistenza (+ 1 Pf a tutte le locazioni) a due guerrieri, fedeli del culto di Shendryll, per tre ore.

Tipo di Rituale

Ebbene, la prima cosa da fare quando si intende effettuare un Rituale è lo scegliere una categoria, quindi si terrà come base il valore Arcan indicati, se il Rituale ha due o più categorie si sommano i valori:

Modifica 12 Arcan

Tipo di potere

Ora si determina se il Rituale debba simulare gli effetti di un incantesimo (che deve ovviamente essere lanciato durante il Rituale) o sia un potere unico e sconosciuto (vale anche per simulare un incantesimo che però non si ha a disposizione per il Rituale). Si somma il modificatore relativo:

Simulazione Incantesimo 2° LV 0 Arcan

Sfera d'azione

A questo punto si sceglie la "sfera" o il "qualcosa" su cui il Rituale agisce e si somma il valore indicato alla somma precedentemente ottenuta:

Solo Fisica 4 Arcan

Stato del Bersaglio

Bersaglio Presente -1 Arcan

Bersaglio Adatto -2 Arcan

Bersaglio Consenziente (fisico) -2 Arcan

Due Bersagli 3 Arcan

Tempistiche

A questo punto va determinato se l'effetto dell'incantesimo sarà Evento Singolo, ovvero una tantum, Temporaneo o Permanente. Dal momento che alcuni di questi valori sono moltiplicatori, bisognerà che sia stata determinata in maniera definitiva la somma fino al punto precedente.

Evento Singolo moltiplicare per 0,8 Arcan

1-3 Ore -3 Arcan/numero ore

Ambito di Sapienza

Indica di quanto è "sapiente" il gruppo Rituale rispetto all'argomento del Rituale. Ad esempio, un gruppo Rituale di soli sacerdoti di Lileath, compreso il Ritualista, potrebbe ottenere -2 in un Rituale per rendere un'arma sacra, mentre un gruppo di sacerdoti di Belihal potrebbe ottenere solo -1 e un gruppo di maghi 0.

Sapere da +2 a -2 Arcan

In questo caso l'ambito di sapienza è presente. La sacerdotessa possiede l'incantesimo quindi si applica un modificatore di -2 arcan. Se per esempio non avesse avuto l'incantesimo, questo è comunque nella lista di quelli che potrebbe prendere, in tal caso avrebbe comunque avuto un -1.

Ricapitolando:

12 arcan +0 arcan +4 arcan -1 arcan -2 arcan -2arcan +3 arcan -(3/3=1 arcan)-2 arcan= 11 arcan
Probabilmente per la sacerdotessa sarebbe stato più semplice effettuare un Rituale per ciascun guerriero separatamente, ma il numero di Rituali che un personaggio può effettuare in un giorno è limitato e forse la sacerdotessa voleva conservare la possibilità di celebrarne altri, non poteva celebrarne più o semplicemente non aveva il tempo materiale di farne due. Visto e considerato che questo Rituale supera i 10 punti, è un Rito e non una Cerimonia: sarà quindi necessaria la presenza di un Master.