



**De Profundis**  
Regolamento

**Benvenuto nel mondo di De Profundis,  
questo è il Regolamento di Gioco, il tuo primo compagno d'armi  
nell'esplorazione di un mondo crudele, segnato dal ferro, dal sangue e  
dalla superstizione. Qui troverai le regole che rendono possibile vivere  
appieno questa esperienza: dalle basi per costruire il tuo personaggio,  
alle norme di sicurezza, alle modalità di combattimento, fino a  
sermoni, celebrazioni, oggetti e usanze di un mondo così simile al  
nostro eppure così oscuro.**

**La sicurezza ed il rispetto reciproco sono i pilastri su cui poggia  
ogni evento: anche in un'ambientazione dominata dalla paura, dalla  
fame e dalla violenza, ricordati sempre che stiamo giocando insieme.  
Le regole non servono a dare limitazioni ma a rendere il gioco più  
scorrevole, coinvolgente e sicuro per tutti.  
Ci vediamo nell'ombra.**

**“Quando la luce si spezza, anche  
la speranza vacilla.”**

# Indice

<b>CAPITOLO 1: GIOCO E SICUREZZA</b>	<b>4</b>
<b>TERMINOLOGIA</b>	<b>4</b>
<b>SICUREZZA E COMBATTIMENTO</b>	<b>6</b>
<b>SICUREZZA DELL'EQUIPAGGIAMENTO</b>	<b>7</b>
<b>CHIAMATE</b>	<b>12</b>
<b>CAPITOLO 2: COMBATTIMENTO</b>	<b>18</b>
<b>INIZIO DI UN COMBATTIMENTO</b>	<b>18</b>
<b>VITA E MORTE DEI PERSONAGGI</b>	<b>20</b>
<b>PRESAGI</b>	<b>23</b>
<b>CAPITOLO 3: ABILITÀ E CREAZIONE PERSONAGGIO</b>	<b>26</b>
<b>ABILITÀ FISICHE</b>	<b>30</b>
<b>ABILITÀ TECNICHE</b>	<b>33</b>
<b>ABILITÀ SOCIALI</b>	<b>38</b>
<b>CREAZIONE DEL PERSONAGGIO</b>	<b>43</b>

# CAPITOLO 1: GIOCO E SICUREZZA

Questo capitolo fornisce tutte le informazioni necessarie per comprendere al meglio De Profundis, sia dal punto di vista dell'esperienza di gioco dei Personaggi (IG), sia da quello dei Giocatori (OG).

## TERMINOLOGIA

- **IG (In Game):** tutto ciò che accade all'interno dell'evento e fa parte dell'interpretazione e delle dinamiche di gioco.
- **OG (Out Game):** tutto ciò che è esterno al gioco e riguarda la realtà quotidiana dei partecipanti.
- **PG (Personaggio Giocante):** il personaggio interpretato da un giocatore.
- **PNG (Personaggio Non Giocante):** personaggi gestiti dallo Staff.
- **Staff:** organizzatori dell'evento, presenti sia in vesti OG che in ruoli di PNG.
- **Time In:** momento ufficiale di inizio del gioco; da questo momento in poi l'intera Area Evento è considerata IG.
- **Time Out:** termine del gioco; tutti i partecipanti tornano OG.
- **Chiamata:** parola in inglese, utilizzata fuori dal contesto narrativo per comunicare effetti di gioco (ad esempio capacità particolari, condizioni o regole arbitrarie). Usata anche da PNG e Staff.
- **Cartellino:** cartellino applicato a oggetti o capacità IG (es. pozioni, reagenti, abilità specifiche).

IG e OG sono termini fondamentali per distinguere l'ambito ludico da

quello reale. Azioni come l'interpretazione o il combattimento sono IG, mentre, ad esempio, rispondere al telefono è OG e va fatto solo nelle aree apposite.

Durante **De Profundis**, il gioco è continuo, anche di notte. L'intera area dell'evento resta IG per 24 ore su 24 o salvo diversa specifica da parte dello staff. Spazi OG dedicati sono predisposti per il riposo e il recupero.

Un giocatore resta IG durante tutte le attività, anche mentre si sposta per mangiare o recarsi ai servizi, purché si trovi nell'area di gioco.

### **Un giocatore deve dichiararsi OG in tre casi:**

1. **Morte del PG** o effetto di chiamata **BANISH** (vedi capitolo 2).
2. **Coma del PG**, se per motivi di sicurezza è necessario spostarsi da dove si dovrebbe restare immobili.
3. **Emergenze reali**: malori, incidenti o qualsiasi situazione OG urgente. In questi casi, la sicurezza ha sempre la precedenza.

### **Come segnalare lo stato OG:**

- Incrociare le **braccia sopra la testa**, con le mani chiuse a pugno.
- Se una mano è occupata, è sufficiente alzare l'altra per chiarire la propria condizione OG.

È **vietato** utilizzare questo segnale in modo scorretto, ad esempio per evitare scontri o fuggire da un combattimento. Chi lo farà, sarà soggetto a sanzione.

# SICUREZZA E COMBATTIMENTO

Durante l'evento possono verificarsi imprevisti, anche con conseguenze fisiche gravi. Il gioco si svolge in ambienti naturali, su terreni irregolari, con ostacoli, scarsa illuminazione e situazioni potenzialmente pericolose.

Per questo motivo, **lo Staff e i PNG autorizzati** hanno la facoltà di sospendere o impedire battaglie o azioni ritenute pericolose, ad esempio in prossimità di dislivelli, rovi, bordi scoscesi, ecc. In queste situazioni lo Staff utilizzerà la chiamata **TIME FREEZE**, vedi capitolo **Chiamate**.

Il **principale obiettivo è la tutela dei partecipanti**. Anche chi non si rende conto del pericolo deve essere protetto.

Si richiede **particolare attenzione** di notte e nei pressi di zone elevate, parapetti o aree ai margini del campo di gioco.

Contatti fisici indesiderati, insulti moderni (in italiano o dialetto) non saranno tollerati e comporteranno richiami, sanzioni o l'allontanamento dall'evento. Qualsiasi situazione che possa mettere a disagio i partecipanti **OG** sarà trattata con la massima serietà.

In caso di pericolo reale (es. incendio, infortunio, malore):

1. **Usa il buon senso.**
2. **Allerta subito una persona dello Staff**, oltre che le persone vicine.
3. **Fornisci informazioni** precise sull'accaduto.

Falsi allarmi o segnalazioni vaghe rallentano la gestione dell'emergenza e saranno oggetto di richiamo.

**Ogni violazione delle norme di sicurezza** – in gioco o fuori – sarà sanzionata: dal semplice Richiamo fino all'allontanamento permanente.  
**La sicurezza viene sempre prima di tutto.**

**LA PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO È RISERVATA  
ESCLUSIVAMENTE A GIOCATORI MAGGIORENNI.**

## SICUREZZA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Ogni partecipante è **responsabile del proprio equipaggiamento**: armi, armature, oggetti scenici.

È obbligo di ciascun giocatore:

- Verificare lo **stato di conservazione** delle proprie armi.
- Evitare che armature o altri oggetti abbiano **spigoli vivi, punte o bordi pericolosi**.

I controlli sulle armi saranno effettuati a **campione**, ma **il responsabile resta sempre il giocatore**.

Lo Staff si riserva di escludere dall'evento chiunque utilizzi oggetti ritenuti pericolosi, anche a propria discrezione. In casi gravi, l'esclusione potrà estendersi a **tutti gli eventi futuri**.

## CHECK VESTIARIO

De Profundis è un **gioco di ruolo dal vivo a tema medievale-fantasy**.  
Sebbene sia concessa una certa libertà di interpretazione, l'estetica dei PG deve rispettare l'ambientazione proposta, che ha **riferimenti storici** pur nel contesto fantastico.

## Requisiti:

- Alla consegna del background, ogni giocatore dovrà fornire **foto complete** (fronte + retro) del costume e dell'equipaggiamento (armi, armature, accessori).
- Sono **vietati** elementi eccessivamente fantasy o visivamente incoerenti con l'ambientazione.
- Non sono ammessi **elmi o armature in materiali plastici**, anche se esteticamente gradevoli o coerenti con la narrazione.

**IMPORTANTE:** Prima di acquistare o realizzare qualunque elemento del tuo costume, **ti invitiamo caldamente a consultare lo Staff** per evitare incompatibilità o esclusioni.

## ARMI

### Requisiti Generali

**Tutte le parti dell'arma** che potrebbero colpire un avversario durante il combattimento devono essere **adeguatamente imbottite**. Questo include pomelli, aste di asce, mazze, armi in asta e simili: ogni sezione potenzialmente d'impatto deve risultare sicura.

**Lo Staff si prende la responsabilità di escludere dal gioco armi ritenute pericolose, e di vietare l'uso dei colpi di punta per armi ritenute non idonee, anche se rispettano le distanze indicate tra punta e anima rigida.**

**Protesi e accessori scenici** in lattice o plastica (es. artigli, tirapugni, ecc.) **non possono essere utilizzati in combattimento**, ma sono ammessi **esclusivamente per scene di ruolo**, con il massimo controllo da parte del giocatore.

**Sono altresì vietate tutte le armi a catena.**

Le **armi da mischia di livello 1** non possono colpire di punta, anche se costruite per farlo. Tuttavia, la punta deve essere comunque imbottita, garantendo **almeno 4 cm** di distanza tra l'estremità dell'arma e l'inizio dell'anima rigida.

Le **armi da mischia di livello 2 e 3 possono colpire di punta solo se progettate espressamente per questo scopo**, e devono presentare almeno **4 cm** di imbottitura tra la punta e l'anima rigida.

Ogni arma da mischia deve contenere **un'anima in fibra o materiale equivalente. Sono vietati legno e metallo**. Un'arma priva di anima non può essere utilizzata per colpire.

**Paramani, guardie e protezioni** devono essere **morbidi**: materiali duri come metallo, fibra di vetro o plastica rigida **non sono consentiti**.

Lo **Staff e i PNG autorizzati** saranno **particolarmente severi** con l'uso scorretto delle armi, soprattutto quelle a due mani. Manovre pericolose, come far orbitare l'arma troppo vicino al volto dell'avversario, sono proibite. In caso di combattimenti concitati o spazi ristretti (come durante un assedio), essi potranno richiedere ai giocatori di **abbassare il livello dei colpi e mirare più in basso**.

Quando si utilizza un'arma da mischia di livello 3, è **fondamentale impugnarla sempre saldamente con entrambe le mani**, sia per motivi di regolamento che di sicurezza. Il controllo dell'arma è essenziale per evitare deviazioni pericolose, soprattutto considerando la maggiore lunghezza. Le mani devono restare ben salde, **con le braccia alla larghezza delle spalle**. Non è ammesso **scorrere la presa** lungo l'asta per ottenere maggiore allungo, soprattutto durante i colpi di punta.

Come scritto in precedenza, le armi utilizzate per i combattimenti sono riproduzioni studiate per il gioco e si suddividono per le loro dimensioni.

<b>Armi da mischia di livello 1</b>	da 25 a 50 cm,	impugnabili a 1 mano
<b>Armi da mischia di livello 2</b>	da 51 a 115 cm	impugnabili a 1 mano
<b>Armi da mischia di livello 3</b>	da 116 a 240 cm	impugnabili a 2 mani
<b>Armi da lancio</b>	-	impugnabili a 1 mano.
<b>Arco</b>	-	impugnabile a 2 mani

## SCUDI

Gli scudi permettono di bloccare i colpi dei nemici. Tutti i tipi di scudo vanno impugnati e non è quindi possibile imbracciare armi o altri oggetti nella mano che porta lo scudo.

Gli scudi possono essere utilizzati **solo a scopo difensivo** e mai per attaccare. Le dimensioni massime degli scudi sono 130 cm di altezza per 95 cm di larghezza. Eventuali scudi che sforino queste misure potrebbero comunque essere approvati, ma in ogni caso comporteranno conseguenze aggiuntive a discrezione dello Staff.

Gli scudi con bordi taglienti o sporgenze pericolose non sono ammessi. Tali elementi rappresentano un rischio sia per l'incolumità del giocatore e degli altri partecipanti, sia per l'integrità dell'equipaggiamento altrui.

**Tutti i bordi degli scudi vanno sempre imbottiti.**

# ARMATURE

**È severamente vietato colpire utilizzando parti dell'armatura.**

**Le armature con bordi taglienti o sporgenze pericolose non sono ammesse.** Tali elementi rappresentano un rischio sia per l'incolumità del giocatore e degli altri partecipanti, sia per l'integrità dell'equipaggiamento altrui.

**Le armature sono suddivise in 3 differenti categorie:**

- **livello 1:** comprende le armature leggere quali gambeson o cuoio.
- **livello 2:** comprende le armature medie quali cotte di maglia o piastre.
- **livello 3:** comprende le armature pesanti, che prevedono la sovrapposizione di armature leggere+medie quali: piastre+cotta di maglia o gambeson+piastre o gambeson/cuoio+cotta di maglia.

Non è possibile sommare armature di livelli differenti: per il calcolo dei **Punti Armatura (PA)** verranno considerate **solo le armature appartenenti al livello più rappresentato sul corpo** del personaggio in base al livello di abilità posseduta

Per determinare la percentuale di copertura complessiva dell'armatura (utile a calcolare il numero effettivo di PA, vedi capitolo **Abilità**), si considerano le seguenti percentuali:

- **Testa: 10%** se si indossa un elmo.
- **Torace: 40%** se si indossa una corazza, corpetto o altra protezione toracica.
- **Braccio destro: 10%** se si indossa almeno uno spallaccio e/o un bracciale/manopola.
- **Braccio sinistro: 10%** se si indossa almeno uno spallaccio e/o un bracciale/manopola.
- **Gamba destra: 15%** se si indossa almeno un cosciale e/o schiniero.
- **Gamba Sinistra: 15%** se si indossa almeno un cosciale e/o schiniero.

*Se il personaggio indossa un **elmo** (che può essere: una infula imbottita per le armature leggere, un camaglio di maglia per quelle medie, una protezione in piastre o combinazione di leggere+medie per quelle pesanti), in caso vada in **Tempo di Grazia (TDG)**, potrà **ignorare gli effetti negativi** di alcune ferite critiche, se specificato nel cartellino Presagio pescato.*

***Attenzione:** questo **non significa che la ferita non venga inflitta** – essa rimane attiva sul personaggio e potrà avere effetto in caso di ferite critiche successive.*

## CHIAMATE

Nel corso del gioco, alcune abilità o effetti si manifestano attraverso **le Chiamate**: parole chiave che vengono **pronunciate ad alta voce** per indicare un effetto speciale o un'azione straordinaria. Le chiamate permettono di **comunicare in modo immediato e chiaro** ciò che sta avvenendo, senza interrompere il flusso del gioco.

Le Chiamate si dividono in tre categorie:

- **Fisiche:** legate al corpo, come traumi, spostamenti forzati o danni speciali.
- **Mentali:** riguardano la mente e le emozioni, come paura, confusione o costrizioni psicologiche.
- **Speciali:** manifestazioni oscure o effetti magici al di fuori della logica umana.

Imparare a riconoscere e interpretare correttamente una Chiamata è fondamentale per vivere un'esperienza fluida e coinvolgente.

## **CHIAMATE FISICHE**

Le chiamate fisiche sono, come il nome suggerisce, chiamate che hanno un impatto diretto su un oggetto o sul personaggio; possono essere aggiunte a un colpo fisico o arrivare direttamente da una fonte diversa.

### **CRUSH**

Se questa chiamata colpisce un oggetto o un'arma o uno scudo, questo viene immediatamente distrutto e deve essere lasciato cadere a terra dal bersaglio che la subisce nel più breve tempo possibile. Nel caso colpisca un'armatura, ne azzerava immediatamente tutti i PA, distruggendola.

### **MORTAL**

Il bersaglio perde immediatamente tutti i Punti Totali (PT) - vedi capitolo "combattimento".

### **PARALYZE**

Il bersaglio di questa chiamata deve restare immobile; continua a vedere e sentire, ma non può parlare in nessun modo fintanto che l'effetto non ha termine.

**Durata:** 30 secondi.

### **REPEL**

Il bersaglio deve fare cinque passi indietro rispetto a colui che utilizza questa chiamata, senza poter essere fisicamente fermato da altri giocatori. Mentre effettua i cinque passi può comunque continuare a combattere, difendersi ed eseguire altre azioni che non richiedano di restare fermo. Questa chiamata, quando legata ad un colpo fisico, ha effetto anche se il colpo viene parato con un'arma o uno scudo.

### **STRIKEDOWN**

Il bersaglio deve appoggiare un ginocchio ed entrambe le mani a terra prima di rialzarsi. Questa chiamata, quando legata ad un colpo fisico, ha effetto anche se il colpo viene parato con un'arma o uno scudo.

### **THROUGH**

Il bersaglio subisce 1 danno ai PF indipendentemente dal fatto che si indossi un'armatura con ancora dei PA.

## CHIAMATE MENTALI

Le chiamate mentali sono chiamate che influenzano direttamente e mentalmente lo stato di un personaggio.

### CALLING

Il bersaglio deve fare cinque passi in direzione del lanciatore della chiamata, senza poter essere fisicamente fermato. Mentre effettua i cinque passi può comunque continuare a combattere, difendersi ed eseguire altre azioni che non richiedono di restare fermo.

### CHARME

Il bersaglio considera il lanciatore come uno dei suoi più cari amici.

Non compirà però azioni che ritiene chiaramente **autolesioniste**, né **rivelerà segreti vitali**, né **attaccherà alleati o persone neutrali**.

Il lanciatore può chiedere **piccoli favori** come:

- consegnargli un oggetto
- allontanarsi da un'area che sta sorvegliando
- raccontare storie fatti o avvenimenti.

Nella maggior parte dei casi, il bersaglio eseguirà queste richieste **senza sospetti o esitazioni**, come farebbe con un amico fidato.

Il bersaglio della chiamata NON sarà consapevole di averla subita, neppure dopo che il suo effetto sarà terminato.

**Durata:** 30 secondi.

### DISPEL

La chiamata bersaglio appena lanciata non ha effetto. Questa chiamata ha altre interazioni e può essere utilizzata per rimuovere una chiamata che affligge un bersaglio; se è attiva più di una chiamata, sarà il bersaglio stesso a scegliere quale sarà eliminata. Non può essere usata su un altro DISPEL.

## DOMINATION

Il bersaglio deve eseguire **scrupolosamente e al meglio delle sue possibilità** l'ordine del lanciatore. Non attaccherà per nessuna ragione il lanciatore, lo vedrà come suo padrone e farà di tutto pur di non disattendere le sue richieste. Il bersaglio acquisisce coscienza di essere stato sotto effetto della chiamata solo al suo termine.

**Durata:** 30 secondi (**salvo diversamente specificato**).

## ENRAGE

Il bersaglio cade in preda all'ira e attacca con le armi chi è più vicino a lui (non conta la linea di vista ma l'effettiva vicinanza) e continuerà ad attaccare il bersaglio più vicino (sia esso amico o nemico) fino al termine dell'effetto.

**Durata:** 30 secondi.

## RETRIBUTION

La chiamata di cui si è appena stati bersaglio deve essere subita anche dal lanciatore (che può comunque dichiarare NO EFFECT se immune).

Questa chiamata **non può essere utilizzata** contro le chiamate DISPEL o un'altra chiamata RETRIBUTION.

Se si è erroneamente bersaglio di questa chiamata quando non sarebbe possibile, si deve rispondere NO EFFECT anche per far capire l'errore commesso al lanciatore.

## SILENCE

Il bersaglio non è in grado di produrre alcun suono con la voce. Non può parlare né tantomeno utilizzare capacità con componente verbale, ma può utilizzare chiamate che non hanno bisogno della parola per avere effetto In Game.

**Durata:** 30 secondi.

## CHIAMATE SPECIALI

Le chiamate speciali sono chiamate che esulano dalle precedenti, possono arrivare da altri giocatori o PNG o essere chiamate arbitrali, o di sicurezza, o essere unite in alcuni casi ad un'altra chiamata.

### BLESS

L'origine del danno è di natura sacra. Questa chiamata può essere collegata ad un colpo fisico.

### CURSED

L'origine del danno è di natura empia. Questa chiamata può essere collegata ad un colpo fisico.

### MASS

Invece di essere indirizzata su un singolo bersaglio, questa chiamata deve essere subita da chiunque nel raggio di 10 metri dalla fonte. A seguito di questa chiamata il lanciatore potrà indicare il nome di un gruppo o persino di singoli bersagli, per specificare o escludere determinati bersagli. Questa chiamata è sempre accompagnata ad un'altra chiamata (ad esempio "MASS STRIKE DOWN").

### OBLIVION

Il bersaglio dimentica una scena a cui ha assistito. Il bersaglio della chiamata NON sarà consapevole di averla subita, neppure dopo che il suo effetto sarà terminato.

### PAIN

Il bersaglio è preda di un forte dolore. Deve rimanere sul posto nel quale ha subito la chiamata e può solo disperarsi, urlare e dimenarsi fintanto che l'origine del dolore rimane a contatto con lui. **Durata:** 30 secondi.

**Nota Bene:** La chiamata può essere prolungata se si mantiene il contatto fisico con il bersaglio. In questo caso quando il contatto si perde, l'effetto svanisce in pochi secondi.

## **SLEEP**

Il bersaglio cade in un sonno profondo dal quale non può essere svegliato. Se ci si trova all'interno di una battaglia o in altra situazione concitata, per ragioni di sicurezza bisogna appoggiare un ginocchio a terra simulando il sonno, senza possibilità alcuna di avere armi o scudi in posizione di parata, offrendosi al meglio ai colpi in arrivo fintanto che l'effetto non ha termine.

**Durata:** 30 secondi.

## **BANISH**

Il personaggio muore definitivamente. Sei pronto per una nuova avventura!

## **NO EFFECT**

Viene usata per indicare al lanciatore che la chiamata e relativo danno connesso (se presente) di cui si è appena stati bersaglio, non ha sortito effetto.

## **TIME FREEZE**

**Questa chiamata viene utilizzata solo dallo staff** per situazioni di gioco o di emergenza; quando viene dichiarata, tutti i giocatori nell'area non devono spostarsi dal posto che occupano o parlare di questioni IG tra di loro fintanto che rimane attiva; se viene usata durante una battaglia o altra situazione concitata, i presenti devono immediatamente inginocchiarsi o sedersi a terra per favorire la visibilità sul luogo dell'accaduto. La chiamata perdura fintanto che non viene dato di nuovo il TIME IN; a gioco in corso, il suono del fischiello può sostituire la chiamata verbale.

# CAPITOLO 2:

# COMBATTIMENTO

In questo capitolo sono riportate tutte le regole da applicare quando un personaggio si trova coinvolto in uno scontro.

**Ricorda:** i combattimenti sono **simulati** e devono sempre essere effettuati utilizzando armi realizzate con materiali appositi, progettate per garantire la **sicurezza** di tutti i partecipanti.

Una bella scena di combattimento non serve a decretare vincitori o vinti, ma a creare **gioco, tensione e coinvolgimento per tutti**. Lasciate che siano **la narrazione e il buon senso** a guidarvi: lo scontro deve essere un momento di tensione vissuto insieme, non una sfida individuale.

## INIZIO DI UN COMBATTIMENTO

Quando un'abilità fa riferimento a effetti che durano “per tutto il Combattimento” (o espressioni simili), si intende l'intera scena di conflitto, dal momento in cui viene scoccata la prima freccia o sferrato il primo colpo, fino alla resa o morte dell'ultimo avversario.

### BERSAGLI VALIDI

È severamente vietato colpire:

- alla testa
- all'inguine
- con movimenti scorretti o impropri (come colpire con il pomolo dell'arma)
- con colpi verticali dall'alto verso il basso (o viceversa)
- alle mani

## COLPI VALIDI

Per un colpo di **taglio** è necessario **mimare l'azione** utilizzando **la minima forza indispensabile**.

Per un colpo di punta, l'arma deve essere dotata di una punta flessibile di almeno 4 cm e appositamente imbottita. Prestare particolare attenzione a tutti i colpi di punta, infliggendoli con minima forza possibile, così da evitare ogni possibile rischio.

È **vietato il "Tapping"**, ovvero colpire ripetutamente senza simulare in modo realistico il movimento dell'attacco.

## DIFESA E PARATE

Se il colpo viene **deviato o parato in modo visibile**, anche se l'arma sfiora comunque il corpo del difensore a causa dell'impeto, **il danno è considerato nullo**.

**Tuttavia**, se il colpo parato era associato a una **chiamata** (es: STRIKEDOWN, CRUSH, ecc.) e sussistono le condizioni per la sua attivazione, **la chiamata viene comunque subita**.

I colpi alle **mani** o **dita** che impugnano un'arma **non sono validi**.

## RISSE E FORZA SIMULATA

Alcune scene possono prevedere contatto fisico simulato o prove di forza.

In questi casi:

- La **sicurezza** e il **buon senso** devono sempre venire prima di tutto.
- È **obbligatorio accordarsi prima** con gli altri giocatori su come intendete interpretare lo scontro.
- È **vietato l'uso della forza reale**. Tutto deve essere simulato.
- Se un giocatore non vuole partecipare a una scena di rissa simulata, la sua volontà è inappellabile e va rispettata senza discussioni.

*Nota bene: Per non spezzare il ritmo e l'immersione, evitate di usare chiamate non previste dal regolamento come "Kick" o "Punch", che danneggiano la qualità narrativa della scena.*

# VITA E MORTE DEI PERSONAGGI

## PUNTI FERITA (PF)

I Punti Ferita rappresentano la **resistenza fisica del personaggio** prima di cadere al suolo.

Tutti i personaggi iniziano con **2 PF**, che vengono **scalati di 1** ogni volta che un colpo valido va a segno.

**Quando un personaggio perde almeno 1PF** dal suo totale di punti ferita (non PA), è **considerato ferito**, ed in quanto tale, se il danno non viene trattato adeguatamente (da un medico o con rimedi equivalenti allo stesso) il rischio che peggiori aumenta col trascorrere del tempo. Il personaggio subisce la condizione di **Ferito**.

## FERITO

Se le tue ferite non vengono trattate da un personaggio con l'abilità "Cerusico" entro 30 min, da quando si è perso almeno 1 PF, **si perde 1PF supplementare**.

Ciò accade ogni 30 min fino a che non si viene trattati come indicato sopra o si esauriscono i PF (portando il personaggio in TDG - vedi seguito).

*Nota bene: i trattamenti effettuati con l'abilità "Cerusico", quando il bersaglio non è in TDG, non permettono al personaggio di recuperare alcun PF, servendo però ad evitare che lo stesso muoia nel tempo a causa di infezioni o aggravarsi delle ferite ricevute.*

*N.B.B. Trattare un personaggio in TDG elimina in automatico gli effetti di Ferito.*

## TEMPO DI GRAZIA (TDG)

Quando un personaggio perde tutti i propri PF, **cade in Tempo di Grazia:**

- Deve **accasciarsi immediatamente al suolo**
- **Lascia cadere tutto ciò che ha tra le mani**
- **Perde qualsiasi bonus o abilità attiva**, di qualsiasi provenienza (salvo diversa indicazione specifica)
- Può **solo parlare e strisciare lentamente a terra**

Il TDG ha una durata di **2 minuti**. Se, entro questo tempo, il personaggio **non viene stabilizzato** tramite apposite abilità, **muore per dissanguamento, subendo gli effetti della chiamata BANISH.**

## MORTE PER DISSANGUAMENTO

Se il personaggio in TDG **non riceve cure entro 2 minuti, muore definitivamente** per dissanguamento. (Vedi: “Stabilizzare un personaggio”)

## STABILIZZARE UN PERSONAGGIO

Durante l’evento, un personaggio **non può recuperare PF** in alcun modo, salvo attraverso **l’abilità Cerusico o equivalenti, e solo nel momento in cui si trova in TDG.**

Per stabilizzare:

- Il Cerusico deve **apporre una benda bianca visibile** attorno al braccio del giocatore in TDG
- La benda **non può essere rimossa** fino alla fine dell’evento
- Il personaggio **recupera tutti i PF**
- La ferita rimane evidente, dolorosa e debilitante fino al successivo evento (*considerato un lungo periodo di riposo*)

Ogni personaggio può essere affetto da **un solo preparato da ingestione** (creato con l’abilità “Speciale”) per volta. L’ultimo preparato ingerito in ordine di tempo sostituirà (di fatto annullando) gli effetti del preparato precedente (a meno che non specificato diversamente).

## FERITE CRITICHE

Ogni volta che un personaggio **cade in TDG** e viene **stabilizzato**, riceve una **Ferita Critica**.

Questa è rappresentata dalla **benda bianca** e indica una conseguenza persistente che il personaggio porterà con sé per tutta la durata dell'evento. Le Ferite Critiche avranno un impatto sul gioco attraverso i **Presagi**, come spiegato nell'apposito capitolo.

## PUNTI ARMATURA (PA)

I Punti Armatura rappresentano la **protezione fornita dall'armatura indossata**. Ogni tipo di armatura fornisce un numero specifico di PA, che **vengono scalati prima dei PF** ogni volta che il personaggio subisce un colpo. Quando l'armatura raggiunge **0 PA** o subisce una **chiamata CRUSH** diventa **inutilizzabile** e **non offre più protezione** fino a quando non viene riparata tramite apposite abilità.

## PUNTI TOTALI (PT)

È la somma tra i **Punti Ferita (PF)** e i **Punti Armatura (PA)** del personaggio.

$$PT = PF + PA$$

## ARMI

Tutte le armi causano **1 punto danno**.

Si applicano le regole standard di combattimento: Parate valide, Velocità degli attacchi realistica (i colpi devono essere caricati e non "tappati"), Locazioni valide (sono escluse testa, mani e inguine).

## ARMI DA LANCIO

Tutte le armi da tiro o lancio causano **1 punto danno**, con le seguenti eccezioni e precisazioni:

- È **severamente vietato** tentare di **parare o deviare** i colpi di un'arma da tiro o da lancio usando un'arma o qualsiasi altro oggetto che non sia uno **scudo**.

- I colpi inflitti da distanza possono essere **solo schivati o parati con uno scudo**. Non è possibile deviarli con la propria arma.
- Il danno è considerato valido **solo se l'attacco colpisce direttamente il bersaglio**, senza interferenze.
- Eventuali **colpi di rimbalzo** non causano danno, e **qualsiasi chiamata associata al colpo non sarà valida**.

## PRESAGI

“Chi sopravvive alla morte non torna mai davvero indenne. Il corpo si lacera, la mente si frantuma, e l'anima impara a temere il risveglio più della fine.”

Ogni volta che un personaggio entra in TDG deve pescare un presagio, rappresentante una ferita critica.

Chiunque cada in battaglia non trova mai un riposo sereno: ciò che torna in vita, torna segnato. Ogni presagio porta un effetto crudele — **una menomazione del corpo o della mente**, una cicatrice che resterà visibile fino alla fine dell'evento, o forse per sempre.

I Presagi sono suddivisi in due categorie:

- **Presagi Fisici:** indicano traumi al corpo, menomazioni, dolori, zoppie, difficoltà motorie ecc.
- **Presagi Mentali:** rappresentano instabilità emotive, traumi psicologici, allucinazioni, comportamenti ossessivi ecc.

Una volta pescato il presagio sotto forma di un cartellino, il personaggio **subisce l'effetto** per tutto il resto dell'evento (a meno che l'effetto del presagio non indichi diversamente).

Per segnalare che ha già subito una ferita critica, il personaggio dovrà **indossare una benda bianca visibile sul braccio** (a meno che l'effetto del presagio non indichi diversamente).

## ACCUMULO DI FERITE CRITICHE

Nel corso dello stesso evento live, **accumulare più ferite critiche** può portare a conseguenze permanenti e tragiche:

- **Due Ferite Fisiche:**

Il corpo del personaggio non regge più. Muore **irreversibilmente** tra le mani dei medici, **subendo gli effetti della chiamata BANISH.**

- **Due Ferite Mentali:**

La mente crolla. Il giocatore può continuare a interpretare il personaggio come **completamente folle** per il resto dell'evento, e dovrà portare un nuovo personaggio al prossimo evento. **Contattate il master più vicino per avere ulteriori specifiche.**

- **Una Ferita Fisica + Una Mentale:**

Il corpo e la mente vacillano ma **alla terza ferita critica**, il corpo cede comunque in modo irreparabile **subendo gli effetti della chiamata BANISH.**

Pescare un presagio non è solo una meccanica, è una dichiarazione: **“giocare questa campagna ha un costo”** Il destino non fa sconti, e ogni volta che si sfugge alla morte... qualcosa resta indietro.

## Sei pronto a pescare il tuo fato?



# CAPITOLO 3: ABILITÀ E CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

## ABILITÀ

Le Abilità rappresentano le competenze e le specializzazioni che ogni personaggio può acquisire nel corso della sua vita, della sua formazione e della sua esperienza. Sono ciò che distingue un personaggio dall'altro, dandogli accesso a capacità uniche e influenzando direttamente il modo in cui affronta le sfide del mondo di gioco.

Le abilità si suddividono in tre categorie principali, ciascuna con una propria funzione e identità:

- **Fisiche:** abilità legate al corpo, all'azione, al movimento e al combattimento.
- **Sociali:** abilità che influenzano l'interazione con gli altri, la persuasione, l'intuizione e il carisma.
- **Tecniche:** abilità specialistiche che richiedono studio, precisione o conoscenze particolari (come la forgia, la medicina o la conoscenza delle reliquie antiche).

Ogni abilità può essere scelta e molte possono essere migliorate durante la creazione del personaggio e nel corso del gioco, contribuendo a definire il ruolo di ognuno.

## ACQUISIZIONE, COSTI E REQUISITI

Ogni abilità ha un costo in PX per poter essere appresa, punti che devono essere scalati dal totale posseduto dal personaggio.

Alcune abilità possono prevedere **caratteristiche particolari**, tra cui:

- **PX/livello:** indica che l'abilità può essere acquisita in più livelli, ciascuno con un costo definito. Ogni livello fornisce benefici aggiuntivi, ma è necessario possedere il livello precedente per poter accedere al successivo.
- **Requisito:** alcune abilità richiedono condizioni specifiche per essere apprese. Il requisito può consistere in un'altra abilità ad un determinato livello, nella necessità di ottenere l'approvazione da parte dello Staff o nella necessità di possedere una componente scenografica. Se un'abilità ha più requisiti, questi sono separati da una virgola.

Le tipologie di requisiti, ossia condizioni da soddisfare per poter acquistare/ utilizzare le abilità, sono:

- **Requisito: “Nome abilità, livello X”**

Per apprendere questa abilità è necessario possedere un'altra abilità ad un livello specifico. In assenza di questo requisito, l'abilità non può essere acquistata.

- **Requisito: Staff OK**

L'acquisizione di tale abilità, **sia essa a livello 1, che ogni livello successivo**, è soggetta all'approvazione dello Staff di regolamento, inviando una richiesta all'indirizzo mail [deprofundis.sdf@gmail.com](mailto:deprofundis.sdf@gmail.com).

*Esempio pratico: se nel background interpreto un popolano ignorante e disinteressato alla cultura, e voglio apprendere l'abilità “Letterato 1”, è probabile che lo Staff neghi l'acquisizione in coerenza con il mio background iniziale. Nulla vieta, tuttavia, di riproporre la domanda in futuro, qualora il mio personaggio evolvesse e dimostrasse interesse verso la conoscenza.*

*Nota Bene: Concedere abilità Staff ok rappresenta un attestato di fiducia da parte dello staff verso il giocatore, e in quanto tali, così come vengono date possono essere tolte qualora venissero utilizzate impropriamente o in maniera scorretta, oppure interpretate in maniera non adeguata (avendo molte di esse anche una forte componente recitativa).*

- **Requisito: Scenico**

Questo requisito richiede sia una componente RECITATIVA, che una componente SCENOGRAFICA coerente con l'abilità.

Esempi:

- » Se interpreto un medico, dovrò avere con me bende, ago, filo ed altri strumenti necessari per simulare la cura delle ferite, oltre ad interpretare correttamente le varie fasi dell'intervento.
- » Se interpreto uno scassinatore, dovrò essere dotato di grimaldelli o attrezzi adatti per simulare l'apertura delle serrature.
- » Se sono un fabbro, incudine, martello, pinze e pezzi di metallo saranno strumenti essenziali, così come un banco alchemico per uno speciale.

L'assenza degli strumenti richiesti o la mancata interpretazione scenica **impedisce l'uso dell'abilità.**

Esempio: un fabbro non potrà forgiare una spada senza incudine, martello, crogiolo e senza mettere in scena le varie fasi della forgiatura.

## **BACKGROUND**

Ogni personaggio è più di una semplice somma di abilità e statistiche: ha una storia, un passato, una visione del mondo. Per questo motivo, al momento della creazione del tuo personaggio, ti sarà richiesto di inviare anche un **background**, ovvero un breve testo che racconti la tua storia: chi sei, da dove vieni e cosa ti ha portato fin qui.

Il background non deve essere lungo né eccessivamente dettagliato, ma deve aiutarci a capire **la coerenza del tuo personaggio** con il mondo di gioco, e fornirci spunti utili per intrecciare la tua storia con quella degli altri.

Per facilitarti nella scrittura, all'interno del form di iscrizione dovrai rispondere ad alcune semplici domande, ad esempio:

- Come ti chiami?
- Quanti anni hai?
- Qual è la tua paura più grande?
- Da dove provieni? (villaggio, regione o terra d'origine)
- A quale classe sociale appartieni?
- A quale gruppo etnico appartieni?
- Qual è la tua fede o religione?
- Di cosa ti occupi? Qual è il tuo mestiere?

Non servono lunghi racconti: bastano poche righe coerenti, che rendano il tuo personaggio credibile e inseribile nel contesto dell'ambientazione. Se desideri, puoi aggiungere altri dettagli (relazioni familiari, eventi significativi del passato, aspirazioni future...), ma ricorda che la coerenza narrativa è più importante dell'originalità a tutti i costi.

## LINGUAGGI

A prescindere dalla provenienza dei vari personaggi, sono tutti considerati parlare il "Volgare", lingua franca derivata dal Latino (l'italiano parlato dai giocatori), mentre in forma scritta, basterà possedere un qualsiasi livello dell'abilità "Letterato" (a prescindere dal ceppo linguistico scelto).

Non è quindi necessario interpretare il proprio personaggio con un linguaggio aulico o teatrale, l'importante è evitare espressioni moderne ed inglesismi.

Ogni giocatore è comunque libero di aggiungere inflessioni o accenti legati alla provenienza o alla estrazione sociale del proprio personaggio, purché di fatto non parli completamente in una lingua che non sia quella di gioco.

# ABILITÀ FISICHE

## *AMBIDESTRO*

**Requisiti:** ARMI DA MISCHIA (livello 1)

**Costo:** 2PX

Permette di brandire e combattere con un'arma a una mano (o corte, o mix di queste due) in ciascuna mano

## *ARMATURE*

**Costo:** 2PX/Livello

Permette di usare armature in base al livello

- **livello 1:** consente di usare armature leggere quali: gambeson o cuoio. Aggiungono 1 PA se è coperto almeno il 40% del corpo, 2 PA se è coperto almeno l'80% del corpo
- **livello 2:** consente di usare armature medie quali: cotte di maglia o piastre. Aggiungono 3 PA se è coperto almeno il 40% del corpo, 4 PA se è coperto almeno l'80% del corpo
- **livello 3:** consente di usare armature pesanti, che prevedono la sovrapposizione di armature leggere+medie quali: piastre+cotta di maglia o gambeson+piastre o gambeson/cuoio+cotta di maglia. Aggiungono 5 PA se è coperto almeno il 40% del corpo, 6 PA se è coperto almeno l'80% del corpo

Non è possibile sommare armature di livelli differenti: **per il calcolo dei Punti Armatura (PA)** verranno considerate **solo le armature appartenenti al livello più rappresentato sul corpo** del personaggio.

Ad esempio, se un personaggio indossa un'armatura di **livello 3** su torace e gambe, eventuali armature di livello 1 o 2 indossate sul resto del corpo avranno **valore puramente estetico** e non contribuiranno ai PA.

Per determinare la percentuale di copertura complessiva dell'armatura, si considerano le seguenti percentuali:

- **Testa: 10%** se si indossa un elmo.
- **Torace: 40%** se si indossa una corazza, corpetto o altra protezione toracica.
- **Braccio destro: 10%** se si indossa almeno uno spallaccio e/o un bracciale/manopola.
- **Braccio sinistro: 10%** se si indossa almeno uno spallaccio e/o un bracciale/manopola.
- **Gamba destra: 15%** se si indossa almeno un cosciale e/o schiniero.
- **Gamba Sinistra: 15%** se si indossa almeno un cosciale e/o schiniero.

*Se il personaggio indossa un **elmo** (che può essere: una infula imbottita per le armature leggere, un camaglio di maglia per quelle medie, una protezione in piastre o combinazione di leggere+medie per quelle pesanti), in caso vada in **Tempo di Grazia (TDG)**, potrà **ignorare gli effetti negativi** di alcune ferite critiche, se specificato nel cartellino Presagio pescato.*

***Attenzione:** questo **non significa che la ferita non venga inflitta** – essa rimane attiva sul personaggio e potrà avere effetto in caso di ferite critiche successive.*

## **ARMI DA MISCHIA**

**Costo:** 1PX/Livello

**Effetto:** Consente di brandire armi in base al livello

- **livello 1:** consente di usare armi corte (es: manganelli, pugnali, daghe, ecc...min 25 cm con anima e max 50 cm di lunghezza)
- **livello 2:** consente di usare consente di usare armi a una mano (es: spade, asce, mazze, ecc...max 115 cm di lunghezza)
- **livello 3:** consente di usare consente di usare armi a due mani (es: spadoni, lance, alabarde, ecc...comprese tra i 116 e i 240 cm di lunghezza)

## ***ARMI DA TIRO/LANCIO***

***Costo:*** 3PX

***Effetto:*** Questa abilità consente l'utilizzo degli archi come **armi da tiro**, e di **armi da lancio**, come coltelli, sassi, asce.

## ***CORAZZATURA***

***Requisiti:*** ARMATURE (Livello 2)

***Costo:*** 4PX

***Effetto:*** Indossare un'armatura (di categoria 2 o superiore) conferisce automaticamente un bonus di +1 Punto Armatura (PA) al totale complessivo.

## ***COSTITUZIONE***

***Costo:*** 4PX

***Effetto:*** Questa abilità consente di aggiungere +1 PF al tuo totale.

## ***ESCAPISTA***

***Costo:*** 2PX

***Effetto:*** Se si viene legati fintanto che non si è in TDG, è possibile liberarsi autonomamente dopo 1 min. senza che si venga interrotti. Questa abilità non può essere usata se si viene legati con una catena.

## ***FORTUNATO***

***Costo:*** 3PX

***Effetto:*** Ogni volta che peschi dai Presagi, puoi pescarne due e scegliere quale effetto dei due applicare.

## ***SCUDI***

***Costo:*** 3PX

***Effetto:*** Permette di utilizzare uno scudo nella mano secondaria.

## ***TENACE***

***Costo:*** 2PX

***Effetto:*** Questa abilità aumenta il TDG prima di morire per dissanguamento da 2 a 5 min.

# ABILITÀ TECNICHE

## *AIUTANTE*

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Scenico

Quando si acquisisce tale abilità bisogna scegliere una specializzazione tra: artigiano, cerusico o fabbro. Se si collabora con un personaggio che possiede almeno 1 livello nell'abilità oggetto dell'aiuto, **il tempo** necessario per la lavorazione o la riparazione **viene ridotto di 3 minuti per ogni aiutante** che possiede l'abilità "Aiutante" fino ad un **minimo di 1 minuto**.

Questo effetto è **cumulabile, fino a un massimo di 2 aiutanti**.

Pertanto, è possibile che lavorino contemporaneamente sullo stesso oggetto o soggetto **fino a 3 persone**, di cui 2 devono necessariamente possedere l'abilità "Aiutante". *Vedi compendio per specifiche sull'utilizzo dell'abilità.*

## *ARTIGIANO*

**Costo:** 2PX/Livello

**Requisiti:** Scenico

- **livello 1:** permette di ripristinare 1PA di un'armatura di tipo leggero ogni 10 min. di lavorazione sulla stessa (l'armatura in questione deve essere arrivata a 0PA o deve aver subito la chiamata CRUSH)
- **livello 2:** consente di riparare uno scudo che ha subito la chiamata CRUSH in 15 min. di lavorazione
- **livello 3:** consente di riparare un'arma da tiro o un'arma a due mani che ha subito la chiamata CRUSH in 15 min. di lavorazione

*Vedi compendio per specifiche sull'utilizzo dell'abilità.*

## **CACCIATORE**

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Requisito Scenico

Consente al personaggio di saper riconoscere i principali reagenti di origine animale e di poterli raccogliere senza che questi si rovinino. All'acquisizione dell'abilità, al personaggio verrà consegnato un compendio sui reagenti animali con le opportune descrizioni per luoghi e metodi di reperimento.

*Vedi compendio per specifiche sull'utilizzo dell'abilità.*

## **CERUSICO**

**Costo:** 3PX/Livello

**Requisiti:** Requisito Scenico

- **livello 1:** Permette di trattare personaggi Feriti e personaggi in TDG, con due differenti modalità.
  - » I personaggi Feriti (quindi che non sono in TDG ed hanno ancora almeno 1PF, vedi capitolo Punti Ferita) dopo 5 minuti di trattamento non si considerano più Feriti e di conseguenza non perdono più 1PF ogni 30 minuti.
  - » I PG in TDG dopo 15 minuti di trattamento vengono Stabilizzati e i loro PF vengono ripristinati. Dal momento in cui il cerusico inizia a stabilizzare un personaggio, il conteggio del TDG si blocca fino al termine del trattamento o fino a quando il cerusico interrompe la procedura (in tal caso, il TDG riprende dal punto in cui era stato interrotto). Una volta concluso il trattamento, è necessario applicare una benda bianca visibile attorno a un braccio del personaggio per indicare che è stato curato.
  - » La benda non dovrà essere rimossa fino alla fine dell'evento.
- **livello 2:** Consente al cerusico di **Stabilizzare** fino a 2 personaggi (invece che 1) che si trovino in TDG e a un massimo di 1m di distanza l'uno dall'altro.

- **livello 3:** Diminuisce il tempo per **Stabilizzare** un personaggio a 10 min.  
*N.B. Trattare un personaggio in TDG elimina in automatico gli effetti di Ferito*

## **DIAGNOSI**

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Requisito Scenico, CERUSICO (LIVELLO 1)

**Effetto:** Questa abilità consente, al termine di un'analisi approfondita della durata di 15 minuti, di ottenere le seguenti informazioni su un soggetto (cosciente o incosciente):

Se il soggetto è stato avvelenato; in tal caso si può determinare la natura del veleno e i suoi effetti a breve e lungo termine.

- La gravità delle ferite subite e la possibile causa che le ha provocate.
- La causa della morte, se il soggetto è deceduto.
- Se il soggetto è affetto da una malattia, e in tal caso di quale tipo. (**Nota:** la diagnosi di malattie potrebbe non essere sempre possibile, a discrezione dei Master.)

**Nota bene:** *Se l'abilità Diagnosi viene utilizzata insieme a Cerusico per curare un personaggio in TDG o per fermare il sanguinamento a fine battaglia, la tempistica non si somma. L'intera procedura (cura + diagnosi) ha comunque una durata fissa di 15 minuti, né più né meno.*

## **ERBORISTA**

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Requisito Scenico

**Effetto:** Consente al personaggio di saper riconoscere i principali reagenti di origine vegetale e di poterli raccogliere senza che questi si rovinino.

All'acquisizione dell'abilità, al personaggio verrà consegnato un bugiardino botanico delle piante note, le descrizioni fisiche per il riconoscimento e i luoghi in cui è più probabile trovarle.

## **FABBRO**

**Costo:** 3PX/Livello

**Requisiti:** Requisito Scenico

**Effetto:**

- **livello 1:** permette di ripristinare 1PA di un'armatura di tipo medio o pesante ogni 10 min. di lavorazione sulla stessa (l'armatura deve aver subito almeno 1 danno o la chiamata CRUSH)
- **livello 2:** consente di riparare un'arma corta o un'arma a una mano che ha subito la chiamata CRUSH in 15 min. di lavorazione
- **livello 3:** consente di riparare un'arma a due mani che ha subito la chiamata CRUSH in 15 min. di lavorazione

*Vedi compendio per specifiche sull'utilizzo dell'abilità.*

## **SCASSINARE**

**Costo:** 2PX/Livello

**Requisiti:** Requisito Scenico

**Effetto:**

- **livello 1:** permette di aprire serrature di porte di livello 1 in 5 min.
- **livello 2:** la tempistica per scassinare una serratura diminuisce da 5 a 3 min
- **livello 3:** permette di aprire serrature di porte di livello 2 e inferiore in 3 min
- **livello 4:** la tempistica per scassinare una serratura diminuisce da 3 a 1 min.
- **Livello 5:** permette di aprire serrature di porte di livello 3 e inferiore in 1 min

## ***SPEZIALE***

**Costo:** 3PX/Livello

**Requisiti:** Requisito Scenico

**Effetto:**

- **livello 1:** consente al personaggio di saper trattare tutti i reagenti per preparare i più comuni decotti e trattamenti erboristici con 15 min. di lavorazione per ogni preparato
- **livello 2:** consente al personaggio di saper preparare una maggiore quantità di decotti, impacchi e unguenti
- **livello 3:** consente al personaggio di saper preparare i più segreti e complessi infusi ed elisir

All'acquisizione dell'abilità ad ogni livello, al personaggio verrà fornita la lista di preparati (adeguata al livello), con le relative istruzioni di preparazione, che potrà realizzare durante l'evento.

*Vedi compendio per specifiche sull'utilizzo dell'abilità.*

## ***TAGLIAPIETRE***

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Requisito Scenico

**Effetto:** Consente al personaggio di saper riconoscere i principali reagenti di origine minerale e di poterli raccogliere senza che questi si rovinino.

All'acquisizione dell'abilità, al personaggio verrà consegnato un compendio dei minerali conosciuti con le descrizioni fisiche per il riconoscimento e i luoghi in cui è più probabile trovarle.

# ABILITÀ SOCIALI

## *ANALISI*

**Costo:** 4PX

**Effetto:** Consente dopo 5 min. di domande inerenti alle risposte che si vogliono ottenere, di determinare:

- se un soggetto che ha compiuto delle azioni lo ha fatto sotto l'influenza di una chiamata DOMINATION o ENRAGE (saprà solo se è successo o meno, non saprà quale è la fonte, quando e dove è accaduto, e simili informazioni)
- se un soggetto ha subito la chiamata OBLIVION (saprà solo se è successo o meno, non saprà che cosa ha dimenticato, quando, dove è accaduto, chi ha usato questa chiamata e simili informazioni).
- se un soggetto soffre di un particolare tipo di delirio religioso o malattia mentale e di che tipo di malattia si tratta (questa parte potrebbe non sempre essere possibile)

## *COMANDO*

**Costo:** 3PX/Livello

**Requisiti:** Staff OK

**Effetto:**

- **livello 1:** Durante uno scontro, finché i seguaci si trovano in linea di vista con il possessore dell'abilità, possono utilizzare un cartellino "Comando" per dichiarare **NO EFFECT** a una chiamata subita, a scelta tra **REPEL** o **STRIKEDOWN** o **ad un colpo fisico non legato ad una chiamata**. Sarà il possessore del cartellino a decidere quando e a quale chiamata resistere.
- **livello 2:** Viene consegnato un cartellino "Comando" aggiuntivo utilizzabile **solo dal possessore dell'abilità**. Il personaggio potrà usarlo su sé stesso, applicando gli effetti del livello 1 e, se posseduto, anche del livello

3, come se fosse un seguace.

Chi possiede questa abilità può usare solo il cartellino personale di livello 2 su di sé e non attingere agli altri cartellini assegnati ai seguaci.

- **livello 3:** Durante uno scontro, finché i seguaci si trovano in linea di vista con il possessore dell'abilità, possono utilizzare un cartellino "Comando" per dichiarare **NO EFFECT** a una chiamata subita a scelta tra **CALLING** o **ENRAGE**. Sarà il possessore del cartellino a decidere quando e a quale chiamata resistere.

**Per ogni livello dell'abilità si ottiene 1 seguace aggiuntivo, fino a un massimo di 3 seguaci totali.**

- I seguaci **non possono** essere già sotto il comando di un altro leader.
- Sia il comandante che i seguaci devono indossare un **segno distintivo visibile** (ad esempio un'araldica) che rappresenti l'appartenenza al gruppo, per poter beneficiare degli effetti dell'abilità.
- I seguaci devono essere **nominati all'inizio di ogni giornata**, tramite l'apposizione del simbolo, che **non potrà essere** rimosso fino alla fine della giornata stessa.
- I seguaci scelti **non possono essere modificati** durante lo svolgimento dell'evento.

Per rappresentare l'abilità, al personaggio verrà fornito per ogni giornata di gioco **1 cartellino "Comando" per ogni livello posseduto**, da compilare e consegnare prima dell'inizio della giornata di gioco ai propri seguaci (massimo uno a seguace).

Il cartellino andrà **strappato** dal seguace poco dopo il momento in cui deciderà di attivare l'effetto previsto.

## ***DECIFRARE***

***Costo:*** 2PX

***Requisiti:*** LETTERATO (Livello 1), Staff OK

***Effetto:*** Consente di poter provare a decifrare linguaggi antichi particolarmente complessi, lingue morte, o risolvere enigmi per i quali è richiesto uno studio specifico e specialista.

## ***GUIDARE DA DIETRO LE LINEE***

***Costo:*** 2PX

***Requisiti:*** COMANDO (Livello2)

***Effetto:*** Permette l'uso dei cartellini comando da parte dei seguaci in qualunque momento, anche se non è presente in linea di vista il possessore dell'abilità comando.

## ***TORTURARE***

***Costo:*** 3PX

***Requisiti:*** Requisito Scenico

***Effetto:*** Dopo una tortura di almeno 10 min. il bersaglio dovrà rispondere sinceramente "Sì" o "No" fino a un massimo di 3 domande postagli durante la tortura. Se il bersaglio non conosce realmente la risposta alla domanda deve rispondere "Non lo so". Non è possibile interrogare più di una volta per evento la stessa persona.

## **LETTERATO**

**Costo:** 2PX/Livello

**Requisiti:** Staff OK

**Effetto:** Ogni livello consente di saper leggere e scrivere in un determinato “macro” ceppo linguistico da scegliere tra i seguenti:

- **Lingue Orientali:** lingue dell’Europa dell’Est, come ad esempio tedesco, slavo, bulgaro, turco, etc.
- **Lingue Romanze:** lingue dell’Europa centrale e meridionale, come italiano, francese, rumeno, spagnolo, etc.
- **Lingue Classiche:** lingue antiche e liturgiche, come latino, greco, ebraico, ecc.

Ogni livello conferisce un diverso foglio Out Game per tradurre l’alfabeto in questione.

**Nota Bene:** *L’acquisizione del primo livello, a prescindere dal ceppo linguistico scelto, permette di poter scrivere anche in “Volgare” (vedi capitolo Linguaggi).*

*Vedi compendio per specifiche sull’utilizzo dell’abilità.*

## **MINISTRANTE**

**Costo:** 2PX

**Requisiti:** Staff OK (scegliere una fede tra quelle segnate in ambientazione)

**Effetto:** Il personaggio può partecipare attivamente ai sermoni di un sacerdote, anche in qualità di laico.

Questa abilità potrebbe inoltre permettere l’interazione con elementi mistici presenti durante l’evento.

## ***MITI E LEGGENDE***

***Costo:*** 3PX

***Effetto:*** Al giocatore vengono consegnate ad inizio evento conoscenze sui miti e leggende del luogo, che plausibilmente avranno attinenza con l'evento o la campagna. Questa abilità inoltre potrebbe consentire l'interazione con elementi mistici dell'evento.

## ***SACERDOZIO***

***Costo:*** 3PX/Livello

***Requisiti:*** Requisito Scenico, Staff OK (scegliere una fede tra quelle segnate in ambientazione)

***Effetto:***

- ***livello 1:*** Il personaggio, può spendere 1 cartellino “Sacerdozio” per effettuare una confessione di almeno 5 min. ad un personaggio, se questi accetta di confessare spontaneamente (senza coercizione alcuna) almeno un peccato da lui commesso, può ricevere quel cartellino “Sacerdozio” per dichiarare **NO EFFECT** a una chiamata a scelta tra **CALLING** o **PAIN** subita. Sarà il possessore del cartellino a decidere quando e a quale chiamata resistere
- ***livello 2:*** Il personaggio può recitare un **sermone** per ispirare i propri compagni, placare gli animi dopo eventi particolarmente traumatici o intervenire in altre situazioni chiave dell'evento. Se il sermone viene **recitato per almeno 15 minuti, senza interruzioni e con l'attenzione di almeno alcuni partecipanti della stessa confessione religiosa**, questi ultimi ne trarranno un effetto emotivo positivo: si sentiranno **più motivati, rinfrancati o spiritualmente rafforzati**, a seconda del contenuto e del contesto del sermone.

***Nota Bene: Questa abilità va sempre utilizzata avvisando precedentemente un PNG che dovrà essere presente durante tutto il sermone.***

- **livello 3:** Il personaggio può spendere 1 cartellino “Sacerdozio” per effettuare la chiamata **RETRIBUTION** a un colpo subito (sarà il possessore del cartellino a decidere quando effettuare tale chiamata)

Per rappresentare l’abilità, al personaggio verrà fornito ad ogni evento **1 cartellino “Sacerdozio” per ogni livello posseduto**, tale cartellino andrà strappato dall’utilizzatore per attivare l’effetto contenuto quando egli deciderà di usarlo.

Ogni personaggio, ad esclusione del possessore di tale abilità, può possedere o beneficiare degli effetti di 1 solo cartellino sacerdozio per evento.

### ***VOCI DI STRADA***

**Costo:** 2PX

**Effetto:** Prima dell’evento verranno fornite al personaggio alcune voci, sussurri e informazioni di natura mondana che serpeggiano tra le strade e le campagne.

## **CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**

In fase di creazione ogni personaggio ha 12PX da spendere nella propria scheda e dovrà usarne un minimo di 10PX per il proprio personaggio.

Sempre in fase di creazione del personaggio, un giocatore può prendere al massimo 2 livelli di un’abilità tecnica o sociale, ciò non vale per le abilità fisiche.

Ad ogni evento si guadagna 1PX (spendibile dall’evento successivo), se il tuo personaggio muore, il giocatore recupera la metà dei PX fin lì accumulati, arrotondati per difetto, e potrà spenderli in aggiunta ai 12 base per la creazione di un nuovo personaggio.

## **DIFETTI**

Il medioevo è un periodo storico duro, complesso, e le stesse condizioni di vita sono ardue anche laddove c'è il benessere. Non è quindi raro vedere in coloro che abitano le città, e soprattutto le campagne, i difetti più disparati e di varia natura. Ogni giocatore, SE VUOLE, può scegliere 1 difetto a sua discrezione per poter caratterizzare meglio il suo personaggio. I difetti non danno sostanzialmente alcun bonus, ma delineano meglio il personaggio. Ciononostante, ripetiamo, l'acquisizione di questi non è in alcun modo obbligatoria, ed è gratuita a tutti gli effetti senza alcuna spesa di PX. In ogni caso vengono trattati come abilità con requisito staff approved e dovranno essere sia rappresentati scenograficamente che interpretati in gioco in ogni occasione nella quale sia previsto.