



exclave



INDICE

IL MONDO DI LUMINEA	5
IL PASSATO	05
IL PRESENTE	08
IL FUTURO:	13
COSA GIOCHEREMO	13
COME SI GIOCA	15
FASI DELL'EVENTO E IMMERSIVITÀ	16
LA FIDUCIA	16
SICUREZZA: PRIMA DI TUTTO, LE PERSONE	16
LE TRE PAROLE CHIAVE	16
REGOLE D'USO	17
IL PERSONAGGIO	18
L'EQUIPAGGIAMENTO	18
ARMI	18
ARMATURE	19
LE CHIAMATE	19
REGOLE GENERALI	19
DESCRITTORI	21
ALTRE CHIAMATE	21
LE ABILITÀ	22
ABILITÀ GENERALI	23
ABILITÀ DI RESISTENZA	23
ABILITÀ DI ESPLORAZIONE	24
ABILITÀ DI ARMI LEGGERE	24
ABILITÀ DI ARMI PESANTI	24
ABILITÀ DI DISTANZA	25
ABILITÀ DI SCUDI	25
ABILITÀ DI ALCHEMIA	26
ABILITÀ DI GUARIGIONE	27
ABILITÀ DI TECNOMANTI	27
ABILITÀ DI INGEGNERIA	28
LE RISORSE	31

L'ALCHIMIA	35
IL GRANO E LA BILANCIA	35
GREZZO E RAFFINATO: IL RAFFINATO VALE DOPPIO	35
LE BOCCETTE E LA REGOLA DELLO SPRECO	35
LA COMPOSIZIONE: DI CHE TIPO E DI CHE GRADO	36
COME SI CREA UNA POZIONE	36
LE RICETTE	37
POZIONI	37
VELENI DA LAMA	39
LA DEPERIBILITÀ DELLE RISORSE	41
LA GUARIGIONE E LA MEDICINA	43
LE SIRINGHE, STRUMENTI ESCLUSIVI DEI MEDICI	43
RICETTE DELLE SIRINGHE	44
LE SIBILANTI	46
DANNI E LIMITAZIONI	46
LE NERF	47
IL BRAMAFONTE	49
LA STRUTTURA DEL BRAMAFONTE	49
ESEMPIO DI CALCOLO	50
CRISTALLO INSTABILE	50
ACCUMULO DELL'ACQUAFONTE	50
LE BATTERIE	51
LA MATRICE	51
LE GEMME DELLA MEMORIA	53
IMPIANTO E COMBINAZIONI	53
REGOLE DI IMPIANTO E RIMOZIONE	54
I PROCESSI	55
LA RICERCA	55
COME FUNZIONA UN PROGETTO	55
LE SPEDIZIONI: IL PROTOCOLLO	57
LE FASCE ORARIE E LA REGISTRAZIONE	57
IL LINGUAGGIO DEL SILENZIO	58
LE CONDIZIONI	58
IL SISTEMA DEI SINTOMI	58
TIPI DI CONDIZIONI	59
COME RISOLVERE LE CONDIZIONI	59
LA RESURREZIONE	62
IL RITUALE DEL RICHIAMO	62
IL PREZZO DELLA SECONDA VITA	62

RIFERIMENTO RAPIDO 65

AMBIENTAZIONE & REGOLAMENTO

[V 1.0]

Ambientazione e Regolamento
Un evento **Chroma-K**

Scrittura e Narrazione:

Francesco Papa, Valentina
Russo, Pietro Soddu, Luca Virno

Fotografie: Giulio Barnabò

Layout e photo editing:

Valentina Russo

IL MONDO DI LUMINEA

IL PASSATO

Circa tre secoli fa, i popoli di **Unum** crearono i **Bramafonte**: dei **Processi**, piccoli miracoli di ingegneria. Minuscoli per mole, eppure immensi per potenza, erano capaci di concentrare la **Fonte**. L'energia vitale del pianeta **Antheus** venne quindi trattenuta in oasi dove la vita poteva ancora resistere. Questi luoghi pieni di energia attiravano il Vuoto, confinandolo e lasciando che esso si spegnesse per inedia. Il **Vuoto**, da secoli infestava la regione, a causa dell'innaturale frattura della Fonte, creatasi a causa di una enorme guerra tra incantatori che era ormai diventata un mito. Dove i Bramafonte non si spingevano, la terra divenne sterile: i raccolti si piegarono, gli animali scomparvero e le città caddero nel silenzio. I superstiti si serrarono intorno alle oasi generate dai Processi e così nacquero le prime **Exclave**, piccoli accampamenti. Negli ultimi istanti prima di quello che verrà definito **Grande Buio**, le antiche corporazioni prepararono il mondo al collasso: scavarono cave per conservare ciò che restava del vecchio mondo, inventarono procedure per ricavare acqua e surrogati di cibo, ritagliando briciole di sopravvivenza. Col passare degli anni, l'isolamento divenne legge di sopravvivenza. Ogni tecnologia superflua venne smembrata, fusa, riconvertita. Le officine, un tempo vanto di progresso, si piegarono a bisogni primari: ferro e rame furono strappati alle macchine per fabbricare strumenti, rifugi, armi. Solo i Bramafonte restarono inviolati e attorno ad essi si riorganizzò l'intera vita sociale.

L'ATTIVAZIONE

Quando i **Bramafonte** vennero accesi, la maggior parte delle città di Unum crollò in silenzio. A **Gremirsi**, la popolazione, ridotta a poco più di duecento anime, trovò rifugio attorno all'artefatto che concentrava Fonte e vita, fondando una delle prime Exclave della regione.

I PRIMI SESSANT'ANNI: *la Sopravvivenza*

Per dieci anni i superstiti tentarono di mantenere vivi i contatti con le altre Exclave. Pian piano però, uno dopo l'altro, i segnali si spensero. I corvi non tornavano indietro, le condizioni del terreno rendevano i viaggi praticamente impossibili e gli esploratori si rifiutavano di avventurarsi in un panorama così devastato e pericoloso: rimase solo l'eco del vento tra le rovine. Nella città, il tempo della nobiltà terminò in fretta. I titoli si sgretolarono davanti alla fame e il potere passò a figure forti, sorte naturalmente in mezzo al caos. Il cibo divenne la prima ossessione: granai improvvisati, cantine profonde, terrazze coltivate in condizioni disperate. Ogni risorsa superflua venne smontata per alimentare la nuova economia della scarsità.

Vennero organizzate spedizioni giornaliere per raccogliere ciò che cresceva all'interno dell'area coperta dal Bramafonte, non senza pericoli: i **Prosciugati**, corpi senz'anima di persone corrotte dal Vuoto, continuavano ad infestare la zona, seppur in maniera molto minore rispetto al passato. La sopravvivenza aveva un prezzo: razioni misere, ordine mantenuto a denti stretti, e il terrore che ogni giorno potesse essere l'ultimo.

DAL 60° AL 150° ANNO: *la Caduta e la Rinascita*

La morte del responsabile dell'Exclave segnò la fine di un'epoca. Senza guida, essa conobbe anni di incertezza. La popolazione cresceva oltre ciò che il Bramafonte e i raccolti potevano sostenere. Fu il cibo a far scoppiare la rivolta: uomini e donne affamati si sollevarono. Quando le fiamme si spensero, molti vennero condannati a morte e furono esiliati nelle terre sterili oltre l'Exclave. Da allora la città si affidò a un Consiglio, garanti della sopravvivenza collettiva. Essi imposero leggi dure ma necessarie: censimenti annuali, limiti al numero di abitanti, il controllo ossessivo delle risorse. In questi stessi anni, la memoria del passato divenne ossessione. Si frugarono rovine e biblioteche, recuperando testi, nozioni e segreti di un mondo che non esisteva più. Nacque anche un nuovo nome per la città, Luminèa, simbolo della rottura col passato e dell'inizio di una fragile rinascita.

DAL 150° AL 300° ANNO: *l'era dell'Illuminazione*

Dopo generazioni di disciplina e sacrifici, giunse la crisi più pericolosa: il Bramafonte iniziò a dare segni di cedimento. La sopravvivenza dell'enclave era appesa al suo respiro instabile. Lo studio del Processo divenne la priorità assoluta. Le dispute politiche si spensero: il Consiglio fece un passo indietro, lasciando spazio a una nuova élite, il Nucleo: coloro che, con conoscenze tecniche e arcane, erano indispensabili al mantenimento del Bramafonte e della vita stessa.

L'era dell'Illuminazione fu segnata da scoperte, ossessioni e da un'unica certezza: che senza il Nucleo e senza il Bramafonte, ogni cosa sarebbe tornata al Vuoto.



IL PRESENTE

La nostra storia inizia nel 300 d.B. (dopo Buio).

LUMINÈA E IL DOMINIO DELLA FONTE

La sopravvivenza di Luminèa si fonda su un'ossessione: comprendere, mantenere e perfezionare il Bramafonte. L'Exclave ha scelto la via della conoscenza. Generazioni di studiosi, ingegneri e apprendisti hanno dedicato ogni sforzo a decifrare i segreti del Bramafonte, trasformando la manutenzione in un'arte e l'innovazione in una necessità quotidiana.

Questo impegno costante ha dato i suoi frutti: attraverso continue migliorie e sperimentazioni audaci, l'Exclave è riuscita a sviluppare un sistema di captazione energetica che permette al Bramafonte stesso di alimentare le attività della città. Una conquista che ha trasformato la sopravvivenza in stabilità, e la stabilità in progresso.

Ma il vero trionfo dell'ingegno di Luminèa è la **Luminaria**: un Bramafonte in miniatura, compatto e trasportabile, che gli esploratori possono portare con sé durante le spedizioni oltre i confini sicuri dell'Exclave. Benché la sua carica non permetta ancora viaggi di lunga durata, la Luminaria rappresenta un baluardo mobile contro il Vuoto, una speranza portatile in grado di orientarsi verso altre fonti di energia vitale e fungere da bussola per il ritorno a casa.

COSA C'È TRA I BRAMAFONTE

Nessuno sa con certezza cosa si estenda realmente tra un Bramafonte e l'altro. Ciò che è certo è una verità semplice e terribile: **chi è partito per scoprirlo non ha mai fatto ritorno.**

Le testimonianze frammentarie parlano di un **immenso deserto**, non di sabbia ma di vuoto: un paesaggio desolato dove l'aria stessa sembra rarefatta, come se il mondo avesse smesso di respirare. Allontanarsi dall'Exclave significa addentrarsi in un territorio che non perdona, dove ogni passo oltre il raggio protettivo del Bramafonte è un passo verso l'estinzione. Fuori dalla copertura del Bramafonte, la **Fonte vitale inizia a disperdersi**. Non è un processo istantaneo, ma inesorabile: il corpo si indebolisce, i pensieri si offuscano, la volontà si sgretola. L'ambiente stesso sembra nutrirsi di chi osa attraversarlo, il terreno sterile, le piante contorte e fameliche, persino l'aria immobile **assorbono la Fonte dai viventi**, succhiandola via goccia dopo goccia fino a non lasciare che un guscio vuoto. Non è il Vuoto a divorare: è la terra stessa, prosciugata e affamata, che reclama ciò che le è stato tolto.

Solo i Bramafonte offrono protezione. Solo dentro il loro raggio, la Fonte si rigenera, circola, sostiene la vita. Tutto il resto è **territorio ostile**, un oceano silenzioso dove naufragare è l'unica certezza.

Per questo le Exclave restano isole, e per questo i viaggi tra esse sono considerati impossibili.

Per ora.

L'EQUILIBRIO DI LUMINÈA: *il Limite*

Venne stabilito un **numero massimo di abitanti**, una soglia invalicabile calcolata in base alla capacità del Bramafonte e alle risorse disponibili. Superare quel limite significava condannare tutti, e per questo il Consiglio impose regole ferree:

- **Fare figli richiede l'approvazione del Consiglio.** Nessuno può generare una nuova vita senza permesso.
- **Accogliere nuovi concittadini**, sopravvissuti, rifugiati, chiunque, è soggetto alla stessa restrizione.
- Il numero di abitanti deve **restare costante**: solo quando qualcuno muore, il Consiglio concede il permesso per una nuova nascita o un nuovo ingresso.

Ogni **tre mesi** viene eseguito un **censimento ufficiale**, per verificare che l'equilibrio sia rispettato. Chi trasgredisce, chi genera vita senza permesso o chi ospita estranei in segreto, rischia l'**allontanamento dall'Exclave**, una condanna a morte mascherata da esilio.

IL RITORNO ALLA FONTE

A Luminèa, la morte non è la fine: è un ritorno. Quando qualcuno cessa di vivere, il suo corpo viene portato vicino al **Bramafonte** e lasciato lì, perché la Fonte che ancora dimora nei tessuti possa essere riassorbita, restituita all'energia che alimenta l'Exclave.

È un gesto pragmatico, ma anche sacro. Ogni cittadino di Luminèa sa che un giorno il suo corpo nutrirà la luce che protegge chi resta. È il tributo finale, il debito saldato con la comunità.

IL DOVERE DEGLI ANZIANI

In una società dove ogni vita ha un peso preciso, dove il sapere è ciò che separa la sopravvivenza dall'estinzione, gli **anziani** portano un dovere morale inviolabile: **tramandare**.

Coloro che hanno vissuto più a lungo, che hanno accumulato conoscenze, esperienze e memorie, sono **moralmente obbligati** a insegnare ai più giovani. Ogni segreto custodito gelosamente è un tradimento verso la comunità; ogni tecnica non trasmessa è una risorsa perduta per sempre. Non è una legge scritta, ma una pressione sociale costante: chi si rifiuta di condividere il proprio sapere viene guardato con disprezzo, isolato, considerato egoista e pericoloso. A Luminèa, l'individualismo è un lusso che nessuno può permettersi.

I SETTORI DELL'EXCLAVE

L'Exclave imparerà presto a dividersi in **Settori**, ciascuno pronto ad attivarsi secondo necessità. I settori si definiscono **per scopo, non per strumento**: non appartieni all'Intervento perché impugni una spada, ma per la funzione che svolgi. Non è il ruolo di un individuo a definirne il settore, ma l'attitudine con cui affronta le crisi: un medico e un guerriero possono essere entrambi validi riferimenti per l'Intervento o per la Tutela.

SETTORE DELL'INTERVENTO.

La forza che agisce quando la crisi è già scoppiata. È la squadra di pronto intervento dell'Exclave: risponde agli allarmi e alle emergenze acute (incendi, focolai di malattia, disordini, attacchi, carestie improvvise, evacuazioni) e si muove per prima quando qualcosa va storto e gli altri settori non bastano più. L'Intervento non previene: reagisce, sul momento, dove serve mano ferma e sangue freddo. Quando l'emergenza è spenta, il suo compito finisce.

L'Intervento è l'unico Settore che non si divide in sottosettori, e per una ragione precisa: le emergenze non si lasciano catalogare. Un incendio, una rivolta, un'epidemia, un attacco improvviso: ogni crisi è diversa dalla precedente e nessuna rispetta i piani. Specializzarsi sarebbe un lusso pericoloso. Per questo chi entra nell'Intervento non impara un compito solo, ma deve essere pronto a tutto, in qualsiasi momento. La versatilità è la sua unica specializzazione.

SETTORE DELLA TUTELA.

L'autorità permanente che tiene in piedi la vita ordinata della città. Se l'Intervento è la risposta all'emergenza, la Tutela è ciò che fa sì che l'emergenza non arrivi: ordine quotidiano, rispetto delle leggi e dei protocolli, gestione e protezione delle risorse comuni, coordinamento e assegnazione dei compiti, arresti. È il settore che vigila, controlla e amministra giorno e notte. Si articola in tre sottosettori:

- **Sicurezza.** Si occupa della sicurezza e della prevenzione in generale. Sorveglia persone e attività, e supervisiona qualsiasi attività che richieda controllo perché si svolga in sicurezza e nel rispetto dei protocolli: spedizioni, lavorazioni al Bramafonte, esperimenti di ricerca, manovre rischiose. È l'occhio vigile dell'Exclave: dove c'è un rischio, c'è un membro della Sicurezza che verifica che le regole vengano seguite e ferma i problemi prima che diventino emergenze. Quando il problema esplode comunque, subentra l'Intervento, ma non prima.
- **Ridistribuzione.** Si occupa della sorveglianza e della distribuzione delle risorse, e fa in modo che nulla venga sprecato. Tiene il conto di ciò che entra ed esce, decide come ripartire risorse e materiali tra chi ne ha bisogno, e recupera o ricicla tutto ciò che è ancora utilizzabile. Ottimizza la produzione di pozioni e Processi con un'organizzazione metodica, lavorando a stretto contatto con gli altri settori, perché a Luminèa lo spreco è un peccato peggiore del furto.

- **Conservazione.** Tiene in piedi i sistemi senza cui Luminèa semplicemente si spegne: la Matrice da rifornire di Acquafonte, le condutture e i meccanismi che pompano acqua e filtrano l'aria, le strutture che reggono il distretto. È un lavoro ingrato e costante, fatto di manutenzione, ispezioni e riparazioni che nessuno nota finché qualcosa non smette di funzionare, e allora le luci tremolano e tutti ricordano quanto contano. Lavorano gomito a gomito con gli Ingegneri dello Sviluppo, ma con una differenza di mentalità netta: lo Sviluppo costruisce il nuovo, la Conservazione fa in modo che il vecchio non crolli.

SETTORE DELLO SVILUPPO.

Il cuore pulsante del progresso, e insieme uno dei pilastri che tengono in vita l'Exclave giorno per giorno. Senza lo Sviluppo il Bramafonte si spegne, i Processi si fermano, i feriti muoiono e le armi arrugginiscono. È il settore di chi non si rassegna alla pura sopravvivenza e prova a trasformarla in qualcosa di più: capire, costruire, migliorare. Qui lavorano ingegneri, alchimisti, medici e tecnomanti, ma anche chiunque abbia le mani buone e la testa curiosa.

Chi entra nello Sviluppo passa il tempo a creare e riparare: mette mano alla griglia del Bramafonte per tenerlo in equilibrio, propone e porta avanti Progetti di Ricerca, costruisce e ripara Processi, raffina risorse, prepara pozioni, siringhe e munizioni speciali, opera i feriti. È un settore concreto e ambizioso, dove ogni invenzione costa materiali preziosi e ogni esperimento è una scommessa: a volte funziona, a volte ti esplode in mano. Ma chi completa un Progetto lascia il proprio nome su ciò che ha creato, e a Luminèa, dove la morte è certa, la conoscenza è l'unica forma di immortalità. Si articola in due sotto settori:

- **Innovazione.** La frontiera dello Sviluppo. È chi guarda a ciò che non esiste ancora e prova a costruirlo: nuovi Processi, prototipi, soluzioni mai tentate. Sono loro a decidere di bruciare un cristallo raro su un'intuizione non garantita, a firmare i Progetti di Ricerca più azzardati e a prendersi i rischi, e i meriti, di ogni scoperta. Quando qualcosa va storto, sono anche i primi a saltare in aria.
- **Chirurgia.** Il braccio operativo della medicina, e spesso l'ultima linea tra un compagno e la morte. Stabilizzano i feriti, conducono gli interventi, gestiscono le crisi sanitarie acute, installano Processi protettivi e curano le condizioni che gli esploratori riportano dal bosco: leggono i sintomi, fanno la diagnosi e portano avanti il trattamento. Non studiano la teoria fine a sé stessa: tagliano, cuciono, salvano. Sono quelli che vedi al lavoro quando qualcuno rientra a mezzanotte coperto di sangue.

SETTORE DELLA RISCOPERTA.

I custodi della memoria e della verità. In un mondo che ha perso quasi tutto con il Grande Buio, sapere com'era il passato è potere, e a volte è sopravvivenza. La Riscoperta scava nelle rovine, nei codici e nelle menti per riportare alla luce ciò che è andato perduto, e custodisce i segreti che ne emergono. Sono in parte archivisti, in parte detective, e in parte qualcosa di più strano: gente che ascolta i ricordi dei morti.

Chi entra nella Riscoperta ricostruisce, indaga e decide. Ricompone la storia da frammenti e cifrari, analizza Gemme e Frammenti Cognitivi, segue le tracce dei misteri irrisolti. Ma il loro vero potere non è scoprire: è decidere cosa fare di ciò che scoprono. È la Riscoperta a stabilire se una verità ritrovata vada resa pubblica, classificata o cancellata, perché non tutte le verità sono innocue e alcune potrebbero far crollare ciò che resta dell'Exclave. È un settore di intrighi, segreti e domande pericolose, dove la curiosità è insieme la virtù e il vizio. Si occupa di:

- **Istoriografia.** La memoria scritta di Luminèa. La storia non si legge nei libri, va dedotta: gli Storici lavorano su frammenti di documenti, codici cifrati e trascrizioni parziali, ricostruendo pezzo per pezzo le verità sepolte del passato. Una volta ricomposta un'informazione, sono loro a proporre il destino: promulgarla, archivarla o seppellirla di nuovo.
- **Psiconautica.** Il lato più esoterico della Riscoperta. Gli Psiconauti studiano i Frammenti Cognitivi, memorie troppo vaste, confuse o potenti per essere impiantate come Gemme. Tramite il Sintonizzatore analizzano ricordi di luoghi, oggetti o persone, talvolta servendosi di un Interprete umano che fa da ponte vivente tra il Frammento e chi ascolta. È un lavoro affascinante e pericoloso: ogni analisi consuma il Frammento per sempre, quindi se usarlo o conservarlo è sempre una scelta.
- **Questioni Irrisolte.** I detective del presente. Crimini senza colpevole, sparizioni misteriose, casi che la Tutela non riesce a chiudere finiscono sulla loro scrivania. Raccolgono prove, interrogano, ricostruiscono i fatti, e poi consegnano i colpevoli alla Tutela per l'arresto. Risolvere un caso non serve solo a fare giustizia: restituisce ai cittadini la fiducia che l'istituzione non li abbandona.

Nessun Settore basta a sé stesso: **a Luminèa si sopravvive insieme**, e nella pratica i confini tra Settori e sottosettori si sovrappongono di continuo. Una spedizione mette fianco a fianco soldati, un Ingegnere dello Sviluppo, un raccoglitore e un Medico, sotto l'occhio della Sicurezza che ne approva il Protocollo. Un Progetto di Ricerca dell'Innovazione ha bisogno dei materiali rari che la Ridistribuzione e Riciclo decide come assegnare, a volte di un'informazione perduta che l'Istoriografia ha ricostruito, e della supervisione della Sicurezza durante gli esperimenti più pericolosi. La Chirurgia cura le condizioni che gli esploratori riportano dal bosco; e quando la Riscoperta chiude un'indagine, è la Tutela a procedere con gli arresti. Più che reparti separati, i Settori sono le maglie di un'unica catena: spezzarne una significa indebolirle tutte.

IL FUTURO:

cosa giocheremo

Custodire Il Cuore

Il Bramafonte è ciò che ci nutre e protegge. La priorità assoluta è comprenderlo, ripararlo, o trovare un modo per oltrepassare la sua fine.

Ritrovare i Fratelli

Se altre Exclave resistono ancora, devono essere ritrovate. Non per nostalgia, ma per scambio di informazioni, vita, sapere e forza.

Riscoprire la Memoria

Il passato non è solo cenere: è guida, ammonimento e possibilità. I segreti dimenticati possono dare nuova forma al futuro.

Prepararsi al Conflitto

I Prosciugati, e ogni altro nemico del Vuoto o delle terre esterne, non deve sorprenderci. La difesa è un dovere costante, dentro e fuori le mura.

Vivere nell'Interdipendenza

Nessuno sopravvive da solo. Ogni settore, ogni mestiere, ogni individuo è parte della stessa catena. Spezzarla significa condannarsi.



COME SI GIOCA

Benvenuti a Luminèa: qui troverete una storia che non solo si legge, ma si vive. Non vi attendono cavalieri scintillanti né regni fiorenti. Il nostro mondo è sopravvissuto a fatica al Grande Buio, e le Exclave sono comunità isolate appese al respiro dei Bramafonte. La sua esistenza dipende dalle scelte che voi, i suoi abitanti, compirete.

Non troverete eroi predestinati né avventure scritte in anticipo, ma conflitti quotidiani, alleanze, memorie da riscoprire e una città che può fiorire o crollare. La **competitività** è parte della vita di Luminèa: poteri, risorse e ricordi sono limitati, e non tutti avranno ciò che desiderano. La perdita del personaggio non è però l'unica via: molte sfide saranno sociali, politiche o morali, e la sopravvivenza può passare anche da compromessi e nuove intese.

Non esiste una **linea narrativa rigida**, ma una rete di possibilità che reagisce alle azioni dei giocatori. Ogni scelta lascia un segno nell'Exclave, e ogni evento successivo sarà plasmato dalle conseguenze di ciò che avrete deciso.

È TROPPO TARDI PER INIZIARE?

No. Exclave è una campagna con **trame che si rinnovano ogni anno**: storie che iniziano, evolvono e si concludono in cicli definiti. Puoi unirti al primo evento o a metà campagna senza sentirti escluso: le sfide di ogni anno sono accessibili a tutti, nuovi e veterani.

FASI DELL'EVENTO E IMMERSIVITÀ

Prima dell'evento c'è la fase di **segreteria**, dove si svolgono le pratiche e si riceve tutto il necessario per giocare. L'inizio e la fine sono scanditi da un **suono** stabilito in fase di briefing; in alcune occasioni sentirete a gran voce il termine **"TIME IN"** a segnalare l'inizio del gioco.

Durante l'evento ogni azione fuori gioco (scrivere al cellulare, parlare di eventi reali) non è consentita: danneggia il clima e l'immedesimazione di tutti. Ricordate che **il regolamento è una traccia, e il buonsenso e il buon gioco di ruolo vincono sempre sulle regole.**

LA FIDUCIA

Exclave è costruito sulla **fiducia**. Crediamo che il miglior gioco nasca quando i giocatori hanno la libertà di scegliere, agire e fallire senza essere sorvegliati. Per questo l'evento richiede **il minimo intervento narrativo possibile**, lasciando spazio all'autogestione e alle conseguenze genuine delle vostre decisioni.

Ogni volta che servirà realizzare un oggetto di gioco, un cartellino, o prendere e cedere oggetti ai Narratori, sarà a disposizione un'apposita stanza con tutto il necessario: siete liberi di entrare e prendere ciò che vi serve. Non siamo qui per raccontarvi una storia: siamo qui per darvi un mondo che reagisce. Il resto dipende da voi. Fidatevi di voi stessi. Noi lo facciamo.

Sicurezza: *prima di tutto, le persone*

Exclave è un gioco intenso. Conflitti, tensioni, perdite e tradimenti possono toccare corde profonde. L'immersione è il nostro obiettivo, ma **mai a scapito del benessere reale dei giocatori**. Per questo esiste un sistema di **parole di sicurezza**: strumenti semplici e immediati per comunicare il proprio livello di comfort durante le scene più intense, senza interrompere il flusso del gioco e senza spiegazioni. **Queste parole non sono opzionali**: tutti devono conoscerle, rispettarle e usarle quando serve.

LE TRE PAROLE CHIAVE

"TUTTO QUI?" — La scena mi sta bene, anzi **puoi aumentare l'intensità**. Comunica che ti trovi a tuo agio e sei pronto a spingerti oltre (contatto più deciso, toni più alti, tensione maggiore). Si dice restando in personaggio. **Esempio: durante un interrogatorio, in tono provocatorio, "Tutto qui?". L'altro giocatore capirà che può intensificare.**

"VACCI PIANO!" — Voglio continuare la scena, ma **con meno intensità**. La scena ti interessa e non vuoi interromperla, ma qualcosa ti mette a disagio (il contatto fisico, il tono, l'argomento). Chiedi all'altro di abbassare l'intensità mantenendo la scena attiva. **Esempio: durante un litigio**

l'altro ti urla addosso e ti afferra un braccio; dici "Vacci piano!" e lui ti lascia, abbassa la voce o riduce la pressione senza interrompere.
"MI SENTO BLU." — La situazione è insostenibile per me e voglio uscirne **immediatamente**. Hai raggiunto il tuo limite e hai bisogno di fermarti. Quando qualcuno lo dice, **la scena si interrompe subito**: nessuna domanda, nessuna discussione, nessun giudizio. Chi l'ha usata ha diritto di allontanarsi e prendersi tutto il tempo che gli serve.

REGOLE D'USO

- **Rispetto assoluto.** Quando qualcuno usa una parola di sicurezza la si rispetta sempre, senza eccezioni. Non si discute, non si minimizza, non si chiede di "resistere ancora un po'".
- **Nessuna vergogna.** Usarle non è debolezza, è maturità e consapevolezza.
- **Nessuna spiegazione richiesta.** Chi le usa non deve giustificarsi né scusarsi.

UNA NOTA IMPORTANTE: *non abusarne*

Le parole di sicurezza proteggono il **benessere reale**, non servono a sfuggire a situazioni scomode **in gioco**. Se il tuo personaggio è in difficoltà, sta perdendo un conflitto o affronta le conseguenze delle proprie azioni, quella è **tensione narrativa**, non disagio reale. Usare "Mi sento blu" per evitare conseguenze in gioco è antisportivo e mina la fiducia dell'intero sistema. Chiediti sempre: **sono io che sto male, o è il mio personaggio?** Se sei tu, usa le parole. Se è il personaggio, gioca la scena.

DOPO UNA PAROLA DI SICUREZZA

Se qualcuno ha usato "Mi sento blu" o anche solo "Vacci piano", è buona pratica verificare con discrezione che stia bene (fuori gioco), non fare pressione per sapere cosa è successo, non parlarne in giro, e riprendere il gioco con sensibilità. Le parole di sicurezza funzionano solo se tutti le rispettano: sono un **patto di fiducia** tra giocatori. **Giochiamo insieme. Ci proteggiamo insieme.**

IL PERSONAGGIO

In Exclave i personaggi non sono eroi invincibili, ma sopravvissuti di Luminèa che vivono in bilico tra speranza e rovina. Per costruire un personaggio coerente, ti invitiamo a partire da **emozioni e obiettivi**, prima che da abilità o ruoli. Chiediti:

- **Che cosa temi di più?** La fame, il Vuoto, l'oblio, la perdita di chi ami?
- **Che cosa speri di trovare** a Luminèa, o fuori di essa? Sopravvivenza, potere, conoscenza, redenzione?
- **Quale ferita porti dal passato?** Una perdita, un tradimento, un segreto che non ti lascia dormire?
- **Qual è il tuo legame con la comunità?** Ti senti parte dell'Exclave o vivi ai margini? Ti sacrifichi per gli altri o li usi per sopravvivere?
- **Cosa ti guida nel presente?** La fede nel Bramafonte, la rabbia verso l'ordine imposto, l'ossessione per il passato, il bisogno di sapere cosa c'è oltre Luminèa?
- **Come reagisci al conflitto?** Con le armi, la diplomazia, l'ingegno o la fuga?

La competizione tra personaggi fa parte del gioco, ma non significa necessariamente perdere il tuo: la tensione nasce dai contrasti, e le tue ambizioni possono scontrarsi con quelle altrui senza che la storia finisca con la tua eliminazione. Un buon personaggio non è definito dalla sua forza, ma dai suoi dilemmi.

Non è possibile interpretare un personaggio proveniente da luoghi differenti da Luminèa. Invitiamo tutti i gruppi a inviare un breve background via mail a chromak.lab@gmail.com

L'EQUIPAGGIAMENTO

Tutti i giocatori sono **invitati a far controllare il proprio equipaggiamento** (vestiti, armi e armature) prima dell'evento. Ogni oggetto dovrà essere **sicuro** per l'uso durante il LARP. Per le regole su estetica, materiali e costume, vedi la **Guida all'Evento → Costumi e attrezzatura**.

PUNTI FERITA (PF)

Tutti i personaggi iniziano con **2 Punti Ferita (PF)**. Ogni volta che il personaggio viene colpito da qualsiasi arma perde **1 PF**. Esauriti i PF, il personaggio è **inerte** e deve gettarsi a terra senza più possibilità di agire o sentire cosa succede. Dopo **5 minuti** da inerte, se non adeguatamente assistito, **muore**. È suggerito mettersi in sicurezza prima di posizionarsi a terra, specialmente in combattimento, per evitare di ferirsi davvero.

ARMI

Se il vostro personaggio è sopravvissuto fino ad oggi, avrà imparato a usare un'arma. Tutti i giocatori possono di base **utilizzare armi a una mano** non da lancio: spade, asce, mazze, coltelli e qualsiasi altra arma compatibile con una sola mano.

ARMATURE

Tutti i personaggi possono indossare **qualsiasi tipo di armatura**, leggera o pesante. La tipologia determina i Punti Ferita aggiuntivi:

- **Armatura leggera** (cuoio, gambeson, tessuti rinforzati): se copre almeno il **30%** del corpo, **+1 PF**; se copre almeno il **60%**, **+2 PF**.
- **Armatura pesante** (metallo, cotta di maglia, armature simulate): se copre almeno il **30%** del corpo, **+3 PF**; se copre almeno il **60%**, **+4 PF**. Se un proiettile di una Sibilante colpisce un punto del corpo protetto dall'armatura pesante, non ha effetto (vedi: Le Sibilanti).

REGOLE DI ARMATURA

- **Non è possibile sovrapporre armature:** con più strati, vale solo il punteggio più alto.
- **Riparazione automatica:** armature e scudi si considerano **riparati automaticamente alla fine del combattimento**. Resta importante curare l'estetica e la funzionalità dell'equipaggiamento.

LE CHIAMATE

Le **chiamate** traducono verbalmente effetti di gioco complessi che sarebbero difficili da rappresentare. Quando viene inflitto un colpo particolare o usato un oggetto particolare, l'azione è accompagnata da una o più parole che ne **descrivono l'effetto**. Le chiamate sono considerate **Fuori Gioco (OG)**, anche se i loro effetti incidono sulle azioni **In Gioco (IG)**.

Durata: se non diversamente specificato, si applica la durata standard indicata nelle sezioni qui sotto. Esempio: **"STUN 30 minuti"** significa interpretare lo svenimento per trenta minuti.

REGOLE GENERALI

- **Una sola chiamata per azione.** Non puoi emettere o ricevere due chiamate con un'unica azione (es. non puoi dichiarare STRIKE DOWN e CRUSH con lo stesso colpo: scegline una). I **descrittori** (DOUBLE, TRIPLE, MASS, POISON) sono l'eccezione e possono precedere un'altra chiamata.
- **Chiamate multiple da fonti diverse.** Puoi ricevere effetti diversi da fonti differenti: vanno interpretati entrambi al meglio. Esempio: se ricevi FEAR e PARALYZE, resti immobile con lo sguardo terrorizzato.
- Normalmente le chiamate nascono da colpi di arma da mischia, Sirinche, Pozioni, Veleni da Lama, Sibilanti o abilità, e richiedono il contatto. In rari casi l'effetto si dichiara indicando il bersaglio col dito e descrivendolo: "Tu con il cappello giallo, FEAR."

DURATA: *istantanea*

Effetti che si risolvono immediatamente quando dichiarati.

- **CRUSH** — Se colpisce uno scudo lo **danneggia** subito: va lasciato cadere al più presto, oppure tenuto senza benefici difensivi (eventuali colpi sullo scudo contano sul personaggio).
- **CALLING** — Il bersaglio è **trascinato** verso chi chiama: compie **5 passi in avanti** nella direzione dell'origine, senza poter essere fermato. Può difendersi o attaccare mentre si muove.
- **CLEAR** — Segnala l'immunità a un effetto o lo annulla immediatamente; può annullare anche una chiamata lanciata su un altro bersaglio. Non funziona su altre chiamate CLEAR né su chiamate precedute da POISON o MASS. Per chiarezza, specifica la chiamata bersaglio quando possibile (es. CLEAR PARALYZE).
- **REPEL** — Il bersaglio è **respinto**: compie **5 passi indietro** rispetto a chi chiama, senza poter essere fermato. Può continuare a difendersi o attaccare.
- **STRIKE DOWN** — Il bersaglio deve **cadere a terra** con la schiena a contatto col suolo prima di rialzarsi. Per sicurezza, in battaglia è consentito sedersi rapidamente e poi rialzarsi.
- **MORTAL** — Azzeramento immediato dei Punti Ferita: il bersaglio entra subito in incoscienza.
- **EXECUTE** — Su un bersaglio inerme o inabile (stordito, addormentato, ecc.) puoi eseguire un colpo plateale. È inevitabile e comporta la morte dopo 30 secondi, a meno che il bersaglio non venga curato in tempo riportando i PF ad almeno 1. Tutti possono usarla, senza bisogno di abilità. Usalo con cautela: l'eliminazione di un PG ha forti conseguenze di trama. Non è possibile rispondere con alcuna chiamata.

DURATA: *10 secondi*

Effetti che durano 10 secondi salvo diversa indicazione.

- **CONFUSE** — Il bersaglio è confuso: non può usare armi in modo offensivo, può solo difendersi in maniera impacciata.
- **ENRAGE** — Furia cieca: il bersaglio attacca chiunque fisicamente vicino, senza distinguere alleati e nemici. Termina se il PG diventa inerme.
- **FEAR** — Terrore verso chi chiama: il bersaglio deve allontanarsi il più rapidamente possibile e non può essere fermato.
- **PARALYZE** — Paralisi istantanea: il bersaglio vede e sente, ma non può muoversi o agire.
- **PAIN** — Dolore estremo: il bersaglio urla e si dimena, non può spostarsi, difendersi, attaccare o lanciare incantesimi.
- **WEAKNESS** — Il bersaglio **non beneficia delle abilità in scheda derivanti dalle Gemme della Memoria**. Le abilità innate restano utilizzabili. Se usato su un mostro, Prosciugato o PNG, abbassa il livello di forza e il numero di chiamate ed effetti a sua disposizione.
- **SILENCE** — Il bersaglio non può emettere suoni. Può comunque dichiarare chiamate.
- **STUN** — Il bersaglio cade a terra stordito e non può essere risvegliato. Per sicurezza, in mischia può allontanarsi e poi svenire.

DURATA: *5 minuti*

Effetti mentali di lunga durata.

- **DOMINATION** — Il bersaglio esegue al meglio delle sue capacità gli ordini di chi chiama, anche contro i propri principi e a rischio della vita. Termina se il PG diventa inerme.
- **DRAIN** — I Punti Ferita massimi del bersaglio diventano 1.

DESCRITTORI

Parole che **precedono** altre chiamate modificandone portata, natura o intensità.

- **DOUBLE / TRIPLE** — Aggiungono **2 / 3 danni** alla chiamata che seguono (es. DOUBLE FEAR = 2 danni + FEAR). Possono essere usati anche come chiamata singola.
- **MASS** — L'effetto si applica a **tutti** coloro che sentono la chiamata (es. MASS FEAR). Non è possibile rispondere con alcuna chiamata.
- **POISON** — L'effetto proviene da un prodotto alchemico o una pietanza (es. POISON PARALYZE).

ALTRE CHIAMATE

- **HEAL "X"** — Guarisce **X Punti Ferita** al bersaglio (es. HEAL 1 ripristina 1 PF).
- **FREEZE** (solo Staff o emergenza reale) — **Ferma il gioco** per motivi di reale sicurezza. Durata situazionale; attenersi alle indicazioni dei Narratori.

LE ABILITÀ

A Luminèa la sopravvivenza non è un talento, è un **dovere condiviso**. Fin dall'infanzia ogni abitante viene addestrato nelle competenze fondamentali, tramandate di generazione in generazione come leggi non scritte.

COSA SANNO FARE TUTTI

Indipendentemente da ruolo, età o inclinazione, **ogni cittadino di Luminèa** è in grado di:

- **Usare un'arma a una mano** (spade, asce, mazze, coltelli) e **combattere con due armi** (ambidestria di base).
- **Usare uno scudo** di qualsiasi dimensione, dalla rotella al pavese.
- **Indossare e riparare armature** di cuoio, piastre o tessuti rinforzati.
- **Pronto soccorso di base**: stabilizzare un ferito ed evitare che muoia prima dell'arrivo di un medico.
- **Resistere alla perdita di coscienza**: anche a 0 PF e reso inerme, può ancora **ascoltare ciò che accade** e **parlare con voce flebile** prima del collasso definitivo.

Queste competenze non si imparano in accademie: si tramandano. Un padre insegna al figlio come stringere l'elsa di una spada, una madre come fasciare una ferita. Nessuno può permettersi di essere un peso.

ABILITÀ SPECIALIZZATE: *il sistema delle Gemme*

Saper fare tutto non significa essere bravi in tutto. Oltre alle competenze universali, ogni cittadino sviluppa **abilità specializzate** in base alla propria indole, esperienza e ruolo. Le abilità si sbloccano spendendo **Gemme della Memoria**, di quattro colori:  Rosse,  Gialle,  Nere, .

- **In fase di creazione**, un personaggio può apprendere abilità come se avesse in totale **5 Gemme** di qualsiasi colore. Queste abilità sono **innate**: fanno parte di lui per sempre, non possono mai essere rimosse e **non rientrano nel conteggio delle Gemme acquisibili in gioco**. Non è possibile rinunciare ad acquisire abilità per "conservare" Gemme in questo modo.
- **In gioco** si possono impiantare al massimo **7 Gemme della Memoria** acquisite. Le 5 innate più le 7 acquisite formano il limite del corpo mortale, **12 Gemme totali (vedi: Le Gemme della Memoria)**.
- Per i **primi 7 eventi**, a ogni evento riceverai **1 Gemma della Memoria di colore casuale** in segreteria. Altre Gemme si trovano durante le spedizioni o nelle attività di gioco.
- **Le Gemme della Memoria in uso devono essere SEMPRE visibili: non è possibile occultarle, mai, per nessun motivo.**

Nota: "Fuori dal combattimento" significa che non c'è uno scontro attivo nell'area: se c'è anche solo il dubbio, considera di essere in combattimento (sei in combat-

timento anche in spedizione se ci sono nemici a vista, o in una stanza chiusa con uno scontro fuori dalla porta).

ABILITÀ GENERALI

- **◆ INOCULAZIONE** — Sai utilizzare le Siringhe al di fuori del combattimento. Non sai realizzarle.
- **◆ MENTE ANALITICA** — Puoi proporre e condurre un Progetto di Ricerca e ottenere Estratti di Ricerca (vedi: La Ricerca). Non serve questa abilità per partecipare a un Test.
- **◆◆ BATTERIA** — Sei in possesso di una Batteria (vedi: Le Batterie).
- **◆◆ IMMUNORESISTENZA** — Sei abituato ad assumere sostanze. Normalmente un personaggio può essere sotto l'effetto di una sola Pozione alla volta; tu puoi averne attive 3 contemporaneamente, anche la stessa pozione.

ABILITÀ DI RESISTENZA

- **◆◆ VOLONTÀ MORENTE** — Quando sei inerme, sei in grado di bere pozioni da solo, iniettarti una siringa (se sai farlo) o usare l'abilità Fegato di Ferro se la possiedi.
- **◆◆ CORIACEO** — Hai un corpo temprato. Guadagni **+1 Punto Ferita permanente**.
- **◆◆ SECONDO BATTITO** — Quando cadi inerme, allo scadere dei 5 minuti e immediatamente prima della morte ricevi **HEAL 1**, recuperando 1 PF. Una sola volta al giorno.
- **◆ ASINTOMATICO** — Una volta al giorno puoi **ignorare i sintomi di 1 biglietto esploratore** di cui sei affetto. La condizione, se può aggravarsi, continua comunque a progredire: non ne blocca il decorso, solo i sintomi immediati.
- **◆ VENDETTA** — Quando raggiungi 0 PF, puoi rimanere in piedi barcollando (senza muoverti per lunghi tragitti) e sferrare **1 colpo finale** con la tua arma, poi cadi inerme. Puoi usare qualsiasi abilità di combattimento in questo colpo.
- **◆◆ ASSUEFAZIONE AL DOLORE** — Quando subisci PAIN devi comunque urlare e non puoi attaccare, ma mantieni la capacità di parare e puoi spostarti lentamente invece di restare immobile.
- **◆ ISTINTO DI FUGA CONTROLLATO** — Quando subisci FEAR non sei obbligato ad allontanarti voltando le spalle: puoi restare fermo o indietreggiare guardando il nemico e difendendoti.

- **◆ FEGATO DI FERRO** — Puoi consumare Ingredienti Vegetali Semplici per **recuperare 1 PF**. Una volta al minuto.
- **◆ SPASMO DI REAZIONE** — Quando subisci PARALYZE, puoi dichiarare **CLEAR PARALYZE** e muoverti liberamente per 10 secondi. Al termine dei 10 secondi, se sei vivo, la paralisi riprende per il tempo residuo.

ABILITÀ DI ESPLORAZIONE

- **◆ ◆ OCCHIO DEL VUOTO** — Puoi **aprire e leggere un biglietto esplorazione** trovato in missione prima di prenderlo, **1 volta per spedizione**. Può essere presa più volte, aggiungendo una lettura per spedizione.
- **◆ SANGUE FREDDO** — Quando subisci una Condizione Acuta Fisica con malus immediato, puoi **ritardarne i sintomi** alla fine della spedizione (1 condizione alla volta). Allo scadere del tempo i sintomi colpiscono con violenza doppia nei primi istanti.
- **◆ ◆ ANCORAGGIO EMOTIVO** — Puoi interagire per almeno un minuto con un personaggio affetto da Condizione Mentale per **sopprimerne i sintomi** fino alla fine della spedizione (non la curi). Lo dichiari con "DOMINATION: sopprimi i sintomi della tua condizione fino alla fine di questa spedizione". Allo scadere, i sintomi tornano.
- **◆ BAGLIORE DIFENSIVO** — Requisito: una Luminaria accesa in mano. Puoi puntarla verso un bersaglio entro 2 metri e dichiarare **REPEL**. Una volta per spedizione (la Luminaria si surriscalda).

ABILITÀ DI ARMI LEGGERE

Le armi leggere possono essere impugnate da chiunque, ma solo chi ha addestramento specifico ne sfrutta appieno il potenziale.

- **◆ ◆ ◆ CANTO DELL'ACCIAIO — Spada** — Puoi dichiarare **DOUBLE** con la tua spada 1 volta ogni 20 secondi.
- **◆ ◆ ◆ ECO DEL MAGLIO — Mazza** — Puoi dichiarare **CONFUSE** con la tua mazza 1 volta ogni 20 secondi.
- **◆ ◆ ◆ MORSO D'ACCIAIO — Coltello o Ascia** — Puoi dichiarare **PAIN** con la tua arma 1 volta ogni 20 secondi.
- **◆ ◆ ◆ NOTTE IMPROVVISA — Martello** — Puoi dichiarare **STUN** con il tuo martello 1 volta ogni 20 secondi.

ABILITÀ DI ARMI PESANTI

Le armi pesanti richiedono forza, equilibrio e dedizione. Vanno impugnate a due mani e ogni colpo deve essere **plateale**: ampio, visibile, inconfondibile.

Regola speciale: se l'arma pesante non viene usata di punta, non può essere bloccata da altre armi, ma solo da **scudi grandi** (no buckler).

-   **AFFONDO DEL CACCIATORE** — Permette di utilizzare **Lancia, Flambergia o armi d'infilzata** — Vanno impugnate a due mani e usate di punta, ma restano armi leggere. Non conferiscono chiamate speciali: il vantaggio è la **distanza**, colpendo da più lontano e tenendo i nemici a distanza di sicurezza.
-    **DEVASTAZIONE — Spadone** — Puoi usare spadoni. Dichiarare **TRIPLE** 1 volta ogni 20 secondi.
-    **FRANTUMATORE — Maglio** — Puoi usare magli e grandi martelli. Dichiarare **CRUSH** 1 volta ogni 20 secondi.
-    **ABBATTITORE — Ascia a due mani** — Puoi usare asce a due mani. Dichiarare **STRIKE DOWN** 1 volta ogni 20 secondi.
-   **GUARDIA DEL TITANO** — Requisito: Affondo del Cacciatore, Devastazione, Frantumatore o Abbattitore. Usi l'arma pesante come barriera: puoi dichiarare **REPEL** a chiunque entri nel raggio della tua arma senza colpirti, con un ampio movimento difensivo. 1 volta ogni 20 secondi.

ABILITÀ DI DISTANZA

-  **LANCIASASSI** — Hai competenza nelle armi da lancio (sassi). Colpendo con un sasso puoi dichiarare **REPEL o CONFUSE** 1 volta ogni 20 secondi.
-  **ACCIAIO TAGLIENTE — Lama** — Hai competenza nelle armi da lancio (lame). Colpendo con una lama da lancio puoi dichiarare **DOUBLE** 1 volta ogni 20 secondi.

ABILITÀ DI SCUDI

-   **SOLIDE REALTÀ** — Il tuo scudo resiste al primo CRUSH del combattimento: puoi dichiarare **CLEAR** quando ricevi la prima chiamata CRUSH.
-   **CONTRACCOLPO** — Quando il tuo scudo viene colpito da arma leggera o pesante, puoi dichiarare **REPEL** all'attaccante 1 volta ogni 20 secondi.
-   **MURO GEMELLO** — Combattendo con scudo al fianco di un alleato dotato di scudo: ogni volta che l'alleato para un colpo di arma leggera o pesante, puoi dichiarare **REPEL** sul bersaglio 1 volta ogni 20 secondi.
-   **EGIDA ARCANÀ** — Se il tuo scudo viene colpito da CRUSH, puoi subire 1 danno per dichiarare **CLEAR CRUSH** ricevuto sullo scudo.

ABILITÀ DI ALCHEMIA

-  **ALCHIMISTA** — Conosci le ricette per i preparati alchemici. Acquisendola, **scegli 5 ricette** di pozioni e/o veleni da lama (vedi: L'Alchimia). In quanto Alchimista sei autorizzato a prelevare autonomamente l'Acquafonte dal Bramafonte, senza un Ingegnere.

Tutte le seguenti abilità richiedono Alchimista.

-  **STUDIO MATTO E DISPERATISSIMO** — Ogni volta che la acquisisci, **scegli 5 ricette** di pozioni e/o veleni da lama. Può essere presa più volte.
-  **FOTOSINTESI — Vegetale → Organico** — Converti reagenti vegetali in organici. Richiede Acquafonte.
-  **SOLIDIFICAZIONE — Organico → Minerale** — Converti reagenti organici in minerali. Richiede Acquafonte.
-  **GERMINAZIONE — Minerale → Vegetale** — Converti reagenti minerali in vegetali. Richiede Acquafonte.
-  **ASSUEFAZIONE** — Quando realizzi una Pozione, ne ottieni automaticamente l'effetto senza doverla bere.
-  **EMOCONVERSIONE** — Puoi usare una risorsa **Organica al posto di una Vegetale o Minerale** nei tuoi preparati.
-  **VELENO ADESIVO** — Quando applichi un Veleno da Lama sulla tua arma, l'effetto non si consuma al primo colpo ma **dura per 2 colpi distinti**. Vale solo sulle tue armi; cedute ad altri, il veleno torna a durare 1 colpo.
-  **FIALA A IMPATTO** — Puoi **lanciare una Pozione** (rappresentata da un sacchetto morbido sicuro, richiede approvazione masteriale) contro un bersaglio. Se colpisci, dichiara l'effetto della pozione come se l'avesse bevuta (es. HEAL 2). La pozione si considera consumata/distrutta.
-  **CONSERVAZIONE ERMETICA** — Puoi scegliere 1 Pozione o Veleno a fine evento che **non scade**, conservabile per l'evento successivo. Va segnato in Segreteria a fine evento. Non può essere presa più di una volta.
-  **SANGUE ACIDO** — Quando subisci un colpo da un'arma (non da proiettile) che ti infligge danno ai PF, puoi dichiarare **CONFUSE** al bersaglio che ti ha colpito. Una volta per combattimento.

ABILITÀ DI GUARIGIONE

- **◆ MEDICINA GENERALE** — Sei un Medico. Puoi: **prelevare il tuo sangue** fino a 3 volte al giorno per ottenere Sangue Universale; **guarire chiunque** fino al massimo dei suoi PF fuori dal combattimento; **diagnosticare le condizioni** leggendo i cartellini consegnati dagli spedizionieri (compito che non può essere tralasciato); **trattare una Condizione** Fisica, Mentale o Energetica con un trattamento fino a 15 minuti. Questa abilità non permette di realizzare e usare le Siringhe.

Tutte le seguenti abilità richiedono Medicina Generale.

- **◆ ◆ AGO E BISTURI** — Puoi **realizzare e utilizzare le Siringhe** su un altro personaggio o su te stesso. Sai realizzare la Siringa Stimolante.
- **◆ FORMULAZIONE DELLE SIRINGHE** — Requisito: Ago e Bisturi. Ogni volta che la acquisisci, **scegli 1 ricetta** dalla lista delle Siringhe (vedi: La Guarigione). Può essere presa più volte.
- **◆ ◆ TRASFUSIONE** — Puoi usare una Siringa usata e vuota per una trasfusione improvvisata, anche in combattimento: **cedi 1 PF** a un altro giocatore dichiarando **HEAL 1**. Massimo 3 volte al giorno.
- **◆ AUTOPSIA** — Se analizzi un personaggio morto da meno di 24 ore, puoi **porre una singola domanda** al giocatore, che ti risponde con un sussurro rivelando dettagli sulla sua morte.
- **◆ ◆ DONATORE UNIVERSALE** — Il tuo limite giornaliero di auto-prelievo di sangue passa da **3 a 5 unità**, rendendoti una banca del sangue vivente per il gruppo.

ABILITÀ DI TECNOMANTI

I **Tecnomanti** sanno raccogliere la Fonte e concentrarla nei proiettili delle Sibilanti, strappandone effetti immediati.

- **◆ ◆ TECNOMANTE** — Puoi utilizzare le Sibilanti. Hai accesso a **+1 caricatore speciale** (6 proiettili) oltre ai caricatori standard (totale 18+6 = 24 proiettili). Il caricatore speciale contiene **proiettili potenziati** con cui dichiarare chiamate in combattimento. Può essere presa fino a due volte.

Tutte le seguenti abilità richiedono Tecnomante.

- **◆ SIRINGA VOLANTE** — Requisito: Ago e Bisturi o Inoculazione. Puoi **applicare Siringhe a distanza** con una Sibilante, ma solo se la siringa è già di base “applicabile in combattimento”.
- **◆ ◆ RICOCHET** — Quando colpisci un bersaglio con un proiettile potenziato, l'effetto della chiamata si propaga anche a **un nemico adiacente** (entro 1 metro), indicandolo chiaramente col dito. **1 volta per combattimento**. Per evitare fraintendimenti, indicate con il dito entrambi i bersagli e ripetete due volte la chiamata.

-   **NULLA VA PERDUTO** — Raccogli **3 bossoli usati** (anche di altri giocatori) e consumi **1 ingrediente** ( Vegetale,  Sangue o  Minerale) per ottenere **3 Colpi Speciali ricaricati**.

I proiettili speciali si sparano dal caricatore magico e dichiarano una chiamata quando colpiscono il bersaglio:

-   **PROIETTILE FRANTUMANTE** — Colpendo uno **scudo**, dichiara **CRUSH**.
-  **PROIETTILE DEL VENTO** — Dichiarare **REPEL**.
-   **PROIETTILE SQUILIBRANTE** — Dichiarare **STRIKE DOWN**.
-  **SOVRACCARICO CINETICO** — Dichiarare **STRIKE DOWN**. La Sibilante si surriscalda: che tu colpisca o manchi, **subisci 1 danno** non prevenibile.
-  **PROIETTILE DELLO SMARRIMENTO** — Dichiarare **CONFUSE**.
-    **PROIETTILE FURENTE** — Dichiarare **ENRAGE**.
-   **PROIETTILE DELL'INCUBO** — Dichiarare **FEAR**.
-   **PROIETTILE PIETRIFICANTE** — Dichiarare **PARALYZE**.
-     **PROIETTILE DEL VUOTO** — Dichiarare **DRAIN**.
-    **PROIETTILE STRAZIANTE** — Dichiarare **PAIN** o **STUN**.
-   **PROIETTILE DEBILITANTE** — Dichiarare **WEAKNESS**.
-  **PROIETTILE DELLA VOCE SPENTA** — Dichiarare **SILENCE**.
-  **PROIETTILE POTENZIATO** — Dichiarare **DOUBLE**.
-   **PROIETTILE ANNICHILENTE** — Dichiarare **TRIPLE**.
-    **RICARICA VAMPIRICA** — Ricarichi istantaneamente 6 Colpi Speciali senza andare al Bramafonte. **Subisci 1 danno** non prevenibile. Massimo due volte al giorno.

ABILITÀ DI INGEGNERIA

-   **INGEGNERE DEL BRAMAFONTE** — Hai studiato il Bramafonte (vedi: Il Bramafonte). Sei in grado di: manipolare la **griglia di conduttori** (aggiungere, rimuovere, sostituire); comprendere lo **stato energetico** del Processo e prevedere sovraccarichi o cedimenti; leggere il **bugiardino tecnico** fornito dagli organizzatori; raccogliere e usare i **Cristalli Instabili**; utilizzare, trasportare, caricare e installare le **Batterie della Matrice**. Solo gli Ingegneri possono intervenire sul cuore di Luminèa.

Tutte le seguenti abilità richiedono Ingegnere del Brama-fonte.

-    **B.A.R. — Batteria Automatica di Riserva** — Sei in possesso di una Batteria aggiuntiva (vedi: Le Batterie). Può essere presa fino a due volte: la prima costa 1 Gemma Gialla, la seconda 2 Gemme Gialle.
-  **S.U.V. — Sangue Universale Versatile** — Ingredienti: sangue generico + 1 Cristallo Minerale Semplice . Puoi realizzare 1 unità di Sangue Universale artificiale, utilizzabile dai Medici per le Siringhe. Ogni abitante può donare il proprio sangue solo una volta al giorno.
-  **F.R.I.G.O. — Forte & Resistente: Imballaggio di Ghisa e Ossidiana** — Hai un contenitore rivestito di piombo: puoi raccogliere e trasportare 1 oggetto con Biglietto Esplorazione **senza subire la condizione**, maneggiandolo con pinze o guanti spessi. Se lo tiri fuori o il contenitore viene aperto/distrutto, subisci la condizione.
-   **V.I.A. — Valvola Improvvisa di Allontanamento** — Quando vieni colpito, puoi dichiarare **REPEL** al bersaglio che ti ha appena colpito. Una volta ogni ora.
-   **E.M.P. — Espulsione Magnetica di Prossimità** — Requisito: possedere una Batteria. Puoi svuotare una Batteria carica per dichiarare **MASS CONFUSE**. Tu non subisci l'effetto.
-   **B.Z.Z.Z. — Batteria a Zona Zero in Zirconio** — Requisito: una Batteria e uno scudo o un'armatura. Puoi scaricare una Batteria (5 cariche): durante quel combattimento, fino a **due volte**, quando un nemico ti colpisce in mischia su scudo o armatura puoi dichiarare **PAIN** all'attaccante.
-   **B.O.N.K. — Batteria-Oscillatore Nitro Killer** — Requisito: possedere una Batteria. Puoi scaricare una Batteria (5 cariche): durante quel combattimento, fino a **tre volte**, quando colpisci con successo un nemico in mischia puoi dichiarare **TRIPLE**. Ogni volta che lo fai, **subisci un danno**.

REAGENTI VEGETALI

[SEMPLICI]



I SISTEMI DI GIOCO

LE RISORSE

Chiunque si avventura nel territorio del Bramafonte può scoprire **risorse preziose**, materiali indispensabili per la sopravvivenza, la ricerca e il mantenimento del Processo centrale. **Chiunque può raccogliere risorse** durante le spedizioni, senza abilità speciali: servono solo coraggio, attenzione e una borsa capiente. Gli ingredienti non hanno cartellini, ma sono riconoscibili dal loro aspetto. Le risorse si dividono in **tre grandi categorie**, e ognuna può essere **semplice** o **raffinata**.

RISORSE SEMPLICI

- **Risorse Vegetali** 🍄 — Piante contorte, muschi bioluminescenti, radici che si nutrono di Fonte residua, raccolte nel bosco. Sono le più comuni ma anche le più imprevedibili: alcune nascondono veleni o effetti collaterali. In gioco: ampole con piccole pietre **verdi**. La versione **raffinata** ha cristalli più grandi dello stesso colore (Cristalli vegetali).
- **Risorse Organiche** 🍄 — Si estraggono dai corpi: creature abbattute, Prosciugati eliminati, o i cadaveri di chi non è sopravvissuto. Il loro uso solleva questioni morali. In gioco: ampole con piccole pietre **gialle**. La versione **raffinata** ha cristalli più grandi (cristalli organici).
- **Risorse Minerali** ✨ — Metalli corrosi, cristalli sepolti, frammenti di macchinari antichi, tra rovine e cave. In gioco: ampole con piccole pietre **viola**. La versione **raffinata** ha cristalli più grandi (cristalli minerali).

RISORSE RARE

- **Cristallo di Fonte**  — Cristalli grezzi e piccoli, ancora inerti, sparsi nel bosco vicino a luoghi carichi di emozioni intense (campi di battaglia, rovine, altari). Molto rari, usati per Processi complessi o per **sfuggire alla morte** (vedi: La Resurrezione). In gioco: ampolle con piccole pietre **blu**.

Risorse raffinate

Chiunque può riempire la borsa di risorse grezze, ma **solo il Bramafonte può trasformarle** in qualcosa di più raffinato. Chiunque può inserire risorse nel Bramafonte, ma a proprio rischio: solo chi lo usa quotidianamente (Alchimisti, Medici, Ingegneri, Tecnomanti) conosce proporzioni e tempi per raffinarle senza danneggiare il Processo.

Il processo di conversione. L'artigiano prepara la risorsa con la propria tecnica (l'Alchimista mescola erbe e solventi, l'Ingegnere temprametalli, il Medico distilla sangue, il Tecnomante incide simboli su cristalli). La risorsa viene poi **depositata nel Bramafonte** per un tempo preciso, assorbendo la Fonte necessaria a stabilizzarsi. Per ogni risorsa depositata, il Bramafonte ricaricherà meno energia col passare del tempo. Al termine si recupera un **componente raffinato**, pronto per pozioni complesse, siringhe, veleni, Processi o conduttori.

Tempo e rischio. Il tempo dipende dalla complessità e dall'abilità: alcuni materiali richiedono ore, altri giorni. Durante l'esposizione le risorse sono vulnerabili: un sovraccarico, un sabotaggio o un errore di calcolo possono corrompere l'intero lotto. Per questo la gestione del Bramafonte è una questione di sopravvivenza collettiva: ci si coordina, si rispettano i turni, e il cuore energetico di Luminèa non può essere monopolizzato da nessuno.

REAGENTI
MINERALI



[RAFFINATI]

REAGENTI
ORGANICI

[SEMPLICI]



L'ALCHIMIA

A Luminèa ogni risorsa viene **cristallizzata** dall'esposizione al Bramafonte: non liquidi o polveri, ma **pietruzze colorate**, piccoli grani che racchiudono l'essenza concentrata della risorsa. Da qui il nome con cui gli Alchimisti misurano il proprio lavoro: il **Grano**. Non conta "quale" pietra metti nella boccetta, ma "quanta" sostanza fai reagire. L'alchimia di Luminèa non è una collezione di ricette a memoria: è un problema di peso, dosaggio e scelta. E chi non spreca, vince.

IL GRANO E LA BILANCIA

Ogni ricetta chiede un numero: i **Grani** totali necessari. Lo strumento dell'Alchimista è la **bilancia di precisione** (la trovi nella stanza del crafting). La conversione è una sola: **1 grammo di risorsa grezza = 1 Grano**. **Tolleranza:** per ogni ricetta è ammessa una tolleranza di mezzo Grano in eccesso (se una ricetta chiede 4 Grani, va bene da 4 a 4,5). Mai sotto il valore richiesto, mai oltre il mezzo Grano di troppo.

GREZZO E RAFFINATO: *il raffinato vale doppio*

Il grezzo è la pietruzza piccola raccolta sul campo. Il raffinato è il cristallo grande e brillante che esce solo dal Bramafonte: raro e concentrato. A parità di peso, vale il doppio: **1 grammo di raffinato = 2 Grani**.

GRADO	ASPETTO	RESA
Grezzo	Pietruzze piccole	1 g = 1 Grano
Raffinato	Cristallo grande e brillante	1 g = 2 Grani

Per le ricette più potenti la scelta non si pone: il raffinato non è un'opzione, è un requisito.

LE BOCCHETTE E LA REGOLA DELLO SPRECO

Ogni boccetta sigillata contiene una quantità di grani diversa dalle altre, che non conosci finché non la apri e la posi sulla bilancia: dovrai combinare ciò che hai per arrivare al valore senza buttare via niente. Nel momento in cui stappi una boccetta, **il suo intero contenuto deve finire in una pozione**: non si richiude, non si conserva il residuo. Da qui nascono i **Grani Aperti**: se apri risorse per un valore superiore a quello richiesto, la differenza diventa grani "vivi", esposti all'aria. Una

boccetta stappata, e qualsiasi Grano Aperto, va impiegata entro **pochi minuti**, poi i grani si dissipano. Hai due possibilità: impiegarli subito in un'altra preparazione (anche di un altro Alchimista, se vi siete accordati) oppure lasciarli andare sprecati.

LA COMPOSIZIONE: *di che tipo e di che grado*

I Grani dicono quanti; la **Composizione** dice di cosa, e si muove su due leve.

- **Tipo di risorsa:** Vegetale, Organico, Minerale. Le ricette avanzate mescolano due tipi.
- **Grado minimo di raffinato:** le ricette potenti pretendono che una parte dei Grani venga da raffinato (es. "16 Grani di cui almeno 6 da raffinato").
- **Nelle pozioni a due tipi:** è il giocatore a decidere quanti Grani usare per ciascun tipo, purché il totale raggiunga il costo richiesto.

L'Acquaforte è il medium universale: compare in ogni ricetta, sempre. È il solvente saturo di Fonte che permette ai grani di sciogliersi e reagire, quello che prelevi al Bramafonte o porti in una Batteria.

Come si crea una pozione

- **Leggi la ricetta** di scheda: segna Grani totali, eventuale quota di raffinato e tipo richiesto.
 - **Dosa sulla bilancia:** apri le boccette necessarie e pesa fino a centrare il valore (con la tolleranza di mezzo Grano). Ogni boccetta aperta va svuotata tutta, quindi pensa prima di stappare.
 - **Aggiungi l'Acquaforte**, il medium che fa reagire il tutto.
 - **Mescola e aspetta:** dopo pochi istanti la pozione è pronta.
 - **Cartellina la boccetta:** prendi un cartellino in autonomia, compilalo e legalo alla boccetta. Niente cartellino senza liquido dentro.
- Non serve un membro dello staff. Se ti restano Grani Aperti dopo il dosaggio, decidi subito: un'altra pozione adesso, oppure spreco. Gli effetti di pozioni e veleni da lama non hanno scadenza temporale: persistono finché non vengono attivati o consumati. Le risorse e i preparati, invece, scadono a fine evento (vedi: La Deperibilità).

LE RICETTE

Tutte le ricette richiedono **Acquaforte** oltre ai Grani indicati. “Raff.” è la quota minima che deve venire da raffinato.

 Vegetali,  Organiche,  Minerali

POZIONI

RICETTA	TIPO 1	TIPO 2	COSTO	RAFF.	EFFETTO
Pozione Curativa		-	15	0	Dichiara HEAL 2.
Resistenza al Dolore		-	15	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo PAIN che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata ma deve essere utilizzata prima.
Resistenza alla Paura		-	15	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo FEAR che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Antitossica Preventiva			19	0	Dichiara CLEAR al prossimo POISON ricevuto. Non può essere utilizzato insieme alla chiamata ma deve essere bevuto prima di ricevere l'effetto velenoso. L'effetto dura fino a quando non ricevi una chiamata POISON, poi svanisce automaticamente.
Resistenza alla Confusione			19	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo CONFUSE che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Resistenza al Silenzio			19	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo SILENCE che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.

Resistenza alla Debolezza			19	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo WEAKNESS che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Resistenza all'Impeto			19	0	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo ENRAGE che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Panacea			22	8	Cura una condizione fisica acquisita tramite biglietto esplorazione (veleni, malattie, infezioni, ferite infette, contaminazioni corporee). Non ripristina Punti Ferita ma rimuove gli effetti patologici in corso.
Pozione della Serenità			22	8	Cura una condizione mentale acquisita tramite biglietto esplorazione (traumi, ossessioni, paure irrazionali, frammentazione dell'identità). Ripristina la lucidità e stabilizza la psiche ma non cancella i ricordi che hanno causato il trauma.
Balsamo dell'Anima			22	8	Cura una condizione energetica acquisita tramite biglietto esplorazione (intossicazione da Vuoto, alterazione della Fonte, interferenze con l'Etere, squilibri causati da Gemme instabili). Ristabilisce il flusso naturale della Fonte nel corpo.
Resistenza alla Paralisi			22	8	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo PARALYZE che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Resistenza allo Stordimento			22	8	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sul primo STUN che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Pelle di Pietra			22	8	Previene tutto il danno del primo colpo che riceverai. Gli effetti e le chiamate associate al colpo si applicano normalmente. L'effetto rimarrà attivo finché non si subirà un colpo, poi svanirà automaticamente.

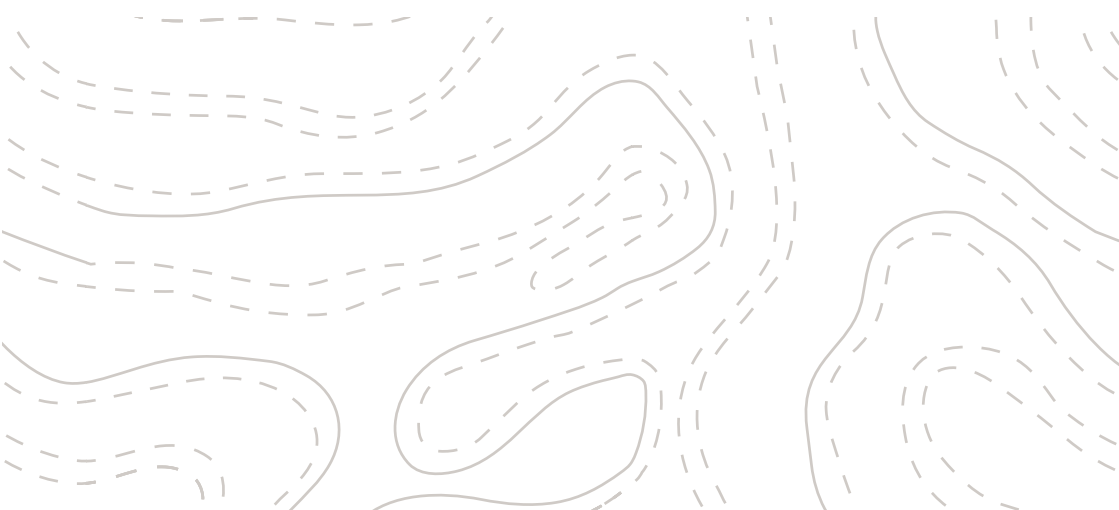
Pozione del Baluardo			22	8	Applicato su uno scudo, conferisce la capacità di utilizzare CLEAR CRUSH una volta.
Finta Morte			26	20	Chi la ingerisce subisce immediatamente POISON MORTAL e cade in uno stato di morte apparente indistinguibile dalla morte reale. Dopo 5 minuti esatti, esso torna cosciente con 1 Punto Ferita. Durante questo periodo appare completamente morto a chiunque lo esamini.
Resistenza Universale			26	20	Una volta assunta permette di utilizzare CLEAR sulla prima chiamata di qualsiasi tipo che si riceve. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Non può essere assunta contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Pozione della Rinascita			26	20	Richiede in più 1 Cristallo di Fonte. Riporta in vita un personaggio sul posto, senza condurlo al Bramafonte.

VELENI DA LAMA

I veleni da lama non sono applicabili su Sibilanti o armi da lancio, ma solo su armi da mischia e in alcuni casi sugli scudi. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, il veleno è sprecato. Fa eccezione il Veleno Corrosivo: lo scudo non lo ferma, anzi viene rotto dal suo CRUSH.

RICETTA	TIPO 1	TIPO 2	COSTO	DI CUI RAFF.	EFFETTO
Veleno dell'Afonia			19	0	Il primo colpo andato a segno con quest'arma dichiara POISON SILENCE. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.
Veleno Allucinogeno			19	0	Il primo colpo andato a segno con quest'arma dichiara POISON CONFUSE. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.
Veleno Corrosivo			19	0	Il primo colpo andato a segno su uno scudo con quest'arma dichiara POISON CRUSH. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma, l'effetto è consumato.

Veleno Straziante			19	0	Il primo colpo andato a segno con quest'arma dichiara POISON PAIN. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.
Veleno Iracondo			22	8	Il primo colpo andato a segno con quest'arma dichiara POISON ENRAGE. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.
Veleno Pietrificante			22	8	Il primo colpo andato a segno con quest'arma dichiara POISON PARALYZE. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.
Colpo dell'Alchimista Pazzo			26	20	Questo unguento alchemico potenzia un'arma in modo straordinario. Una volta applicato, puoi dichiarare due colpi speciali consecutivi su uno o due bersagli differenti: il primo dichiara DOUBLE, il secondo dichiara TRIPLE. Dopo aver utilizzato entrambi i colpi, l'effetto si esaurisce. L'effetto dura fino a quando non viene utilizzato. Se il colpo viene parato da un'arma o da uno scudo, l'effetto è consumato.



La Deperibilità delle Risorse

A Luminèa la Fonte è vita, ma è anche **instabilità**: l'energia che anima ingredienti, pozioni, veleni e cristalli non è eterna. **Tutti gli ingredienti, le pozioni, i veleni da lama, le siringhe e i Cristalli della Fonte scadono al termine dell'evento.**

Quando la Fonte viene cristallizzata in un ingrediente o compressa in un Cristallo, è forzata in uno stato innaturale e col tempo cede: i cristalli si opacizzano e si sgretolano, le pozioni si separano e diventano inerti o tossiche, i veleni evaporano, le siringhe coagulano, i Cristalli della Fonte si dissolvono restituendo la loro energia all'Etere. Non esistono tecniche per fermarlo: la Fonte non tollera la staticità, o viene usata o si perde. In pratica:

- **Non puoi accumulare risorse illimitatamente.** Ogni evento è un ciclo chiuso: ciò che raccogli, crei o ricevi va usato entro la fine, o andrà perso.
- **La pianificazione è essenziale.** Creare troppe pozioni che non userai è uno spreco; conservare ingredienti "per dopo" rischia di vederli dissolversi.
- **La condivisione diventa necessaria.** Se hai più risorse di quante puoi usarne, scambiarle o donarle ha più senso che vederle sparire. A Luminèa, lo spreco è un peccato peggiore del furto.





LA GUARIGIONE E LA MEDICINA

Ogni personaggio può **fornire primo soccorso** a un altro che abbia **0 PF**, impedendo che muoia. Non basta apporre le mani sul corpo: puoi interpretare liberamente il soccorso (manovre di rianimazione, pressione sulle ferite, ecc.). Il primo soccorso **non recupera PF**, ma mantiene il personaggio **inerte e stabile**: non morirà, ma resterà privo di coscienza fino a cure più avanzate. Per la guarigione vera e propria servono i **Medici**, che possono **guarire chiunque** fino al massimo dei loro PF al di fuori del combattimento.

LE SIRINGHE, *strumenti esclusivi dei medici*

Le **Siringhe** sono preparazioni alchemiche concentrate, iniettate direttamente nel flusso sanguigno. A differenza delle pozioni, garantiscono **effetti immediati e potenti**, ma richiedono precisione chirurgica.

Sangue Universale: i Medici conoscono la **Siringa Stimolante**, creata dal **Sangue Universale**, il sangue del medico stesso. Un medico può **prelevare il proprio sangue** tramite auto-donazione, possibile **massimo 3 volte al giorno** (ogni prelievo indebolisce temporaneamente). Il metodo è libero ma deve essere visibile e coerente col mondo. Ogni prelievo produce **1 unità di Sangue Universale**.

Perché solo il sangue del medico? I medici sono selezionati per le proprietà del loro sangue (gruppo 0 Rh-, privo di antigeni) e lo arricchiscono con integratori che lo rendono rinvigorente per chiunque.

Somministrazione: Solo i Medici possono somministrare siringhe. Possono essere usate anche **di nascosto**: la punta è rivestita di anestetico e il bersaglio non se ne accorge. Le siringhe richiedono precisione anatomica, quindi vanno usate **fuori dal combattimento**, salvo quelle iniettabili intramuscolo (indicate sotto).

“Fuori dal combattimento” significa che non c’è uno scontro attivo nell’area: **se c’è anche solo il dubbio, considera di essere in combattimento** (sei in combattimento anche in spedizione se ci sono nemici a vista, o in una stanza chiusa con uno scontro fuori dalla porta).

Per realizzare le Siringhe bisogna utilizzare le Risorse intere: non è possibile utilizzare Risorse avanzate da processi alchemici.

RICETTE DELLE SIRINGHE

 Vegetali,
  Vegetali Raffinate,
  Organiche,
  Organiche Raffinate,
  Minerali,
  Minerali Raffinate,
  Sangue universale

SIRINGA	INGREDIENTI	EFFETTO
Stimolante		Dichiara HEAL 3.
Stimolante Eritropoietinica	  	Dichiara HEAL 5. Intramuscolare: può essere utilizzata in combattimento.
Interferonica	  	Rimuove 1 condizione negativa da biglietto esploratore. Intramuscolare: può essere utilizzata in combattimento.
Endorfinica	  	Puoi dichiarare CLEAR sulla prossima chiamata che ricevi, ad eccezione dell'EXECUTE. Il CLEAR deve essere seguito dalla chiamata che vuole annullare [es. CLEAR PARALYZE]. Non funziona sulle chiamate POISON. Non può essere utilizzata contemporaneamente alla ricezione della chiamata, ma deve essere utilizzata prima.
Epinefrinica	  	Al termine dei 5 minuti dello stato da inerme ed immediatamente prima della morte, ricevi la chiamata HEAL 5, permettendo di rimanere in vita. Non può essere utilizzata contemporaneamente allo scadere dei 5 minuti e al sopraggiungere della morte ma deve essere utilizzata prima.
Melatoninica	   	Dichiara STUN 5 MINUTI. Il bersaglio cade a terra stordito e non può essere risvegliato per tutta la durata. Intramuscolare: può essere utilizzata in combattimento.
Stimolante Ridotta-Dopaminica		Genera 2 siringhe con una sola dose di Sangue Universale. Ogni siringa dichiara HEAL 1. Intramuscolare: possono essere utilizzate in combattimento.
Cortisonica	  	Il bersaglio subisce DRAIN. I suoi Punti Ferita massimi diventano 1 per la durata dell'effetto (5 minuti). Intramuscolare: può essere utilizzata in combattimento.
Miostatinica	 	Il bersaglio subisce WEAKNESS per 20 secondi. Non può beneficiare di tutte le proprie abilità acquisite, perdendo accesso a molte delle sue competenze, chiamate speciali e capacità avanzate. Intramuscolare: può essere utilizzata in combattimento.
Scopolaminica	   	Il bersaglio subisce "DOMINATION: dimentica completamente e permanentemente tutto ciò che è accaduto negli ultimi 15 minuti". Nomi, volti, conversazioni, eventi: tutto viene cancellato dalla memoria. Questo effetto è permanente per il personaggio.
Tiopentalica	  	Il bersaglio subisce "DOMINATION: rispondi con sincerità assoluta senza omettere dettagli a questa domanda", posta da chi ha somministrato la siringa. Non può mentire, omettere, deviare o rimanere in silenzio. La risposta è immediata e involontaria. Funziona solo per 1 domanda, che deve essere chiara e diretta. Terminato l'effetto, chi subisce la chiamata si rende conto di essere stato drogato.



LE SIBILANTI

A Luminèa le armi da fuoco sono **proiettori artigianali**, costruiti con materiali di recupero. Non sono potenti come pistole vere, ma possono spezzare ossa e provocare gravi contusioni. Ogni proiettore è unico, fatto con tubi di rame o ferro, legno indurito, cuoio trattato. Solo i **Tecnomanti** possono utilizzare una Sibilante e creare proiettili speciali.

I Tecnomanti. A guardarli sembrano solo quelli con la pistola. È vero a metà. Un Tecnomante ha un dono grezzo: riesce a prendere la Fonte e a spingerla dove vuole. Male, però. Quel poco che afferra non regge, gli si disfa tra le dita nel giro di qualche secondo. A mani nude ne caverebbe giusto qualche scintilla buona a niente. Nessuno gli ha mai spiegato perché funzioni: sa solo che funziona, e ripete i gesti che tengono. Un tempo c'era chi la Fonte la prendeva pulita e la teneva a piacimento; di quell'abilità è rimasto questo, un istinto sgrossato e un pugno di trucchi che ancora rispondono.

Per questo esistono le Sibilanti. Non sono semplici armi da fuoco, ma lo strumento che permette al Tecnomante di raccogliere quel soffio di Fonte e stiparlo dentro un proiettile, in uno spazio piccolo e chiuso, abbastanza a lungo da farne qualcosa. Il colpo parte, arriva sul bersaglio, e lì la Fonte trattenuta si libera tutta insieme: scoppia. Una vampata di forza rozza, breve, ma sul muso di qualcuno conta eccome.

I proiettili speciali sono fatti di un materiale che assorbe la Fonte e la conserva meglio: reggono di più, e quel "di più" è esattamente ciò che rende possibili gli effetti che un colpo qualunque non produrrebbe mai. Tutto questo va riempito di nuovo, e il posto dove farlo è il Bramafonte. La Fonte è ovunque, sempre lo è stata, ma sparsa nell'aria è troppo rada perché una mano grossolana come quella di un Tecnomante riesca a raccogliercene abbastanza. Vicino al Bramafonte invece è fitta, ammassata, e lì anche un raccoglitore maldestro recupera nelle munizioni quanto gli serve. Lontano da quel punto, quando i colpi finiscono, finiscono e basta.

DANNI E LIMITAZIONI

- Ogni colpo infligge **1 danno** al bersaglio.
- I proiettili standard **non penetrano le armature pesanti**: se colpiscono una corazza metallica vengono deflessi senza effetto. Se colpiscono una parte del corpo non protetta, il colpo ha effetto.
- Le **chiamate dichiarate con le Sibilanti hanno sempre effetto**, indipendentemente dall'armatura del bersaglio.

Capacità e ricarica. Ogni Tecnomante dispone di un massimo di **18 colpi** normali (3 caricatori da 6) prima di dover ricaricare, indipendentemente dal numero di Sibilanti possedute. Questi proiettili non hanno effetti ma infliggono 1 danno. Una volta esauriti, la Sibilante va **ricaricata al Bramafonte**, che ripristina 18+6 colpi.

Proiettili speciali. I Tecnomanti possono fabbricare e usare **proiettili speciali**: dispongono di **1 o 2 caricatori aggiuntivi** (secondo quante volte hanno acquisito l'abilità) da 6 colpi ciascuno, che non vengono conteggiati nei 18 standard. Solo questi possono dichiarare **chiamate**

(vedi: Abilità di Tecnomanti). In sintesi, un Tecnomante ha 18 colpi che infliggono 1 danno e 6/12 proiettili speciali per dichiarare chiamate.

LE NERF

È possibile utilizzare solo una delle Nerf dei modelli selezionati, scelti per gittata ed estetica modificabile. Non è normalmente possibile usare modelli differenti.

MODELLO	COSTO	LINK
Nerf N-Series Blaster Agility	~9 €	Amazon
Nerf Elite Strongarm	~14 €	Amazon
Nerf Elite Disruptor	~9 €	Amazon
Nerf N-Series Strikeback	~29 \$	Amazon

Le Nerf sono le uniche armi a dart utilizzabili durante l'evento, e devono essere **personalizzate** per adattarsi alla tematica: ogni Sibilante va dipinta e resa a tema (basta carta vetrata per rimuovere le finiture plastiche e una bomboletta spray). **Non sarà possibile utilizzare Nerf non rese a tema.** Ci limitiamo a **Nerf a forma di pistole**: fucili, mitragliatrici, bombe e simili non sono ammessi, così come tracolle in plastica e attacchi con clip. Per dubbi: chromak.lab@gmail.com.



IL BRAMAFONTE

Il Bramafonte non è solo una fonte di energia: è il **fulcro della vita** dell'Exclave, un miracolo di ingegneria arcana che concentra e redistribuisce la Fonte. È una struttura viva, reattiva e mutevole, e mantenerla in equilibrio è **compito degli Ingegneri**.

LA STRUTTURA DEL BRAMAFONTE

Al centro del Bramafonte si trova una **griglia di conduttori intrecciati**, disposti in configurazioni precise che determinano il flusso e la potenza della Fonte. Ogni slot della griglia può contenere un conduttore, e la combinazione di questi ne definisce lo stato, l'efficienza e la stabilità.

Alcune caselle saranno bloccate e non potranno essere modificate, mentre **quelle aperte** possono essere manipolate sostituendo i conduttori dalle mani di un Ingegnere esperto. Come conduttore possono essere utilizzati Ingredienti Semplici, Ingredienti Raffinati, Gemme della Memoria o Gemme Instabili. Alla fine di questo paragrafo spiegheremo cos'è una Gemma Instabile e come trovarla.

Ogni conduttore ha una **carica sconosciuta solo dagli Ingegneri (Carica Conduttiva Bramafonte, in sintesi CCB)**, che varierà da evento ad evento. Il totale delle cariche di ogni conduttore presente sul tabellone, rappresenta l'energia totale del Bramafonte e sarà **un numero compreso tra 0 e 100**. Le cariche presenti nella prima e nella terza riga vanno sommate al totale, mentre le cariche presenti nella seconda e nella quarta riga vanno sottratte.

Il range ideale che permette al Bramafonte di rimanere in stabilità e di assicurare il suo funzionamento, è un numero compreso tra **40 e 60 CCB**. Qualsiasi altro valore comporterà una variazione del suo stato ottimale, con la conseguente l'impossibilità di utilizzo delle sue funzioni e un grande rischio per la sopravvivenza dell'Exclave.

Nel caso in cui il valore scendesse **sotto i 20 CCB**, il Bramafonte si spegnerà e andrà riacceso. Nel caso in cui la carica **superi gli 80 CCB**, esso andrà in sovraccarico e sarà necessario ripararlo: in entrambi i casi servirà tempo, tempo in cui qualsiasi cosa che prima veniva contenuta dal Bramafonte ora potrà muoversi liberamente all'interno dell'Exclave. Se il valore si trova in un valore compreso tra 20 e 40, il Bramafonte sarà poco efficace: le creature del bosco saranno più deboli, ma la produzione di AcquaFonte, di risorse raffinate e la generazione di nuove risorse sarà drasticamente ridotta.

Se il valore si trova in un valore compreso tra 60 e 80, il Bramafonte sarà a regime eccessivo: le creature del bosco saranno più forti ed aggressive, ma la produzione di AcquaFonte, di risorse raffinate e la generazione di nuove risorse aumenterà in maniera notevole.

ESEMPIO DI CALCOLO

Valori di carica puramente esemplificativi.

🌿 Vegetali, 🌱 Vegetali Raffinate, 🍄 Organiche, 🍄 Organiche Raffinate, 🌸 Minerali, 🌸 Minerali Raffinate, 🏔 Cristallo di Fonte

🍄 🌿 🌸	+	<i>Cariche di esempio:</i> Vegetali Semplici 🌿 = 3; Vegetali Raffinati 🌱 = 27; Organici Semplici 🍄 = 100; Organici Raffinati 🍄 = 10; Minerali Semplici 🌸 = 45; Minerali Raffinati 🌸 = 15; Cristallo di Fonte 🏔 = 125; Gemme Instabili = 20.
🌸 🌸 🍄	-	▪ Riga 1 (+): $100 + 3 + 45 = +148$
🌿 🌿 🏔	+	▪ Riga 2 (-): $45 + 15 + 100 = -160$
🌸 🌱 🍄	-	▪ Riga 3 (+): $3 + 3 + 125 = +131$
		▪ Riga 4 (-): $45 + 27 + 10 = -82$

Totale: **37 CCB**. Un numero pericolosamente basso: il Bramafonte si spegnerà se l'Ingegnere non interviene subito. Sostituendo, ad esempio, l'Ingrediente Vegetale Semplice sulla terza riga con un Cristallo Minerale Raffinato, si otterrebbe **49**, adatto al funzionamento.

I conduttori presi e sostituiti dalla griglia **possono essere conservati** come risorse. Sarebbe interessante trovare una combinazione valida per fare in modo di prendere quel Cristallo di Fonte che si è formato all'interno del Bramafonte...

CRISTALLO INSTABILE

Un cristallo pericoloso che può comparire casualmente nel bosco, manipolabile **solo dagli Ingegneri**. Se portato fuori dall'area protetta tende a **dissiparsi**. Ha normalmente una carica di **20 unità** e va maneggiato con estrema cautela.

ACCUMULO DELL'ACQUAFONTE

Il Bramafonte concentra la Fonte nell'area circostante, saturando terreno, flora e fauna. Tutto l'eccesso viene trasformato in **Acquafonte**, conduttore stabile e materiale energetico: è la principale sorgente da cui Luminèa alimenta il suo Cuore e gran parte delle sue produzioni. Il Bramafonte accumula questa risorsa nel tempo, con periodi di attività maggiore rispetto ad altri.

Le Batterie

Le **Batterie** sono contenitori sigillati capaci di **trattenere l'Acquafonte** e portarlo fuori dall'area del Bramafonte senza che l'energia si disperda. Hanno **decentralizzato l'energia**, permettendo a ciascuno di lavorare in autonomia senza dipendere costantemente dal Processo centrale.

Una Batteria può contenere fino a **5 unità di Acquafonte**, usabili come sostituto diretto di quella prelevata al Bramafonte:

- **Creazione di pozioni:** ad esempio 5 Pozioni, proprie o di altri (vedi: L'Alchimia). Un Alchimista senza Batteria può comunque creare pozioni, ma solo nell'area del Bramafonte.
- **Ricarica delle Sibilanti:** una Batteria intera (5 unità) ricarica una Sibilante (propria o altrui) ripristinando **tutti i colpi** (vedi: Le Sibilanti), utile in spedizioni prolungate.
- **Alimentazione di Processi portatili:** protesi, dispositivi arcani, strumenti tecnici.
- **Emergenze e riserve:** riserve strategiche in caso di malfunzionamento o sovraccarico del Bramafonte.

Svuotamento e ricarica. Usata, l'Acquafonte si consuma e la Batteria si svuota; va riportata al Bramafonte per ricaricarla (riempire d'Acquafonte e sigillare). Non c'è limite al numero di ricariche.

Il valore delle Batterie. Sono risorse economiche e simboli di autonomia. **Tutti possono avere una Batteria** grazie alle Gemme della Memoria, ma **solo gli Ingegneri possono averne più di una (fino a 3).**

Le Batterie possono essere cedute ed eventualmente rubate, solo da chi ha l'abilità.

A fine evento tutte le Batterie vanno riconsegnate in segreteria, in modo da ripartire all'evento dopo con il numero di Batterie presenti in scheda.

La Matrice

Per fornire tutta l'energia della città, i predecessori costruirono un **enorme serbatoio centrale: la Matrice**. Un tempo era connessa direttamente al Bramafonte, ma quella connessione **si è spezzata**. Oggi la Matrice è isolata e dipendente: l'unico modo per alimentarla è un **approvvigionamento costante di Acquafonte**, prelevata dal Bramafonte e trasportata manualmente fino al serbatoio. Un processo lento, faticoso e non privo di rischi. Finché la Matrice è alimentata, Luminèa vive; se si spegne, le luci si spengono e gli incubi che tiene lontani (creature del Vuoto, ombre senza forma) possono entrare in città. Per questo il suo mantenimento è un'ossessione collettiva.

Le due Batterie della Matrice. Di tutte le Batterie costruite nelle generazioni, solo **due** sono rimaste abbastanza capienti per trasportare un ammontare significativo di Acquafonte fino alla Matrice. Sono **tesori insostituibili**, impossibili da replicare con le risorse attuali. Vengono **affidate alle spedizioni** con un ordine inderogabile: **devono essere protette a ogni costo**, più delle vite dei singoli e di qualsiasi scoperta. Tornare con le Batterie piene è un trionfo; tornare vuoti è un fallimento; non tornare affatto è l'incubo che tutti temono.



LE GEMME DELLA MEMORIA

Non tutto del passato è svanito con il Grande Buio. Ciò che resta a volte non sono rovine, ma **memorie cristallizzate**: frammenti di vita imprigionati in minerali insoliti, le **Gemme della Memoria**. Ogni gemma porta con sé qualcosa: un ricordo vivido, un gesto ripetuto mille volte che si è fatto abilità, un lampo di conoscenza che non vuole morire. A Luminèa sono oggetto di studio e di commercio, e la forma e il colore di una gemma ne rivelano la natura. Resta un dubbio che nessuno sa sciogliere: sono ricordi che si lasciano usare, o ricordi che usano chi li porta?

IMPIANTO E COMBINAZIONI

Le Gemme non sono ornamenti: per attingere al loro potere vanno **impiantate nel corpo**, in un legame profondo, quasi simbiotico. Esistono **quattro tipologie**, riconoscibili dal colore:  Rosse,  Gialle,  Nere,  Viola. La loro caratteristica straordinaria è la capacità di **combinarsi**: quando più Gemme vengono impiantate, le memorie si intrecciano e generano competenze altrimenti impossibili. È attraverso queste combinazioni che si sviluppano le vere **abilità** (vedi: Le Abilità).

Le Gemme modificano anche il corpo: muscoli che si ridefiniscono, gruppo sanguigno che cambia, ossa che si rinforzano. Non puoi padroneggiare la guerra senza che il fisico impari a reggere un'armatura, né manipolare la Fonte nei proiettili senza che il sangue si sincronizzi con i suoi ritmi.

Esistono poi le **Gemme Uniche**: rarità che portano memorie complete, identità intere, poteri di individui straordinari. Ogni corpo può ospitarne **una sola**: tentare di impiantarne due significherebbe essere divorati da personalità troppo forti per coesistere.

IL LIMITE DEL CORPO MORTALE

Ogni corpo ha un limite. L'anima umana può sopportare solo un certo peso di memorie altrui prima di frantumarsi. Il limite accettato è di **12 Gemme totali**: oltre questa soglia, mente e corpo cominciano a cedere (perdita dell'identità, collasso mentale, mutazioni dell'anima). Quel limite si compone di **5 Gemme innate** (apprese in fase di creazione, sempre parte del personaggio) e **fino a 7 Gemme acquisite** e impiantabili in gioco (vedi: Abilità specializzate).

REGOLE DI IMPIANTO E RIMOZIONE

- Le Gemme impiantate **devono essere sempre visibili**: hanno dei fori e possono essere cucite sui vestiti o infilate in collane, bracciali, tiare o altro.
- Una volta impiantata, una Gemma può essere rimossa **solo volontariamente** dal portatore. Nessuna forza esterna può estrarla contro la sua volontà. L'unica eccezione è la **morte**: quando il corpo cessa di vivere, il legame si spezza e le Gemme possono essere recuperate.
- **Per rimuovere le Gemme di un'abilità** serve un sacrificio: **un'altra Gemma deve essere distrutta**. Due metodi: (a) sacrificare una delle Gemme che formano l'abilità per riprendere le altre; (b) sacrificare un'altra Gemma non ancora associata a un ospite per riprendere tutte le Gemme dell'abilità.

Esempio: voglio liberarmi di un'abilità formata da una Gemma Rossa, una Gialla e una Viola. (a) Sacrifico la Rossa e riprendo la Viola e la Gialla; oppure (b) sacrifico una Gemma qualsiasi che avevo in tasca, ad esempio una Nera, e riprendo tutte e tre.

Per cambiare un'abilità non serve un membro dello staff: basta recarsi nell'apposita zona, lasciare nel baule le Gemme spese e segnare l'abilità acquisita sulla scheda. In totale fiducia.

I PROCESSI

Oltre alle Gemme, sopravvivono al Grande Buio altri strumenti straordinari: i **Processi**. Sono manufatti tecnologicamente avanzati, capaci di **attingere direttamente all'energia della Fonte**, canalizzandola in funzioni altrimenti impossibili. Il Bramafonte stesso è uno dei primi Processi; un esempio odierno sono le Sibilanti.

Un Processo è una **fusione tra meccanica e arcano**. Può assumere molte forme: **armi** (lame che si accendono, proiettori potenziati, mazze a onda d'urto), **protesi meccaniche** (arti artificiali che rispondono al pensiero), **artifici unici** (un orologio che rallenta la percezione del tempo, un dispositivo che rivela tracce di Fonte residua).

Oggi ogni Processo è **legato al Bramafonte**: non ha una fonte interna autonoma e va ricaricato periodicamente, altrimenti diventa poco più che ferraglia. Alcuni più sofisticati possono essere alimentati da **Gemme della Memoria**; altri richiedono competenze specifiche, e i **Tecnomanti** sono gli unici in grado di comprenderli, ripararli o modificarli. La maggior parte è andata perduta con il Grande Buio: trovarli è questione di fortuna, usarli senza farsi divorare dalla loro energia è questione di disciplina.

LA RICERCA

Luminèa non si accontenta di sopravvivere: aspira a progredire. Ogni Processo può essere migliorato, ma il progresso richiede sperimentazione, rischio e dedizione, secondo un metodo codificato: il **Sistema dei Progetti di Ricerca**.

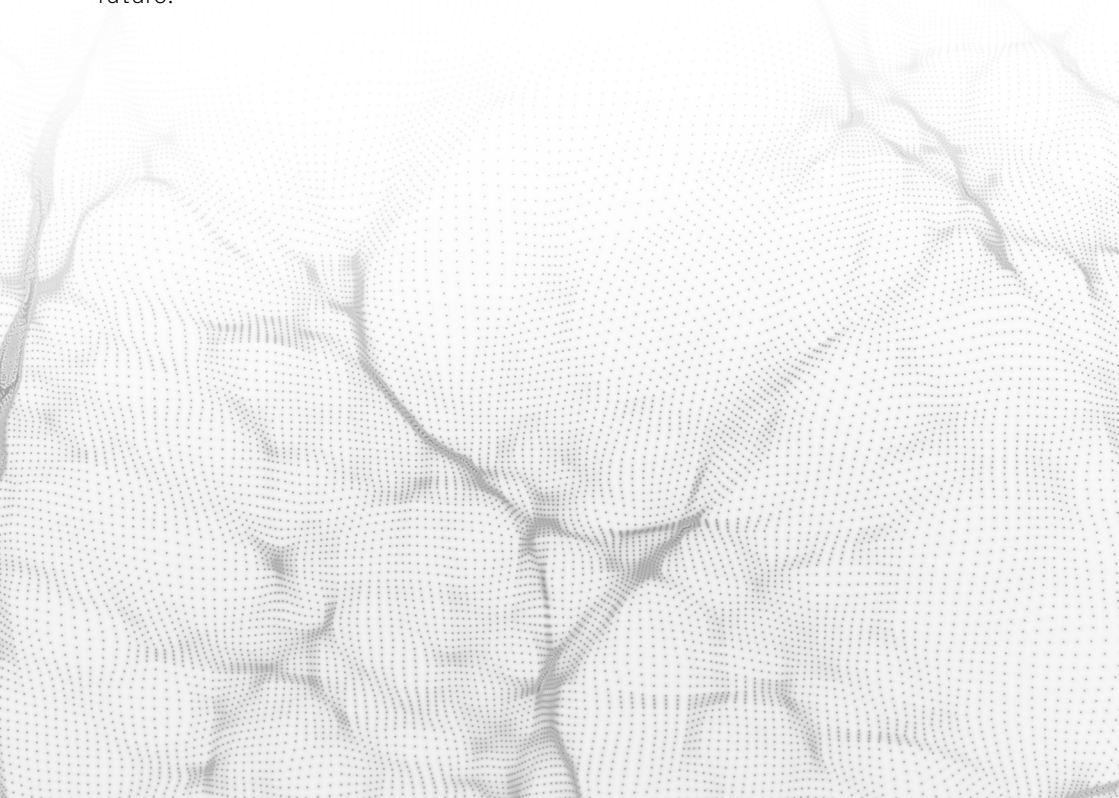
COME FUNZIONA UN PROGETTO

Quando un cittadino con competenze accademiche vuole potenziare uno strumento, sviluppare una tecnologia o esplorare un'intuizione, presenta l'idea ai **Narratori**. Se fattibile e interessante, viene approvata come **Progetto di Ricerca** ufficiale. Ogni Progetto ha una **difficoltà** che determina quanti **Test di Ricerca** servono per completarlo. Avete libertà su cosa sperimentare, purché logicamente collegato al Progetto. Ogni Progetto va suddiviso in **fasi** distinte, per ricevere riscontri passo per passo. Avviando un Test, si sceglie tra due modalità: **Supervisione presente** (un PNG assiste e fornisce l'esito in tempo reale, con flavor narrativo) oppure **Bigliettino-esito** (un esito scritto in anticipo da un PNG, da aprire in un momento stabilito). In nessun caso l'esito è auto-assegnato: viene sempre dai Narratori.

ESEGUIRE I TEST E COMPLETARE IL PROGETTO

Un Test è un **esperimento strutturato**: ogni Test deve riguardare un elemento diverso, coerente con l'oggetto studiato (per una Sibilante: resistenza dei materiali, cristalli energetici, traiettoria dei dardi...). Ogni Test richiede **tempo, risorse e competenze**. Se ha successo, ottieni un **Estratto di Ricerca**; se fallisce, può essere ripetuto a costo di altre risorse (alcuni fallimenti hanno conseguenze: esplosioni, contaminazioni).

Raccolti tutti gli Estratti necessari, il Progetto si **finalizza** consumando i materiali finali e costruendo il risultato: un potenziamento permanente, una nuova tecnologia per tutta l'Exclave, o una scoperta teorica che sblocca ricerche future. Quando un Progetto viene completato, **il risultato porta il nome dei suoi inventori**: in un mondo dove la morte è inevitabile, lasciare un segno attraverso la conoscenza è la forma più alta di immortalità. La ricerca non è solo scienza, ma politica, ambizione e sopravvivenza intellettuale: chi controlla la conoscenza controlla il futuro.



LE SPEDIZIONI: IL PROTOCOLLO

Nei secoli Luminèa ha imparato a non affidarsi al caso. Ogni volta che si varca l'area coperta dal Bramafonte, le vite di chi parte e di chi resta dipendono da una sola legge: il **Protocollo delle Spedizioni**. Una spedizione non può muoversi senza almeno un membro di ciascun Settore. La composizione minima, tramandata come dogma, è questa:

- **Tre Soldati** — armati e corazzati, sono lo scudo del gruppo. Il loro compito non è solo combattere, ma mantenere la formazione e riportare tutti indietro vivi.
- **Un Ingegnere** — portatore del sapere tecnico e magico, interpreta guasti, congegni e anomalie del terreno. Senza di lui il Bramafonte resta muto e incomprensibile.
- **Un Raccoglitore** — cerca ciò che serve (piante, minerali, rottami) e porta con sé una **Luminaria**, fonte di luce viva visibile persino sotto il sole: una piccola batteria di Fonte che funge da bussola per entrare e uscire in sicurezza, e da piccolo Bramafonte portatile (la sua carica non consente ancora viaggi lunghi).
- **Un Medico** — l'ultimo baluardo tra la vita e la morte; le sue cure tengono in piedi la spedizione quando tutto il resto fallisce.

Le varianti sono possibili (più soldati, più ingegneri, secondo lo scopo), ma **mai meno di un rappresentante per ruolo**. Ogni esploratore può ricoprire **un solo ruolo**, anche se una volta all'interno può decidere come agire e aiutare i compagni.

Nessuno può lasciare l'Exclave senza autorizzazione. Non è crudeltà ma necessità: ogni uscita non pianificata può portare contaminazioni, attirare Prosciugati o compromettere la sicurezza. Avventurarsi richiede **approvazione ufficiale (materiale)** e organizzazione secondo il Protocollo.

LE FASCE ORARIE E LA REGISTRAZIONE

Le spedizioni partono entro **finestre dedicate** stabilite a inizio evento. Dentro ogni finestra le squadre si alternano a turni registrati (ad esempio due spedizioni ogni trenta minuti, ciascuna di dieci, con uno stacco tra l'una e l'altra).

- **Registrazione.** Chi si registra ha un appuntamento garantito a orario preciso. Chi non si registra può presentarsi al cancello e mettersi in coda, ma entra solo se rimane spazio: nessuna garanzia. Aver fatto la fila non dà diritto a entrare.
- **Durata fissa: dieci minuti**, comprese le missioni di raccolta. Il limite è voluto.
- **Eccezioni.** In casi rari un Narratore può autorizzare una spedizione fuori programma se le risorse di gioco lo permettono. È un'eccezione, non una corsia preferenziale.



IL LINGUAGGIO DEL SILENZIO

Durante le spedizioni il **silenzio è legge**: un passo rumoroso o un sussurro fuori posto possono attirare i Prosciugati o creature sconosciute. Per questo le genti di Luminèa hanno sviluppato un **linguaggio di gesti**. Tre sono universali:

- **PERICOLO / ATTENZIONE** — una mano aperta sollevata in alto; l'altra mano può indicare l'oggetto o la direzione.
- **RITIRATA** — un dito alzato che ruota in cerchio: tornare indietro o radunarsi in un punto sicuro.
- **ALLARME** — le braccia incrociate sopra la testa: quando la Luminaria rivela un'emergenza o un pericolo imminente richiede massima allerta.

Oltre a questi, ogni squadra sviluppa i propri **gesti personalizzati**.

Il silenzio non è un suggerimento: Prosciugati e creature reagiscono al suono. Chi rompe il silenzio sa che le creature attaccheranno per davvero: non è una convenzione, è una conseguenza diretta.

Le Condizioni

Oltre i confini sicuri dell'Exclave ogni passo può lasciare un segno: il Vuoto contamina, le rovine nascondono veleni dimenticati, le piante mutate rilasciano spore. Per questo, al termine di ogni esplorazione, **chiunque vi abbia partecipato è tenuto a presentarsi da un medico** per un controllo obbligatorio.

IL SISTEMA DEI SINTOMI

Durante le spedizioni gli esploratori possono trovare ingredienti o oggetti con allegati **biglietti contrassegnati** (simboli o colori, piegati a nascondere il contenuto): rappresentano contaminazioni o incontri che lasciano un segno, e sono da considerare fuori gioco.

I biglietti **DEVONO essere aperti immediatamente** quando raccogli un ingrediente con biglietto associato o interagisci con un elemento del bosco che lo riporta. **Non è possibile ritardare l'apertura**. Non puoi mostrare il tuo biglietto ad altri giocatori: puoi solo interpretarne gli effetti, e starà agli altri capire cos'hai.

Estrarre, aprire e leggere un cartellino richiede tempo: il raccoglitore **deve** fermarsi, lasciando la spedizione esposta per minuti preziosi. È una scelta voluta: fermarsi e leggere, mettendo a rischio l'esito, oppure tirare dritto e rimandare.



TIPI DI CONDIZIONI

- **Condizione Acuta** — è scritta direttamente sul biglietto. Il giocatore sa subito cosa ha contratto e può interpretarne gli effetti senza diagnosi medica.
- **Condizione Latente** — il biglietto contiene solo un **simbolo o codice**. Il giocatore **deve recarsi da un Medico** al rientro, che consulta il proprio bugiardino e rivela natura ed effetti.

COME RISOLVERE LE CONDIZIONI

- **Consumabili alchemici:** pozioni, siringhe o unguenti specifici possono rimuovere determinate condizioni (vedi le ricette), utile se l'effetto mette a rischio la spedizione.
- **Trattamento medico:** un Medico può curare una condizione con un roleplay di trattamento fino a **15 minuti**, interpretato in modo coerente (fasciature, erbe, interventi, sedute, rituali). Il roleplay non è opzionale. I bugiardini dei medici cambiano di evento in evento: ciò che un mese è una semplice febbre, il mese dopo può essere un'infezione letale.

CONDIZIONI FISICHE

Non è possibile non presentarsi da un medico una volta ricevuto il biglietto esplorazione. Se un medico non è disponibile appena usciti dalla spedizione, cercatene uno come primo obiettivo di gioco.

NEGATIVE

- **Peste Polmonare (Latente)** — Febbre alta e difficoltà respiratorie crescenti; se non curata può degenerare in collasso respiratorio.
- **Rabbia (Acuta)** — Alterazioni comportamentali progressive (irritabilità, aggressività, confusione), poi spasmi e paralisi. Fatale se non trattata rapidamente.
- **Tetano (Latente)** — Spasmi muscolari violenti e intermittenti; i muscoli si contraggono involontariamente, rendendo difficile ogni movimento.
- **Febbre (Latente)** — Brividi alternati a ondate di calore, sudori freddi, lucidità offuscata; ogni gesto diventa faticoso.
- **Tosse (Latente)** — Tosse persistente e soffocante che interrompe ogni tentativo di parlare e rende difficile dormire.
- **Spasmo degli Intestini (Latente)** — Crampi addominali lancinanti a ondate, così intensi da costringere a piegarsi su sé stessi.
- **Letargia (Latente)** — Stanchezza profonda e innaturale: la mente è lucida ma il corpo non risponde.



- **Vertigine (Latente)** — Capogiri costanti e perdita di equilibrio; camminare in linea retta diventa una sfida.
- **Tenia (Latente)** — Un parassita intestinale ti divora dall'interno: fame costante, crampi e perdita di peso rapida.
- **Emofilia (Acuta)** — Il sangue non coagula più correttamente: ogni ferita sanguina a lungo, lividi spontanei, fastidio alla luce del sole.
- **Sepsi (Latente)** — Un'infezione si diffonde nel sangue: dolore localizzato che si espande, febbre e debolezza. Letale se non curata.

POSITIVE

- **Resistente (Latente)** — Puoi usare **CLEAR** sul primo **POISON** che ricevi. Dura finché non usata.
- **Reattivo (Latente)** — Previene tutto il danno del primo colpo ricevuto (effetti e chiamate si applicano comunque). Dura fino al primo colpo subito.
- **Inarrestabile (Acuta)** — Puoi ignorare il primo **STRIKE DOWN** ricevuto. Dura fino al primo subito.
- **Soglia del Dolore Alzata (Acuta)** — Puoi usare **CLEAR** sul primo **PAIN** ricevuto. Dura finché non usata.
- **Metabolismo Simbiotico (Acuta)** — La prossima volta che ricevi una chiamata di cura (**HEAL**), recuperi 1 PF aggiuntivo. Si consuma dopo la prima cura.
- **Pelle di Rame (Acuta)** — Ti conferisce **+1 PF**. Svanisce se vieni portato a 0 PF.
- **Coagulazione Rapida (Acuta)** — Se finisci a 0 PF, il tempo prima di morire è esteso a **10 minuti** invece di 5. Valido una sola volta.

CONDIZIONI MENTALI

NEGATIVE

- **Ansia (Latente)** — Inquietudine costante: non riesci a stare fermo, ogni rumore ti fa sobbalzare, ogni silenzio ti mette a disagio.
- **Paranoia (Acuta)** — Vedi pericoli ovunque: ogni sguardo è sospetto, ogni alleato un possibile traditore.
- **Cecità Isterica (Latente)** — La vista si offusca per un blocco psicologico (non un danno fisico); nei momenti di stress può diventare totale.
- **Allucinazioni (Acuta)** — Visioni e voci che non esistono: non distingui più il reale dall'immaginario.
- **Amnesia (Acuta)** — I ricordi scivolano via: dimentichi conversazioni appena avvenute, i volti familiari diventano estranei.
- **Catatonia (Latente)** — Periodi di immobilità e mutismo: resti bloccato, consapevole ma disconnesso dal mondo.



- **Fobia (Latente)** — Terrore irrazionale verso qualcosa di specifico (scegli col Medico: buio, spazi chiusi, sangue...); quando esposto, il panico ti sopraffà.
- **Mania (Acuta)** — Euforia pericolosa e impulsi incontrollabili: ti senti invincibile e prendi decisioni sconsiderate.
- **Isteria (Latente)** — Crisi emotive violente e improvvise (pianti, urla, risa) che non riesci a dominare.
- **Shock (Acuta)** — Un trauma ti ha segnato: puoi esagerare la descrizione dell'evento, oppure faticare a parlarne bloccandoti.
- **Irascibilità (Acuta)** — Ogni interazione ti irrita: rispondi con rabbia anche senza motivo.
- **Canto della Sirena (Latente)** — Una voce ti chiama: senti il bisogno ossessivo di **tornare nel cuore del bosco**, e la tentazione cresce.
- **Pseudologia Fantastica (Acuta)** — Non riesci più a dire la verità: menti sempre, anche quando mentire ti danneggia.

POSITIVE

- **Stoicismo (Acuta)** — Puoi usare **CLEAR** sul primo **FEAR** che ricevi. Dura finché non usata.
- **Focus Cristallino (Acuta)** — Puoi usare **CLEAR** sul primo **CONFUSE** o **SILENCE** ricevuto (scegli al momento). Si consuma dopo l'uso.
- **Schermo Psicico (Latente)** — Sei immune al prossimo effetto di **DOMINATION**: quando ti colpisce, dichiarai **CLEAR** e svanisce.
- **Istinto Predatorio (Latente)** — Se entri in **ENRAGE**, mantieni la capacità di distinguere nemici da alleati. Si consuma dopo il primo episodio.
- **Ancora Emotiva (Acuta)** — Puoi usare **CLEAR** su un altro personaggio entro 2 metri che ha appena ricevuto **FEAR** o **CONFUSE**, richiamandolo alla realtà. Si consuma dopo l'uso.
- **Intuizione (Acuta)** — Se apri un Biglietto Esplorazione con una Condizione Acuta Mentale, puoi ignorarla completamente. Si consuma dopo il primo utilizzo.

CONDIZIONI ENERGETICHE

NEGATIVE

- **Fonte Secca (Latente)** — Subisci costantemente **WEAKNESS**: non puoi beneficiare delle abilità avanzate finché non viene curata.
- **Fontesensibile (Acuta)** — Ogni volta che ricevi una **chiamata** di qualsiasi tipo, subisci anche **STRIKE DOWN**, cadendo a terra.
- **Parassita Spirituale (Latente)** — Se tocchi una **batteria piccola** (Luminaria o simili), la svuoti immediatamente, rendendola inutilizzabile.
- **Tocco di Adim (Latente)** — Se tocchi un **ingrediente** (vegetale, minerale, organico o Fonte), viene distrutto immediatamente.

POSITIVE

- **Traboccante di Fonte (Acuta)** — La prossima volta che recuperi PF da un consumabile (pozione, siringa...), **quel consumabile non viene consumato** e può essere riutilizzato. Si esaurisce dopo il primo uso.
- **Accumulatore Organico (Acuta)** — Un altro Tecnomante può effettuare uno “scarico” su di te toccandoti con un attrezzo o una Sibilante: subisci 1 danno (non prevenibile) ma ricarichi immediatamente 6 colpi (un caricatore) della sua Sibilante senza tornare al Bramafonte. Si consuma dopo l'uso.
- **Messa a Terra (Latente)** — Sei immune al primo effetto di un Proiettile Speciale che ti colpisce: dichiarai CLEAR e l'energia viene assorbita. Si consuma dopo il primo uso.
- **Impulso EMP (Acuta)** — Quando vieni toccato da chiunque (o colpito da un'arma da mischia conduttiva), puoi scatenare una scarica dichiarando **STUN** a chi ti ha colpito. Tu non subisci danni. Si consuma dopo questo singolo uso.

Le condizioni non sono solo meccaniche, ma opportunità narrative: interpretarle bene crea momenti memorabili. A Luminèa le cicatrici non sono solo sulla pelle, ma nella mente, nell'anima e nel rapporto con la Fonte.

LA RESURREZIONE

A Luminèa la morte è una certezza, ma in casi estremi esiste **un modo per riportare indietro chi è caduto**. Non è magia né miracolo: è **energia pura, cristallizzata e concentrata**, un **Cristallo della Fonte**.

IL RITUALE DEL RICHIAMO

Quando un personaggio muore, il corpo può essere riportato al Bramafonte se si agisce rapidamente. Il processo:

- Il corpo del defunto viene posto accanto al Bramafonte **entro 1 ora dalla morte**.
- Un **Cristallo della Fonte** viene posizionato sul petto del morto.
- Il Bramafonte **consuma il Cristallo**, dissolvendolo e convertendolo in un'ondata di Fonte pura che fluisce nel corpo, riaccendendo cuore, polmoni e mente.

Dopo alcuni istanti, il morto **respira di nuovo**.

IL PREZZO DELLA SECONDA VITA

I **Cristalli della Fonte** sono estremamente rari, frutto di condensazioni spontanee dove la Fonte è concentrata o dove eventi traumatici hanno rilasciato energia vitale.

- **Per chi viene riportato in vita:** torna con **1 Punto Ferita** e **non ricorda** i momenti immediatamente precedenti e successivi alla morte.
- **Per chi usa il Cristallo:** il Cristallo viene **distrutto irreversibilmente**. Scegliere chi salvare quando se ne possiede uno solo è una decisione che può creare alleanze eterne o inimicizie insanabili.

GUIDA RAPIDA ALLA SOPRAVVIVENZA



RIFERIMENTO RAPIDO

PUNTI FERITA E COMBATTIMENTO

- Parti con **2 Punti Ferita (PF)**.
- Ogni colpo che ricevi ti toglie **1 PF**.
- A **0 PF** cadi **inerme**: puoi ascoltare e parlare debolmente, ma non muoverti. Dopo **5 minuti** senza cure, muori.
- Le **armature** danno PF aggiuntivi: leggera 30% = +1, leggera 60% = +2, pesante 30% = +3, pesante 60% = +4.

COSA SAI FARE (TUTTI)

Senza abilità speciali, chiunque a Luminèa sa:

- usare **armi a una mano** e l'ambidestria;
- usare **scudi** di qualsiasi dimensione;
- indossare e riparare **armature**;
- fare **pronto soccorso**;
- resistere brevemente da inerme (ascoltare e parlare prima di perdere coscienza).

LE TUE ABILITÀ SPECIALIZZATE

- All'inizio del gioco **scegli le tue abilità** dalla lista (come se avessi 5 Gemme innate).
- Per i primi 7 eventi, a ogni evento ricevi **1 Gemma della Memoria** in segreteria. Altre si trovano in spedizione o nelle attività di gioco.
- Puoi impiantare **massimo 7 Gemme acquisite** (oltre alle 5 innate, per un totale di 12); oltre questa soglia rischi il collasso.
- **Le Gemme in possesso e in uso devono essere SEMPRE visibili: mai occultarle, per nessun motivo.**

CRAFTING E AUTONOMIA

Per creare pozioni, siringhe, veleni o lavorare ingredienti: vai nella **zona di crafting**, deposita gli ingredienti, prendi e compila la scheda del prodotto, lascia il tutto nel Bramafonte per il tempo necessario, torna a ritirare. **Sei autonomo**: non serve aspettare un Narratore.

ALCHIMIA E CONSUMABILI

- Puoi avere attivi contemporaneamente: **1 pozione + 1 siringa + 1 veleno da lama**.
- Un secondo preparato della stessa categoria **non ha effetto** e viene sprecato.
- Gli effetti durano **finché non vengono attivati** (nessun limite di tempo, salvo dove specificato).

LE SPEDIZIONI

- **Prima di partire**: ogni spedizione segue il **Protocollo** (almeno 3 Soldati, 1 Ingegnere, 1 Raccoglitore con Luminaria, 1 Medico). Uscire senza autorizzazione è proibito.
- **Durante**: raccogli ingredienti (Vegetali 🌿, Organici 🍄, Minerali 🌸); se trovi un **biglietto condizione, aprilo subito**; il **silenzio è legge** (usa i gesti: PERICOLO, RITIRATA, ALLARME).
- **Al rientro: visita medica obbligatoria**, consegna i biglietti delle condizioni al Medico.

ECONOMIA E SCAMBI

A Luminèa si usa soprattutto il **baratto** (risorse per risorse, servizi per beni). Le monete esistono e hanno valore, ma circolano poco.

MORTE E RESURREZIONE

Se muori, puoi essere resuscitato se qualcuno sacrifica un **Cristallo della Fonte, entro 1 ora** dalla morte. Chi torna riparte con **1 PF** e non ricorda gli ultimi momenti.

Ora sei pronto. Benvenuto a Luminèa. Sopravvivi.