

Un progetto a cura dell'associazione
Chroma-K

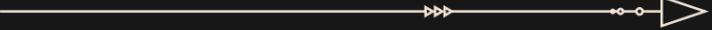
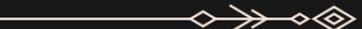
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Copyright 2021 - ©Chroma-K

EXSOMNIA

AMBIENTAZIONE & REGOLAMENTO

~ SOMMARIO ~

ANTHEUS 	9		
La fonte	10	Pietanze in cucina	83
Il potere	11	Artigianato	89
Lo shizma	13	Scassinare e lucchetti	90
Lo sguardo	15	Trappole	91
L'etere	17	Rune	92
		Corruzione	95
		Cerusia e medicina	99
		Incantesimi	101
		Infralive	102
		Magia rituale	103
		Risorse rituali	104
		Rituali del vuoto	104
		Oggetti e cartellini	107
		Safeword	107
		Personaggio	108
		Morte	108
		Combattimento	110
		Danni	110
		Furto, perquisizione, costrizione	111
RAZZE & GEOGRAFIA 	18		
Yav'los	23		
Regem	27		
Feelk	31		
Ciliis	35		
Tellùri	39		
Gremirsi	42		
LA STORIA 	45		
La storia	46		
Scoperte dal 1019 in poi	49		
Archivio del vuoto	56		
CORPORAZIONI	60		
REGOLAMENTO 	66	CREAZIONE PERSONAGGIO 	112
Equipaggiamento	67	Città	113
Chiamate	69	Specie	115
Alchimia	75	Scelta della corporazione	117
Risorse	75	Nobiltà e possedimenti territoriali	118
I preparati	77	Abilità in creazione	119
Ricette ed autorizzazioni	78	Abilità	121
	78	Abilità di corporazione	127
		Lista incantesimi	133
		Irid	133
		Prescelto di mala	135
		Cantastorie	137

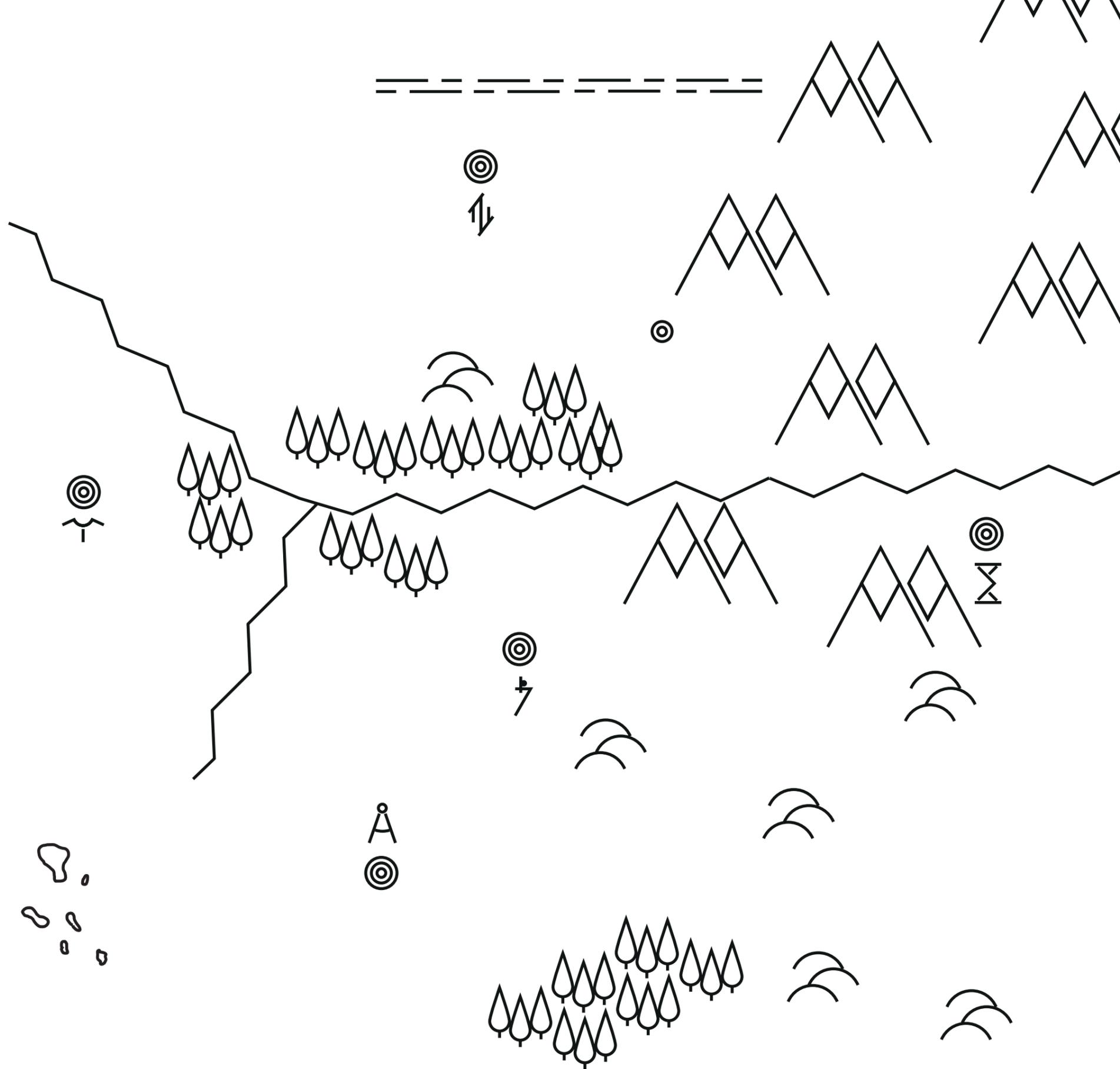
~ EXSOMNIA ~

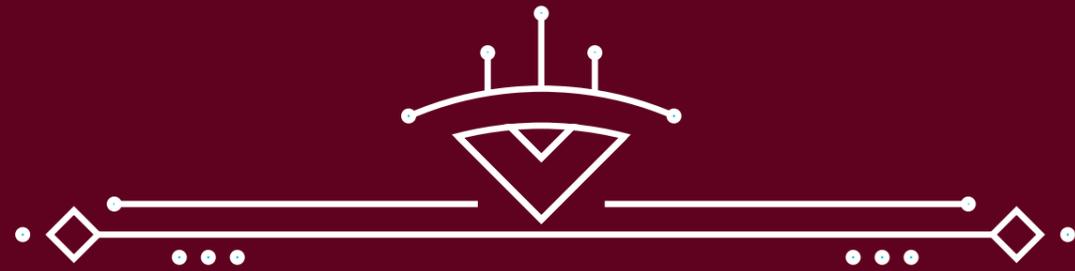
Antheus è un pianeta in buona parte inesplorato. In esso forze del Vuoto e della magia si fronteggiano, energie mistiche e creature divine permettono agli abitanti e agli avventurieri di queste terre di accedere a poteri straordinari.

Qui, animosi combattenti e abili praticanti della magia si oppongono risolutamente alla minaccia del Vuoto col sostegno di poteri concessi dalla Fonte e dal Divino.

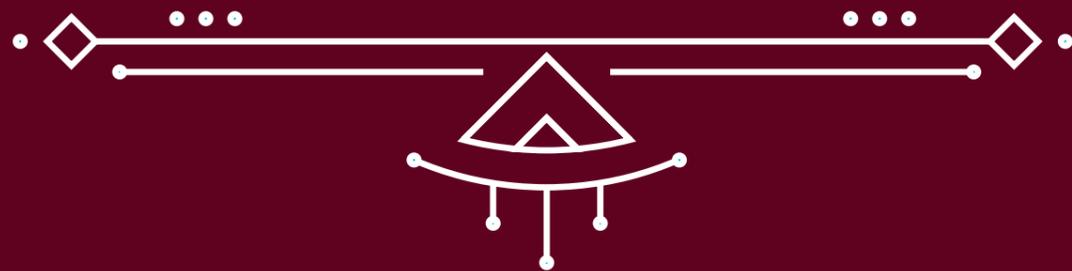
LE TERRE INESPLORATE

Pochi sono stati gli esploratori temerari che si sono avventurati verso gli estremi confini delle terre esplorate. Durante il corso dei secoli, solo coraggiosi combattenti e abili praticanti della magia hanno tentato la via dell'esplorazione tuttavia non molti sono riusciti a tornare per raccontarle. Ad Unum vivono prevalentemente umani e le specie avvistate o incontrate nelle poche esplorazioni, sono viste con paura e ostilità. Le spedizioni verso i territori inesplorati, si sono spesso rivelate ardue a causa della magia e della tecnologia non abbastanza affidabili e all'avanguardia. Tuttavia oggi i tempi sono cambiati.





ANTHEUS



~ LA FONTE ~

La Fonte racchiude in sé tutte le cose, sia fisiche che astratte.

Antheus è un pianeta stratificato tra i cui piani la magia, o meglio la Fonte, scorre liberamente.

Esso è composto da tre strati:

- il primo visibile a tutte le creature, dove vive ogni essere vegetale e animale;
- il piano mediano, che si estende a poche centinaia di metri in profondità, è ricco di minerali e in esso la concentrazione magica è più elevata;
- lo strato inferiore composto unicamente da Fonte, uno strato di energia pura che attraversa i livelli successivi plasmando il mondo conosciuto

Questa energia permea ogni cosa rendendo l'esistenza stessa possibile. In essa sono presenti tutte le caratteristiche della realtà, la quale combinazione crea ogni elemento vivente (...e non) del mondo. La Fonte permea e plasma tutte le cose e a volte, fuoriuscendo dallo strato inferiore, genera creature magiche.

Gli Aspetti sono concetti in essa compresi, **che rappresentano le caratteristiche di ogni ele-**

mento presente nel mondo. Esistono infiniti Aspetti come infiniti sono i concetti, le idee e le caratteristiche che essi delineano. L'Aspetto della Tranquillità, della Resistenza, della Purezza, della Violenza sono solo alcuni esempi. Ogni cosa ed entità contiene in sé una moltitudine di Aspetti che influiscono in maniera differente in base a quali sono le caratteristiche principali che la definiscono. Un uomo molto irascibile ad esempio tra la moltitudine di Aspetti caratterizzanti, avrà una forte influenza dell'Aspetto della Rabbia.

La Fonte cristallizza un aspetto quando fuoriesce dallo strato inferiore e viene a contatto con un oggetto o un essere vivente in cui è presente un Aspetto molto più incisivo degli altri. Gli **Aspetti Cristallizzati** possono essere oggetti fisici o viventi. Sono rarissimi e quindi di grande valore, tutti li cercano e li desiderano per usarli come oggetto di studio e non solo.

L'incredibile energia della Fonte può essere studiata e manipolata da rarissimi individui comunemente chiamati **Irid** che se ne appropriano realizzando incantesimi di varia natura.

~ IL POTERE ~

La predisposizione verso la Fonte non è l'unica opportunità per ottenere poteri mistici.

I **Prescelti** sono coloro che non hanno una naturale propensione alla manipolazione della Fonte ma vengono benedetti da una divinità.

Essi canalizzano l'energia sorgente del proprio **Divino** e diventano in grado di veicolare il **Potere**. A differenza degli Irid quindi non sono in grado di plasmare l'energia della Fonte ma fungono esclusivamente come tramite per la manifestazione del Potere divino.

In passato i mortali veneravano numerose divinità oggi ricordate come Divini e da essi molti Prescelti ottenevano i propri Poteri. Con il passare dei secoli sempre più persone si sono interessate all'arte della manipolazione dell'energia. Questo processo,

a lungo andare ha però l'orribile conseguenza di creare delle falle all'interno della Fonte. A causa dell'ingente quantità di energia che gli incantatori utilizzarono durante la grande guerra del Martello Arcano, le forze del Vuoto travolsero le terre di Unum e tutta Antheus.

La diretta conseguenza, fu infatti la creazione di un enorme squarcio di corruzione, noto come **Shizma**, che strappò la superficie del mondo e permise al Vuoto di manifestarsi. Dopo questi terribili avvenimenti i fedeli degli Antichi Divini, temendo delle ripercussioni, insabbiarono ogni traccia di quei culti, impedendo alle future generazioni di tramandare le conoscenze.



~ LO SHIZMA ~

È il nome della frattura causata dall'eccessivo utilizzo della magia.

È un baratro profondo centinaia di chilometri che si dirada in profondità fino a raggiungere la Fonte stessa, corrompendola.

Da questa enorme faglia cominciarono ad emergere esseri, simili a spiriti, nati da quella parte di Fonte che era stata corrotta dal Vuoto. Questi, attirati dall'enorme quantità di energia rilasciata, si palesarono e guidati da una fame insaziabile, iniziarono a vagare per le terre sconosciute mietendo vittime lungo il loro cammino. Iniziarono a chiamarli "**Vacui**", creature immuni ai colpi delle armi convenzionali, che sembravano scalfiti solo dall'impiego della stessa energia magica che rischiava di potenziarli. Come se non bastasse questo procedimento

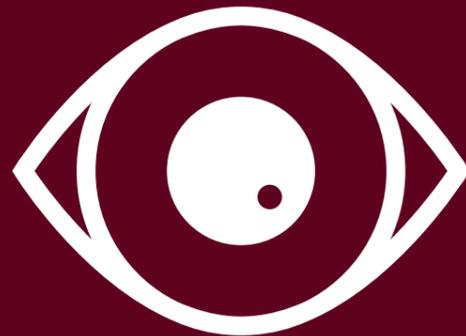
a sua volta, creava altri Vacui, dando inizio a un circolo vizioso apparentemente irrisolvibile.

La zona che circonda questa enorme faglia è perennemente avvolta da una fitta foschia violacea e ogni entità in essa o circostante è rimasta irrimediabilmente corrotta. Nel corso del tempo attorno allo Shizma sono state create delle mura per delimitarne i confini e per tenere lontane le orribili e pericolose creature. Nessuno ha mai osato esplorare la faglia o per lo meno, nessuno ha mai fatto ritorno per raccontarlo.

Come la Fonte, in questo mondo, anche il Potere del Vuoto può essere manipolato per ottenere poteri sovranaturali, **ma a quale prezzo?**

~ LO SGUARDO ~

La religione ufficialmente praticata è quella dello Sguardo. Esso si fonda sull'assoluta devozione a Mala, il leggendario rapace che con la sua sola esistenza salvò l'intera popolazione di Unum dai Vacui. Questo credo si basa su tre principi fondamentali. Chiunque tradisca queste tre Verità Fondamentali non riceverà alcuna risposta.



Unifica i vigori.

Più è grande il numero dei fedeli di Mala, più Potere verrà loro concesso.

È per questo che ogni Prescelto di Mala vive e serve la divinità diffondendo i suoi dogmi e le leggende sulle sue gesta per convertire più persone possibili. L'uccello piumato non ha solo lasciato racconti e leggende sulla sua strada ma vere e proprie manifestazioni e prove fisiche del suo passaggio.

Rinnega il culmine.

Per raggiungere il massimo potenziale bisogna superare i propri limiti e riuscire a vedere oltre lo Sguardo.

Per questo motivo il culmine non è mai un obiettivo da raggiungere, ma qualcosa da rinnegare, poiché il

superamento dei propri limiti porta alla follia. Come il Martello Arcano ha insegnato, non bisogna mai approfittare troppo della benevolenza dello Sguardo. “Vuoto lo sguardo, pieno potere” è un motto che si riferisce proprio a questo concetto.

Definisci te stesso.

Per questo lo sguardo prevede il sostegno reciproco tra Prescelti.

L'elitarietà, il classismo e l'odio per il diverso sono errori che in passato hanno portato alla guerra e alla formazione dello Shizma. I suoi fedeli sono spinti da intenzioni benevole e collaborative e rispondono con gioia solo al volere della Regina, colei che è stata benedetta da Mala in prima persona.

~ L'ETERE ~

Lo Spirito è ciò che lascia il corpo alla fine della vita mortale di una creatura.

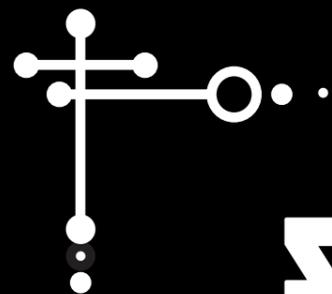
L'Etere è lo spazio ultraterreno nella quale esso risiede prima di abbandonare il mondo fisico dopo la morte del corpo terreno. È un piano astrale parallelo al mondo dei viventi ed è normalmente inaccessibile. Qui è dove lo spirito inizia il proprio viaggio per raggiungere l'Orizzonte.

È un percorso di purificazione in cui lo Spirito cerca la pace e la forza di accettare se stesso, abbandonando i problemi materiali e liberandosi dalle catene che lo ancora al mondo dei viventi. Ogni Spirito affronta un percorso diverso e privato. Per gli Spiriti è impossibile vedere il piano

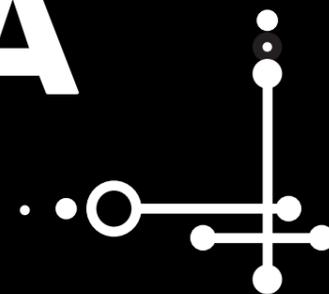
materiale, tuttavia alcuni speciali viventi sono in grado di entrare in comunicazione con l'Etere. È grazie a loro, gli **spiritisti** che possediamo le pochissime informazioni sull'Etere e le vie dell'Orizzonte.

A causa dell'influenza della Corruzione del Vuoto sulla Fonte e tutto ciò che esiste, in momenti molto rari, per periodi di tempo molto brevi e in specifici luoghi, il piano materiale e quello dell'Etere si allineano ed entrano in contatto permettendo ai viventi di percepire o addirittura intravedere gli Spiriti, con la quale rimane molto difficile comunicare.





RAZZE & GEOGRAFIA





SHIZMA

terre desolate

CILIIS

A.
CERUSIA

DEDALO

YAVLOS

REGEM

TELLURI

IDEA

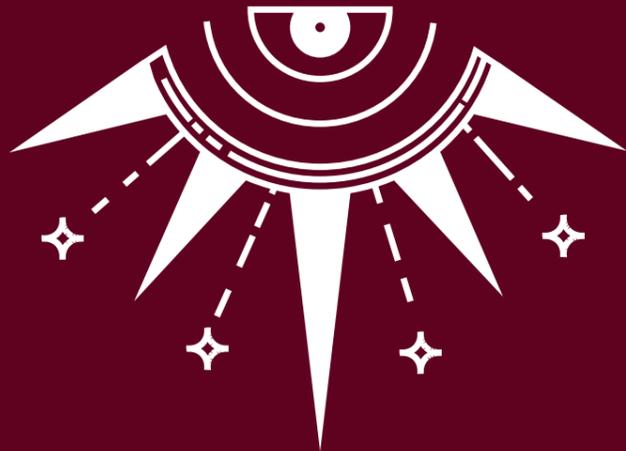
FEELK

~ UNUM ~

L'unica regione interamente conosciuta di Antheus è Unum. Tutti gli altri territori sono inesplorati o invasi dai Vacui. Le strade di Unum vedono ergersi una moltitudine di piccoli paesini che abbracciano e circondano le cinque grandi città stato: Ciliis, Tellùri, Yav'los, Regem e Feelk. Ognuna di esse ha una propria organizzazione politica e sociale ma la loro collaborazione dà origine all'Alleanza Exsomnia.

YAV'LOS (PRONUNCIA: "YIÀVLOS")

È la capitale dell'alleanza di Exsomnia e si trova al centro della regione. È il punto di riferimento politico di tutte le città di Unum.



~ Territorio e Popolazione

Famosa per i suoi vini grazie al suolo di natura vulcanica, Yav'los vanta una popolazione dall'apertura mentale notevolmente sviluppata. Nella città abitano numerose famiglie nobili, benestanti e personalità politiche di spicco che convivono pacificamente con innumerevoli semplici lavoratori e contadini che popolano le trafficate vie.

~ Forma di Governo

La città si basa su un sistema monarchico costituzionale dove regna l'Araldo avvalendosi di poteri limitati e stabiliti da un consiglio di saggi chiamato Senex Exsomnia. Il reggente è Leonio Belisària Ez'ner, uno dei membri della Spedizione Vittoriosa. È dotato di straordinario intelletto e carisma tanto da riuscire a mettere d'accordo praticamente chiunque grazie al suo carattere placido e convincente. Non è un grande combattente ma sfoggia continuamente sua splendida pistola dorata che negli anni è diventato il suo simbolo distintivo. Durante il suo mandato ha contribuito a sviluppare il tessuto economico della città rendendo Yav'Los la città più produttiva ed abitabile di tutta la regione.

~ Esercito

Yav'Los non ha un esercito vero e proprio: le altre città hanno infatti accettato la candidatura a capi-

tale a patto che limitasse il suo potere militare in modo da non poter abusare del suo potere.

~ Cultura

La moda per i nobili si orienta verso abiti di semplice ma sofisticata ricercatezza e gioielli appariscenti. I prodotti di lusso sono la merce più richiesta ed importata dalle altre città. La popolazione e i contadini vestono invece in maniera estremamente semplice. La produzione abbondante di vino di ottima qualità rende ogni incontro un evento allegro e mondano.

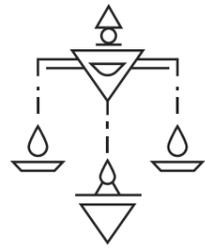
~ Economia

La sua posizione strategica permette a Yav'Los di essere l'epicentro dello sviluppo di ogni possibile attività; si possono trovare con estrema facilità numerose rappresentanze provenienti da tutte le città poiché le strade, come le strutture al suo interno, sono state costruite sin dall'inizio con l'unico scopo di renderla più accessibile e ospitale possibile.

Il centro della capitale ospita le ambascerie di tutte le città di Unum. La parola dell'amministrazione di Yav'Los, infatti, viene considerata preziosa perché rivolta alla sicurezza e al bene sociale, economico e politico di tutta la regione.

IL SENEX EXSOMNIA

Il Senex Exsomnia fu eretto a Yav'Los dopo la sottoscrizione dell'accordo per la fondazione dell'Alleanza Exsomnia.



È un luogo istituzionale che amministra ed influenza tutta la regione.

I suoi membri sono rappresentanti di ogni città e investiti della carica di Senatore. Tra loro vi sono esperti di economia, commercio, legge e ordine.

Sono vestiti in maniera molto elegante, vistosa ed eccessiva, per fare in modo che tutti possano riconoscerli. Ogni mozione importante per la regione deve essere approvata dal Senex e i Senatori si occupano di valutare, discutere e votare tutte le proposte dei cittadini per trasformarle in leggi.

LA CONSORTERIA

È il palazzo del governo che si trova nell'affollatissimo centro città



Oltre ad essere la residenza dei governanti della capitale è il luogo di aggregazione sociale delle famiglie nobili, ricche e influenti.

La Corporazione Consorteria è nata qui, le cui voci e dicerie manipolano gli equilibri politici e sociali della regione tutta.

IL PRESIDIO

È il luogo dove si svolge l'addestramento dei soldati istruiti per gestire le emergenze all'interno di Unum.



I maestri combattenti insegnano un codice di condotta cavalleresco che spinge gli allievi ad agire per rendere Unum un posto migliore.

Una volta l'anno la capitale ospita la **Giostra della Quintana**, un torneo indirizzato a coloro che possiedono abilità strategiche e combattive i cui vincitori vengono investiti del titolo di **Cavaliere Errante**. Questa nomina implica accettare di mettersi a totale disposizione per mantenere il benessere della regione. Ogni Cavaliere Errante è consapevole che dovrà considerare sua casa ogni luogo che avrà bisogno del suo operato. Questo titolo comporta l'elevazione del proprio status sociale e l'acquisizione di enorme prestigio e rispetto da parte di tutta la popolazione, compresi i nobili. L'esistenza dei Cavalieri Erranti è importante per l'equilibrio tra nobiltà e popolazione: un Cavaliere può opporsi ad una qualsiasi decisione nobiliare della città in cui risiede, costringendo la nobiltà tutta a ritrattare le proprie decisioni tenendo in considerazione le opinioni del Cavaliere Errante e, quindi, del popolo tutto.

L'ordine è strutturato su diversi livelli:

- **Cavalieri Erranti**, coloro che hanno superato con successo il periodo di addestramento e hanno vinto la Giostra della Quintana;
- **Gran Maestro, Custode dell'Ordine**, è il più prestigioso grado dell'Ordine dei Cavalieri. Viene eletto da tutti i Cavalieri con un rito. La nomina comporta l'acquisizione delle Reliquie di Mala, le famose armi brandite dal primo Gran Maestro. Una volta ottenuta la carica essa viene mantenuta fino al sopraggiungere della morte. L'attuale Gran Maestro Custode dell'Ordine è Roman Juura, un uomo forte e deciso che ha fortemente a cuore la difesa di Unum ed i precetti dell'Ordine, anche a dispetto della politica.

Questa sua vocazione lo ha reso un simbolo amato nel continente ma ha anche generato molti oppositori che non apprezzano la sua condotta integerrima.

Non tutti i Cavalieri Erranti decidono di rimanere a Yav'Los. Molti di loro partono verso le altre città per mettere alla prova le proprie abilità sviluppate in addestramento. Altri decidono di stabilirsi a Cili-is per diventare Vultus.



REGEM (PRONUNCIA: "RÈGEM")

È il centro di interesse per Prescelti ed Irid.



~ Territorio e Popolazione

La città gode di una costante calma irreali, aleggia un senso di misticismo, serenità e imperturbabilità che tranquillizza gli Spiriti.

Regem attira ogni giorno centinaia di studiosi, semplici fedeli, Prescelti ed Irid. Per rimediare agli errori del passato la città si è impegnata ad aprire le proprie porte a chiunque fosse interessato ad apprendere e migliorare le proprie capacità mantenendo un occhio di riguardo sul passato e la storia della fondazione di Unum.

~ Forma di Governo

La maggior parte degli abitanti di questa città nutre una profonda fede in Mala. La politica pertanto è organizzata in una teocrazia assoluta dove l'autorità della Regina Idralda Gravitass, non è mai messa in discussione poiché benedetta dal dio piumato. Membro della Spedizione Vittoriosa è una Prescelta di Mala specializzata nella guarigione: racchiude in sé il potere sia politico che religioso della città e vive all'interno della Basilica dello Sguardo.

~ Esercito

Regem è priva di un vero esercito. La sicurezza della città è affidata in mano ai numerosissimi Prescelti. Ogni grave violazione della quiete pubblica non necessita di intervento poiché eventi divini si verificano sui colpevoli di azioni efferate, castigando e scacciando i responsabili dalla città.

~ Cultura

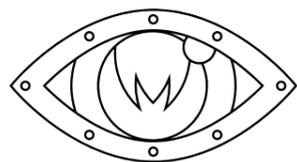
I suoi abitanti vestono utilizzando i colori rosso, oro e nero per omaggiare la divinità piumata. Gli abitanti della città svolgono i mestieri più disparati e l'economia è gestita in maniera semplice: la Regina impone un'unica tassa annuale a tutti i lavoratori di Regem e dintorni che successivamente impiega per le necessità.

~ Economia

Gli abitanti della città svolgono i mestieri più disparati e l'economia è gestita in maniera semplice: la Regina impone un'unica tassa annuale a tutti i lavoratori di Regem e dintorni che successivamente impiega per le necessità.

BASILICA DELLO SGUARDO

Lo Sguardo ha seguaci in tutta Unum ed ovunque sono eretti templi volti ad onorare ed omaggiare la grandezza di Mala.



La Basilica dello Sguardo è un palazzo magnifico con numerose scalinate, giardini e fiori rigorosamente rossi, oro e nero.

L'interno di questo luogo sacro è caratterizzato da un'unica grande stanza senza pareti. Il tetto è sorretto solo da eleganti colonne decorate al cui centro torreggia una gigantesca statua di Mala.

L'intera struttura è piena di energia divina alimentata dalle preghiere dei moltissimi seguaci che visitano giornalmente la Basilica.

IL PROFONDO STUDIO

Coloro che al Profondo Studio vi giungono sono rari individui in grado di manipolare la Fonte, gli Irid.



Generalmente riconosciuti nei primi anni dell'infanzia, vengono condotti al palazzo dove, guidati dai maestri, perfezioneranno le tecniche e verranno educati sul saggio uso della Fonte.

Lo Studio si estende non verso l'alto come un qualsiasi edificio, bensì verso il basso. Nessuno sa con certezza per quanti chilometri si estenda in profondità in quanto solo i più saggi e potenti possono giungere ai piani inferiori.

Le stanze in superficie sono riservate ai più giovani che con l'accrescere delle proprie conoscenze, vengono accompagnati dagli Anziani in un viaggio verso le profondità della terra. È un percorso che dura anni e permette agli studenti di avvicinarsi sempre più alla Fonte.

Normalmente per concludere il proprio addestramento un Irid impiega cinque anni, durante i quali non vedrà mai la luce del sole.

Non tutti sono disposti a sacrificare un così lungo periodo della propria vita. Per questo motivo molti fuggono dagli obblighi che il Patto dell'Iride impone loro. Questi soggetti sono considerati ricercati in quanto potenziali fonti di pericolo. Ogni abitante di Unum è infatti consapevole che l'uso sconsiderato della Fonte potrebbe attirare creature del Vuoto.



FEELK (PRONUNCIA: "FILK")

È la città del commercio, sede del porto più grande della regione e meta di ogni mercante.



~ Territorio e Popolazione

Feelk ha acquisito un enorme valore agli occhi di tutta la regione per via della sua strategica posizione sulla costa, utile per il controllo commerciale della maggior parte delle tratte sia terrene che marittime. È basata su un sistema di potere che trae profitto e vantaggio dalle numerose attività commerciali. Per questo motivo i suoi abitanti sono considerati opportunisti e calcolatori.

~ Forma di Governo

La città è gestita da un'associazione criminale che prende il nome di Paradossa. A dispetto della natura criminale dell'organizzazione, la città gode di una certa sicurezza indotta dalle ferree regole e usanze imposte dai Paradossa. Essi gestiscono la tutela della città avvalendosi di un corpo militare cittadino che agisce nell'interesse comune nonostante i metodi discutibili adottati.

~ Cultura

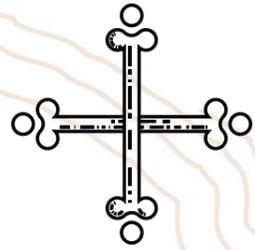
In città non esiste il concetto di nobiltà. La moda non segue regole specifiche anche se sembra esserci una generica e condivisa passione per le cinghie, la pelle e il cuoio.

~ Economia

Le vie della città sono animate dalle numerose botteghe di abili artigiani, alchimisti e erboristi oltre alla costante presenza di numerosi mercanti indaffarati in affari non sempre limpidi. Feelk è il più grande porto di tutta Unum ed è frequentato giorno e notte. Gode di una posizione strategica ed è il punto di riferimento per tutti coloro che vogliono interfacciarsi con il Foro, la più importante associazione commerciale della regione. Il grande porto ha spesso spinto imprudenti avventurieri ad andare Oltre lo Sguardo attraverso la via marittima. Come è facile immaginare nessuno ha mai visto il loro ritorno. Ad oggi Feelk è considerata una vera e propria città indipendente nella quale numerosi uomini in cerca di fortuna vedono un trampolino di lancio verso una vita migliore.

L'ORDINE DEI PARADOSSA

Ogni abitante si sente al sicuro grazie a questo sistema militare ed è per questo che l'associazione riceve lauti pagamenti dai mercanti della città in cambio della protezione a loro data.



Fu istituito da Jhoel Chandra, massimo esponente dell'organizzazione e della città tutta. Fu uno dei membri della Spedizione Vittoriosa, esperto di spionaggio, trappole e veleni. Prima dell'istituzione di questa guardia Feelk era in balia di mercenari rimasti senza occupazione durante il Martello Arcano. Jhoel Chandra riuscì ad invertire la rotta permettendo ai malviventi di redimere ai propri misfatti prestando servizio nel nascente ordine dei Paradoxa. Ogni abitante si sente al sicuro grazie a questo sistema militare ed è per questo che l'associazione riceve lauti pagamenti dai mercanti della città in cambio della protezione a loro data. I Paradoxa sono organizzati gerarchicamente in base alla forza e all'esperienza. I Capintesta sono i membri più abili e gestiscono le richieste di lavoro da affidare ai sottoposti. Il simbolo che rappresenta la loro associazione è composto da due ossa incrociate. Tutta Feelk si poggia sul senso di sicurezza fornito dai Paradoxa. Per questo motivo i piani alti dell'organizzazione si impegnano perché il nome dell'ordine non venga macchiato da azioni scellerate di alcuni dei suoi membri.

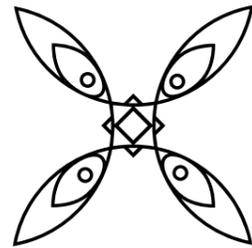
Le regole sono poche, semplici e chiare:

- L'interesse di Feelk è l'interesse dell'Ordine;
- Un contratto siglato deve sempre essere rispettato;
- Assoluta fedeltà alla Città, all'Ordine ed al committente;
- La violazione di questi dettami è sempre punita con la morte.

Negli oscuri vicoli malfamati si vocifera che tra le fila dei Paradoxa esista una divisione segreta i cui membri sono chiamati Ultori Oscuri. Essi si occupano di scovare e punire i trasgressori del codice dell'organizzazione.

IL FORO

Il Foro è l'associazione commerciale che gestisce l'economia di Unum.



L'attuale responsabile si fa chiamare Darlin ed è una donna dal carattere estremamente accomodante, un sorriso eccessivamente fastidioso e un talento innato per gli affari.

Voci narrano che sia un'oratrice talmente abile da riuscire a vendere acqua a un marinaio. Il Foro stabilisce i prezzi massimi delle merci dei mercanti, il costo dei reagenti, fornisce contatti per fornitori, aiuta gli apprendisti ad orientarsi e fa in modo che nessuno provi a vendere qualcosa senza passare per i suoi moltissimi occhi.

Tutto questo a seguito di piccolo prezzo che tutti sono ben felici di pagare.



CILIIS (PRONUNCIA: "SÌLIS")

è la Grande Difesa eretta dagli uomini di Unum per arginare le forze del Vuoto.



~ Territorio e Popolazione

È la Grande Difesa eretta dagli uomini di Unum per arginare le forze del Vuoto. È una piccola ma solida fortezza frequentata da Vultus, Irid, Prescelti o chiunque sia interessato a contribuire per raggiungere un fondamentale obiettivo comune: contrastare la minaccia dei Vacui e di tutte le entità provenienti dallo Shizma. Solide mura, che si estendono fino al confine della regione, abbracciano le costruzioni interne.

~ Forma di Governo

Il forte è gestito da due Consoli, entrambi membri della Spedizione Vittoriosa: Baf è un Vultus dalla possenza ineguagliabile, si occupa dell'allenamento dei guerrieri. I suoi allenamenti sono noti per essere in grado di temprare anche gli uomini meno nerboruti rendendoli delle vere e proprie macchine da guerra. Prometeo Caidor è invece colui che gestisce tutti gli Irid e i Prescelti di Ciliis. Benedetto da Mala, è l'unica persona conosciuta ad Unum in grado di canalizzare sia Fonte sia Potere, essendo così di fatto sia Irid sia Prescelto. Egli è ossequiosamente seguito dagli altri Irid per le sue incredibili capacità.

~ Esercito

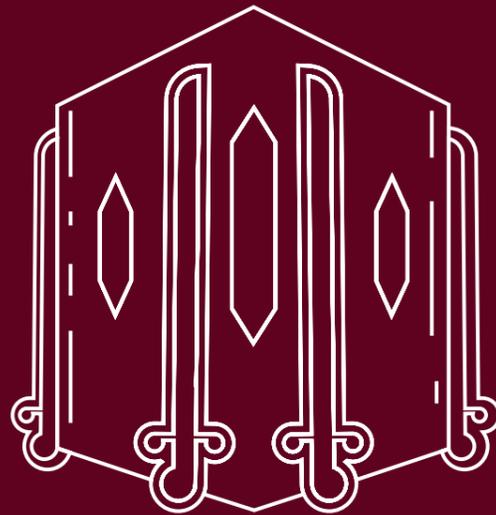
Ogni individuo è accolto e trattato con eguale rispetto e cortesia e ognuno viene giudicato sulla base delle proprie azioni.

~ Cultura

Ogni individuo è accolto e trattato con eguale rispetto e cortesia e ognuno viene giudicato sulla base delle proprie azioni.

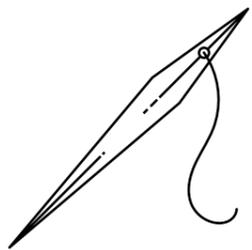
~ Economia

La città è economicamente sorretta dai finanziamenti e rifornimenti che riceve dalle altre città. Non c'è un vero e proprio sistema economico basato sull'uso della moneta poiché ogni abitante infatti riceve un adeguato sostentamento in cambio delle attività svolte per la città.



ATENEQ DELLA CERUSIA

È il luogo cardine per tutti coloro che vogliono intraprendere la via della cerusia.



La rigida istruzione impartita nell'accademia prevede un rigoroso percorso che gli aspiranti cerusici non possono abbandonare una volta intrapreso. Coloro che riescono a completare questo viaggio accademico ottengono fiducia e rispetto dagli abitanti della regione. Per questo motivo molti di loro vengono spesso inviati a Ciliis a supporto di Vultus, Irid e Prescelti per risanare le loro ferite e supportarli nelle missioni.

Coloro che riescono a completare l'intero ciclo accademico possono essere riconosciuti grazie ai simboli che rappresentano l'Ateneo.

DEDALO

È un vero e proprio labirinto situato a ridosso delle mura di Ciliis.



Edificato dalla città di Regem durante la guerra, è costituito da mastodontiche mura e porte incantate che impediscono l'uscita di tutti Vacui fino ad oggi rinchiusi. Si narra che Mala stesso abbia scelto questo luogo per la costruzione del proprio nido. L'enorme quantità di energia proveniente dalle mura e dal rifugio del Divino Rapace attira i Vacui in un eterno girovagare senza fine.

L'entrata del Dedalo è presieduta dal suo Guardiano che si occupa di vegliare e di accogliere eventuali visitatori. Il titolo di Guardiano viene tramandato alla morte e il successivo viene scelto ed istruito dal nome uscente. Per diventare apprendisti è essenziale non essere affiliati a nessuna corporazione, gruppo o associazione così da non risentire di influenze o ideologie esterne. L'attuale Guardiano è un uomo molto anziano di nome Sorin Baan.

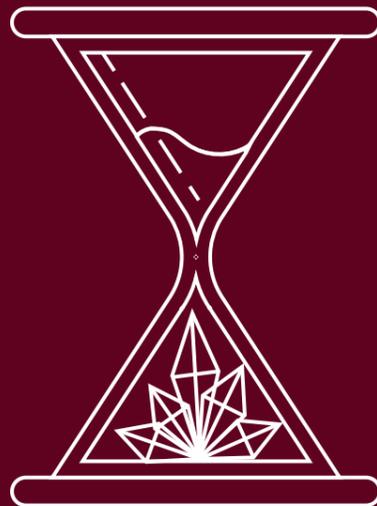
Intrepidi quanto stolti individui hanno più volte provato a raggiungere il centro del labirinto alla ricerca del Divino, spinti dal desiderio di incontrare Mala ma il potere del labirinto non ha fino ad ora permesso a nessuno di uscire. Ipotesi non ancora documentate sostengono che i malcapitati possano essere stati assorbiti dai Vacui rinchiusi all'interno del labirinto.

Le uniche persone nella storia sopravvissute a questa incredibile impresa, sono i membri della Spedizione Vittoriosa e oggi sono estremamente popolari e gestiscono varie città e attività.



TELLÙRI (PRONUNCIA: "TELLÙRI")

è la città simbolo dell'arte, della musica e dell'inventiva.



~ Territorio e Popolazione

Tellùri è una piccola città colma di artisti, musicisti e artigiani di ogni tipo. Uomini nobili, benestanti o semplici intenditori spesso vi si recano per acquistare prodotti o progetti innovativi.

Ogni abitante della città è sempre incoraggiato a dare il meglio di sé nella creazione di nuove invenzioni. Ciò permette lo sviluppo di un sistema meritocratico e di un ambiente perfetto per la crescita scientifica, artistica e tecnologica.

~ Forma di Governo

La posizione sociale e il grado di nobiltà di un individuo viene determinata dal suo intelletto e dalla sua attitudine al lavoro. Una volta a settimana le famiglie più autorevoli della città si riuniscono in quella che è conosciuta come Riunione Plenaria per discutere delle vicende cittadine. Petra Ràmia Ars è una giovane e talentuosa donna, membro della Spedizione Vittoriosa e rappresentante della Famiglia Ars, la casata più influente di tutta Tellùri. L'equipaggiamento di tutti i membri della Spedizione Vittoriosa è di sua realizzazione. Tutte le famiglie influenti della città, di comune accordo, le hanno conferito il più alto rango nobiliare di Tellùri, il titolo di "Migliore".

~ Esercito

Non vi è un vero e proprio esercito. Tuttavia grazie alla florida economia, la città assume spesso mercenari a difesa delle sue strade. Questi vengono equipaggiati con le creazioni degli artigiani della città, rendendo anche il più riprovevole dei guerrieri un'opera d'arte maestosa.

~ Cultura

Grazie ai numerosi atenei e salotti, la città ha regalato alla regione i migliori artisti e artigiani di tutta Unum. Molte sono le persone di passaggio ma solo alcuni hanno le capacità per stabilirsi. Benvenuti sono infatti coloro che dimostrano di essere i migliori nel proprio campo. Secondo l'ideologia comune esistono solo due tipi di persone: i competenti e gli inetti. I secondi hanno vita dura a Tellùri. Gli abitanti di questa città sfoggiano vestiti estremamente eccentrici e esagerati, colmi di finezze e frutto di un lavoro sartoriale di altissimo livello che solo in questa città è possibile trovare.

~ Economia

Il suolo di Tellùri è estremamente ricco e il sistema governativo garantisce alle migliori scuole un approvvigionamento continuo e gratuito di risorse necessarie per le loro attività. La città è eretta su un giacimento di minerali di ogni genere. È l'unico luogo di tutta Unum dove è possibile trovare il Tellurium, un minerale estremamente raro utile per la creazione di oggetti di resistenza e pregiata fattura.

~ Curiosità

Nonostante in città ci sia sempre un clima di amichevole intellettuale concorrenza, è noto a tutti la goiardica contrapposizione tra abitanti di Tellùri Nord e Tellùri Sud divisi dal torrente che taglia in due la città. Caratteristico è il differente accento di coloro che vengono da una o dall'altra zona della città.

IL PREZIOSISMO

È l'università più grande di tutta Unum.



Insegnare al Preziosismo è il traguardo più ambizioso al quale un abitante possa ambire. Nelle aule dell'università vengono costantemente effettuate ricerche sull'innovazione di ogni campo. La più importante delle scoperte recenti è legata alla progettazione di oggetti tecnologicamente avanzati chiamati Processi. Essi sfruttano l'energia di Aspetti Cristallizzati della Fonte diventando semplice carburante. Possono essere armi, protesi meccaniche o artifici meccanicamente unici e particolari.

LA MODELLA D'ARS

È il più famoso emporio della regione.



Qui viene venduto e prodotto ogni genere di articolo. I loro beni sono qualitativamente di altissima fattura e quindi i più ricercati di Unum.



~ ALTRI LUOGHI DI INTERESSE ~

IDEA

È un piccolo forte situato ad Ovest della regione, approdo preferito di ogni Licénzi.



La sua posizione strategica e il terreno circondato dalle acque lo rende un luogo praticamente inespugnabile. Il baluardo è circondato da una moltitudine di carovane itineranti che popolano un perpetuo mercato dove è possibile trovare qualsiasi tipo di merce. Idea è libera da qualsiasi tipo di tassa e gli scambi sono totalmente liberi e a discrezione delle due parti interessate.

GREMIRSI

È il primo avamposto ufficialmente riconosciuto dal Senex e da tutta l'Alleanza Exsomnia.



Finanziato da Oremo Belisària Ez'Ner, marito dell'Araldo di Yav'Los, è stato costituito a ridosso dei monti a nord di Tellùri. Caratteristica, e inaspettata, è la presenza di una miniera di Tellurium Corrotto, che a differenza della versione pura dello stesso minerale, è estremamente pericoloso da estrarre e lavorare. L'avamposto è diventato meta di avventurieri, studiosi e soprattutto Corrotti dal Vuoto. La scoperta del Guscio di Mala nel sottosuolo della città ha suscitato grande interesse in tutta la regione di Unum. Si ritiene che i resti dell'origine del Divino possano essere fondamentali nella lotta contro il Vuoto. Tuttavia, il Guscio emette una potente Fonte che attira esseri pericolosi come Prosciugati, Echi e Vacui, rendendo la zona di Gremirsi estremamente pericolosa.



LA STORIA

0 - 625

- LA SVENTURA -

Nasce Mala, considerato portatore di sfortuna dalla popolazione. Si manifestano gli Dei.

792 - 809

- IL PROSCIUGATO -

Metodi estremi concedono poteri proibiti e le conseguenze sono i Prosciugati. Il Martello termina con la Battaglia Fatua.

825 - 910

- IL DEDALO -

I Vacui vengono confinati in una prigione incantata a forma di labirinto, il Dedalo. Si delineano i confini di Unum con la costruzione delle mura di Ciliis

1008 - 1019

- LA VITTORIA -

Sei persone escono con successo dal Dedalo, diventando famosi in tutta la regione.

816 - 824

EXSOMNIA

EXSOMNIA

816 - 824

626 - 791

- IL MARTELLLO ARCANO -

Quattro grandi città vengono fondate. Ha inizio la guerra contro i maghi detta "il Martello Arcano"

810 - 815

- LA CORRUZIONE -

Lo Shizma squarcia il mondo, inarrestabile. Umani colpiti dai Vacui sviluppano la Corruzione del Vuoto.

911- 1007

- IL PATTO -

Col Patto dell'Iride gli incantatori vengono sorvegliati per evitare abusi.

~ LA STORIA ~

Su Antheus un anno è scandito dal susseguirsi di 365 giorni. Ogni quattro anni ve n'è uno bisestile. Ogni anno è composto da 12 mesi il cui nome è semplicemente dato dalla loro successione. Una ipotetica data sarà quindi descritta così: il Primo Giorno del Terzo Mese del 1019. Antheus non è sempre stato un pianeta difficile in cui vivere. Le azioni degli abitanti ne hanno influenzato il destino in maniera irreversibile.

0 - 625

~ LA SVENTURA ~

Su Antheus un anno è scandito dal susseguirsi di 365 giorni. Ogni quattro anni ve n'è uno bisestile. Ogni anno è composto da 12 mesi il cui nome è semplicemente dato dalla loro successione. Una ipotetica data sarà quindi descritta così: il Primo Giorno del Terzo Mese del 1019.

Lo scorrere del tempo e la calendarizzazione ha avuto inizio con la prima manifestazione di Mala. Si dice infatti che durante l'Anno Unum 0 un'immensa quantità di Fonte fuoriuscì sullo strato superiore dando forma ad un gigantesco uovo splendente.

Da quell'uovo nacque il grande volatile dalle lunghe piume nere, vermiglie e dorate con un enorme occhio sul manto. L'essere divino solcava i cieli scrutando dall'alto tutta la terra sottostante.

La primordiale situazione politica delle terre abitate di quella che ora conosciamo come Unum, era caotica e disorganizzata. Sparsi per tutto il territorio erano presenti piccoli villaggi di clan tribali. La popolazione era spaventata dalla leggendaria creatura alata sulla quale si diffusero numerose leggende spesso caratterizzate dalla malasorte che il passaggio del rapace avrebbe portato. Si narra ad esempio di come questa creatura, tanto maestosa quanto potente, con un solo battito d'ali riuscisse a modificare le condizioni atmosferiche spazzando via interi villaggi. La superstizione spingeva il popolo a non osservare o seguire il volatile per evitare sventura e distruzione che altrimenti si sarebbe abbattuta su di loro. Il popolo, sottovoce, iniziò a chiamare questo mitico rapace Mala.

Numerosi sono i racconti e le prove tangibili dei suoi voli: le piume colorate che dal suo manto ca-

dono al suolo sono una di queste. Tre sono i tipi di piume che nei secoli sono state raccolte:

Le piume dorate che sembra brillino di una tenue ma costante luce propria. Hanno potentissime proprietà magiche che nessuno è ancora riuscito ad imbrigliare. I numerosi studi affrontati su questo argomento rivelano in esse la presenza di un frammento dello Spirito di Mala. Per questo motivo la popolazione evitò a lungo lo studio su di esse temendo conseguenze nefaste.

Le piume rosse una volta giunte al suolo, col passare dei giorni crescono trasformandosi in vere e proprie armi sulla quale è inciso un occhio ben visibile. Come per le piume dorate anche queste venivano seppellite lontane dai centri abitati per cancellarne la memoria ed allontanare la sventura.

Le piume nere sulla quale non vi è alcuna notizia certa o ufficialmente documentata. La loro reale esistenza è confermata solo dalla tradizione orale che permise al mito di diventare leggenda.

626 - 791

~ IL MARTELLO ARCANO ~

La società e la tecnologia fecero incredibili passi avanti nell'artigianato, nello sviluppo della tecnologia, nella manipolazione degli incantesimi e nell'organizzazione politica. I popoli di Unum, temendo Mala come portatrice di calamità, donarono assoluta fedeltà ad altri Divini che offrirono protezione

in cambio di una fede cieca.

Spinte dalla comune fede in queste entità, le tribù si unirono fondando quattro città indipendenti: Yav'Los, Feelk, Regem e Tellùri.

A questo importante sviluppo politico seguì una improvvisa età dell'oro in campo sociale e tecnologico. Nacquero i Veri Credenti, estremisti religiosi devoti ai Divini che iniziarono una vera e propria crociata di purificazione. Credevano che la Fonte meritasse di essere modellata solo ed esclusivamente dai Divini e solo loro avevano il diritto di decidere a chi concederla sotto forma di Potere. Per questo motivo modellare individualmente la Fonte era considerata eresia intollerabile e punibile con la morte.

Questo buio periodo venne poi chiamato il "Martello Arcano". Gli Irid si organizzarono per contrastare i Veri Credenti. La guerra imperversò ovunque, le città non ebbero modo di opporsi ufficialmente ai Veri Credenti in quanto detentori del favore del popolo. Ai numerosi scontri seguirono carestia ed epidemie che decimarono la popolazione. Governi e altre fazioni si schierarono dall'una o l'altra alimentando quella che fu una vera e propria guerra civile.

792 - 809

~ IL PROSCIUGATO ~

Gli Irid, in inferiorità numerica, scelsero di ricorrere a metodi estremi. Senza remore usarono ogni tipo di potere appropriandosi di saperi ritenuti pericolosi.

Mangiarono un pezzo di una piuma dorata del leggendario rapace così da appropriarsi del suo potere divino. Questa pratica oggi proibita, permetteva all'Irid di utilizzare il proprio Spirito come energia per alimentare il Potere divino ed accedere ad incantesimi incredibilmente potenti. In questo modo erano in grado di veicolare la Fonte senza bisogno di manipolarla così da ottenere energia pura.

Tuttavia una volta terminata questa incredibile forza, l'individuo collassava diventando un Prosciugato, un essere vuoto senza Spirito, privo di qualsiasi facoltà di intendere e di volere.

L'utilizzo della magia senza riserve cambiò le sorti della guerra a favore degli Irid.

810 - 815

~ LA CORRUZIONE ~

L'eccessivo utilizzo della Fonte diede origine allo Shizma, l'enorme crepa che squarciò il mondo.

Si palesarono i Vacui, entità nate dalle energie del Vuoto ed attratte dalle energie magiche utilizzate di cui si nutrono. L'arrivo dei Vacui fu accompagnato dal ritorno di Mala nei cieli della regione. Ancora una volta la sua presenza fu associata alle catastrofi che si stavano susseguendo.

La formazione dello Shizma trasformò l'esplorazione dei territori di confine in vere e proprie missioni di sopravvivenza. Alcune città tentarono più volte di finanziare spedizioni verso le terre desolate alla disperata ricerca di qualcosa che potesse aiutarli. Inutile dire che nessuna di queste ottenne il successo desiderato. Molti degli esploratori ingaggiati per questi viaggi entrarono in contatto con la Corruzione del Vuoto dopo essere stati toccati dai Vacui. Ognuno reagì diversamente a questo stato di cambiamento. Alcuni ottennero la capacità di veicolare le energie del Vuoto, altri riscontrarono sintomi simili a quelli dei Prosciugati, altri ancora incontrarono la morte dopo pochi giorni.

816 - 824

~ IL SOGNO ~

Gli ultimi anni trasformarono il benessere precedente in un lontano ricordo, tutto era incerto e la paura solcava indisturbata le terre di tutta Unum.

In questa circostanza un inaspettato intervento divino colse tutti di sorpresa: una notte l'intera popolazione di Unum cadde in un sonno incredibilmente profondo e tutti, indistintamente, furono protagonisti e testimoni dello stesso identico sogno.

Questa visione mostrava la guerra tra umani e Vacui durante la quale Mala, la gigantesca e maestosa creatura, solcando i cieli della battaglia, con un solo e potente battito d'ali sprigionò infinita energia divina. Il forte vento provocato, rimarginò le ferite

dei combattenti e risolvè gli spiriti. Guerrieri e incantatori furono mossi da nuovo vigore ed ogni colpo inflitto sprigionava sprazzi di luce dorata. I Vacui furono sbalzati via mentre la luce divina bruciava i loro corpi e gli animi corrotti dal Vuoto.

Al risveglio tutta la popolazione discusse di questo incredibile avvenimento.

Yav'Los convocò il Concilio della Rivelazione per discutere di ciò che era accaduto. L'incontro durò sette giorni e si concluse quando tutti, di comune accordo, decisero di allearsi in nome di Mala per frenare l'invasione delle 22 creature provenienti dallo Shizma.

Yav'Los, città guidata dalla nobiltà, scese in campo fornendo asilo a tutti gli Irid e i Prescelti. Fu palese che l'eccessiva manipolazione della Fonte per la realizzazione di incantesimi attirava sempre più forze del Vuoto. Vennero quindi stilate delle regole per moderare l'uso della Fonte. Seguendo questi dettami ogni incantatore avrebbe potuto vivere nella regione e non sarebbe stato perseguitato per l'uso dei loro poteri. La città di Regem eresse il Profondo Studio, un'accademia sotterranea dove gli Irid avrebbero potuto approfondire gli studi e le tecniche della manipolazione, imparando a moderare l'uso di Fonte necessaria. Venne quindi fondata l'alleanza Exsomnia, riunitasi con lo scopo di combattere i Vacui e le forze del Vuoto.

Mala fu rivalutato e le armi prodotte dalle sue piume divennero vere e proprie reliquie da riesumare. Sempre più persone iniziarono ad adorare l'uccello leggendario, fondando di fatto una nuova religione. Il Divino concesse Potere ai Prescelti che scoprirono di essere più forti contro le forze del Vuoto.



825 - 910

- IL DEDALO -

Le forze combinate tra città, Irid e Prescelti riuscirono ad arginare i Vacui senza però riuscire a porre definitivamente fine alla loro minaccia.

Con l'aiuto del Profondo Studio, fu creata una gigantesca prigione magica. Ad Est della regione, a ridosso delle mura di Ciliis fu eretto il Dedalo, enorme labirinto magico. Per la sua realizzazione gli ultimi Irid rimasti in grado di utilizzare il potere proibito derivato dalle piume dorate, esaurirono le

loro ultime energie incantando le mura del labirinto. In questo modo ogni Vacuo catturato sarebbe stato vincolato per sempre all'interno del Dedalo, in un eterno vagare attratto dalle energie del circolo.

In questo modo i Vacui presenti nella regione vennero vincolati e i pochi rimasti fuori si dispersero nascondendosi nel continente. Una volta completato il Dedalo, si dice che Mala costruì il suo nido all'interno della gigantesca contribuendo a mantenere i Vacui intrappolati per sempre al suo interno. Intrepidi fanatici provarono più volte ad addentrarsi in cerca di una piuma rossa ma il potere del labirinto non lasciava uscire nessuno.

Vennero costruite le mura inespugnabili della fortezza di Ciliis che delimitano il confine tra Unum e le terre inesplorate.



911 - 1007

- IL PATTO -

Venne formalizzato il "Patto dell'Iride" che stabiliva l'obbligatorietà del percorso formativo al Profondo Studio di Regem.

Ciò avrebbe consentito a chiunque avesse conoscenze e capacità di manipolazione della Fonte, di accedere alla conoscenza e di guadagnarsi la cittadinanza risultando ufficialmente riconosciuto di fronte alle autorità di Unum. Gli Irid contrari al patto vennero banditi e marchiati come eretici. Contemporaneamente fu creato il Corpo dei Vultus, un contingente di guerrieri armati e corazzati, compagni degli Irid nella caccia agli eretici e alle forze del Vuoto.



1008 - 1019

- LA VITTORIA -

Dopo anni di guerre e turbamenti, Unum riuscì finalmente ad erigere una società perfettamente organizzata.

Nel 1008 un gruppo di avventurieri composto da

sei curiosi elementi decise di inoltrarsi all'interno del Dedalo riuscendo in una missione in cui chiunque aveva precedentemente fallito. L'intero gruppo uscì dal labirinto privo di qualsiasi graffio, danno e lacerazione ma avvolto da una potente aura divina. Questa incredibile impresa passò alla storia con il

nome di Spedizione Vittoriosa e ad oggi non esiste uomo, donna o bambino che non conosca la storia di questo evento. La popolarità dei sei avventurieri fu tale da consentire loro una veloce scala sociale. In poco tempo divennero punti di riferimento delle varie città di Unum.

~ SCOPERTE DAL 1019 IN POI ~

Le voci corrono nella regione, e tutti gli abitanti di Unum hanno sentito di cosa succede nella città di Gremirsi.



- GLI ESSERI SUPERIORI - E I DIVINI

I Divini rappresentano un'élite di esseri viventi che hanno raggiunto un livello di potere eccezionale, avendo assorbito una quantità significativa di Aspetti Cristallizzati. Questo accumulo di Potere li ha portati ad ascendere, conferendogli la capacità di manipolare la Fonte con incredibile maestria. I Divini selezionano personalmente i loro Prescelti, a cui conferiscono una porzione di questa energia. Per mantenere il loro stato elevato e assicurare che i Prescelti conservino i loro poteri, i Divini necessitano di un flusso costante di Aspetti Cristallizzati, forniti dai loro fedeli. Gli Esseri Superiori, d'altra parte, sono individui che hanno assorbito Aspetti Cristallizzati, ma non in misura sufficiente per ascendere e ottenere lo status di Divini. Nonostante ciò, gli Aspetti che hanno incorporato donano loro capacità straordinarie e li distinguono dagli altri esseri viventi. Una divinità che cessa di accogliere Aspetti non retrocede, ma preserva il suo livello di ascensione, tuttavia perdendo Potere e l'abilità di conferirlo ai suoi Prescelti.



- VALUMBRA -

Valumbra è una regione antica confinante con Unum, era dominata da sette potenti casate in perenne conflitto. Questo territorio era segnato da violenza e inganno, strumenti impiegati dalle casate per superarsi a vicenda e mantenere il controllo. L'emergere dello Shizma e dei Vacui rappresentò, ironicamente, l'evento che mise fine alle discordie, favorendo la formazione di un'alleanza inusuale.

In questo periodo, il potere era concentrato nelle mani della Casata Victoria, guidata da un Reggente che non percepiva i Vacui e il Vuoto come una minaccia, ma piuttosto come un'opportunità.

Lucia Victoria iniziò così a esplorare modi per utilizzare il potere dei Vacui al fine di dominare sulle altre casate. Durante l'evento noto come l'Ultima Notte, sfruttò l'abilità dei suoi ritualisti più eruditi per eseguire un potente rituale del Vuoto. Al termine di questo, ricevette un potere immenso in cambio della sua umanità. La sua presenza piegava la volontà di qualsiasi Vacuo, fornendole un esercito invincibile che, in appena sette anni, le permise di annientare tutti i suoi nemici e le casate rivali.

Lucia instaurò un impero violento e corrotto, che perdurò per un secolo. Tuttavia, a causa dell'espansione dello Shizma e dei suoi esperimenti rituali, l'energia corrotta divenne incontrollabile, anche per la reggente stessa. I Vacui, liberatisi, devastarono e consumarono tutto, lasciando dietro di sé solo cenere e morte.



- I SENZALUCE -

Dopo aver assunto il potere, la Regina di Valumbra, riconosciuta come la più eminente Prescelta della divinità Na'ash, intraprese lo studio di nuovi rituali.

La sua invenzione più rivoluzionaria le consentì di modificare geneticamente uomini e donne attraverso le oscure energie del Vuoto. Ella ideò l'arduo Rituale delle Dodici Stanze, ispirato alle dodici fasi di muta dei serpenti.

Durante l'undicesima fase del rituale, la Regina fece uso di un amuleto sacro a Na'ash, una divinità di Valumbra. Questo amuleto, un ciondolo a forma di piramide con incastonato un occhio di serpe, proveniente da un Irid noto come "Il Reietto", fu utilizzato senza il consenso della divinità.



- NA'ASH -

Na'ash, oltraggiato dall'arroganza di Lucia Victoria e dalla sua mancanza di rispetto, realizzò che la Regina intendeva usare i Poteri concessi per i propri fini egoistici. Pertanto, rifiutò di concederle ulteriore Potere, facendo fallire il rituale.

La conseguenza di tale fallimento fu drammatica: tutti gli abitanti rimasti a Valumbra furono trasformati in Senzaluce, esseri maledetti da Na'ash come punizione per i peccati della loro Regina. Questa maledizione rifletteva la severità del giudizio divino nei confronti delle azioni di Lucia Victoria e il suo abuso di potere.

Na'ash, l'Antico Divino di Valumbra, è raffigurato con sembianze ofidiane e ha un forte legame con le emozioni.

I suoi devoti e Prescelti sono impegnati in una ricerca incessante di esperienze emotive per scoprire lo scopo della propria esistenza. Credono che comprendendo l'emozione dominante che li caratterizza, possano capire il loro scopo di vita e come dirigere le loro azioni per realizzarlo. Negare o combattere le proprie emozioni è considerato il peccato più grave per un suo Prescelto o fedele. Na'ash è scomparso da oltre un secolo, dopo l'esplosione di Valumbra e il tradimento di Lucia Victoria. Nonostante ciò, continua a conferire Potere

ai suoi Prescelti, segno che è sopravvissuto.

I seguaci di Na'ash oggi si dividono in due gruppi: i Senzaluce, che vedono la loro condizione di semi-immortalità e immunità alla Corruzione come una benedizione divina, e gli Antichi Fedeli. Questi ultimi, una ristretta cerchia di abitanti di Valumbra a conoscenza dei piani di Lucia Victoria, compresero la follia del suo piano e prevedettero il senso di tradimento che avrebbe provato Na'ash. Riuscirono a sottrarre la dodicesima parte del rituale e fuggire da Valumbra prima della lunga notte. Si rifugiarono nelle terre dimenticate, dove, non essendo stati trasformati in Senzaluce, morirono. La loro conoscenza e la dodicesima parte del rituale sono state tramandate ai loro discendenti, che oggi vivono discretamente nella regione di Unum.



- VANA -

Il suo vero nome è Ecate Zenòbia Victoria, appartenente alla stessa stirpe di Lucia Victoria, era un Maestro della Corporazione Zenobià, dedito all'arte della manipolazione del Vuoto. Il suo obiettivo era creare un mondo in cui Vuoto e Fonte coesistessero.

Dotato di una notevole abilità nella manipolazione sia magica sia psicologica, Ecate è riuscito a persuadere i suoi seguaci Zenòbia a donargli Aspetti Cristallizzati. Questi venivano da lui assorbiti per incrementare il proprio Potere ed ottenere l'ascensione divina.

I suoi piani sono però stati ostacolati dalla città di Gremirsi. I cittadini hanno infatti utilizzato un artefatto magico della famiglia Victoria, il Lume Diafano, e grazie all'intervento di Mala e Garada, Ecate è stato imprigionato all'interno della lanterna stessa, divenuta così la sua attuale prigionia.

Un tentativo simile era stato già compiuto in passato nella città di Ciliis, ma venne sventato dalla Comandante Garada, che sacrificò la propria vita in quel frangente.



- L'AKASHA -

Un semipiano creato da Mala, la cui funzione e il punto d'ingresso rimangono un mistero.

Non si sa quanto vasto o popolato esso sia ma alcune testimonianze ci dicono che al suo interno risieda l'Avversa alla Decettrice. Si crede inoltre che all'interno si trovi inoltre il "settimo" della Spedizione Vittoriosa" e la celebre Comandante Garada. [...]



- L'AVVERSA ALLA - DECETTRICE

L'Avversa alla Decettrice è una donna che in passato era incredibilmente devota a Mala.

Trovò una piuma nera di Mala e pensando di essere stata benedetta dal Divino la custodì ossessivamente senza separarsene. A causa di questa ossessione non si accorse che il potere di Mala le stava donando un'incredibile longevità. Quando se ne accorse erano passati 100 anni..

Tutti i suoi cari erano morti e per questo si sentì tradita. Da allora cerca di smascherare gli inganni di Mala.

Rimane incerto come sia entrata nell'Akasha.

[...]



- GARADA -

Garada, un'eccezionale guerriera di Ciliis, famosa per le sue doti in battaglia e la capacità di ispirare chi la circondava. Era profondamente devota a Mala e si distingueva per la sua propensione al sacrificio.

Fu comandante nei primi anni di lotta contro le Forze del Vuoto e fu la prima a scontrarsi con Vana. Era consapevole che Mala avrebbe potuto sconfiggere Vana per salvare la regione da un destino oscuro, ma non voleva rischiare che il Vuoto mettesse in pericolo il simbolo che Mala rappresentava. Per questo motivo decise di sacrificarsi per fermare il Senzaluce, prima che potesse ascendere e minacciare la popolazione di Unum, facendo risuonare la costellazione del Libero Sacrificio.

Si presume che Garada sia ora nell'Akasha e che il suo potere risuoni tramite le stelle, salvata forse da Mala in segno di riconoscenza per le sue imprese eroiche.



- LE VERITÀ FONDAMENTALI -

Mala propone ai suoi fedeli tre Verità Fondamentali che orientano le loro azioni e incentivano l'alleanza tra gli umani per combattere il Vuoto.

Tuttavia, ogni Divino o Essere Superiore interpreta queste verità in modo diverso.

MALA

- **Unifica i vigori** ~ Più è grande il numero dei fedeli di Mala, più Potere verrà loro concesso. È per questo che ogni Prescelto di Mala vive e serve la divinità diffondendo i suoi dogmi e le leggende sulle sue gesta per convertire più persone possibili. Più siamo, più possiamo combattere.

- **Rinnega il culmine** ~ Per raggiungere il massimo potenziale bisogna superare i propri limiti e riuscire a vedere oltre lo Sguardo. Per questo motivo il culmine non è mai un obiettivo da raggiungere, ma qualcosa da rinnegare, poiché il superamento dei propri limiti porta alla follia. Come il Martello Arcano ha insegnato, non bisogna mai approfittare troppo della benevolenza dello Sguardo. "Vuoto lo sguardo, pieno potere" è un motto che si riferisce proprio a questo concetto.

- **Definisci te stesso** ~ Per questo lo sguardo prevede il sostegno reciproco tra Prescelti. L'elitarietà, il classismo e l'odio per il diverso sono errori che in passato hanno portato alla guerra e alla formazione dello Shizma. I suoi fedeli sono spinti da intenzioni benevole e collaborative.

VANA

- **Unifica i vigori** ~ Non ha senso dividere la forza tra molte persone, ha più senso unificare il Potere in meno persone possibile, meglio se una sola. È questo il motivo per cui Vana concede raramente i suoi poteri e cerca di ascendere a Divino, perché è necessaria una sola persona per vincere il Vuoto.

- **Rinnega il culmine** ~ Non esiste un culmine, perché una volta raggiunto il proprio

limite è dovere superarlo e andare oltre, superandolo. Rinneghi quindi l'esistenza stessa di un limite: si può sempre andare oltre.

- **Definisci te stesso** ~ Non siamo tutti uguali, alcune persone sono più meritevoli di altre e i loro obiettivi sono più utili ed importanti di altri. Definisci chi sei e cosa vuoi e fai di tutto per ottenerlo, senza fermarti a considerare il punto di vista delle persone inferiori.

NA'ASH:

- **Unifica i vigori** ~ Più persone provano la stessa emozione, più questa emozione sarà forte. Si è più felici se molte persone in uno stesso luogo e nello stesso momento sono felici, piuttosto che essere felici da soli. Le emozioni ci spingono a prendere iniziativa ed è importante che più persone le condividano.
- **Rinneghi il culmine** ~ Allo stesso modo in cui le emozioni ci spingono ad agire, esse ci spingono anche a fallire: troppa emozione ti spinge a scelte sconsiderate (come quella di Lucia Victoria) ed è importante imparare a gestirle quando esse sono eccessive. Capire quando dire basta.
- **Definisci te stesso** ~ Individua l'emozione che ti caratterizza, quella che ti pervade maggiormente e ti spinge ad agire, e canalizzala per vivere appieno. Condividerla, poi, la renderà ancora più forte e delincherà meglio ciò che sei.

- LE RELIQUIE DEL - PRIMO PRESCELTO

Prima dell'edificazione delle mura di Ciliis e del Dedalo, gli abitanti di Unum che videro il formarsi dello Shizma dovettero affrontare il dilagare della Corruzione, mai vista prima di allora. Uno dei villaggi ai confini della regione diventò presto un forte, piccolo baluardo della lotta per contrastare l'avanzare del Vuoto.

È qui che comparve il Primo Vacuo, e fu quella la casa di colui che è ricordato ad oggi come il Primo Prescelto. Vacuo e Prescelto si scontrarono in una lotta dal quale nessuno dei due uscì indenne. Il Primo Prescelto scomparve e il Vacuo rimase

inspiegabilmente intrappolato negli oggetti rimasti dell'uomo, ad ora conosciuti come "Le Reliquie del Primo Prescelto". Questi oggetti furono per sicurezza separati, nonostante si sia capito che essi si richiamano tra loro. [...]

- IL DIARIO DI - AEWYN ZENOBIA

Il diario di Aewyn Zenobia racchiude segreti svelabili solo tramite l'attivazione di un Rituale del Vuoto. Esso ci ha svelato che il suo proprietario fu uno di coloro presenti allo scontro tra Primo Prescelto e Primo Vacuo. Ci ha rivelato che riunendo le Reliquie esse risveglierebbero il Primo Vacuo. Aewyn svela che l'originale scopo della sua Corporazione era operare nell'ombra per impedire che queste Reliquie venissero riunite. [...]

- ASTRONOMIA -

La Fonte è in tutte le cose e avvolge Antheus come uno scudo. Le stelle e le costellazioni, sono invece elementi esterni all'ecosistema di Antheus. Tuttavia, la Fonte riflette e frammenta la luce stellare, consentendo a questi corpi celesti di influenzare le energie di Antheus, similmente a come l'atmosfera terrestre e le nuvole filtrano la luce solare, permettendoci di percepire i colori.

La volta celeste è caratterizzata da stelle in perenne movimento, e le costellazioni sono conosciute come "arcani", maggiori e minori.

In vita Garada era in grado di utilizzare questo Potere derivante dalla luce delle stelle riflessa dalla Fonte. Un rituale ben congegnato ed eseguito nel momento opportuno, può trarre beneficio dalla risonanza astrale, offrendo vantaggi ancora poco compresi ma legati ai concetti astratti rappresentati dai tre arcani maggiori e dai cinque minori selezionati.

Le costellazioni sono divise in Arcani maggiori e Arcani minori. I primi influenzano uno un singolo giorno, i secondi influenzano le ore. Dalle 10.00 alle 20.00 di ogni giorno, cinque costellazioni sono visibili, ma con il passare di ogni ora, la ruota gira facendo scomparire la prima costellazione degli Arcani Minori per far posto alla successiva.

- SÌDERE

Una città minuta e celata si trova nei dintorni di Regem, avvolta in un velo di mistero e priva di collegamenti stradali. Gli abitanti di questo luogo remoto hanno volontariamente scelto l'isolamento, dedicandosi in maniera autonoma alla propria sussistenza. Questa decisione è stata presa con l'obiettivo primario di dedicarsi interamente allo studio delle stelle. Nonostante la loro enigmatica esistenza, si conoscono ancora pochi dettagli riguardo a questa comunità e alle loro scoperte astronomiche. [...]

- LA BOLLA DEL SOGNO -

Il mondo onirico non è come l'Etere, e cioè un vasto mondo sovrapposto a quello materiale.

Esso è composto da tante piccole "bolle", ogni bolla ha origine tramite la coscienza dei viventi durante il sonno. Può essere manipolato da mani esperte per trasmettere messaggi inconsci, cambiare profonde convinzioni, o addirittura per guarire dai disturbi psichici o eliminare traumi.

A Gremirsi è presente un processo Ramia che ha permesso l'apertura di una Bolla che permette di mettere in contatto con i sogni di un soggetto, portando all'interno di questo luogo un oggetto particolarmente importante. A causa di un errore di progettazione il Processo è esploso generando una Bolla del Sogno Lucido ora perennemente attiva. Va costantemente stabilizzata e rischia in ogni momento di esplodere inglobando Gremirsi. [...]

- I FIORI DELLA FALSA - SPERANZA

Questo fiore è un esempio straordinario e raro di resilienza naturale.

Solitamente, la presenza di una miniera di Tellurium Corrotto rappresenta un ambiente inospitale per la maggior parte delle piante, a causa delle potenti forze della Corruzione che ostacolano la vita organica. Tuttavia, in rare occasioni, un fiore può attingere nutrimento dai sali minerali del terreno e dal-

la miniera stessa. Questa pianta unica si sviluppa in un ambiente ostile, trarre energia da qualsiasi risorsa disponibile intorno a sé. I sali minerali della miniera le conferiscono una sorprendente resistenza al Vuoto, impedendogli di invadere il suo spazio vitale.

Questo fiore è la chiave per creare i Bracciali della Falsa Speranza, artefatti unici che hanno il potere di bloccare l'uso di ogni forma di magia, ma offrono una protezione cruciale contro la Corruzione.

- L'IRSIANO -

La Fonte permea e plasma tutte le cose e a volte, fuoriuscendo dallo strato inferiore, cristallizza Aspetti e genera creature magiche conosciute come gli Irsiani.

Essi sono creature dai tratti ferali, profondamente legati alla natura e alla Fonte stessa, nascono già adulti e la loro durata di vita è sconosciuta.

Ognuno di essi incarna un Aspetto della Fonte e il loro atteggiamento riflette pienamente ciò che rappresentano. Un Irsiano che rappresenta l'Aspetto dell'Infanzia si comporterà in maniera bambinesca. Il loro istinto naturale li rende un popolo nomade, spingendoli ad intraprendere un viaggio a Nord di Antheus, alla ricerca di ciò che essi stessi definiscono come il punto con la maggior concentrazione di Fonte in tutto il mondo, "il Primordio". Esso è descritto come un'oasi fertile, ricca di fauna e vegetazione con abbondanti corsi d'acqua. Essa sembra essere situata oltre lo Shizma ed è quindi attualmente irraggiungibile. Qui ogni incantesimo o rituale sembra avere maggiore efficacia.

Gli Aspetti Cristallizzati, come anche gli Irsiani, sono rarissimi e come tali di grande valore. Tutti li cercano e li desiderano per usarli come oggetto di studio e non solo.

- L'ENKANTO -

Alla fine della vita mortale, lo Spirito di un umano lascia il corpo e si ritrova nell'Etere dove intraprende un percorso di purificazione e di accettazione.

Per alcuni Spiriti l'unico modo per raggiungere la purezza è intervenire nel piano dei viventi a causa di questioni irrisolti o missioni di vita non concluse. In questi rari casi l'Etere concede un'ultima pos-

sibilità dando origine a un Enkanto, una proiezione fisica dello Spirito nel mondo reale che gli consente di agire. Questa forma avrà lo stesso carattere e lo stesso aspetto di quando lo Spirito era in vita tranne per i capelli e gli occhi bianchi, caratteristiche comuni ai suoi simili.

Un Enkanto, ha le stesse necessità fisiche e psicologiche di un umano: invecchia, può essere ferito, può contrarre malattie e in caso di dipartita, tornare nell'Etere. L'Enkanto conserva i ricordi della vita precedente dimenticando tuttavia il momento della sua morte.

È mosso da un obiettivo ben preciso, una missione o uno scopo da portare a termine. Una volta concluso, lo Spirito sarà in pace e potrà tornare nell'Etere o addirittura raggiungere l'Orizzonte.



~ ARCHIVIO DEL VUOTO ~



VACUO

Entità del Vuoto provenienti dallo Shizma il cui unico scopo è nutrirsi di energia che viene corrotta al loro passaggio. Un Vacuo è in grado di infliggere intollerabile dolore (VOID PAIN) a chiunque abbia la sfortuna di intralciare il suo cammino. Gli incanti scagliati contro un Vacuo vengono assorbiti, corrotti e reindirizzati al mittente. Il tocco di un Vacuo corrompe qualsiasi Spirito. Non esiste un modo riconosciuto per sconfiggere definitivamente queste entità ma i colpi divini (BLESS) sono capaci di stordirli.

PROSCIUGATO

Un essere il cui spirito è stato divorato dal Vuoto, privo di qualsiasi facoltà di intendere e di volere. Non è in grado di diffondere la Corruzione del Vuoto. Ripetono costantemente le azioni che erano soliti eseguire quando erano in vita. Possono essere influenzati dalle forze del Vuoto. Esistono vari tipi di Prosciugati e le loro abilità in combattimento variano a seconda di ciò che erano in vita.

Un colpo incantato (RUNIC) di un Irid lo danneggia gravemente, mentre quello di un Prescelto (BLESS) lo disintegra istantaneamente.

ECO DEL VUOTO

Un Eco del Vuoto è un Prosciugato incredibilmente potente. Reminiscenze di individui che in vita si distinguevano per la propria forza.

Ogni Eco è diverso da un altro ma tutti hanno in comune due punti deboli: il nome di quando erano in vita, che viene dimenticato nella trasformazione in Eco; la contrizione, ossia il fattore scatenante che ne ha permesso la rinascita, un'emozione intensa, una volontà ferrea o un trauma. Scoprendo e comprenderlo questi aspetti è possibile influenzare psicologicamente il soggetto rendendolo vulnerabile e permettendo così di sconfiggerlo definitivamente.



**COOPERAZIONI
CENTRALI**

A stylized logo consisting of a horizontal line with a double-headed arrow. The text "COOPERAZIONI" is written in a bold, sans-serif font above the line, and "CENTRALI" is written below it. A central diamond shape is positioned on the line, overlapping the letter "O" in "COOPERAZIONI" and the letter "A" in "CENTRALI".

~ CORPORAZIONI ~

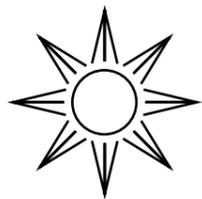
Dopo la fondazione di Unum, oltre all'amministrazione delle varie città, le strade della regione sono animate dalle Corporazioni, associazioni che influenzano la vita sociale, culturale e politica. Ognuna di esse ha interessi unici e specifici rispetto alle altre. Se non diversamente specificato, i gradi di ogni Corporazione sono, in ordine: Iniziato, Esperto, Maestro.

BELISÀRIA



Conosciuti anche come "La Stirpe Grigia", i membri di questa Corporazione sono soliti indossare abiti grigi come simbolo del loro rigore. Estremamente elitari e selettivi si occupano principalmente di politica. I vari membri occupano spesso ruoli di potere nella capitale e lavorano come politici, diplomatici e membri del Senex. In origine i Belisària sono stati i maggiori promotori dell'alleanza Exsomnia. Durante la risoluzione dei vari conflitti optano sempre per soluzioni pacifiche, tentando di agire per il bene comune. Nonostante ciò, il loro atteggiamento è spesso percepito come un modo per imporre il loro controllo sulla società e sul mantenimento dello status quo. **I gradi della Corporazione sono, in ordine: Iniziato, Esperto, Senatore.**

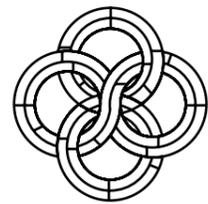
REPULISTI



Sono inquisitori mossi dall'unico obiettivo di eliminare la Corruzione del Vuoto. Considerano i Corrot-

ti come la più grande minaccia per la società e solo la totale epurazione potrà salvare Unum. I membri dell'organizzazione tendono a adornare i propri volti con pitture bianche, in opposizione agli evidenti segni della Corruzione. Chiunque voglia entrare a far parte di questa cerchia è libero di unirsi per collaborare all'epurazione della Corruzione. A detenere il potere sono i membri più forti e sono coloro che hanno l'ultima parola su qualsiasi decisione. Si presentano non con il proprio nome ma pronunciando il numero di Corrotti eliminati. Davriel Redige è il maggiore esponente, famoso per l'approccio furtivo e le morti silenziose. Ogni Repulista agisce seguendo un approccio personale, spesso si muovono in gruppo ma non è inusuale trovarne di solitari.

LICÈNZI



Guidati da un forte ideale di libertà assoluta, i Licenzi agiscono in nome di un utopico sistema in cui non esistono regole, tasse e limiti alla libertà personale. Ogni conflitto viene risolto alla vecchia maniera e solo il più forte vince. Spesso avventurieri o corsari, chiunque sia interessato viene accolto nella Corporazione a patto che sia impegnato nella causa. Svolgono le loro attività presso la piccola isola di Idea che grazie alla sua conformazione permette loro totale libertà nella gestione dei propri affari. I Licenzi sono facilmente riconoscibili grazie alle catene che indossano come simbolo della libertà che puntano ad ottenere dalla prigionia alla quale le leggi e le autorità costringono la popolazione. I Licenzi, per mantenere la loro coerenza, non seguono una

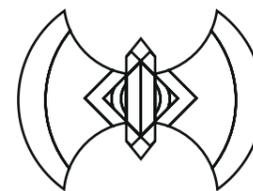
gerarchia interna stabilita. Tuttavia, è comune che ciascun membro del gruppo adotti un titolo casuale, scelto in base ai propri gusti o interessi personali. In generale, però, dichiararsi Capitano di vascello con una ciurma di meno di 4 individui espone il membro della Corporazione al pubblico ludibrio.

ZENÒBIA



I suoi membri sono accomunati dall'interesse nello studio e manipolazione delle energie del Vuoto. Coloro che sono stati toccati dalla Corruzione spesso si uniscono a questa Corporazione per trovare una soluzione al proprio male o per imparare a gestire le energie che lo animano. Considerati nemici dello Sguardo e di Mala per le idee in completo contrasto con i dogmi della religione, sono avvolti dall'odio e dalla comune diffidenza. Per questo motivo sono attenti a diffondere le proprie informazioni esclusivamente per via orale. I loro interessi spaziano dallo studio dello Shizma, a metodi per il controllo della Corruzione e il rallentamento del suo progresso. Grazie alla loro estrema cautela, ad oggi nessuno conosce l'attuale ubicazione della loro sede.

RÀMIA



Burberi fabbri e iracondi combattenti, si riconoscono facilmente grazie alle evidenti pitture di guerra rosse che appongono sui loro volti e sui loro corpi. Interesse principale della Corporazione è l'avanzamento bellico tecnologico. Progettano e realizzano

armi e armature con leghe incredibilmente robuste e straordinariamente resistenti persino ai colpi dei Vacui. Il loro talento ha permesso loro di assumere il controllo commerciale delle attrezzature belliche. I loro manufatti vengono venduti a caro prezzo e sotto stretti contratti che impediscono all'acquirente di rivendere i prodotti acquistati. Liberarsi di un'arma o armatura Ràmia equivale ad una condanna a morte. Nonostante il loro aspetto burbero sono sempre disposti ad aiutare la comunità, è noto infatti che senza la loro collaborazione le mura di Ciliis non sarebbero state erette e che gli eserciti dei Vultus non sarebbero adeguatamente equipaggiati.

ÈXODI



Abili esploratori estremamente preparati ed interessati allo studio e alla scoperta delle Terre Inesplorate. Gli Èxodi sono accomunati dalla condivisa adorazione per la Fonte. Ogni cosa ed entità, compresi i Divini, sono figli dell'energia primordiale ed è solo grazie ad essa che tutto esiste e persiste. Possiedono infallibili quanto ingegnosi metodi per l'attraversamento dello Shizma. Grazie ad essi sono riusciti a creare mappe di luoghi ancora oggi considerati sconosciuti. Sono gli unici ad aver creato avamposti "Oltre lo Sguardo" e ad aver incontrato specie esotiche con la quale sembra abbiano instaurato tratte commerciali. Estremamente propositivi, idealisti e sognatori, accettano chiunque dimostri interesse nel seguirli nelle loro spedizioni. Sono facilmente riconoscibili dai fiori con la quale adornano i loro vestiti e dalle pellicce degli animali che cacciano per sostentarsi e riscaldarsi.



VULTÙS



I Vultus, combattenti volontari, ricevono una formazione intensiva nel loro Campo di Addestramento localizzato nella robusta fortezza di Ciliis. Hanno la libertà di muoversi nella regione, posizionandosi dove la loro presenza è più necessaria. Integrati nell'esercito sostenuto dall'Alleanza, il loro incarico principale è di affrontare e catturare i Vacui, per poi imprigionarli nel Dedalo. Come guerrieri professionisti, sono istruiti a non retrocedere mai in battaglia e a rimanere sempre a supporto di Irid e Prescelti. Adottano un codice di condotta che impone rispetto verso i superiori e le figure militari, mantenendo le tradizioni e le norme del loro corpo militare. Questi eserciti sono dotati di un equipaggiamento di alto livello, grazie al supporto di collaboratori esterni che ne potenziano forza e abilità. Descritti come guerrieri pesantemente armati e corazzati, sono i fedeli compagni di Irid e Prescelti nella lotta contro gli eretici e le forze del Vuoto. Indossano una piastrina da soldato per identificazione nel caso in cui il loro corpo venga trovato senza vita. Dopo il crollo delle mura sono stati ridefiniti i gradi della Corporazione che sono, in ordine: Recluta (1 piastrina), Soldato (2 piastrine), Luogotenente (3 piastrine), Comandante (4 piastrine), Protettore dell'Iride (5 piastrine). I Protettori dell'Iride assegnano delle piastrine ai gradi inferiori più valorosi per farli aumentare di grado, su consiglio dei Comandanti.



BALSÀMICA

L'importanza della Corporazione Balsàmica nella regione di Unum va ben oltre il semplice scambio di ricette e materie prime tra cuochi e alchimisti. Questa organizzazione si rivela fondamentale per

elevare il livello della cucina e di alchimia nella regione, grazie alla sua straordinaria capacità di unire professionisti e appassionati sotto un unico tetto. La scarsità di risorse in Unum, piuttosto che essere un ostacolo, è diventata un potente catalizzatore per l'innovazione e la creatività. I cuochi e gli alchimisti, costretti a lavorare con ciò che è disponibile, hanno imparato a sfruttare al meglio ogni ingrediente, dando vita a pozioni particolari e piatti unici che sorprendono per gusto e originalità. In questo contesto, la Corporazione Balsàmica svolge un ruolo cruciale: essa non solo facilita lo scambio di idee e risorse, ma anche promuove la sperimentazione e la condivisione di nuove tecniche di cottura e preparazione. Grazie a essa, i membri hanno accesso a una vasta rete di contatti, che include non solo altri cuochi, ma anche fornitori, agricoltori e addirittura scienziati alimentari. Questa rete consente un flusso costante di informazioni su nuove scoperte in campo culinario, ingredienti esotici, e tecniche innovative. Questo ambiente di costante sperimentazione e innovazione è il terreno fertile in cui nascono piatti rivoluzionari, che elevano lo standard culinario della regione a livelli mai visti prima.



CONSORTERIA



Nelle sale sontuose e distinte di Yav'Los, i membri della Corporazione Consorteria affilano le loro lingue in un gioco di diplomazia e intrigo. Qui, non sono richiesti strani riti o pagamenti per l'ingresso. Tuttavia, il giudizio si basa sull'aspetto, le azioni e il comportamento di ciascuno. Un giudizio negativo comporta l'esclusione sociale, spingendo l'individuo a lasciare di sua iniziativa. All'interno di questi cerchi, vengono scambiati pettegolezzi e segreti – alcuni veri, altri no. Questi racconti hanno il potere di distruggere carriere politiche, nobiliari e imprenditoriali, dimostrando l'influenza e il potere della Corporazione Consorteria nel tessere le sorti di Unum tutta: essa infatti estende la sua influenza ben oltre la capitale, aven-

do membri dislocati in ogni città della regione. Questi membri mantengono una comunicazione costante attraverso l'invio di corvi, creando così una vasta rete di scambio di informazioni e pettegolezzi.

~ REGOLAMENTO ~

Ciao!

Non vogliamo annoiarvi con le solite introduzioni su cosa è il gioco di ruolo (siamo sicuri che siete molto intelligenti e che sapete già tutto), però facciamo valere la nostra autorità di narratori e ve lo spieghiamo lo stesso.

Il gioco di ruolo dal vivo, conosciuto anche come “Live Action RolePlay” (GRV o LARP), è una variante del gioco di ruolo che solitamente prevede l'utilizzo di carta, penna e dadi. Nei LARP il giocatore si ritrova ad interpretare fisicamente il personaggio di propria creazione con statistiche, abilità, talenti, obiettivi e personalità da lui stesso ideati, seguendo uno specifico regolamento ed una specifica ambientazione. Non vi è una sceneggiatura o un copione da seguire, tutto è lasciato all'interpretazione e la trama evolve a seconda delle scelte fatte in gioco. Le trame dei giochi di ruolo (o live) si svolgono in mondi immaginari ed hanno ciascuna una propria ambientazione ben distinta, nel nostro caso, quella che trovate in questo manuale.

Ad ogni evento partecipano:

- **PERSONAGGI GIOCANTI (PG):** Sono i protagonisti della storia interpretati dai giocatori. I PG affrontano missioni e nemici proposti dai Narratori e portano avanti le trame di loro interesse.
- **PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG):** Sono personaggi presenti nell'ambientazione, interpretati solitamente da membri dello staff. Caratterizzano la storia aiutando o intralciando i personaggi.
- **NARRATORI:** Sono gli organizzatori degli eventi, nonché autori di trame e regolamenti.

Non c'è un limite alla durata di una campagna di gioco di ruolo dal vivo: può svilupparsi e concludersi in un singolo evento o durare anche numerosi anni. Per giocare non è necessario essere esperti combattenti o competenti attori di teatro! Servono solo la voglia di mettersi in gioco e di divertirsi, rispettando il regolamento e conoscendo l'ambientazione nella quale si intende giocare. La sicurezza nei giochi di ruolo è al primo posto.

È per questo che ogni arma viene realizzata da artigiani esperti secondo precise regole e con materiali sicuri affinché l'esperienza sia adatta a grandi e piccini.

FASI DEGLI EVENTI

SEGRETERIA: i giocatori svolgono le pratiche burocratiche come l'iscrizione all'associazione o il relativo versamento della quota. In questo frangente i partecipanti ricevono tutto ciò di cui avranno bisogno per affrontare l'evento.

- **«IN GAME»: (IG)** è l'affermazione che stabilisce l'inizio dell'evento di gioco. È in questo momento che i giocatori diventano a tutti gli effetti i propri personaggi.
- **«OUT GAME»: (OG)** è l'affermazione che stabilisce il termine dell'evento di gioco.

Durante l'evento ogni azione fuori gioco, come scrivere al cellulare o parlare di eventi reali, non è consentito. Tali atteggiamenti, infatti, danneggiano il clima del gioco e l'immedesimazione dei giocatori nei loro personaggi. Prima dell'inizio del live i narratori segneranno i limiti dell'area di gioco per chiarire dove i giocatori potranno recarsi per necessità fuori gioco.

Ricordiamo che il regolamento è una traccia e che il buonsenso e il buon gioco di ruolo vince sempre sulle regole.

GESTI FUORI GIOCO

sono quelle movenze che stabiliscono eventi difficilmente interpretabili in gioco. Ad esempio, un giocatore con un dito alzato è da considerare fuori gioco,

e dovrà quindi essere ignorato. Nonostante ciò i gesti fuori gioco sono limitati a circostanze specifiche

SISTEMA NARRATIVO

Gli eventi di Exsomnia sono diviso in Capitoli e Paragrafi e ad essi sono legate le scadenze di oggetti IG: ogni Capitolo comprende 3 paragrafi.

Esempio: 1-1 sta è per “Capitolo 1, Paragrafo 1”.

~ EQUIPAGGIAMENTO ~

E adesso, un po' di cose tecniche e noiose. Tutti i giocatori sono invitati a far controllare il proprio equipaggiamento di gioco: tutte le armi e tutte le armature devono essere sicure e al contempo accettabili esteticamente, in modo da apparire verosimili e conformi alle norme che le regolamentano.

ANIMA RIGIDA

L'anima rigida che sostiene le armi può essere realizzata utilizzando esclusivamente stecche in vetroresina, PVC o canaline in plastica da elettricista; in ogni caso sono proibite stecche di legno, alluminio o metallo in genere. Essa deve terminare almeno 40mm prima della punta dell'arma stessa, e almeno 40mm prima della fine dell'impugnatura, in modo da avere sempre punta e pomo dell'arma prive di parti rigide. Non deve inoltre essere troppo flessibile, in modo da evitare il tipico “colpo di frusta” delle armi sproporzionate. Nel caso di armi ad asta, per poter colpire di punta esse devono avere gli ultimi 15 cm senz'anima

ARMI DA TAGLIO

Tutte le superfici che potrebbero andare a colpire altri giocatori, devono avere uno strato di imbottitura di almeno 12mm. Tutte le altre parti devono invece avere un'imbottitura di almeno 6mm.

ARMI CONTUNDENTI

Tutte le parti superfici che potrebbero andare a colpire altri giocatori quali le teste di mazze e martelli devono essere realizzate in materiale morbido ed avere uno strato di imbottitura di almeno 30mm dall'anima in tutte le direzioni. Nel caso di manganelli, verghe, bastoni o altre armi dove l'intera su-

perficie potrebbe essere usata per colpire altri giocatore, l'imbottitura deve essere di almeno 12mm in ogni direzione.

ARMI DA LANCIO

Le armi da lancio (quali pugnali, sassi o altro) non possono mai contenere anima rigida o spigoli duri e devono avere uno spessore morbido di almeno 25mm.

ARCHI E BALESTRE

Archi e balestre non possono superare le 30 libbre di potenza e devono essere integri e in buono stato. Le frecce, o i dardi da balestra, devono avere aste in carbonio (no legno, perché troppo pericoloso), le alette in buone condizioni e la punta imbottita. Quest'ultima deve essere realizzata secondo le seguenti norme: la punta originale deve essere asportata; Sulla sommità della stecca deve essere saldamente fissato un supporto rigido che impedisca alla stecca di forare e oltrepassare l'imbottitura; L'imbottitura deve essere circolare e di almeno 5 cm di diametro e 5 cm di profondità.

ARMI DA FUOCO

In questo mondo esistono le prime e rudimentali armi da fuoco: sono le classiche pistole per GRV a fulminanti e ad avancarica.

ARMATURE

Tutte le armature devono essere verosimili rispetto alla classe di armatura cui appartengono. Non devono contenere parti esposte o pericolose, come punte o parti metalliche taglienti, particolarmente ruvide o non smerigliate. Tutti gli inserti metallici devono avere bordi ribattuti o coperti. Saranno respinte a priori riproduzioni abbozzate realizzate in stagnola, indumenti in maglia di lamé o carta metallizzata.

SCUDI E BUCKLER

Tutti gli scudi devono essere sicuri ed esteticamente accettabili. Devono avere un'imbottitura in materiale morbido di almeno 6mm su tutta la superficie (di piatto) e di 12mm nei bordi. Non possono avere parti sporgenti rigide (punte o simili) o spigoli duri. Possono avere un'anima in plastazote o poliuretano espanso, cartone rinforzato, plastica, legno leggero massimo 5mm e in ogni caso mai lamiera o metallo.

~ CHIAMATE ~

chiamate nel GRV permettono di tradurre verbalmente, complessi effetti altrimenti difficili da rappresentare. Per tale motivo, ogni volta che si sferra un colpo particolare (incantato o avvelenato ad esempio), si lancia un incantesimo o quando un narratore si appresta a modificare le azioni di gioco, esse verranno accompagnate da una o più parole che ne descrivono gli effetti.

La durata è standard nel caso non sia diversamente specificato nel cartellino o nella chiamata stessa. Nel caso in cui, ad esempio, doveste ricevere la chiamata "SLEEP 30 minuti" dovrete interpretare l'assopimento per trenta minuti. Le chiamate sono considerate Fuori Gioco nonostante il loro effetto influenzi le azioni In Gioco.

IMPORTANTE: non è possibile ricevere o effettuare due chiamate con un'unica azione. I descrittori come DOUBLE; TRIPLE, VOID, DIVINE, MASS e POISON sono esenti da questa regola.

Ad esempio se sei un guerriero con Arma a Due Mani e hai la possibilità di avvalerti delle chiamate STRIKE DOWN e CRUSH non potrai dichiarare STRIKE DOWN CRUSH ma solo una delle due. Potresti tuttavia riceverle da due fonti differenti. Starà a te interpretare correttamente entrambe le chiamate al meglio delle possibilità.

ESEMPIO: ricevi da due personaggi diversi le chiamate FEAR e PARALYZE: potresti interpretare correttamente gli effetti rimanendo immobile ma sgranando gli occhi tentando invano di fuggire.

DURATA

~ ISTANTANEA ~

◆ BLESS ◆

Rappresenta 1 danno di tipo Divino. Utile contro specifici nemici o particolari situazioni come Vacui o Prosciugati.

Una qualsiasi cura magica non guarisce dal sanguinamento è necessario l'intervento di un cerusico. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Cerusia e Medicina**.

◆ BLEED ◆

Descrive 1 danno che andrà sottratto direttamente dai Punti Vita, ignorando i Punti Armatura. Applica inoltre lo status SANGUINAMENTO: esso provoca la perdita di 1 Punto Vita ogni 60 secondi e non può mai essere cumulato.

ESEMPIO: Se si viene colpiti con la chiamata BLEED, un PG che ha in totale 2 Punti Vita ne perderà 1, rimanendo a 1 PV e avrà 60 secondi per trovare un modo per fermare l'emorragia.

◆ CALLING ◆

Il bersaglio di questa chiamata verrà trascinato in avanti da una forza magica: il soggetto dovrà effettuare immediatamente cinque passi in direzione di colui che ha effettuato la chiamata senza poter essere fermato. Potrà tuttavia continuare a combattere e difendersi.

◆ CRUSH ◆

Lo scudo colpito da questa chiamata verrà immediatamente considerato danneggiato. L'oggetto dovrà essere lasciato cadere nel più breve tempo possibile. In alternativa, potrà essere tenuto in modo da non beneficiare di nessuna protezione. Eventuali colpi ricevuti sullo scudo verranno considerati assegnati al PG.

◆ DISARM ◆

È una chiamata che viene utilizzata contro un PG che impugna un'arma o un oggetto. Il bersaglio dovrà immediatamente lasciar cadere ciò che tiene in mano senza poterlo riprendere prima di 5 secondi. Il colpo che accompagna la chiamata dovrà colpire l'arto che impugna l'arma o l'oggetto. La chiamata non ha effetto se l'attacco viene parato da uno scudo o un'altra arma. Nel caso di un'azione concitata per evitare di compromettere il vostro equipaggiamento, potrete riporre o lasciar cadere gli oggetti lontani dal combattimento. Per eventuali incantesimi che si avvalgono di questa chiamata non è necessario colpire fisicamente il bersaglio. Non ha efficacia sugli scudi.

◆ DISPEL ◆

Quando si è bersaglio di un incantesimo lanciato da un PG, questa chiamata annulla immediatamente l'effetto che si sta per ricevere. Può anche essere utilizzata per annullare un incantesimo lanciato su un bersaglio diverso da sé stessi. Non può essere utilizzata su effetti non provenienti da un incantesimo, su altre chiamate DISPEL o chiamate precedute dai descrittori POISON, MASS, VOID e DIVINE. Può essere seguita da una chiamata specifica, ad esempio DISPEL PARALYZE. Cerusici e particolari pozioni permettono di dichiarare DISPEL su particolari chiamate già in atto.

◆ DOUBLE ◆

Il bersaglio subirà due danni. Può essere utilizzato come descrittore prima di un'altra chiamata per aumentare i danni. (ex, DOUBLE BLESS significa due danni sacri. DOUBLE THROUGH significa due danni diretti.)

◆ DRAIN ◆

Questa chiamata è sempre preceduta dal descrittore VOID. Viene usata da un corrotto per divorare lo spirito di un vivente (vedi capitolo Corruzione). Per divorare parte di uno Spirito è necessario mantenere il contatto con la vittima per un minuto senza interruzioni durante tutta la procedura, al termine del quale il corrotto dichiarerà VOID DRAIN.

Il malcapitato non svilupperà gradi di Corruzione ma perderà permanentemente 1 PV massimo e sarà sotto l'effetto della chiamata VOID WEAKNESS fino alla fine della giornata.

Un personaggio già affetto da questi malus non potrà essere nuovamente divorato nella stessa giornata. In questo caso il Corrotto si accorgerà che lo Spirito del soggetto non è sufficiente a saziare la sua Corruzione (fuori gioco la vittima comunica all'aggressore sottovoce che è stato già divorato). Quando i Punti Vita massimi di un Personaggio scendono a 0, la morte è istantanea e comporta perdita del Personaggio.

◆ EXECUTE ◆

Quando un personaggio è incosciente o impossibilitato a reagire (stordito, addormentato...) è possibile, interpretando al meglio il proprio gesto, utilizzare su di esso questa chiamata. Dovrà essere plateale e durare almeno 30 secondi. Un colpo di grazia è impossibile da evitare e la vita del personaggio termina immediatamente. Ricordiamo che il colpo di grazia non è qualcosa da prendere alla leggera: la morte di un personaggio può comportare serie ripercussioni a livello di trama. Non è possibile dichiarare NO EFFECT, REFLECT, DISPEL o qualsiasi altra chiamata in risposta.

◆ FREEZE ◆

Il gioco verrà momentaneamente interrotto. È una chiamata speciale utilizzata esclusivamente dai Narratori in situazioni di REALE pericolo.

DURATA: situazionale.

◆ HEAL "X" ◆

Il bersaglio di questa chiamata verrà guarito di X Punti Vita.

ESEMPIO: HEAL 1 significa che avete guarito 1 PV al giocatore bersaglio.

POISON, VOID, DIVINE, DISPEL, SILENCE o REFLECT.

◆ MORTAL ◆

Il bersaglio vedrà i propri Punti Vita azzerati entrando istantaneamente nel periodo di incoscienza.

◆ NO EFFECT ◆

Questa chiamata viene utilizzata in risposta ad una qualsiasi altra. Essa indica l'immunità all'effetto appena ricevuto.

◆ REPEL ◆

Il bersaglio di questa chiamata verrà respinto da una forza magica. Il soggetto dovrà effettuare cinque passi in direzione opposta a colui che ha effettuato la chiamata senza poter essere fermato. Potrà tuttavia continuare a combattere e difendersi.

◆ REFLECT ◆

Viene utilizzata in risposta a una chiamata che si sta ricevendo. Colui che la dichiara non subirà l'effetto dell'incantesimo che verrà invece riflesso al mittente. Questa chiamata non può essere usata in risposta a chiamate derivanti da colpi d'armi, chiamate

◆ RUNIC ◆

Descrive 1 danno di tipo Magico. Utile contro specifici nemici o situazioni particolari: ad esempio contro i Prosciugati.

◆ STRIKE DOWN ◆

Il bersaglio dovrà sdraiarsi toccando il terreno con la schiena prima di potersi rialzare. Nel caso di una battaglia o situazione concitata, per motivi di sicurezza il soggetto dovrà evitare di gettarsi all'indietro, sedendosi a terra prima di potersi rialzare.

◆ TRIPLE ◆

Il bersaglio subirà tre danni. Può essere utilizzato come descrittore prima di un'altra chiamata per aumentare i danni. (ex, TRIPLE BLESS significa tre danni sacri. TRIPLE THROUGH significa tre danni diretti.)

◆ THROUGH ◆

Descrive 1 danno che andrà sottratto direttamente dai Punti Vita, ignorando i Punti Armatura

DURATA

~ 20 SECONDI ~

◆ CONFUSE ◆

Il bersaglio di questa chiamata si sentirà confuso e non potrà utilizzare nessun tipo di arma in maniera offensiva. Potrà tuttavia difendersi in maniera sommaria e impacciata.

◆ ENRAGE ◆

Il bersaglio di questa chiamata cade in preda all'ira e attacca chiunque sia fisicamente intorno a lui o meglio delle proprie capacità senza distinzione fra alleati e nemici. **Viene interrotta se il PG diventa incosciente.**

◆— FEAR —◆

Il bersaglio di questa chiamata proverà estremo terrore nei confronti di colui che effettua la chiamata. Dovrà quindi allontanarsi il più velocemente possibile senza che possa essere fermato.

non potrà beneficiare delle abilità presenti nella sua scheda, come se non avesse nessuna capacità particolare.

◆— PARALYZE —◆

Il bersaglio di questa chiamata rimarrà istantaneamente paralizzato. Potrà continuare a vedere e sentire.

Il bersaglio cadrà in un sonno profondo dal quale non potrà essere svegliato. Nel caso di una battaglia o situazione concitata, per motivi di sicurezza il soggetto potrà allontanarsi per poi simulare il sonno che lo ha colpito.

◆— PAIN —◆

Il bersaglio di questa chiamata proverà estremo dolore che lo costringerà ad urlare e dimenarsi senza potersi spostare o difendere, tantomeno attaccare o lanciare incantesimi.

Il bersaglio non sarà in grado di emettere alcun suono vocale: non potrà parlare né tantomeno lanciare incantesimi.

◆— WEAKNESS —◆

Il bersaglio di questa chiamata si sentirà debole e

◆— SILENCE —◆

Il bersaglio sverrà istantaneamente. Se ancora vivo, riprenderà i sensi dopo 20 secondi.

◆— STUN —◆

DURATA

~ 1 ORA ~

◆— CHARME —◆

Il bersaglio di questa chiamata si sentirà incredibilmente affine a colui che la effettua, come se fosse uno dei suoi migliori amici. Egli non eseguirà nessuna azione autolesionista, non rivelerà informazioni per lui considerate vitali, non attaccherà quelli che considera i suoi amici più cari. In caso di immunità il bersaglio potrà decidere di non dichiarare NO EFFECT, pur ignorando gli effetti dello CHARME.

Il bersaglio dovrà eseguire, al massimo delle proprie capacità, gli ordini dati da colui che effettua la chiamata anche a discapito di ciò in cui crede e della sua stessa vita. **Viene interrotta se il PG diventa incosciente.**

◆— DOMINATION —◆

~ DESCRITTORI ~

Queste chiamate ne precedono sempre un'altra.

◆— MASS —◆

Indica un effetto indirizzato, non su un singolo bersaglio ma a tutti i bersagli che sentono questa chiamata (es. MASS FEAR). A questa chiamata non può mai essere dichiarato NO EFFECT, DISPEL o REFLECT, anche se preceduti dal descrittore VOID.

◆— VOID —◆

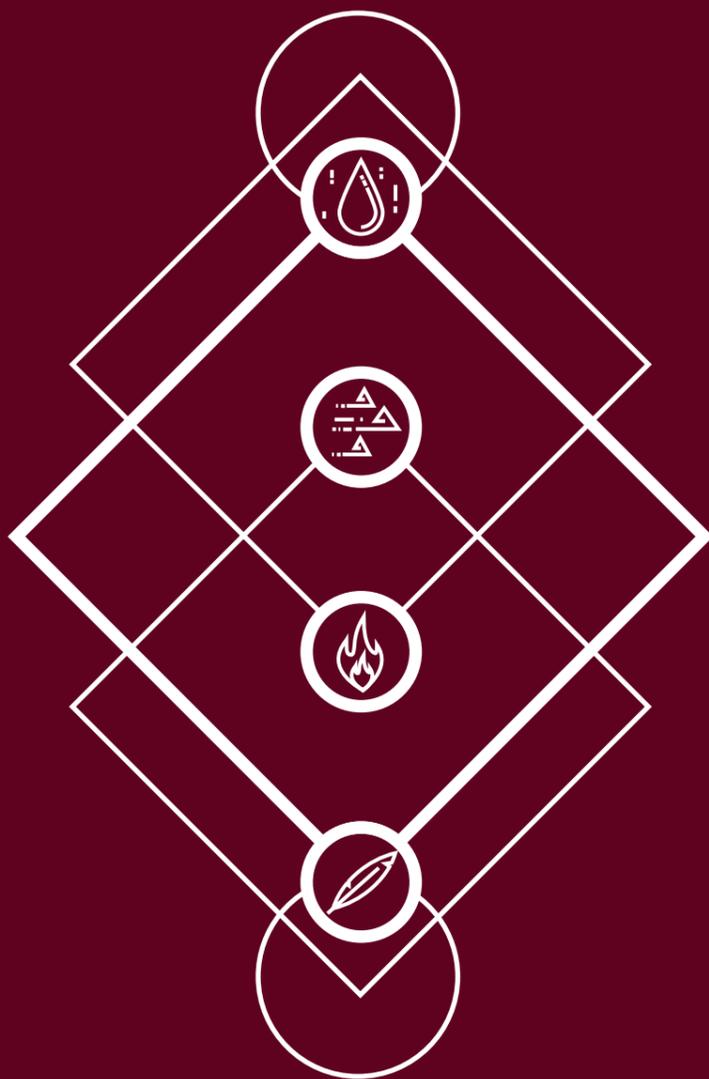
Descrive un effetto proveniente da un Potere del Vuoto. (es. VOID CALLING). A questa chiamata non può mai essere dichiarato NO EFFECT, DISPEL o REFLECT, tranne se preceduti dal descrittore VOID.

◆— POISON —◆

Descrive un effetto proveniente da un prodotto alchemico o da una Pietanza. (es. POISON PARALYZE)

◆— DIVINE —◆

Descrive un effetto proveniente da un Potere Divino. (es. DIVINE SLEEP). A questa chiamata non può mai essere dichiarato NO EFFECT, DISPEL o REFLECT, anche se preceduti dal descrittore VOID.



~ RISORSE ~

Abilità particolari, come Erborista, Minatore o Cacciatore, permettono di ottenere risorse in gioco. In fase di Segreteria, ai giocatori che ne possiedono le capacità, verranno consegnate un numero di risorse prestabilite in base all'evento. Sarà possibile chiedere di ottenere una risorsa in particolare, questo comporterà però la riduzione del numero di risorse ottenute. I reagenti si dividono in quattro "tipi":

- **Reagenti Animali**, reperibili dal Cacciatore. Alcuni di essi possono essere commestibili;
- **Reagenti Vegetali**, reperibili dall'Erborista. Alcuni di essi possono essere commestibili;
- **Reagenti Minerali**, reperibili dal Minatore;
- **Reagenti Rinvigorenti**, difficilmente reperibili.

~ ALCHIMIA ~

Consente di realizzare essenze, unguenti e veleni mescolando reagenti di vario tipo. Per la buona riuscita dei prodotti alchemici basterà simulare 5 minuti di lavoro consecutivo e consegnare i reagenti al PNG del Foro che provvederà a consegnare il filtro desiderato.

Un alchimista per poter mescolare ingredienti deve utilizzare un laboratorio alchemico: la sua realizzazione è a discrezione del giocatore. I narratori valuteranno il laboratorio concedendo eventuali bonus o malus.

Sul glifo di ogni ingrediente ci sono tre gocce di tre colori differenti: rosso, oro e viola. Ognuna di esse può inoltre essere negativa o positiva.

Per la buona riuscita di un preparato alchemico bisogna tenere a mente tre variabili fondamentali: la dimensione di ogni simbolo, il segno che deriverà dall'unione di due reagenti e il colore.

Due segni differenti, uno negativo e uno positivo, si annullano. Due segni uguali si confermano.



Nel caso in cui i tre simboli vengano tutti annullati la pozione è considerata di tipo **NEUTRO**.

Ricordatevi sempre che stiamo creando pozioni e il nostro obiettivo è mescolare due reagenti per creare delle reazioni alchemiche. Per la variabile della dimensione è importante tenere a mente questo concetto.



PER RICAPITOLARE

ESEMPIO I: Per la ricetta che mi interessa realizzare, il risultato della combinazione dei reagenti dovrà essere **ROSSO POSITIVO**.

Quindi unendo questi due reagenti:

- la goccia rossa è positiva in entrambi e poiché i simboli rossi, durante il processo creano una reazione cambiando la loro dimensione (da piccolo a grande o viceversa), il risultato è **ROSSO POSITIVO**;
- le gocce oro sono opposte, pertanto si annullano;
- le gocce viola sono opposte, pertanto si annullano.

Conseguenza: l'unione di questi due reagenti quindi crea una pozione **ROSSO POSITIVO**.

ESEMPIO I



ESEMPIO II: Per la ricetta che mi interessa realizzare, il risultato della combinazione dei reagenti dovrà essere **ORO POSITIVO**.

Unendo questi due reagenti:

• la goccia rossa è positiva in entrambi, la dimensione è la stessa (non generando quindi una reazione alchemica), il rosso dunque non avrà priorità rispetto agli altri colori.

- la goccia oro è positiva in entrambi, e poiché creano una reazione cambiando la loro dimensione, il risultato che ne deriva è **ORO POSITIVO** che sarà quindi prioritario rispetto al rosso;
- gli aspetti viola sono opposti, pertanto si annullano.

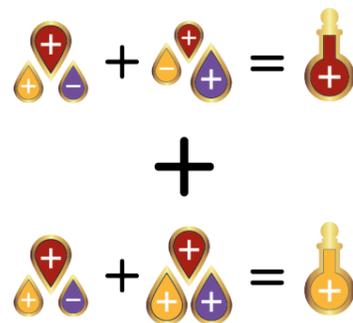
Conseguenza: l'unione di questi due reagenti quindi crea una pozione **ORO POSITIVO**.

ESEMPIO II



ESEMPIO III: Le ricette più complesse richiedono spesso un numero di reagenti maggiori. Per questa ad esempio ho bisogno di un risultato **ROSSO POSITIVO** e **ORO POSITIVO**. Bisognerà dunque unire 4 reagenti seguendo il sistema sopra spiegato, unendo i reagenti a coppie: la prima dovrà ottenere un risultato **ROSSO POSITIVO**, la seconda coppia **ORO POSITIVO**.

ESEMPIO III



~ I PREPARATI ~

Ogni pozione deve essere accompagnata dalla sua controparte fisica e nel momento dell'utilizzo è preferibile simulare l'atto.

• Una **essenza** va ingerita come una qualsiasi bevanda. Una volta assunta, vanno applicati gli effetti prima di strapparne il cartellino. Nel caso in cui stiate utilizzando un'essenza il cui effetto si prolunghi nel tempo (un'ora o tutta la giornata), una volta assunta è necessario scrivere sul cartellino, nome del bersaglio, data e orario dell'utilizzo. Non è possibile beneficiare contemporaneamente dell'effetto di due Essenze. Si può ingerire una Essenza al minuto.

• Un **veleno** va miscelato a un liquido o una pietanza che dovrà essere consumata dal bersaglio. Un singolo veleno può influenzare massimo 1 PG, salvo diversamente specificato. Un'intera bottiglia o un piatto avvelenato influenzerà solo il primo soggetto che ne usufruirà, subendo la chiamata corrispondente. È possibile utilizzare più cartellini dello stesso veleno in un'unica bottiglia di liquido o piatto di cibo per avvelenare un numero di bersagli pari al numero di veleni utilizzati (esempio: utilizzando 3 Veleni POISON PARALYZE in una bottiglia di acqua, verranno influenzati i primi tre PG che ne usufruiranno). Se volete quindi avvelenare qualcuno usate il composto su un liquido o una pietanza e aspettate che il soggetto (o i soggetti) lo assuma. Dopodiché dichiarate l'effetto al malcapitato (anche sottovoce va bene, a patto che gli sia chiaro ciò

che gli state dicendo) e strappate il cartellino. Nel caso in cui stiate utilizzando un veleno il cui effetto si prolunghi nel tempo (un'ora o tutta la giornata), una volta assunto dal bersaglio, è necessario scrivere sul cartellino, nome dell'oggetto avvelenato, data e orario dell'utilizzo

• Un **unguento** va spalmato su un'arma, un oggetto o una persona. Una volta applicato dura per tutto l'evento in corso o finché non viene utilizzato. Il suo cartellino dovrà essere strappato solo dopo aver colpito il bersaglio e dichiarato l'effetto del preparato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma, l'unguento è considerato perso e il glifo dovrà comunque essere strappato.

Chiunque può utilizzare e applicare un preparato alchemico, per farlo basterà seguire le indicazioni sul cartellino prima di strapparlo. Qualsiasi composto alchemico può essere fatto assumere ad un PG incosciente con la forza. Solo gli alchimisti e gli erboristi sono in grado di comprendere gli effetti di ogni singolo reagente. Le ricette alchemiche e le autorizzazioni ad Unum sono approvate e distribuite dalle associazioni commerciali e permettono agli Alchimisti di esercitare la propria professione liberamente.

~ RICETTE ED AUTORIZZAZIONI ~

Per ogni Ricetta di Essenza, Unguento o Veleno considerata avanzata, sarà necessaria un'Autorizzazione rilasciata dal Foro. Questa autorizzazione ha validità annuale e le sue modalità di acquisto e rinnovo sono definite come segue:

- **Acquisto dell'Autorizzazione:** Il costo per acquistare un'autorizzazione è fisso e non varia nel corso dell'anno in base al tipo di Ricetta.
- **Rinnovo dell'Autorizzazione:** Il costo per rinnovare un'autorizzazione scaduta varia di anno in anno, e viene stabilito dal Foro.

- **Sconto sul Rinnovo:** Rinnovare un'autorizzazione al terzo evento annuale comporta uno sconto, dato che le autorizzazioni scadono sempre alla fine dell'ultimo evento dell'anno.

Le Ricette come le Autorizzazioni sono oggetti unici di valore, rubabili o scambiabili tra i giocatori. Per creare tutte le ricette Avanzate necessiterete sia della Ricetta sia dell'Autorizzazione correlata da presentare al PNG del Foro.

Ogni Alchimista è in grado di realizzare queste tre ricette senza bisogno di possederne la Ricetta e l'Autorizzazione.

ESSENZA DELLA GUARIGIONE

Ingredienti: + ROSSO

Effetto: Chi la ingerisce riceve la chiamata HEAL 2

VELENO DEL FASCINO

Ingredienti: – ORO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata CHARME per 1 ora

UNGUENTO DELLA CONFUSIONE

Ingredienti: – VIOLA

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON CONFUSE al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato o bloccato da un'altra arma, l'unguento è considerato perso.

ANTIDOTO

Ingredienti: NEUTRO

Effetto: Chi lo ingerisce riceve la chiamata DISPEL POISON.

Effetto: Garantisce 1 utilizzo aggiuntivo di un sigillo Fonte o Potere. Permette di strappare il cartellino al posto del sigillo.

ESSENZA DELLA FONTE

Ingredienti: – ROSSO

ESSENZA ENERGETICA

Ingredienti: + ORO + ROSSO + VIOLA

Effetto: Una volta ingerito consente di lanciare im-

mediatamente e obbligatoriamente 2 incantesimi Fonte di propria conoscenza senza strappare sigilli e senza l'uso di una formula. Non è utilizzabile su incantesimi che richiedono l'uso di una formula di 1 minuto. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

ESSENZA DEL GATTO

Ingredienti: – ROSSO – VIOLA

Effetto: Una volta ingerito consente di dichiarare immediatamente e obbligatoriamente per 2 volte la chiamata REPEL senza strappare sigilli e se senza l'uso di una formula. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

ESSENZA DEL LUPO

Ingredienti: – ORO + ROSSO

Effetto: Una volta ingerito consente di dichiarare immediatamente e obbligatoriamente per 2 volte la chiamata CALLING. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra

ESSENZA DELLA MANTICORA

Ingredienti: + ORO -VIOLA

Effetto: Una volta ingerito consente di dichiarare immediatamente e obbligatoriamente per 2 volte la chiamata SLEEP. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

ESSENZA DELL'ORSO

Ingredienti: – ORO -ROSSO

Effetto: Una volta ingerito consente di dichiarare immediatamente e obbligatoriamente per 2 volte la chiamata DOUBLE. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

ESSENZA DEL RINNOVO

Ingredienti: + ROSSO + ROSSO

Effetto: Chi la ingerisce riceve le chiamate HEAL 3 e DISPEL BLEED.

ESSENZA DELLA VIPERA

Ingredienti: – ROSSO + VIOLA

Effetto: Una volta ingerito consente di dichiarare immediatamente e obbligatoriamente per 2 volte la chiamata PARALYZE. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

ESSENZA DEL VUOTO

Ingredienti: + VIOLA

Effetto: Garantisce 1 utilizzo aggiuntivo di un sigillo "Vuoto". Permette di strappare il cartellino al posto del sigillo.

UNGUENTO DEL DOLORE

Ingredienti: + VIOLA

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON PAIN al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.

UNGUENTO DELL'IMPAZZITO

Ingredienti: - VIOLA

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON ENRAGE al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.

UNGUENTO DELLA MORTE

Ingredienti: – VIOLA – ROSSO – ORO

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON MORTAL al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.

UNGUENTO DELLA PARALISI

Ingredienti: + ROSSO

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON PARALYZE al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.



UNGUENTO DELLA PAURA:

Ingredienti: -VIOLA

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON FEAR al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.



UNGUENTO DELLA ROTTURA

Ingredienti: + VIOLA - ROSSO

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON CRUSH al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.



UNGUENTO DEL SANGUINAMENTO

Ingredienti: + VIOLA

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON BLEED al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.



UNGUENTO DEL SONNO

Ingredienti: - ORO

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON SLEEP al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.

UNGUENTO DELLO STESO

Ingredienti: + ORO

Effetto: Applicato su un'Arma Corta, Arma ad una Mano, Arma a Due Mani o una Freccia permette di effettuare la chiamata POISON STRIKE DOWN al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'unguento è considerato perso.



VELENO DELL'AMNESIA

Ingredienti: + ORO - ORO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON DOMINATION: dimentica tutto ciò che è successo negli ultimi 15 minuti.

NOTA BENE: buone formulazioni sono ad esempio: "dimentica di aver mangiato", "dimentica tutto quello che ci siamo detti", "dimentica che ti ho accoltellato".



VELENO DELL'IMPAZZITO

Ingredienti: - VIOLA + ORO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON ENRAGE per 10 minuti.



VELENO DELLA MORTE APPARENTE

Ingredienti: - ROSSO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON MORTAL. Trascorsi 5 minuti tornerà cosciente con 1 PV.



VELENO DELLA PARALISI

Ingredienti: - ROSSO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON PARALYZE per 10 minuti.



VELENO DEL SILENZIO

Ingredienti: - ORO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON SILENCE per 1 ora.



VELENO DEL SONNO

Ingredienti: + ORO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON SLEEP per 1 ora.



VELENO DELLO STESO

Ingredienti: + VIOLA, + ROSSO

Effetto: Chi lo ingerisce subisce la chiamata POISON STRIKE DOWN per 1 ora.



~ PIETANZE IN CUCINA ~

Anche il vostro personaggio mangia. Un Cuoco è in grado di utilizzare reagenti rinvigorenti e animali e vegetali commestibili per cucinare prelibatezze di ogni genere.

Per la buona riuscita delle pietanze basterà simulare 5 minuti di preparazione e consegnare i reagenti ad un PNG che provvederà a consegnare l'apposito cartellino. Ricordate di portare con voi degli attrezzi adatti a simulare il tutto: stupiteci! Potete anche portare del cibo vero per simulare i piatti cucinati da far mangiare agli altri personaggi. Per mangiare una pietanza basterà strappare il cartellino, come con una essenza, veleno o unguento qualsiasi.

NOTA BENE: non si può beneficiare degli effetti di due piatti contemporaneamente.

Chiunque può nutrirsi di una pietanza, per farlo basterà seguire le indicazioni sul cartellino prima di strapparlo. Solo i Cuochi sono in grado di re-

alizzare pietanze raffinate e intrise di Fonte. Una pietanza va ingerita o bevuta. Una volta assunta, vanno applicati gli effetti prima di strapparne il cartellino. Nel caso in cui stiate utilizzando una pietanza il cui effetto si prolunghi nel tempo (un'ora o tutta la giornata), una volta assunta è necessario scrivere sul cartellino, nome del bersaglio, data e orario dell'utilizzo. Nel caso in cui si esauriscano i PV l'effetto delle pietanze termina. Ogni pietanza deve essere accompagnata dalla sua controparte fisica e nel momento dell'utilizzo è preferibile simulare l'atto o ingerire del cibo vero. Potete ad esempio portarvi dei tarallini e assumerli all'occorrenza. Si può ingerire una Pietanza al minuto.



~ PIETANZE ~

Le ricette culinarie ad Unum sono approvate e distribuite dalle associazioni commerciali e permettono ai Cuochi di esercitare la propria professione liberamente. Ogni Cuoco è in grado di realizzare queste tre pietanze senza bisogno di possederne la Ricetta e Autorizzazione.

ANIMO BOLLENTE

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate PAIN, tuttavia per la durata sentirete la vostra gola irritata e ogniqualvolta proverete a parlare sentirete un forte bruciore subendo la chiamata PAIN (Nota bene: contro quest'ultima chiamata non ha effetto l'immunità).

NOTA BENE: Vi ricordiamo che le chiamate sono fuori gioco e dichiarare NO EFFECT non provoca il relativo PAIN.

RAZIONE GENEROSA

Ingredienti: 2 Reagenti Animali commestibili;
Effetto: Se ingerito garantisce 1 PV massimo aggiuntivo fino alla fine della giornata. Conservate il cartellino strappato in caso di controlli da parte dello staff.

CREMA DI CREMA

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate CONFUSE, tuttavia la crema non è per niente un piatto leggero e causa sonnolenza. Al termine vi sentirete incredibilmente stanchi e subirete la chiamata POISON SLEEP per 5 minuti.

Oltre a queste tre pietanze base esistono decine di licenze da trovare, scoprire, imparare o comprare in gioco. Qui sotto ve ne mostriamo alcune.

BRINDISI

Ingredienti: 2 reagente vegetale commestibile, 2 reagente animale commestibile;

Effetto: Può essere consumata da più PG contemporaneamente, fino ad un massimo di 3. Puoi dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata proveniente da un incantesimo entro la fine della giornata.

degenerare della Corruzione del Vuoto. Per maggiori informazioni consultare il capitolo **Corruzione**.

CHARCUTERIE

Ingredienti: 2 reagente vegetale commestibile, 2 reagente animale commestibile;

Effetto: Può essere consumata da più PG contemporaneamente, fino ad un massimo di 3 persone. Coloro che la assumono beneficeranno della chiamata POISON HEAL 2.

CATARSI DAL VUOTO

Ingredienti: 1 Reagente Rinvigorente;
Effetto: Se ingerito limita gli effetti negativi e il

CONSOLAZIONE DI MALA

Ingredienti: Se ingerito riceve la chiamata POISON HEAL 1.

CROMOCUCINA

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce l'utilizzo dell'abilità Canalizzazione fino alla fine della giornata. Conservare il cartellino strappato in caso di controlli da parte dello staff.

DIETILAMIDE

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di interagire con gli Spiriti, dopodiché si è sotto effetto della chiamata DOMINATION: HAI LE ALLUCINAZIONI PER 5 MINUTI.

LIBERAVENTRE

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Chi lo ingerisce subisce consecutivamente le chiamate POISON DOMINATION: VOMITA, DISPEL POISON e WEAKNESS 1 minuto.

MACA

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate FEAR, tuttavia aumenta terribilmente la pressione sanguigna. Al termine subirete la chiamata POISON THROUGH accompagnata da un terribile mal di testa.

MESCOLANZA ASPRIGNA

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce l'utilizzo dell'abilità Tenacia fino alla fine della giornata. Conservare il cartellino strappato in caso di controlli da parte dello staff.

OSCHIBRÌ

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;

Effetto: Se ingerito permette di utilizzare una Essenza o una Pietanza scaduta da massimo 2 eventi senza effetti collaterali.

POLPA PROTIDE

Ingredienti: 2 Reagenti Animali commestibili;
Effetto: Se ingerito garantisce l'utilizzo delle abilità Armi Corte, Armi ad 1 mano, Armi a 2 mani, Armature Leggere, Armature Pesanti e Scudo fino alla fine della giornata. Conservare il cartellino strappato in caso di controlli.

RAZIONE DEL TORO ROSSO

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate SLEEP, tuttavia essa rende esagitati. Al termine subirete la chiamata DOMINATION: NON RIESCI A SMETTERE DI MUOVERTI per 5 minuti.

RAZIONE SUCCULENTA

Ingredienti: 2 reagenti Animali commestibili, 1 reagente vegetali commestibili;
Effetto: Può essere consumata da più PG contemporaneamente, fino ad un massimo di 2. Se ingerita garantisce 1 PV massimi aggiuntivi fino alla fine della giornata. Conservate il cartellino strappato in caso di controlli da parte dello staff.

SANGUINACCIO

Ingredienti: 1 Reagenti Animale commestibile, 1 Reagente Vegetale commestibile;

Effetto: Se ingerito garantisce la possibilità di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata POISON ricevuta fino alla fine della giornata. Quando dichiarati NO EFFECT in questo modo, subisci immediatamente la chiamata CONFUSE.

THÉ AD ALTA GRADAZIONE

Ingredienti: 1 Reagente Vegetale commestibile;
Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la

possibilità di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate SILENCE, tuttavia esso è estremamente alcolico. Al termine subirete le chiamate CONFUSE e STRIKE DOWN per 5 minuti.

TRIPLO LIVORE

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile, 1 Reagente Vegetale commestibile;

Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare per tre volte, non necessariamente consecutivamente, POISON TRIPLE con un colpo di un'Arma a Due Mani (escluso colpi di punta, che infliggono sempre 1 danno), tuttavia le braccia non resisteranno al contraccolpo. Dopo aver dichiarato per la terza volta TRIPLE subirete la chiamata BLEED. Ricordiamo di lasciar passare 3 secondi tra una chiamata e l'altra.

TURBINE DI PICCHI

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile;

Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti di dichiarare POISON DOUBLE ogni tre colpi con un'Arma Corta o Arma ad una Mano, tuttavia genera una rabbia immotivata. Al termine subirete la chiamata ENRAGE.

UNO PER TUTTI:

Ingredienti: 1 Reagente Animale commestibile, 1 Reagente Vegetale commestibile;

Effetto: Se ingerito garantisce per 30 minuti la possibilità di dichiarare POISON CRUSH al primo colpo sferrato con un'Arma Corta, Arma ad una Mano o Arma a Due Mani. Tuttavia il braccio non resiste al contraccolpo: dopo aver dichiarato CRUSH subirete la chiamata BLEED. Se il colpo viene parato o bloccato da un'altra arma la razione è considerata persa.

~ ARTIGIANATO ~

Un artigiano è in grado di lavorare molteplici materiali, di forgiare armi, armature e oggetti di vario genere che possono anche essere incantabili. Per poter esercitare le proprie competenze deve avere con sé gli attrezzi necessari: la loro realizzazione è a discrezione del giocatore. I narratori valuteranno gli attrezzi concedendo eventuali bonus o malus. Per la realizzazione di armi, armature e oggetti semplici, è necessaria una specifica quantità di reagenti:

ARMI

Armi Corte: 3 reagenti minerali;

Armi ad Una Mano: 4 reagenti minerali;

Armi a Due Mani: 6 reagenti minerali;

Armi a Distanza: 4 reagenti minerali;

Armi da Fuoco: 3 reagenti minerali;

variare in base all'oggetto che si vuole ottenere. Con l'aiuto di un ritualista è possibile incantare armi, armature e oggetti incantabili. Per maggiori informazioni consultare il capitolo **Magia Rituale**.

ARMATURE

Armature Leggere: 6 reagenti animali

Armature Pesanti: 1 reagente animale, 7 reagenti minerali;

Armature Simulate: 7 reagenti, il tipo è da concordare con i narratori.

PROCESSI

Un Processo è un oggetto tecnologico realizzabile da qualsiasi artigiano. Esso sfrutta l'energia di un Aspetto Cristallizzato che perde tutte le sue proprietà e diventa semplice carburante finché rimane legato al congegno nella quale è stato installato. È detto Processo un qualsiasi oggetto meccanico funzionante. Può essere un'arma, una protesi meccanica o un artificio meccanicamente unico e particolare. La loro realizzazione, ideazione e funzionamento è lasciata alla libera immaginazione dei giocatori, previa approvazione dei narratori.

ALTRO

Accessorio (Anello, Amuleto, Bracciale...): 2 reagenti minerali;

Lucchetto semplice: 2 reagenti minerali;

Lucchetto ingegnoso: 3 reagenti minerali;

Lucchetto articolato: 4 reagenti minerali

Grimaldello: 1 reagente minerale e 1 reagente vegetale.

Scudi: 6 reagenti minerali.

È detto Processo un qualsiasi oggetto meccanico funzionante. Può essere un'arma, una protesi meccanica o un artificio meccanicamente unico e particolare. La loro realizzazione, ideazione e funzionamento è lasciata alla libera immaginazione dei giocatori, previa approvazione dei narratori. Il costo di realizzazione in materiali IG, varia a seconda del progetto. Il Processo deve essere scenicamente interessante e preventivamente accettato dallo staff. Una volta accettato fuori gioco, il personaggio deve munirsi del progetto cartaceo da esibire durante gli eventi. L'oggetto sarà munito di un cartellino dell'Aspetto utilizzato come carburante, mentre il progetto cartaceo sarà munito di cartellino che illustrerà le funzionalità del Processo creato. Entrambi i cartellini possono essere sottratti, l'oggetto fisico no.

Un Processo privo di un Aspetto non è funzionante. Il progetto è replicabile da chiunque ne sia in possesso con l'aiuto di un artigiano.



Per realizzare un oggetto di artigianato basterà simulare la forgiatura e consegnare i reagenti necessari ad un narratore che vi fornirà il cartellino da applicare sull'oggetto realizzato. Utilizzare reagenti più rari o pregiati potrebbe portare alla creazione di armi più forti e oggetti più preziosi: la combinazione di minerali utilizzabili è infatti a vostra discrezione. I materiali ed il tempo di forgiatura possono

~ SCASSINARE E LUCCHETTI ~

Durante il gioco non sarà strano o difficile incontrare serrature munite di Lucchetto e cartellino.

I Lucchetti sono facilmente disattivabili da coloro che sono in possesso dell'abilità Scassinare. Per scassinare è necessario avere un **Grimaldello**. Essi possono essere realizzati dagli artigiani e hanno, sul cartellino che li identifica, **una chiave di un colore tra giallo, viola, rosso e verde.**

I Lucchetti possono avere varie Serrature, e cioè combinazioni di colori scritti sul cartellino che li identifica, da un minimo di 1 colore ad un massimo di 3. **Per aprire un Lucchetto, occorre avere l'esatto numero di Grimaldelli dei colori corrispondenti delle Serrature che verranno consumati e non potranno quindi essere più riutilizzati.**

Uno scassinatore riceve in fase di Segreteria un Grimaldello di un colore specifico, ma potrà e dovrà ottenerne altri in gioco. Uno Scassinatore può realizzare un Grimaldello del colore desiderato e hanno una scadenza di un anno dalla loro creazione.

GRIMALDELLO

Costo: 1 reagente minerale e 1 reagente vegetale. Realizzi due Grimaldelli di un colore a tua scelta. I due Grimaldelli così realizzati non possono avere colori diversi.

Un Lucchetto, invece, potrà essere realizzato solo da chi possiede l'abilità Artigiano e hanno una scadenza di un anno dalla loro creazione.

LUCCHETTO SEMPLICE

Costo: 2 reagenti minerali
Lucchetto con 1 colore. L'elemento chiuso con un cartellino Lucchetto apposto non può essere aperto in nessun modo.

LUCCHETTO INGEGNOSO

Costo: 3 reagenti minerali
Lucchetto con 2 colori. L'elemento chiuso con un cartellino Lucchetto apposto non può essere aperto in nessun modo.

LUCCHETTO ARTICOLATO

Costo: 4 reagenti minerali
Lucchetto con 3 colori. L'elemento chiuso con un cartellino Lucchetto apposto non può essere aperto in nessun modo.

È sufficiente avere con sé attrezzi adeguati, i Grimaldelli e simulare un minuto di lavoro per poter aprire il Lucchetto ed aggiungerlo ai propri oggetti personali. Chiunque può mettere i propri averi al sicuro in un baule o dietro una porta quando in possesso di un Lucchetto. Non c'è infatti bisogno di particolari abilità per piazzarli. Nel caso in cui siate stati voi ad applicarne uno, anche senza l'abilità potrete rimuoverlo in 3 secondi come se foste in possesso della chiave.

Si possono applicare più Lucchetti sullo stesso elemento. I Lucchetti possono essere ottenuti in gioco in vari modi:

- Acquistandolo da un mercante;
- Fabbricandolo con l'abilità Artigiano;
- Scassinando un altro lucchetto per poi acquisirne il possesso;
- Qualsiasi altro metodo che possa venirvi in mente come ad esempio rubarlo al malcapitato che avete appena ucciso.

~ TRAPPOLE ~

Tramite l'apposita abilità è possibile costruire delle trappole. Per realizzarle bisogna seguire dei progetti utilizzando reagenti specifici come elencati di seguito.

- **1x Reagente Minerale** dichiara 1 danno + STRIKE DOWN o 1 danno + PAIN;
- **2x Reagente Minerale** dichiara STUN o DOUBLE;
- **3x Reagente Minerale** dichiara DOUBLE + BLEED.

Un Esperto di Trappole può inoltre inventare, realizzare o copiare qualunque altra trappola sia capace di ideare.

In caso di nuova Trappola, dovrà provvedere a inviare il relativo progetto ai narratori che ne valuteranno la fattibilità. Per la loro realizzazione bisognerà consegnare a un Narratore i reagenti necessari in cambio dei quali si riceverà un Cartellino trappola del tipo desiderato. Successivamente il cartellino andrà applicato dentro una cassa, una scatola, sulla maniglia di una porta o un oggetto qualsiasi: colui che si imbatte in un Cartellino Trappola sarà tenuto ad esaminarlo, strapparne e a ricevere le chiamate corrispondenti. Nel caso in cui la Trappola non venisse attivata, il creatore di quest'ultima non potrà riprenderne possesso se non con l'apposita abilità.

~ RUNE ~

Le Rune sono una traduzione visiva del linguaggio utilizzato dagli Spiriti nell'Etere, suoni, vibrazioni e concetti non descrivibili e non riproducibili nel mondo materiale.

Le rune si sono diffuse con il passaparola, probabilmente in passato un Enkanto, una volta tornato dall'Etere e interagendo con gli umani si è reso conto che parole o concetti, non erano più descrivibili con il linguaggio comune e iniziò a scriverle ed insegnarle. Ci si rese presto conto che le Rune tracciate con un procedimento particolare producevano effetti reali e tangibili legati al profondo significato di quella parola. È per questo motivo che non è possibile utilizzare una Runa senza conoscerne il suo reale potere, significato e metodo di realizzazione. Sono la rappresentazione visiva di un linguaggio di origine sconosciuta, saperle disegnare è un'arte complessa e non comune. I Runologi sono in grado di realizzare speciali sigilli, comunemente conosciuti con il nome di Prismi, necessari per convertire i simboli delle Rune in effetti visibili nel mondo materiale. Non esiste una lista specifica di Rune attualmente conosciute poiché nessuno è in grado di stabilire quante ne esistano e il loro studio è in costante evoluzione. Per comprendere la misteriosa arte della runologia è importante conoscere gli elementi fondamentali che la regolano.

IL RUNOLOGO

È inconsciamente consapevole del profondo significato delle rune che è in grado di disegnare. Sa cosa esse rappresentano senza essere capace di spiegarlo a parole. Chiunque sia in possesso dell'abilità Runologia è in grado di riconoscere, tracciare e applicare una Runa su un Prisma.

IL PRISMA

È il sigillo utilizzato dai Runologi sulla quale vengono disegnate le Rune. Un Prisma è considerato carico quando su di esso è stata disegnata una Runa. È invece considerato scarico quando su di esso non è stata disegnata alcuna Runa. Un Prisma carico non può essere scaricato.

Ogni giocatore in possesso dell'abilità Runologia, otterrà in fase di Segreteria sei Prismi, questi verranno considerati scaduti al termine dell'evento. Un Prisma è a tutti gli effetti un oggetto in gioco e come tale può essere rubato, scambiato o venduto

sia carico che scarico. Le Rune si possono utilizzare su oggetti, personaggi o sul suolo (l'utilizzo viene specificato sulla Runa) e si possono avere o applicare più Rune contemporaneamente. Non si possono avere due Rune identiche su un singolo bersaglio nello stesso momento.

Per un corretto utilizzo delle Rune è necessario seguire scrupolosamente una serie di procedimenti che spiegheremo di seguito:

- **Tracciare una runa:** solo i Runologi sono in grado di eseguire questo passaggio che consiste nel disegnare una Runa su un Prisma. In questo modo esso sarà considerato carico e scadrà al termine dell'evento, come succede anche per i Prismi scarichi.
- **Applicazione:** anche in questo caso solo i Runologi sono in grado di eseguire questo passaggio. Per riuscirci tracciano la Runa presente sul Prisma in suo possesso, su oggetti, persone o superfici, prima di strapparne il cartellino. Le Rune applicate su parti del corpo devono sempre essere visibili. Consigliamo di munirvi di matite da trucco per tracciare le Rune sulle superfici scelte. Una volta applicata, una Runa avrà una durata massima di 24 ore e il suo Prisma strappato sarà considerato fuori gioco. Vi ricordiamo che è necessario mantenere costantemente il massimo rispetto per tutte le strutture di gioco e per lo staff. Qualunque atto di vandalismo dovrà essere risarcito direttamente dai danneggianti comportando anche ulteriori sanzioni in gioco fino ad arrivare alla esclusione.
- **Attivazione:** Sia le Rune tracciate sui Prismi, che quelle applicate su persone o superfici possono essere attivate. Per attivare una Runa non è necessario essere un Runologo. Per utilizzare gli effetti di una Runa disegnata su un Prisma è necessario strappare il cartellino nel momento dell'attivazione, come se fosse un sigillo. Attivare invece una Runa applicata su una superficie non richiede nessuna azione specifica. In ognuna di queste opzioni è importante conservare il

cartellino strappato in caso di controllo da parte dei narratori. Una volta attivata una Runa, al termine del suo effetto, essa svanirà dalla superficie sulla quale è stata disegnata (nel caso in cui fosse disegnata su una vostra parte del corpo sarà vostra premura cancellarla).

Non si è in grado di realizzare una runa senza prima conoscere il suo reale potere, significato e metodo di realizzazione. Ogni Runologo all'inizio conosce solo la Runa della propria città, ma può apprendere di nuove durante il gioco. Un Runologo può insegnare una Runa da lui conosciuta ad altri suoi colleghi che spenderanno 1PX per apprenderla e poterla subito utilizzare. Il metodo di insegnamento è lasciato all'interpretazione dei giocatori. Ogni runa ha un effetto e un significato differente.



Runa di Yav'Los: Dona l'immunità alla prima chiamata CRUSH.

Runa di Ciliis: Dona 2 Punti Armatura aggiuntivi fino alla perdita dei suddetti.

Runa di Regem: Permette di dichiarare Runic una sola volta, con un colpo sferrato con Arma Corta, a 1 Mano o a 2 Mani.

Runa di Telluri: Durante lo svolgimento di un rituale permette di ottenere un risultato di un livello superiore.

Runa di Feelk: Permette di dichiarare DISARM una sola volta, con un colpo sferrato con un'Arma Corta, a 1 Mano o a 2 Mani, Arma a Distanza o da Fuoco.

~ CORRUZIONE ~

Corrompere il proprio Spirito con il Vuoto non è difficile quanto si pensa e la condanna è una vita destinata a finire nel nulla assoluto.



Entrare in contatto con un Vacuo, realizzare un Rituale del Vuoto, camminare troppo vicino allo Shizma sono solo alcune delle circostanze in cui ciò può verificarsi.

Lo Spirito è ciò che lascia il corpo alla fine della vita mortale di una creatura per intraprendere un percorso di purificazione in cerca della pace. Il Vuoto si ciba dello Spirito dei viventi e un Corrotto vede il proprio divorato lentamente fino all'inevitabile morte senza che esso possa in alcun modo raggiungere l'Etere o l'Orizzonte.

Tutti i Corrotti sono facilmente riconoscibili per la colorazione nero-violastra che assume parte della sua pelle e/o i suoi occhi. Per interpretare un Corrotto dal Vuoto è necessario acquisire la relativa abilità in creazione. Dopodiché, durante gli eventi, è obbligatorio l'utilizzo del semplice trucco. Personalmente consigliamo:

- aquacolor/supracolor nero o viola su una parte qualsiasi visibile del corpo (suggeriamo il Nero Metallico e il Viola Metallico della Snazaroo, economico e d'effetto);
- lentine per occhi color nero o viola;

Nel rispetto di tutti vi ricordiamo di evitare la colorazione totale del vostro volto con aquacolor/ supracolor nero.

La gravità della Corruzione viene identificata in **5 Gradi**. Un Corrotto è in grado di manipolare le energie del Vuoto con gravi conseguenze per il suo corpo, non adatto a veicolarle. In fase di segreteria un Corrotto riceverà sigilli utilizzabili per lanciare incantesimi del Vuoto di Grado 2 o superiore. Il numero giornaliero sarà pari al grado di Corruzione del personaggio, meno 1.

Per il loro utilizzo i sigilli dovranno essere strappati come per i normali incantesimi. Tutti i Po-

teri del Vuoto (escluso il primo grado) non necessitano di alcuna formula per essere lanciati e comportano la perdita di un PV massimo fino alla fine della giornata. Non è possibile utilizzare un potere se i PV massimi dovessero scendere a 0 con l'utilizzo. In base al Grado di Corruzione, un personaggio potrà utilizzare i seguenti Poteri.

1. Permette di pronunciare la seguente formula senza l'utilizzo di sigilli: "il Vuoto mi celi il corpo e i sensi, cammino con te che non parli e non pensi". Essa consentirà di essere ignorati da qualsiasi Prosciugato e Vacuo in grado di udirla. La formula può essere usata una volta al minuto. L'effetto termina nei seguenti casi:
 - Si supera durata massima di 5 minuti.
 - Se si effettua un attacco
2. Il Corrotto dichiara VOID HEAL 5 su un bersaglio scelto. Questo incantesimo deve essere lanciato a contatto.
3. Il Corrotto dichiara VOID PAIN su un bersaglio scelto.
4. Il Corrotto dichiara VOID PAIN prendendo di mira fino a tre bersagli nello stesso momento. Ricordiamo che tra una chiamata e l'altra deve esserci una pausa di 3 secondi.
5. Il Corrotto dichiara VOID MORTAL su un bersaglio scelto, dopodiché subisce egli stesso la chiamata VOID MORTAL.

Una volta raggiunto il sesto Grado di Corruzione, il Corrotto muore e si trasforma in un Prosciugato, un'entità senza intelletto guidata dalla propria fame di Spirito.

All'inizio di ogni evento il Vuoto dentro ogni Corrotto prosegue il suo percorso e il Grado di Corruzione del PG aumenta di 1. Per contrastare questo processo il Corrotto ha due metodi:

- **Assumere una Catarsi dal Vuoto:** così facendo all'evento successivo la Corruzione non avanzerà. Una Catarsi del Vuoto sulla quale è stata apportata data e nome del giocatore, viene automaticamente considerata assunta e fuori gioco. Non è necessario che venga strappata e dovrà essere consegnata in segreteria alla fine dell'evento.
- **Divorare parte dello Spirito di un non Corrotto:** Questo metodo è considerato illegale e fonte di preoccupazioni e diffidenza nei confronti dei Corrotti. Per divorare parte di uno Spirito è necessario mantenere il contatto con la vittima per un minuto senza interruzioni durante tutta la procedura, al termine del quale il corrotto dichiarerà VOID DRAIN. Il malcapitato non svilupperà gradi di Corruzione ma perderà permanentemente 1 PV massimo e sarà sotto l'effetto della chiamata VOID WEAKNESS fino alla fine della GIORNATA. Un personaggio già affetto da questi malus non potrà essere nuovamente divorato nella stessa giornata. In

questo caso il Corrotto si accorgerà che lo Spirito del soggetto non è sufficiente a saziare la sua Corruzione (fuori gioco la vittima comunica all'aggressore sottovoce che è stato già divorato).

Quando i Punti Vita massimi di un Personaggio scendono a 0, la morte è istantanea e comporta perdita del Personaggio.

Un personaggio con l'abilità Spiritista può risanare lo Spirito danneggiato rimuovendo entrambi i malus. Per farlo dovrà effettuare un rito. Di seguito vi elenchiamo gli oggetti necessari per la buona riuscita di questa procedura. Per questa procedura non è possibile utilizzare sigilli del Vuoto.

- 3 Sigilli di Fonte, Potere o Prismi, ristabiliscono lo Spirito di 1 partecipante;
- 1 oggetto magico con un incanto ristabilisce lo Spirito di massimo 5 partecipanti;
- 1 oggetto magico con due incanti ristabilisce lo Spirito di massimo 10 partecipanti;
- 1 Aspetto Cristallizzato ristabilisce lo Spirito di tutti i partecipanti.

~ CERUSIA E MEDICINA ~

Durante il gioco capita spesso che i personaggi vengano feriti e necessitino di cure.

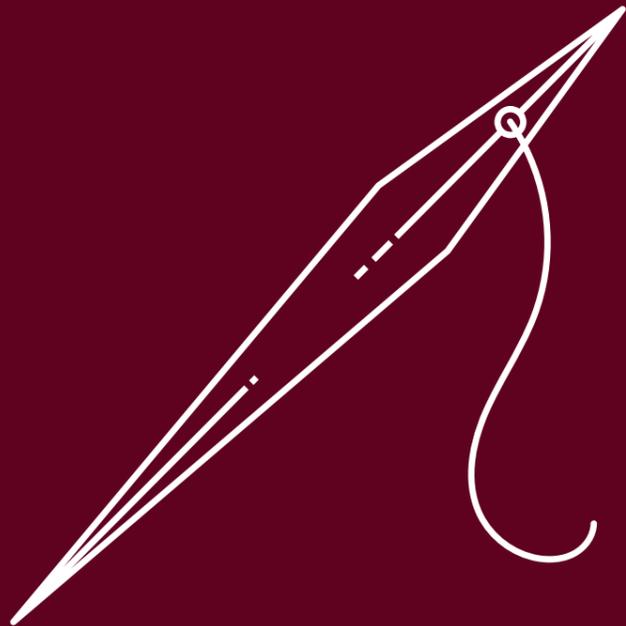
I Punti Vita NON si rigenerano spontaneamente nel corso della giornata.

Le armature invece sono considerate riparate alla fine di ogni combattimento.

Al termine di ogni giornata di gioco (alle 6 della mattina successiva) o dopo ogni pasto fornito dal taverniere, i personaggi feriti recupereranno i propri PV persi e gli scudi distrutti verranno automaticamente riparati. Eventuali malus permanenti non verranno eliminati, come ad esempio in caso del divoramento dello Spirito o di sanguinamento.

Un cerusico è in grado di ristabilire le funzionalità del corpo simulando la cura. Una volta guarito, il paziente subirà la chiamata WEAKNESS per 1 minuto, giusto il tempo per permettere al corpo di riprendere le forze. Un normale cerusico in 1 minuto è in grado di risanare 1PV.

NOTA BENE: Solo un cerusico è in grado di curare ferite gravi senza ripercussioni. Infatti svegliarsi dallo stato di incoscienza grazie ad un incantesimo (passare da 0 PV a 1 PV) infligge al paziente BLEED che sottopone il soggetto al sanguinamento.



~ INCANTESIMI ~

Ogni incantatore riceverà in fase di segreteria sigilli (considerati oggetti fuori gioco) utilizzabili per il lancio di incanti o preghiere. Strapparne uno permette di lanciare un qualsiasi incantesimo conosciuto dal personaggio.

Esistono due tipi di incantatori:

- **Irid**, manipolatori della Fonte;
- **Prescelti**, conduttori di Potere.

Un incantatore che viene colpito durante il lancio di un incantesimo o una preghiera prima dello strappo del sigillo, perderà la concentrazione e dovrà nuovamente recitare la formula dall'inizio. Lanciare un incantesimo o una preghiera mentre si impugna un'arma è possibile a patto che si usino entrambe le mani per strappare il sigillo. Ciò non è invece possibile se si usano due armi o un'arma e uno scudo. Qualsiasi tipo di armatura interferisce con il lancio di incantesimi non è quindi possibile lanciare nessun incantesimo o preghiera se la si indossa. Per farlo servono abilità avanzate. Tutti gli incantesimi hanno una gittata massima di 5 metri. Durante la formulazione dell'incantesimo o della preghiera è possibile camminare ma non correre.

PER LANCIARE UN INCANTESIMO:

- prendere il sigillo;
- pronunciare una formula di 15 parole a piacere in linea con l'ambientazione o suonare per 5 secondi uno strumento a scelta in linea con l'ambientazione;
- attirare l'attenzione del bersaglio che si vuole colpire;
- effettuare la chiamata;
- strappare il sigillo a metà

~ INFRALIVE ~

Tra un evento e l'altro ogni giocatore ha la possibilità di effettuare UN'azione qualsiasi nel mondo di Unum.

Le Azioni Infralive (AI) sono riservate a chi ha partecipato all'ultimo evento e parteciperà al seguente, ed andranno svolte compilando sull'apposito modulo Google durante la fase di iscrizione all'evento e non via mail.

Ogni personaggio è in grado di eseguire un'unica Azione Infralive. Esistono tuttavia delle abilità che permettono di aumentare questo numero.

Nel modulo sarà disponibile una sezione riguardante proprio le Infralive. Saranno proposte varie situazioni derivanti dallo svolgimento della trama in corso e ognuno di voi, a seconda del numero di AI a disposi-

zione, potrà decidere a quali partecipare selezionando una scelta multipla. Non si potrà selezionare più volte la stessa azione, pertanto ogni AI dovrà essere destinata ad una scelta diversa. La trama evolverà a seconda della partecipazione e dalle scelte fatte. Le scelte avranno successo se verrà raggiunta una determinata partecipazione che varierà a seconda della vicenda, e viceversa falliranno se verranno ignorate.

Tra un evento e l'altro è inoltre possibile inviare lettere ad altri. Per ognuna di esse bisognerà spendere 5 rami da consegnare in fase di Segreteria. Inviare missive non comporta il consumo di azioni Infralive.



Esempi

CILIIS

Le mura di Ciliis sono crollate, e la regione è invasa da Prosciugati e Vacui. Le città stanno chiedendo aiuto, e hai deciso di partecipare per cercare di arginare il danno.

Con questa scelta scoprirai:

- Come combattere il nuovo Eco del Vuoto che sta attaccando Ciliis;
- Come riescono i soldati a trasmettere le informazioni e le provviste in questo clima di caos e scarsità;
- Cosa stanno facendo Baf e Prometeo, i Vittoriosi di Ciliis.



ZENOBIA

Sembra essere in corso una nuova sperimentazione per la cura contro il Vuoto. La Corporazione Zenobia ricerca volontari.

Con questa scelta otterrai:

- 2 monete di rame;
- Una descrizione della sede degli Zenòbia;
- Informazioni sui collaboratori degli Zenòbia.
- ?



YAV'LOS - LICÈNZI

A Yav'Los, sotto la sede del Senex, si stanno organizzando i membri della Corporazione Licènzì per una protesta apparentemente non molto pacifica. Yav'Los chiede quindi supporto per calmare le acque.

Con questa scelta otterrai:

- Il punto di vista da parte del Senex sull'argomento.
- Il nome del capo del Presidio di Yav'Los, e una sua buona parola;
- Un contatto all'interno del Senex.

~ MAGIA RITUALE ~

I ritualisti sono coloro che non manipolano direttamente Fonte o Potere ma ne richiamano le energie incanalandole tramite cerimonie dette "rituali". Non esiste una lista specifica di rituali realizzabili o di metodi da seguire per la loro realizzazione, l'unico limite è la fantasia del giocatore.

Per eseguire un rituale bisognerà contattare un Narratore che in base all'organizzazione e al potere rituale speso, deciderà se esso ha avuto o meno successo. Effetti scenici, precisione nell'esecuzione e fedeltà all'ambientazione influiranno sulla valutazione.

Nonostante non esista un "modo giusto" per realizzare un buon rituale, ci sono delle regole che devono essere sempre rispettate durante la sua esecuzione ed elementi che non possono essere dimenticati.

L'OFFICIANTE

È essenziale per il rituale poiché è colui che lo presiede. Si occupa di coordinare i partecipanti e di gestire l'esecuzione, un po' come un prete che officia una messa o un sacerdote che affonda il pugnale nel cuore dell'agnello sacrificale. Un personaggio può officiare un rituale se in possesso dell'abilità Magia Rituale.

I PARTECIPANTI

contribuiscono all'esecuzione del rituale fornendo potere rituale o eseguendo una coreografia, quando presente. Un personaggio può contribuire ad un rituale come partecipante se possiede l'abilità Canalizzare.

Tramite un rituale è possibile conferire speciali capacità ad un'arma, un'armatura o oggetto incantabile.

Di seguito, alcuni esempi di possibili potenziamenti:

- Modificare il tipo di danno base tramite chiamate come DOUBLE o TRIPLE;
- Aggiungere un effetto particolare come CRUSH, PAIN, SLEEP, ecc.;
- Aumentare la resistenza di un'armatura e i suoi relativi punti;
- Riduzione del danno proveniente da particolari fonti;
- Ottenere l'immunità verso specifiche chiamate;
- Rivolgere effetti negativi verso particolari fonti.





RISORSE RITUALI

per ottenere l'effetto desiderato sarà sempre necessario utilizzare durante il rituale un incantesimo, un reagente o un oggetto che possa donare la proprietà desiderata. Tanti più oggetti, incantesimi, minerali e officianti saranno impiegati, tante più possibilità vi saranno che il rituale abbia successo. È possibile ricorrere ai rituali per ristabilire parte del potere di

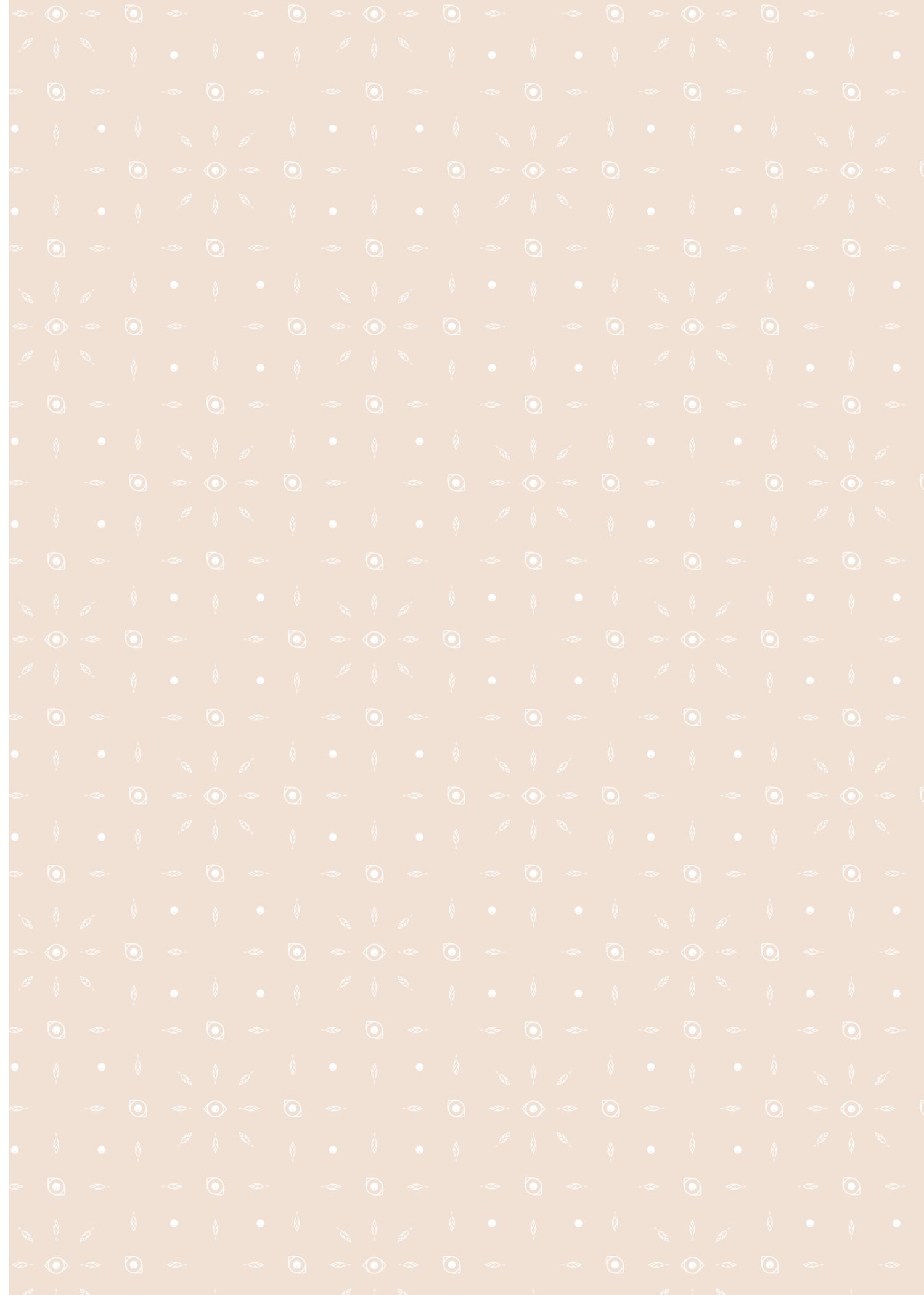
un incantatore dopo che egli ha terminato la riserva di sigilli. Un oggetto o reagente sacrificato (anche scaduto) ricarica un sigillo di qualsiasi tipologia. L'utilizzo di Aspetti Cristallizzati per l'esecuzione di rituali comporta un incredibile aumento di energia rituale infusa.



RITUALI DEL VUOTO

La loro particolarità è l'incredibile efficacia tuttavia le conseguenze di tale procedimento sono estreme poiché sia il ritualista che tutti i partecipanti verranno

no irrimediabilmente corrotti o subiranno l'aumento del grado di Corruzione.





~ OGGETTI E CARTELLINI ~

Qualsiasi oggetto con particolari proprietà, magiche o estetiche possiede uno speciale cartellino considerato fuori gioco che ne descrive le particolarità. Esso serve a dare consapevolezza al giocatore delle caratteristiche dell'equipaggiamento posseduto dal suo personaggio. È fondamentale che ad ogni cartellino sia associata la controparte fisica; qualora ciò non fosse possibile non si potrà utilizzare il cartellino, qualunque cosa esso rappresenti.



~ SAFEWORD ~

“Mi sento blu” è la frase che potrà aiutarvi ogni volta che proverete del disagio per scene, azioni o atteggiamenti delicati che possono disturbarvi fuori gioco. È un modo rapido per comunicare ai giocatori coinvolti che la giocata in atto non è di vostro gradimento e dovrà quindi terminare il prima possibile.

~ PERSONAGGIO ~

Ogni giocatore possiede una Scheda che identifica il proprio personaggio. In essa sono raccolte tutte le informazioni e la lista delle abilità da esso possedute. Tutte le informazioni su come compilare la scheda, punti vita totali, specie, punti esperienza vengono illustrati negli appositi capitoli.

Ogni personaggio possiede di base **2 Punti Vita (PV)**. Le armature conferiscono Punti Armatura (PA) (vedi specifiche più avanti). Durante un combattimento i danni subiti verranno prima scalati dai PA e solo successivamente dai PV. **I Punti Vita NON si rigenerano spontaneamente nel corso della giornata.** Le armature invece sono con-

siderate riparate alla fine di ogni combattimento. Svegliarsi dallo stato di incoscienza grazie ad un incantesimo (passare da 0 PV a 1 PV) infligge al personaggio BLEED che sottopone il soggetto al sanguinamento.

Al termine di ogni giornata di gioco (alle 6 della mattina successiva) o dopo ogni pasto fornito dal taverniere, i personaggi feriti recuperano i propri PV persi e gli scudi distrutti verranno automaticamente riparati. Eventuali malus permanenti non verranno eliminati, come ad esempio in caso del divoramento dello Spirito o di sanguinamento.

~ MORTE ~

Ogniquale volta un personaggio perderà tutti i punti vita disponibili, **giungendo quindi a 0PV**, cadrà a terra in uno stato di incoscienza per 5 minuti. In questo lasso di tempo non potrà in alcun modo spostarsi, interagire con altri PG o semplicemente richiamare l'attenzione. Nonostante ciò egli potrà essere curato, stabilizzato o trasportato per ricevere aiuti adeguati.

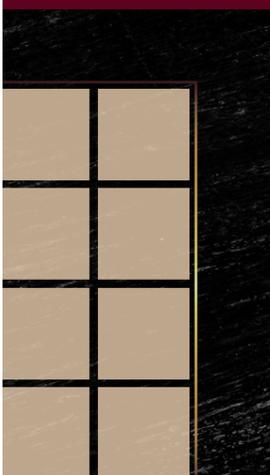
Svegliarsi dallo stato di incoscienza grazie ad un incantesimo o una pozione (passare da 0 PV a 1 PV) ti sottopone alla chiamata BLEED. Una volta terminati i 5 minuti, senza essere stato soccorso, il personaggio morirà definitivamente.

Durante il periodo di incoscienza non potrete alzarvi a meno che non ci siano situazioni di perico-

lo o forte disagio (pioggia, grandine, vento troppo forte). Lasciate sempre il tempo ad altri giocatori di depredarvi, seppellirvi, farvi un funerale o qualsiasi altra situazione di gioco.

Successivamente recatevi in sala narratori con un dito alzato che segnali la vostra condizione fuori gioco. **A questo punto potrete creare un nuovo personaggio che avrà a disposizione i 15 punti esperienza base, sommati alla metà di quelli guadagnati fino a quel momento (arrotondati per eccesso).** Quando un personaggio si trova nello stato di incoscienza (0PV), l'effetto di pozioni o pietanze attive non si esaurisce.

- ◆ Stabilizzare ~ 1
 - ◆ Tasca Segreta ~ 2
 - ◆ Tenacia ~ 2
 - ◆ Torturatore ~ 3
 - ◆ Viaggiatore ~ 2
-
- ◆ Contadino ~ 2
 - ◆ Convogliare ~ 7
 - ◆ Corrotto dal Vuoto ~ 1
 - ◆ Corveria ~ 3
 - ◆ Cuoco ~ 3
 - ◆ Erborista ~ 3



NOME GIOCATORE	CITTÀ
NOME PERSONAGGIO	CORPORAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Alchimista ~ 4 ◆ Allenamento ~ 3 ◆ Ambidestria ~ 2 ◆ Armature Leggere ~ 1 ◆ Armature Pesanti ~ 1 ◆ Armature Simulate ~ 3 ◆ Armi a Distanza ~ 3 ◆ Armi a Due Mani ~ 2 ◆ Armi a Una Mano ~ 2 ◆ Armi Corte ~ 1 ◆ Armi da Fuoco ~ 4 ◆ Artigiano ~ 4 ◆ Cacciatore ~ 3 ◆ Canalizzazione ~ 1 ◆ Cerusia ~ 3 ◆ Colosso ~ 2 ◆ Conoscenze Popolari ~ 1 ◆ Contadino ~ 2 ◆ Convogliare ~ 7 ◆ Corrotto dal Vuoto ~ 1 ◆ Corveria ~ 3 ◆ Cuoco ~ 3 ◆ Erborista ~ 3 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Escapista ~ 1 ◆ Esperto di Trappole ~ 4 ◆ Fede ~ 8 ◆ Incantesimi Aggiuntivi ~ 2 ◆◆◆◆◆ ◆ Intimidatorio ~ 2 ◆ Magia Rituale ~ 5 ◆ Membro della Corporazione ~ 2 ◆ Minatore ~ 3 ◆ Nobiltà - Barone ~ 3 ◆ Nobiltà - Conte ~ 3 ◆ Nobiltà - Lord ~ 5 ◆ Pazzia ~ 1 ◆ Reddito ~ 2 ◆ Runologia ~ 3 ◆ Scassinare ~ 2 ◆ Scudo ~ 4 ◆ Spiritista ~ 2 ◆ Stabilizzare ~ 1 ◆ Tasca Segreta ~ 2 ◆ Tenacia ~ 2 ◆ Torturatore ~ 3 ◆ Viaggiatore ~ 2
PUNTI SPESI ◆ 13 ◆ 14 ◆ 15	



~ COMBATTIMENTO ~

Il combattimento è un momento importante per lo sfoggio delle proprie abilità fisiche ed interpretative. Non deve essere usato per sfogarsi e bisogna sempre valutare chi si ha di fronte, moderando la foga dei propri attacchi.

È SEVERAMENTE VIETATO caricare fisicamente gli avversari con armi o scudi, colpire in affondo o bloccare con la forza l'arma altrui per neutralizzare l'avversario. È altrettanto VIETATO sferrare fendenti dall'alto o colpire la testa o la parte alta delle spalle di un giocatore. Non sono ammesse giustificazioni per le proprie azioni qualora si verificassero spiacevoli infortuni in combattimento dovuti a imperizia di un giocatore. Con un po' di attenzione nessuno si farà male e tutti si divertiranno.

Quando un personaggio è incosciente o impossibilitato a reagire (stordito, addormentato...) è possibile, interpretando al meglio il proprio gesto, utilizzare su di esso la chiamata **EXECUTE**. Dovrà essere plateale e durare almeno 30 secondi. Un colpo di grazia è impossibile da evitare e la vita del personaggio termina immediatamente. Ricordiamo che il colpo di grazia non è qualcosa da prendere alla leggera: la morte di un personaggio può comportare serie ripercussioni a livello di trama.

DANNI

Le armi e le armi da lancio normalmente infliggono tutte 1 danno e per questo non occorre indicarne l'effetto tramite una chiamata.

Le armi a due mani infliggono due danni ogni tre colpi e permette di dichiarare DOUBLE. Se

l'arma a due mani è fatta in modo tale da poter attaccare anche di punta potrà farlo, infliggendo però solo 1 danno. I colpi di punta non sono considerati nel conteggio degli attacchi prima della chiamata DOUBLE. Archi, balestre e pistole infliggono THROUGH.

~ FURTO, PERQUISIZIONE, COSTRIZIONE ~

Qualsiasi oggetto considerato in gioco (cartellini, monete di gioco, ecc...) è rubabile.

Questo vale anche per le armi incantate dei giocatori: nel caso in cui ciò avvenga l'arma dovrà essere rubata nella sua interezza, e non solo il cartellino. A fine evento verrà consegnata al corpo narratori indicando (se possibile) il proprietario. Lo staff non svelerà l'identità del ladro ma si sincererà di riportarla al proprietario. Il cartellino dell'arma incantata rimarrà al ladro, che potrà applicarlo su un'arma di sua proprietà della stessa tipologia di quella rubata. Le armi uniche seguono regole diverse che scoprirete in gioco. Quando si ruba un'arma è obbligatorio avvertire un Narratore.

Un personaggio incosciente, stordito o deceduto può essere perquisito in 60 secondi di simulazione.

Passato il tempo stabilito il giocatore perquisito dovrà consegnare i suoi averi al perquisitore. Rispettate SEMPRE l'altro giocatore: se non gradisce essere toccato, non toccatelo e simulate diversamente.

È possibile legare e imbavagliare i propri avversari in gioco qualora essi siano già stati neutralizzati. Per immobilizzarlo al tronco basterà avvolgere una corda senza stringerla ai polsi del malcapitato. Per imbavagliarlo basterà invece legargli un fazzoletto attorno al collo. Un personaggio legato non è in grado muovere le braccia. Legando anche i piedi non sarà in grado di muoversi in alcun modo dal luogo in cui viene trattenuto. Il tempo massimo per questa pratica è di 30 minuti per evitare di limitare il gioco degli altri partecipanti.

CREAZIONE PERSONAGGIO

Per creare un personaggio è necessario inviare all'indirizzo e-mail exsomniagriv@gmail.com, il relativo background e la lista delle abilità scelte. Non siate troppo prolissi e dettagliati poiché è importante ciò che il vostro personaggio farà, più di quello che ha già fatto.

La Scheda Personaggio vi verrà consegnata direttamente al live e dovrete averla sempre con voi.

Ti consigliamo caldamente di leggere attentamente il file di ambientazione per approfondire meglio le caratteristiche di ogni città e corporazione. **Ogni giocatore ha a disposizione 15 punti abilità spendibili per la creazione del personaggio. È obbligatorio spenderne almeno 13**, i restanti possono essere usati o conservati per ottenere abilità avanzate successivamente durante il gioco o tra un evento e l'altro. Le abilità avanzate non possono essere acquisite durante il primo evento. **Ogni evento garantisce 2PX.**

Per far sì che il gioco sia più immersivo possibile ci teniamo che i costumi dei vari personaggi siano adatti all'ambientazione che andremo a giocare. Per questo motivo vi consigliamo di iscrivervi al gruppo Facebook e di tenere a mente i tratti caratteristici del vestiario di ogni città e fazione. Vi consigliamo inoltre di inviare, entro 20 giorni dal primo evento, una foto del vostro costume tramite e-mail o pagina Facebook in modo da ricevere adeguati feedback da parte dei narratori.

La campagna è ambientata nella città di Gre-

mirsi. Quando penserai al tuo background pensa alle motivazioni per la quale il tuo Personaggio si sta spostando a Gremirsi: questo aiuterà la tua immersione.

Ricordati che le pitture di guerra in volto identificano il tuo Personaggio in una delle Corporazioni o come Corrotto e Spiritista: se non ne fai parte evita di utilizzare trucchi vistosi e pitture di guerra con colori bianchi, neri, viola, rossi, e dorati.

Ricordati, inoltre, che allo stesso modo alcuni dettagli del costume ti identificano in una Corporazione, come vestiario grigio, catene vistose, fiori/erbe e pellicce, piastrine da soldato, cucchiari e mattarelli di legno, vistosi campanelli. Viceversa, se fai parte di una Corporazione, sei Corrotto o Spiritista, accentua il trucco in modo che sia visibile e comprensibile a tutti.

Ogni personaggio inizia la propria avventura con qualcosa in tasca, del resto avrà pur fatto qualcosa prima delle avventure che sta per intraprendere. Al primo live del vostro personaggio riceverete una busta con all'interno oggetti correlati alle abilità di scheda che avete scelto insieme a 3 reagenti e 3 monete.

~ CITTÀ ~

Se hai bisogno di un aiuto per la creazione del personaggio, ti consigliamo di partire dal suo background. La maggior parte dei personaggi che popolano le strade di Unum sono originari dalle cinque città stato, è tuttavia possibile, in accordo con i Narratori, creare un personaggio proveniente da altri luoghi.

YAV'LOS

- ❖ È la capitale dell'alleanza Exsomnia ed è il punto di riferimento politico di tutte le città di Unum. Abitata da numerose famiglie nobili, benestanti e personalità politiche di spicco che convivono pacificamente con semplici lavoratori e contadini che popolano le trafficate vie.
- ❖ I principali luoghi di interesse:
 - Il Senex, principale luogo politico e decisionale di tutta l'alleanza Exsomnia.
 - La Consorzeria, centro di aggregazione sociale delle famiglie nobili, ricche e influenti.
 - Il Presidio, struttura di addestramento e formazione per i combattenti.
- ❖ Moda: abiti semplici ma sofisticati abbinati a ricercati o originali gioielli.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente sulla politica, la nobiltà e la gestione e organizzazione della città di Gremirsi.



REGEM

- ❖ Città cardine per la formazione di Prescelti ed Irid, è caratterizzata da una lunga storia di conflitti.
- ❖ I principali luoghi di interesse:
 - La Basilica dello Sguardo, centro di ritrovo e preghiera dei Prescelti di Mala.
 - Il Profondo Studio, accademia sotterranea frequentata da Irid.
- ❖ Moda: gli abitanti omaggiano il Divino rapace indossando i colori delle sue piume, rosso, l'oro e il nero.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente su Irid, Prescelti, Mala, Divini e combattimento magico.

FEELK

- ❖ Erroneamente creduta un covo di pirati ubriacconi è in realtà il principale centro del commercio (legale e non), sede del porto più grande della regione e meta di ogni mercante.
- ❖ I principali luoghi di interesse:
 - I Paradossa, organizzazione criminale regolamentata di vigilanza e autodifesa che regola l'ordine in tutta la città.
 - Il Foro, principale associazione commerciale che gestisce l'economia di Unum.
- ❖ Moda: cinghie, pelle e cuoio non passeranno mai di moda... ma niente tricorni.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente sulla criminalità organizzata, oppressione, mercenari, assassini, veleni ed economia.



CILIIS

- ❖ La fortezza di Ciliis è l'avamposto di coloro dediti all'annientamento del Vuoto e dei Vacui.
- ❖ I principali luoghi di interesse:
 - Le Mura proteggono Unum dai pericoli delle terre selvagge.
 - Il Campo di Addestramento, dove i Vultus vengono formati per combattere il Vuoto.
- ❖ Moda: Non è seguita una moda specifica, gli abitanti prediligono tutto ciò che gli permette di essere sempre pronti alla battaglia.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente sui combattimenti fisici, esercito e gerarchia, regole marziali, difesa dei civili, baratto





TELLÙRI

- ❖ Città simbolo dell'arte, della musica e dell'inventiva, dotata di un ambiente ideale per lo sviluppo scientifico, artistico e tecnico. Gli abitanti ricercano la perfezione in tutto ciò che fanno.
- ❖ I principali luoghi di interesse:
 - Il Preziosismo, l'università più grande di tutta Unum.
 - La Modella d'Ars, il più famoso emporio della regione.
 - Le Miniere di Tellurium, un minerale di difficile lavorazione e di enorme valore.
- ❖ Moda: abiti eccentrici ed esagerati, a celebrare la complessità e la bellezza.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente sull'artigianato, sperimentazione, bellezza, arte bardica e lusso.



IDEA

- ❖ Situata ad Ovest della regione, Idea è un piccolo forte circondato da acque che lo rendono inespugnabile. È un luogo di libertà assoluta senza tasse né regole, dove si risolvono i conflitti secondo la legge del più forte. È popolato da pirati, Licenzi e tutti coloro che si sentono limitati o ingabbiati dalle regole del Senex.
- ❖ Moda: abiti marinareschi e luogo in cui catene e tricorni sono simboli e stile di vita.
- ❖ Le trame di questa città si concentreranno principalmente sul concetto di rivolta, su contrasti politici e di ideali con il resto delle città della regione.



~ SPECIE ~

Unum è popolata principalmente da umani, tuttavia Anthens è un grande mondo e molte delle sue terre sono tuttora inesplorate. È sempre possibile contattare i narratori qualora volesse proporre l'inserimento di una nuova specie. In qualunque caso, giocare un personaggio non umano comporta la precedente approvazione dei narratori su costume, trucco e background. Nonostante la poca documentazione relativa a luoghi e popolazioni oltre le mura, si è a conoscenza di diverse specie, ognuna con caratteristiche ed abilità innate.

~ SENZALUCE ~

Requisiti: Abilità Corrotto dal Vuoto; Denti aguzzi e/o corna.

Valumbra era un'antica regione, confinante con Unum, originariamente gestita da sette grandi casate costantemente in lotta fra loro. In tutta la regione regnava la violenza e l'inganno, mezzi utilizzati per cercare di scavalcare le altre casate e mantenere il potere. L'arrivo dello Shizma e dei Vacui fu, paradossalmente, l'unico evento capace di placare i dissidi e far nascere un'alleanza. In quei giorni il potere assoluto era nelle mani della Casata Victoria, il cui Reggente non vide nei Vacui e nel Vuoto una minaccia, bensì un'occasione.

Fu così che Lucia Victoria cominciò a cercare un modo per sfruttare il potere dei Vacui per dominare sulle altre casate. In quella che è conosciuta come l'Ultima Notte, Victoria sfruttò la potenza dei suoi più sapienti ritualisti per effettuare un rituale del Vuoto di estrema potenza che, appena concluso, le concesse inimmaginabile potere in cambio della sua stessa umanità. In sua presenza qualunque Vacuo si piegava al suo volere assicurandole un esercito talmente potente che in soli sette anni le permise di sterminare tutti i suoi oppositori e le casate della regione. In seguito, la regina dei Vacui studiò nuovi rituali; la sua più grande ideazione le permise di modificare geneticamente uomini e donne sfruttando le corrotte potenze del Vuoto, portando così alla nascita di una nuova razza, nè umana nè Vacua, **i Senzaluce**.

Le donne divennero soggiogatrici e tentatrici, avidi di passioni e sentimenti; gli uomini vennero travolti da rabbia, odio e sete di sangue.

La trasformazione in Senzaluce modificò notevolmente anche la durata delle loro vite. Lucia formò un impero violento e malsano, un regno che durò per cento anni. A causa dell'espansione dello Shizma e di questi esperimenti rituali, l'energia corrotta fu tale che, persino per la reggente, non fu più possibile controllarla. I Vacui presenti nella regione si liberarono distruggendo e divorando ogni cosa in quelle terre.

Rimasero solamente cenere e morte.

Abilità Passiva: Abilità Passiva: la Corruzione dei Senzaluce è di grado 3 e non può essere ridotta o aumentata in alcun modo.



~ IRSIANI ~

Requisiti: Trattati animali. Per interpretare un Irsiano è necessario munirsi di props adeguati come coda, orecchie, naso, zampe, denti, lentine per occhi, ecc. Ogni costume ad essi legato deve essere preventivamente approvato dai Narratori.

La Fonte permea e plasma tutte le cose e a volte, fuoriuscendo dallo strato inferiore, cristallizza Aspetti e genera creature magiche conosciute come gli Irsiani. Essi sono creature dai tratti ferali, profondamente legati alla natura e alla Fonte stessa, nascono già adulti e la loro durata di vita è sconosciuta. Ognuno di essi incarna un Aspetto della Fonte e il loro atteggiamento riflette pienamente ciò che rappresentano. Un Irsiano che rappresenta l'Aspetto dell'Infanzia si comporterà in maniera bambinesca. Il loro istinto naturale li rende un

popolo nomade, spingendoli ad intraprendere un viaggio a Nord di Antheus, alla ricerca di ciò che essi stessi definiscono come il punto con la maggior concentrazione di Fonte in tutto il mondo, “il Primordio”. Esso è descritto come un’oasi fertile, ricca di fauna e vegetazione con abbondanti corsi d’acqua. Essa sembra essere situata oltre lo Shizma ed è quindi attualmente irraggiungibile. Qui ogni incantesimo o rituale sembra avere maggiore efficacia. Gli Aspetti Cristallizzati, come anche gli Irsiani, sono rarissimi e come tali di grande valore. Tutti li cercano e li desiderano per usarli come oggetto di studio e non solo.

Abilità Passiva: gli Irsiani incarnano un Aspetto della Fonte vivente. Ogni Irsiano ottiene gratuitamente un’abilità o incantesimo aggiuntivo correlato all’Aspetto che incarna. Perdere il proprio Aspetto comporta la morte del Personaggio.



~ ENKANTO ~

Requisiti: abilità Runologia e Spiritista; Capelli e occhi bianchi.

Alla fine della vita mortale, lo Spirito di un umano lascia il corpo e si ritrova nell’Etere dove intraprende un percorso di purificazione e di accettazione. Per alcuni Spiriti l’unico modo per raggiungere la purezza è intervenire nel piano dei viventi a causa di questioni irrisolti o missioni di vita non concluse. In questi rari casi l’Etere concede un’ultima possibilità dando origine a un Enkanto, una proiezione fisica dello Spirito nel mondo reale che gli consente di agire. Questa forma avrà lo stesso carattere

e lo stesso aspetto di quando lo Spirito era in vita tranne per i capelli e gli occhi bianchi, caratteristiche comuni ai suoi simili. Un Enkanto, ha le stesse necessità fisiche e psicologiche di un umano: invecchia, può essere ferito, può contrarre malattie e in caso di dipartita, tornare nell’Etere.

L’Enkanto conserva i ricordi della vita precedente dimenticando tuttavia il momento della sua morte. È mosso da un obiettivo ben preciso, una missione o uno scopo da portare a termine. Una volta concluso, lo Spirito sarà in pace e potrà tornare nell’Etere o addirittura raggiungere l’Orizzonte.

Le Rune sono una traduzione visiva del linguaggio utilizzato dagli Spiriti nell’Etere, suoni, vibrazioni e concetti non descrivibili e non riproducibili nel mondo materiale.

Si sono diffuse con il passaparola, probabilmente in passato un Enkanto, una volta tornato dall’Etere e interagendo con gli umani si è reso conto che parole o concetti, non erano più descrivibili con il linguaggio comune e iniziò a scriverle ed insegnarle. Ci si rese presto conto che le Rune tracciate con un procedimento particolare producevano effetti reali e tangibili legati al profondo significato di quella parola. È per questo motivo che non è possibile utilizzare una Runa senza conoscerne il suo reale potere, significato e metodo di realizzazione.

Abilità Passiva: Un Enkanto percepisce la Corruzione come un normale essere umano percepisce un uovo avariato: con disgusto e distanza. Ha problemi a toccare qualsiasi cosa sia Corrotta, vivente o meno. Un Enkanto non può mai essere Corrotto dal Vuoto, è in possesso di una Runa gratuita assegnata dallo staff in base al suo background ed ottiene 3 Prismi in più grazie all’abilità Runologia.



CO SA C'È NELLA MIA BORSA?

Ogni personaggio inizia la propria avventura con qualcosa in tasca, del resto avrà pur fatto qualcosa prima delle avventure che sta per intraprendere. Al primo live del vostro personaggio riceverete una busta con all’interno oggetti correlati alle abilità di scheda che avete scelto insieme a 3 reagenti e 4 monete.



~ SCELTA DELLA CORPORAZIONE ~

Le Corporazioni sono associazioni che influenzano la vita sociale, culturale e politica di Unum. Ognuna di esse ha interessi unici e specifici rispetto alle altre.

L’abilità Membro della Corporazione, al costo di 1PX, permette ad un PG di far parte di una di queste associazioni. Ci si può affiliare ad una Corporazione anche tramite il gioco.

Ogni giocatore entra a far parte di una delle associazioni come Iniziato e giocando ha la possibilità di salire di grado ed assumere ruoli di rilievo al loro interno. Ciò permette di ottenere particolari abilità e di accedere a trame e quest legate alla Corporazione scelta.

I membri delle varie associazioni devono tener conto del dress code legato a quella scelta

- **Belisària:** vestiti grigi;
- **Èxodi:** fiori attaccate al vestito, pellicce, una mappa arrotolata alla cintura;
- **Licènz:** catene vistose attaccate al vestito;
- **Zenòbia:** corruzione (vedi abilità Corrotto dal Vuoto);
- **Ràmia:** pitture di guerra rosse sul volto e/o corpo.
- **Repulisti:** pitture di guerra bianche sul volto e/o corpo.
- **Vùltus:** piastrine da soldato.
- **Balsàmica:** cucchiaio o mattarello di legno alla cintura.
- **Consorteria:** un vistoso campanello attaccato al vestito o uno spartito arrotolato alla cintura.



~ NOBILTÀ E POSSEDIMENTI TERRITORIALI ~

Ogni città (eccetto Feelk) segue una specifica organizzazione nobiliare.

AMMINISTRATORI

Gestiscono la città

- ◆ L'Araldo di Yav'Los
- ◆ La Regina di Regem
- ◆ Il Console di Ciliis
- ◆ Il Migliore di Telluri

DUCHI E MARCHESI

Gestiscono i quartieri delle città

CONTI E BARONI

Possiedono terre fuori dalle mura cittadine.

LORD

Possiedono terreni meno importanti, utilizzati come latifondi per l'agricoltura ed il sostentamento cittadino. Per motivi di ambientazione non è possibile essere un Nobile e provenire da Feelk.

Interpretare personaggi Nobili concede l'opportunità di possedere un terreno e di avere introiti monetari da esso derivanti; permette di ricoprire cariche politiche oltre che stipulare e firmare contratti per sé o per altri. Un contratto non controfirmato da un Nobile non ha valore legale. Stipulare un contratto non ha un costo, è sufficiente che una volta raggiunto l'accordo tra due o più parti, esso venga firmato da entrambi i contraenti. In caso di inottemperanza, un contratto firmato è impugnabile davanti al Senex.

In una medesima questione, un Contratto stipulato da un nobile di rango elevato gode di priorità rispetto a un Contratto firmato da un nobile di rango inferiore. Ogni giocatore che intende interpretare un nobile ha totale libertà nella creazione della propria casata minore, della sua storia ed obiettivi. È tuttavia sempre necessario ottenere l'approvazione dei Narratori. È sempre possibile durante il gioco portare avanti la propria scalata sociale salendo di grado nobiliare. L'abilità Nobiltà è l'unica che permette di acquisire livelli avanzati in creazione.

~ ABILITÀ IN CREAZIONE ~

Le abilità sotto elencate possono essere acquisite solamente durante la creazione del personaggio. È possibile ottenere un massimo di tre abilità dalla lista sottostante. *Nota bene:* alcune abilità, Preparati o Pietanze hanno la dicitura "fino alla fine del combattimento". Per Combattimento si intende l'intera scena in corso, dal momento in cui si sferra il primo colpo, al momento in cui l'ultimo dei nemici si arrende o muore.

COLOSSO (2PX)

Requisito: Possedere caratteristiche fisiche adeguate come altezza, muscolatura o stazza imponente. Sarà necessaria l'approvazione dei Narratori.

Ideale per un combattente permette di guadagnare 1 PV aggiuntivi permanenti.



CONOSCENZE POPOLARI (1 PX)

Permette di ottenere informazioni su dicerie popolari e eventi recenti sotto forma di un giornale consegnato in fase di Segreteria.



CONTADINO (2PX):

Requisito: non possedere l'abilità Nobiltà.

All'inizio di ogni evento permette di ottenere 3 reagenti vegetali. L'umile lavoro che garantisce questo sostentamento consuma un'azione infralive.



IRID (7PX):

Requisito: Canalizzazione.

Concede ad un Irid 21 sigilli Fonte che permettono di lanciare gli incantesimi Strale, Dardo e Disperdere. Consente inoltre di apprendere gratuitamente un incantesimo aggiuntivo a scelta dalla relativa lista (Vedi lista incantesimi a fine manuale). In questo modo è possibile acquisire un incantesimo di costo 2PX pagando 1PX.

- **Dardo:** Permette di dichiarare DOUBLE.
- **Strale:** Permette di dichiarare Runic.
- **Disperdere:** Permette di dichiarare DISPEL.

CORROTTO DAL VUOTO (1PX):

Consente di interpretare un personaggio toccato dalla Corruzione del Vuoto. Per il riconoscimento in gioco è obbligatorio l'utilizzo del trucco scenico necessariamente visibile (per ulteriori informazioni consultare il Capitolo **Corruzione**). La Corruzione del Vuoto potrebbe essere vista negativamente da alcuni altri umani che potrebbero non accettare la tua condizione.



PRESCELTO DI MALA (8PX):

Concede ad un Prescelto 5 sigilli Potere che permettono di lanciare gli incantesimi Interpellare e Imbrigliare il Potere. Consente inoltre di scegliere un incantesimo aggiuntivo dalla relativa lista (Vedi lista incantesimi a fine manuale).

- **Imbrigliare il Potere:** permette di incantare una qualsiasi arma, propria o di altri, con la quale sarà possibile dichiarare BLESS al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'incantesimo è considerato perso.
- **Lv2: Fede indiscussa (3 PX)**
Requisito: 7 incantesimi aggiuntivi tra cui "Dotato".
Permette di selezionare un incantesimo da Prescelto tra quelli conosciuti. Ogni volta che esso verrà lanciato non sarà necessario pronunciare la formula di 15 parole. Questa abilità è acquisibile una sola volta e per un solo incantesimo. Non è possibile selezionare un incantesimo che richiede più di 15 parole per essere lanciato.



INTIMIDATORIO (2PX):



Requisito: *Aspetto minaccioso ed inquietante come un occhio cieco, un'orribile bruciatura, profonde cicatrici sul volto o elementi inquietanti del proprio costume. Non è sufficiente una semplice cicatrice sul volto. È sempre necessaria la preventiva approvazione dei narratori.*

Permette di dichiarare una volta ogni ora FEAR su un bersaglio a scelta.



NOBILTÀ ~ LORD (5PX):

Requisito: *non è possibile provenire da Feelk.*

Consente di ottenere 1 moneta d'argento aggiuntiva ad ogni evento in fase di Segreteria. Si è inoltre in grado di stipulare e firmare Contratti per sé e per altri (per ulteriori informazioni consultare il Capitolo **Nobiltà e Possedimenti Territoriali**). Consuma un'azione infralive.



LV2: NOBILTÀ ~ BARONE (3PX):

È possibile acquisire questa abilità avanzata anche in fase di creazione del Personaggio.

Requisito: *non è possibile provenire da Feelk.*

Consente di ottenere 2 monete d'argento aggiuntiva ad ogni evento in fase di Segreteria. Assicura maggiore influenza politica rispetto al titolo di Lord. Si è inoltre in grado di stipulare e firmare Contratti per sé e per altri (per ulteriori informazioni consultare il Capitolo **Nobiltà e Possedimenti Territoriali**). Consuma un'azione infralive.

LV3 NOBILTÀ ~ CONTE (3PX):

È possibile acquisire questa abilità avanzata anche in fase di creazione del Personaggio.

Requisito: *non è possibile provenire da Feelk.*

Consente di ottenere 4 monete d'argento aggiuntiva ad ogni evento in fase di Segreteria. Assicu-

ra maggiore influenza politica rispetto al titolo di Lord e Baroni. Si è inoltre in grado di stipulare e firmare Contratti per sé e per altri (per ulteriori informazioni consultare il Capitolo **Nobiltà e Possedimenti Territoriali**). Consuma un'azione infralive.



SPIRITISTA (2PX):

Requisito: *evidente trucco giallo o dorato sugli occhi.*

Consente di entrare in contatto con l'Etere e di interagire con gli spiriti presenti nelle vicinanze. Una volta al giorno si è inoltre in grado di entrare in contatto con lo Spirito di un defunto da poco che risponderà ed agirà secondo la propria coscienza. Lo Spirito di un Corrotto non giungerà mai nell'Etere perché divorato dall'energia distorta del Vuoto, per questo motivo non è possibile contattarne uno. Uno Spiritista è inoltre in grado di risanare uno Spirito danneggiato (per ulteriori informazioni consultare il Capitolo **Corruzione**).

Solo uno Spiritista può presentarsi come Spirito dopo la morte. Tutti possono vedere e sentire uno Spirito, ma solo gli Spiritisti possono farsi sentire ed interagire con loro.



PAZZIA (1PX):

Permette di ottenere immunità o capacità speciali correlate al Background proposto ai narratori.

Il tipo di bonus è a discrezione dei narratori e viene scelto in fase di presentazione del personaggio. Da quel momento sarà premura del giocatore interpretare adeguatamente la pazzia del proprio personaggio.

~ ABILITÀ ~

Le abilità sotto elencate possono essere apprese spendendo i PX di scheda. Non è tuttavia possibile acquisire in creazione abilità di livello 2 o superiore.

ALCHIMISTA (4PX):

Requisito: *Erborista*

Concede le competenze necessarie per la comprensione e la realizzazione di essenze, veleni e unguenti. Un alchimista possiede inoltre le ricette dei preparati semplici elencati nel capitolo Alchimia e di una pozione aggiuntiva a scelta del giocatore. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo apposito.

- **Lv2: Efficienza (4PX)**

Permette di recuperare un reagente utilizzato per la preparazione di un'essenza, veleno o unguento quando il costo totale per la sua realizzazione è pari o superiore a 4.

- **Lv3: Sperimentazione (4PX)**

Requisito: *Lv2*

Permette di creare un unico preparato che combina gli effetti di due composti differenti. Per la sua realizzazione sarà necessario spendere i reagenti che normalmente occorrono per la creazione dei singoli preparati. Non è possibile sperimentare uno stesso effetto con lo scopo di sommarlo o potenziarlo, anche se proveniente da due preparati distinti.

- **Lv3: Recupero (2PX)**

Requisito: *Lv2*

Quando si realizzano Preparati si possono utilizzare reagenti scaduti da massimo 2 eventi.



ALLENAMENTO (3/2/3 PX):

Concede 1 PV aggiuntivo permanente. Questa abilità può essere acquistata più volte fino a un massimo di tre. È possibile acquisire più volte l'abilità anche in creazione.



AMBIDESTRIA (2PX):

Consente di brandire un'arma in ogni mano in qual-

siasi combinazione (che non preveda un'arma a due mani), a patto che si possiedano le abilità correlate.

- **Lv2: Bilanciamento (2PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata STRIKE DOWN di ogni combattimento.



ARMATURE LEGGERE (1PX):

Permette di beneficiare dei vantaggi derivanti da armature in cuoio, pelle o gambeson.

- 30% della superficie corporea coperta concede + 1PA.

- 60% della superficie corporea coperta concede + 2PA.

- 90% della superficie corporea coperta concede + 3PA.

- **Lv2: Armature Leggere Migliorate (2 PX)**

- 30% della superficie corporea coperta concede + 2PA.

- 60% della superficie corporea coperta concede + 3PA.

- 90% della superficie corporea coperta concede + 4PA..



ARMATURE PESANTI (1PX)

Requisito: *Armature Leggere.*

Permette di beneficiare dei vantaggi derivanti da armature in metallo. Indossare un elmo in metallo rende immuni alla chiamata STUN.

- 30% della superficie corporea coperta concede + 2PA.

- 60% della superficie corporea coperta concede + 3PA.

- 90% della superficie corporea coperta concede + 5PA.

Indossare una cotta di maglia garantisce 2PA aggiuntivi. **Combinare armature leggere e armature pesanti permette di sommare i relativi punti.**



ESEMPIO I: Gambeson 60% + Metallo 30% = 2PA + 2 PA = 4PA

ESEMPIO II: Gambeson 60% + Cotta di Maglia = 2PA + 2PA = 4PA

ESEMPIO III: Cuoio 60% + Metallo 60% = 2PA + 3 PA = 5PA

ESEMPIO IV: Gambeson 60% + Cotta di Maglia + Metallo 60% = 2PA + 2PA + 3PA = 7PA

Indossare un elmo in metallo rende immuni alla chiamata STUN.

- **Lv2: Armature Pesanti Migliorate (4 PX)**
 - 30% della superficie corporea coperta concede + 4PA.
 - 60% della superficie corporea coperta concede + 5PA.
 - 90% della superficie corporea coperta + 7PA.
- **Lv2: Incassare (2 PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata REPEL di ogni combattimento.
- **Lv2: Solidità (2 PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CALLING di ogni combattimento.

ARMATURE SIMULATE (3PX):

Permette di beneficiare dei vantaggi derivanti da armature in vetroresina, lattice o altro. È necessario contattare i narratori per ricevere l'approvazione e per il calcolo dei relativi PA. Indossare una cotta di maglia garantisce 3PA aggiuntivi.

- **Lv2: Armature Simulate Migliorate (4 PX)**

Concede PA aggiuntivi. Contattare i narratori per il calcolo dei relativi PA.
- **Lv2: Incassare (2 PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata REPEL di ogni combattimento.
- **Lv2: Solidità (2 PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CALLING di ogni combattimento.

ARMI CORTE: (1PX)

Consente di brandire un'arma di lunghezza massima 60 cm munita di anima.

- **Lv2: Stordire (4PX)**

Consente di effettuare attacchi alle spalle fuori dal combattimento dichiarando STUN.
- **Lv2: Lacerare (4PX)**

Consente di dichiarare BLEED. In un combattimento è possibile effettuare la chiamata una sola volta per bersaglio.

ARMI A UNA MANO (1PX):

Requisito: *Armi Corte.*

Consente di brandire un'arma di lunghezza compresa tra 61cm e 115 cm munita di anima.

- **Lv2: Precisione (4PX)**

Permette di dichiarare DOUBLE una volta ogni 3 colpi.
- **Lv2: Duellante Scorretto (4PX)**

Consente di dichiarare DISARM dopo aver colpito l'arto di un bersaglio.

ARMI A DISTANZA (3PX):

Consente di dichiarare THROUGH con armi come archi, balestre, coltelli da lancio.

- **Lv2: Punta Smussata (3PX)**

Permette di dichiarare BLEED.

ARMI DA FUOCO (4PX):

Consente di dichiarare THROUGH con armi da fuoco. È necessario attirare l'attenzione del bersaglio per evitare spiacevoli fraintendimenti. Il tempo di ricarica tra uno sparo e l'altro è di 30 secondi. **NOTA BENE:** Le armi da fuoco per il GRV (LARP) utilizzano un meccanismo a scoppio (scoppietti), nel caso in cui il colpo non dovesse partire, il bersaglio non subirà alcun danno o chiamata.

- **Lv2: Ricarica Rapida (3PX)**

Permette di dimezzare il tempo di ricarica;

- **Lv2: Dissuadere (2PX)**

Permette di dichiarare REPEL anziché THROUGH a propria scelta;
- **Lv3: Critico (4PX)**

Permette di dichiarare DOUBLE THROUGH.

ARMI DA FUOCO A DUE MANI (3PX):

Requisito: *Armi da fuoco*

Consente di dichiarare DOUBLE THROUGH con armi da fuoco a due mani con gittata massima a 10 metri. È necessario attirare l'attenzione del bersaglio per evitare spiacevoli fraintendimenti. Il tempo di ricarica tra uno sparo e l'altro è di 1 minuto.

NOTA BENE: Per Armi da fuoco a due mani si intendono armi da fuoco che per dimensioni e struttura richiedono necessariamente l'utilizzo di entrambe le mani.

- **Lv2: Disarmare (2PX)**

Il colpo può dichiarare DISARM;
- **Lv2: Pratica Militare (2PX)**

Il tempo di ricarica è ridotto da 1 minuto a 30 secondi;
- **Lv3: Spezzapassi (4PX)**

Requisito: *Lv2*
Il colpo può dichiarare STRIKE DOWN.

ARMI A DUE MANI (2PX):

Consente di brandire armi di lunghezza compresa tra 116 cm e 240 cm, munita di anima, che dovranno essere impugnate con entrambe le mani. Permette inoltre di dichiarare DOUBLE una volta ogni 3 colpi. I colpi di punta infliggono sempre 1 danno.

- **Lv2: Attacco Poderoso (4PX)**

Permette di dichiarare TRIPLE una volta ogni 3 colpi. I colpi di punta infliggono sempre 1 danno.
- **Lv3: Attacco Dirompente (4PX)**

Permette di dichiarare CRUSH su uno scudo. In un combattimento è possibile effettuare la chiamata una sola volta.

ARTIGIANO (4PX):

Concede le competenze necessarie per la riparazione degli scudi o la creazione di oggetti, armi, armature incantabili o Processi. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo [Artigianato](#).

- **Lv2: Abile (4PX)**

Consente di creare armi, armature e oggetti che possono essere incantati con due effetti anziché uno. Per questo tipo di procedura sono necessari due minerali extra oltre a quelli richiesti per la normale procedura.
- **Lv2: Riciclo (2PX)**

Consente di riciclare un oggetto incantato per il recupero di reagenti o minerali. È necessaria la presenza di un narratore al quale consegnare l'oggetto per ricevere i reagenti ad esso connessi. Il numero di reagenti ottenibili sarà inferiore rispetto a quelli utilizzati per la creazione dell'oggetto riciclato. Permette inoltre di rimuovere un incanto da un'arma, armatura o oggetto.

CACCIATORE: (3/3 PX)

Permette di ottenere reagenti animali e rinvigorenti aggiuntivi in fase di Segreteria. Questa abilità può essere acquistata più volte fino a un massimo di due. È possibile acquisire più volte l'abilità anche in creazione. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo [Risorse](#).

CANALIZZAZIONE (1PX):

Permette di partecipare allo svolgimento di rituali e di utilizzare alcuni oggetti incantati.

CANTASTORIE (4PX):

Requisito: *Canalizzazione*

Ottieni 20 "Cartellini Ispirazione", e conosci tutte le Esibizioni Semplici (vedi Lista Esibizioni del Cantastorie in fondo alla pagina).

Il Cantastorie, dopo essersi esibito per almeno 1 minuto, potrà consegnare i suoi Cartellini Ispirazione a più Personaggi che lo hanno ascoltato fino ad un massimo di 5 ad Esibizione. I Cartelli Esibi-

zioni non possono essere ceduti e scadono alla fine della giornata (6:00 di mattina). Se il bersaglio della Esibizione è già in possesso di un Cartellino Ispirazione, dovrà scegliere quale conservare e strappare l'altro. Il Cantastorie dovrà spiegare correttamente l'effetto del Cartellino Esibizione al giocatore bersaglio. Non è possibile bersagliare sé stessi.

- **Lv2: Cantastorie Provetto (2 PX)**
Ottieni 10 “Cartellini Ispirazione” aggiuntivi.
- **Lv3: Cantastorie Sensazionale (4 PX)**
Ottieni 20 “Cartellini Ispirazione” aggiuntivi.



CERUSIA (3PX):

Requisito: *Stabilizzare.*

Concede le competenze necessarie per la cura di bersagli feriti o incoscienti e permette di porre fine agli effetti della chiamata BLEED, dopo dieci secondi di simulazione sarà possibile dichiarare DISPEL BLEED.

Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Cerusia e Medicina**.

Durante il periodo di cura il paziente è considerato sotto l'effetto dell'abilità Stabilizzare. Un normale cerusico in 1 minuto è in grado di risanare 1PV. Una volta guarito, il paziente subirà la chiamata WEAKNESS per 1 minuto.

- **Lv2: Veterano (2PX)**
Un cerusico veterano in 1 minuto è in grado di risanare 2PV. Una volta guarito, il paziente subirà la chiamata WEAKNESS per 1 minuto. In caso di malattia o avvelenamento permette inoltre di dichiarare DISPEL POISON.
- **Lv3: Maestro (4PX)**
Un cerusico esperto in 1 minuti è in grado di risanare 3PV. Una volta guarito, il paziente subirà la chiamata WEAKNESS per 1 minuto.



CORVERIA (3PX):

In fase Infralive consente di inviare gratuitamente fino a 5 lettere per sé o per altri. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Infralive**.

CUOCO (3PX):

Concede le competenze necessarie per la realizzazione di pietanze utilizzando reagenti animali e vegetali commestibili. Un cuoco possiede inoltre le ricette di pietanze semplici elencati nel capitolo **Pietanze in Cucina** e di una aggiuntiva a sua scelta. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo apposito.

- **Lv2: Economia Domestica (4PX)**
Permette di recuperare un reagente utilizzato per la preparazione di una pietanza quando il costo totale per la sua realizzazione è pari o superiore a 4.
- **Lv3: Maestro Cuoco (4PX)**
Requisito: *Lv2*
Permette di creare un'unica pietanza che combina gli effetti di due piatti differenti. Per la sua realizzazione sarà necessario spendere i reagenti che normalmente occorrono per la creazione delle singole ricette.
- **Lv3: Conserva (2PX)**
Requisito: *Lv2*
Permette di utilizzare reagenti scaduti da massimo 2 eventi per la realizzazione di Pietanze.



ERBORISTA (3/3PX):

Permette di ottenere reagenti vegetali e rinvigorenti aggiuntivi in fase di Segreteria. Questa abilità può essere acquistata più volte fino a un massimo di due. È possibile acquisire più volte l'abilità anche in creazione. Permette inoltre di allestire un orto che produrrà reagenti durante l'evento. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Risorse**.



ESCAPISTA (1PX):

Consente di liberarsi in un minuto da corde o catene quando si è legati o immobilizzati.



ESPERTO DI TRAPPOLE (4PX):

Concede le competenze necessarie per la realizzazione di trappole. Un esperto di trappole è inoltre in grado di riconoscere e quindi non innescare le trappole che trova sul proprio cammino. Con 1

minuto di simulazione è in grado di disinnescare qualsiasi trappola.

Può inoltre presentare progetti per trappole originali che verranno valutate ed eventualmente approvate dai narratori. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Trappole**.

- **Lv2: Ottimizzazione (2PX)**
Permette di recuperare, con un minuto di lavoro, una trappola precedentemente posizionata da sé o da un altro giocatore.



FONTE RITUALE (5PX):

Requisito: *Canalizzazione.*

Permette di partecipare come Officiante in un rituale. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Magia Rituale**.

- **Lv2: Fonte Rituale Esperta (5PX)**
Permette di eseguire o partecipare a rituali per migliorarne gli effetti.



INCANTESIMI AGGIUNTIVI (1PX):

Requisito: Irid o Prescelto di Mala.

Permette di acquisire un incantesimo aggiuntivo dalla lista incantesimi. È possibile acquisire più volte l'abilità anche in creazione. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Incantesimi**.



MEMBRO DI CORPORAZIONE (1/1PX):

Permette di entrare a far parte di una delle 5 Corporazioni di Unum. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Scelta della Corporazione**. Entrando in una Corporazione puoi acquisire le abilità specifiche per ognuna di esse, che trovi più avanti.

Questa abilità si può acquisire fino a due volte, e si può quindi far parte di massimo due Corporazioni contemporaneamente.



MINATORE (3/3PX):

Permette di ottenere reagenti minerali aggiuntivi in

fase di Segreteria. Questa abilità può essere acquistata più volte fino a un massimo di due. È possibile acquisire più volte l'abilità anche in creazione. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Risorse**.



REDDITO (2PX):

Permette di ottenere 5 monete di rame aggiuntive in fase di Segreteria. Consuma un'azione infralive.

- **Lv2: Investimento (3/3/3/3/3PX)**
Permette di ottenere 5 monete di rame aggiuntive in fase di Segreteria. È possibile acquisire questa abilità fino a un totale di 5 volte.



RUNOLOGIA (3PX):

Requisito: *Canalizzazione.*

Concede ad un Runologo 6 Prismi. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo **Rune**. I Prismi scadono alla fine dell'evento in corso in cui vengono dati.

- **Lv2: Migliorata (3PX)**
Permette di ricevere 12 Prismi;
- **Lv3: Perfetta (4PX)**
Permette di ricevere 18 Prismi;



SCASSINARE (2PX):

Consente di scassinare un Lucchetto con un minuto di simulazione utilizzando dei Grimaldelli. Per maggiori informazioni consultare il capitolo **Scassinare e Lucchetti**.



SCUDO (4PX):

Consente di brandire uno scudo o un brocchiero.

- **Lv2: Resiliente (4PX)**
Una volta per combattimento permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CRUSH ricevuta.

- **Lv2: Sfiacciataggine (4PX)**

Una volta per combattimento, dopo aver sbeffeggiato un avversario, consente di dichiarare DOMINATION: ATTACCAMI FINCHÈ SONO IN PIEDI.



STABILIZZARE (1PX):

Permette di arrestare i 5 minuti dello stato di incoscienza mantenendo il contatto con il bersaglio e simulando un primo soccorso. Consente inoltre di sospendere gli effetti della chiamata BLEED per tutto il tempo della simulazione. Non è possibile stabilizzare sé stessi.



TASCA SEGRETA (2PX):

Permette di nascondere 2 monete o un oggetto di dimensioni ridotte, come un cartellino, un anello, un lucchetto e simili anche in caso di perquisizione.

- **Lv2: Tasca Cucita (2PX)**

Permette di nascondere 4 monete o due oggetti di dimensioni ridotte



TENACIA (2PX):

Permette di vedere, sentire, sussurrare, trascinarsi o utilizzare essenze durante il periodo di incoscienza, che raddoppierà nella sua durata.

- **Lv2: Testa Dura (2PX)**

Permette di dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate STUN.

- **Lv2: Stomaco di ferro (2PX)**

Permette di ingerire Piatti ed Essenze scadute da massimo 2 eventi. Con la fine degli effetti derivati da ciò che si è assunto si avrà un forte mal di stomaco, nausea e conati.



TORTURATORE (3PX):

Permette di torturare un personaggio immobilizzato. Dopo un minuto di simulazione, a seguito di una domanda, consente di dichiarare DOMINATION: DIMMI LA VERITÀ RISPONDENDO SÌ O NO. Dopo aver risposto, il bersaglio subirà la chiamata WEAKNESS per 10 minuti e non potrà essere nuovamente influenzato dalla stessa persona per la prossima ora di gioco. La tortura non deve essere necessariamente fisica ma, con la giusta creatività, anche psicologica.

- **Lv2: Crudele (3PX)**

Dopo un minuto di simulazione, a seguito di una domanda, consente di dichiarare DOMINATION: DIMMI LA VERITÀ. Dopo aver risposto, il bersaglio subirà la chiamata WEAKNESS per 10 minuti e non potrà essere nuovamente influenzato dalla stessa persona per la prossima ora di gioco.



VIAGGIATORE (2PX):

Permette di ottenere 1 azione Infralive aggiuntiva. Per ulteriori informazioni consultare il capitolo Infralive.

ABILITÀ DI CORPORAZIONE

Per acquisire le seguenti abilità devi far parte della Corporazione corrispondente, acquisendo l'abilità "Membro della Corporazione". È possibile acquisire le abilità di Lv1 anche in creazione. È possibile acquisire una sola abilità di Corporazione a evento. Per apprendere le abilità di Lv2 è necessario conoscere una qualsiasi abilità di Lv1 della Corporazione corrispondente, ad esclusione di quella gratuita.



~ BELISÀRIA ~

AMMANICATO (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Belisària. Entrare in contatto in gioco e tramite missiva con i PNG di grado superiore o con i responsabili delle città è estremamente più semplice.



PARADISO FISCALE (2PX)

Durante la fase di Segreteria ricevi il 20% in più di tutto il denaro che dovresti normalmente ricevere dalle abilità, arrotondato per difetto. Es: Conte +

Reddito + Investimento 1 e Investimento 2 sono un totale di 5 argenti e 5 rami. In fase di Segreteria riceverai 1 argento e 1 rame in più.



CONTABILITÀ CREATIVA (2PX)

Una volta ad evento puoi decidere di supportare economicamente qualsiasi ente di Unum, come Corporazioni o città, con donazioni tracciate e siglate da un Contratto da consegnare al Foro. In cambio gli enti ringrazieranno concedendo, a seconda della donazione, informazioni, oggetti o supporto di vario tipo. Il valore di ciò che si riceve è proporzionato alla donazione, che può variare da 1 argento a 10 ori.



~ ÈXODI ~

LINGUAGGIO ÈXODI (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Èxodi. Hai appreso il linguaggio Exodi. Ti verrà consegnato un foglio con il linguaggio e i dettagli del suo funzionamento in fase di Segreteria.

BUON CAMMINO (1PX)

Si ottiene un'azione infralive aggiuntiva



BUON SENTIERO (2PX)

All'inizio di ogni evento ricevi un Fiore della Falsa Speranza in fase di Segreteria.



BUON VOLO (1PX)

Si può inviare una lettera gratuitamente in fase di infralive.

BUONA CACCIA (2PX)

All'inizio di ogni evento ricevi un reagente Rinvi-gorente in fase di Segreteria.

~ LICÈNZI ~

EVASIONE FISCALE (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente ac-quisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Licènzì. Hai accesso privato al selezionato mercato nero Licènzì presso il PNG apposito.

LIBERTÀ DI FARE (1PX)

Requisito: *Scassinare*
Si ottiene in fase di Segreteria un grimaldello di un colore a scelta.

BANDA DEGLI ONESTI (2PX)

Una volta ad evento ti permette di convalidare un elisir, veleno o unguento come se avessi l'Autoriz-zazione presso il PNG Licènzì. Rimane necessaria la Ricetta.

LIBERTÀ DI ESSERE (1PX)

Requisito: *Escapista*
Riduce il tempo necessario per l'utilizzo dell'abilità escapista a 10 secondi.

LIBERTÀ DI DIRE (1PX)

È possibile rispondere il falso se torturato con l'ap-posita abilità (vedi abilità "Torturatore"). Non può essere utilizzata contro gli incantesimi che hanno lo stesso effetto.

RETE DI SICUREZZA (1PX)

Durante la fase di infralive una delle lettere invia-te da un membro della Corporazione Licènzì ha la certezza di tornare indietro nel caso in cui venga intercettata senza consentire all'intercettatore di leggere il suo contenuto.

- **Lv2: Messaggero fantoccio: (1PX)**
Una delle lettere spedite in fase infralive non potrà essere intercettata in alcun modo.

~ ZENÒBIA ~

VUOTO A RENDERE (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente ac-quisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Zenòbia. La partecipazione

di un membro della Corporazione Zenòbia in un rituale del Vuoto ne aumenta le probabilità di suc-cesso.

INFILTRAZIONE (1PX)

Puoi entrare a far parte di una qualsiasi altra Cor-porazione (arrivando a tre) senza pagare il costo in PX.

LADRO DI FONTE (1PX)

Requisito: *Fonte Rituale.*
Permette di inserirsi in un rituale già in atto e ru-barne la proprietà se il ritualista che lo stava offi-ciando viene sconfitto. Con "sconfitto" si intende portato a 0 PV oppure messo in uno stato tale da non consentire il proseguimento del rituale, come addormentato, paralizzato, spaventato...

~ RÀMIA ~

MEGLIO DEL MEGLIO (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente ac-quisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Ràmia. La partecipazione di un membro della Corporazione Ràmia in una for-giatura permette la realizzazione di un Processo.

ACROCCATORE (2PX)

Permette all'Artigiano Ramia di ridurre di 1 i mine-rali necessari per la realizzazione di una forgiatura. Potrà rimuovere il minerale dal valore minore.

LV2: MAGNUM OPUS (2PX)

È possibile proporre un'arma, armatura o Processo di personale invenzione. L'arma verrà consegnata in Segreteria sotto forma di un cartellino e non sarà necessario spendere nulla per realizzarla. L'arma non è personale, è ricaricabile, rubabile, cedibile e ha una scadenza. Prima di acquistare questa abili-tà è necessario presentare il prop privatamente ai Narratori prima dell'evento che dovranno confer-mare l'idea e la fattibilità. Il prop dovrà avere una scenicità adeguata.

- **Lv2: Capro Espiatorio (1PX)**
Realizzare un Rituale del Vuoto da te offi-ciato non corrompe tutti i partecipanti, ma solo uno di essi a tua scelta. Il bersaglio non deve essere necessariamente consenziente.

- **Lv2: A mali estremi... (2PX)**
Per ogni Rituale del Vuoto portato a termi-ne con successo si guadagna permanentemente 1 Sigillo del Vuoto in più a evento.

- **Lv3: ...estremi rimedi. (2/1/1/1PX)**
Permette di utilizzare giornalmente 1 Sigillo del Vuoto senza perdere 1 Punto Vita mas-simo. Questa abilità può essere acquistata più volte per un totale di 4.

MULTIPOTENZIALE (2PX)

Requisito: *Canalizzatore*
Permette all'Artigiano di eseguire una forgiatura duran-te e all'interno di un Rituale per migliorarne gli effetti.

- **Lv2: Iperfissazione (1PX)**
Essere colpito non interrompe la forgia.

FORGIATORE OSTINATO (2PX)

Una volta per evento puoi forgiare nuovamente un'arma realizzata durante la giornata di gioco pro-vando a ottenere un risultato diverso sia aggiun-gendo materiale che cambiando la pratica della for-giatura. Questo processo impedisce di effettuare ulteriori forge da parte dell'artigiano fino alla fine della giornata.

CENTO MISURE (2PX)

Utilizzando 2 reagenti extra al normale requisito di forgiatura per un'arma si potrà creare un'arma che dichiara al terzo colpo "DOUBLE" ma con sca-denza al termine della giornata di gioco.

• **Lv2: Mille Misure (2PX)**

Utilizzando 2 reagenti extra al normale requisito di forgiatura per un'arma si potrà

creare un'arma che dichiara al terzo colpo "THROUGH" ma con scadenza al termine della giornata di gioco.

~ REPULISTI ~

RAGGI DEL SOLE: (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Repulisti. Permette di dichiarare "DOMINATION: dimmi il tuo grado di Corruzione". Inoltre un Repulista, ogni volta che interrompe un Rituale del Vuoto, uccide un Eco del Vuoto o riesce a far legalmente condannare a morte un Corrotto dal Vuoto, ottiene un "Raggio di Sole" fino ad un massimo di 8. Questa abilità concede una serie di effetti in base al numero di Raggi di Sole acquisiti: Primo Raggio del Sole: Una volta per evento permette di rispondere il falso alla chiamata "DOMINATION: Dimmi la verità" e "DOMINATION: Dimmi la verità rispondendo sì o no".

- **Secondo Raggio del Sole:** Se combatti al fianco di almeno 1 Repulista permette di dichiarare "NO EFFECT" alla chiamata FEAR una volta per combattimento.
- **Terzo Raggio del Sole:** Se combatti al fianco di almeno 1 Repulista permette di dichiarare THROUGH una volta ogni 3 colpi.
- **Quarto Raggio del Sole:** Una volta al giorno, dopo una frase intimidatoria, permette di dichiarare contro un Corrotto dal Vuoto la chiamata "SILENCE".
- **Quinto Raggio del Sole:** Se combatti al fianco di almeno 1 Repulista permette di dichiarare BLEED una volta ogni 3 colpi.
- **Sesto Raggio del Sole:** Se combatti al fianco di almeno 1 Repulista permette di

dichiarare DOUBLE una volta ogni 2 colpi. Ricordiamo che tra una chiamata e l'altra devono passare 3 secondi.

- **Settimo Raggio del Sole:** Una volta per evento puoi dichiarare "NO EFFECT" contro un incantesimo con descrittore "VOID" proveniente da un Corrotto del Vuoto. Non funziona contro gli incantesimi dei Prosciugati, degli Echi del Vuoto e dei Vacui.
- **Ottavo Raggio del Sole:** Viene applicata su di te la Runa dei Repulisti.

Si considera interrotto un Rituale del Vuoto quando l'officiante viene sconfitto. Con "sconfitto" si intende portato a 0 PV oppure messo in uno stato tale da non consentire il proseguimento del rituale, come addormentato, paralizzato, spaventato e allontanato dal Rituale stesso...

Si considera ucciso un Eco del Vuoto quando viene scoperto il suo nome e la sua contrizione, e viene poi ucciso (Approfondisci in "Archivio", Echi del Vuoto).

Se più Repulisti interrompono un Rituale del Vuoto o uccidono un Eco del Vuoto, guadagnano tutti un Raggio di Sole. L'acquisizione dei Raggi di Sole deve essere confermata da un Narratore o PNG.

Si considera condannato legalmente a morte un Corrotto dal Vuoto quando i nobili della città, di comune accordo, redigono un Contratto con una pena di morte per le azioni di un Corrotto dal Vuoto: al momento dell'esecuzione, il boia riceverà un Raggio di Sole.

~ VULTÙS ~

PROTEGGERE E SERVIRE (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Vultus. Ottieni 2 monete di rame in fase di Segreteria. Svolgere l'Azione Infralive nel luogo in cui sono dispiegati i Vultus non consuma AI.

CUORE INDOMITO (2PX)

Una volta per combattimento, quando raggiungi 0 PV, dopo 10 secondi subisci la chiamata "HEAL 2". Ti ricordiamo che, in questo modo, sei sottoposto alla chiamata BLEED.

CICATRICI DI GUERRA (3PX)

Concede 1 PV e 1 PA aggiuntivi permanenti, solo mentre si indossa un'armatura.

~ BALSÀMICA ~

GASTROPROTETTORE (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Balsàmica. Permette di godere degli effetti di due Pietanze o di due Preparati contemporaneamente. Si può godere quindi ad esempio degli effetti di due Pietanze e di un Preparato, o di due Preparati e di una Pietanza.

CUCINA VEGETARIANA (2 PX)

Permette di sostituire un (1) reagente animale com-

PARATA! (2PX)

Una volta per combattimento quando un colpo si infrange contro il proprio scudo permette di dichiarare REPEL in risposta al colpo ricevuto.

Lv2: Doppia Parata!! (2PX)

Due volte per combattimento quando un colpo si infrange contro il proprio scudo permette di dichiarare REPEL in risposta al colpo ricevuto.

Lv3: Ha-ha!!! (2PX)

Una volta per combattimento quando un colpo si infrange contro il proprio scudo permette di dichiarare DISARM in risposta al colpo ricevuto.

mestibile con un (1) reagente vegetale commestibile nella preparazione di una Pietanza. Nota Bene: non è possibile convertire più di 1 reagente animale per ogni Pietanza.

RANCIO (2PX)

Quando si preparano grandi quantità della stessa Pietanza nello stesso momento (minimo 10) permette di ottenere il 10% in più di cartellini oggetto (arrotondato per difetto).

PENTOLONE (2PX)

Quando si preparano grandi quantità della stessa Pietanza nello stesso momento (minimo 10) per-

mette di ottenere il 10% in più di cartellini oggetto (arrotondato per difetto).

~ CONSORTERIA ~

THÈ BOLLENTE (0PX)

Questa abilità è considerata automaticamente acquisita nel momento in cui il Personaggio entra nella Corporazione Consorteria. In qualsiasi momento durante il gioco è possibile avvicinarsi all'orecchio di un altro membro della Corporazione e sussurrare "Ho del thè bollente da servire, gradisci?". Dopodiché rivelerà un'informazione qualsiasi, veritiera o non, al giocatore che sarà obbligato, nel corso dei successivi 30 minuti, a rivelare questa informazione ad almeno altri tre giocatori qualsiasi a sua scelta.

COPPIA CHE SCOPPIA (1PX)

Due Cantastorie possessori di questa abilità che si esibiscono insieme possono fornire 5 Cartellini Ispirazione aggiuntivi a testa al termine dell'esibizione.

SARABARDA (1PX)

Quattro Cantastorie possessori di questa abilità che si esibiscono insieme per 1 minuto possono dichiarare "MASS HEAL 3" consumando a fine dell'esibizione 1 Cartellino Esibizione a testa.

CICALECCIO (1PX)

Durante il periodo di infralive, puoi dichiarare il nome di un personaggio: saprai cosa ha fatto, interletterai tutte le sue lettere e avrai modo di leggere la corrispondenza senza che mittente e destinatario si accorgano di nulla. Le lettere arriveranno comunque a destinazione. Consuma un'azione infralive.

FACCIA DI SERPENTE (1PX)

Un Cantastorie possessore di questa abilità potrà nel momento in cui consegna il "Cartellino Ispirazione" ad un giocatore dichiarare "CHARME" al bersaglio anziché comunicare gli effetti dell'esibizione.

TIRO AL PIATTELLO (2PX)

È possibile far sparire una lettera intercettata per fare in modo che non arrivi mai al destinatario.

LISTA INCANTESIMI

Per maggiori informazioni sul funzionamento degli incantesimi, consultare il capitolo **Incantesimi**.

~ IRID ~

DARDO ACCURATO

Costo in PX 2 anziché 1

L'incantesimo "Dardo" dichiara "TRIPLE" anziché "DOUBLE"

ASSORBIMENTO

Abilità passiva

Ogni volta che utilizzi l'incantesimo Dardo ricevi la chiamata HEAL 1.

FONTE ESPANSA

Costo in PX 2 anziché 1

Permette di dichiarare "DOUBLE RUNIC"

CONFONDERE

Permette di dichiarare CONFUSE.

EXTRA FONTE

Costo in PX 2 anziché 1 Concede ad un Irid 3 sigilli Fonte aggiuntivi. È possibile acquisire quest'incantesimo più volte fino ad un massimo di 5.

DOTATO

Costo in PX 2 anziché 1

Permette ad un Irid di lanciare un incantesimo pronunciando una formula di 7 parole anziché 15.

ADDORMENTARE

Permette di dichiarare SLEEP.

FINTA MORTE

Requisito: Corrotto dal Vuoto

Permette di fingere la propria morte. Chi lo usa subisce la chiamata MORTAL. Trascorsi 5 minuti l'utilizzatore tornerà cosciente con 1PV. Furto di fonte
Requisito: Corrotto dal Vuoto Utilizzabile solo su un PG Inerme o accondiscendente. Dopo aver recitato una formula di almeno un minuto permette di rubare 1 sigillo Fonte/Potere per trasformarlo in un sigillo Vuoto. Utilizzabile una volta al giorno sullo stesso PG. Il sigillo rubato dovrà riportare la dicitura "rubato a (nome PG)" per possibili controlli masteriali.

AFFASCINARE

Permette di incantare un oggetto di piccole o medie dimensioni nella mano dell'incantatore. Una volta passato l'oggetto ad un bersaglio questo subirà la chiamata CHARME. Il contatto con l'oggetto dovrà essere mantenuto fino al momento della consegna. Non è possibile lanciare l'oggetto o forzare il contatto.

IMBRIGLIARE LA FONTE

Permette di incantare una qualsiasi arma, propria o di altri, con la quale sarà possibile dichiarare Runic al primo colpo sferrato. Se il colpo viene parato da uno scudo o bloccato da un'altra arma l'incantesimo è considerato perso.



INCANTARE IN COMBATTIMENTO

Costo in PX 2 anziché 1

Costo in PX 2 anziché 1 Permette ad un Irid di lanciare incantesimi indossando Armature Leggere. Il giocatore può acquisire questa abilità per massimo di due volte. Con la seconda acquisizione si è in grado di lanciare incantesimi indossando Armature Pesanti o Simulate.



RIPARARE

Permette di dichiarare DISPEL CRUSH.



SALTO ETereo

Permette di dichiarare NO EFFECT per 10 secondi a qualsiasi chiamata (escluse le chiamate VOID) e di non ricevere danni provenienti dalle armi. Per tutta la durata dell'incantesimo non sarà possibile far altro che muoversi mantenendo il sigillo in vista sopra la propria testa.

SCOSSA

La prossima volta che l'utilizzatore dell'incantesimo viene colpito da un colpo di Arma Corta, Arma a 1 Mano o di Arma a Due Mani, egli può dichiarare "CONFUSE" contro chi lo ha colpito senza pronunciare le 15 parole. L'Irid deve avere già il sigillo in mano per poter effettuare questa azione.



SILENZIARE

Permette di dichiarare SILENCE.



SPAVENTARE

Permette di dichiarare FEAR.



ULTIMA FONTE:

Dopo aver perso tutti i Punti Vita disponibili e prima di entrare nello stato di incoscienza, permette di dichiarare TRIPLE contro colui che ha sferrato l'ultimo colpo.



~ PRESCELTO DI MALA ~

EXTRA POTERE

Costo in PX 2 anziché 1

Concede ad un Prescelto 3 sigilli Potere aggiuntivi. È possibile acquisire quest'incantesimo più volte fino ad un massimo di 5.



ARMATURA DIVINA

I punti armatura del bersaglio aumentano di 3 fino a che non vengono consumati. Consegnare il sigillo dell'incantesimo al bersaglio per eventuali controlli materiali. Non è possibile utilizzare più volte contemporaneamente questo incantesimo sullo stesso Personaggio.



AURA

Permette di dichiarare NO EFFECT a qualsiasi chiamata proveniente dalle armi oltre che al semplice danno proveniente dell'attacco. Per tutta la durata dell'incantesimo non sarà possibile far altro che muoversi mantenendo il sigillo in vista sopra la propria testa. L'effetto dell'incantesimo viene interrotto solo quando il Prescelto termina la cantilena della sua formula o diviene bersaglio di un incantesimo.



AUREO RIFLESSO

Permette di dichiarare REFLECT se bersagliati da un incantesimo. Non è necessario recitare la formula per lanciare questo incantesimo. Non può essere utilizzato su un incantesimi lanciati a bersagli diversi da sé stessi.



CURA FERITE

Permette di dichiarare HEAL 3 dopo aver toccato il bersaglio.



DISPERDERE

Permette di dichiarare DISPEL. Non è necessario recitare una formula ma è possibile utilizzarlo solo su chiamate provenienti da altri incantesimi.



DOTATO

Costo in PX 2 anziché 1.

Permette ad un Prescelto di lanciare un incantesimo pronunciando una formula di 7 parole anziché 15.



INCANALARE

Permette di dichiarare MASS HEAL 3 dopo aver recitato una formula per almeno 1 minuto.



INCANTARE IN COMBATTIMENTO

Costo in PX 2 anziché 1

Permette ad un Prescelto di lanciare incantesimi indossando Armature Leggere. Il giocatore può acquisire questa abilità per massimo di due volte. Con la seconda acquisizione si è in grado di lanciare incantesimi indossando Armature Pesanti o Simulate.



PARALIZZARE

Permette di dichiarare PARALYZE.



PURIFICAZIONE DEL SANGUE

Permette di dichiarare DISPEL POISON. Non è necessario recitare la formula di 15 parole per lanciare questo incantesimo.



RESPINGERE

Permette di dichiarare REPEL.



RICHIAMARE

Permette di dichiarare CALLING.



SCUDO DELLA FEDE

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CRUSH ricevuta. Il sigillo strappato utilizzato per l'incantesimo dovrà essere consegnato al possessore dello scudo.



SIGILLO DI DISPERSIONE

Permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata ricevuta proveniente da un incantesimo. Il sigillo strappato utilizzato per l'incantesimo dovrà essere consegnato a colui che beneficerà dell'immunità. Chiamate precedute da descrittori MASS,

VOID o HEAL non vengono influenzate da questo incantesimo.



SPIRITO PURO

Permette di dichiarare BLESS alla chiamata VOID DRAIN, interrompendo l'assorbimento. Non è necessario recitare la formula per lanciare questo incantesimo, ma è sempre necessario strappare un sigillo Potere. È possibile lanciare questo incantesimo quando si hanno 0 PV.



VERITÀ ASSOLUTA

Requisito: *Vera Verità*

A seguito di una domanda, consente di dichiarare DOMINATION: DIMMI LA VERITÀ.



VERA VERITÀ

A seguito di una domanda, consente di dichiarare DOMINATION: DIMMI LA VERITÀ RISPON- DENDO SI O NO.



~ CANTASTORIE ~

Ricordiamo che per "Combattimento" si intende l'intera scena in corso, dal momento in cui si sferra il primo colpo, al momento in cui l'ultimo dei nemici si arrende o muore.



ESIBIZIONI SEMPLICI



BALLATA DELLA BATTAGLIA

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento può utilizzare ogni tipo di arma.



BALLATA DELLE MURA

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento dopo aver subito un qualsiasi danno ai PV o ai PA può dichiarare una volta "REPEL" contro il suo aggressore, dopodiché il cartellino Esibizione dovrà essere strappato.



BALLATA DEI SUSSURRI

Chi riceve un Cartellino Esibizione una sola volta durante il prossimo combattimento può lanciare un incantesimo che conosce sussurrando una sola parola al posto di utilizzare la formula completa. Deve comunque strappare uno dei suoi sigilli.



ODE ALL'ARMANDO

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento dopo aver subito la chiamata DOUBLE può dichiarare con il suo prossimo colpo d'arma TRIPLE.





ESIBIZIONI SUPERIORI

Requisito: *Membro della Corporazione Consorteria*



BALLATA DEL SANTUARIO (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento quando il Personaggio si ritrova a 0 PF e finisce a terra, terminati i 5 minuti di incoscienza subisce la chiamata "HEAL 1".



INNO AL FRONTE (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento può utilizzare ogni tipo di armatura e uno scudo.



INNO AL PROTETTORE (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento quando recupera 1 o più Punti Ferita recupera anche 1 Punto Armatura.



INNO DELLA AVANZATA INARRESTA-

BILE (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione una volta durante il prossimo combattimento dopo aver subito la chiamata "CALLING" può dichiarare una volta "TRIPLE" con qualsiasi arma da mischia.



INNO DELLA TORRE SEPOLTA (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento quando completa la formula per lanciare un incantesimo può strappare poi un secondo sigillo e poi lanciare immediatamente lo stesso incantesimo, non necessariamente contro lo stesso bersaglio. Ricordiamo di lasciar passare almeno 3 secondi tra una chiamata e l'altra.



ESIBIZIONI AVANZATE

Requisito: *Tutte le esibizioni Superiori*



CONCERTO DELLA GUERRA (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento considera ogni chiamata "DOUBLE" e "TRIPLE" come un solo danno.



CONCERTO DELLA BASILICA (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione la prima volta durante il prossimo combattimento immediatamente dopo che l'effetto di una chiamata con descrittore "VOID" è terminato può dichiarare la stessa chiamata, senza descrittore, contro il lanciatore originale. Non può essere utilizzato se la chiamata è composta

da DOMINATION, MORTAL o EXECUTE.



CONCERTO DELL' EROE (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento se è presente un Eco del Vuoto o un Vacuo ottiene immunità alle chiamate "DISARM".



CONCERTO DEL PIANO PROFONDO (1PX)

Chi riceve un Cartellino Esibizione durante il prossimo combattimento se è presente un Eco del Vuoto o un Vacuo ottiene immunità alle chiamate "DISARM".

Stampato in Italia
Terza edizione: Novembre 2022
www.exsomniagriv.com
Chroma-K