

EFFETTI MENTALI E NON

Di seguito una lista di effetti che il personaggio può subire e che si differenziano fra mentali e non, ai fini di altre abilità.

Questa lista è indicativa, se viene subito un effetto non menzionato qui, utilizzate il buon senso per capire se sia mentale o meno e nel dubbio fate ciò che rende la scena bella.

EFFETTI MENTALI

Paura, dolore, fascino, sonno, confusione, obbedienza

EFFETTI NON MENTALI

Scaraventare a terra, disarmo, silenzio, paralisi, morte

LE ARMI DA FUOCO

Le armi da fuoco sono un'invenzione assai sperimentale e nuova, motivo per il quale il loro funzionamento è ancora molto aleatorio e sconosciuto ai più.

In gioco non è possibile portare armi da fuoco finché non si è entrati in contatto con esse e non si ha ottenuto in gioco la possibilità di utilizzarle.

Le armi utilizzabili sono quelle a retrocarica che funzionano con i fulminanti (chiamati anche capettoni).

Per utilizzare un'arma da fuoco è necessario puntarla verso un bersaglio e premere il grilletto, se lo scoppio avviene il bersaglio subirà 2 danni e sarà scaraventato al suolo.

Nel caso di cilecca, ovvero se il colpo non esplode, il tiratore subirà 2 danni e sarà scaraventato al suolo.

Come per ogni sezione del regolamento vi chiediamo di interpretare adeguatamente sia quando subite un colpo che la cilecca in quanto l'utilizzo delle armi da fuoco è reso ancora più divertente se allo scoppio segue un adeguato effetto.

FAVORI DIVINI

I favori divini sono speciali abilità che vengono acquisite attraverso l'interazione con il mondo di gioco, solitamente attraverso particolari PNG.

Essi non contano ai fini delle abilità acquistabili fra un evento e il successivo ma sono sempre una cosa in più.

Una volta ottenuto un favore lo si ha per sempre a meno che il Sire che lo ha concesso decida altrimenti.

Non c'è limite al numero e al tipo di favori ottenibili da un Personaggio come non ci sono preclusioni nel chiedere il favore di più Sire o più favori allo stesso Sire anche nel corso del medesimo evento.

Come ottenere un Favore Divino

Per ottenere un favore è necessario interagire con il PNG in grado di concederlo (può essere il Sire stesso o un suo rappresentante) e se ritenuti meritevoli esso vi verrà concesso, a fine evento potrete richiedere il favore che preferite fra quelli presenti nel listato generale o dello specifico Sire.

P.S. non è necessario richiedere al Sire un favore specifico, perché sarà il PG a fine evento a scegliere quale favore specifico ottenere.

GENERALI

Abbraccio divino

- acquisibile una singola volta
- unico uso, solamente quando e se il PG muore

Il personaggio torna in vita in quanto favorito dalla divinità (non immediatamente ma viene organizzata una apposita scena)

Vigore consacrato

Una volta ad evento, se il personaggio viene ridotto in fin di Vita può tornare ad 1 PF alla fine della scena nella quale è stato portato a 0 PF

Protezione ultraterrena

Una volta al giorno il personaggio può pregare la propria divinità all'altare per essa eretto (deve esserci un adeguata intepretazione) per ottenere per il resto della giornata +1 PF

Dono divino

Acquisibile fino a 2 volte

Il personaggio riceve un dono dalla propria divinità

Insegnamenti del Sire

Acquisibile fino a 2 volte

Il personaggio può acquisire un'abilità da uno degli alberi abilità (deve comunque rispettare i requisiti)

Gran Celebrante

Requisiti: Ritualista o Liturgista

Il personaggio conta un ulteriore +2 per i partecipanti ai propri rituali (devono esserci fisicamente le persone)

NAUTILIA

Abissale

Requisiti: nessuno

Se il personaggio si trova in "fin di Vita" può decidere di abbandonarsi all'abisso e divenire così un Abissale, questo gli permette di rialzarsi immediatamente al pieno dei propri PF. Questo è fattibile una singola volta per personaggio.

Gli Abissali sono considerati dei Non-Morti e sono immuni alla paura a meno che non si tratti di miracoli (SCACCIARE NON-MORTI ad esempio vi causa terrore, come anche altri miracoli se il sacerdote che li sta invocando ve lo dice).

Gli Abissali non possono essere guariti da Miracoli di guarigione, se vengono bersagliati da un miracolo di guarigione non ne subiscono gli effetti e anzi subiscono un fortissimo dolore. Le cure prestate da un medico tramite l'abilità "Cerusico" hanno normale effetto.

Se ridotti in "Fin di Vita", gli abissali possono rialzarsi recuperando un singolo PF dopo aver passato l'intera scena in cui sono stati ridotti a 0 PF in stato comatoso oppure se non ci sono altri personaggi in zona, il rialzarsi deve essere adeguatamente interpretato, l'abisso concede la non-vita al vostro corpo morto.

Osservatore delle profondità

Requisiti: Abissale

Il personaggio Abissale può recuperare 1 PF ogni volta che un altro personaggio nelle vicinanze (sia esso amico o nemico) viene travolto dal terrore.

Fobomante

Requisiti: Arcimago

L'incantatore può lanciare un secondo incantesimo base nelle scene se almeno uno dei due incantesimi è "PAURA". Questa abilità può essere utilizzata massimo due volte al giorno.

Prova dello Spirito

Requisiti: Si ottiene in automatico con Fobomante

Incantesimo Antico

Fissare l'Abisso può essere lanciato solamente in una scena libera, su un bersaglio consenziente. Per il resto dell'Evento il bersaglio sentirà voci nella sua testa che gli sussurreranno cose orribili, avrà visioni degli abitanti dell'Abisso che lo inviteranno ad unirsi a loro nell'oscurità più cieca e via via cose di questo tipo.

Il personaggio bersaglio di questo incantesimo può decidere come interpretare questa cosa:

- diventare paranoico rifiutando aiuto dai propri alleati
- impazzire completamente a causa delle voci attaccando tutti
- non ascoltare più nessuno e farneticare

Questi sono tutti suggerimenti ma è a libera scelta dell'interprete

Qualsiasi sia la scelta l'effetto termina alla fine dell'evento.

A fine evento il bersaglio ottiene un favore divino di nautilia e potrà, dall'evento successivo in poi, ignorare un effetto mentale subito una volta ad evento

archaía léxi dýnamis: cogli ciò che per i mortali è inconcepibile / osserva l'Abisso e suoi segreti!

Egida salmastra

Requisiti: Abissale + Veterano

Il personaggio Abissale ottiene + 2 PF ed è in grado di ignorare il dolore fintanto che combatte a protezione o a fianco di uno o più Sacerdoti dell'Abisso ai quali bisogna aver giurato protezione in nome dell'Abisso Più Profondo.

A differenza di Difensore giurato questa abilità non termina a fine Evento ma una volta effettuato il giuramento esso ha una durata illimitata.

Il personaggio Abissale ha inoltre il dovere di far rispettare il volere del proprio dio, se uno dei sacerdoti protetti non rispetta in modo preciso i dettami il protettore dovrà attaccarlo per punirlo e correggere comportamenti errati.

Parte della ciurma, parte della Scheggia

Requisiti: Difensore Giurato

Al primo evento dopo aver acquisito questa abilità, il personaggio può indicare fino a 3 personaggi come parte della sua ciurma, il personaggio può applicare contemporaneamente gli effetti di Difensore Giurato e Frenesia del Giuramento Fallito con tutte e tre le persone indicate con le seguenti eccezioni:

- Dopo la prima persona si ottiene +1 PF per l'abilità Difensore Giurato e non +2 a persona. (quindi +2, +1, +1)
- L'incantesimo ignorabile rimane 1 combattimento
- L'effetto della Frenesia del Giuramento fallito si attiva quando tutti i membri della ciurma vengono ridotti in "Fin di Vita" e conferisce +2 PF per membro in "Fin di Vita" e la possibilità di ignorare un singola istanza di danno
- Quando si attiva la Frenesia del giuramento fallito non è possibile ritirarsi dal combattimento

Questa abilità sostituisce a tutti gli effetti le abilità Difensore Giurato e Frenesia del Giuramento Fallito

Voci dall'oltretomba

Requisiti: Spia

Il personaggio riceve ulteriori informazioni sotto forma di voci che dovrà saper decifrare

Fine manifesta

Requisiti: Assassinio avanzato

Il personaggio è in grado di sgazzare un nemico in più per scena a patto che almeno uno bersagli sia stato impaurito o stordito con la magia

Adepto delle profondità

Requisiti: Sacerdote

Il sacerdote è in completa armonia con la progenie degli abissi. Nelle scene che coinvolgono almeno 1 Abissale il sacerdote ha sempre +1 PF

Il sacerdote conosce inoltre il Miracolo Minore "Abbraccio del Mare"

Abbraccio del mare

Requisiti: In automatico con Adepto delle profondità

Il personaggio è in grado di invocare l'aiuto del signore degli Abissi per lenire le ferite dei suoi fedeli più ferventi, gli Abissali.

Invoco l'aiuto delle profondità per lenire le tue ferite mio fratello dell'abisso!

Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera è in grado di lenire le ferite (curare 1 PF) del' Abissale bersaglio imponendo le proprie mani su di lui

Un Paladino Abissale può invocare questo Miracolo su se stesso

Messaggero dell'Abisso

Requisiti: Gran Sacerdote + Adepto delle profondità

Il sacerdote conosce il miracolo minore "Scrutare le profondità" e il Miracolo superiore "Abbraccio del mare (GRUPPO)". Se in una scena un'altro personaggio viene colto da terrore (non per effetti scatenati dal sacerdote stesso) il sacerdote può immediatamente invocare il miracolo "Scrutare le profondità" e non contarlo ai fini dei miracoli lanciati in quella scena. Questo effetto si attiva al massimo 2 volte al giorno.

Abbraccio del mare (GRUPPO)

Requisiti: In automatico con Messaggero dell'Abisso

Il personaggio è in grado di invocare l'aiuto del signore degli Abissi per lenire le ferite dei suoi fedeli più ferventi, gli Abissali.

Invoco l'aiuto dell'Abisso per lenire le vostre ferite miei fratelli dell'abisso! Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera è in grado di lenire le ferite (curare 1 PF) degli Abissali attorno a lui.

Scrutare le profondità

Requisiti: In automatico con Messaggero dell'Abisso

Il personaggio è in grado di invocare l'aiuto del signore degli Abissi per infondere terrore nei propri nemici.

Invoco l'aiuto dell'Abisso per scatenare in te un irrefrenabile terrore! Il bersaglio viene colto da terrore.

CALIBA

Pitture di Guerra

Requisiti: Nessuno

Il personaggio ottiene un bonus grazie alla pittura magica che indossa, il colore deve sempre essere BLU:

Il personaggio ottiene +1 PF

Supremo adattamento

Requisiti: nessuno

Il personaggio, quando subisce un effetto mentale, in successive scene sarà immune allo stesso effetto per una singola volta; dopo di che lo subirà normalmente di nuovo.

Questa abilità può essere utilizzata fino a 3 volte al giorno.

Guerriero totemico

Requisiti: Addestramento marziale + Non indossare di alcun tipo di armatura e non utilizzare scudi

Il personaggio 2 volte al giorno e massimo una volta per scena può urlare “PER LA GRANDE CACCIA!!!” ed entrare in uno stato di cieca furia che gli conferisce +6 PF, il personaggio sarà inoltre immune alla paura, al dolore e all’essere ammaliato per l’intera durata della scena. Durante lo stato di frenesia il personaggio dovrà continuare a combattere anche se va in contro a morte certa, non potrà mai battere in ritirata. Se il personaggio viene messo fuori combattimento o perde i sensi l’effetto termina.

Durante lo stato di frenesia non è possibile per il personaggio invocare miracoli di alcun tipo o lanciare incantesimi.

Il personaggio può lanciare al massimo 1 Miracolo Superiore al giorno al posto che 3 qualora sia un Gran Sacerdote.

Il personaggio può lanciare al massimo 1 Incantesimo avanzato al giorno al posto che 2 qualora sia un Incantatore Esperto o un Arcimago

Una volta ottenuta questa abilità bisogna decidere quale sentiero intraprendere, solo uno di essi sarà acquistabile

Sentiero dell’Orso

Requisiti: Veterano + Guerriero totemico

Il personaggio può utilizzare l’abilità “Guerriero totemico” 2 volte in più al giorno (quindi 4 in totale) e ottiene i seguenti ulteriori bonus che si sommano a quelli di “Guerriero totemico”: ulteriori +4 PF

Sentiero del Lupo

Requisiti: Veterano + Guerriero totemico

Il personaggio può utilizzare l’abilità “Guerriero totemico” 1 volta in più al giorno (quindi 3 in totale) e ottiene i seguenti ulteriori bonus (che si sommano a quelli di “Guerriero totemico”): ulteriori +2 PF e a possibilità di ignorare un singolo incantesimo subito in quella scena.

Sentiero del Cinghiale

Requisiti: Veterano + Guerriero totemico

Il personaggio può utilizzare l'abilità "Guerriero totemico" 1 volta in più al giorno (quindi 3 in totale) e ottiene + 1 PF (cumulabile) per ogni scena di combattimento alla quale partecipa e nella quale non viene ridotto in fin di vita. Se viene ridotto in fin di vita in qualsiasi momento, anche in scene libere, questo bonus si azzera.

Invocatore della Grande Caccia

Requisiti: Sacerdote + Pitture di Guerra

Il sacerdote può, solamente in scene libere, designare la prossima caccia collettiva attraverso un'adeguata interpretazione.

La Caccia collettiva sarà una specifica e designata scena.

Per far capire che una specifica scena viene trattata come una caccia collettiva il sacerdote all'inizio del combattimento deve renderlo chiaro a tutti.

Per l'intera durata della scena prescelta il sacerdote e al massimo altri 5 personaggi, che devono aver partecipato alla cerimonia e saranno designati come prescelti per la caccia, possono ignorare una singola istanza di danno o un effetto e ottengono +2 PF nella scena che è stata designata come la Caccia collettiva.

Per un Sacerdote non è possibile indire più di una caccia collettiva per giornata.

I cacciatori solitari non possono prendere parte alla Caccia Collettiva.

Frenesia della caccia (Sacerdote)

Requisiti: Invocatore della Grande Caccia

Il sacerdote ottiene +1 PF nelle scene di Caccia Collettiva e può invocare un miracolo inferiore in più solo nelle scene di Caccia Collettiva qualora sia uno dei cacciatori designati. Qualora il sacerdote sia l'invocatore di quella scena egli ottiene ulteriore +1 PF e può lanciare un miracolo superiore in più rispetto al suo limite giornaliero in quella scena.

Frenesia della caccia (Incantatore)

Requisiti: Incantatore

L'incantatore ottiene +1 PF nelle scene di Caccia Collettiva e può lanciare un incantesimo base in più nelle scene di Caccia Collettiva qualora sia uno dei cacciatori designati.

Sciamano delle terre selvagge

Requisiti: Incantatore esperto + Frenesia della caccia

L'incantatore può lanciare 1 incantesimo avanzato in più rispetto al suo limite giornaliero qualora stia partecipando ad una Caccia Collettiva e sia uno dei cacciatori designati.

Questo permette all'incantatore di eccedere al limite di un singolo incantesimo per scena.

Questa abilità ha effetto solamente durante le scene di Caccia Collettiva.

Cacciatore Solitario

Requisiti: Agguato Avanzato

Non è possibile prendere parte alle ceremonie di designazione della preda collettiva

Ad ogni scena di combattimento il personaggio deve scegliere un bersaglio che sarà la sua preda.

Il cacciatore solitario può ignorare, ad ogni evento, una singola istanza di danno o effetto causato dalla preda scelta.

Questo effetto si resetta quando il cacciatore solitario riesce a ridurre in Fin di Vita il proprio bersaglio, quindi se la preda viene mandata in Fin di Vita dal cacciatore solitario, nella successiva scena di combattimento egli potrà nuovamente ignorare una singola istanza di danno o effetto causato dalla preda scelta.

Se il bersaglio viene ridotto in fin di vita da personaggi diversi dal cacciatore stesso l'effetto non si resetta.

Se al successivo combattimento il cacciatore riesce a ridurre in fin di vita il proprio bersaglio l'effetto si resetta.

È possibile scegliere una sola preda per scena di combattimento

Trofei di Caccia

Requisiti: Cacciatore Solitario

Ogniqualvolta il cacciatore riduce in Fin di Vita una preda ottiene un trofeo. (è consigliato interpretare l'ottenimento forzato di un trofeo sul nemico ed è obbligatorio avere con se degli oggetti che indichino i trofei).

3 trofei: il cacciatore ottiene +1 PF quando combatte la propria preda

6 trofei: Il cacciatore può ignorare una ulteriore istanza di danno o effetto dichiarato dalla preda, anche questo effetto si resetta

12 trofei: la caccia è eterna, questo significa che il cacciatore viene perennemente considerato a caccia di una preda, non serve più sceglierla all'inizio del combattimento, tutto è preda.

Attenzione: le istanze di danno/effetti ignorabili rimangono 2 ad evento fino a quando non c'è un reset, ma essendo tutto preda essi posso essere causati da chiunque e non per forza dalla preda e qualsiasi personaggio o PNG che viene mandato in fin di vita dal cacciatore attiva un reset, egli ha inoltre sempre il bonus di +1 PF

ELIOPOLI

Fiala di Potenziamento (boccetta piccola di colore nero)

Requisiti: Nessuno

Il personaggio comincia ogni evento con una Fiala di Potenziamento.

La fiala è una pozione alchemica con uno dei seguenti effetti a scelta dell'interprete:

- per questa scena il personaggio guadagna +4 PF
- per questa scena il personaggio può lanciare un ulteriore incantesimo base (questo va oltre al numero per scena e giornaliero)
- per questa scena il personaggio può invocare un miracolo inferiore in più (questo va oltre al numero per scena e giornaliero)
- per questa scena il personaggio può ignorare un incantesimo subito o singola istanza di danno (ovviamente interpretandolo opportunamente)

Alla fine della scena il personaggio che ha bevuto la pozione stramazza al suolo esausto e sarà molto affaticato per una mezz'ora (non potrà combattere, correre, lanciare incantesimi o invocare miracoli)

Nella stessa scena un personaggio può ingerire più di una fiala, guadagnandone i bonus ma con effetti via via più deleteri.

2 fiale: a fine scena il personaggio viene portato in "Fin di Vita".

3 fiale: a fine scena il personaggio viene portato in "Fin di Vita", qualora il personaggio si riprenda rimarrà molto affaticato per il resto della giornata

4 o più fiale: il personaggio subisce: alla fine della Scena o Combattimento, il personaggio viene ridotto in Fin di Vita e subisce Mors Certa

Nella stessa giornata ogni volta che si ingerisce una Fiala di Potenziamento dopo la prima ma in scene diverse, i postumi peggiorano e il personaggio si sente via via più stanco, aumentando progressivamente il tempo di affaticamento

Assuefazione controllata

Requisiti: Nessuno

Il personaggio ignora l'affaticamento ulteriore causato dal consumo di una ulteriori fiale nella stessa giornata

Padronanza Impeccabile

Requisiti: Incantatore esperto

Il personaggio può decidere di lanciare un incantesimo avanzato in più al posto di un incantesimo base in più quando consuma una fiala di potenziamento.

Eureka!

Requisiti: Arcimago

Se lo desidera il personaggio può consumare due fiale di potenziamento in una singola scena e può lanciare un incantesimo antico addizionale al posto dell'incantesimo avanzato che una singola fiala permetterebbe.

Una volta lanciato l'incantesimo l'arcimago subisce immediatamente gli effetti di overdose delle fiale al posto che a fine scena.

Questa abilità è utilizzabile una sola volta al giorno.

Una ricetta speciale

Requisiti: Avvelenatore o Alchimista Esperto

Il personaggio conosce la ricetta per produrre "Fiala di Potenziamento" e può produrne fino a 5 al giorno.

Factotum

Requisiti: Agguato avanzato

Se un colpo inferto mentre si è sotto gli effetti della Fiala di Potenziamento riduce in "Fin di Vita" un nemico il personaggio ottiene +2 PF per il resto della scena e se in possesso di "Assassinio avanzato" può sgozzare un nemico in più in quella scena. Questo effetto si applica una sola volta per scena.

Combattente amplificato

Requisiti: Veterano

Quando il personaggio assume una Fiala di Potenziamento ottiene +2 PF e per quella scena è completamente immune al dolore e alla paura oltre all'effetto che sceglie.

Combattente perfezionato

Requisiti: Combattente amplificato

Quando il personaggio assume una Fiala di Potenziamento per quella scena è completamente immune all'essere scaraventato a terra e disarmato.

Catena di comando

Requisiti: Gran Sacerdote + Non essere un Paladino

Il personaggio può lanciare fino a un miracolo inferiore aggiuntivo per scena OPPURE un miracolo superiore aggiuntivo al giorno per ogni personaggio che si è votato ufficialmente alla difesa del sacerdote, fino ad un massimo di 2 difensori. (invocare un miracolo superiore aggiuntivo grazie a questa abilità esaurisce il bonus dato dal "difensore" per il resto della giornata).

La scelta di lanciare un miracolo superiore in più al giorno o un miracolo inferiore in più a scena deve essere fatta ad inizio giornata per ogni difensore che si ha.

Superiorità manifesta

Requisiti: Gran Sacerdote

Il personaggio può decidere di lanciare un miracolo superiore in più al posto di un miracolo inferiore in più quando consuma una fiala di potenziamento

BACCANIA

Il Grande Spettacolo

Requisiti: nessuno

Quando il personaggio subisce un effetto mentale, alla fine di esso può curarsi 1 PF.

Questo vale per ogni effetto mentale subito

Nuove vette di piacere

Requisiti: Il Grande Spettacolo

Se l'effetto mentale subito è "Dolore", il personaggio, pur subendolo, è in grado di continuare a combattere normalmente (se sta combattendo) e fino alla fine della scena otterrà +1PF.

A fine effetto mentale in questo caso non si curerà di 1 PF

Sadismo

Requisiti: Veterano

Il personaggio, una volta al giorno, può, dopo aver adeguatamente interpretato la cosa, recuperare 1 PF per ogni alleato in "Fin di vita" attorno a lui

Magia del sangue

Requisiti: Incantatore esperto

Il personaggio può, 2 volte al giorno, rinunciare a 1 PF per poter lanciare un incantesimo avanzato in più rispetto ai normali 2 al giorno.

Attenzione: questa abilità non permette di lanciare 2 incantesimi in una singola scena ma solamente di lanciare più di 2 incantesimi avanzati al giorno.

Deliziarsi della sofferenza

Requisiti: Magia del sangue

Il personaggio non può essere ridotto in "Fin di Vita" finché almeno un suo alleato è in "fin di Vita" e nessuno lo sta aiutando

Il personaggio non potrà mai aiutare altri personaggi ridotti in fin di vita o feriti, se lo fa viene istantaneamente ridotto in Fin di Vita

Sul Filo del Rasoi

Requisiti: Assassinio Avanzato

Fintanto che il personaggio ha 1 singolo PF può sgozzare 2 bersagli in più per scena

Il personaggio può ferirsi da solo per arrivare alla soglia di 1 PF ma deve farlo in modo plateale

Danzate mie Marionette Danzate!

Requisiti: Gran Sacerdote

In bersagli di questo miracolo superiore possono essere solamente alleati e solamente consenzienti

Tutti i bersagli coinvolti, massimo 5, per la durata della scena, non possono essere ridotti sotto 1 PF, sono immuni agli effetti mentali e devono combattere senza ritegno per la propria incolumità anche se significa andare incontro a morte certa

Se il sacerdote che li sta controllando viene ridotto in fin di vita anch'essi cadranno immediatamente a terra in Fin di Vita.

Alla fine della scena tutti i bersagli sono ridotti in Fin di Vita

Miracolo Superiore

Grande e misterioso Millevolti concedimi la possibilità di essere marionettista d'anime anche se per poco! Obbedite burattini e combattete in nome del Millevolti

DONI DEL NULLA

Chiedere a Giamma!