

THEMIS LARP

EDIZIONE TOSCANA REGOLAMENTO



INDICE

REGOLAMENTO	3	CORPORAZIONI	37
REGOLE DI SICUREZZA E BUONSENNO	3	Maniscalchi	37
CHIAMATE DI SICUREZZA E MASTERIALI	3	Virtuosi	37
ARMI E ATTREZZATURA	4	Illuminati	37
SCENE NARRATIVE	5	Furieri	37
CONTATTO FISICO	5	Venator	37
OGGETTI IN GAME E FURTO	5	Luna Cremisi	37
COMBATTIMENTO	6	ECONOMIA, MATERIALI	38
REGOLE DI COMBATTIMENTO	6	ALCHIMIA	39
USO DELLE CHIAMATE	6	Creazione di Pozioni	39
COLPO DI GRAZIA	6	Tossicità	39
ARMATURE E PROTEZIONI	7	Assumere Pozioni	39
ARMI	7	Somministrare Veleni	39
SCUDI	7	Esempi Alchemici	40
LANCIARE INCANTESIMI	8	ARTIGIANATO	41
CATALIZZATORE ARCANO	8	Progetti	41
INCANTESIMI SCENICI	8	Riparare	41
LE CHIAMATE DI COMBATTIMENTO	9	Creare Lucchetti	42
LE CHIAMATE ARCANI	10	Creare Grimaldelli	42
I RITUALI	11	MANUFATTI ARCANI	43
MAGIBELVE	12	Oggetti Incantati	43
ESSERI INCORPOREI	12	Artefatti	43
ZONE SICURE	13	SCALA DI TORRE SCURA	44
TAVERNA	13	L'Apice Della Scala	45
LA MORTE NON È LA FINE	13	I 6 Gradini	45
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	14	LEGGI DI TORRE SCURA	46
SCHEDA PERSONAGGIO	14	FAMA, NOBILTÀ, TACCHE E	
BACKGROUND	14	ONORIFICENZE	47
SEGRETERIA E CONTROLLO SCHEDA	15	Fama	47
ANTEFATTO: I FIGLI DELLA CENERE	16	Nobiltà	47
1) SACRA VIA: VIOLENTO O SAPIENTE	17	Tacche	47
2) RAZZE	18	Onorificenze	48
Umani	18	AZIONE INFRA-LIVE	49
Goblinoidi	19	AZIONE DI GUERRA: DIFESA E	
Drook	20	CONQUISTA	50
Pallidi	21	Azioni di Difesa	50
Nemora	22	Azioni di Conquista	50
Feros	23	Le Unità: Valori e Abilità	51
Razze Terrigene	23	Vantaggi Strategici	51
3) FAZIONI	24	Tipi di Aree	51
Scelta della Fazione	24	Risorse Strategiche	51
Abilità Di Origine	24	AIUTO STAFF/TURNO PNG	52
Tecnarchi	25	CREDITI	52
Occulti	26		
Cultisti	27		
Furiosi	28		
4) GUIDA A COME CREARE UN BACKGROUND	29		
5) TALENTI	30		
Mestieri	31		
Combattimento	35		
Arcani	36		

REGOLAMENTO

Themis è un'organizzazione A.P.S. che promette di portare ai giocatori un'esperienza LARP di stampo fantasy con un sistema ibrido che attinge sia dal sistema Nordic sia da quello tradizionale.

REGOLE DI SICUREZZA E BUONSENNO

SICUREZZA

Durante il Briefing Iniziale verrà annunciata l'area di gioco.

Nastro Bianco e Rosso: Vieta l'accesso a punti pericolosi e/o zone nelle quali non è permesso entrare per nessun motivo.

Nastro e Cartello di Avviso: Utilizzato per delimitare aree particolari nelle quali è richiesto attenersi ad un certo comportamento descritto dal cartello stesso.

Ulteriori Segnaletiche: Se vi sono segnaletiche aggiuntive da seguire esse verranno comunicate durante il Briefing pre-evento.

Danni: Si ricorda di non recare danni e/o deturpare la location che ospita l'evento ad oggetti personali di altri giocatori e dei membri dello staff, la responsabilità di ogni danno riscontrato ricadrà sul colpevole. Nel caso non si conosca il colpevole, la responsabilità ricadrà su tutti i presenti.

BUONSENNO

Dito indice alzato: indica che la persona è **Off-Game** e non deve essere considerata presente nella scena.

Fumatori: giocatori ed i membri dello staff fumatori sono pregati di fumare unicamente nelle zone designate.

Metagio: Ogni conoscenza acquisita OFF-GAME non deve influenzare il proprio personaggio e NON deve essere considerata IN-GAME. Lo staff ricorda che il gioco di ruolo si basa principalmente sulla fiducia e della lealtà reciproca. Abusare di questi due principi cardine per fini personali ed avvantaggiare sé stessi o il proprio gioco sono da considerarsi una grave violazione.

Lo Staff invita i giocatori a giocare seguendo due semplici indicazioni: **il buonsenso ed il regolamento**. Mantenere sempre la calma e ricordarsi sempre che si tratta di un gioco. Qualunque gesto contro questi due principi danneggia il proprio divertimento e quello altrui. Nel caso in cui un giocatore debba esprimere un parere, dubbio o qualsiasi altra cosa, si prega di cercare un membro dello staff e di comunicargli in privato il messaggio, senza interrompere il gioco altrui.

IN CASO DI DISPUTE LA DECISIONE DI UN MEMBRO DELLO STAFF È INDISCUTIBILE E INSINDACABILE.

CHIAMATE DI SICUREZZA E MASTERIALI

Le seguenti chiamate devono essere utilizzate esclusivamente in caso di emergenza o quando una persona si sente a disagio durante una giocata, per potersi allontanare dalla scena o per gestire il gioco. Un uso inappropriato di queste chiamate è considerato una grave violazione del regolamento.

UTILIZZABILI DALLLO STAFF E DAI GIOCATORI

“VACCI PIANO”: Questa chiamata di sicurezza serve a far capire ad un giocatore di regolare la sua giocata in modo meno aggressivo.

“MI SENTO BLU”: Questa è una chiamata di emergenza da usare quando una giocata non sta facendo sentire il giocatore a suo agio e necessità di allontanarsi per ristabilirsi.

“TIME-FREEZE”: Questa è una chiamata fermare temporaneamente il gioco in caso di emergenze. I giocatori possono usare questa chiamata solo in caso che qualcuno si sia fatto male o in caso di vere emergenze.

“PAX”: Quando questa chiamata viene usata non è possibile effettuare azioni belligeranti o usare chiamate di alcun tipo. I giocatori possono usare questa chiamata solo in caso siano stati preventivamente autorizzati dal corpo staff.

UTILIZZABILI ESCLUSIVAMENTE DELLO STAFF

“DROP”: Quando questa chiamata viene usata il giocatore bersaglio deve abbandonare immediatamente il combattimento, alzare il dito indice andando in Off-Game e attendere l'arrivo di un membro dello Staff. Questa chiamata è utilizzata per allontanare un giocatore da un combattimento, per ragioni che possono essere narrative, regolistiche o di sicurezza.

“MORTAL”: Questa chiamata porta in OGNI CASO il bersaglio a 0 PV, può essere preceduta dal descrittore “Mass”.

“TIME-IN”: Questa chiamata segna l'inizio del gioco.

“TIME-OFF”: Questa chiamata si utilizza per segnare la fine del gioco.

ARMI E ATTREZZATURA

Ogni Giocatore garantisce per la sicurezza e legalità della propria attrezzatura in gioco. Ogni attrezzatura inoltre deve essere coerente all'ambientazione. Lo staff si affida al buon senso dei giocatori. Qui trovate le linee guida per la sicurezza riguardo agli equipaggiamenti.

ANIMA RIGIDA: L'anima rigida che sostiene le armi può essere realizzata utilizzando esclusivamente stecche in vetroresina, PVC o canaline in plastica da elettricista. Sono proibite stecche di legno, alluminio o metallo in genere. Essa deve terminare almeno 40 mm prima della punta dell'arma stessa, e almeno 40 mm 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 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 30 mm dall'anima in tutte le direzioni. Nel caso di manganelli, verghe, bastoni o altre armi dove l'intera superficie potrebbe essere usata per colpire altri giocatori, l'imbottitura deve essere almeno di 12 mm in ogni direzione.

ARMI INASTATE: Sono tutte quelle armi che superano i 170 cm anche se non montate su asta. Le armi inastate DEVONO essere usate a due mani. Le armi inastate studiate per colpire di fendente devono essere usate parallelamente al terreno ad una altezza inferiore alle spalle e mai perpendicolarmente.

ARMI A FRUSTA: La frusta o catena non può superare i 50 cm. la parte usata per colpire deve essere senza anima rigida e non più lunga di 40 cm. Data l'imprevedibilità di queste armi è richiesta al giocatore MAGGIORE ATTENZIONE durante l'utilizzo e un CONTROLLO OBBLIGATORIO pre-evento da parte dello Staff.

ARMI DA LANCIO: Le armi da lancio (pugnali lanciabili, sassi, mattoni, qualsiasi altra arma improvvisata, Etc..) devono essere morbide e non possono mai contenere anima rigida o spigoli duri.

ARCHI E BALESTRE: Archi e balestre non possono superare le 25 libbre di potenza e devono essere integri e in buono stato. Le frecce e i dardi devono avere aste in carbonio, avere la punta imbottita ed essere in buono stato. Saranno accettate solamente le frecce appositamente create per queste attività e saranno rifiutate altre "fatte in casa". L'utilizzo di queste armi richiede al giocatore MAGGIORE ATTENZIONE e un CONTROLLO OBBLIGATORIO pre-evento da parte dello Staff. Queste hanno maggiori limitazioni durante il gioco, indicate nel capitolo *Combattimento*.

ARMI DA FUOCO: Si intendono le armi a polvere nera che simulano lo scoppio di uno sparo. NON è possibile utilizzare armi che sparano effettivamente un proiettile. Queste sono le classiche pistole per GRV a fulminanti.

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

SCUDI: Tutti gli scudi devono essere sicuri ed esteticamente accettabili. Devono avere un'imbottitura di materiale morbido di almeno 6 mm su tutta la superficie e di 12 mm nei bordi. Non possono avere parti sporgenti rigide o spigoli duri. Possono avere un'anima in plastazote o poliuretano espanso.

ATTREZZATURA VARIA: Ogni attrezzatura che richiede l'accensione di una fiamma (anche se per pochissimi secondi) dovrà essere segnalata ed avere l'approvazione dello staff. L'utilizzo di tale attrezzatura potrà essere usata, a seconda della comunicazione dello staff, sotto supervisione e/o in appositi luoghi. Ogni attrezzatura ritenuta pericolosa e/o dannosa per l'ambiente non dichiarata verrà ritirata ed il proprietario sarà ammonito.

CONTROLLO ATTREZZATURA

Lo staff sarà libero in qualsiasi momento di effettuare il controllo dell'attrezzatura a qualsiasi giocatore con il fine di rilevare l'aderenza alle norme sopracitate. Lo staff è libero di vietare l'uso di una qualsiasi attrezzatura che non ritiene coerente all'ambientazione e/o non aderente alle norme di sicurezza.

SCENE NARRATIVE

Le Scene Narrative sono momenti in live solamente interpretativi, e malgrado si cerchi di aumentare al massimo l'esperienza immersiva e ridurre al minimo ciò che non è possibile presentare direttamente all'evento, queste scene sono necessarie per arricchire il gioco e principalmente vengono utilizzate per:

- Raccontare visioni, sogni, ricordi.
- Esplorazione di zone oltre la location.
- Narrare situazioni inaspettate e/o particolari.

Queste scene vengono attivate da un master che si rivolge al giocatore e gli narra le vicende che il personaggio sta vivendo e nella quale il giocatore può agire. Le scene narrative seguono le seguenti regole:

- Il giocatore coinvolto deve seguire la narrazione e interpretare coerentemente ciò che accade.
- Il tempo e lo spazio possono risultare alterati.
- Le decisioni prese o le informazioni apprese possono avere effetti reali nel gioco.
- **Le Abilità, i Talenti e gli oggetti posseduti possono influenzare la scena**, pertanto si deve rendere noto al master che narra questi aspetti del personaggio.

CONTATTO FISICO

Il Contatto fisico tra i giocatori è assolutamente vietato e da ridurre al minimo se non previamente accordato senza ragionevole dubbio tra le due parti.

TRASCINARE

È vietato trascinare fisicamente un giocatore, questa l'azione dovrà essere simulata in accordo con entrambe le parti.

PERQUISIZIONE

L'azione di perquisizione dovrà essere **esclusivamente simulata**, riducendo al minimo il contatto fisico. Tale azione verrà dichiarata (anche sussurrata) al malcapitato che agirà in accordo alle regole "Furto".

TORTURA

Ragionamento analogo per la Tortura, che dovrà essere **esclusivamente simulata**.

COSTRIZIONE

È vietato legare un giocatore e/o mettere in una situazione di costrizione un giocatore, tale azione dovrà essere sempre simulata ed il giocatore dovrà essere sempre capace di liberarsi facilmente e da solo.

OGGETTI IN-GAME E FURTO

Tutti i giocatori devono possedere almeno una **Scarsella In-Game** ben visibile. Questa scarsella è necessaria ai fini di alcune meccaniche di gioco, pertanto è importante che si abbia questo oggetto, inoltre, si consiglia ma non è obbligatorio portarsi una **scarsella Off-Game** nella quale riporre i propri oggetti personali.

Tutti gli oggetti in game hanno un **Cartellino**, dove sono scritti tutti i dati riguardanti l'oggetto e la relativa **Scadenza**. Gli oggetti scaduti non possono più essere utilizzati, salvo rare eccezioni o l'abilità della razza goblin.

Tutti gli oggetti che non possiedono il cartellino sono solo di ambientazione e appartengono allo staff o agli altri giocatori. Pertanto è severamente vietato prendere qualsiasi oggetto senza cartellino ad eccezione del singolo caso in cui si pensi che l'oggetto sia stato perduto e necessiti di essere portato allo staff affinché lo metta tra gli oggetti smarriti.

FURTO

Il furto potrà essere effettuato solo sulla valuta di gioco e sui cartellini, senza mai rubare fisicamente l'attrezzatura.

Sottrarre oggetti in possesso di altri giocatori può essere fatto in due modi:

- Si esegue il furto su un personaggio non cosciente mimando l'azione senza che avvenga contatto fisico diretto. Inoltre, è bene notare che è possibile sottrarre solo il cartellino dell'oggetto in game o le valute. La mimica deve perdurare per almeno 1 minuto per ogni oggetto che si vuole ottenere. Dopo aver mimato per il tempo necessario si può mettere mano alla scarsella in-game ed estrarre il numero di cartellini o valuta pari al tempo speso.
- L'azione di furto può avvenire tramite l'inserimento di uno stecchino colorato nella **Scarsella In-Game** di coloro che si intende derubare. Si può inserire uno stecchino furto alla volta e dopo aver comunicato al corpo staff l'avvenuto furto, un membro dello staff verificherà la presenza dello stecchino ed estrarrà casualmente un cartellino o una valuta al giocatore che ha subito il furto.

COMBATTIMENTO

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento è un momento per mostrare le abilità interpretative del giocatore e fisiche del proprio personaggio. Non deve essere usato senza cognizione e bisogna sempre valutare chi si ha di fronte, moderando la forza dei propri attacchi. Oltre a ciò devono anche essere valutate le condizioni ambientali.

Ogni colpo deve essere **caricato scenicamente** simulando il peso fittizio della propria arma e ogni colpo parato o andato a segno deve produrre una reazione **scenicamente coerente**.

VIETATO DURANTE IL COMBATTIMENTO

- Caricare fisicamente gli avversari con armi o scudi.
- Colpire con lo scudo.
- Colpire volto, collo, seno e genitali.
- Sferrare fendenti dall'alto.
- Affondi con armi inappropriate.
- Bloccare con la forza l'arma altrui.
- Colpire con l'elsa o il pomolo dell'arma.
- Pugni e calci, anche se simulati.
- Tapping, ovvero colpire ripetutamente e/o senza caricare scenicamente il colpo.
- Usare armi da tiro all'interno di locali e/o spazi ristretti e/o in condizione di scarsa visibilità, pertanto è vietato l'uso di queste di notte.
- Le armi da tiro dovranno tirare con una traiettoria tesa, evitando tiri a "Colombella", pericolosi poiché alti e poco controllabili.

QUALSIASI UTILIZZO DI ATTREZZATURA SCENICA PARTICOLARE DOVRÀ ESSERE COMUNICATO IN PRECEDENZA ALLO STAFF.

SIMULARE UNA RISSA

La simulazione di una rissa deve essere accordata precedentemente da entrambe le parti (esito incluso) ed eseguita in un ambiente sicuro e controllato. I colpi mimati non dovranno MAI toccare l'avversario.

INCOSCIENTE

Il giocatore, appena colpito da un effetto che lo rende **Incosciente**, deve interpretare la caduta in un punto sicuro e visibile, senza ostacolare lo svolgimento del gioco. Lo staff si affida al buon senso dei giocatori.

USO DELLE CHIAMATE

Le Chiamate servono a ottenere una reazione da parte di un Personaggio o PNG che le subisce, e sono un ottimo strumento per rendere gli scontri più dinamici. Tutte le Chiamate sono espresse in inglese e hanno un effetto specifico che chi le subisce deve interpretare. In alcune situazioni, determinate da abilità di Background, talenti o artefatti può essere consentito l'utilizzo di una Chiamata di Combattimento impiegando Punti Helium anziché Punti Stamina, o permesso l'uso di una chiamata arcana senza dover "Lanciare un Incantesimo". Inoltre, il corpo staff per motivi narrativi o di gioco può comunque ignorare tutte le restrizioni legate all'utilizzo delle chiamate.

CHIAMATE DI COMBATTIMENTO

Nel caso delle Chiamate di Combattimento la chiamata deve essere pronunciata quando il colpo viene portato a segno e verrà subita da colui a cui è stato inferto il colpo.

CHIAMATE DI ARCANI

Per usarle è necessario nella maggior parte dei casi **Lanciare un Incantesimo** e specificare il bersaglio, assicurandosi che sia **entro 10 metri** e che possa vedervi.

FAQ:

- Ma se non mi ricordo la durata o di quanto devo spostarmi con le Chiamate di Combattimento?

"5 è il numero chiave" se non vi ricordate di quanto dovete spostarvi o per quanto tempo dovete sottostare a una Chiamata di Combattimento, la risposta è sempre o 5 metri o 5 secondi. (5 minuti solo nel caso della chiamata "Stun".)

- Ma se non mi ricordo la durata o di quanto devo spostarmi con le Chiamate Arcane?

"10 è il numero chiave", se non vi ricordate di quanto dovete spostarvi o per quanto tempo dovete sottostare a una Chiamata Arcana, la risposta è sempre o 10 metri o 10 secondi. (10 minuti solo nel caso della chiamata "Sleep".)

- Ma se non mi ricordo l'effetto della chiamata?

In questo caso comportati come se avessi ricevuto la chiamata "Stun".

COLPO DI GRAZIA

La chiamata "Colpo di Grazia" è disponibile ad ogni giocatore. Mentre un PG o un PNG è **"Incosciente"** si può mimare l'azione di dargli il colpo di grazia. Questa azione deve essere palese e deve durare almeno 10 secondi. Alla fine di tale scena il personaggio che ha messo in atto l'azione dichiara "Colpo di Grazia" e il personaggio che subisce questo colpo "muore" istantaneamente.

ARMATURE E PROTEZIONI

In un mondo dove la battaglia è all'ordine del giorno possedere ed indossare un'armatura aiuta a mantenere la vostra anima attaccata al vostro corpo. Infatti, le armature donano **Punti Armatura (PA)** che si accumulano ai punti ferita iniziali del giocatore per renderlo più difficile da abbattere. In base alla tipologia di armatura che si indossa il punteggio di PA cambia, ma seguendo sempre una regola: se la superficie del corpo è coperta per almeno del 60% allora l'armatura viene considerata capace di proteggeret e ti dona PA.

TIPDI ARMATURA

- **Armature Leggere:** Le armature leggere conferiscono **1 PA** al vostro personaggio e sono armature poco ingombranti.
Esempio: armatura di cuoio, gambeson o giaco di maglia.
- **Armature Composite:** Le armature composite conferiscono **3 PA** al vostro personaggio e sono armature che mescolano componenti di diversi tipi di armatura.
Esempio: gambeson + pettorina in cuoio + bracciali in metallo.
- **Armature Pesanti:** Le armature pesanti conferiscono **5 PA** e sono armature complete principalmente di metallo.
Esempio: gambeson + giaco di maglia + bracciali e parastinchi in metallo.

ARMATURE SIMULATE

Le **Armature Simulate** (Foam e Resina le più comuni) generalmente sono da ritenersi **Composite**, lo staff si prenderà la libertà in ogni caso di valutare caso per caso.

ARMI

Chiunque può impugnare un'arma, ma brandirla con efficacia è ben diverso. Non ci sono restrizioni sull'utilizzo delle armi e non sono richiesti talenti o abilità per utilizzarle.

ARMI DA MISCHIA

Le armi da mischia causano **1 Danno** e si dividono in quattro categorie:

- **Armi Corte:** Sono armi lunghe massimo 60 cm che possono essere usate a una mano.
- **Armi Lunghe:** Sono armi la cui lunghezza è pari o inferiore a 115 cm che possono essere usate a una mano.
- **Armi Possenti:** Sono armi la cui lunghezza supera i 115 cm e devono essere usate a due mani.
- **Armi Inastate:** Sono armi la cui lunghezza può arrivare anche a 200cm o più e di cui solo la loro estremità causa danni. Devono essere impugnate a due mani.

ARCHI E BALESTRE

Archi e Balestre causano ai bersagli colpiti **2 Danni**.

ARMI DA FUOCO

Le **Armi da Fuoco** di base causano **1 Danno** e la chiamata **"Through"**, **non possono essere precaricate** e richiedono un tempo di **carica di 10 secondi** prima di poter sparare, durante il quale si può **camminare ma non correre**. Terminato il tempo di carica questa può essere usata entro i 10 secondi successivi per sparare un colpo ad un **bersaglio entro 10 metri** dopo aver attirato la sua attenzione. In caso il fulminante non scoppi il colpo è da ritenersi nullo e la pistola dovrà essere nuovamente caricata.

ARMI DA LANCIO

Le armi da lancio causano ai bersagli colpiti **1 Danni**.

SCUDI

Gli scudi bloccano i danni dei colpi che intercettano da **Armi da Mischia, Archi e Balestre** e **Armi da Lancio**.

Gli scudi sono divisi in due categorie:

- **Scudo Leggero:** Gli scudi leggeri sono considerati tali quando hanno dimensioni 90 x 60 cm o inferiori e non creano alcun impedimento nei bracciali.
- **Scudo Pesante:** Beneficiare della protezione di questo tipo di scudo impedisce di usare chiamate di combattimento e chiamate arcane. **Inoltre, eventuali PS e PH sono ridotti a 0 come se fossero stati utilizzati.** Gli scudi pesanti sono considerati tali quando hanno dimensioni maggiori di 90 x 60.

LANCIARE INCANTESIMI

Per utilizzare le **Chiamate Arcane**, è necessario **“Lanciare un Incantesimo”** e specificare il bersaglio, assicurandosi che sia in grado di vedervi e che sia **entro 10 metri**.

Per “Lanciare un Incantesimo” è necessario:

- Avere con sé il Catalizzatore Arcano.
- Avere almeno una mano libera (o che impugni il catalizzatore).
- Compiere movenze evidenti e riconoscibili con la mano libera o con il catalizzatore, in modo che sia chiaro che si sta lanciando un incantesimo.
- Recitare ad alta voce una formula di circa 20 parole, di senso compiuto, ben scandite e non frettolose, che descriva l'effetto desiderato. **Questa azione deve durare almeno 10 secondi.**

Durante l'incantesimo **si può camminare ma non correre**. Al termine della formula, il giocatore deve richiamare l'attenzione del bersaglio e dichiarare gli effetti dell'incantesimo.

Se si subisce danno o l'effetto di una Chiamata durante il lancio, l'incantesimo fallisce e **i Punti Helium (PH) spesi vengono comunque consumati**.

Una volta completato il lancio, il giocatore deve dichiarare il numero di chiamate utilizzate, con **un massimo di 3 chiamate contemporaneamente**.

INCANTATORI E SACERDOTI

- **C'è differenza tra gli incantesimi di un sacerdote e quelli di un mago?**: Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, no: entrambi utilizzano la magia in base alla scelta fatta durante la creazione del personaggio e fanno affidamento sull'Helium per catalizzare i propri incantesimi.
La differenza è solo narrativa: I maghi sfruttano l'Helium attraverso lo studio e la conoscenza, governando con la mente. Mentre, i sacerdoti, canalizzano l'energia della Helium invocando i propri Dei e affidandosi alla fede verso di essi. Inoltre, alcuni ottengono poteri che possono essere utilizzati senza Helium come i Cultisti del Culto Draconis Sanguine che hanno la possibilità di prendere l'abilità di origine **“Devoto”** che simula un potere divino concesso dai draghi che è utilizzabile anche dai Violenti.
- **Per LORE i Vertexiani aberrano l'uso che Torrescura fa dell'Helium, perché alcuni di loro ne lanciano incantesimi?**: I sacerdoti Vertexiani per lanciare incantesimi si affidano al potere delle loro entità divine, chiamati “Santi”, mentre, Torrescura a detta loro usa metodi impuri.”
- **Come simulo il lanciare incantesimi attraverso la fede in una divinità?**: Durante il lancio dell'incantesimo basta scegliere parole adatte a far intendere la tua devozione alla divinità.

ESEMPIO LANCIO DI INCANTESIMO

Recitazione delle parole: *Io sono un tutt'uno con il fuoco ardente, la mia fiamma non può essere né spenta né fermata, tutto verrà arso e purificato dalle mie fiamme!*

Chiamate: “Mass”, “Double”, “Arcane Repulse”

Risultato: Tutti i bersagli a portata entro 10 metri [Mass] subiranno 2 danni [Double] e saranno obbligati a compiere 10 passi in direzione opposta [Arcane Repulse] al Sapiante che ha lanciato l'incantesimo. Poiché nell'incantesimo sono state dichiarate **3 chiamate** questo consumerà **3 PH**.

CATALIZZATORE ARCANO

Il Catalizzatore Arcano è un oggetto essenziale per ogni **Sapiante**, è ciò che permette lui di canalizzare l'**Helium** in modo che possa lanciare incantesimi o officiare rituali.

Ogni catalizzatore arcano è personale e tende a riflettere l'identità del suo possessore. Può essere qualsiasi cosa ad eccezione di un'arma e concede di base da **2PH** a **4 PH**. La quantità di PH di base che esso concede viene assegnata in base alla sua scenicità e può aumentare grazie ad abilità, talenti ed oggetti.

Ogni oggetto verrà attentamente valutato dallo staff, non è necessario che l'oggetto sia costoso per creare dei buoni effetti scenici, per consigli sulla sua realizzazione si può chiedere allo staff stesso se vi sono dubbi.

ESEMPI DI CATALIZZATORI

Catalizzatore	Punti Helium
Ciondolo Luminoso, Feticcio, Bacchetta	2
Bastone da mago con luci led, Effetti di Fumo	3
Modulatore Vocale, Effetti pirotecnici	4

INCANTESIMI SCENICI

Gli Incantesimi Scenici utilizzano effetti speciali come fumogeni, luci o altri elementi scenografici. Sono particolarmente potenti e non seguono le regole standard degli incantesimi comuni, ma comportano un costo in Punti Helium (PH) e Risorse (es. Materiali, Cristalli di Helium, artefatti...).

Prima di lanciare un Incantesimo Scenico, è obbligatorio informare il Corpo Staff, che valuterà la proposta e comunicherà:

- il costo in PH e Materiali;
- gli effetti e/o le Chiamate generate dall'incantesimo.

Lanciare un Incantesimo Scenico senza avvisare lo Staff ne comporta la nullità: l'incantesimo viene considerato non valido.

LE CHIAMATE DI COMBATTIMENTO

Le chiamate di combattimento rappresentano azioni che mettono alla prova le capacità fisiche e mentali di un guerriero. Solo coloro che si sono dedicati ad un rigoroso addestramento possono eseguire tali manovre con successo.

Tutte le chiamate di combattimento hanno il costo di **1 Punto Stamina (1PS)**.

MORENTI PER UN ATTACCO

Un giocatore che diventa **Morente** a causa di un attacco, deve simulare, entro i limiti dell'interpretazione e della sicurezza, gli effetti della chiamata. Esempio:

- **Repulse:** Il bersaglio inerme dopo aver mimato di essere scaraventato all'indietro della distanza necessaria si accascierà al suolo.
- **Pain:** Urlando di dolore con le ultime forze il bersaglio si accascierà a terra.

Nome	Effetto
<i>Break</i>	Dopo aver colpito un arto superiore e/o l'arma o lo scudo del bersaglio, esso deve tenere il braccio interessato molle e/o lo scudo abbassato, rendendo il braccio e l'equipaggiamento impugnato inutilizzabili per 5 secondi .
<i>Crush</i>	Colpendo uno scudo e dichiarando questa chiamata lo scudo è da considerarsi "Rotto". Uno scudo rotto finché equipaggiato/imbracciato è considerato un'estensione del braccio, pertanto è trattato come parte del corpo e i colpi ricevuti infliggeranno danni. Per rimuovere lo status "rotto" da uno scudo questo deve essere riparato da un artigiano.
<i>Fall Down</i>	Dopo aver colpito il bersaglio che deve subire la chiamata esso deve abbassarsi o inginocchiarsi a terra per 5 secondi , durante i quali può difendersi ma non attaccare, né effettuare chiamate.
<i>Pain</i>	Il bersaglio se ha subito danni dall'attacco, deve simulare un dolore acuto e lancinante per 5 secondi , durante i quali non può né difendersi né attaccare, né effettuare chiamate.
<i>Rage</i>	Chi usa questa chiamata viene travolto da una furia incontrollabile durante la quale aggiunge +2 PF ai propri Punti Ferita attuali e massimi e non è più in grado di distinguere amici da nemici ed è obbligato ad attaccare la persona o la creatura più vicina (in caso di più bersagli equidistanti, si può scegliere chi attaccare, sempre rispettando i limiti dell'interpretazione). Inoltre, quando un bersaglio sotto gli effetti di questa chiamata subisce la chiamata " Pain ", interpreta gli effetti della chiamata " Fall Down ". Gli effetti della chiamata Rage terminano dopo 5 minuti o se il bersaglio della chiamata diventa Incosciente . Se si possiedono a fine della chiamata 1 o 2 PF si rimarrà con 1 PF .
<i>Repulse</i>	Dopo aver colpito il bersaglio che deve subire la chiamata esso deve arretrare di 5 passi in direzione opposta all'utilizzatore, se impossibilitato a causa di ostacoli quali ambiente o altri giocatori deve interpretare gli effetti della chiamata " Fall Down ".
<i>Through</i>	Se l'attacco infligge danni, questo ignorerà i PA restanti del bersaglio ed infliggerà danni direttamente ai suoi PF .
<i>Stun</i>	Fuori dal combattimento un bersaglio colpito alle spalle che riceve questa chiamata cade a terra stordito per 5 minuti , fino al termine della chiamata il bersaglio è incosciente ed incapace di qualsiasi azione. Inoltre, in combattimento , quando si riduce a 0PF un bersaglio, si può usare la chiamata " Stun " per evitare che esso diventi morente e dichiarare che l'ultimo attacco lo abbia lasciato incosciente ma stabile.

LE CHIAMATE ARCANE

Le Chiamate Arcane riproducono gli effetti di un incantesimo. Lanciare incantesimi è un processo complesso e mentalmente impegnativo. Solo coloro che hanno una profonda connessione con l'Helium, riescono a canalizzare tali incantesimi senza subire gravi ripercussioni.

Le Chiamate Arcane hanno il costo di **1 Punto Helium (1PH)** con la sola eccezione delle chiamate **“Mass”** e **“Wave”** che hanno un costo di **2 Punti Helium (2PH)**. Si deve pagare il costo in PH pari alla somma di tutte le chiamate che si usano in un lancio. Le chiamate devono essere pronunciate alla fine del **lancio di un incantesimo** ed in ordine secondo i loro effetti: *[Chiamata “Mass” o “Wave”] + [Chiamata di Danno o Cura] + [Chiamata con Altri Effetti]*

MORENTI PER UN INCANTESIMO

Un giocatore che a causa di una chiamata diventa **Morente** deve simulare, entro i limiti dell'interpretazione e della sicurezza, anche gli altri effetti delle restanti chiamate. Esempio:

- **Double - Arcane Repulse:** Il bersaglio inerme dopo aver mimato di essere scaraventato indietro della distanza necessaria si accascierà al suolo.
- **“Double” “Silence”:** Il bersaglio morirà con un silenzioso grido di dolore.

Nome	Effetto
Mass	Questa chiamata deve essere combinata con almeno un'altra chiamata arcana e deve essere la prima ad essere comunicata. Le Chiamate Arcane usate assieme alla chiamata arcana “Mass” diventano ad area e bersagliano ogni individuo entro un raggio di 10 metri dall'utilizzatore. Per lanciare “Mass” l'incantatore deve avere le mani libere ad eccezione del proprio Catalizzatore Arcano.
Wave	Questa Chiamata Arcana deve essere combinata con almeno un'altra chiamata ed essere la prima a essere pronunciata. Le Chiamate Arcane usate insieme a “Wave” diventano ad area e bersagliano ogni individuo all'interno di un cono di 90° , che parte dall'incantatore e si estende fino a 10 metri . Per indicare l'area scelta, l'incantatore apre le braccia a 90° , parallele al suolo. Per lanciare “Wave” , l'incantatore deve avere le mani libere (ad eccezione del proprio Catalizzatore Arcano).
Double	Il bersaglio di questa chiamata subisce 2 danni . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Triple” , “Heal One” , “Heal Two” .
Triple	Il bersaglio di questa chiamata subisce 3 danni . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Mass” , “Wave” , “Double” , “Heal One” , “Heal Two” .
Calling	Il bersaglio di questa chiamata si deve muovere verso l'utilizzatore di 10 passi . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Mass” , “Arcane Repulse” , “Stasis” e “Sleep” .
Arcane Repulse	Il bersaglio deve arretrare di 10 passi in direzione opposta all'utilizzatore, se impossibilitato a causa di ostacoli quali ambiente o altri giocatori bisogna rannicchiarsi sul posto per 10 secondi . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Stasis” e “Sleep” .
Heal One	Il bersaglio di questa chiamata recupera 1PV . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Double” , “Triple” .
Heal Two	Il bersaglio di questa chiamata recupera 2PV . Non può essere usata assieme alle chiamate arcane “Mass” , “Wave” , “Double” , “Triple” .
Silence	Il bersaglio non può parlare o emettere suoni vocali o usare Chiamate Arcane per 10 secondi . Il bersaglio potrà comunque usare Chiamate di Combattimento durante questo periodo.
Stasis	Il bersaglio deve rimanere bloccato in posizione per 10 secondi . Il bersaglio è considerato invulnerabile per la durata della chiamata. Colpirlo durante questo periodo non ha alcun effetto e non deve essere interpretato. <i>Non può essere usata assieme a nessun'altra chiamata.</i>
Sleep	Il bersaglio cade addormentato diventando incosciente per 10 minuti finché non subisce danni, è bersaglio di una chiamata con il descrittore “Mass” o è svegliato da una persona adiacente che compie l'azione di svegliarlo. <i>Non può essere usata assieme a nessun'altra chiamata.</i>

RITUALI

I rituali sono complessi procedimenti arcani che consentono di ottenere effetti che superano i semplici incantesimi.

Esistono vari tipi di rituali, ognuno con potenza e complessità variabili che, anche se producono ognuno risultati diversi, seguono tutti gli stessi principi di base. Compiendo un adeguato rituale in supervisione di un membro dello staff; al termine del rituale l'effetto verrà definito dallo staff in base all'esecuzione, alla coerenza narrativa e all'investimento in Helium e materiali.

I RITUALI NECESSITANO DI TRE COMPONENTI FONDAMENTALI: INVOCAZIONE, RICHIESTA ED EFFETTI SCENICI

INVOCAZIONE

Quando si decide di eseguire un rituale, è importante avvisare lo staff. Dopo aver comunicato il tipo di rituale e l'effetto desiderato, lo staff fornirà al giocatore l'elenco dei componenti materiali necessari e il costo in Helium richiesto. I componenti materiali e il costo in Helium variano a seconda del rituale, e possono essere forniti non solo dall'officiante, ma anche da tutti i personaggi che partecipano al rituale.

RICHIESTA

L'officiante deve rendere chiaro con gesti e movimenti e parole l'intento dell'effetto che si vuole ottenere. **ES:** L'incantatore dando fuoco a del fulmicotone pronuncia: "Che il calore del fuoco ti sferzi", NON "Ti faccio cinque danno da fuoco". Oppure, l'incantatore spargendo l'incenso dal suo incensiere sul corpo di una vittima uccisa pronuncia le seguenti parole: "Rispondi alla mia chiamata o tu che hai varcato i cancelli dell'oltretomba, donami le risposte alle seguenti domande che ti porrò...", NON "cadavere dimmi la verità alle prossime 5 domande.". Per incantare un oggetto o un equipaggiamento si deve posizionare ciò che si intende incantare al centro del rituale.

EFFETTI SCENICI

Ogni rituale necessita di componenti sceniche, queste componenti non sono fisse e sono a totale discrezione dei giocatori. Es: canti, danze, fumogeni, incensi, luci ed effetti sonori. Lo staff deve essere notificato di quali effetti si faranno uso in modo che il tutto possa avvenire in sicurezza. Da notare che l'effetto scenico ha una forte influenza sulla riuscita del rituale, pertanto una buona scenicità è necessaria e non va data per scontata.

RITUALE DI UN DEVOTO VERSO UNA DIVINITÀ

Ulf è un fedele devoto di Lumina, sta per andare in battaglia e chiede alla propria divinità se questa può proteggerlo per il futuro scontro

Invocazione Ulf sacrifica 3 PH, 1 Reagente Bianco comune (Vita) ed 1 Reagente Rosso comune (Energia). Avere la vita salva ed avere la conoscenza dei propri limiti.

Richiesta "Grande Lumina, tu che custodisci e rechi giustizia ovunque si posi il tuo sguardo, un tuo fedele chiede la tua guida. Davanti a noi empi compiono blasfemia contro il tuo nome. Dammi la forza di compiere la tua volontà, sono pronto a cadere per il tuo nome. Chiedo umilmente di guidare il mio corpo affinché possa incolume proclamare la tua giustizia. Ti offro la mia spada, guidala contro i nostri nemici!"

Effetti Scenici Questo rituale, comune tra tutti i devoti, non necessita di una componente scenica particolarmente complessa. Il devoto potrebbe, dopo aver acceso un bastoncino di incenso o un cero, essersi inginocchiato in segno di devozione e fare il gesto di offrire la propria spada.

Effetto Il rituale nella sua semplicità è eseguito alla perfezione. Il devoto, affiancato da un membro dello staff, riceve le seguenti parole: "Il tuo cuore è fedele, il tuo braccio è giusto, mostrami che le tue parole sono vere. **Il tuo prossimo combattimento avrai +1 PF e potrai dichiarare 2 volte "Double" con la tua arma.**

RITUALE PER CONVOCARE UNO SPIRITO ATAVICO INSINUATO IN UNA MASCHERA

Un gruppo di arcanisti ritrova una maschera, dopo averla analizzata scoprono che vi è all'interno uno spirito. Questi vogliono convocare lo spirito che risiede all'interno di questa facendolo apparire sul piano materiale.

Invocazione: I 6 Arcanisti sacrificano 4 PH ciascuno, insieme a 6 reagenti, uno di ogni colore in modo da rappresentare il piano materiale.

Richiesta: "Spirito che risiedi nella maschera, mostrati a noi. Noi che rappresentiamo il mondo materiale, con questi 6 elementi senti il nostro richiamo e giungi tra di noi. Non ribellarti, le catene che ti vincolano sono inflessibili, come lo è la nostra volontà. Non opposti a questo mondo, che il nostro sacrificio ti vincoli a questo cerchio arcano in modo che tu possa rispondere alle nostre domande."

Effetti Scenici: il rituale è complesso poiché hanno deciso che gli arcanisti, ognuno dotato di una corda, la intersechino con quella degli altri per formare un cerchio mentre pronunciano la Richiesta. Al centro del cerchio viene messa la maschera posseduta dallo spirito. Pronunciata la richiesta viene creato un effetto di fumo sotto la maschera tramite un fumogeno e i 6 arcanisti continuano a salmodiare invocando l'elemento che ognuno di loro rappresenta, fino a che il fumo non si è diradato.

Effetto: Il rituale viene eseguito relativamente bene ma alcuni dei ritualisti mentre pronunciano le formule sbagliando le parole, un errore che gli costa un uso maggiore di Helium rispetto a quello anticipato. Verso la fine, nel muoversi un partecipante inciampa nella maschera, errore ben più grave. Lo spirito compare e risponde ad alcune domande, ma è adirato...dopo aver risposto ad alcune di queste riesce a liberarsi dai vincoli ed obbliga alcuni dei sei arcanisti ad attaccare i propri compagni per poi rifugiarsi nuovamente nella maschera.

MAGIBELVE

“Non tutto ciò che ruggisce è nato per farlo. Alcuni hanno dimenticato cosa erano, altri lo hanno scelto.”

— Da Guida alle Magibelve, manoscritto Venator

Nei meandri più remoti di Themis, dove la civiltà non è ancora giunta e le cicatrici della Grande Privazione non sono ancora risanate, esistono creature che non dovrebbero essere. Sono chiamate Magibelve.

Una Magibelva non nasce: diventa. Una lepre, un lupo, un albero, un metallo, perfino un umanoide se eccessivamente esposto al moto dei venti arcani muta abbandonando ogni legge del naturale o divina e diventa un abominio infuso di magia e guidato da insondabili istinti primordiali.

Ogni Magibelva è un enigma da decifrare e un incubo da abbattere. I loro corpi ignorano le leggi del dolore e della morte; nessuna lama ordinaria è in grado di ferirle, nessun incanto comune penetra le loro difese. Ogni incontro con esse è una sfida che richiede conoscenza, preparazione e sangue freddo.

Un guerriero che presume di essere in grado di affrontarle con del semplice acciaio non vivrà abbastanza per raccontare il suo errore.

AFFRONTARE UN MAGIBELVA

Durante gli eventi di Themis possono apparire delle Magibelve. È conoscenza comune che affrontare una qualsiasi Magibelva senza una meticolosa preparazione equivale ad una sentenza di morte. La preparazione varia da esemplare ad esemplare ma spesso comprende la creazione di attrezzatura particolare, incantamenti specifici e/o rituali studiati appositamente per lo scontro.

Le Magibelve **IGNORANO** le Chiamate di Combattimento e le Chiamate Arcane, ad eccezione di **Double** e **Triple**.

NON CAPISCO QUELLO CHE DICE!

Se un giocatore ha dubbi su essere stato scelto o meno come bersaglio di una chiamata o su quale sia la chiamata usata dalla Magibelva, il giocatore dovrà comportarsi come se fosse stato bersaglio delle chiamate: **TRIPLE** e **REPULSE**

ESSERI INCORPOREI

“Non camminano tra i vivi, ma nemmeno giacciono tra i morti. Sono pensieri diventati forma, volontà che piega la realtà, sguardi eterni senza occhi.”

— Estratto dal manoscritto “Storie perdute nel tempo”
di Arthur Von Zain

Nel mondo di Themis, vi sono presenze che superano le leggi del tempo e della carne. Gli Esseri Incorporei sono manifestazioni di forze che esistono oltre la materia: spiriti antichi, anime irrequiete, echi di ricordi così forti da farsi realtà — ma anche manifestazioni di volontà divine, apparizioni di poteri primordiali che si mostrano ai mortali senza assumere forma fisica.

Non sono sogni. Non sono illusioni. Esistono, e tutti sono in grado di vederli. Appaiono in modo innaturale: una figura vestita di stracci, un volto sfocato ma presente, un manto che si muove senza vento, una luce violacea nell'aria. Il loro aspetto non segue logica, solo significato.

A volte osservano. A volte parlano, altre ancora intervengono, alterando la realtà con un gesto, con un pensiero. Possono essere portatori di saggezza, richieste, giudizio, punizione o promessa.

INTERAGIRE CON UN ESSERE INCORPOREO

Durante gli eventi di Themis, gli Esseri Incorporei sono entità che non possiedono corpo fisico e non possono essere colpiti o bersagliati con armi o incantesimi.

Tutti i personaggi possono vedere gli Esseri Incorporei. Durante l'evento, un Essere Incorporeo è riconoscibile da:

- Un pezzo di **STOFFA VIOLA** ben visibile su spalle o braccia.

Oppure:

- Sono accompagnati da una **LUCE VIOLA**.

Per interagire con un Essere Incorporeo possono essere richieste condizioni specifiche che variano di caso in caso. Alcuni potrebbero richiedere rituali, altri oggetti particolari, conoscenze arcane o determinate circostanze di gioco. Si raccomanda massima cautela e un'interpretazione coerente con il mistero che questi esseri rappresentano.

ZONE SICURE

Le zone sicure sono aree di gioco delimitate da confini, sia immaginari che fisici, in cui non è consentito combattere con la sola eccezione per combattimenti simulati previo accordo tra le parti e comunicazione allo staff. Ad esempio la taverna ha un confine immaginario ben definito, facilmente riconoscibile e sarà sempre considerata zona sicura, pertanto, se si vuole simulare una rissa prima ciò deve essere comunicato allo staff presente in taverna. Per quanto esistano altre zone sicure, i master comunicheranno all'inizio dell'evento quali sono i segnali che delimitano queste aree. In assenza di tali segnali, la zona sicura sarà considerata estesa per un raggio di 10 metri dal luogo indicato dallo staff. Questi luoghi verranno sempre comunicati all'inizio dell'evento.

TAVERNA

La taverna svolge un ruolo fondamentale all'interno dell'evento live, è qui che potrete usufruire di numerosi servizi: recuperare le energie, rifocillarvi, raccogliere informazioni, acquistare e scambiare oggetti. Inoltre, sarà il luogo ideale per accettare e ricevere nuovi incarichi. La taverna è una zona sicura ed è gestita da persone direttamente affiliate alla banca di Themis, la quale gestisce le principali taverne nel mondo. **Così come la banca è neutrale in caso di conflitti tra regni, lo sono anche le taverne che contano come terreno neutro.** Pertanto, qualsiasi azione bellicosa all'interno della taverna verrà **SEVERAMENTE PUNITA** dai suoi gestori; tale pena può andare dal mero risarcimento in scaglie alla più severa e più drastica pena di morte per i casi più gravi.

RIFUGIARSI IN TAVERNA DURANTE UNA BATTAGLIA

Rifugiarsi in taverna durante un conflitto è malvisto dai tavernieri poiché questo spesso implica portare all'interno della taverna un conflitto non ancora risolto. La taverna accoglie volentieri ospiti che si dichiarano estranei al momentaneo conflitto ma è pronta a mandar via (se non direttamente a punire in maniera più o meno letale) chi attivamente sta partecipando ad un conflitto armato.

All'inizio degli attacchi un giocatore può ritirarsi in taverna e rimanere estraneo al conflitto. Se il giocatore esce dalla taverna verrà considerato parte attiva del conflitto come gli altri partecipanti ad esso e ritenuto ospite non gradito

la taverna è da considerarsi, ai fini della sicurezza In-Game, come Zona Sicura

LA MORTE NON È LA FINE

Quando un PG muore, non è detto che resti morto.

Il tuo PG non perirà definitivamente, ma incontrerà uno degli emissari del Drago Umbra, che lo metterà di fronte a una scelta: accettare l'oblio della morte, oppure, dimenticare l'ora antecedente alla dipartita e fare un accordo.

La scelta è solo vostra... ma attenti al prezzo...

GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

SCHEDA PERSONAGGIO

Ogni giocatore, per creare il proprio personaggio dovrà inviare all'E-Mail: Background.ThemisToscana@gmail.com un file di testo (.txt) contenente queste informazioni:

- **Sacra Via:** *Violento o Sapiente.*
- **Razza:** Umani, Goblinoidi, Drook, Pallidi, Nemora, Feros, Terrigeno.
- **Sottorazza:** *Esclusivo per Goblinoidi, Drook, e Pallidi.*
- **Fazione:** *Tecnarchi, Occulti, Cultisti, Furiosi.*
- **Abilità di Origine:** *A scelta tra un Abilità di Origine Generica o una delle due fornite dalla propria Fazione.*

ORIGINE GENERICA

Anche se si è scelta un'Abilità di Origine Generica si deve *obbligatoriamente* scegliere una tra le quattro fazioni. Questa può essere cambiata in gioco, non però senza conseguenze...

- **Talenti:** Alla creazione del personaggio si possono usare subito **2 Slot Talento** per acquisire Talenti a vostra scelta. (NOTA: se si è scelto l'Abilità di Origine "Talentuoso" i gli Slot Talento a disposizione saranno **3**).
- **Corporazione:** Se si vuole far parte di una corporazione in creazione questa deve essere centrale nel Background. Chiunque *In-Game* può entrare in una corporazione. Ulteriori spiegazioni sono nel capitolo dedicato "Corporazioni".
Venator e Luna Cremisi fanno eccezione, in quanto, non è possibile in nessun modo far parte di queste due corporazioni in creazione, l'accesso è consentito solo tramite Quest in gioco, ma si può esprimere l'interesse per queste due fazioni nel Background.

BACKGROUND

Assieme alla **Scheda PG** si deve inviare un documento di testo in allegato alla mail contenente il **Background** del vostro personaggio. *Il documento non deve superare le 3600 Battute (Spazi inclusi).* Per coloro che non conoscono come strutturare un Background o hanno bisogno di spunti possono consultare l'apposito capitolo a [Pag.29](#).

TUTTE LE STRADE PORTANO A TORRESCURA

Il live vedrà come punto centrale vicende che si svolgeranno all'interno del sistema politico di Torrescura. Per garantire una completa immersione è necessario che il vostro PG sia parte di questo regno. Il PG può avere tranquillamente collegamenti con altri regni o provenire da altri luoghi e/o culture, tuttavia, deve essersi in qualche modo unito a Torrescura, su come questo sia avvenuto è tutto a vostra libera scelta e interpretazione.

ESEMPI

- **Nobile Esiliato:** Sei un nobile di un altro regno, esiliato e rifugiatosi a Torrescura nella speranza di riconquistare ciò che ti è stato tolto, facendo leva sui principi della Scala e sulla tua volontà.
- **Spia:** Al servizio di un altro regno, agisci nell'ombra per minare Torrescura e impedirne l'espansione.
- **Ricercatore Perseguitato:** La scienza è ancora un mistero e tu intendi scoprirne i misteri... qualsiasi sia il prezzo...
- **Avventuriero Orfano:** I tuoi genitori sono morti a causa di qualcuno o qualcosa, per ragioni che ancora ti spingono a cercare risposte. (Gli avventurieri orfani sono molto più comuni di quanto ci si aspetti.)

ABILITÀ DI BACKGROUND

Una volta ricevuto, analizzato e approvato il documento, lo staff vi comunicherà la vostra **Abilità di Background**. Questa abilità rappresenta in modo significativo il passato del vostro personaggio, contribuendo a definirne l'identità e influenzando le sue capacità durante il gioco. L'obiettivo di questa abilità è favorire una maggiore interazione con gli altri giocatori e con il mondo di gioco.

Al fine di garantire una coerente e soddisfacente **Abilità di Background** e implementazione del personaggio all'interno dell'evento, è **consigliabile inviare il proprio background almeno 30 giorni prima dell'evento**.

SEGRETERIA E SCHEDA

Arrivati in Location prima del Time-In, insieme alla registrazione si riceverà in una busta la propria scheda personaggio insieme a tutti gli averi che si possiedono in gioco (Scaglie, Materiali ed oggetti vari ed annessi cartellini), alla fine dell'evento questa scheda deve essere riconsegnata allo staff con all'interno tutti gli oggetti attualmente in possesso del proprio personaggio.

Solamente gli oggetti riconsegnati a fine evento verranno tenuti in considerazione per le Azioni Infralive.

I PUNTEGGI

Nella scheda saranno indicati anche i Punti Ferita, i Punti Armatura, i Punti Stamina e i Punti Helium che definiscono i limiti del vostro personaggio.

Questi punteggi vengono aggiornati in fase di segreteria in base a Talenti, Oggetti e altri effetti.

PUNTI FERITA [PF]

I **Punti Ferita** rappresentano la resistenza del proprio personaggio alle menomazioni, fisiche e mentali.

Ogni personaggio ha di base **2 Punti Ferita**. Ogni volta che i **PF** vengono portati a **0** il personaggio diventerà **“Morente”**, cadendo a terra e diventando incosciente, incapace di interagire in alcun modo con altri personaggi o con l'ambiente circostante.

Un personaggio **morente** può essere Trasportato, medicato o subire trattamenti vari da terzi.

Un personaggio che rimane nello stato “Morente” per 5 minuti minuti morirà. Un personaggio cessa di essere **“Morente”** se i suoi **PF** vengono portati ad un valore positivo sopra lo **0**.

PUNTI ARMATURA [PA]

I **Punti Armatura** indicano la resistenza delle protezioni indossate dal personaggio e vengono sottratti prima dei punti ferita quando si viene colpiti (con la sola eccezione della chiamata **“Through”**).

Un personaggio avrà da 0 a 5 Punti Armatura, in base alle protezioni indossate e/o a talenti e abilità. I PA generalmente vengono ripristinati tramite riparazione da parte di un **Artigiano**.

PUNTI STAMINA [PS]

I **Punti Stamina** indicano la prestanza fisica, la capacità di superare i limiti del proprio corpo per compiere particolari azioni.

Solo i personaggi **Violenti** possiedono questi punti e iniziano con **2 Punti Stamina**. Questi vengono consumati per usare le **“Chiamate di Combattimento”** che il vostro personaggio conosce.

I Punti Stamina consumati si ricaricano dopo una permanenza di almeno 15 minuti in luoghi di riposo, come ad esempio la **taverna**, oppure, tramite effetti di pozioni o rituali che ne consentono il recupero. A fine della giornata i punti stamina si ricaricano automaticamente.

PUNTI HELIUM [PH]

I **Punti Helium** indicano la sintonia del personaggio con i catalizzatori.

I personaggi **Sapienti** partono con un numero di Punti Helium che varia da **2PH a 4PH** in base al Catalizzatore Arcano usato. Questi punti vengono consumati per usare le **“Chiamate Arcane”** e **“Officiare Rituali”**.

I punti Helium, a differenza dei punti stamina, si ricaricano solo in momenti fissi della giornata: durante i pasti (pranzo e cena) e fine della giornata di gioco. **(Per maggiori informazioni sui Catalizzatori Arcani vedere [Pag.8](#)).**

ANTEFATTO: I FIGLI DELLA CENERE

Nel mondo di Themis, i personaggi dei giocatori sono conosciuti come i “Figli della Cenere”: prescelti, segnati dalla benedizione del Drago Divino Umbra, sovrintendente della morte e delle ombre. Ed è proprio da loro che questa era prende il nome: **L'Era dei Figli della Cenere**. Un'Era che ha avuto inizio quando il Dominus di Torrescura, dichiarò guerra all'Impero di Vertex e le forze Torrescuriane conquistarono Terminus, città di confine tra i due imperi e principale via di comunicazione tra essi. E fu proprio tra quelle mura contese, cariche di cenere e memoria, che i primi a udire il richiamo di Umbra si fecero avanti. Infransero tre degli otto antichi sigilli, forgiati per incatenare il Divino, liberando così una parte della sua essenza, sopita da secoli. Il Drago si ridestò e dalle profondità dell'ombra, il suo spirito con voce eterna, superiore ai limiti della carne e del tempo, pronunciò queste parole:

Figli della Cenere... Io sono Umbra! Colui che spezza il velo tra la vita e la morte!

Vi ho richiamati a me, per essere pronti a ciò che verrà...

Avete liberato parte del mio potere infrangendo alcuni dei sigilli imposti dal Supremo.

Per questo, vi ricompenserò con nuove opportunità...

Ogni volta che cadrete... tornerete alla battaglia.

Ma non senza un prezzo... poichè nulla si ottiene senza sacrificio...

Ogni resurrezione esige un tributo: un oggetto, un ricordo... un frammento di voi stessi.

Così sarà per voi, così sarà per tutti coloro che risponderanno al mio richiamo...

Siete i miei prescelti! I miei Figli della Cenere!

Il destino spezzato è ora nelle vostre mani.

Ricordate il mio dono... ricordate il mio potere... perché un giorno... tornerete a me...

Grazie a questa benedizione i Figli della Cenere possono tornare alla vita dopo la morte e cosa ancora più importante possono cambiare il destino di Themis.

Questa è la vostra Era! Il vostro fato e la sorte di Themis è nelle vostre mani, Figli della Cenere!

1) SACRA VIA: VIOLENTO O SAPIENTE

La nascita è sempre un momento catartico, ma ogni azione e scelta portano a delle conseguenze tanto fondamentali quanto necessarie.

Qualunque sia la storia del Personaggio che avete scelto di interpretare, essa andrà delineandosi attraverso Themis, portando con sé un'eredità.

Gli Dei osservano tutto, di continuo, pertanto è bene che ricordiate chiaramente il passato di cui andrete a raccontare: le divinità potrebbero scegliere di mettervi davanti ad un vostro amico d'infanzia, un antico incubo o un caro creduto perduto per sempre.

Lungo sentieri polverosi, sotto l'ombra degli ulivi, e ancora nell'eco della voce del ruscello, vi ritroverete ad esplorare più di quanto potete immaginare, a partire da voi stessi.

La prima delle scelte rilevanti che definiranno l'evoluzione del Personaggio lungo il suo arco di gioco, è quella inerente alle Sacre Vie.

VIOLENTI E SAPIENTI

VIOLENTI

La Sacra Via dei Violenti appartiene a coloro che hanno scelto di dedicare la loro vita al mondo terreno, perfezionandosi nel corpo per affinare le loro doti di forza, precisione e/o destrezza. Queste doti non vengono applicate solo a fini bellici, vi sono coloro che scelgono di eccellere in altri campi.

- I Violenti possono fare affidamento sui loro **Punti Stamina** per effettuare chiamate di combattimento. I personaggi che scelgono questa via non hanno Punti Helium e non possono usare Catalizzatori Arcani.

SAPIENTI

La Sacra Via dei Sapiienti è per coloro che nascono con un forte legame con l'arcano. Si tratta di persone che spesso dedicano la loro vita alla conoscenza, tuttavia, vi sono anche individui che applicano queste doti in modi diversi, poichè la via dei sapienti è la strada di coloro che fanno dell'affinità al mondo arcano la propria forza.

- I Sapiienti possono **Officiare Rituali** ed hanno i **Punti Helium** per lanciare incantesimi e usare chiamate arcane. I personaggi che scelgono questa via non hanno Punti Stamina e non possono usare Armi Possenti, Armature Pesanti e Scudi.

2) RAZZE

Dopo aver scelto la sua Sacra Via, ogni giocatore continua scegliendo la razza del proprio personaggio tra una di quelle disponibili in questo capitolo.

Ognuna di queste, oltre a garantire un Abilità Razziale, richiede alcuni requisiti per il proprio costume.

UMANI

Aspetto: tratti umani (nessuna restrizione).

Requisiti: Nessuno.

Longevità: 80 anni.

Descrizione: Di gran lunga la razza più diffusa dal proprio arrivo nel mondo di Themis, gli umani hanno rapidamente affermato il loro predominio come specie più espansa. Grazie alle loro straordinarie capacità adattive, hanno esplorato e colonizzato ogni angolo del Nuovo Mondo, dando vita a innumerevoli società. Le culture umane sono variegata e differenti, non derivando da un'usanza o da una figura centrale, ma piuttosto da un vasto e complesso sistema di leggende, culti e costumi. Questo ha reso le civiltà interconnesse, unite da un profondo senso di spiritualità e identità culturale. Dalle vette montane più alte ai deserti più aridi, la presenza umana è certa e ineluttabile. Già prima della Grande Privazione, gli umani erano estremamente diffusi. Dopo secoli di vita all'interno delle civiltà ipogee, le brecce verso il mondo esterno hanno facilitato l'accesso a molte aree, contribuendo così alla loro continua espansione.

Capacità Razziale: All'inizio di ogni evento si ottiene una risorsa casuale.

GOBLINOIDI

Aspetto: I Goblinoidi si suddividono in due categorie principali: Goblin e Orchi. Entrambi condividono una pelle che può essere di tre colori distintivi: verde, marrone o grigio, oltre a orecchie appuntite e spesso arcuate. Le differenze più evidenti risiedono nella stazza, nel naso e nelle zanne. I Goblin sono piccoli, agili e veloci, con un naso arcigno, mentre gli Orchi sono possenti, dotati di una grande forza, con zanne prominenti che si protendono verso l'alto dalla mascella.

Requisiti: Pittura per tingere la pelle di verde, marroncino o grigio (consigliamo marca Snazaroo) con aggiunta protesi di naso arcigno o orecchie a punta. In alternativa sono ben accette maschere.

Longevità: 70 anni.

Descrizione: I Goblinoidi sono una razza enigmatica, la cui origine rimane avvolta nel mistero. Sebbene siano presenti in molte culture, nessuno di loro sembra possedere credenze religiose radicate o tradizioni particolarmente care. Furono introdotti nel nuovo continente da Nivorja, trasportati attraverso le rotte schiaviste dell'Alta Marea. In breve tempo, si moltiplicarono rapidamente, espandendosi come un'epidemia. Sopravvissero per decenni grazie al saccheggio delle zone nelle quali si insediavano, mentre le loro deformità fisiche contribuirono a farli considerare una razza orfana, dimenticata dai propri creatori. Secondo altri, sarebbero invece una piaga nata da un'entità oscura. A Vertex, i Goblinoidi sono percepiti come una malattia destinata a propagarsi, mentre a Torrescura sono ormai parte integrante della società.

Capacità Razziale Goblin: I goblin possono bere pozioni **"Scadute"** e trasmutare **2 Materiali Scaduti dello stesso tipo** in **1 Materiale Comune dello stesso tipo** tramite il loro metabolismo.

Capacità Razziale Orchi: Gli Orchi possono scegliere di subire volontariamente gli effetti della chiamata **"Pain"** per recuperare **+2 Punti Ferita (PF)**. Questo effetto può essere utilizzato una volta dopo ogni pasto. Inoltre, una volta al giorno, possono utilizzare la chiamata **"Rage"** senza spendere **Punti Stamina (PS)**.

Aspetto: I Drook sono una razza dall'aspetto estremamente variegato, caratterizzati da una pelle dai colori insoliti, che può essere rossa, viola, blu, grigio scuro e, più raramente, nera. Alcuni di loro presentano anche tonalità più simili a quelle umane, ma sempre con una sfumatura sottilmente inquietante. La loro caratteristica più distintiva sono le corna, che variano molto in forma e numero, talvolta riflettendo il carattere dell'individuo. I loro occhi, spesso di colori e forme diverse, conferiscono ai Drook un'aura misteriosa e innaturale, mentre i capelli seguono lo stesso schema di varietà, con colori che spaziano dal comune all'esotico. In alcuni casi, le corna si intrecciano con i capelli, creando solchi particolari da cui la chioma sembra nascere. Alcuni Drook possiedono tratti più rari, come denti affilati o zanne, piccoli artigli o persino fumo che esce dalle narici o dalla bocca. I più rari tra loro possono anche avere ali vestigiali e/o una coda, che può raggiungere fino a 1,5 metri di lunghezza.

Requisiti: Corna, la cui forma e grandezza è a discrezione del giocatore purché esse siano ben visibili; pittura per tingere la pelle visibile di rosso, nero, viola o blu. I giocatori che lo desiderano possono aggiungere anche coda, zanne e occhi colorati.

Longevità: 120 anni.

Descrizione: I Drook sono una razza avvolta da teorie e miti riguardanti le loro origini. Presentano tratti animaleschi come corna e coda, ma sono ben lontani dai Feros e non sono mai stati toccati dai venti arcani. È opinione comune che i Drook abbiano la tendenza a lasciarsi trasportare dalle emozioni del momento e dalle situazioni. Si dice siano guidati da una fiamma interiore che li spinge verso una vocazione. Questo fuoco interiore, conosciuto come Drook'har, è percepito da ogni Drook come una fiamma eterna che alimenta il loro spirito. Durante la loro lunga esistenza, i Drook possono percepire la propria fiamma ardere con intensità, spingendoli verso la realizzazione dei propri obiettivi, oppure vederla affievolirsi, entrando in uno stato di malinconia profonda, destinato infine a condurli alla morte dell'anima. Quando il Drook'har si spegne, si parla di Drookhir, ovvero la "morte dell'anima" — un evento temuto, ma al contempo riverito. La loro terra ancestrale è ad Helimos, ma a causa di misteriose circostanze, ben pochi Drook sono rimasti nella loro dimora originaria. Ormai questa razza è in tutta Themis affascinando tutti con la loro passione il mistero che li avvolge.

Capacità Razziale: Quando si sceglie questa razza si deve scegliere una Chiamata Arcana tra le seguenti:

- **Double**
- **Heal One**
- **Sleep**

La chiamata arcana scelta può essere usata **una volta senza spendere PH e senza necessità di lanciare un incantesimo**. Questa abilità si ricarica durante i pasti (pranzo e cena) e alla fine della giornata di gioco.

Aspetto: Sono umanoidi contraddistinti da una pelle pallida, canini lunghi e appuntiti e orecchie a punta. In base alla discendenza e al popolo di provenienza il loro vestiario può cambiare radicalmente.

Requisiti: Pelle pallida o tingerla affinché diventi tale, protesi dentali per canini appuntiti e protesi per orecchie a punta.

Longevità: 100 anni.

Descrizione: I Pallidi, un tempo padroni della Pangea, sono ora confinati e disprezzati, costretti a vivere in miseria per le colpe dei loro antenati. Questo popolo sembra destinato a non avere dimora, costretto a vagare in una terra mortale che essi stessi disprezzano. Durante la caccia nota come la Piaga del Lutto, molti Pallidi furono catturati e condannati, ma alcuni riuscirono a fuggire, rifugiandosi in luoghi remoti. Da questi gruppi di fuggitivi nacquero vari clan, ognuno con regole e tradizioni proprie, sparsi nel mondo di Themis.

Tre clan principali si sono distinti per diffusione e identità:

- **Ikori:** I membri di questo clan si sono assunti il peso delle colpe dei propri antenati, si sono ritirati nei meandri più gelidi del continente. Vivono come cacciatori, pescatori e raccoglitori, conducendo un'esistenza fatta di abnegazione e sofferenze fisiche per espiare i peccati del passato.
- **Zagristi:** Questo clan al contrario degli Ikori, ha abbracciato l'ostentazione e la ricerca della bellezza come valori fondanti. Per loro, ogni aspetto dell'esistenza deve diventare un'opera d'arte. Eventi sociali e incontri sono occasioni di arricchimento e di raffinata vanità. Si distinguono per la loro abilità nelle arti, nel teatro, nella poesia e nelle strategie. Dopo secoli di persecuzioni, hanno capito che l'odio ricevuto derivava dalla paura delle loro origini, e hanno deciso di farne una forza, rivendicandola per mettere a tacere chi ancora richiama le atrocità del passato.
- **Kabal:** I pallidi che fanno parte di questo clan hanno rifiutato ogni legame con il proprio passato, rigettando le colpe ereditate. Hanno sviluppato un sistema di governo basato su una moltitudine di tribù, ciascuna con le proprie tradizioni.

Capacità Razziale: Dopo aver simulato l'azione di divorare un individuo inerme per 30 secondi senza interruzioni il personaggio recupera tutti i PF e il bersaglio ha -1PF massimo fino alla fine della giornata. Se il bersaglio è morente si dichiara "Colpo di Grazia". Durante i combattimenti se si vuole usare questa abilità si deve farlo in zone sicure.

Inoltre, si sceglie anche una delle seguenti discendenze e l'abilità ad essa annessa:

Discendenza Ikori: Quando si raggiungono gli 0PF e si subisce la condizione "Morente" si rimane coscienti e ci si può trascinare. Se si possiede la Maestria nel talento "Berserker" si può zoppicare anziché strisciare.

Discendenza Zagristi: Quando si partecipa ad un rituale si può sacrificare il proprio sangue riducendo di -1PF i PF massimi del personaggio per l'intera giornata per donare l'equivalente di 5PH al rituale. Inoltre quando usano l'abilità razziale dei Pallidi oltre a recuperare tutti i PF recuperano anche tutti i PH e i PS.

Discendenza Kabal: Si possono officiare rituali anche se non si è Sapienti. Se si è Sapienti quando si officia un rituale esso conta come se avesse un reagente aggiuntivo di un colore da voi scelto.

NEMORA

Aspetto: Aspetto: I Nemora sono umanoidi fatti di elementi naturali come: Corteccia, piante, pietre, minerali, etc..., possono anche essere fatti di carcasse in putrefazione, catrame, petrolio o altre sostanze nocive vicine agli elementi della natura.

Requisiti: I Nemora sono estremamente variabili ma tutti condividono tratti nativi della natura. Corteccia, fiori, funghi, piante e/o altri elementi evocativi della natura al proprio costume. Anche maschere sono ben accette per interpretare questa razza.

Longevità: Variabile.

Descrizione: I Nemora sono la controparte spirituale dei Feros. Rappresentano il lato più etereo e mistico dell'Arcano. Sebbene abbiano un aspetto antropomorfo, ogni Nemora è unico, incarnando aspetti diversi e complessi della natura: possono rappresentare la marcescenza fungina, la bellezza dello sbocciare dei fiori, o la potenza distruttiva di una fiamma. Sul loro corpo possono crescere gemme, piante, funghi e, talvolta, antichi simboli carichi di significato. I Nemora non nascono da genitori, ma emergono dal suolo stesso. Ogni nascita è unica: alcuni nascono già senzienti, pronti a muoversi e interagire con il mondo, mentre altri restano in uno stato dormiente, apprendendo lentamente dalla natura che li circonda. Molti scelgono di diventare guardiani del luogo che li ha generati e, grazie alla loro longevità, finiscono spesso per essere venerati come protettori. Altri intraprendono un cammino di pellegrinaggio, desiderosi di comprendere il mondo attraverso il contatto con culture e società diverse. Nonostante la loro connessione con la natura possa farli apparire esseri benigni, sarebbe un errore considerarli esclusivamente benevoli. La loro essenza riflette la natura stessa, con tutte le sue sfumature: possono essere pacifici o irruenti, distruttivi o generosi. Come la natura, sono capaci di grande complessità.

Capacità Razziale: L'abilità razziale dei Nemora viene discussa con il giocatore e decisa dal corpo masteriale in base al costume proposto.

FEROS

Aspetto: I Feros sono umanoidi con caratteristiche animali, alcuni hanno tratti di un unico animale come orecchie, coda e artigli da lupo, mentre altri hanno tratti di più animali come ad esempio ali piumate, lunghe zanne da serpente e una coda da coccodrillo.

Requisiti: Possono essere realizzati in tanti modi diversi: indossando finte zampe, protesi per orecchie, coda e altre protesi con tratti bestiali.

Longevità: Variabile.

Descrizione: I primi Feros si sono originati da un popolo umano il cui nome si è perso nello scorrere del tempo; quel popolo credeva di poter imbrigliare i venti arcani che sono presenti nel mondo per ascendere e avvicinarsi agli dei. Crearono un rituale per fare ciò ma esso sfuggì al loro controllo danneggiando anche lo stesso flusso naturale di questi venti. Il cataclisma che ne fu generato causò la mutazione del loro corpo e gli conferì tratti animaleschi, mentre, gli animali che vennero coinvolti da ciò diventarono le prime Magibelve. Malgrado siano passati millenni, i venti arcani rimangono impossibilitati a stabilizzarsi e continuano ad essere una piaga che muta animali in Magibelve e umani in Feros. In passato è successo che dei Feros mutassero nel corso del tempo fino a diventare Magibelve, benchè ciò sia una possibilità più unica che rara, a causa di questa condizione e di ciò che ha generato i primi Feros, spesso questa razza è vista con diffidenza, timore o persino odio, spesso infatti, i Feros vengono allontanati e/o perseguitati.

Capacità Razziale: L'abilità razziale dei Feros viene discussa con il giocatore e decisa dal corpo masteriale in base al costume proposto.

RAZZE TERRIGENE

Un tempo esistevano varie culture e razze che sono emerse da sotto terra, alcune di esse potrebbero ancora dover emergere... Siate liberi di creare una nuova razza ma servirà l'approvazione del corpo staff.

Le proposte devono essere inviate all'indirizzo E-Mail: themistoscana@gmail.com usate il seguente modello:

Aspetto: ...

Requisiti: ...

Longevità: ...

Descrizione: ...

Capacità Razziale: ...

3) FAZIONI

Con l'espansione dei Domini di Torrescura, al suo interno si sono consolidate **quattro grandi Fazioni**:

Tecnarchi, Occulti, Cultisti e Furiosi.

Queste Fazioni rappresentano i principali centri di potere riconosciuti ufficialmente all'interno di Torrescura e ognuna di esse è dotata di una propria struttura organizzativa, ideologia e funzione strategica.

Entrare a far parte di una Fazione è un onore concesso a chi dimostra di possedere il potenziale per divenire una risorsa preziosa. Quando una Fazione riconosce questo valore, sceglie di investire sull'individuo, offrendogli supporto, protezione e mezzi che lo aiuteranno a scalare gradini della scala Torrescuriana. In cambio, ogni conquista e merito ottenuto da quel membro accresce il prestigio e l'influenza della Fazione stessa all'interno dei Domini di Torrescura.

È importante sottolineare che le Fazioni non sono in guerra tra loro, ma si trovano in competizione per guadagnare maggior peso politico, territori e risorse. E per evitare che questo si trasformi in dissidi interni, il Supremo Dominus ha stabilito con decreto che nessuna Fazione può nuocere direttamente alle altre. I loro membri possono dunque interagire liberamente, collaborare e condividere i meriti di eventuali imprese comuni. In questo capitolo troverete descritte le fazioni con la loro storia ed ideali in modo che possiate scegliere la fazione che più si adatta al vostro personaggio.

SCELTA DELLA FAZIONE

Ogni personaggio deve scegliere una Fazione al momento della creazione del personaggio.

L'appartenenza a una fazione rappresenta sia una scelta narrativa (legata alla storia e alla personalità del personaggio), sia una scelta meccanica (che influenza benefici, interazioni e sviluppo futuro).

Un personaggio che si unisce a una fazione deve tenere conto dei seguenti punti:

- Scegliendo una fazione in linea con il modus operandi e gli ideali del personaggio, quest'ultimo avrà più possibilità di accrescere le proprie qualità e risorse.
- Facendo parte della fazione ne sostiene attivamente gli ideali e gli obiettivi oltre ad accrescere la fama della fazione quando compie imprese o ottiene successi;
- Il supporto e le ricompense vengono ricevute in funzione del prestigio che il personaggio porta alla fazione.
- Danneggiare attivamente un'altra fazione è severamente vietato. Chiunque lo faccia o lo richieda, non sta facendo il volere di Torrescura ma il proprio, pertanto se scoperto sarà severamente punito secondo le leggi di Torrescura.
- Cambiare fazione è possibile, ma è importante ricordare che farlo senza motivazioni coerenti, solo per ottenere un vantaggio personale, può influire negativamente sulla percezione del personaggio sia della fazione abbandonata che in quella nuova.
- Se un personaggio cambia fazione mantiene comunque l'Abilità di Origine scelta al momento della creazione del personaggio.

ABILITÀ DI ORIGINE

Quando si sceglie una fazione si ottiene anche **1 Abilità di Origine**.

L'abilità deve essere scelta tra le **2 Abilità di Origine a disposizione esclusiva di quella fazione** o una delle seguenti **3 Abilità di Origine Generiche** a disposizione di tutte le fazioni.

ABILITÀ DI ORIGINE GENERICHE

Talentuoso: Si possiede **1 Slot Talento** aggiuntivo arrivando a poter avere fino ad un massimo di **8 Slot Talenti**. Lo Slot Talento aggiuntivo può essere usato immediatamente assieme ai 2 Slot Talento concessi dalla creazione del personaggio.

Nobile: Il personaggio è membro dell' **Aima** e possiede lo status di **Barone**, godendo di tutti i vantaggi legali che questo status comporta. Inoltre, come si addice ad un membro dell'Aima si possiede un territorio. Il territorio concesso da quest'Abilità di Origine si trova all'interno di Torrescura, pertanto è molto più protetto dei territori di confine.

Risoluto: Ad inizio di ogni evento si può scegliere una chiamata che non si conosce. La chiamata scelta deve essere una **“Chiamata di Combattimento”** se si ha un PG “Violento” o una **“Chiamata Arcana”** (ad eccezione di “Heal Two” e “Triple”) se si ha un PG “Sapiente”. Una volta scelta si potrà usarla come di norma. Alla fine dell'evento questo effetto termina. Inoltre, si aggiunge permanentemente **+1PF** ai propri **PF massimi**.

TUTTO PUÒ ESSERE MIGLIORATO.

IL PASSATO È UN PESO SUPERFLUO.

L'INNOVAZIONE È LA CHIAVE PER IL PROGRESSO.



INSEGNA TECNARCHI
BY ELENIE_ART

ABILITÀ DI ORIGINE:

Abile: Si sceglie un Mestiere e lo si aggiunge ai propri Talenti conosciuti. Il Mestiere così ottenuto **consuma 1 Slot Talento** ma il **Guadagno** annesso al Mestiere scelto aumenta di **4 Scaglie d'Ambra** e si conosce quali sono i primi passi per ottenere la **Maestria** per il mestiere scelto.

Artigliere: Quando si usano Armi da Fuoco, è possibile spendere **2 PS** o **2 PH** per aggiungere alla chiamata "Through" della pistola una delle seguenti chiamate: "**Break**", "**Fall Down**" o "**Repulse**".

Le origini dei Tecnarchi si perdono in un tempo di tensione e ambizione, quando il regno di Torrescura si espandeva con passo deciso e il mondo sembrava sul punto di piegarsi al peso del suo stesso passato. In mezzo al fermento dell'impero nascente, un piccolo gruppo di menti brillanti colse ciò che altri non riuscivano a vedere: non c'era gloria nella tradizione, né rifugio nel ricordo. Solo la trasformazione avrebbe permesso di sopravvivere. Di dominare. Tra queste figure spiccava Ervandis, un inventore dalla mente lucida e dalle mani instancabili. Ossessionato dall'idea che tutto può essere migliorato, trascorse anni a sperimentare, fondendo metalli, infondendo alchimia in materiali grezzi, cercando nei vapori dell'Helium la chiave per costruire qualcosa di nuovo. Non un sogno, ma una macchina. Non un'idea, ma un sistema. E quando riuscì a plasmare l'energia dell'Helium in meccanismi mossi a vapore, tutto cambiò.

Artigiani, studiosi e costruttori cominciarono ad affluire da ogni angolo dei domini Torrescuriani. Attirati non da ricchezze o promesse, ma dal desiderio di forgiare un mondo nuovo con ingranaggi, pistoni, leghe e logica. Così nacquero i Tecnarchi: una confraternita non di idealisti, ma di architetti del futuro. Un ordine che disprezzava il passato come una zavorra inutile e vedeva nell'innovazione la sola vera via verso l'evoluzione.

All'inizio furono tollerati, poi temuti. Ma fu quando l'ombra di Vertex calò su Torrescura che dimostrarono il loro vero valore. L'orco Morgash, maestro delle fucine tecnarchiche, mise a punto armi mai viste prima: archibugi, bombe, lanciafiamme e cannoni da braccio capaci di spezzare l'equilibrio sul campo di battaglia. Con quei progetti—nati da acciaio temprato e fiamma alchemica—anche un contadino diveniva soldato.

Il Dominus riconobbe il loro valore li elevò fornendo loro: risorse, laboratori e protezione. E da quel momento, il respiro del vapore si fece parte integrante del cuore di Torrescura e i Tecnarchi si ersero come nuovo quarto pilastro del Dominio Torrescuriano. Nacquero in seguito anche le armi a vapore, più resistenti, letali ed efficienti, ed introdussero nuovi sistemi di comunicazione e tecnologie per l'agricoltura. I Tecnarchi non crearono un nuovo mondo: lo ricostruirono, pezzo per pezzo, ottimizzando ogni cosa, perfezionando ogni difetto.

Eppure, ogni ingranaggio ha un prezzo. Le creazioni tecnarchiche sono affamate di materiali rari, metalli esotici e componenti delicati. Costruirle non basta: bisogna nutrirle. Il progresso esige un tributo costante. Ma nessuno tra i Tecnarchi si è mai tirato indietro: ogni sfida è un'occasione per costruire qualcosa di migliore. Perché se il mondo non funziona come dovrebbe, è dovere di chi ha il sapere... smontarlo e ricostruirlo.

Perché tutto può essere migliorato. E nulla è mai abbastanza.

IL FINE GIUSTIFICA I MEZZI.

SOLO GLI STOLTI RINUNCIANO AL POTERE.

LO STUDIO E L'ARCANO SONO CIÒ CHE CI CONDURRÀ AL SUCCESSO.



INSEGNA OCCULTI
BY ELENIE_ART

ABILITÀ DI ORIGINE:

Anatomista: Si possono curare altre persone simulando l'azione di medicare le ferite come un cerusico, dopo un minuto di simulazione (se si possiede il Mestiere "Cerusico" il tempo per curare un bersaglio viene ridotto a 30 secondi.), si potrà dichiarare **"Heal Two"** al bersaglio delle cure.

Inoltre si può concedergli uno dei seguenti effetti:

- Il prossimo Attacco con armi da mischia effettuato dal bersaglio di questa abilità causa la chiamata **"Repulse"** o **"Fall Down"** senza spendere **PS** o **PH**.
- Il bersaglio di questa abilità subisce gli effetti della chiamata **"Sleep"**.
- Il bersaglio di questa abilità subisce gli effetti della chiamata **"Rage"**.

Innestato: Si può sacrificare **1PF massimo** per ottenere **3 PH massimi attuali e aggiuntivi**. Questo effetto permane per tutta la giornata di live e i **3 PH** così ottenuti possono essere usati per lanciare incantesimi **senza necessità di un Catalizzatore Arcano**. A fine giornata si recupera il PF massimo speso e si perde i **3PH** ottenuti.

Scegliendo questa origine inoltre, si aggiunge permanentemente **+1PH** ai propri **PH massimi** del Catalizzatore Arcano. Questa origine può essere scelta solo dai personaggi Sapienti.

La scoperta dell'Helium e delle tecniche di manipolazione dello stesso ha scosso i già precari equilibri del globo, portando fra le maggiori potenze del nuovo mondo ad una corsa agli armamenti, e all'accaparramento di tale risorsa. Ma come ogni grande scoperta, anche l'Helium porta con sé un'ombra fatta di fallimenti, sangue e sacrifici.

È sul peso di numerosi corpi, martiri e folli luminari che la congrega degli Occulti erge il proprio trionfo.

Ben poco è noto del passato di questa fazione, che dalle vette ottenebrate dalle nubi dell'Ateneo dei Savi, si ergono rendendosi custodi delle macabre conoscenze che li hanno portati ad essere una delle risorse più prolifiche dei Domini di Torrescura. Maestri nella manipolazione dell'Helium e nell'anatomia di esseri viventi, umani e non, gli Occulti hanno creato il magnum opus delle loro ricerche:

L'innesto, che permette un'artificiale sintonia con le correnti arcane anche per chi non è nato col "Dono", garantendo tale potere tramite numerosi, invasivi e spesso letali interventi.

Le cronache riportano per la prima volta il successo delle loro scoperte nell'impiego delle legioni di arcanisti durante i primi anni della Guerra dell'Odio, con testimoni che videro tali lugubri individui fare scempio delle linee nemiche con parole capaci di plasmare fiamme escorianti e nubi bollenti insidiate fra le giunture delle armature, ed innumerevoli altri modi con cui l'arte arcana venne impiegata.

Nonostante il successo dell'Innesto, alterare la natura di un individuo ha un prezzo: i corpi dei superstiti si indeboliscono, un'evoluzione forzata che sacrifica la prestantza fisica per sostenere il potere acquisito. Non è un segreto che molte voci attribuiscano il successo degli Occulti a una dottrina ai limiti dell'etica. Sotto la guida del Magister Edgard, attuale rettore dell'Ateneo dei Savi, essi operano nell'ombra, spingendosi dove la morale cede il passo alla conoscenza.

Gli Occulti sanno bene quanto il successo sia un termine irraggiungibile senza sacrifici, e che la moralità è un testardo vizio mascherato da virtù che ostacola il vero progresso.

Perché non esiste mezzo troppo gravoso per raggiungere il proprio fine.

SACRIFICI E PENITENZE SONO NECESSARI PER IL VOLERE DIVINO.

LE AVVERSITÀ VANNO GLORIFICATE TANTO QUANTO LE GIOIE PERCHÉ OGNI NOSTRO PASSO È SCRITTO NEL DESTINO CHE GLI DEI HANNO SCELTO PER NOI.

LA SOFFERENZA CI PURIFICHERÀ GUIDANDOCI ALL'ASCENSIONE.



INSEGNA CULTISTI
BY ELENIE_ART

ABILITÀ DI ORIGINE:

Devoto: Una volta dopo ogni riposo in taverna si può usare la Chiamata Arcana **“Heal Two”** su un singolo bersaglio adiacente a voi o su se stessi usando 1PS o 1PH e senza necessità di lanciare un incantesimo.

Guardiano: Mentre si impugna un’arma a una mano usando 1 PS o 1 PH si può usare la Chiamata Arcana **“Calling”** su un singolo bersaglio senza il normale tempo di lancio delle chiamate arcane. Mentre invece si impugna un’arma a due mani usando 2 PS si può usare la Chiamata Arcana **“Double”** dopo aver colpito il bersaglio della chiamata con l’arma e senza tempo di lancio dell’incantesimo. Inoltre, mentre si indossa un’armatura pesante si aggiunge **+2PS** aggiuntivi ai propri **PS massimi**.

Il sangue, fonte di vita in tutto ciò che è benedetto dallo sguardo dei Draghi, è il più inestimabile dei doni, e poiché concesso dai divini a loro dovrà infine fare ritorno dai rituali in loro nome, così come dai sacrifici.

Il destino è la più ineluttabile delle verità, ed in quanto scritto e modellato dalle impeccabili mire dei figli di Os, accoglierlo e perdurare nelle prove che i Draghi hanno designato è un giusto atto di fede, che non accetta vacillazioni. La sofferenza è la più virtuosa delle espiazioni, poiché in quanto nati nell’imperfezione, è solo tramite gli stessi passi compiuti dai Draghi puniti dal loro santo Padre che i penitenti potranno ascendere: dalle carni straziate dei redenti e peccatori, si spiegheranno le ali per raggiungere i figli di Os.

Su questi dogmi il primo Dominus Eighor fondò il Culto Draconis Sanguine, e sotto la veste di sommo sacerdote decretò ed espanse i suoi ideali in ogni angolo dei Domini, risvegliando la fede draconica nei cuori e nelle carni di svariati fedeli. Nel corso dei secoli, il ruolo del Culto prese una posizione sempre più ferma e decisiva nell’evoluzione di Torrescura, assicurandosi che la sua espansione e direzione non sviasse dalla direzione tracciata dai Draghi, e come le loro ali la gerarchia cultista si suddivide nelle due principali forze con compiono il volere della fede sotto il solenne sguardo del Magister Antigono:

- **L’Ala Destra, l’Ordine Scarlatto:** Composta dai devoti addestrati ad abbracciare la sacra vocazione di paladini per ergersi a mano armata e forza del Culto. Guardiani e inquisitori, i corpi dei paladini vengono temprati da anni di supplizi, dimostrazioni di fede e rigore militare oltre che dogmatico, amputando ogni imperfezione e scolpendone mente e corpo per renderli il perfetto strumento ed estensione delle fauci e dell’ira dei Draghi.
- **L’Ala Sinistra, l’Ordine Aureo:** Composta dagli scolari ed i fedeli che promulgano il verbo dei Draghi attraverso attività liturgiche, nonché responsabili dell’amalgamazione delle figure di culto delle religioni annesse all’espansione Torrescuriana, annettendoli e trovando loro posto in veste di aspetti minori dei figli di Os. Studiosi, ritualisti e predicatori, essi rappresentano l’eco, la visione e la carità dei Draghi, definiti attraverso il sapere per elargire il proprio dono, le proprie cure e la propria fede a tutti indiscriminatamente, ma non senza un prezzo.

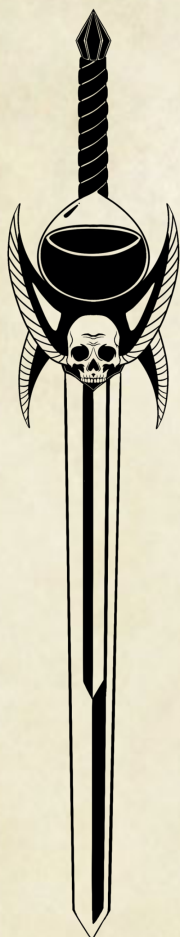
Nelle fiamme e nel sangue i riti di celebrazione dei Draghi sono compiuti, e così come per ogni salmodiale e preghiera un fedele viene risvegliato dal proprio torpore, una lama cala nelle viscere di un infedele che ha lordato per l’ultima volta la creazione dei Draghi con la sua presenza.

Possano i flagelli delle loro fruste dissetarsi del dono dei Draghi, possano i loro passi guidarli verso la verità dei Figli di Os, e possano essi avere carità dei rivali del Culto, mondanando le loro carni con lame benedette e mani ferme quanto la dottrina che li ha plasmati.

I MERITI VANNO OTTENUTI CON LE PROPRIE FORZE.

E NECESSARIO ESSERE DISPOSTI A TUTTO PER SOPRAVVIVERE.

LA NOSTRA FURIA CI PORTERÀ ALLA VITTORIA.



INSEGNA FURIOSI
BY ELENIE_ART

ABILITÀ DI ORIGINE:

Feroce: Quando si usa o si subisce la chiamata “**Rage**” si può comunque riconoscere i nemici dagli alleati. Scegliendo questa origine inoltre, si aggiunge permanentemente **+1PF** ai propri **PF massimi**.

Temprato: Si può arrivare al 5° grado di tossicità senza morire ma non si può superarlo. Mentre la tossicità del vostro personaggio aumenta, anche la forza del vostro personaggio aumenta:

- Al 1° Grado di tossicità o superiore si aggiunge **+1PF** ai propri **PF massimi**.
- Al 3° Grado di Tossicità o superiore si aggiunge **+2PS o PH** ai propri **PS o PH massimi**.
- Al 5° Grado di Tossicità o superiore si è sempre sotto gli effetti della chiamata “**Rage**” e si può comunque riconoscere i nemici dagli alleati.

La guerra non dimentica. Né dimenticano coloro che l'hanno attraversata camminando tra le ceneri del proprio passato. I Furiosi un tempo erano scaldi guerrieri: figli del piccolo regno di Lutherland, che prediligeva le arti sopra ogni cosa, cresciuti fra le vallate dimenticate dei Monti Silenti che separano Torrescura da Vertex, dove i venti arcani sferzano potenti e implacabili. Poi venne la resa. Re Arion, il loro sovrano, preferì piegare il ginocchio davanti all'espansionismo dorato di Vertex, portando con sé un popolo rassegnato a vivere come nomadi all'interno del regno che li aveva conquistati. Ma non tutti seguirono l'infame marcia verso la sottomissione.

I pochi che si rifiutarono di accettare la resa lo fecero sotto la guida di Corvus, un Feros venuto da terre lontane e allora consigliere di Re Arion. Rifiutandosi di piegarsi e prostrare la schiena a chi ordinava loro di rinunciare al proprio orgoglio, questa minoranza di dissidenti dovette combattere per la sopravvivenza. Chiamarono a raccolta ogni stilla di forza che avevano, e avanzarono passando attraverso i corpi dei Vertexiani. E sopravvissero.

Per oltre un decennio vissero tra le ossa sbriciolate del loro regno, ormai ridotto a ruderi dimenticati, colpiti dalle tempeste arcane che sferzavano i monti. Cacciavano Magibelve, affinavano le proprie doti marziali, e tra le loro fila persino chi portava dentro di sé il “Dono Arcano”, pur non avendo la forza fisica dei suoi compagni, trovò il modo di intrecciare incanto e acciaio, dando vita ai primi Guerrieri Arcani. Lì, dove la civiltà li aveva lasciati morire, essi rinacquero. Non più Lutherlandi, non più popolo... ma un'armata! Facendo della propria ferocia un monito, si ribattezzarono Furiosi!

Col passare del tempo sempre in numero maggiore giungevano le richieste per i loro servizi, spesso per respingere razziatori, difendere terre dalle forze Vertexiane e chi non poteva permettersi i Venator chiedeva loro di cacciare Magibelve. In cambio del loro operato preferivano ricompense in cibo, servizi e, soprattutto, risorse per ottimizzare e studiare ciò che li contraddistingueva rispetto a ogni altra società guerriera: l'Alchimia, ingegnosa arte che dava vita a pozioni e veleni per portare devastazione sui loro nemici e reclamare la testa delle Magibelve.

L'attuale Dominus di Torrescura, Dominus Draven, vide in loro non semplici mercenari, ma guerrieri temprati nel fuoco della guerra e forgiati nell'acciaio. Si presentò a loro non come un despota, ma come un uomo che comprendeva bene il peso e il prezzo del conflitto, dove non esistevano congedati, e dove i commilitoni erano pari tra loro quando scendevano nel campo di battaglia. Sancendo una potente alleanza, i Furiosi divennero la nuova élite fra le fila del Polemos, rivoluzionando la tattica militare e rinforzando i ranghi delle milizie, sottoposte al loro brutale – quanto efficace – addestramento.

Ad oggi, accolgono ogni Torrescuriano desideroso di dare prova di sé, perché in guerra, chi cade e non si rialza muore da eroe... ma solo chi si rialza e avanza senza pietà sui corpi dei nemici diventa un Furioso!

4) GUIDA A COME CREARE UN BACKGROUND

Il Background è ciò che consente di dare vita e spessore al tuo personaggio collegandoti all'ambientazione e influenzando il modo in cui il tuo PG affronta le sfide e le relazioni nel corso del gioco. Approfondire il passato del tuo personaggio è uno degli elementi fondamentali che influenzano il gioco e non va trascurato. Inoltre il background sarà il principale spunto per l'Abilità di Background che riflette le esperienze vissute dal PG. Questa abilità è personale e situazionale, progettata per rispecchiare la storia del personaggio e per arricchirne l'interpretazione.

È Importante ricordare che il vostro personaggio dovrà far parte di Torrescura in un modo o nell'altro. Ecco alcune linee guida per creare un background equilibrato e immersivo:

1. CONNETTITI ALL'AMBIENTAZIONE

L'ambientazione è il teatro in cui il gioco prende atto, e per questo è essenziale conoscerlo: Esplora il mondo di gioco, le sue fazioni, la storia e la cultura dei vari popoli. Tali elementi sono perfetti come punto di forza ed ispirazione per la storia del tuo PG, inserendo dettagli che ti leghino agli eventi passati o alle dinamiche attuali dell'ambientazione. L'universo narrativo è già stabilito, ma non per questo è assoluto: gioca con le informazioni, sii curioso degli aspetti che colgono il tuo interesse e falli tuoi per arricchire il tuo personaggio, tutto è ben accolto purché consono con il mondo di gioco!

Esempio: Se il mondo di gioco è dominato da conflitti tra regni, spiega come il tuo personaggio è stato influenzato da queste guerre. Magari è un rifugiato, o un soldato disilluso che cerca una nuova vita.

2. COERENZA E PROFONDITÀ

Mantieni il background coerente con le caratteristiche e le abilità che hai scelto per il tuo PG. Se il tuo personaggio è un guerriero esperto, spiega come ha ottenuto tale esperienza. Se è un mago inesperto, giustifica perché ha ancora così tanto da imparare. I conflitti interni o personali arricchiscono il background, rendendo il tuo PG più interessante da interpretare. Questi possono essere dilemmi morali, paure, insicurezze o eventi traumatici. Inserire elementi di questo tipo rende il personaggio più complesso e umano, offrendo spunti per l'interpretazione e l'evoluzione durante il gioco.

Esempio: Se il tuo PG è un ladro agile e furtivo, il background potrebbe includere un passato di strada, come borseggiatore, oppure un addestramento in una gilda segreta.

3. NARRA LA MOTIVAZIONE DEL TUO PERSONAGGIO

Un background deve spiegare non solo da dove viene il tuo PG, ma anche cosa lo spinge ad agire. Quali sono i suoi obiettivi? Cosa desidera ottenere nel mondo di gioco? Queste motivazioni guideranno le sue scelte e reazioni durante il gioco. Inserisci motivazioni che si adattino alla personalità e al contesto del tuo personaggio!

Esempio: Un personaggio che ha perso la famiglia durante una guerra potrebbe cercare vendetta, redenzione o giustizia, e questi obiettivi possono influire sulle sue interazioni e scelte.

4. INTEGRA LEGAMI E RELAZIONI

Un buon background non riguarda solo il PG, ma anche come si relaziona con altri. Pensa a chi ha influito sulla vita del tuo personaggio: famiglia, amici, rivali, o mentori. Questi legami possono offrire spunti di gioco interessanti e fornire conflitti o alleanze future. Connettersi anche ad altri PG o PNG dell'ambientazione è benvenuto e se hai idee, parliamone assieme!

Esempio: Il tuo PG potrebbe essere stato apprendista di un famoso alchimista, oppure avere una rivalità con un altro mercante della città, generando opportunità di interazione in gioco.

5. EVITA GLI ECCESSI: TRA MODESTIA ED EPICITÀ

Cerca un equilibrio: Il tuo personaggio può mirare al trono stesso se ambizioso abbastanza, e nulla vieta che abbia già compiuto azioni degne di nota, ma attenzione: nel bene e nel male, il background non dovrebbe essere l'epica storia del vostro personaggio, ma l'introduzione all'epica storia che tu ed il tuo PG creerete giocando in prima persona a Themis! D'altro canto, ogni personaggio è unico e merita il suo spazio: cosa distingue il tuo guerriero dalle legioni di soldati arruolate assieme a lui? Quale scoperta ha distinto il tuo studioso rispetto a tutti gli altri? Noi siamo i primi fan dei vostri personaggi, e non vediamo l'ora di conoscerli!

Esempio: Anziché creare un personaggio che è l'unico erede perduto di un impero dimenticato, puoi scegliere l'origine di una famiglia nobile decaduta, che ora lotta per riconquistare una certa posizione di rispetto.

6. LASCIA SPAZIO ALL'EVOLUZIONE

Non cercare di raccontare ogni dettaglio della vita del tuo PG nel background. Lascia spazio per la crescita e lo sviluppo del personaggio durante il gioco. I momenti di svolta e le scelte cruciali sono il cuore degli eventi LARP. Questo permette al personaggio di evolversi e cambiare dinamicamente in base agli eventi che si verificano nel corso della trama.

Esempio: Invece di stabilire nel background che il tuo PG ha già raggiunto il suo obiettivo (come vendicare la morte di un caro), lascia che questo accada durante il gioco, permettendogli di affrontare sfide e sviluppi futuri.

5) TALENTI

I Talenti sono suddivisi in Mestieri, Combattimento e Arcani e rappresentano le aree in cui il personaggio eccelle. Ogni personaggio dispone di un massimo di **[7 Slot Talento]**, che può utilizzare per apprendere nuovi talenti. Durante la creazione del personaggio, si devono scegliere talenti fino a occupare **[2 Slot Talento]**.

Se avete scelto l'Abilità di Origine "Talentuoso", il vostro personaggio disporrà di **[3 Slot Talento]** invece di 2 da poter usare subito. Questi slot possono essere usati anche per acquisire un talento di combattimento o arcano, e la sua relativa maestria.

APPRENDERE NUOVI TALENTI

Apprendere nuovi talenti è possibile solo durante il Live, trovando un PNG maestro disposto a insegnarli. Se tutti gli Slot Talento sono già occupati, per acquisire un nuovo talento sarà necessario rinunciare a uno o più talenti già posseduti, in base agli slot richiesti dal nuovo talento.

NON ABBIATE PAURA DI CHIEDERE!

Durante l'evento, se desiderate apprendere nuovi talenti, non esitate a chiedere! Troverete sempre NPC di riferimento per le varie fazioni, pronti a indirizzarvi o ad insegnarvi ciò che desiderate imparare. Tuttavia, tenete presente che le loro richieste e personalità possono variare notevolmente. Assicuratevi di conquistare la loro fiducia, poiché i requisiti per ottenere il loro insegnamento saranno più alti rispetto a quelli degli altri maestri NPC.



By ELENIE_ART

MESTIERI

L'acquisizione di ogni mestiere richiede [**1 Slot Talento**]. Oltre a questo, per la maggior parte dei mestieri è necessario l'utilizzo di oggetti tematici coerenti con l'attività da svolgere, che devono essere forniti dal giocatore e usati per simulare le scene legate al mestiere.

Ogni mestiere garantisce un **guadagno, che viene consegnato all'inizio di ogni evento**. Se un personaggio possiede più mestieri, riceverà il guadagno completo solo dal mestiere con il valore più alto**, la metà da quello col secondo valore più alto e un quarto da tutti gli altri successivi.

MAESTRIE MESTIERI

Come per i Talenti di Combattimento e Arcani, anche i mestieri hanno delle **"Maestrie"**, che rappresentano un livello di eccellenza nel campo scelto e garantiscono vantaggi significativi.

A differenza dei talenti, le **Maestrie dei Mestieri non richiedono [Slot Talento]** e sono segrete.

Ogni personaggio può possedere al massimo 1 sola Maestria nei Mestieri, che si ottiene esclusivamente completando missioni specifiche legate alla fama acquisita nel mestiere.

STRUMENTI E PERSONALIZZAZIONE DEL MESTIERE

I mestieri possono essere adattati per meglio rispecchiare il ruolo desiderato del personaggio. Ad esempio, per un cuoco si può scegliere il mestiere "Alchimista" e interpretare la preparazione e somministrazione di pozioni come quella di pietanze con effetti magici. Allo stesso modo, per uno storico si possono prendere i mestieri "Arcanista" e/o "Cercatore" e modificarli sotto il punto di vista estetico che più adatta al vostro personaggio.

ESEMPI DI OGGETTI DI MESTIERE

Alchimista: Vedere la sezione Alchimia [Pag.39](#).

Arcanista: Libri, Tarocchi Oggetti Occulti e Pergamene.

Artigiano: Martello, Incudine, Pinze, Ago e Filo.

Bardo: Strumento musicale coerente all'ambientazione.

Cercatore: Bussola, lente di ingrandimento, taccuino.

Cerusico: Ago, filo, bende, boccette, strumenti da campo.

Cortigiano: Calamaio, pergamena, sigillo e cera.

Ladro: Grimaldelli, strumenti da scasso.

Mercante: Calamaio, pergamena, pennino, sigillo e cera.

Torturatore: Pinze, chiodi (smussati), manette.

I mestieri non citati non necessitano di particolari oggetti per essere esercitati e la loro realizzazione è a discrezione del giocatore.

ALCHIMISTA

- Quando si ottiene questo talento si deve scegliere una sottocategoria tra le seguenti:
Speciale: Si può abbassare di un grado la tossicità delle pozioni create.
Paracelso: Gli stecchini Veleno creati sono di dimensioni ridotte.
In gioco potrete specializzarvi anche nell'altro aspetto dell'alchimia, ma dovrete farlo durante l'evento.
- Si possono usare materiali come reagenti per creare **Pozioni e Veleni**.
- Studiando una persona avvelenata per **5 minuti** si possono riconoscere fino a **2 reagenti usati nel veleno** che gli è stato somministrato. Inoltre, è possibile approfondire le ricerche in base alle proprie deduzioni per capirne gli effetti.
Guadagno: 10 Lamelle e 1 Materiale Raro Casuale.

ARCANISTA

- Si possono riconoscere gli effetti degli artefatti.
Gli arcanisti sono gli unici a poter sapere gli effetti dei cartellini Artefatto.
- Quando si officia un rituale dichiarando questo mestiere ad un master si potrà chiedergli quanti **PH** sono necessari e quali reagenti è meglio usare per ottenere il risultato che si intende raggiungere. È possibile conoscere con sicurezza dal master solo fino ad **un massimo di 2 Reagenti**.
- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano. Questo effetto si applica solo ai Sapienti che scelgono questo mestiere e non ai Violenti.

Guadagno: 10 Lamelle e 1 Materiale Comune Minerale, Animale o Vegetale casuale.

ARTIGIANO

- Si possono riparare, ripristinando i PA, le armature leggere, composite e pesanti senza usare materiali simulando l'azione di riparare per 1 minuto.
- Si possono riparare gli scudi leggeri, simulando l'azione per 1 minuto e usando 1 materiale o 2 materiali per riparare uno scudo pesante. Il tipo di materiale deve essere coerente con il materiale di cui è "fatto" lo scudo.
- Si possono creare trappole i cui effetti possono variare in base ai materiali e ai progetti usati. (I giocatori potranno creare solo trappole con cartellino, con la sola eccezione di previo accordo e consenso con il corpo masteriale).
- Si possono creare fino a 4 lucchetti la cui complessità sarà in base ai materiali usati. (La complessità del lucchetto sarà visibile dal colore del lucchetto stesso).
- Si possono lavorare materiali per creare oggetti specifici. Si deve chiedere ai master per poter procedere con il progetto e la creazione dell'oggetto in questione.

Guadagno: 8 Lamelle e 2 Materiali Comuni casuali.

BARDO

- Alla taverna dichiarando questo talento si possono ottenere più informazioni riguardo agli avvenimenti più recenti.
- Alla taverna dichiarando questo talento al taverniere si viene informati se ci sono PNG maestri presenti al live e la loro identità.
- Suonando in taverna si verrà ricompensati con una quantità di valuta variabile dalla taverna e si potrebbero ottenere reazioni particolari da alcuni PNG. (Si deve essere in grado di suonare uno strumento per usufruire di questo effetto).

Guadagno: 2 Scaglie d'Ambra.

CERCATORE

- Durante il live, si potrà chiedere ad un master di poter effettuare una ricerca su un determinato argomento sulla quale si vuole ottenere informazioni. La qualità delle informazioni che è possibile ottenere varia in base alle proprie conoscenze, agli indizi raccolti e alle conclusioni alla quale siete arrivati. Durante il live sarà necessario impiegare 30 minuti di tempo, senza interruzioni. È possibile effettuare fino ad un massimo di tre ricerche per live.
- Dichiarando questa abilità al taverniere si possono ottenere informazioni riguardo alla presenza di tesori o rarità nelle aree circostanti.

Guadagno: 8 Lamelle e 1 Materiale Raro casuale.

CERUSICO

- Si possono curare altre persone simulando l'azione di medicare le ferite, dopo un minuto di simulazione si potrà dichiarare **Heal One** al bersaglio delle cure. Se il bersaglio delle cure è in stato "Morente", si può dichiarare **Heal Two** anziché Heal One.
- Si possono stabilire le cause della morte di un individuo e la dinamica in cui è avvenuta in maniera approssimativa. In caso di morte per avvelenamento non si potrà sapere quale veleno è stato utilizzato. Per usare questa abilità è necessario la supervisione di un membro dello staff.

Guadagno: 2 Scaglie d'Ambra.

CONTRABBANDIERE

- Si ha accesso al mercato nero, dove è possibile ottenere oggetti e informazioni a prezzi ridotti.
- Può scegliere di mettere nella sua scarsella Off-game un cartellino per evitare che venga trovato durante perquisizioni o furti.
- Si ricevono delle informazioni a inizio live da parte di misteriosi informatori su oggetti e notizie che interessano il luogo in cui si svolgerà il Live.

Guadagno: 1 Scaglia d'Ambra e 5 Lamelle.

CORTIGIANO

- Si riesce ad ottenere più informazioni in taverna, riguardo alle famiglie nobiliari e alle persone di potere delle varie fazioni.
- Si viene informati se ci sono merci rare presenti al live e in alcuni casi anche della loro locazione.
- Si può fare un'Azione Infra-live aggiuntiva.

Guadagno: 5 Scaglie d'Ambra.

GUARDIA O MERCENARIO

- Quando si sceglie questo talento bisogna dichiarare se si intende essere riconosciuti come **Guardia o come Mercenario**

Guardia: Le guardie sono obbligate a rispettare e far valere la leggi cittadine (anche verso i membri della propria fazione), ovunque sia necessario; il mancato rispetto di questa regola porta alla commutazione di status in "Mercenario" e ad ogni possibile ripercussione secondo le leggi della città. Questi obblighi non vengono però senza vantaggi, per le guardie il riposo in taverna, le cure da parte dei cerusici e la riparazione dell'equipaggiamento dai fabbri sono gratuite.

Mercenario: Non avranno obblighi se non quelli verso la propria fazione.

- Si aggiunge permanentemente **+1PA** alle armature indossate.
- Quando si subisce una tortura si può mentire ad una domanda.

Guadagno: 1 Scaglia d'Ambra.

LADRO

- Ad inizio live si ottengono 6 stecchini furto.
- Anche se non si possiede il mestiere artigiano si possono creare grimaldelli.
- Si possono disinnescare trappole semplici.
- Si possono usare i grimaldelli per scassinare serrature.

Guadagno: 3 Lamelle e un Grimaldello di un colore casuale.

MERCANTE

- Si può acquistare oggetti e informazioni dal mercato a prezzi più bassi.
- Si possono depositare le scaglie in taverna per evitare che vengano rubate.
- Se si possiede il Talento "Contrabbandiere", i prezzi che si otterranno saranno più bassi anche al mercato nero.

Guadagno: 1 Scaglia d'Ambra, 1 Materiale Raro casuale e 1 Materiale Comune casuale.

TORTURATORE

- Si possono praticare "torture". Dopo aver simulato una tortura su un bersaglio per 1 minuto esso perde 1PF e deve obbligatoriamente rispondere con sincerità ad una domanda con almeno SI o NO, nello spirito del gioco un giocatore può anche dare risposte più lunghe fintanto che esse rispecchiano la verità. Dopo aver risposto a 3 domande il giocatore torturato è immune agli effetti delle torture fino a fine giornata di Live. Le torture dovranno essere preventivamente comunicate ad un membro dello staff che dovrà essere presente durante la scena.

Guadagno: 3 Scaglia d'Ambra.

TALENTI DI COMBATTIMENTO

I Talenti di Combattimento consentono di aumentare l'efficacia in battaglia dei **"Violenti"** e non possono essere appresi dai **"Sapienti"**.

L'acquisizione di ogni **Talento di Combattimento** richiede [**1 Slot Talento**].

Una volta appreso il talento è possibile accedere alla sua **Maestria**, una versione avanzata del talento, che concede nuovi benefici ma che richiede [**2 Slot Talento**] aggiuntivi oltre allo Slot Talento già speso per il talento base.

DUELLANTE

- Si aggiunge permanentemente **+1PF** ai propri **PF massimi**.
- Si può usare la chiamata **"Break"** mentre si usano Armi da Mischia e Armi da Lancio.
- Si può usare la chiamata **"Repulse"** Armi Lunghe e Armi Possenti.

MAESTRIA

- Si aggiunge permanentemente **+1PF** ai propri **PF massimi**.
- Si può usare la chiamata **"Fall Down"** mentre si usano Armi Lunghe.
- Si può usare la chiamata **"Through"** mentre si usano Armi Corte e Armi da lancio.

PREDATORE

- Si aggiunge permanentemente **+1PS** ai propri **PS massimi**.
- Si può usare la chiamata **"Through"** mentre si usano Armi Corte, Armi da Lancio, Archi e Balestre.
- Si può usare la chiamata **"Break"** mentre si usano Armi Corte, Armi da Lancio, Archi e Balestre.

MAESTRIA

- Si aggiunge permanentemente **+1PS** ai propri **PS massimi**.
- Si può usare la chiamata **"Pain"** mentre si usano Armi Corte, Armi da Lancio, Archi e Balestre.
- Si può usare la chiamata **"Stun"** con tutte le Armi da Mischia.
- Quando si attacca un bersaglio alle spalle usando Armi Corte si può consumare **2PS** per effettuare la doppia chiamata **"Double"** **"Through"**.

BERSERKER

- Si aggiunge permanentemente **+2PS** ai propri **PS massimi**.
- Si può usare la chiamata **"Rage"** con bersaglio sé stessi.
- Si può usare la chiamata **"Repulse"** con Armi da Mischia, Armi da Lancio, Archi e Balestre.

MAESTRIA

- Si può usare la chiamata **"Crash"** mentre si usano Armi Possenti.
- Si può usare la chiamata **"Fall Down"** mentre si usano Armi Possenti.
- Quando si raggiungono gli **0 PF** e si subisce la condizione **"Morente"** si rimane coscienti e ci si può trascinare. Inoltre il tempo nel quale è necessario ricevere cure prima di morire raddoppia passando **da 5 a 10 minuti**.

TALENTI ARCANI

I Talenti Arcani consentono di aumentare la versatilità e la potenza delle capacità arcane dei “**Sapienti**” e non possono essere appresi dai “**Violenti**”.

L'acquisizione di ogni **Talento Arcano** richiede [**1 Slot Talento**].

Una volta appreso il talento è possibile accedere alla sua **Maestria**, una versione avanzata del talento, che concede nuovi benefici ma che richiede [**2 Slot Talento**] aggiuntivi oltre allo Slot Talento già speso per il talento base.

INVOCATORE

- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano.
- Si può usare la chiamata “**Double**”.
- Si può usare la chiamata “**Arcane Repulse**”.

MAESTRIA

- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano.
- Si può usare la chiamata “**Wave**”.
- Si può usare la chiamata “**Triple**”.

CURATORE

- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano.
- Si può usare la chiamata “**Heal one**”.
- Si può usare la chiamata “**Stasis**”.

MAESTRIA

- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano.
- Si può usare la chiamata “**Mass**”.
- Si può usare la chiamata “**Heal two**”.
- Una volta al giorno si può usare la chiamata “**Heal one**” **senza usare PH e senza necessità di lanciare l'incantesimo**.
- Una volta al giorno si può usare la chiamata “**Heal two**” **senza usare PH**.

GUERRIERO ARCANO

- Si aggiunge permanentemente **+2PH** ai **PH massimi** del Catalizzatore Arcano.
- Si può usare la chiamata “**Calling**”.
- All'acquisizione di questo talento si deve scegliere **due Chiamate di Combattimento** a piacimento. Le chiamate di combattimento scelte potranno essere usate consumando 2 PH anziché 1 PS quando si utilizza un'Arma da Mischia. Per poter usare questa abilità una mano deve rimanere libera o che impugni il proprio Catalizzatore Arcano.

MAESTRIA

- Si aggiunge permanentemente **+1PF** ai propri **PF massimi**.
- Si può usare la chiamata “**Silence**”.
- Si può usare la chiamata “**Sleep**”.

CORPORAZIONI

Ogni corporazione offre competenze uniche e un senso di appartenenza, ma la scelta richiede attenzione: una volta aderito, il giocatore entrerà a far parte di una rete di individui con obiettivi e valori condivisi, influenzando il proprio percorso nel mondo di gioco. Sebbene unirsi a una corporazione sia completamente opzionale, essa garantisce vantaggi di tipo contestuale, inerenti al loro ambito. È importante considerare che far parte di una corporazione comporta anche obblighi specifici: il mancato rispetto di tali impegni potrebbe avere conseguenze negative. Inoltre, aderire a una corporazione limita l'avanzamento nella scala gerarchica di Torrescura, poiché l'appartenenza al Cordis è necessaria per rimanere affiliati a una corporazione. Ogni personaggio può appartenere a una sola corporazione per volta, con un'eccezione: la Luna Cremisi, che consente l'appartenenza anche ad altre corporazioni. **In gioco potrete avere occasione di entrare in una corporazione, in special modo se perseguite questo obbiettivo, inoltre, è possibile indicare l'affiliazione a una corporazione da Background se il vostro personaggio è coerente con il tema della corporazione scelta, con due eccezioni: i Venator e la Luna Cremisi, a cui ci si può unire esclusivamente durante il gioco.** Tuttavia, potete menzionare nel Background il desiderio di entrare in una di queste, specificando che il vostro personaggio è alla ricerca di un modo per farne parte.

MANISCALCHI

Artigiani, fabbri, ingegneri, architetti, carpentieri, costrutto, armaioli

La corporazione dei Maniscalchi accoglie coloro che hanno forgiato il mondo con le loro mani. Dall'artigiano che crea in ferro e acciaio, al fabbro che temprava armi leggendarie, fino agli ingegneri e agli architetti che progettano le strutture che sorreggono le città, i Maniscalchi sono i maestri del lavoro manuale e delle costruzioni. La loro maestria è evidente in ogni oggetto che toccano, sia esso una lama affilata o una macchina complessa.

VIRTUOSI

Filosofi, matematici, umanisti, artisti, bardi, archeologi, cortigiani e cortigiane, esploratori.

La corporazione dei Virtuosi è composta dalle menti più brillanti e dai creativi del mondo. Filosofi e artisti si mescolano con musicisti, esploratori e cortigiani, dando forma alla cultura, al pensiero e alla bellezza. Ogni Virtuoso ha una visione unica del mondo, che esprime attraverso arte, scienza o scoperte, elevando la società con il loro sapere. La loro ricerca è spesso più intellettuale che fisica, ma il loro impatto è innegabile.

ILLUMINATI

Cerusici, Arcanisti, astrologi, erboristi, zoologi, alchimisti, naturalisti, guaritori.

Gli Illuminati sono i guardiani del sapere segreto e della scienza avanzata. Maestri nell'arte della cura e della comprensione delle forze naturali, comprendono tutto ciò che è vivo e misterioso nel mondo. Erboristi che distillano poteri dalle piante, astrologi che leggono il destino negli astri e alchimisti che cercano l'elisir dell'immortalità, questi studiosi sono la spina dorsale della conoscenza medica, naturale e occulta.

FURIERI

Mercanti, carovanieri, bancari, agenti commerciali.

La corporazione dei Furieri regola il flusso di merci, denaro e informazioni nel mondo. Mercanti astuti, carovanieri coraggiosi e banchieri si uniscono sotto lo stesso vessillo, assicurando che nessuna merce resti bloccata e soprattutto che nessun profitto gli sfugga. Che si tratti di oro, spezie o informazioni preziose, i Furieri sono maestri nel muovere risorse da una parte all'altra del mondo con velocità e discrezione.

VENATOR

Cacciatori e studiosi di Magibelve.

Questa corporazione si occupa delle Magibelve che minacciano centri abitati, inviando i cacciatori addestrati per affrontare questo tipo di nemici e studiando il corpo delle bestie sconfitte. I loro servizi sono molto richiesti nelle zone più pericolose di Themis e vengono elargite grandi somme di denaro per richiedere l'intervento dei Venator.

LUNA CREMISI

Assassini su commissione, ladri, contrabbandieri e spie.

Per chi cammina nell'ombra e nell'illegalità, la Luna Cremisi offre un rifugio sicuro. Questa corporazione non ufficiale è formata dai professionisti del crimine: assassini a pagamento, ladri, torturatori e spie. Operano al di fuori delle leggi della società e non possono unirsi a nessuna delle corporazioni pubbliche, ma i loro servizi sono richiesti da chi ha bisogno di una mano invisibile per risolvere problemi... in modo definitivo.

ECONOMIA E MATERIALI

ECONOMIA

Nei territori di Themis ci sono diversi modi per vivere: vi è chi caccia, chi vive della terra e per tutto il resto c'è il commercio. Il baratto è generalmente accettato tra i mercanti di Themis, ma per comprendere meglio il valore di un oggetto si è deciso di seguire una convenzione monetaria

Lamella: sono il taglio più piccolo ed è la valuta di base usata a Torrescura.

Scaglie d'ambra: piccole scaglie di colore ambrato dal valore di 10 Lamelle.

Scaglie buie: piccole scaglie di colore nero dal valore di 100 Lamelle.

Scaglie marine: piccole scaglie di colore blu dal valore di 1000 Lamelle.

Scaglie vulcaniche: piccole scaglie di colore rosso dal valore di 10.000 Lamelle.

Per rendere i commerci più semplici è stata anche istituita una banca di Themis nella quale è possibile lasciare Carte di Cambio a un modico prezzo. Le Carte consistono in un biglietto firmato e rilasciato dalla banca di Themis che vale esattamente la quantità di denaro segnato sopra. Il valore della carta non è frammentabile, e la carta può essere riscattata in ogni momento in qualsiasi sede della banca di Vertex.

COSTI BENI E SERVIZI DI RIFERIMENTO

Servizio	Costo
Riparazione Armatura	1 Lamella per PA
Riparazione scudo	8 Lamelle
Lucchetto Base	40 Lamelle
Servizi Cerusici di base	3 - 5 Lamelle
Reagenti Alchemici	10 - 30 Lamelle
Materiale Raro	30 Lamelle
Servizio in Taverna	10 Lamelle

MATERIALI

I materiali sono usati principalmente dagli artigiani che possono lavorarli per produrre e riparare oggetti. Ogni materiale può essere usato come "Reagente" che gli garantisce particolari qualità in base al suo colore necessarie ad alcuni rami della creazione.

Categorie di materiali: La tipologia del materiale è indicata sul cartellino ed è divisa in tre categorie: Metalli, Animali e Vegetali.

Rarità materiali Ogni materiale è a sua volta diviso in 3 diverse rarità che sono rappresentate dal numero di stelle presenti sul cartellino:

“★” **Comune:** I materiali comuni sono necessari per creare la maggior parte degli oggetti semplici.

“★★” **Raro:** I materiali Rari sono richiesti per la realizzazione di oggetti complessi.

“★★★” **Esotico:** I materiali Esotici se usati nel modo corretto aumentano le probabilità di una buona riuscita dell'oggetto, nonostante la sua complessità.

REAGENTI

Ogni materiale ha un suo colore scritto sul cartellino che rappresenta il reagente e le sue proprietà, i colori sono 6:

BIANCO [Vita]: I reagenti bianchi simboleggiano l'essenza stessa della vita. Il loro potere risiede nella capacità di ripristinare e rigenerare, conferendo queste qualità alle pozioni e ai rituali che ne fanno uso.

GIALLO [Equilibrio]: I reagenti gialli rappresentano l'armonia e l'equilibrio tra le forze opposte, ragione per cui, sono spesso usati per stabilizzare pozioni e incantesimi, assicurando che le loro energie non diventino instabili o distruttive.

ROSSO [Energia]: I reagenti rossi sono sinonimo di potere e dinamismo, incarnando l'energia pura in tutte le sue forme e possono infondere potenza e forza esplosiva in pozioni e incantesimi.

BLU [Spirito]: I reagenti blu sono legati allo spirito e all'introspezione e sono fondamentali per rituali che riguardano la mente e l'anima, poiché facilitano la connessione con il mondo spirituale e aumentano la percezione extrasensoriale.

VERDE [Conoscenza]: I reagenti verdi rappresentano la saggezza e la ricerca di conoscenza. Se usati nel modo corretto possono aiutare a comprendere e rivelare verità nascoste al fine di espandere i confini della conoscenza.

NERO [Decadimento]: I reagenti neri incarnano il concetto di decadimento e trasformazione sia in senso fisico che metafisico. Spesso sono visti come pericolosi, poiché usati per la realizzazione di veleni o in rituali legati alle maledizioni e/o alla necromanzia.

ALCHIMIA

L'alchimia è l'arte di combinare reagenti per creare pozioni e veleni con effetti specifici. Non richiede ricette scritte o formule rigide: ciò che conta è la logica dietro la creazione. Se un giocatore riesce a giustificare in modo coerente il risultato ottenuto combinando determinati ingredienti, allora la pozione può funzionare.

CREAZIONE DI POZIONI E VELENI

Ogni alchimista segue un suo metodo personale, ma la creazione delle pozioni o veleni ha alcune regole comuni per tutti, un personaggio ha bisogno di Quattro elementi fondamentali:

LABORATORIO ALCHEMICO

La realizzazione del laboratorio è a discrezione del giocatore e va dal più semplice mortaio e fiale, fino ai più complessi tavoli alchemici con serpentine, vetri, decantatori e fornelli. Un laboratorio alchemico normalmente non può processare più di 5 reagenti all'ora. Laboratori alchemici più complessi potrebbero aumentare questo limite.

REAGENTI

Le pozioni combinano **almeno 2 Materiali**. Ogni materiale ha un suo colore scritto sul cartellino che rappresenta il reagente e le sue proprietà, i colori sono 6. (Maggiori dettagli sono visibili nel capitolo Economia e Materiali)

RAGIONAMENTO LOGICO

L'effetto finale della pozione o del veleno dipende dal ragionamento del giocatore: serve spiegare ad un PNG di fazione come e perchè gli ingredienti scelti dovrebbero produrre l'effetto desiderato.

È bene ricordare che pozioni più complesse hanno una realizzazione più rischiosa, che richiede una scelta ponderata degli ingredienti e criteri logici meticolosi per ottenere i risultati desiderati.

RISULTATO

Dopo aver seguito tutti i passaggi e aver interpretato un processo di creazione di almeno 5 minuti è possibile ricevere la valutazione del preparato alchemico (Successo o Fallimento) e l'eventuale cartellino con l'effetto ed il suo valore di Tossicità.

TOSSICITÀ

La Tossicità di più pozioni è cumulabile, e ogni persona può sopportare fino al 4° grado di Tossicità. Al 5° grado vi sarà solo la morte. La Tossicità si resetta a fine giornata.

Una pozione ha un grado di tossicità pari al numero di reagenti usati per crearla. Alcune abilità sono in grado di ridurre il grado di tossicità di una pozione.

GRADI TOSSICITÀ

Grado	Tossicità
1°	Bassa
2°	Media
3°	Alta
4°	Elevata
5°	Letale

ASSUMERE POZIONI

Per assumere una pozione si deve simulare l'ingerimento per una durata di 10 secondi. Una volta fatto ciò si otterranno i benefici concessi dalla pozione e la tossicità aumenterà in base al numero di reagenti usati per crearla, come segnalato sul **cartellino pozione**. Più una pozione è elaborata, più questa sarà difficile da assimilare per l'organismo.

INTERPRETARE LA TOSSICITÀ

Passato il 3° grado di tossicità, è consigliabile ma non obbligatorio interpretare gli effetti che questo ha sul vostro personaggio. Come fare ciò è a vostra discrezione, alcuni esempi sono: Tossire ogni tanto, simulare mal di testa, simulare spasmi e/o alterazioni psichiche come iperattività o irascibilità.

SOMMINISTRARE VELENI

La somministrazione dei veleni, è un'azione che avviene tramite l'inserimento di uno stecchino colorato nella **scarsella In-Game** di coloro che si intende avvelenare. L'azione andrà comunicata al corpo staff che verificherà la presenza dello stecchino e comunicherà al giocatore colpito come deve comportarsi in base all'effetto del veleno usato.

ESEMPI ALCHEMICI

BASTABRILLO

Ariadne che è un alchimista Speciale, per curare Kardok dalla sbornia decide di preparare una pozione per farlo riprendere.

- **Laboratorio alchemico:** Ariadne ha un semplice laboratorio con un mortaio e un alambicco.
- **Reagenti:** 1 Materiale Comune Giallo, 1 Materiale Comune Rosso.
- **Ragionamento Logico:** Ariadne esprime il seguente ragionamento: "Uso un reagente Rosso per ridare vitalità a Kardok e un reagente giallo per ridargli lucidità riportando equilibrio nel suo corpo e nella sua mente.
- **Risultato:** Dopo aver espresso il ragionamento al suo PNG di fazione e aver mimato la realizzazione della pozione pestando delle foglie di salvia nel suo mortaio e simulando la distillazione nel suo alambicco versa del liquido colorato in una boccetta. Il master soddisfatto del ragionamento logico e dell'interpretazione da parte del giocatore concede il seguente effetto:

Nome: "Bastabrillo"

- **Effetto:** Un individuo ubriaco che beve questa pozione torna istantaneamente sobrio.
- **Tossicità:** 1 Punto (1 Punto tossicità per ogni materiale usato (2) -1 Punto tossicità per la specializzazione alchemica di Ariadne)

MORTE STRAZIANTE

Raziel è un assassino e un alchimista Paracelso, dopo che un PNG di nome Antigono gli ha messo i bastoni le ruote troppo spesso, Raziel ha deciso di "curare" permanentemente Antigono dalla vita.

- **Laboratorio alchemico:** Raziel ha laboratorio alchemico fornitissimo, con alambicchi, serpentine, fornelli, e decantatori che gli permette di creare con più facilità anche pozioni e veleni più complessi e difficili.
- **Reagenti:** 3 Materiali Comuni Neri, 2 Materiale Raro Rosso.
- **Ragionamento Logico:** Raziel spiega il suo ragionamento al suo PNG di fazione: "Voglio creare un veleno che uccida il bersaglio tra atroci dolori e sofferenze per farlo scelgo di usare tre reagenti neri per far marcire il suo cuore e il suo sangue, mentre uso due reagenti rari rossi per dare più potenza all'effetto dei reagenti neri e per causargli dolori lancinanti!"
- **Risultato:** Dopo aver espresso il ragionamento Raziel si prende il suo tempo per la realizzazione del veleno usando fluidi messi a bollire con distillazione tramite serpentina del liquido e dopo che è stato travasato in una boccetta, il master compiaciuto del ragionamento logico e dell'eccellente interpretazione da parte del giocatore concede il seguente effetto:

Nome: "Morte Straziante"

- **Effetto:** Chi è vittima di questo veleno deve interpretare un dolore lancinante che lo costringe ad urlare e lo rende incapace di difendersi, combattere o correre per 1 minuto, dopo il quale sopraggiunge la sua morte.

POZIONE DELLA CANALIZZAZIONE

Corele deve officiare un rituale per comunicare con uno spirito. Siccome non ha molti materiali, propone per fare da "ospite" allo spirito e per facilitare ciò decide di farsi preparare da Ariadne una pozione che lo aiuti.

- **Laboratorio alchemico:** Ariadne ha un modesto laboratorio composto da alcune bottiglie e barattoli con salamoie varie, un mortaio e un decantatore.
- **Reagenti:** 1 Materiale Raro Blu, 1 Materiale Comune Blu, 1 Materiale Comune Verde.
- **Ragionamento Logico:** Ariadne spiega il suo ragionamento al proprio PNG di fazione: "La pozione che ho intenzione di creare questa volta ha come obiettivo favorire la connessione spirituale tra un vivente e uno spirito e la comprensione di quest'ultimo. Per fare ciò voglio utilizzare un reagente raro blu e uno comune blu per accentuare la connessione spirituale di chi beve la pozione e scelgo di usare anche un reagente comune verde per favorire la comprensione tra lo spirito e il vivente in modo che ci sia maggiore sintonia tra i due.
- **Risultato:** Dopo aver espresso il ragionamento Ariadne sbrigativamente e in maniera approssimativa interpreta la produzione della pozione, purtroppo, lo fa in maniera abbastanza goffa, il master accetta il ragionamento di Ariadne ma penalizza la scarsa interpretazione. La pozione riesce ma avrà effetti collaterali e il master concede il seguente effetto:

Nome: "Pozione del Velo"

- **Effetto:** Chi beve questa pozione entra in contatto con il mondo degli spiriti e consente di mantenere la connessione con esso per 5 minuti, tuttavia, al termine dell'effetto i PH o PS massimi saranno ridotti di -2 fino al giorno dopo.

ARTIGIANATO

L'artigianato è per eccellenza l'arte del creare e gli Artigiani fanno ampio uso di questa disciplina per realizzare oggetti di tutti i tipi attraverso la lavorazione di semplici materie prime.

L'artigianato comprende tutta una serie di lavori come ad esempio: il fabbro, il falegname, l'orefice, il conciatore, etc... qualsiasi mestiere che richieda del duro lavoro manuale per trasformare "materie prime" in oggetti utilizzabili in gioco. L'Artigiano potrà riparare e costruire diversi tipi di oggetti, il che però richiede vari passaggi e componenti.

PROGETTI

Per poter realizzare un oggetto è necessario disporre di un **Progetto**.

Un Progetto rappresenta la fase concettuale e preparatoria della creazione: si tratta di un elaborato materiale, ovvero un foglio (o più fogli) di carta di dimensioni variabili, su cui devono essere riprodotti in forma scritta e grafica i dettagli dell'oggetto che si intende costruire.

Il progetto deve contenere:

- Una descrizione chiara dell'oggetto, della sua funzione e delle sue particolarità;
- Disegni o schizzi che ne illustrino forma, componenti o meccanismi, realizzati secondo le vostre capacità (non è richiesta abilità artistica, ma impegno e coerenza con l'idea);
- Eventuali annotazioni su materiali, ispirazioni o elementi tecnici rilevanti.

Una volta completato, il Progetto deve essere presentato al vostro **PNG di Fazione**, che lo valuterà e comunicherà al giocatore:

- Il tempo di realizzazione necessario per costruire l'oggetto.
- Le risorse e i materiali richiesti per portare a termine la creazione.

Solo dopo questa fase il giocatore potrà avviare, in gioco, il processo vero e proprio di realizzazione. Il Progetto, quindi, non è solo un requisito tecnico, ma anche un momento narrativo e interpretativo che contribuisce a dare coerenza, profondità e credibilità al mondo di gioco, premiando la creatività e l'attenzione al dettaglio.

CONTROPARTE SCENICA

Una volta completata la realizzazione del progetto vi verrà consegnato, un **Cartellino Oggetto** da legare al prop in vostro possesso.

Teniamo a ricordare che **In-Game** la creazione di oggetti è limitata anche dalla loro controparte scenica, la creazione dell'oggetto non può essere solo narrativa, ovviamente nei limiti del verosimile e della finzione scenica.

RIPARARE

Si possono riparare Armature, Scudi o Oggetti.

ARMATURE

La riparazione di un'armatura non richiede il consumo di materiali. Per eseguire correttamente la riparazione, è necessario simulare l'azione di riparare l'oggetto in modo credibile e continuativo per almeno 1 minuto. Al termine del quale verranno ripristinati **tutti i PA** dell'armatura.

SCUDI

La riparazione di uno scudo richiede un numero variabile di materiali in base ai seguenti fattori:

- **Scudo Leggero:** Richiede **1 Materiale Metallico o Vegetale Comune**.
- **Scudo Pesante:** Richiede **2 Materiali Metallici Comuni o 1 Materiale Metallico Raro**.
- **Magico:** Se lo scudo è dotato di incantamenti richiede l'utilizzo di **1 Cristallo di Helium** oltre i normali materiali richiesti.

OGGETTI

Per riparare un oggetto (diverso da armature e scudi) sono necessarie delle risorse e un tempo in minuti pari ai Punti Rottura (**PR**) che indicano lo stato di degrado dell'oggetto. Sia i materiali richiesti che i Punti Rottura sono assegnati dal proprio PNG di Fazione.

MIGLIORIE

Le Migliorie sono piccole modifiche funzionali applicate a oggetti esistenti, non si tratta di nuove creazioni, ma di raffinamenti, adattamenti o potenziamenti mirati.

Regole generali

- Ogni arma, armatura o scudo può avere una sola miglioria.
- Le migliorie hanno durata limitata: restano attive per due eventi, al termine dei quali decadono e l'oggetto torna al suo stato originale.
- Non sono richiesti progetti trattandosi di interventi poco complessi o soluzioni temporanee.
- È essenziale che l'effetto della miglioria sia logico e ben motivato: deve essere plausibile nel contesto dell'ambientazione e coerente con le risorse o le conoscenze disponibili al personaggio o alla fazione.

CREARE LUCCHETTI

Creare un lucchetto è un'operazione comune per tutti i fabbri. Per farlo, il fabbro deve consumare materiali metallici, fino a un massimo di 6, in base al numero di combinazioni del lucchetto (identificate dai colori) che intende realizzare, secondo le seguenti regole:

- *3 materiali metallici con reagenti diversi*
Genera un 1 colore casuale, appartenente ad un reagente di uno dei tre materiali utilizzati.
- *2 materiali metallici comuni con lo stesso reagente:*
Genera un 1 colore specifico desiderato.
- *1 materiale metallico raro:*
Genera un colore specifico del materiale utilizzato.

Ogni lucchetto può contenere qualsiasi combinazione di colori, anche ripetuti.

Per ciascun colore presente nel lucchetto è richiesto almeno 1 minuto di tempo di creazione. Una volta completata la creazione del lucchetto, il fabbro, come parte della stessa operazione, forgia una chiave abbinata al lucchetto. Inoltre, può forgiare una chiave aggiuntiva consumando un materiale la cui rarità sia pari a quella del materiale più raro utilizzato nella creazione del lucchetto.

Chiunque sia in possesso della chiave corrispondente può aprire il relativo lucchetto.

Alla fine del processo, una volta simulata la creazione, è necessario consegnare i materiali utilizzati per ricevere il cartellino del Lucchetto e le chiavi associate.

ESEMPIO DI CREAZIONE DI UN LUCCHETTO

Freystein è un fabbro e possiede 3 Materiali Metallici Comuni Rossi, 1 Materiale Metallico Comune Verde, 1 Materiale Metallico Comune giallo e 1 Materiale Metallico Raro Bianco. Crea quindi questo lucchetto:

2 Materiali Metallici Rossi e crea una Combinazione Rossa.

3 Materiali Comuni Restanti e crea casualmente una Combinazione Gialla.

1 Materiale Metallico Raro Bianco e crea una Combinazione Bianca.

Il lucchetto creato avrà le seguenti combinazioni: Rosso-Giallo-Bianco.

CREARE GRIMALDELLI

Per creare un grimaldello, è necessario simulare la sua forgiatura all'interno di una fucina per un tempo minimo di 2 minuti. Durante questo tempo, il giocatore dovrà interpretare in modo credibile l'attività di lavorazione del metallo.

Per la creazione sono richiesti i seguenti materiali, a scelta tra:

- 2 Materiali Metallici Comuni con lo stesso reagente.
Oppure
- 1 Materiale Metallico Raro.

Il colore del grimaldello creato sarà determinato dal reagente dei materiali utilizzati nella sua forgiatura.

UTILIZZO DEI GRIMALDELLI

I grimaldelli sono strumenti essenziali per due funzioni: Disinnescare Trappole e Scassinare Lucchetti.

Disinnescare Trappole: Per disinnescare una trappola è necessario possedere grimaldelli di tutti i colori presenti nella combinazione della trappola. Se anche uno solo dei colori richiesti manca, la trappola non può essere disinnescata.

Scassinare Lucchetti: Per scassinare un lucchetto è necessario utilizzare grimaldelli i cui colori corrispondano a quelli presenti nella combinazione del lucchetto. Solo con grimaldelli di tutti i colori richiesti è possibile eseguire correttamente l'apertura.

Una volta effettuata una di queste due azioni, è obbligatorio lasciare accanto al lucchetto o alla trappola i cartellini dei grimaldelli utilizzati.

TRAPPOLA

Le trappole sono considerate al pari di un **Progetto** e seguono le normali norme di creazione. Quando viene creata una trappola si riceverà un **Cartellino Trappola** su cui sarà indicato l'innesco, l'effetto e la combinazione necessaria al suo disinnescato.

Se un giocatore attiva una trappola ed è incapace di disinnescarla, dovrà leggere ad alta voce gli effetti ed agire di conseguenza.

TRAPPOLE SCENICHE

Le Trappole Sceniche seguono le normali regole delle trappole ma devono essere approvate dallo Staff **prima dell'evento**. Possono essere molto diverse tra di loro e hanno un innesco ed un effetto "scenico" e/o Sonoro. Salvo diverse indicazioni comportatevi come se foste bersaglio di "Triple" e "Stun".

MANUFATTI ARCANI

In Themis esistono due categorie di Manufatti Arcani: gli **Oggetti Incantati** e gli **Artefatti**.

Un personaggio può utilizzare un Manufatto Arcano solo dopo essersi legato ad esso. Questo legame persiste fino alla morte del portatore o finché non viene volontariamente interrotto. Fino a quel momento, il manufatto non può essere utilizzato da nessun altro individuo.

Ogni personaggio può avere al massimo 2 Manufatti Arcani legati contemporaneamente.

Qualora si tentasse di superare questo limite (salvo rarissime eccezioni), il personaggio verrebbe sopraffatto dalla forza magica emanata dai manufatti, venendo irrimediabilmente schiacciato dal peso arcano che essi generano.

OGGETTI INCANTATI

Gli Oggetti Incantati sono il tipo più comune di Manufatti Arcani, e vengono realizzati infondendo Helium all'interno di un oggetto per plasmarlo affinché esso riceva un incantamento volto ad uno scopo ben preciso e definito.

INCANTARE UN OGGETTO

È possibile incantare oggetti effettuando un Rituale ([Vedi Pag.11](#)) mirato a infondere proprietà arcane specifiche ad un oggetto in proprio possesso. L'oggetto scelto andrà posizionato al centro del rituale e in base ai reagenti usati, ai Punti Helium investiti e alla scenicità del rituale l'incantamento richiesto potrebbe avere successo e conferire all'oggetto gli effetti sperati.

CREARE UN LEGAME

Creare un legame con un oggetto incantato è procedimento semplice che avviene per volontà del personaggio e che deve comunicare tale volontà ad un Maestro di Fazione mostrandogli l'oggetto a cui intende legarsi.

Si deve anche ricordare che se il personaggio muore mentre è legato ad un Oggetto Incantato, quest'ultimo perderà il suo incantamento (a parte qualche rara eccezione) tornando ad essere un normale oggetto.

CARICHE ARCANI

Alcuni effetti degli Oggetti Incantati possono essere usati solo un numero limitato di volte, come indicato dalle Cariche Arcane (CA) riportate all'inizio della descrizione.

Per ripristinare le **CA** di un Oggetto Incantato, è necessario utilizzare Cristalli di Helium. La quantità di cristalli richiesti per recuperare le **CA** è scritta nella descrizione dell'oggetto e i cristalli così usati verranno consumati durante il processo che permetterà all'oggetto di recuperare una quantità specifica di cariche per effetto, come indicato nella descrizione dell'oggetto stesso.

Inoltre, all'inizio di ogni evento live gli Oggetti Incantati si ricaricano automaticamente.

ARTEFATTI

Gli Artefatti sono la forma più rara, potente ed enigmatica tra i Manufatti Arcani esistenti nel mondo di Themis. A differenza degli Oggetti Incantati, gli Artefatti possiedono una potenza intrinseca superiore e caratteristiche uniche, che li rendono inestimabili e spesso oggetto di desiderio e contesa. Nella maggior parte dei casi, un Artefatto nasce da un oggetto esposto per lunghi periodi a fonti intense e costanti di Helium, che ne trasformano la natura fino a conferirgli proprietà straordinarie. Tuttavia, non è raro che alcuni Artefatti si formino in circostanze misteriose e inspiegabili, senza alcuna apparente correlazione con l'Helium, rendendo la loro origine un vero enigma anche per gli studiosi più esperti. Ogni Artefatto è unico: non ne esistono copie, né oggetti simili per potere o forma.

CREARE UN LEGAME

Stabilire un legame con un Artefatto è un processo complesso e unico, che varia da oggetto a oggetto. Nella maggior parte dei casi, è sufficiente che un arcanista dedichi tempo allo studio dell'artefatto per comprendere come sviluppare tale connessione. Tuttavia, ogni artefatto cela le proprie regole e condizioni, spesso oscure o simboliche.

A differenza degli Oggetti Incantati, **un personaggio non può legarsi a più di 1 Artefatto alla volta**. Tentare di farlo significherebbe esporsi a un eccessivo sovraccarico arcano, con conseguenze fatali: l'individuo verrebbe infatti sopraffatto e annientato dal potere stesso degli artefatti.

CARICHE ARCANI

Gli Artefatti possono avere in aggiunta alle normali **Cariche Arcane (CA)** anche delle **Cariche Arcane Potenti (CAP)**.

- Le CA degli Artefatti si ricaricano autonomamente nel tempo e non richiedono quindi di consumare preziosi Cristalli di Helium.
- Mentre le CAP dell'artefatto sono limitate (Spesso ad 1) e non possono essere ricaricate ma che possiedono effetti molto potenti. Si deve tenere conto che l'esaurimento delle CAP comporta nella maggior parte dei casi la distruzione dell'artefatto stesso che viene consumato assieme all'ultima carica, disintegrandosi.

SCALA DI TORRESCURA

Nel regno di Torrescura, tutto ruota attorno ad un unico principio: **La Scala**. Essa è il cardine della società, una regola che permette a chiunque, indipendentemente dalla propria origine, di elevarsi. Anche lo schiavo più umile può aspirare a diventare un capitano o persino raggiungere il rango di Dominus. Tuttavia, La Scala non concede nulla senza un prezzo. Ogni gradino è una lotta, ogni passo avanti un rischio. Non conta il sangue o il rango di nascita, ma solo la forza, l'astuzia e la determinazione. In Torrescura, il potere non è garantito, ma conquistato. E ogni conquista può essere persa in un istante.

L'Apice della Scala

10° Dominus

9° Legislatore

8° I 5 Legatus

7° I Magister

Gradini	Aima	Polemos	Anemos	Krymmenos	Cordis
6°	Duca	Comandate	Giudice/Reverendo	Arcimago	
5°	Conte	Capitano	Inquisitore/Clerico	Magus	Leggenda Popolare
4°	Barone	Centurione	Paladino/Monaco	Mago	Guida del Popolo
3°		Legionario	Adepto	Discepolo	Eroe del Popolo
2°					Plebeo
1°					Schiavo

IL "RUOLO" È SOLO UNO!

La Fama può essere accumulata in tutti gli ambiti e consentirti molti vantaggi ma il ruolo nella scala può essere solo uno. Sei libero di scegliere quale ambito è il più adatto a te e alla tua scalata, ma non puoi scalare più ambiti contemporaneamente.

L'AIMA HA UN ALTRO PESO

Le cariche dell'Aima hanno un'importanza leggermente maggiore rispetto a qualsiasi altra carica di pari grado.

IL CORDIS È DIVERSO

Il Cordis non ha un 6° Gradino e non permette di accedere al rango di Magister, tuttavia, una Leggenda Popolare è molto raro che rimanga tale poichè con l'accrescersi delle sue imprese è certo che gli venga proposto un ruolo al 6° Gradino di uno degli altri ambiti di Torrescura, più precisamente, in quello che più si confà alla sua leggenda.

L'APICE DELLA SCALA

- **Dominus:** Sovrano dei Domini di Torrescura e detentore dei pieni e assoluti poteri legali e militari. L'attuale Dominus è Dominus Draven, salito al potere tramite i suoi meriti militari. Chiunque aspiri a diventare Dominus dovrà scontrarsi con la dura realtà che i Dominus sono individui leggendari e che solo coloro che hanno creato con le loro forze un'altrettanto grande leggenda possono sperare di raggiungere.
- **Legislatore:** Redattore delle leggi di Torrescura e consigliere del Dominus. Ogni Legislatore, dopo anni di servizio, ha tentato l'ascesa al potere supremo: alcuni sono caduti, altri hanno trionfato. Ma una verità rimane: vivere a un passo dalla vetta significa convivere con una pressione schiacciante e una tentazione irresistibile.

- **I 5 Legatus:**

Legatus Aima: L'Aima rappresenta l'essenza dei principi della Scala, dove la nobiltà si guadagna con il merito. Il Legatus Aima si confronta con individui di origini diverse, che hanno ottenuto terre e riconoscimenti grazie alle loro eccellenze in campi disparati, influenzando molti con la loro parola. Proprio per il peso delle loro decisioni, la loro responsabilità è immensa. Il Legatus Aima incarna i valori del regime e dell'orgoglio, supervisionando l'operato della nobiltà. Ha l'autorità di revocare i ranghi e confiscare le terre a chi non dimostra più di esserne degno.

Legatus Polemos: Il massimo esponente dell'arte bellica e della coordinazione delle truppe, capace di guidare l'esercito in battaglia restando in prima linea, con una ferocia e una strategia senza pari. L'attuale Dominus un tempo ricopriva questo ruolo.

Legatus Anemos: Incarna la conoscenza divina, supervisiona le questioni spirituali più importanti e media fra le volontà del Dominus e quelle degli ordini dell'Anemos. Ogni Legatus Anemos è un prescelto della volontà divina dei 5 Draghi e il suo spirito e la sua volontà sono incrollabili.

Legatus Krymennos: Relatore del Dominus nell'indagine e nell'impiego dell'elium e di tutte le sue applicazioni all'interno di Torrescura. Tutti i Legatus Krymennos sono sempre stati Arcanisti senza pari detentori di profonde conoscenze e grandi poteri arcani.

Legatus Cordis: Malgrado il Legatus Cordis gestisca la parte di popolazione torrescuriana che sta più in basso nei gradini della Scala, è bene ricordare che è la parte più vasta e più varia, e che comprende anche la supervisione dei movimenti delle corporazioni all'interno del territorio torrescuriano. Al Legatus Cordis sono richieste capacità di mediazione e trattativa impeccabili, oltre ad un'estrema capacità di giudizio per elevare i meritevoli da promuovere all'interno della Scala. L'attuale Legislatore, un tempo, ricopriva questo ruolo.

- **Magister:** Ogni Legatus ha a sua volta sotto di sé diversi Magister che rappresentano l'Élite di Torrescura a cui i Legatus affidano i compiti più importanti ed urgenti, per una rapida ed efficace soluzione.

I 6 GRADINI

6° Gradino: Coloro che si ergono su questo gradino sono individui che hanno dato prova di imprese ritenute impossibili, con un grande seguito e un'influenza notevole nell'interno dei Domini di Torrescura. La loro autorità è riconosciuta da tutti i cittadini torrescuriani e le voci dei meriti da loro ottenuti superano i confini dei Domini Torrescuriani e riecheggiano nel mondo. Pur godendo di una certa stabilità, la loro posizione non li esime dai sacrifici: il cammino verso l'alto li pone di fronte a sfide crescenti e a individui sempre più straordinari. Solo chi riesce ad emergere senza vacillare può ambire all' "Apice della Scala".

5° Gradino: A questo livello, il potere ha una forma consolidata e gli individui di questo gradino sono figure di rilievo di vari aspetti di Torrescura. Possono comandare intere forze militari, dirigere fazioni politiche o essere figure religiose o intellettuali rispettate da molti.

4° Gradino: Chi occupa questo gradino comincia ad avere una certa influenza, ma è ancora al centro del potere. Chi è riuscito ad arrivare qui dispone di una certa autorità in un determinato settore, sia esso politico, militare o spirituale.

3° Gradino: Qui si trovano coloro che hanno fatto i primi passi per dare prova di sé stessi e hanno cominciato a distinguersi in qualche campo. Le persone in questo gradino pur non avendo una posizione di dominio, cominciano a farsi notare tra la gente comune.

2° Gradino: Su questo gradino si trovano coloro dotati di una propria libertà di scelta, ma che ancora non godono di un vero potere. Questo è il punto in cui si iniziano a fare le prime vere scelte, cercando di farsi strada in un impero che è dominato solo dai migliori.

1° Gradino: Questo gradino è occupato solo dagli schiavi, individui privi di libertà, al servizio di altri, costretti ad obbedire senza possibilità di scelta. Tuttavia, questo non significa che non ci siano opportunità: con il tempo, chi è disposto a lottare può elevarsi attraverso azioni.

LEGGI DI TORRESCURA

1° - Dominus Indomitus Domina, la parola del Dominus è legge assoluta.

2° - La Scala è giusta, nessuno può mettere in discussione la Scala. Ogni individuo di Torrescura è un componente della Scala e può aspirare al suo apice.

3° - Ogni cittadino di Torrescura deve giurare fedeltà alla Scala, al Dominus e ai 5 Draghi.

4° - I meriti verso Torrescura porteranno ad avanzamenti di grado nella Scala, mentre esiti non degni di un cittadino Torrescuriano porteranno alla retrocessione di grado.

5° - Il compito di concedere avanzamenti o retrocessioni nei gradini sulla Scala è di competenza di chi ne sta all'Apice.

6° - Tutte le razze sono uguali in Torrescura e al cospetto della Scala e dei Draghi.

7° - Ogni culto ad eccezione del culto dei Santi di Vertex è accettato all'interno di Torrescura, purchè subordinato al Cultus Draconis Saguine.

8° - Tutti i cittadini di Torrescura che desiderano giustizia verso un altro cittadino devono farlo tramite giusto processo.

9° - Ogni Torrescuriano può essere giudicato solo da un altro Torrescuriano di grado superiore che ricopre il ruolo di amministrare la giustizia. L'Aima è l'unica che può giudicare individui di pari grado che non fanno parte dell'Aima.

10° - I torti devono essere puniti e la scala bilancerà gli esiti. Nei torti rientrano: Omicidio, Furto, Contrabbando, Truffa, Danneggiamento di proprietà o persone, Tradimento verso i Domini di Torrescura, Blasfemia verso i 5 draghi.

11° - Un torto compiuto ai danni di un individuo di grado superiore da parte di un individuo di grado inferiore è maggiormente punito. Più la differenza di grado si accentua più la punizione sarà severa.

12° - Un torto compiuto ai danni di un individuo di grado inferiore da parte di un individuo di grado superiore nella scala è trattato da pari.

13° - Torrescura non riconosce il diritto di sangue verso i ranghi che la Scala concede. La discendenza non è garanzia di privilegi.

14° - Gli schiavi vengono considerati come beni di proprietà dell'individuo che ha acquisito lo schiavo. E benchè siano considerati cittadini di Torrescura, devono meritarsi il diritto alla libertà.

15° - Ogni cittadino di rango plebeo su richiesta può ricevere dall'impero un'istruzione letterale e matematica basilare e un addestramento marziale di base.

16° - Tutte le altre questioni non presenti su questo codex sono considerate di natura futile e non sono di alcun interesse per la legge di Torrescura, fino a nuova revisione per volere del Dominus e/o del Legislatore.

FAMA, NOBILTÀ, TACCHE E ONORIFICENZE

Ogni azione rilevante vi farà guadagnare riconoscimenti che renderanno il vostro personaggio più noto!

Il suo nome sarà sempre maggiormente conosciuto per via delle imprese portate a termine, le quali alimenteranno storie e leggende.

Tuttavia, la gloria ha vari volti e come ci sarà chi nutrirà ammirazione, ci saranno coloro che serberanno invidia, rancore o paura, fino a poter decidere di ottenere la testa del vincente!

FAMA

La fama è come si misura la vostra notorietà e ogni punto fama ottenuto sarà relativo a un determinato ambito della scala o una Corporazione. È importante ricordare che si può avanzare in un singolo ambito della scala ma la vostra fama in ambiti diversi avrà comunque il suo peso quando vi interfacerete con quei determinati ambiti. Inoltre è importante ricordare, che alla morte del proprio personaggio se esso tornerà in vita avrà la fama dimezzata in ogni singolo ambito.

AIMA OVVERO LA NOBILTÀ

In gioco avrete occasioni di diventare nobili usando le medaglie e secondo la disponibilità di territori della vostra fazione. Ogni nobile deve avere un territorio edificabile del quale è responsabile e attraverso il proprio territorio può incrementare la sua fama nell'Aima. *(Chi sceglie come Abilità di Origine "Nobile" può saltare questa parte e passare direttamente all'accrescimento della sua fama nell'Aima.)*

TACCHE

Quando un personaggio partecipa alla sconfitta di un nemico rilevante per Torrescura è possibile per loro prendere la sua **"Tacca"** simulandone la rimozione. La Tacca è rappresentata da uno o più pezzi della vittima (un orecchio, un dito, un pezzo di tessuto e/o di equipaggiamento etc...). Le tacche possono essere raramente fornite da alcuni PNG, al compimento di missioni militari o di caccia particolarmente difficili. Infine, le Tacche possono essere scambiate con le **"Placche"** per ottenere Fama.

Ci teniamo a puntualizzare che le Tacche saranno fornite dal membro staff che interpreta il nemico in questione, pertanto è fondamentale non rovinare o distruggere l'equipaggiamento o il costume dei nemici.

ONORIFICENZE

In base ai meriti, si potranno ottenere Onorificenze, le quali forniranno vantaggi e fama a chi ne verrà investito. Inoltre la fama ottenuta tramite le Onorificenze non può essere sottratta alla morte del personaggio. Esistono 5 tipologie di Onorificenze:

ALLORI

Un alloro è un riconoscimento ottenuto per meriti legati ad uno dei 5 ambiti della Scala di Torrescura. Ogni alloro incrementa la fama del personaggio di +1 nell'ambito per cui è stato concesso.

MEDAGLIE

Una medaglia si ottiene dopo aver salvato con le proprie azioni numerose vite, risolto un problema di natura comune o dopo aver portato a termine un compito molto arduo e pericoloso.

Per ogni medaglia guadagnata la Fama incrementa di +1 in tutti gli ambiti.

Inoltre, **2 medaglie** possono essere scambiate per farsi insegnare la Maestria in un Mestiere che si conosce, un oggetto prezioso, un artefatto o un rango nobiliare.

PLACCHE

Le placche si guadagnano in base alle tacche ottenute tramite azioni di combattimento o militari. Ve ne sono 3 tipologie:

PLACCA DI BRONZO

Conferisce un incremento di +1 fama nel Polemos, nel Cordis, nella corporazione dei Venator e con le compagnie mercenarie. Se si possiede il mestiere Guardia o Mercenario si ha un incremento di paga.

PLACCA DI ARGENTO

Conferisce un incremento di +3 fama nel Polemos, nel Cordis, nella corporazione dei Venator e con le compagnie mercenarie. Se si possiede il mestiere Guardia o Mercenario si ha un incremento di paga.

PLACCA D' ORO

Conferisce un incremento di +5 fama nel Polemos, nel Cordis, nella corporazione dei Venator e con le compagnie mercenarie. Se si possiede il mestiere Guardia o Mercenario si ha un incremento di paga.

EPITETO

All'interno dei Domini di Torrescura, quando un singolo individuo compie un'impresa di particolare rilievo per l'Impero, tanto da conferirgli l'onore di essere inserito negli annali torrescuriani, gli viene concesso un Epiteto. L'Epiteto rappresenta una riconoscenza ufficiale: un titolo simbolico che accompagna il nome del personaggio. In tal modo, esso entra a far parte della memoria collettiva di Torrescura, noto non solo per il suo nome, ma per ciò che il suo Epiteto rappresenta.

Quando si ottiene un epiteto una e una volta soltanto si può richiedere una singola udienza dal Dominus di Torrescura. Questa non potrà in nessun caso essere rifiutata.

Ciò non significa che eventuali richieste vengano necessariamente accolte o che tutto sia permesso, la cosa certa è che chi ottiene udienza sarà ascoltato da una delle persone più potenti dell'intero mondo di Themis.

INSEGNE DEI DRAGHI

Le insegne dei Draghi sono la più alta onorificenza che un personaggio possa ricevere, rappresentano la sua volontà e i suoi sacrifici per la realizzazione di un desiderio posto da lui alle divinità e il loro riconoscimento verso il personaggio.

Per ottenere un Insegna dei Draghi si deve compiere un rituale nel quale sacrificare Allori, Placche, Medaglie e Artefatti per rivolgersi ai draghi e convincerli a concedere ciò che il personaggio richiede.

Ogni personaggio può portare a termine il rituale una sola volta. Se esso dovesse andare a buon fine, il personaggio otterrà un' **Insegna dei Draghi** con il **vantaggio richiesto** annesso e la sua Fama sarà incrementata di **+2 in tutti gli ambiti.**

In caso contrario, il personaggio farà bene ad essere preparato alla prospettiva di perdere tutto ciò che ha offerto in sacrificio.

AZIONI INFRA-LIVE

Le Azioni Infra-live sono azioni che un Personaggio può effettuare nel tempo che intercorre fra un evento ed il successivo. **Ogni PG ottiene un'Azione Infralive dopo ogni evento a cui ha partecipato** (alcuni Talenti o Abilità, come ad esempio il mestiere Cortigiano, permettono di ottenere Azioni infralive aggiuntive).

Nel tempo che verrà dato loro a disposizione i giocatori possono far dedicare i propri personaggi a più scopi tra cui (ma non solo): ricerche, ottenimento di informazioni e approfondire trame che riguardano il proprio personaggio.

REGOLE GENERALI

È importante tenere conto delle seguenti linee guida:

- Non è possibile uccidere altri PG tramite Azione Infralive.
- Non si deve scrivere nell' Azione Infralive il risultato dell'azione che si sta compiendo.
- Non è possibile apprendere Talenti tramite Azione Infralive. Tuttavia, è possibile fare ricerche sulle Maestrie dei Talenti che si possiede per intraprendere il percorso di Maestria.
- Le Azioni Infralive devono essere utilizzate entro l'evento successivo, e se lasciate inutilizzate, non si accumuleranno e andranno perse.
- Per l'invio si devono rispettare i tempi di Apertura e Chiusura delle Azioni Infralive, i quali sono indicati sul gruppo Facebook [Themis Toscana](#).
- Il risultato dell'azione Infralive è deciso dal corpo staff sulla base di molteplici fattori, ed esso è indiscutibile e imprescindibile.

Non rispettare queste regole può comportare la perdita dell'Azione Infralive o invalidare parte di essa.

INVIARE UN'AZIONE INFRA-LIVE

Per inviare un'azione infralive, è necessario mandare una e-mail all'indirizzo: themistoscana@gmail.com, il cui oggetto segua il seguente modello:

Infra - [Nome e Cognome Giocatore] - [Nome del Personaggio] (ES. Infra - Mario Rossi - Garet Black).

Mentre, il contenuto della mail deve essere scritto seguendo il modello qui illustrato:

- **Obiettivo:** Indicare l'obiettivo chiaro e conciso dell'azione intrapresa.
- **PG coinvolti:** Specificare se sono coinvolti altri personaggi giocanti. I giocatori che hanno PG coinvolti, dovranno inviare la propria azione infralive, specificando lo stesso obiettivo e nella Descrizione dovranno scrivere il modo in cui il loro PG partecipa allo svolgimento dell'obiettivo. In caso i giocatori dei personaggi menzionati non abbiano espresso lo stesso obiettivo essi non saranno considerati parte dell'Azione Infralive intrapresa, con tutto quello che questo comporta.
- **PNG coinvolti:** Specificare se sono coinvolti altri personaggi non giocanti. Se vi sono coinvolti PNG, non si deve scrivere il loro metodo d'azione ma come il vostro PG si rapporta a loro, in quanto il modo di agire dei PNG sarà completamente deciso dallo staff.
- **Abilità o Talenti:** indicare le Abilità, i Talenti e le Maestrie rilevanti per l'azione che si intende compiere.
- **Equipaggiamento:** Elencare gli oggetti posseduti che possono influenzare l'azione. Se non specificati, lo staff valuterà liberamente cosa sia disponibile al PG.
- **Descrizione:** Si deve descrivere come il proprio personaggio intende agire per arrivare all'Obiettivo prefissato utilizzando massimo 1000 caratteri. È importante descrivere solo come intende agire il vostro personaggio, per NESSUN caso si deve descrivere l'esito dell'azione o dettagli fuorvianti.
- **Missive:** Ogni Azione Infralive consente l'invio di massimo 3 missive, ogni missiva ha un costo di 5 Lamelle, può contenere al massimo 100 parole e deve essere scritta in file di testo .txt, che deve essere allegato alla stessa mail in cui si invia l'Azione Infralive. Le missive normalmente possono essere intercettate, ma è possibile proteggerle tramite alcuni mezzi, il più comune e conosciuto è il servizio di missive della corporazione dei Furieri che ha un costo di 5 Scaglie d'Ambra per ogni missiva che si vuole proteggere da sguardi indiscreti in modo che essa arrivi a destinazione con sicurezza.

AZIONI DI GUERRA: DIFESA E CONQUISTA

Tra un live e l'altro vi sarà una fase di conquista nella quale ogni fazione potrà conquistare aree della mappa, le aree possono essere di diverso tipo ed avere diversi tipi di risorse in minori o maggiori quantità. Le risorse ottenute contribuiranno a rafforzare la fazione che le controlla e forniranno la possibilità di avere vantaggi sia nella fase di conquista che durante il live. Inoltre durante il Live sarà possibile intraprendere una fase di difesa per difendere i territori che si sono conquistati.

AZIONI DI DIFESA

Le Azioni di Difesa sono contromisure strategiche attuate dalle fazioni per proteggere i territori sotto il controllo di Torrescura. Possono essere effettuate **solo durante un evento dal vivo** e **solo dagli strateghi** (giocatori con il ruolo di Stratega nella propria fazione).

REGOLE GENERALI DELLE AZIONI

Le Azioni di Difesa si svolgono sotto la supervisione di un Master, che segue direttamente le scelte strategiche dei giocatori.

- Ogni fazione dispone di unità che gli strateghi possono utilizzare a turno, determinando con la loro strategia come agiranno le truppe sotto il loro comando.
- Le azioni si svolgono sotto la supervisione di un Master, che fornisce in tempo reale le conseguenze delle decisioni.
- Ogni territorio controllato può subire attacchi: la difesa influisce direttamente sull'esito.
- Gli strateghi devono scegliere quali obiettivi strategici proteggere, influenzando l'andamento del conflitto.

CONSEGUENZE

- Una buona strategia può **ridurre** o **annullare** perdite di risorse e unità.
- Scelte errate possono portare a **gravi danni** o alla **distruzione di strutture chiave**.
- Alcune decisioni possono **attenuare** o **intensificare** la violenza e le difficoltà affrontate **durante l'evento**.

AZIONI DI CONQUISTA

Le Azioni di Conquista rappresentano l'estensione militare e strategica delle fazioni nel mondo di gioco e possono essere effettuate solo dopo un evento, esclusivamente dai giocatori che ricoprono il ruolo di Stratega all'interno della propria fazione.

Questa azione è separata dalle Azioni Infralive e ne deve essere inviata solo UNA per fazione da uno degli strateghi.

REGOLE GENERALI DELLE AZIONI DI CONQUISTA

- Ogni fazione può tentare di conquistare un solo territorio per evento.
- Il territorio da conquistare viene dichiarato davanti a tutti, questa scelta viene poi confermata o modificata in segreto, durante l'evento live, e non potrà essere cambiato successivamente.
- Non è possibile tentare la conquista di un territorio già preso di mira da un'altra fazione. In caso di scelta condivisa:
 - Le fazioni dovranno accordarsi sull'ordine di attacco.
 - Se la prima conquista il territorio, la seconda perderà l'azione.
 - Se la prima fallisce, la seconda potrà trovare il territorio indebolito e più facile da conquistare.
 - Non è consentito attaccare apertamente un'altra fazione. In caso si voglia farlo, sarà necessario agire con discrezione: se scoperti, ci saranno conseguenze gravi da parte dei Dominii di Torrescura.

COME INVIARE UN'AZIONE DI CONQUISTA

L'Azione di Conquista deve essere inviata via e-mail all'indirizzo themistoscana@gmail.com, rispettando le scadenze indicate dallo staff. L'e-mail dovrà contenere le seguenti informazioni:

- **Fazione:** Specificare il nome della Fazione ed il nome dello Stratega scelto per inviare l'azione.
- **Obiettivo:** Indicare il territorio da conquistare (già scelto in segreto in live).
- **Strategia:** Descrivere la strategia militare che si intende adottare, in massimo 200 parole.
- **PG Coinvolti:** Elencare eventuali Personaggi Giocanti che partecipano all'azione. Ogni PG coinvolto dovrà inviare la propria Azione Infralive indicando come obiettivo: "Conquista" e dovrà specificare in che modo contribuirà alla strategia. L'intervento dei PG può influire positivamente sullo scontro, quando le loro qualità sono ben sfruttate.
- **Reclutare Unità:** Specificare quante unità e di quale tipo si intende acquistare.
- **Unità impiegate:** Specificare quante unità e di quale tipo si intende impiegare.
- **Vantaggi Strategici:** Specificare quali Vantaggi Strategici si intende usare.

LE UNITÀ: VALORI E ABILITÀ

VALORI

Ogni unità utilizzabile in un'Azione di Guerra è caratterizzata da tre parametri fondamentali, che determinano il suo comportamento sul campo e influenzano direttamente l'esito degli scontri:

- **Vigore:** Rappresenta sia la capacità di sopravvivenza dell'unità, che la potenza dei suoi attacchi. Questo valore indica quanto a lungo e con che efficacia può combattere l'unità.
- **Protezione:** Misura quanto l'unità sia difficile da ferire o colpire efficacemente.
- **Impatto:** Indica la capacità dell'unità di superare o perforare l'armatura avversaria, rendendola efficace contro nemici ben difesi.

Ogni valore viene espresso secondo una scala qualitativa: Scarso, Mediocre, Buono, Elevato, Eccellente.

ABILITÀ

Alcune unità possono disporre di Abilità Speciali che ne ampliano l'utilizzo tattico sul campo di battaglia e rappresentano capacità uniche o tratti distintivi che offrono vantaggi situazionali, effetti sinergici o potenzialità particolari durante un'Azione di Guerra. I Valori e le Abilità delle unità influenzeranno gli esiti degli scontri in base alla preparazione, al morale e alla strategia che si intende adottare.

VANTAGGI STRATEGICI

I Vantaggi Strategici sono effetti speciali monouso che una fazione può ottenere attraverso il successo in missioni, eventi o tramite l'investimento di risorse.

- Una volta utilizzato, un vantaggio deve essere riacquisito per poter essere usato nuovamente.
- Ogni fazione può accumulare fino a un massimo di 5 Vantaggi Strategici contemporaneamente.
- Se si ottengono vantaggi in eccedenza, sarà necessario scartarli o sostituirli con altri già in possesso.
- Non è possibile possedere più di 2 Vantaggi Strategici con lo stesso nome.

L'impiego dei Vantaggi Strategici può consentire di effettuare strategie che normalmente non si sarebbero potute attuare e possono determinare l'esito di una campagna militare o consolidare il controllo su un territorio conteso. Sta agli Strateghi e alla fazione decidere quando e come utilizzarli.

TIPI DI AREE

Le Aree rappresentano porzioni di territorio che una fazione può conquistare, gestire e sfruttare. Ogni Area è caratterizzata da una tipologia che ne definisce l'utilità strategica ed economica.

- **Terreni Edificabili:** Zone fondamentali per l'espansione della popolazione della fazione e per la costruzione di forti, roccaforti o strutture strategiche.
- **Terreni di Raccolta:** Comprendono campi coltivabili, pascoli e zone di caccia. Forniscono cibo: se una fazione non possiede scorte sufficienti per sfamare la popolazione, subirà penalità in battaglia e un aumento della mortalità delle unità impiegate.
- **Terreni di Produzione:** Comprendono cave, foreste e miniere da cui ricavare legname, pietra, metalli e minerali. Risorse essenziali per edifici civili, militari e il mantenimento delle infrastrutture.
- **Aree di Influenza Arcana:** Luoghi intrisi di energia magica, custodi di risorse arcane, artefatti o poteri antichi. Ci sono alte probabilità che vi siano la presenza di Entità Arcane. Le fazioni che controllano queste zone potrebbero accedere a risorse arcane... se le loro truppe dovessero sopravvivere.
- **Zone Morte:** Terreni inabitabili, ostili o contaminati. Non producono risorse, non sono edificabili, né sfruttabili. Talvolta rappresentano solo un ostacolo... altre volte, un mistero.

RISORSE STRATEGICHE

Ogni fazione potrà ottenere risorse strategiche durante gli eventi live, in base ai meriti raggiunti (missioni compiute, successi tattici, interpretazione, ruoli, ecc.) o dai territori. Tali risorse potranno essere investite per reclutare unità o ottenere vantaggi strategici nelle future Azioni di Conquista. Ogni Area può contenere una o più Risorse. Le risorse si raccolgono periodicamente e sono utilizzabili per il potenziamento delle unità, la costruzione di edifici e l'attivazione di vantaggi strategici.

TIPI DI RISORSE STRATEGICHE

- **Metalli:** Ferro, Bronzo, Argento, Oro e altri metalli estratti da cave.
- **Cibo:** Risorsa chiave per il mantenimento delle truppe e della popolazione.
- **Legno:** Usato per costruzioni, equipaggiamento e strutture militari.
- **Risorse Arcane:** Cave d'Helium, Luoghi di Potere e reliquia di potere.

Le risorse sono disponibili in quantità variabile: Scarsa, Modesta, Consistente, Abbondante

AIUTO STAFF/TURNO PNG

Coloro che si renderanno disponibili ad aiutare il corpo Staff nelle diverse attività associative come il carico e scarico furgone pre/dopo eventi oppure si renderanno disponibili per interpretare per 2 ore circa un png da concordare ad inizio evento riceveranno in game scaglie, materiali o ricompense analoghe che verranno assegnate dal corpo masteriale al PG. Tutto questo non è obbligatorio ed è solo facoltativo ma è ben apprezzato.

CREDITI

- **Themis Sicilia** - Per tutto il supporto e l'accoglienza che ci ha riservato nell'espandere questo grande e ambizioso progetto inter-regionale di GRV.
- **The Elder Scrolls: Nirn Saga** - Un grazie speciale per averci dato l'idea per la meccanica del Furto e della Ricerca.
- **Elena Borlenghi** aka **Elenie Art** - Grazie di cuore per i vari Artwork.
- **Alessio Fondoli** - Grazie mille per i vari consigli sulla gestione e per il miglioramento delle meccaniche relative al talento "Predatore".
- **Gianni Spadoni** - Grazie per averci fatto notare la mancanza di alcune informazioni di rilevanza per i player.