



Clavisomni

Gioco di Ruolo dal vivo ispirato a
“Il richiamo di Cthulhu”
di H.P. Lovecraft

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

Anni '20. L'Europa è ancora impegnata a riprendersi dalle ferite aperte della Grande Guerra, in mezzo ai contrasti che ne contrassegnano il tentativo di ripresa, mentre già si delineano i regimi della paura. Oltreoceano, nell'ebbrezza degli *anni ruggenti*, si gode di una iniqua prosperità destinata a durare poco. Mentre l'umanità rincorre ignara il proprio destino, annegando nelle sue misere preoccupazioni, un antico e innominabile orrore torna a tessere le proprie millenarie trame. Creature blasfeme di altri universi si nascondono da secoli interminabili nelle viscere della terra, nelle profondità degli oceani, all'ombra delle città, e sono pronte a colpire in nome di antichi e corrotti dei. Le stelle si trovano ormai nel giusto allineamento, e le catene che per millenni hanno imprigionato il male ora sono spezzate. Gli Antichi Dei sono di nuovo liberi di levare le loro mani sul mondo ignaro: l'orrore è tornato, per non lasciarci mai più.

Questo GDR live è liberamente ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft sui miti di Cthulhu. Il ruolo che il giocatore si troverà ad interpretare è quello di un semplice abitante del mondo degli anni '20, con la sua vita più o meno regolare, le sue futili preoccupazioni e le sue ingenuie aspirazioni, totalmente ignaro degli eventi cosmici che minacciano l'umanità intera. L'esistenza del personaggio sarà imprescindibilmente legata alla minaccia della venuta Grandi Antichi, ma il suo destino sarà totalmente incerto, riguardo alla strada che percorrerà.

Il contatto con tali entità superiori potrà spingere un minuscolo ed inerme essere umano ad indagare su creature da incubo più antiche della Terra stessa? Resisterà la sua piccola ottusa mente di fronte alle innominabili verità che si celano dietro questo alone di mistero? O si lascerà forse attirare al culto dei Grandi Antichi, rendendosi schiavo di una forza soverchiante contro cui non ha potere né coraggio di opporsi, spinto dalla sua umana meschinità e dal terrore di ciò che non conosce... *“Il sentimento più forte e più antico dell'animo umano è la paura, e la paura più grande è quella dell'ignoto” H.P. Lovecraft.*

LA FILOSOFIA DI GIOCO

Clavisomni propone un sistema di gioco basato soprattutto sull'interpretazione realistica. L'ambientazione storica è molto precisa e rappresenta le fondamenta su cui si svolgono gli eventi.

Non ci sono archetipi per i personaggi: chiunque può giocare il PG che preferisce, e scegliere per lui le più svariate caratteristiche, compresa la professione.

La creazione del personaggio è concettualmente libera perché non è importante quali e quante abilità uno possieda – e nemmeno il loro livello – ma quanto il proprio PG riesca ad investigare utilizzando sempre il filtro di una buona interpretazione. Ricordiamo che questo gioco si ispira al GDR di Cthulhu, quindi è prettamente di investigazione, che sia essa tradizionale o sull'occulto.

I giocatori de “Il Richiamo di Cthulhu” impersonano intrepidi Investigatori dell'ignoto, che si sforzano di scovare, comprendere ed eventualmente distruggere gli orrori, i misteri e i segreti dei “Miti di Cthulhu”. [dal manuale di gioco]

In termini di gioco è sicuramente meglio avere un'abilità ad un buon livello piuttosto che ad un livello scarso, tuttavia la curiosità e l'ingegno rimangono i requisiti fondamentali di ogni investigatore, sia esso un medico, un giardiniere o un lustrascarpe.

COSE DA PORTARE

Innanzitutto la voglia di divertirsi e il *buon senso*.

Non fatevi mancare coperte, o sacco a pelo, eventuale cambio per dormire (se volete in ambientazione), e l'occorrente per lavarsi. In particolari occasioni possono essere richieste le stoviglie (piatti, bicchiere...) ma saranno specificate dai Custodi. Ricordatevi che spesso nelle case scelte e nel periodo in cui si svolgono i live fa piuttosto freddo, dunque attrezzatevi per l'evenienza. Magari un costume in stile che sia "a strati" può essere sicuramente utile, in previsione di giornate calde e nottate in cui la temperatura scende parecchio. Potete dotare il vostro personaggio, oltre che di un costume adatto (vietati jeans, scarpe da ginnastica e qualunque cosa riporti ai giorni nostri), di tutti gli accessori in stile che riuscite a trovare e che volete portare. Naturalmente seguendo anche le caratteristiche del vostro PG: è difficile che un maniscalco abbia un orologio da taschino in oro, a meno che non l'abbia ricevuto in eredità... o l'abbia rubato.

COSE DA LASCIARE A CASA

Innanzitutto il "power play", l'onnipotenza e l'immortalità. Come ogni gioco di ruolo dal vivo, anche questo si basa soprattutto sulla lealtà.

No ai cellulari e a qualsiasi altra cosa che sia anacronistica. L'unico posto del live che è considerato "fuori gioco" sarà sempre il bagno, soprattutto per motivi di sicurezza.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

La creazione del personaggio è una fase molto importante per il nostro gioco dal vivo.

In termini tecnici essa avviene principalmente attraverso 2 fasi:

1. La prima fase è quella della compilazione di un **Questionario sul Background** (la cosiddetta "*Pre-scheda*") del personaggio. Tale questionario richiederà al giocatore tutte le informazioni che concernono la sua vita, la sua storia, la sua famiglia, i suoi studi, il suo lavoro, i suoi hobbies, le sue idee e altro ancora. Questo permetterà ai Custodi di avere un'immagine d'insieme piuttosto dettagliata del personaggio. Oltre a questo i Custodi ricaveranno da tali informazioni una prima stesura delle *abilità* dei personaggi.
2. La seconda fase è caratterizzata da una **discussione tra Custode e giocatore** riguardo all'interpretazione del Questionario, la chiarificazione dei punti abilità assegnati dai Custodi sulla base della pre-scheda, la correzione di alcune possibili mancanze, un eventuale riadattamento delle abilità che scaturisce tra il confronto diretto tra giocatore e Custode sempre sull'interpretazione della pre-scheda (si noti che il Custode mantiene comunque la supervisione tecnico-regolamentare di ogni cosa), e quant'altro possa scaturire da questa discussione. Tutto questo per stilare infine la definitiva **Scheda del Personaggio**.

SANITA' MENTALE

La sanità mentale di un personaggio è una delle due parti più importanti nel nostro sistema di gioco, insieme al livello di conoscenza dei "Miti di Cthulhu".

Il Punti Sanità caratterizzano il grado di normale funzionamento della psiche del personaggio ed allo stesso tempo, quindi, il suo grado di anormalità mentale (pazzia).

Nel gioco questo punteggio ha un valore massimo di 99, che è il punteggio maggiore che contraddistingue un personaggio sano mentalmente, e un valore minimo di 0 che denota invece il raggiungimento della totale e irrecuperabile follia.

Il personaggio che raggiunge il punteggio 0 in sanità impazzisce permanentemente e irreversibilmente e in questo caso il PG non sarà più giocabile.

In gioco questo punteggio *può* subire delle variazioni in negativo dalle esperienze sotto elencate.

Eventi traumatici

L'esperienza traumatica dipendente dal background del personaggio. In questo caso la perdita di punti sanità è sempre la medesima a seconda dei casi elencati di seguito, quindi verranno già espressi i punti sanità che tali eventi fanno perdere:

Omicidi:

1) *Omicidio*¹

- Prima volta 1 Punto sanità
- Seconda volta 0 Punti sanità

2) *Omicidio plurimo*² (2 o più persone uccise, fino a 5)

- Prima volta 2 Punti sanità
- Seconda volta 1 Punto sanità
- Terza volta 0 Punti sanità

3) *Omicidio di massa*³ (più di 5 persone uccise)

- Prima volta 3 Punti sanità
- Seconda volta 2 Punto sanità
- Terza volta 1 Punti sanità
- Quarta volta 0 Punti sanità

¹ Se cruento il personaggio perde 1 punto sanità in più. Se il personaggio è soltanto testimone dell'evento perde 1 punto sanità in meno.

² Se cruento il personaggio perde 1 punto sanità in più. Se il personaggio è soltanto testimone dell'evento perde 1 punto sanità in meno.

³ Se cruento il personaggio perde 1 punto sanità in più.

Ci sono casi di omicidi particolari in cui sarà *necessario* comunque contattare un Custode, per esempio quando ad essere uccisa è una persona a cui il PG tiene molto, o che lo ha accompagnato per gran parte della sua vita. Per questi e altri casi simili la perdita dei punti sanità potrebbe essere maggiore.

Eventi perturbanti

Sono tutte quelle tipologie di eventi che causano uno shock nell'individuo.

Eventi legati ai Miti di Cthulhu:

1) Incontro con creature del mondo dei Miti di Cthulhu

La prima volta in cui il PG vede una qualsiasi *creatura*, perde i punti sanità dichiarati dal Custode. La perdita non è cumulativa con i successivi incontri delle medesime creature (eccetto casi esplicitati dai Custodi), ma è auspicabile che il PG interpreti comunque un certo tipo di turbamento. Se si incontrano più creature contemporaneamente, il PG non dovrà fare la somma dei punti sanità che le medesime creature gli farebbero perdere, ma si sottrarrà soltanto i PS della creatura "maggiore" (specificati di volta in volta dai Custodi).

2) Lettura, sfoglio, contatto (a seconda dei casi) di scritti inerenti ai Miti di Cthulhu

La perdita non è cumulativa per i medesimi scritti, fatta eccezione per particolari casi, esplicitati comunque dai Custodi.

3) Vedere, subire, utilizzare (a seconda dei casi) incantesimi

In questo caso a seconda dell'incantesimo e del tipo di successiva esperienza che se ne fa del medesimo si può avere un effetto di perdita cumulativa dei punti sanità o meno.

4) Oggetti, eventi e tutto ciò che è inerente al mondo dei Miti di Cthulhu

La perdita non è cumulativa con le successive esperienze della medesima cosa, fatta eccezione per particolari casi, esplicitati comunque dai Custodi.

CONOSCENZE DEI MITI DI CTHULHU

Un personaggio può accumulare conoscenze riguardo i segreti del Mondo dei Miti di Cthulhu, e questa è l'altra parte fondamentale del gioco.

Anche in questo caso è presente un punteggio che va da 0 a 99.

0 equivale a una conoscenza nulla per quanto concerne di i Miti di Cthulhu.

100 equivale a una conoscenza completa dei Miti di Cthulhu.

Le conoscenze dei Miti di Cthulhu possono essere acquisite nei seguenti modi:

- Lettura di Scritti inerenti ai Miti di Cthulhu

Guadagno non cumulativa per i medesimi scritti, fatta eccezione per particolari casi, esplicitati comunque dai Custodi.

- Incontro di creature del Mondo dei Miti di Cthulhu

Guadagno non cumulativa con i successivi incontri delle medesime creature, fatta eccezione per particolari casi, esplicitati comunque dai Custodi.

- *Imparare incantesimi*

RAPPORTO TRA PUNTI SANITA' E MITI DI CTHULHU

La sanità mentale e la conoscenza dei Miti di Cthulhu non sono importanti tanto singolarmente, quanto nel collegamento dell'uno all'altro. E questa connessione si esprime attraverso un rapporto matematico.

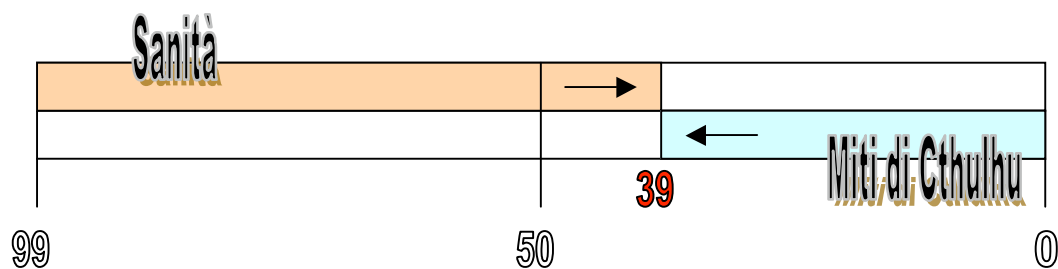
SANITA' MENTALE MASSIMA:

Sanità mentale massima = 99 – Miti di Cthulhu.

E' il numero oltre il quale la sanità mentale del personaggio non potrà mai salire. E' determinata dalla formula sopra citata. Non necessariamente coinciderà con il punteggio di sanità mentale iniziale del personaggio, questo naturalmente dipende dagli eventi che lui ha vissuto e che gli hanno fatto accrescere o meno le conoscenze dei miti di Cthulhu e/o perdere sanità mentale.

ALIENAZIONE MENTALE

Si verifica quando i punti sanità attuali sono equivalenti o inferiori al punteggio in miti di Cthulhu. Ovvero su due scale inverse, una rappresentante il punteggio di sanità e l'altra il punteggio in Miti di Cthulhu, il livello di alienazione mentale verrebbe raggiunto dal punto di incontro delle due scale. Nell'esempio sottostante la sanità scende fino a 39 e i Miti di Cthulhu salgono allo stesso punteggio:



Oltre agli effetti che vedremo in seguito, raggiungere lo stato di alienazione mentale farà trascendere il personaggio in uno stato di *semi- infermità mentale* concentrandone tutte le azioni ed i pensieri alla ricerca spasmodica di conoscenze ulteriori sui miti di Cthulhu. L'effetto in gioco può essere caratterizzato con una vera e propria *patologia mentale*, di carattere alienante, rigorosamente incentrata sui miti possibilmente compatibile con gli eventi che hanno causato, o che hanno contribuito in maniera determinante a causare, lo stato mentale in cui versa.

Una volta raggiunta un'alienazione mentale il personaggio la mantiene *per sempre*, anche se successivamente si troverà a recuperare sanità ed uscire dai punti di incontro tra essa e i Miti di Cthulhu, come si vede dal grafico; ma un recupero di sanità in quel senso renderà solamente il personaggio più o meno consapevole della sua alienazione mentale.

Le alienazioni vengono decise e date ai PG dai Custodi.

SHOCK

Un personaggio entrerà in stato di shock quando in un solo colpo perderà il 10% (arrotondato sempre *per eccesso* alla decina, es. 57 = 5, 73 = 6, oppure 43 = 4,3 = 5) o più dei suoi punti sanità attuali, **non considerando quindi nel conteggio quelli che, perduti, causeranno lo shock**. Al primo incontro con *creature* la percentuale per entrare in shock si riduce al 5%.

La durata dello shock in termini di gioco sarà di *10 minuti, moltiplicati per la perdita di sanità che ha causato lo shock, meno il punteggio di sanità attuale* (escludendo dal conteggio quelli appena persi) espresso in minuti. In stato di instabilità mentale la durata viene raddoppiata.

$$\text{Durata shock mentale (min)} = 10 \times (\text{perdita san}) - \text{sanità attuale}$$

Per evitare che personaggi con sanità relativamente bassa impazziscano ogni 5 minuti, fissiamo un limite minimo di 4 punti sanità persi per entrare in stato di shock. Ne risulta la seguente tabella:

Sanità attuale	01-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
Shock	4	5	6	7	8	9	10

A livello interpretativo uno shock è un violento colpo psicologico che manda il personaggio in uno stato di *pazzia temporanea*. Questa pazzia può manifestarsi in vari modi a seconda della causa che l'ha scatenata. Nell'arco di tempo in cui il PG è in stato di shock, non può utilizzare *nessuna* delle sue abilità, e comunque non può in alcun modo perdere ulteriori PS.

Esempio: Alessio (san 70) e Marco (san 45) scendono nelle cantine della casa infestata da strane creature. Dopo un'ora di girovagamenti in quello che sembra un complesso sistema sotterraneo, giungono in una stanza dove due creature abominevoli dall'aspetto di uomini con la testa di topo stanno divorando un loro simile. I custodi decretano che la vista provoca la perdita di 5 san. Entrambi i personaggi perderanno 5 san, ma Alessio reggerà il colpo, mentre Marco subirà un pesante shock che durerà 5 minuti ($10\text{min} \times 5 = 50\text{min} - 45\text{min} = 5\text{min}$). Nella mente allucinata di Marco balenerà solo l'idea di sparire da lì. Caccia un urlo disumano, molla la torcia in terra e scappa allontanandosi nel buio, perdendosi per sempre nel dedalo di corridoi e lasciando l'amico unico spettatore del macabro banchetto...

PAZZIA

Quando un personaggio perde nell'arco di una giornata di gioco (un riposo di almeno 6 ore determina la divisione tra una giornata e la successiva) il *quadruplo* del punteggio di Shock in punti sanità, impazzirà. In stato di *alienazione mentale* il personaggio moltiplicherà solo x3 il punteggio di shock, per determinare la soglia della pazzia. Questo tipo di pazzia ha una durata molto più lunga dello shock temporaneo e chi ne soffre non potrà guarirne se non con l'aiuto di *terapie psichiatriche specifiche*. In specifico una valida cura psichiatrica ripristinerà la mente del personaggio soggetto a questo tipo di pazzia, rendendo al personaggio la possibilità di recuperare sanità sia tramite trattamento psichiatrico che psicoanalitico.

E' importante precisare che la pazzia raggiunta secondo questo sistema non corrisponde alla follia permanente che il personaggio raggiunge quando il suo punteggio sanità arriva a 0, caso in cui niente è in grado di recuperare la mente del personaggio impazzito (situazione che prevede, come detto precedentemente, la terminazione del personaggio nel ruolo di giocatore).

Sanità attuale	01-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
Pazzia	16	20	24	28	32	35	40
Alie. mentale	12	15	-	-	-	-	-

Alcune linee guida interpretative per gli effetti della pazzia verranno fornite in seguito nella sezione apposita.

STABILITA' E INSTABILITA' MENTALE

Un personaggio che ha da 99 a 60 punti sanità rientra nella fascia di chi è mentalmente stabile quindi sano sotto questo aspetto. Un personaggio che ha tra *i 59 e 1 punto sanità è ritenuto un individuo mentalmente instabile*, quindi non sano sotto questo aspetto. Naturalmente i limiti hanno solo una funzione tecnicamente delimitativa, ma poiché contraddistinguono fasce molto ampie è ovvio che la varietà interpretativa che oscilla tra gli estremi delle due fasce sarà ugualmente molto ampia.

LA SANITA' MENTALE E LA SUA CURA

Esistono delle discipline che consentono di contrastare la strada che porta il personaggio verso l'insanità mentale e di agire, inoltre, su tutte le problematiche annesse alla sanità mentale. Nello specifico tali discipline sono, la **Psichiatria** e la **Psicoanalisi**. E' bene sapere che queste due materie agiscono in maniera differente nella loro applicazione, efficacia, funzione e quant'altro, come si vedrà in specifico nella descrizione delle abilità e i loro livelli di applicazione.

PSICOANALISI

La professione psicoanalitica è caratterizzata da 2 tipi di applicazione pratica da parte del personaggio. Il **trattamento giornaliero** e la **seduta terapeutica**.

Per trattamento giornaliero si intende che lo psicoanalista segue il paziente che ha in cura, nelle sue azioni, relazioni, congetture, associazioni ecc, per due ore contigue. La seduta terapeutica invece deve svolgersi privatamente tra lo psicoanalista e il suo paziente e concerne l'applicazione diretta della psicoanalisi sul paziente (ipnosi, libere associazioni, analisi, regressione ecc). Non deve essere interrotta. Non si possono sottoporre a sedute terapeutiche pazienti non accondiscendenti (il risultato della seduta sarebbe infatti nullo), in stato di shock o con pazzia in atto. Il trattamento psicoanalitico non è cumulabile, se affiancato nel medesimo giorno, ad un trattamento psichiatrico.

PSICHIATRIA

La professione psichiatrica è caratterizzata da un trattamento giornaliero a base di **psicofarmaci e/o terapie mediche**. Si possono curare anche pazienti non accondiscendenti, in stato di shock e/o pazzia a condizione che si riesca a somministrargli la cura. Il recupero dei punti sanità sarà più rapido e di entità maggiore rispetto alla psicoanalisi ma comporterà degli effetti collaterali che in termini di gioco si traducono in *malus sulle abilità*.

E' possibile applicare *un solo trattamento al giorno* per paziente. Il trattamento psichiatrico non è cumulabile, se affiancato nel solito giorno, ad un trattamento psicoanalitico. Il trattamento inizia con la somministrazione della cura che prosegue con un numero di richiami pari al livello di psichiatria utilizzato dal personaggio curante, ad intervalli di un'ora uno dall'altro. Se un richiamo

viene saltato il trattamento si considera interrotto, ma il malus sulle abilità rimane; il paziente recupera soltanto un numero di punti sanità corrispondenti ai richiami effettuati fino all'interruzione (il paziente dovrà sottrarre al totale dei punti sanità recuperati virtualmente con l'inizio della cura il numero di richiami mancanti), la penalità alle abilità durerà invece quanto previsto inizialmente.

SISTEMA DI COMBATTIMENTO E ARGOMENTI CORRELATI

Punti ferita:

I punti ferita in molti GDR rappresentano la *salute fisica* del PG: più alto è il punteggio e più il PG è in salute. Il nostro sistema di punti ferita funziona in maniera diversa: come si potrà vedere dalla Scheda del Personaggio, essi sono identici per tutti e non variano con l'aumentare dell'esperienza acquisita dai personaggi. La loro quantificazione è suddivisa tra le varie parti del corpo, caratterizzate da **punti vitali, zone del corpo vicino ai punti vitali, arti**. Tali suddivisioni e i numeri di punti ferita annessi sono segnati sulla Scheda del PG.

Tipo di Danni:

La maggior parte delle armi procura 1 danno, che causa la sottrazione di 1 punto ferita (PF). Tutte le armi che infliggono 1 punto ferita non necessitano che sia dichiarata la quantità del danno. Quando un'arma causa più di 1 danno esso è considerato un "danno massiccio", ed è necessario dichiarare la sua quantità.

Esistono vari tipologie di danni e conseguenti effetti diversificati.

Per il tipo dei danni e la quantificazione di essi il nostro sistema di gioco prevede l'utilizzo della terminologia greca, fatta eccezione dei danni da sparo, da taglio e contundenti di cui non viene dichiarata la tipologia ma solo, se necessario (ovvero quando è superiore ad 1), la quantità del danno.

Tipologia:

Sparo --

Taglio --

Contundenti: --

Fuoco: **Piros**

Acido: **Oxu**

Freddo: **Krios**

Elettrico: **Astrapé**

Quantità:

Uno: **Enas**

Due: **Duo**

Tre: **Tria**

Dichiarazione dei Danni:

I danni che non hanno una denominazione nella tipologia ed non infieriscono più di 1 ferita non vengono dichiarati. I danni che invece hanno una denominazione in greco nella tipologia, ma che non infieriscono più di 1 danno, vedranno dichiarata soltanto la tipologia. Quindi per dichiarare, ad esempio, 1 danno da freddo, si dirà semplicemente: **Krios!**

La dichiarazione dei danni che prevedono sia una *tipologia* che una *quantità* (che deve essere maggiore di 1!) prevede che si pronunci prima la *Tipologia* seguita dalla *Quantità*, quindi, per esempio, per dichiarare 2 danni da fuoco si dirà: **Piros Duo!**

I danni che non prevedono la dichiarazione della tipologia ma solo della quantità, quando sono maggiori ad 1, vedranno quindi dichiarata solo la quantità, ad esempio, una lama gigantesca e particolarmente potente e magari con anche qualche dote arcana, che colpendo causerà 3 danni, si dirà: **Tria!**

Danni da sparo:

Questo genere di danni disabilitano l'arto o la zona del corpo che li subisce sin dal primo danno ricevuto (anche se l'arto ha più di 1 punto ferita). Arti o zone del corpo che hanno subito questo tipo di danni ma che conservano ancora punti ferita, se non vengono medicati e/o curati adeguatamente, porteranno all'ulteriore perdita di punti ferita dell'arto o della zona colpita, fino alla perdita dell'arto e/o alla morte del PG:

- **Arti che comprendono nelle vicinanze zone vitali** (braccia e gambe): 1 punto ferita ogni 30 minuti fino a rendere irrecuperabile l'arto quando i punti ferita saranno terminati.
- **Zone del corpo vicino a punti vitali** (addome, torace e schiena): 1 punto ferita ogni 15 minuti fino a portare il personaggio alla morte quando i punti ferita saranno terminati.
- **Punti vitali** (testa, gola, cuore): morte istantanea. Il PG che colpisce la dichiara con "morto", quando sia certo di aver colpito il punto esatto. Il colpo alla testa per motivi di sicurezza deve essere **mimato**.

Danni da taglio e perforanti:

Questo genere di danni disabilita l'arto o la zona del corpo nel caso questi vengano portati a 0 punti ferita. Arti o zone del corpo che hanno subito questo tipo di danni ma che conservano ancora punti ferita, se non vengono medicati e/o curati adeguatamente, porteranno all'ulteriore perdita di punti ferita dell'arto o della zona colpita, fino alla perdita dell'arto e/o alla morte del PG:

- **Arti che comprendono nelle vicinanze zone vitali** (braccia e gambe): 1 PF ogni ora fino a rendere inutilizzabile l'arto quando i punti ferita saranno terminati.
- **Zone del corpo vicino a punti vitali** (addome, torace e schiena): 1 PF ogni 30 min fino a portare il personaggio allo svenimento quando i punti ferita saranno terminati.
- **Punti vitali** (testa, gola, cuore): morte istantanea. Il PG che colpisce la dichiara con "morto".

Danni contundenti:

(la zona del cuore non è vitale)

Questo genere di danni disabilita gli arti (braccia e gambe) nel caso questi vengano portati a 0 punti ferita. Le zone del corpo vicino a punti vitali (addome, torace e schiena) nel caso queste vengano portate a 0 punti ferita da questo tipo di danno, il personaggio sviene.

Stordire: Un arma contundente che colpisce la testa del personaggio ne provoca lo svenimento, a patto che chi esegue il colpo prenda la vittima alle spalle. Ulteriori colpi (per un minimo di 2 aggiuntivi oltre a quello che ha provocato lo svenimento) porteranno alla morte del personaggio. Un personaggio stordito può essere risvegliato da un'altra persona, altrimenti si riprenderà dopo 15 minuti.

Danni da fuoco, da acido, da freddo ed elettrici:

Questo genere di danni associa alla *quantità* del danno (che ai fini dei punti ferita da detrarre alla zona del corpo si calcolano come tutti gli altri) che causano, un *grado* di gravità del danno.

I danni provocati in questi casi vanno da uno (Enas) a tre (Tria), ed i corrispondenti gradi di gravità del danno vanno dal 1° al 3°.

Come riferimento prendiamo i danni da fuoco, ovvero l'ustione. Alla vittima del danno verrà dichiarato il quantitativo, ad esempio due (Duo), che corrisponderà ad un'ustione di 2° grado.

Gli effetti si differenziano a seconda delle tipologia del danno e quanto segue.

Effetti specifici dei danni da fuoco, acido, freddo ed elettrici:

Fuoco(ustione):

Enas/1° grado: la parte del corpo che subisce questo danno è leggermente dolorante, gli effetti in gioco sono esclusivamente interpretativi. I tempi di recupero naturali sono di 1 giorno.

Duo/2° grado: la parte del corpo che subisce questo tipo di danno è dolorante. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito. I tempi di recupero naturali sono di 6 giorni.

Tria/3° grado: La parte del corpo che subisce questo danno è estremamente dolorante. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito, inoltre la parte del corpo in questione perde la mobilità. Questo tipo di danni, a prescindere da dove siano stati inferti, cumula 1 ferita nelle zone del corpo vicino ai punti vitali (che in tutto ne detengono 4, vedi scheda del personaggio) ogni ora se la ferita è stata inferta in una zona del corpo vicino ai punti vitali, ogni 3 ore se è stata inferta agli arti. Esaurito il numero di punti ferita delle zone del corpo vicino ai punti vitali, presenti dal momento in cui si subisce questo tipo di danno, il personaggio muore. Se viene interrotto il decorso degenerativo del danno il personaggio sopravvive e passa ad un *2° grado di ustione aggravato*, i cui effetti sono gli stessi dell'ustione di 2° grado ma i tempi di recupero raddoppiano.

Acido (corrosione):

Enas/1° grado: la parte del corpo che subisce questo tipo di danno è dolorante. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito. I tempi di recupero naturali sono di 6 giorni.

Duo/2° grado: La parte del corpo che subisce questo danno è estremamente dolorante. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito, inoltre la parte del corpo in questione perde la mobilità. Questo tipo di danni, a prescindere da dove siano stati inferti, cumula 1 ferita nelle zone del corpo vicino ai punti vitali (che in tutto ne detengono 4, vedi scheda del personaggio) ogni ora se la ferita è stata inferta in una zona del corpo vicino ai punti vitali, ogni 3 ore se è stata inferta agli arti. Esaurito il numero di punti ferita delle zone del corpo vicino ai punti vitali, presenti dal momento in cui si subisce questo tipo di danno, il personaggio muore. Se viene interrotto il decorso degenerativo del danno il personaggio sopravvive e passa ad un *1° grado di corrosione aggravato*, i cui effetti sono gli stessi della corrosione di 1° grado ma i tempi di recupero raddoppiano.

Tria/3° grado: La parte del corpo che subisce questo danno è talmente dolorante da provocare lo svenimento del personaggio. Se la zona del corpo colpita da questo tipo di danno è un arto, questo sarà immediatamente perduto, se la zona del corpo colpita da questo tipo di danno è un punto vitale o vicina ad un punto vitale, il personaggio morirà tra atroci sofferenze.

Freddo(congelamento):

Enas/1° grado: la parte del corpo che subisce questo danno è intorpidita. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo sarà difficoltoso ma comunque possibile. I tempi di recupero naturali sono di 2 ore oppure 30 minuti se il personaggio si riscalda ad un fuoco.

Duo/2° grado: la parte del corpo che subisce questo tipo di danno è irrigidita e decisamente insensibile. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito. I tempi di recupero naturali sono di 6 ore.

Tria/3° grado: La parte del corpo che subisce questo danno è completamente congelata ed insensibile. Se si tratta di una parte del corpo destinata ad utilizzare qualcosa, questo utilizzo non le è consentito. Questo tipo di danni, a prescindere da dove siano stati inferti, cumulano 1 ferita nelle zone del corpo vicino ai punti vitali (che in tutto ne detengono 4, vedi scheda del personaggio) ogni ora se la ferita è stata inferta in una zona del corpo vicino ai punti vitali, ogni 3 ore se è stata inferta agli arti. Esaurito il numero di punti ferita delle zone del corpo vicino ai punti vitali, presenti dal momento in cui si subisce questo tipo di danno, il personaggio muore. Se viene interrotto il decorso degenerativo del danno il personaggio sopravvive e passa ad un *2° grado di congelamento aggravato*, i cui effetti sono gli stessi del congelamento di 2° grado ma i tempi di recupero raddoppiano.

Elettrico(shock corporeo):

Enas/1° grado: La parte del corpo che subisce questo danno viene allontanata immediatamente dalla fonte del danno. Il dolore è pungente ed immediato, svanisce dopo pochi secondi. Il personaggio resta confuso per circa 30 secondi. Gli effetti sono esclusivamente interpretativi.

Duo/2° grado: La parte del corpo che subisce questo danno viene spinta via immediatamente dalla fonte del danno. Il dolore immediato è forte e pungente, cala dopo pochi secondi e svanisce del tutto dopo alcuni minuti trasformandosi nell'effetto dell'*ustione di 1° grado* (vedi sopra). Il personaggio resta in shock corporeo per 2 minuti ed in quel frangente non è in grado di fare niente. Il personaggio resterà stordito e confuso per circa 1 ora.

Tria/3° grado: Il personaggio che subisce questo tipo di danno avrà un collasso (vedi effetti dello stordimento). Al risveglio gli effetti del danno saranno quelli dell'*ustione di 2° grado* (vedi sopra). Se il danno è stato inferto in qualsiasi parte del corpo dal bacino in su, compreso le braccia, il collasso sarà cardiaco ed in questo caso porterà il personaggio alla morte entro 3 minuti se nessuno interviene a rianimarlo.

Se il personaggio viene rianimato rimarrà inoltre stordito e confuso per 2 ore e debole per 2 giorni.

ABILITA'

Le abilità dei personaggi sono quelle **competenze** che il personaggio detiene grazie ai suoi studi, la sua professione, i suoi hobbies e la semplice esperienza di vita, che lo ha portato ad avere quelle

conoscenze (pratiche e/o teoriche) e non altre. Le abilità presenti nel nostro sistema di gioco consentono al personaggio che le applica di agire, apprendere, districarsi all'interno delle avventure. Le abilità si quantificano su una scala ascendente di 10 livelli; maggiore sarà il livello che un personaggio detiene in una determinata abilità e maggiore sarà la sua competenza e quindi possibilità di successo nella sua applicazione.

TIPOLOGIE DI ABILITA' E AUMENTO DEL LORO LIVELLO

In questo sistema di gioco non sono i personaggi nel loro complesso ad aumentare di livello, quanto piuttosto le loro singole abilità, a seconda di quanto vengono utilizzate, e dell'importanza che esse assumono per il PG nel corso degli eventi.

Le Abilità sono strutturate in 10 Livelli, dove il 1° rappresenta la minima esperienza e il 10° la totale padronanza. Aumentare di un livello la propria abilità sarà più semplice ad un livello basso piuttosto che ad uno alto.

Le abilità si dividono in due categorie: **Abilità di Classe** e **Abilità Generiche**.

Esempio: Personaggio di professione giornalista

- Abilità di Classe: *Giornalismo, Contatti, Biblioteconomia.*
- Abilità Generiche: *può possedere tutte quelle che non sono sopraelencate.*

- **Abilità di Classe:** sono quelle che rappresentano maggiormente le sue conoscenze di *professione*, e sono in numero ristretto: nessun PG si ritroverà con 10 abilità di classe, ed in ogni caso sono decise dai Custodi. Saranno comunque tutte dal 5° livello in poi. Ogni PG pagherà per tutte le abilità di classe oltre la terza un + di "**mantenimento**", che se non viene speso causerà l'"oscuramento" di 1 livello in quella abilità, il che significa che alla fine del live successivo per poterla utilizzare al livello in cui era, dovrà spenderci 2 +, e così via fino ad arrivare al 5° livello oltre il quale le abilità di classe non vengono oscurate.

Esempio: Personaggio di professione medico chirurgo

- Abilità di classe: *Medicina, Diagnostica, Farmacologia, Pronto Soccorso*

L'abilità Pronto Soccorso, che è quella scelta da mantenere, potrebbe essere al 7° livello. Il giocatore decide di non spendere il + di mantenimento, quindi il 7° livello viene oscurato e al live successivo il suo PG potrà utilizzare quella abilità solo fino al 6° livello. Per tornare al livello in cui era, il giocatore dovrà adesso spendere 2 + di mantenimento in quella abilità. Se ne spende uno soltanto l'abilità rimane al 6° livello, se non ne spende alcuno scenderà al 5° livello.

La regola del mantenimento non si applica solo nel caso in cui il giocatore voglia mettere da parte i + per aumentare il livello di quella abilità, perché non ne ha sufficienza per farlo alla fine dello stesso live. Si considera che il PG stia studiando per quella abilità tra un live e l'altro. A questo punto alla fine del live successivo tutti i + necessari verranno obbligatoriamente spesi per quel passaggio di livello, e quelli in eccesso verranno spesi a piacimento del PG secondo regole.

- **Abilità Generiche:** possono essere le più svariate, e di solito sono gli "hobbies" del PG, ma anche le cose che nel corso della sua vita ha inserito nel suo bagaglio culturale, ma di cui non ha una conoscenza o pratica di livello professionale. Infatti le abilità generiche non possono superare il 4° livello, questo perché *dal 5° livello in poi un'abilità è considerata "professionale"*.

Per incrementare il proprio livello in una determinata abilità (generica o di classe) occorrono dei +, che rappresentano l'esperienza del personaggio fatta durante ogni Live. Tale esperienza viene giudicata dai Custodi principalmente tramite due parametri: **Interpretazione** e **Partecipazione**.

Per aumentare il livello delle abilità è necessaria, oltre ai +, anche l'esperienza pratica o l'insegnamento di qualcuno più esperto, tuttavia c'è una distinzione da fare: per le abilità di classe posso passare di livello anche senza aver fatto al live esperienza pratica o aver imparato da qualcuno (=“segnare”l'abilità), mentre se voglio aumentare fuori live un'abilità generica dovrò spendere 2 + aggiuntivi come malus.

Per aumentare un'abilità tramite l'insegnamento devo trovare un “maestro” che abbia almeno 3 livelli in più di me in quella abilità. L'insegnamento avviene privatamente ed ha una durata di un'ora.

Per aumentare un'abilità con la pratica dovrò usarla almeno una volta con un livello di difficoltà pari al mio o inferiore di 1.

Quanti + occorrono per passare da un livello al successivo?

Occorre un numero di + corrispondente al numero del livello successivo.

Esempio: per passare dal 3° al 4° livello occorrono 4 +.

Si può passare anche più di un livello, ma serve il numero totale dei più.

Esempio: dal 3° al 5° livello servono 9 +.

Si possono “**sbloccare**” le abilità (ovvero *iniziare*, da 0 al 1° livello) sia durante il live che dopo di esso. Per sbloccarne una servono 3 + che corrispondono al tuo interesse per una abilità di cui non hai nessuna conoscenza e che qualcuno ti ha insegnato al live.

Per apprenderla fuori live dovrai usare 5 +.

Per **cambiare professione**, e dunque avere delle nuove Abilità di Classe, spenderò il corrispondente numero di + che mi servirebbero normalmente per prendere delle abilità nuove, dunque 3 + per ogni nuova Abilità di Classe. Se però possiedo già una o più di quelle abilità, spenderò solamente 2 +, che segnano semplicemente il passaggio di quelle abilità da Generiche ad Abilità di Classe.

Se io possiedo una Abilità di Classe che è condivisa anche dalla professione nuova che voglio intraprendere, non spenderò nessun + aggiuntivo, poiché quella abilità l'ho già usata di professione e continuo a farlo.

A fine live ci saranno **premi in + e in punti sanità**. Ogni singola quest (evento) avrà premi in +, inoltre vengono dati + per particolari azioni di un PG all'interno del live, o per una particolare interpretazione e coerenza con il proprio PG. E' chiaro anche che possono essere dati dei – nel caso in cui ad esempio un giocatore non interpreti affatto il proprio PG, o soprattutto nel caso in cui vada “off gdr”, parlando di cose che con il live e l'ambientazione non c'entrano niente.

Ogni 3 + che ricevo ho un **punto sanità bonus**. Oltre a questo si può decidere di tramutare alcuni o tutti i + ricevuti in punti sanità, il che può essere utile se per esempio un PG ne ha persi molti nel corso del live. I PS bonus sono esclusivamente utilizzabili alla fine del live in cui li abbiamo avuti, non possono cioè essere mantenuti e usati in un live successivo. Con questo sistema non è comunque permesso superare il numero di PS con cui si è iniziato lo stesso live.

ELENCO E SUDDIVISIONE DELLE ABILITA'

N.B. Questo elenco è sommario: *possono essere aggiunte abilità anche in base a personaggi la cui professione non è compresa nelle competenze qui elencate.*

Antropologia
Archeologia
Astronomia
Biblioteconomia
Biologia
Botanica
Chimica
Contabilità
Contatti
Diagnostica
Erboristeria
Farmacologia
Fisica
Geologia
Legge
Lingua (specificare quale lingua si conosce oltre a quella di origine)
Lingue Antiche
Medicina
Matematica
Occultismo
Pronto Soccorso
Psichiatria
Psicoanalisi
Psicologia
Riparare Armi
Riparazione Elettrica
Riparazione Meccanica
Scassinare
Storia
Storia dell'Arte
Storia della Letteratura
Storia della Filosofia
Storia Naturale
Valutare
Tecnica Fotografica
Zoologia

COME SI UTILIZZANO LE ABILITA'

Le abilità marcate in rosso si differenziano in quanto sono utilizzabili direttamente dal personaggio, durante gli eventi del GDR live, senza l'ausilio di un Custode. Il PG le applica grazie alle informazioni che ha nella Scheda del Personaggio.

Esempio: il PG di Mario è un dottore ed ha l'abilità "pronto soccorso". Nel caso di un piccolo danno da taglio saprà, leggendo la propria Scheda, come medicare e fasciare la ferita adeguatamente. Non dovrà richiedere l'intervento di un Custode.

Per l'utilizzo di tutte le altre abilità è quasi sempre necessario l'intervento di un Custode per informazioni teoriche e/o pratiche.

Esempio: il PG di Paola è professoressa in storia dell'arte ed entrando nella hall di un albergo nota un quadro. Dovrà chiamare un Custode affinché lui possa darle le informazioni che il suo PG potrà sapere, in base al suo livello nell'abilità "storia dell'arte", sull'interpretazione di quel quadro. Ad esempio se il quadro è un falso, se ha delle particolarità, quanto è vecchio ecc...

Ricordiamo che ogni PG può interpretare liberamente le sue competenze, per questo può essere una buona idea quella di documentarsi prima del live in modo generico o specifico sulle abilità che il giocatore ha scelto per il proprio PG: può servire per caratterizzare il PG nel corso di dialoghi e discussioni.

Esempio: Il PG di Mario sta medicando il PG di Paola, la quale decide di tediare con nozioni di storia dell'arte: spazio all'interpretazione e, appunto, alla documentazione di Paola in Storia dell'Arte. Se Mario decide che il suo PG non sa niente di storia dell'arte, potrà prendere per vera qualunque cosa detta dall'esperta.

Abilità alternative:

Tali abilità sono quelle contemplate dal nostro sistema di gioco come variabili indefinite di applicazione delle proprie competenze. In altri termini sono abilità non prestabilite per le nostre avventure, ma ipotizzate ed integrabili sul momento a discrezione del giocatore, se circostanze e contesto lo permettono. Sono abilità legate soprattutto alla caratterizzazione del personaggio (per questo comunque importanti), non canonizzabili o applicabili in maniera sistematica, come ad esempio disegnare, scrivere, guidare, cucire, ecc.

DESCRIZIONE DELLE ABILITA' E LIVELLI

BIBLIOTECONOMIA

Abilità che consente al personaggio di trovare un determinato libro in una qualsiasi biblioteca.

Inoltre l'abilità consente di ricercare informazioni di qualsiasi genere all'interno di una biblioteca: Biblioteconomia a livello 1 consente al personaggio di cercare le informazioni tra dieci libri ad ogni livello aggiuntivo dell'abilità guadagna un testo in meno entro il quale fare la ricerca fino ad arrivare a biblioteconomia 10 in cui gli verrà dato 1 solo libro.

Il personaggio dovrà ricopiare i primi 5 righi di ogni primo capitolo di tutti i testi in cui cerca. Compiuto ciò un Custode riferirà, se presenti, le informazioni che il personaggio cercava.

ERBORISTERIA

L'abilità consiste nel saper riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali di ogni genere influenzando sulle funzioni dell'organismo. Al personaggio in possesso di questa abilità oltre ad indicargli cosa è in grado di fare con le piante, gli verranno specificate anche le tipologie di piante funzionali per le

applicazioni delle sue capacità. I livelli di abilità in erboristeria possono essere utilizzati combinate con chimica, medicina e pronto soccorso.

Combinazione erboristeria e chimica: fabbricazione di veleni, antidoti, droghe.

Livello 1

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come ricostituenti

Livello 2

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come tranquillanti

Livello 3

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come sedativi.

Livello 4

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come analgesici

Combinazione Chimica Livello 4:
Preparazione veleni di Grado 1

Livello 5

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come antisettici

Livello 6

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come cicatrizzanti

Combinazione Chimica Livello 6:
Preparazione veleni di Grado 2

Livello 7

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come antipiretici

Livello 8

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali che agiscono come emostatici

Combinazione Chimica Livello 6:
Preparazione veleni di Grado 3

Livello 9

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali come antitossine

Livello 10

Il personaggio è in grado di riconoscere, utilizzare e somministrare vegetali come antibiotici*

FARMACOLOGIA

L'abilità farmacologia consente di preparare, prescrivere e somministrare farmaci di ogni genere secondo le regole della medicina tradizione.

Livello 1

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che hanno un effetto ricostituente sull'organismo.

Livello 2

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sulle funzioni generali dell'apparato digerente.

Livello 3

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare vegetali che hanno una funzione analgesica

Livello 4

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che hanno una funzione antinfiammatoria

Livello 5

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sui particolari organi del sistema digerente.

Livello 6

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sul sistema respiratorio

Livello 7

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sulle funzioni generali del sistema circolatorio.

Livello 8

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sul sistema nervoso.

Livello 9

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono su vene e arterie.

Livello 10

Il personaggio è in grado di preparare, prescrivere e somministrare farmaci che agiscono sul cuore.

MEDICINA

Medicina è un'abilità che funziona solo se il personaggio o il personaggio non giocante da curare ha subito un massimo di colpi pari al numero di ferite che il livello dell'abilità utilizzato indica come curabili o tamponabili. Nel caso in cui il personaggio curi con un intervento una lesione il paziente curato dovrà essere assistito per le 8 ore successive. In particolare ogni 3 ore dovrà essere controllato, cambiato il bendaggio, disinfettato da un altro personaggio che abbia pronto soccorso o medicina (livello 1). Il Personaggio in sostituzione può essere assistito da chi ha erboristeria e sa utilizzare le erbe apposite al suo caso. Inoltre il personaggio con questa abilità sarà in grado di operare ogni tipo di medicamento che il suo livello gli consente.

Livello 1

Il personaggio è in grado di utilizzare i principali strumenti di medicina e praticare la rianimazione. E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 1° grado dimezzando i tempi di recupero.

Livello 2

Il personaggio è in grado di rimettere apposto arti lussati o fratturati. E' in grado di amputare gli arti e di medicare danni di 2° grado da ustione e corrosione.

Livello 3

Il personaggio è in grado di curare una ferita da taglio su un arto. Inoltre è in grado di tamponare una ferita doppia da taglio su un arto se pratica questo intervento entro 15 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 30 minuti perdere l'arto per dissanguamento o altro.
E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 2° grado ed acido di 1° grado riducendo di 1/3 i tempi di recupero.

Livello 4

Il personaggio è in grado di curare una ferita da taglio sulle zone del corpo vicino ai punti vitali. Inoltre è in grado di tamponare una ferita doppia da taglio, su una zona del corpo vicino a punti vitali, se pratica questo intervento entro 5 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 15 minuti prima di morire a causa della ferita.

Livello 5

Il personaggio è in grado di curare una ferita da sparo su un arto. Inoltre è in grado di tamponare una ferita da doppio sparo su un arto se pratica questo intervento entro 15 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 30 minuti perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 6

Il personaggio è in grado di curare una ferita da sparo sulle zone del corpo vicino ai punti vitali. Inoltre è in grado di tamponare una ferita da doppio sparo, su una zona del corpo vicino a punti vitali, se pratica questo intervento entro 5 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 15 minuti prima di morire a causa della ferita.

E' in grado di medicare danni da acido di 2° grado riducendo di 1/3 i tempi di recupero.

E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 3° grado in modo da rallentare del doppio del tempo il decorso degenerativo del danno.

Livello 7

Il personaggio è in grado di curare una ferita massiccia da sparo su un arto. Inoltre è in grado di tamponare una ferita massiccia da doppio sparo su un arto se pratica questo intervento entro 5 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 15 minuti perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 8

Il personaggio è in grado di curare una ferita massiccia da sparo sulle zone del corpo vicino ai punti vitali. Inoltre è in grado di tamponare una ferita massiccia da doppio sparo, su una zona del corpo vicino a punti vitali, se pratica questo intervento entro 2-3 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 10 minuti prima di morire a causa della ferita.

E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 3° grado in modo da interrompere il decorso degenerativo del danno.

Livello 9

Il personaggio è in grado di curare una ferita da doppio sparo su un arto. Inoltre è in grado di tamponare una ferita da triplo sparo su un arto se pratica questo intervento entro 2-3 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 15 minuti perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 10

Il personaggio è in grado di curare una ferita da doppio sparo sulle zone del corpo vicino ai punti vitali. Inoltre è in grado di tamponare una ferita da triplo sparo, su una zona del corpo vicino a punti vitali, se pratica questo intervento entro 2-3 minuti dal ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 10 minuti prima di morire a causa della ferita.

OCCULTISMO

L'abilità occultismo concerne le conoscenze e la preparazione in campo esoterico del personaggio che la detiene. Inoltre a determinati livelli dell'abilità si ottiene la conoscenza di specifici alfabeti occulti:

Occultismo livello 2: Alfabeto simbolico semplice

Occultismo livello 3: Alfabeto dei Maghi

Occultismo livello 4: Alfabeto Runico

Occultismo livello 5: Alfabeto Templare

Occultismo 6: Alfabeto Isiac

PRONTO SOCCORSO

Pronto soccorso è un'abilità che funziona solo se il personaggio o il personaggio non giocante da soccorrere ha subito un massimo di colpi pari alla numero di ferite che il livello dell'abilità utilizzato indica come tamponabili.

Livello 1

Il personaggio è in grado di utilizzare i principali strumenti di soccorso: praticare iniezioni, disinfettare, bendare e cose simili.

Livello 2

Il personaggio è in grado di steccare gli arti lussati o rotti. E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 1° grado.

Livello 3

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita da taglio su un arto se pratica tale intervento entro 10 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 1 ora prima di perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 4

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita da taglio sulle zone del corpo vicino a punti vitali se pratica tale intervento entro 10 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 30 minuti prima di morire a causa della ferita.

Livello 5

Il personaggio è in grado di amputare un arto.

E' in grado di tamponare una ferita da sparo in un arto se pratica tale intervento entro 30 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 1 ora prima di perdere l'arto per dissanguamento o altro.

E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 2° grado ed acido di 1° grado riducendo di 1/3 i tempi di recupero.

E' inoltre in grado di amputare un arto.

Livello 6

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita da sparo nelle zone del corpo vicino a punti vitali se pratica tale intervento entro 10 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 30 minuti prima di morire a causa della ferita.

Livello 7

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita massiccia da sparo in un arto se pratica tale intervento entro 10 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 30 minuti prima di perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 8

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita massiccia da sparo nelle zone del corpo vicino a punti vitali se pratica tale intervento entro 5 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 20 minuti prima di morire a causa della ferita.

E' in grado di medicare danni da acido di 2° grado riducendo di 1/3 i tempi di recupero.

E' in grado di medicare danni da ustione e congelamento di 3° grado in modo da rallentare del doppio del tempo il decorso degenerativo del danno.

Livello 9

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita da doppio sparo in un arto se pratica tale intervento entro 5 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 20 minuti prima di perdere l'arto per dissanguamento o altro.

Livello 10

Il personaggio è in grado di tamponare una ferita da doppio sparo nelle zone del corpo vicino a punti vitali se pratica tale intervento entro 5 minuti dal momento del ferimento. Ciò consente al ferito di resistere 15 minuti prima di morire a causa della ferita

PSICHIATRIA

La professione psichiatrica è caratterizzata da un trattamento giornaliero a base di psicofarmaci e/o terapie mediche. Si possono curare anche pazienti non accondiscendenti, in stato di shock e/o pazzia a condizione che si riesca a somministrargli la cura. Il recupero dei punti sanità sarà più rapido e di entità maggiore rispetto alla psicoanalisi ma comporterà degli effetti collaterali che in termini di gioco si traducono in malus sulle abilità.

Si può applicare un solo trattamento al giorno per paziente. Il trattamento inizia con la somministrazione della cura che prosegue con un numero di richiami pari al livello della cura ad intervalli di un'ora uno dall'altro. Se un richiamo viene saltato il trattamento si considera interrotto; il paziente recupera soltanto un numero di punti sanità corrispondenti ai richiami effettuati fino all'interruzione (il paziente dovrà sottrarre al totale dei punti sanità recuperati virtualmente con l'inizio della cura il numero di richiami mancanti), la penalità alle abilità durerà invece quanto previsto inizialmente.

Livello 1

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali della cura sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -1 per 3 ore.

Livello 2

Il personaggio è in grado di far recuperare 2 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali della cura sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -1 per 4 ore. Inoltre è in grado di diminuire del 25%(approssimato per difetto) la durata di uno shock su un personaggio che ne è affetto.

Livello 3

Il personaggio è in grado di far recuperare 3 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -2 per 5 ore. Inoltre è in grado di diminuire del 50%(approssimato per difetto) la durata di uno shock su un personaggio che ne è affetto.

Livello 4

Il personaggio è in grado di far recuperare 4 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -2 per 6 ore. Inoltre è in grado di diminuire del 75%(approssimato per difetto) la durata di uno shock su un personaggio che ne è affetto.

Livello 5

Il personaggio è in grado di far recuperare 5 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -3 per 7 ore. Inoltre è in grado di interrompere uno shock su un personaggio che ne è affetto. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 51 o maggiore.

Livello 6

Il personaggio è in grado di far recuperare 6 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -3 per 8 ore. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 41 o maggiore.

Livello 7

Il personaggio è in grado di far recuperare 7 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -4 per 9 ore. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 31 o maggiore.

Livello 8

Il personaggio è in grado di far recuperare 8 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -4 per 10 ore. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 21 o maggiore.

Livello 9

Il personaggio è in grado di far recuperare 9 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -5 per 11 ore. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 11 o maggiore.

Livello 10

Il personaggio è in grado di far recuperare 10 punto sanità ad un paziente, gli effetti collaterali sortiscono nel paziente una penalità a tutte le abilità di -5 per 12 ore. Può interrompere gli effetti della pazzia su personaggi con sanità 1 o maggiore.

PSICOANALISI

La professione psicoanalitica è caratterizzata da 2 tipi di applicazione pratica da parte del personaggio. Il trattamento giornaliero e la seduta terapeutica. Per trattamento giornaliero si intende che lo psicoanalista segue il paziente che ha in cura, nelle sue azioni, relazioni, congetture, associazioni ecc, per due ore contigue. La seduta terapeutica invece deve svolgersi privatamente tra lo psicoanalista e il suo paziente e concerne l'applicazione diretta della psicoanalisi sul paziente (ipnosi, libere associazioni, analisi, regressione ecc), non può essere interrotta. Non si possono sottoporre a sedute terapeutiche pazienti non accondiscendenti, in stato di shock o pazzia in atto. Il trattamento psicoanalitico non è cumulabile, se affiancato nel medesimo giorno, ad un trattamento psichiatrico.

Livello 1

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità ad un paziente con 90 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero. Il personaggio è inoltre in grado di supportare gli effetti degli Psicofarmaci somministrati ad un paziente.

Livello 2

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità ad un paziente con 80 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero.

Livello 3

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità ad un paziente con 70 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero.

Livello 4

Il personaggio è in grado di praticare l'ipnosi.

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità ad un paziente con 60 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero. Se il trattamento giornaliero comprende una seduta terapeutica di 1 ora il paziente recupera 2 punti sanità.

Livello 5

Il personaggio è in grado di far recuperare 1 punto sanità mentale ad un paziente con 50 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

Livello 6

Il personaggio è in grado di far recuperare 2 punti sanità ad un paziente con 40 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora, 1 se la seduta terapeutica è di mezz'ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

Livello 7

Il personaggio è in grado di far recuperare 3 punti sanità ad un paziente con 30 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora, 1 se la seduta terapeutica è di mezz'ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

Livello 8

Il personaggio è in grado di far recuperare 3 punti sanità ad un paziente con 20 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora, 2 se la seduta terapeutica è di mezz'ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

Livello 9

Il personaggio è in grado di far recuperare 4 punti sanità ad un paziente con 20 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora, 2 se la seduta terapeutica è di mezz'ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

Livello 10

Il personaggio è in grado di far recuperare 4 punti sanità ad un paziente con 10 o più punti sanità, tramite un trattamento giornaliero comprensivo di una seduta terapeutica di 1 ora, 3 se la seduta terapeutica è di mezz'ora. Se il paziente ha più di 60 punti sanità ne recupera 2 aggiuntivi con seduta, 1 aggiuntivo senza.

SCASSINARE

Fattore di difficoltà Serratura

	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
1°	5	10	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	4	5	10	-	-	-	-	-	-	-
3°	3	4	5	10	-	-	-	-	-	-
4°	2	3	4	5	10	-	-	-	-	-
5°	1	2	3	4	5	10	-	-	-	-
6°	Auto	1	2	3	4	5	10	-	-	-
7°	Auto	Auto	1	2	3	4	5	10	-	-
8°	Auto	Auto	Auto	1	2	3	4	5	10	-
9°	Auto	Auto	Auto	Auto	1	2	3	4	5	10
10°	Auto	Auto	Auto	Auto	Auto	1	2	3	4	5

Valori
espressi
in
Minuti

CRONOLOGIA STORICA ESSENZIALE

1900

Il 29 luglio il Re Umberto I è ucciso a Monza dall'anarchico Gaetano Bresci. Gli succede il figlio Vittorio Emanuele III.

1901

Il 22 gennaio muore la regina Vittoria d'Inghilterra, dopo 64 anni di regno.

1903

Il 20 luglio muore Leone XIII. Gli succederà Pio X.

1908

Il 28 dicembre Messina e Reggio Calabria vengono rase al suolo dal terremoto (oltre 150.000 morti).

1909

Il 30 maggio Luigi Ganna vince il primo Giro d'Italia.

1911

Epidemia di colera.

Ad aprile si apre a Torino l'esposizione universale per celebrare il 50° dell'Unità italiana.

Il 29 settembre scoppia la guerra contro la Turchia per la questione libica (Tripolitania e Cirenaica).

1912

Epidemia di vaiolo.

Il 14 aprile affonda il Titanic.

1913

Il 26 ottobre si avranno le prime elezioni politiche a suffragio universale maschile.

1914

Il 28 giugno, l'uccisione a Sarajevo dell'Arciduca Francesco Ferdinando scatenerà la I Guerra Mondiale.

Il 5 settembre, dopo la morte di Pio X, viene eletto Papa Benedetto XV.

1915

Il 24 maggio l'Italia entra in guerra contro l'Austria-Ungheria e Turchia (truppe verso l'Isonzo).

1916

Il 27 agosto l'Italia dichiara guerra alla Germania.

1917

8 marzo scoppia la rivoluzione in Russia.

Il 6 aprile gli Stati Uniti dichiarano guerra alla Germania.

Il 1 agosto Benedetto XV, invocando la pace, definisce il conflitto "l'inutil strage".

Il 27 ottobre il generale Cadorna ordina la ritirata.

Il 9 novembre Armando Diaz succede a Cadorna.

1918

Epidemia di "Spagnola".

Inizia il biennio rosso: alla fine della guerra lo scontento farà crescere notevolmente i movimenti socialisti che spingeranno all'occupazione di numerose fabbriche.

1919

Il 23 marzo nascono a Milano i Fasci italiani di Mussolini.

1920

Parte il biennio nero: le spinte socialiste si affievoliscono e cedono il posto all'offensiva delle squadre fasciste.

1921

Il 15 gennaio nasce a Livorno il Partito Comunista, durante il XVII congresso socialista (con Gramsci, Terracini e Bordiga).

Il 7 novembre nasce a Roma il Partito Nazionale Fascista.

1922

Il 22 gennaio muore Papa Benedetto XV (gli succederà Pio XI).

Il 26 ottobre comincia la Marcia su Roma.

1923

Il 10 marzo il Consiglio dei ministri riconosce la giornata lavorativa di otto ore.

Il 27 aprile la Riforma Gentile della scuola è approvata.

1924

Il 10 giugno scompare Giacomo Matteotti.

Il 16 agosto viene ritrovato il suo cadavere in un bosco poco lontano da Roma, per protesta i parlamentari non fascisti si ritirano dall'aula (Secessione dell'Aventino).

1925

Il 3 gennaio Mussolini, in un discorso al Parlamento, si assume tutta la responsabilità del delitto Matteotti (da molti considerato l'inizio della dittatura fascista).

Il 14 giugno è annunciata la battaglia del grano.

Il 5 ottobre il Gran Consiglio del Fascismo ordina la smobilitazione delle squadre fasciste.

Il 27 novembre è introdotto il saluto romano in tutte le amministrazioni.

1926

Il 4 febbraio il Governo abolisce i Consigli comunali nei Comuni con meno di 5.000 abitanti.

Il 19 febbraio viene decisa l'imposta personale e progressiva sul celibato.

Il 3 aprile costituzione dell'Opera Nazionale Balilla "per l'educazione fisica e militare" dei giovani dai 7 ai 18 anni. Legge Rocco per l'istituzione del sindacato unico fascista, per l'abolizione del diritto di sciopero e per la disciplina "corporativa" della produzione.

Il 7 aprile l'inglese Violet Gibson spara a Mussolini, mancandolo di poco. Le sedi romane dei giornali "Il Mondo" e "La Voce repubblicana" vengono devastate dai fascisti.

Il 2 luglio istituzione del ministero delle Corporazioni, assunto personalmente da Mussolini.

L'8 agosto parte il progetto di Mussolini di rivalutazione della Lira portando a 90 la sua parità con la Sterlina.

Il 18 agosto discorso di Mussolini a Pesaro sulla "difesa della lira", operata riversando sulle masse popolari le conseguenze della deflazione: giornata lavorativa portata a 9 ore, licenziamenti, pane nero, divieto di costruire nuove abitazioni, diminuzioni salariali, ecc..

Il 3 settembre abolizione dei Consigli comunali in tutti i Comuni. Ai sindaci democraticamente eletti vengono sostituiti i podestà nominati dal Fascio.

L'11 settembre attentato contro Mussolini a opera del giovane anarchico Gino Lucetti.

Il 31 ottobre, a Bologna, il quindicenne Anteo Zamboni, presunto attentatore di Mussolini, viene linciato dai fascisti. I prefetti sospendono numerosi giornali di opposizione in tutta Italia.

Il 5 novembre il Consiglio dei ministri decide gravi provvedimenti di polizia: l'immediato scioglimento dei partiti e sodalizi antifascisti; la soppressione di tutti i giornali non ligi al regime; la istituzione del confino per gli oppositori; l'organizzazione di una polizia politica alle dipendenze della Milizia; l'annullamento di tutti i passaporti per l'estero e severe sanzioni contro i tentativi di espatrio clandestino.

Il giorno 8 novembre viene arrestato Antonio Gramsci.

Il 25 novembre entra in vigore la legge eccezionale "per la difesa dello Stato", con effetto retroattivo: istituisce il Tribunale speciale e fissa gravi pene, compresa quella di morte, per le attività contro il fascismo. Da questo momento qualsiasi forma di opposizione al regime è considerata "delitto contro lo Stato" e duramente punita.

Il 30 dicembre il Fascio littorio è dichiarato simbolo dello Stato.

Il 31 dicembre una circolare di Mussolini ordina ai ministri che, negli atti ufficiali, alla data del calendario venga aggiunto l'annuale dell'"Era fascista".