

Le Cronache

di



Manuale Base del Giocatore

Versione 4.2

SOMMARIO

SOMMARIO1

**PRESENTAZIONE MANUALE BASE
DEL GIOCATORE VERSIONE 4.211**

Autori del Manuale Base del Giocatore Ver. 4.2
..... 11
Disclaimer 12
La Filosofia del Manuale 13

Introduzione al Gioco 14
Giochi di Ruolo: storia e presentazione 14
La Campagna di GDR dal Vivo "Le Cronache
di Outopia" 15
I Manuali di Gioco di Ruolo: cosa sono, lettura
e corretta interpretazione 16
Cosa significano alcune arcane parole... 18
PG: Personaggio Giocante 18
PNG: Personaggio Non Giocante 18
SP: Storia del Personaggio 19
SG: Storia di Gruppo 19
PE: Punti Esperienza 19
PF: Punti Ferita 20
PP: Punti Protezione 20
PR: Punti Pregio 20
PS: Punti Spirituali 20
AIG: Acquisito in Gioco 21
IG: In Gioco 21
FG: Fuori Gioco 21

**AMBIENTAZIONE: IL MONDO DI
OUTOPIA22**

Dinamiche e Regolamento In Gioco Generali . 22

La Genesi 23

Le Divinità 25
Thras - Il Mutamento 26
Tesna - La Legge 27
Malna - La Comprensione 28

Semidei: il Culto 29
Morte 29
Vita 30

La concezione del "vivere e morire" su Outopia
..... 31
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Coma e
Morte del PG 31

La concezione del Bene e del Male delle Divinità
..... 32
Dinamiche e Regolamento In Gioco - I Concetti
di Bene e Male: Divinità e Personaggi 32

Il Computo del Tempo nelle Terre di Outopia. 33
Info Fuori Gioco 34
L'Anno 0 34

Le Festività 35
Equinozio di Primavera 35
Solstizio d'Estate 36
Equinozio d'Autunno 36
Solstizio d'Inverno 37

Il Sistema Monetario 38

Luoghi Noti 39
La Penisola di Athlas 40
Il Palazzo Reale di Imea 41
Il Porto di Imea 41

I luoghi abitati conosciuti della Penisola di Athlas	42	Spes	54
Acri	42	L'Arcipelago delle Sette Stelle.....	55
Calakmul.....	42	I luoghi abitati conosciuti dell'Arcipelago delle Sette Stelle	55
Ix-Chel.....	42	Hina	55
Lumi	42	Caral.....	56
Sophia.....	42	Luoghi Indipendenti conosciuti nelle Terre di Outopia	57
Il Regno d'Ebano	43	I luoghi Indipendenti conosciuti	58
Il Tempio Maggiore di Tesna.....	44	Agar	58
Il Palazzo de "La Spina"	45	Alfiam.....	58
I luoghi abitati conosciuti del Regno d'Ebano	45	Tor-Amar	59
Angkor-Wat.....	45	Antiche Rovine delle Cascate Nebbiose	59
Antica Città d'Ebano	45	Città Perduta.....	59
Bor-Amonz	45	Città senza Nome.....	60
Fontechiara	46	Nana-Buruku.....	60
Galienna.....	46	Taxila	60
Mezzocammino.....	46	Spostarsi su Outopia	61
Rocca dei Templari del Tramonto	46	La Polvere del Pellegrino.....	61
Rocca della Fede	46	Utilizzo della Polvere del Pellegrino (In	
Roccaspina.....	46	Gioco e Fuori Gioco).....	62
Il Protettorato	46	Rituali di Dislocamento	63
Dedra.....	47	I Varchi.....	63
Desideria	47	I Piani e le Dimensioni.....	64
Melqart.....	47	Etnie e Popolazioni	65
La Repubblica delle Terre del Sole	48	I Popoli del Nord	66
Il Tempio di Malna.....	49	I Clan principali del Freddo Nord.....	66
L'Osservatorio Astronomico e la Scuola di Cartografia di Fresia	50	Clan degli Avvizziti.....	66
I luoghi abitati conosciuti della Repubblica delle Terre del Sole	51	Clan della Brace.....	67
Acquastagna	51	Clan del Vento Sidereo.....	67
Città del Fiore Purpureo	51	Clan del Tocco Glaciale	67
Città del Mare.....	51	I Figli delle Sabbie	68
Lagash	51	Le Genti d'Ebano	68
Mya.....	51	Il Popolo della Penisola di Athlas	69
Ninurta.....	52	Gilde, Ordini e Corporazioni.....	70
Rocca dello Scorpione Bianco	52	Gilda dei Tesori.....	70
Umma.....	52	Corporazione delle Sette Vie.....	71
Uruk.....	52	Gilda dei Notai.....	71
Il Freddo Nord.....	53	L'Inquisizione della Somma Giustizia.....	72
I luoghi abitati conosciuti del Freddo Nord	53	Gerarchie, Gradi e Ordine dell'Inquisizione della Somma Giustizia	73
Hvalsey	53	La Spina.....	73
Kàinua	54		
Skara-Brae.....	54		

Congregazione delle Maschere Bianche	74
Razze Speciali.....	75
Elfi	76
Nani.....	76
Orchi	77
Goblin	77
Myrkálfar.....	79
Udug.....	79
Altre Creature Conosciute su Outopia.....	80
Le Creature Conosciute	80
Abitanti della Soglia	81
Gli Erranti	81
Le Ombre	82
Le Anime Disperse	82
I Ladri di Sogni	83
Razze Ancestrali conosciute	84
Gli Antichi Esseri.....	84

AFFINITÀ, SENTIERI E ARTI NEL MONDO DI OUTOPIA.....85

Dinamiche e Regolamento In Gioco Speciali... 85

Le Affinità..... 86

I Sentieri..... 87

I Sentieri Minori	88
Perché Scegliere un Sentiero Minore?	88
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentieri e Arte dei Prodigii	89
Il Druidismo	90
I Druidi.....	91
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentiero del Druido	92
Incantesimi Druidici Base - Lista.....	92
Chicco del Druido.....	93
Commiato	93
Fulmine	93
Individuare Non Morti	93
Sussurro di Foglie	93
Trappola di Radici	94
Incantesimi Druidici Avanzati -Lista.....	94
Pelle di Legno.....	94
Sospensione	95

Terremoto.....	95
Turbine Protettivo	95
Arte Elementalista	96
L'Elementalista.....	96
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Elementalista	99
Abilità Base da Elementalista - Lista	99
Canalizzare.....	100
Scissione dei legami	100
Elementi Base - Lista.....	101
Fuoco.....	101
Acqua.....	101
Aria.....	101
Terra.....	101
Elementi Avanzati - Lista.....	102
Ghiaccio	102
Fulmine.....	102
Etere	102
Arte della Musica e dell'Intonazione	103
Gli Aedi.....	104
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte della Musica.....	105
Melodie e Intonazioni Base - Lista	106
Dispersione del Prodigio.....	106
Melodia del Sonno	106
Goffaggine.....	107
Malìa Musicale.....	107
Melodie e Intonazioni Aggiuntive - Lista	107
Protezione della Musica	108
Suono dell'Aldilà.....	108
Nota di Apertura e Chiusura.....	108
Silenzio del Bardo	108
Sollievo dell'Ascoltatore.....	109
Melodia dell'Accompagno.....	109
Scambio del Bardo	109
Domare l'Ira	109
I Sentieri Maggiori.....	110
Sacerdoti e Consacrati: I Culti di appartenenza.....	110
Il Culto di Thras	111
Il Culto di Tesna	111
Il Culto di Malna	112
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sacerdoti e Consacrati: Le Preghiere.....	113
Le Preghiere Base.....	113

Lista Preghiere Base di Thras.....	113	Favorire il Riposo	123
Accrescere il Potenziale.....	113	L'Arte Magica	124
Atto Impulsivo	114	Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte	
Favorire il Riposo dell' Anima	114	Magica: le Formule	125
Ira Divina	114	Magie Base	125
Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	114	Lista Magie Base.....	125
Volto Amico.....	114	Cecità	125
Lista Preghiere Base di Tesna	115	Dardo Magico	125
Benedizione	115	Disperdere un Prodigio.....	126
Distuggere la Non Morte	115	Arma Magica	126
Ira Divina	115	Mutismo	126
Lama Perforante.....	115	Rilevare il Magico ad Area.....	126
Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	116	Magie Aggiuntive Base	127
Rinvigorente Sacro.....	116	Lista Magie Aggiuntive Base.....	127
Lista Preghiere Base di Malna.....	116	Dardo Perforante.....	127
Infondere il Sapere.....	116	Distruzione Prodigiosa.....	127
Ira Divina	117	Litania	127
Mente Impenetrabile	117	Bastione	128
Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	117	Magie Avanzate	128
Placare l'Ira	117	Lista Magie Avanzate.....	128
Proteggere il Sapere.....	117	Morte apparente	128
Le Preghiere Base Aggiuntive.....	118	Punizione arcana	129
Lista Preghiere Base Aggiuntive di Thras		Visione dell' Abisso	129
.....	118	Strazio	129
Lama Avvelenata	118	Affaticamento	129
Sacche di Carne	119	Richiamo degli Spiriti	129
Lista Preghiere Base Aggiuntive di Tesna		L'Arte dei Rituali.....	130
.....	119	Ordinamento e Disgregazione: finalità del	
Lama d' Argento	119	Rituale.....	131
Egida Divina	119	I Circoli Rituali	132
Lista Preghiere Base Aggiuntive di Malna		Circoli di origine Naturale	132
.....	120	Circoli di Sintesi	132
Scovare i Segreti.....	120	Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte	
Verità	120	dei Rituali.....	133
Le Preghiere Avanzate.....	121	L'Officiante dei Rituali	134
Lista Preghiere Avanzate di Thras	121	Celebrazione del Rituale: il calcolo dei	
Spezzare le Catene.....	121	Punti Spirituali impiegati e la "forza" del	
Giudizio del Mutamento	121	Rituale.....	134
Sacche di Carne Superiore	121	Forma e creazione di un Circolo	135
Lista Preghiere Avanzate di Tesna.....	122	Oggetti standard del ritualista e	
Forza dello Spirito	122	allestimento.....	136
Fermezza del Fedele	122	Scrivere il Rituale	136
Giudizio della Legge	122	I "Colpi di Frusta della Trama" nel Rituale	
Lista Preghiere Avanzate di Malna.....	123	137
Verità dell' Anima	123	Arte Taumaturgica	138
Giudizio della Comprensione	123		

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Taumaturgica	139
Taumaturgia Base - Lista tecniche	140
Rimuovere Prodigiosamente le Malattie	140
Rimuovere Prodigiosamente Veleni e Intossicazioni	140
Resistenza alle Malattie	140
Scomporre la Materia	140
Taumaturgia Avanzata - Lista tecniche	141
Concentrazione del Taumaturgo	141
Fisico Indomito	141
Flusso Imperituro	141
Debellare la Piaga	141
Arti ulteriori e Competenze Tecniche	142
Arti Alchemiche	142
Alchimia e Sperimentazioni - Le Scuole	142
La Scuola di Artica	143
La Scuola di Meridia	144
La Scuola di Lumi	145
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Alchemiche	146
Alchimia e Pozioni Base in fase di creazione del PG	146
Differenze tra Erboristeria e Alchimia	146
Utilizzo delle pozioni	147
Sostanze alchemiche: differenze fra vari tipi di preparazioni	148
Oleoliti	148
Unguenti	149
Distillati	149
Polveri	149
Filtri	149
Lista - Arti Alchemiche Base	150
Scuola di Artica	150
Mistura Curativa	150
Polvere Corrosiva	150
Polvere Ricostituente	150
Rimedio contro l'Assideramento	150
Scuola di Meridia	151
Indurente per Scudi e Armature	151
Olio Impermeabilizzante	151
Olio Prodigioso	151

Olio Rinforzante per le Armi	151
Scuola di Lumi	151
Liquido per l'Imbalsamazione	151
Pozione del Coraggio	151
Pozione dell'invisibilità	151
Sonnifero	152
Lista - Pozioni Aggiuntive	152
Scuola di Artica	152
Mistura Tossica	152
Polvere Rivelatrice	152
Scuola di Meridia	153
Mistura Lubrificante	153
Olio rinvigorente	153
Scuola di Lumi	153
Antimalarico	153
Pozione Pietrificante	153

Arti Cerusiche e Anatomiche

I Luoghi più famosi dove sono esercitate le Arti Cerusiche e Anatomiche	155
L'Accademia di Agar e l'Ospedale	155
Il Lazzaretto di Malacqua	155
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Cerusiche e Anatomiche	156
Lista - Arti Cerusiche e Anatomiche	156
Cure Base - Lista	156
Disinfezione	156
Sutura	157
Medicazioni Aggiuntive - Lista	157
Assistenza al Parto	157
Imbalsamazione	157
Reimpianto	158
Trasfusione	158
Salasso	158
Ingegneria	159
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Ingegneria	159
Ingegneria Meccanica	160
Ingegneria Edile	160
Ingegneria Idraulica e navale	160

L'Arte della Cartografia e le Mappe di Outopia

La Mappa di Outopia: Terre Conosciute e confini politici (segue)	161
Scuole di Cartografia	163

La Scuola di Fresia.....	163
La Scuola di Tarea	163
La Scuola dell'Isola Verde.....	163
Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte della Cartografia.....	164

REGOLAMENTO PER LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO E DELLA SCHEDA165

Il Personaggio Giocante (PG)	165
La Scheda e la Storia del Personaggio	166
La Scheda e la Storia di Gruppo.....	166

Creare la Scheda: punti chiave e cosa tenere sempre a mente..... 167

Creazione di un nuovo PG.....	168
Interpretazione del PG: linee guida generali	168
Abbigliamento del PG durante gli eventi GDR dal Vivo	169
Le armature in lattice	169
Vestiaro del PG: cosa è bene evitare.....	170
Abbigliamento e oggetti consigliati	170

Creazione Personaggio "Razze Speciali" 171

Elfo- Scheda PG	171
Elfo - Abilità di scheda predeterminate ...	171
Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori - Elfo.....	172
Nano - Scheda PG.....	172
Nano - Abilità di scheda predeterminate.	172
Nano - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	173
Orco - Scheda PG.....	173
Orco - Abilità di scheda predeterminate..	173
Orco - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	174
Goblin - Scheda PG	174
Goblin - Abilità di scheda predeterminate	174
Goblin - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	174
Myrkálfar - Scheda PG.....	175
Myrkálfar - Abilità di scheda predeterminate	175
Myrkálfar - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	175

Udug - Scheda PG.....	176
Udug - Abilità di scheda predeterminate.	176
Udug - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori.....	177

Creazione Personaggio "Categorie speciali" ...177

Druido- Scheda PG	178
Druido - Abilità di scheda predeterminate	178
Elementalista- Scheda PG	178
Elementalista - Abilità di scheda predeterminate.....	178
Aedo- Scheda PG	179
Aedo - Abilità di scheda predeterminate .	179

DINAMICHE DI GIOCO E REGOLAMENTO IN GIOCO: COMBATTIMENTO, AZIONI SPECIALI, CHIAMATE, ABILITÀ BASE E PREGI.....180

Regole in combattimento.....181

Combattimento "Armato"	181
Armature.....	182
Combattimento con Arti Prodigiose.....	183

Azioni Speciali: interpretazione del PG185

Inerme	185
Furto	185
Perquisizione.....	186
Disarmare	186
Trasporto	186
Scassinare e Disarmare trappole o congegni	187
Legare e prendere prigionieri	187

Contare i secondi di una chiamata, un effetto o uno "status" del PG In Gioco 188

Le Chiamate.....189

La distinzione delle chiamate: Fonti Fisiche o Prodigiose.....	190
Chiamata Numero di Danni	191
Chiamate Speciali	192
Cura	192
Di Massa.....	192
Di Narrazione.....	192

Dominazione.....	192
Inefficace.....	193
Malattia.....	193
Mortale.....	193
Spaccante.....	193
Totale.....	194
Veleno.....	194
Dispersione.....	194
Zero.....	194
Chiamate di Danno Comuni.....	194
Lama e Botta.....	194
Argento.....	194
Perforante.....	195
Chiamate Prodigiose.....	195
Incantato.....	195
Magico.....	195
Sacro.....	195
Arcano.....	195
Chiamate Elementali.....	196
Chiamate effetto Mentale.....	196
Accecante.....	196
Apatia.....	197
Confusione.....	197
Disperazione.....	197
Furia.....	197
Malia.....	197
Mutismo.....	198
Sonno.....	198
Terrore.....	198
Chiamate effetto Fisico.....	198
A Terra.....	198
Debolezza.....	198
Dolore.....	199
Paralisi.....	199
Spinta.....	199
Stordire.....	199
Terremoto.....	199
Lista delle Abilità Base.....	200
Abilità Fisiche Base.....	201
Ambidestria.....	201
Forza.....	201
Resistenza alle ferite.....	201
Resistenza alle Malattie.....	201
Robustezza.....	201
Robustezza Migliorata.....	201

Abilità da Combattimento Base.....	202
Armatura Leggera.....	202
Armatura Media.....	202
Armatura Pesante.....	202
Armi a Una Mano.....	203
Armi a Due mani.....	203
Armi da Lancio.....	203
Armi da Tiro.....	203
Armi in Asta.....	203
Mano Pesante.....	203
Stordire.....	203
Trascendere Armatura Leggera.....	204
Trascendere Armatura Media.....	204
Trascendere Armatura Pesante.....	204
Utilizzare Scudo.....	204
Abilità Conoscitive Base.....	205
Abilità Conoscitive Base - Settore Generale..	205
Leggere, Scrivere e Tenere di Conto.....	205
Valutare.....	205
Valutare Avanzato.....	205
Mitologia e Folklore.....	205
Mitologia e Folklore Migliorati.....	205
Araldica.....	206
Araldica Approfondita.....	206
Abilità Conoscitive Base - Settore Arti	
Alchemiche.....	206
Erboristeria.....	206
Alchimia.....	206
Pozioni Aggiuntive.....	207
Abilità Conoscitive Base - Settore Arti	
Cerusiche e Anatomiche.....	207
Anatomia.....	207
Trattare Ferite.....	207
Conoscenze Cerusiche - Cure Base.....	207
Medicazioni Aggiuntive.....	208
Medicazione Aggiuntiva - Assistenza	
al Parto.....	208
Medicazione Aggiuntiva -	
Imbalsamazione.....	208
Medicazione Aggiuntiva - Reimpianto	
.....	208
Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione	
.....	208
Medicazione Aggiuntiva - Salasso...	208
Abilità Conoscitive Base - Settore Arte della	
Cartografia.....	208

Cartografia.....	208
Abilità Conoscitive Base - Settore Ingegneria	
.....	209
Conoscenza delle Materie Prime	209
Ingegneria.....	209
Abilità Speciali Base.....	209
Individuare Trappole.....	209
Scassinare e Disarmare 1	210
Scassinare e Disarmare 2	210
Scassinare e Disarmare 3	210
Scassinare e Disarmare 4	210
Scassinare e Disarmare Magico	211
Riparare Oggetti in Metallo.....	211
Riparare Oggetti in Legno	211
Riparare Pelle, Cuoio e Stoffa	211
Abilità Prodigiose Base	212
Abilità Prodigiose Base - Settore Generale	212
Affinità con le Trame	212
Abilità Prodigiose Base - L'Arte Magica	
(Sentiero Maggiore).....	212
Iniziato all'Arte	212
Concentrazione del Tessitore delle Trame	
.....	212
Magie Aggiuntive Base.....	213
Magie Avanzate.....	213
Studio dell'Arte.....	213
Studio dell'Arte Approfondito	213
Conoscenza dell'Arte Magica	214
Abilità Prodigiose Base - L'Arte dei Rituali	
(Sentiero Maggiore).....	214
Conoscenza dei Circoli Rituali.....	214
Ritualismo.....	214
Ritualismo Avanzato.....	214
Abilità Prodigiose Base - Arte Taumaturgica	
(Sentiero Maggiore).....	215
Curare Prodigiosamente.....	215
Curare Prodigiosamente Ferite Profonde	
.....	215
Taumaturgia Base.....	215
Taumaturgia Base - Rimuovere	
Prodigiosamente le Malattie.....	215
Taumaturgia Base - Rimuovere	
Prodigiosamente Veleni e	
Intossicazioni.....	216
Taumaturgia Base - Resistenza alle	
Malattie	216

Taumaturgia Base - Scomporre la	
Materia.....	216
Conoscenza del Taumaturgo.....	216
Taumaturgia Avanzata	216
Taumaturgia Avanzata -	
Concentrazione del Taumaturgo	216
Taumaturgia Avanzata - Fisico	
Indomito	216
Taumaturgia Avanzata - Flusso	
Imperituro	216
Taumaturgia Avanzata - Debellare la	
Piaga.....	217
Sapienza Medica	217
Spirito del Taumaturgo.....	217
Abilità Consacrali Base (Sentiero Maggiore)	217
Vocazione.....	217
Votato alla Divinità.....	217
Preghiere Base Aggiuntive	218
Preghiere Avanzate	218
Concentrazione del Consacrato	218
Spirito del Consacrato	218
Spirito Divino	219
Abilità Prodigiose Base - Arte Elementalista	
(Sentiero Minore).....	219
Conoscenza degli Elementi e della	
Materia	219
Invocazione.....	219
Concentrazione dell'Elementalista	220
Elementi Avanzati	220
Ghiaccio	220
Fulmine.....	220
Etere	220
Abilità Druidiche Base (Sentiero Minore)	221
Affinità Naturale	221
Saggezza Druidica	221
Sapienza Druidica.....	221
Concentrazione del Druido	221
Abilità Prodigiose Base - Arte della Musica e	
dell'Intonazione (Sentiero Minore)	222
Affinità Musicale.....	222
Arte dell'Aedo.....	222
Ispirazione dell'Aedo	222
Concentrazione dell'Aedo	222
I Pregi	223

Lista dei Pregi Base.....	225
Medium (da 1 a 6)	225
Medium 1	225
Medium 2	225
Medium 3	226
Medium 4	226
Medium 5	226
Medium 6	226
Sesto senso (da 1 a 6)	227
Sesto senso 1.....	227
Sesto senso 2.....	227
Sesto senso 3.....	227
Sesto senso 4.....	227
Sesto senso 5.....	227
Sesto senso 6.....	227
Natali nobili (da 1 a 7)	228
Natali nobili 1.....	229
Natali nobili 2.....	229
Natali nobili 3.....	229
Natali nobili 4.....	229
Natali nobili 5.....	229
Natali nobili 6.....	229
Natali nobili 7.....	229
Empatia (da 1 a 6).....	230
Empatia 1.....	230
Empatia 2.....	230
Empatia 3.....	230
Empatia 4.....	230
Empatia 5.....	231
Empatia 6.....	231
Mestiere di Famiglia (da 1 a 6)	232
Mestiere di Famiglia 1	233
Mestiere di Famiglia 2	233
Mestiere di Famiglia 3	233
Mestiere di Famiglia 4	233
Mestiere di Famiglia 5	233
Mestiere di famiglia 6	233
Reputazione (da 1 a 6)	234
Reputazione 1	235
Reputazione 2	235
Reputazione 3	236
Reputazione 4	236
Reputazione 5	236
Reputazione 6	236

REGOLAMENTO FUORI GIOCO237

Introduzione..... 237

Ruoli e Chiamate Arbitrali..... 238

I Ruoli.....	238
Presidente	238
Capo-Ambientazione	239
Narratore e Co-Narratore	239
Arbitri.....	239
Supervisore.....	240
Le Chiamate Arbitrali	241
In Gioco.....	241
Sospensione	241
Fermo Gioco	241
Fine Gioco	241

Gli Oggetti In Gioco e Fuori Gioco..... 242

I Cartellini usati In Gioco..... 243

Rappresentazione IG di Oggetti FG: il	
Cartellino dell'oggetto IG	243
Come Leggere il Cartellino IG	244
Collegare il Cartellino a un Oggetto IG ...	246
Quando considerare il Cartellino IG	246
In caso di Smarrimento/Furto IG del	
Cartellino	246
In caso di Smarrimento/Furto FG del	
Cartellino	246
Trasporto IG degli Oggetti IG rappresentati	
dal Cartellino	246
Cartellino Evento	247

L'Area dove si sviluppa l'Evento..... 249

Area Fuori Gioco	249
Area In Gioco	249
Area Staff.....	249

La Segreteria..... 250

La Segreteria FG: modulistica e questioni Fuori	
Gioco	250
La Segreteria IG: Tabelle, Liste e questioni In	
Gioco	250

Segnalazioni Somatiche..... 251

Braccio alzato e dito indice alzato	251
Braccio alzato e mano con il palmo aperto ...	251

Due dita aperte posate sul petto 251

Interazioni dei Soci/Giocatori con l'Organizzazione la Narrazione durante gli eventi GDR 252

Gli Eventi GDR dal Vivo: tipologia e gestione richieste PG 253

Tipologia evento: "Maggiore", "Minore", "Intersessione " 253

Le richieste IG dei PG: Regole per le Intersessioni 254

Come richiedere una Intersessione 254

Cosa si può richiedere in una Intersessione 255

Le richieste IG dei PG: Regole per l'invio di e-mail 256

Il Forum di Gioco 256

Modalità di partecipazione agli eventi..... 257

Prenotazione dell'Evento 258

Regole di comportamento durante gli eventi . 259

Regola d'Oro 259

Sanzioni alla mancata osservanza del regolamento Fuori Gioco e alle Regole di comportamento durante gli eventi 260

Sanzioni In Gioco 261

Richiamo Verbale 261

Sospensione momentanea dal gioco 261

Sospensione definitiva dal gioco e allontanamento 261

Espulsione dal gioco..... 262

Decurtazione PE..... 262

Sanzioni Fuori Gioco..... 262

Test Equipaggiamento (T.E.) e altre indicazioni generali..... 263

Indicazioni dei materiali e specifiche per l'equipaggiamento In Gioco..... 264

Armature, Elmi e Scudi 264

Armi a Propulsione, Frecce e Dardi 265

Armi da Assedio 266

Armi da Lancio..... 266

Armi da Mischia e ad Asta lunga 266

Artigli e Armi Naturali 267

Oggetti Vari 267

RINGRAZIAMENTI..... 268

APPENDICE E MODULISTICA 269

INDICE ANALITICO 270



Presentazione Manuale Base del Giocatore Versione 4.2



Autori del Manuale Base del Giocatore Ver. 4.2

Nominativi in ordine alfabetico e per settore:

Ambientazione

Matteo Barilari – Giovanni Russo

Dinamiche e Regolamento In Gioco (IG)

Matteo Barilari – Enrico Brunetti - Sonia Laganà- Giovanni Russo

Regolamento Fuori Gioco (FG):

Giovanni Russo

Grafica

a cura di Giovanni Russo

Impaginazione e Correzione del presente Manuale Base

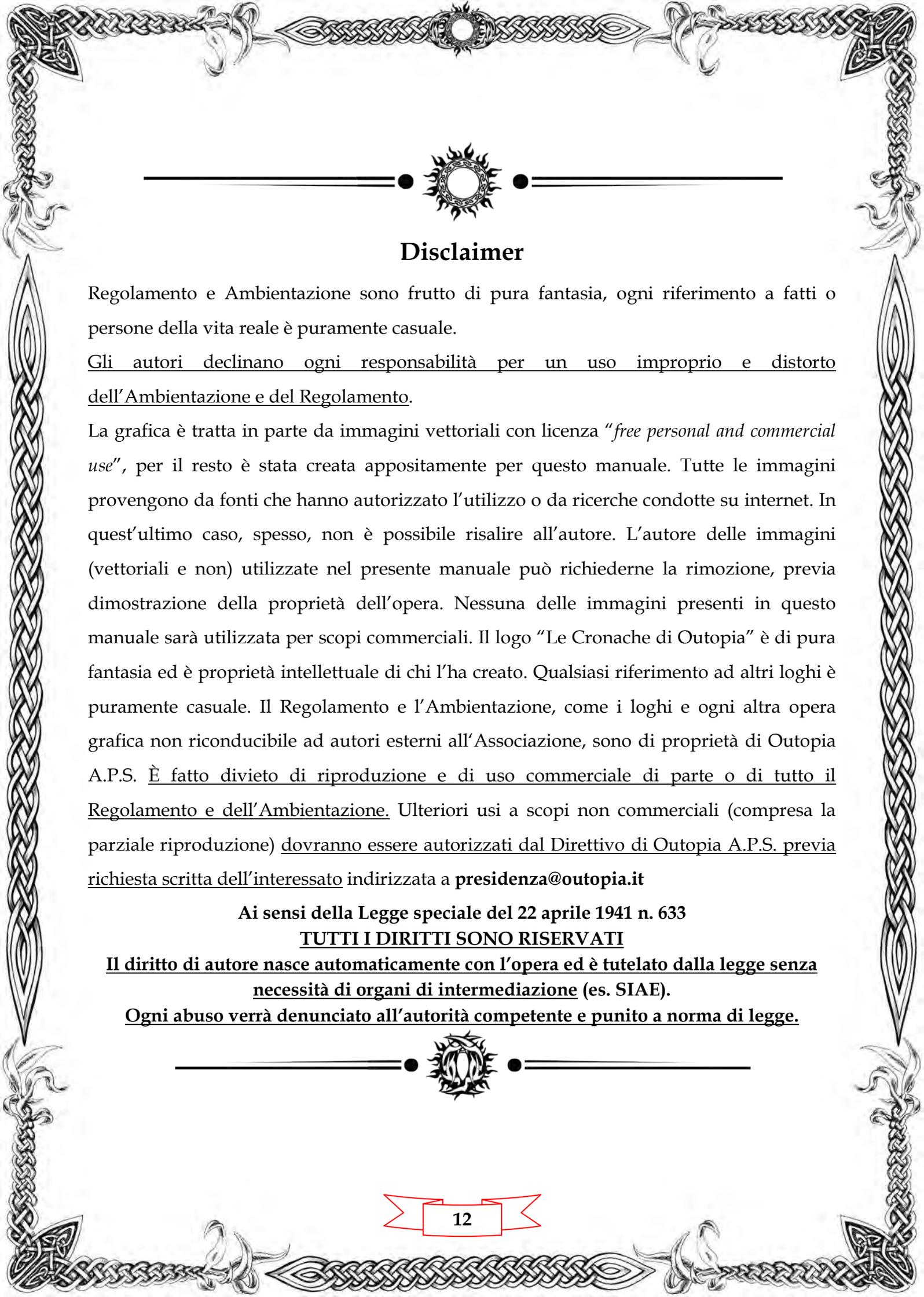
Giovanni Russo

Spunti di Implementazione del presente Manuale Base del Giocatore Ver. 4.2

Giovanni Russo

Si ringrazia in particolare modo Giuseppe Capudi, in arte "Scorpione", per la disponibilità e gli spunti di implementazione dei passati manuali.







Disclaimer

Regolamento e Ambientazione sono frutto di pura fantasia, ogni riferimento a fatti o persone della vita reale è puramente casuale.

Gli autori declinano ogni responsabilità per un uso improprio e distorto dell'Ambientazione e del Regolamento.

La grafica è tratta in parte da immagini vettoriali con licenza "*free personal and commercial use*", per il resto è stata creata appositamente per questo manuale. Tutte le immagini provengono da fonti che hanno autorizzato l'utilizzo o da ricerche condotte su internet. In quest'ultimo caso, spesso, non è possibile risalire all'autore. L'autore delle immagini (vettoriali e non) utilizzate nel presente manuale può richiederne la rimozione, previa dimostrazione della proprietà dell'opera. Nessuna delle immagini presenti in questo manuale sarà utilizzata per scopi commerciali. Il logo "Le Cronache di Outopia" è di pura fantasia ed è proprietà intellettuale di chi l'ha creato. Qualsiasi riferimento ad altri loghi è puramente casuale. Il Regolamento e l'Ambientazione, come i loghi e ogni altra opera grafica non riconducibile ad autori esterni all'Associazione, sono di proprietà di Outopia A.P.S. È fatto divieto di riproduzione e di uso commerciale di parte o di tutto il Regolamento e dell'Ambientazione. Ulteriori usi a scopi non commerciali (compresa la parziale riproduzione) dovranno essere autorizzati dal Direttivo di Outopia A.P.S. previa richiesta scritta dell'interessato indirizzata a presidenza@outopia.it

Ai sensi della Legge speciale del 22 aprile 1941 n. 633

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

Il diritto di autore nasce automaticamente con l'opera ed è tutelato dalla legge senza necessità di organi di intermediazione (es. SIAE).

Ogni abuso verrà denunciato all'autorità competente e punito a norma di legge.





La Filosofia del Manuale

Anni di gioco e di passione hanno portato un gruppo di amici e appassionati a organizzare eventi che possano far immergere chiunque lo desideri in un mondo fantastico.

Il presente Manuale è scritto in lingua italiana. Il motivo del mancato utilizzo di riferimenti in lingua inglese deriva dalla volontà di semplificare e velocizzare lo svolgimento del gioco, evitando fraintendimenti dovuti all'uso di una lingua straniera. Molti giocatori, in passato, hanno mostrato la loro convinzione che l'utilizzo dell'inglese in relazione alle



chiamate di gioco "suoni" meglio all'orecchio del giocatore; noi di Outopia crediamo, invece, che la lingua italiana debba essere valorizzata e considerata nella sua ricchezza espressiva, come da Statuto dell'Associazione.

Questo Manuale è stato creato per i Giocatori di Ruolo che intendono interpretare il proprio Personaggio in maniera seria, con l'obiettivo di disincentivare ogni tipo di gioco atto a distruggere quello altrui. Il GDR è divertimento, ma richiede anche impegno agli organizzatori. La migliore ricompensa cui auspichiamo è il divertimento di chi partecipa. Per poterci divertire sono necessari un regolamento ben strutturato e l'onestà da parte di tutti: partecipanti e organizzatori! Confidiamo in questa prospettiva per poter dimostrare che la presenza di un buon manuale alla base può fare la differenza. Il resto dipende sempre dalla volontà, da parte di tutti, di leggerlo e applicarlo.

Buon gioco a tutte/i!

Il Presidente e lo Staff di Gioco



Introduzione al Gioco

Giochi di Ruolo: storia e presentazione



Il gioco di ruolo al puro scopo ludico nacque nel 1913 con Herbert George Wells, uno scrittore di fantascienza che per primo formulò un manuale di regole per giocare con i soldatini di stagno. A seguito di questo primo tentativo, per molti anni, i giochi di ruolo rimasero un fenomeno circoscritto fino al 1974, anno in cui fu pubblicata la prima edizione del celebre gioco da tavolo "*Dungeons & Dragons*". Tale gioco fu strutturato sull'utilizzo dei dadi e sulla creazione di alcuni personaggi interpretati dai giocatori.

I personaggi si muovevano grazie alle descrizioni di un narratore su uno scenario medievale fantasy ed erano supportati semplicemente dalla fantasia, dalla carta e dalle matite per annotare avvenimenti e quanto altro fosse necessario. "*Dungeons & Dragons*" è considerato il primo gioco da tavolo moderno ed è tutt'oggi fra i manuali più venduti al mondo.

Il boom del gioco di ruolo in Italia fu a cavallo fra la seconda metà degli anni '80 e la prima metà degli anni '90. In questo periodo fecero la loro comparsa sul mercato "*Vampire the Masquerade*" e "*Magic*", anche loro campioni d'incassi.

Il Gioco di Ruolo dal Vivo, detto anche GDR o LARP (Live Action Role-Playing), nacque dall'esigenza di rappresentare visivamente le azioni intraprese dai personaggi.

Combattimenti, magie e avventure narrati nel sistema cartaceo presero finalmente vita: armi realizzate in lattice e materassino, abiti ispirati a quel periodo, "mostri" realizzati in

resina o gommapiuma furono, e ancora oggi sono, gli strumenti di effetto scenico per far immergere il giocatore nel gioco e per permettergli un'esperienza interattiva maggiore rispetto alla semplice narrazione da gioco da tavolo cartaceo. Questa modalità di gioco "dal vivo" con il tempo ebbe modo di spaziare in una grande varietà di scenari, oltre a quelli medievali fantasy: dai fantascientifici a quelli steampunk. Tutto ciò che la fantasia è in grado di concepire può essere trasportato in un contesto GDR dal Vivo.

Nel GDR dal vivo il Master, detto anche Narratore, delinea l'ambientazione del gioco, i suoi temi, le peripezie e gli avversari che i personaggi devono affrontare di volta in volta durante le loro avventure. Per rappresentare una situazione, il Narratore spesso viene supportato da alcuni PNG (Personaggi Non Giocanti) che hanno il compito di interpretare vari ruoli, al fine di delineare la storia prevista e indirizzare i personaggi verso le giuste decisioni per la continuazione dell'avventura.

Per giocare di ruolo dal vivo è indispensabile conformare il proprio abbigliamento, il proprio lessico e i propri atteggiamenti a quelli delineati dal gioco stesso.



La Campagna di GDR dal Vivo "Le Cronache di Outopia"

"Le Cronache di Outopia" è una campagna di gioco di ruolo dal vivo fantasy, ispirato a un universo senza tempo. In questo mondo plasmato dalle divinità, hanno luogo le nostre avventure. Per poter giocare a "Le Cronache di Outopia" occorre leggere ed essere a conoscenza del regolamento e dell'ambientazione, oltre che possedere una scheda e una "Storia del Personaggio" (SP) approvati dalla narrazione.

Il presente manuale e ulteriori info sono reperibili sul sito www.outopia.it*

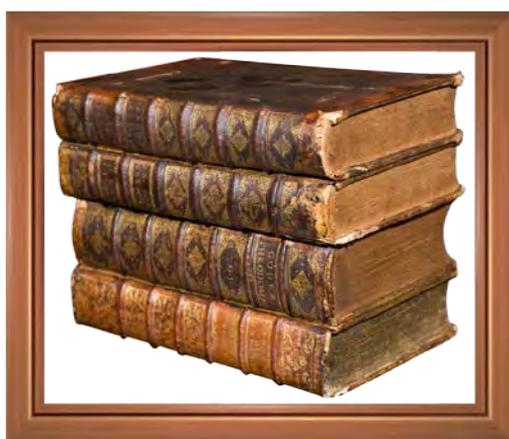
* Il gioco di ruolo dal vivo "Le Cronache di Outopia" è promosso dall'Associazione di Promozione Sociale "Outopia".

Per Info: www.outopia.it. Tutti i diritti riservati.





I Manuali di Gioco di Ruolo: cosa sono, lettura e corretta interpretazione



Un Manuale di Gioco di Ruolo è la base per poter conoscere l'Ambientazione e le regole fondamentali del gioco stesso. Tuttavia, non basta solo questo! Una volta conosciuti i contenuti, sarà compito del giocatore trovare i modi per interagire nel Mondo messo a disposizione dagli autori del Manuale stesso. Come in ogni gioco sono previste regole peculiari che li differenziano, anche in quello che andiamo a presentare sono previste specifiche modalità di gioco. Spesso il gioco di ruolo si "generalizza": ambientazione, regole, chiamate, modalità di confronto ricalcano fino allo sfinimento ogni ambiente conosciuto. Quando ci si trova di fronte ad un regolamento diverso, il giocatore di ruolo di vecchia esperienza non può fare a meno di confrontarlo con manuali già conosciuti e, spesso, considerare un manuale diverso meno intuibile o completo, rispetto alle proprie esperienze di gioco. Il nuovo giocatore probabilmente cercherà di capire velocemente il funzionamento del manuale per poter iniziare a giocare fin da subito, rischiando però di trascurare particolari che potrebbero rivelarsi importanti. Un manuale di gioco di ruolo dal vivo può (e dovrebbe sempre!) differenziarsi dagli altri sia per il contenuto sia per le prospettive: ciò che offre un'ambientazione o un'abilità per alcuni potrebbe sembrare ridicolo o inutile; per altri, invece, è espressione di un'idea ben precisa e calcolata. Tale idea spesso non si conforma alla moda dilagante di definire come "gioco di ruolo dal vivo" gli sterili "combattimenti di massa" con regole talmente scarse da lasciare interdetti anche i giocatori più esperti.

Sicuramente il presente manuale, non è adatto a chi vuole soltanto dare libero sfogo alla fisicità attraverso combattimenti continui. In passato queste modalità si sono ampiamente dimostrate fallimentari per un sereno svolgimento del GDR dal Vivo inteso come parentesi di fantasia nella realtà quotidiana.

Siamo convinti che ogni associazione abbia il suo scopo, il nostro è quello di dimostrare che esiste ancora una modalità di interazione pura, con il gioco e con chi gioca, basata sul concetto di associazionismo reale.

Non ci sono ambientazioni migliori o peggiori da scegliere per la costruzione di un manuale. Consapevoli della corposità del presente manuale riteniamo che possa contenere tutto il necessario soprattutto per i nuovi giocatori che nulla sanno del gioco di ruolo dal vivo.

Abbiamo cercato di non dare nulla per scontato: di conseguenza anche il gioco di ruolo che ne deriva sarà complesso e articolato.

L'obbiettivo della complessità non è quello di suscitare la domanda "Quest'abilità che senso ha?", ma le più appropriate interrogazioni "Con quest'abilità a cosa aspiro? Perché è stata inserita? A che fine? Come posso sfruttarla? Che evoluzione può avere? Ne esistono altre non previste?" ecc. ecc. Domande per chi vuole giocare veramente di ruolo e che vanno poste fin dall'inizio. Quando un giocatore analizza un'abilità da scegliere per la scheda del suo Personaggio Giocante, dovrà farlo con la consapevolezza che quella scelta lo porterà a un percorso e a una tattica di gioco ben precisa.

Quando e se giocherete con questo manuale non date mai nulla per scontato e chiedetevi sempre: "Come posso far sopravvivere il mio personaggio in Outopia?".

Soprattutto ricordate: è un gioco, quindi divertitevi e fate divertire!

Grazie per essere entrati nel mondo de "Le Cronache di Outopia".

Il Capo Ambientazione e i Narratori

Cosa significano alcune arcane parole...



Prima di entrare nel "vivo del Manuale" (Ambientazione e Regolamento), spiegheremo brevemente in questa sede il significato di alcuni termini che l'Organizzazione userà dentro e fuori dal gioco.

PG: Personaggio Giocante

Viene creato dal giocatore per permettergli di vivere direttamente le avventure su Outopia. Ha la libertà assoluta di modificare gli eventi che saranno narrati. È possibile avere un solo PG per volta.

PNG: Personaggio Non Giocante

È un tipo di personaggio dato dallo Staff a un giocatore. Ha limitate capacità autonome decisionali sulla base del ruolo che gli viene affidato. Questo tipo di personaggio è essenziale ai fini del gioco. Al Narratore di ciascun evento è data facoltà di cooptare giocatori al fine di svolgere questo ruolo se il rapporto PG/PNG non dovesse essere soddisfacente per la corretta riuscita dell'evento. Ciascun giocatore può dare la propria disponibilità come PNG quando vuole.

SP: Storia del Personaggio

È la storia del proprio personaggio. È una parte integrante del gioco **NECESSARIA** ai fini dello stesso. Non è obbligatoria per partecipare al primo evento tuttavia, in previsione della propria partecipazione all'evento successivo, una settimana prima dello stesso **DEVE** essere scritta e **DEVE** essere inviata secondo le modalità previste dall'organizzazione. La SP non deve superare le 5000 battute spazi inclusi. Chi non adempie all'invio della SP sarà sanzionabile In Gioco. Le sanzioni potranno variare a discrezione del Narratore: dalla decurtazione di Punti Esperienza fino alla sospensione del gioco del Personaggio.

SG: Storia di Gruppo

La Storia di Gruppo è il racconto che lega i PG ad altri PG, indipendentemente dal numero dei protagonisti. La Storia di Gruppo permette di avere alcuni vantaggi in ambientazione. La Storia va scritta e concordata con il Capo-Ambientazione/Narrazione al fine di evitare l'inserimento di elementi discordanti con l'Ambientazione da parte di giocatori desiderosi di "traslare" il proprio PG giocato in altri contesti e con altri regolamenti. La SG impone ai PG una coerenza nell'interpretazione e negli intenti preposti. Le modalità di invio e della lunghezza sono le stesse della SP.

PE: Punti Esperienza

Sono i punti attraverso i quali il PG potrà accedere alle abilità. Si parte con 100 PE base. A ogni evento giocato da PG il giocatore riceverà 2 PE; a ogni evento giocato da PNG il giocatore riceverà 3 PE salvo diversa indicazione da parte dell'organizzazione. I PE sono parzialmente di proprietà del giocatore ovvero, una volta spesi su un PG appartengono al PG; alla morte di questo il giocatore ne può recuperare la metà (calcolata per eccesso) per spenderla nuovamente in abilità del nuovo PG.

PF: Punti Ferita

Ciascun PG possiede 2 PF per locazione. I PF determinano la capacità di utilizzo di una locazione. Le locazioni sono 6 e sono: testa, torso, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra e gamba destra. Se una locazione giunge a 0 diventa inutilizzabile, se non viene trattata entro cinque minuti (tramite apposite abilità) il PG cadrà in coma. Se la testa o il torso raggiungono lo 0 il PG cadrà in coma. Il coma dura dieci minuti al termine dei quali sopraggiungerà la morte (per dettagli sul coma vedere il capitolo "Coma e Morte").

PP: Punti Protezione

Sono punti addizionali che il PG ha nel momento in cui utilizza protezioni, come ad esempio le armature. Si sommano ai PF e saranno sempre i primi a essere sottratti. Terminati i PP il PG si troverà senza protezione e dovrà iniziare a scalare i PF.

PR: Punti Pregio

Sono punti che vengono spesi per acquisire pregi. I pregi descrivono le caratteristiche intrinseche o sociali di un PG. Per dettagli sui pregi vedere il capitolo "I Pregi".

PS: Punti Spirituali

Sono quei punti che identificano le energie personali di un soggetto per l'utilizzo, durante l'evento, dei Prodigii. Tramite le arti Magiche, Sacerdotali, Elementali, Druidiche, Ritualistiche o quant'altro previsto dall'ambientazione è possibile utilizzare i PS per lanciare Prodigii o effettuare altre operazioni legate a essi (per dettagli sull'utilizzo dei Punti Spirituali vedere il capitolo "L'Arte dei Prodigii"). I Punti Spirituali sono sempre definiti tali In Gioco, nonostante siano di tipo diverso legato alle varie arti e abilità. Nella sezione delle abilità che si possono acquisire, per fini pratici di creazione della scheda e di comprensione immediata per i nuovi giocatori, sono suddivisi in base all'arte utilizzata (Punti Spirituali di tipo *magia, cura, druidici, ecc.*). In gioco, durante la recitazione,

dovranno sempre essere chiamati “**poteri spirituali**” ai fini dell’interpretazione del personaggio. I PS di differenti tipi non possono essere sommati, salvo casi espressi e regolati dal Narratore o dal Regolamento stesso.



AIG: Acquisito in Gioco

Con questo termine ci si riferisce a particolari abilità non presenti nel manuale, oppure ad abilità acquisibili con i PE “guadagnate” attraverso il Gioco (e quindi senza spesa dei suddetti PE). Al fine di acquisire un elemento In Gioco, che sia una abilità specifica o un Pregio, è necessaria una ottima interpretazione e linearità del PG con la SP. Tale dicitura è usata, inoltre, nel Cartellino del PG recante le info generali del personaggio, specificatamente nel settore dove sono elencate le abilità o i pregi acquisiti, affiancandola al requisito conquistato nel gioco.



IG: In Gioco

Tutto ciò che concerne situazioni all'interno del contesto di gioco.



FG: Fuori Gioco

Tutto ciò che concerne situazioni fuori dal gioco.

Ambientazione: Il Mondo di Outopia



Dinamiche e Regolamento In Gioco Generali



La Genesi



In origine era l'Abisso.

Non esisteva ancora il Tempo, ogni cosa era informe e riversava in un torpore infinitamente profondo.

Oblio, sovrano e creatore dell'Abisso, sedeva in un Trono di Polvere eternamente conteso fra il sonno e la veglia.

Fu per porre fine alla noia incessante che Oblio decise di creare il Tempo e, con sua stessa meraviglia, iniziò a contemplare lo scorrere degli anni.

Vennero il giorno e la notte e Oblio stabilì delle leggi per fare in modo che ogni cosa combaciasse con le altre, secondo un ordine perfetto. Nel corso dei secoli l'Universo venne strutturato secondo una geometria armonica e complessa.

Nel compiacere se stesso e meravigliandosi per il lavoro compiuto Oblio non comprese, tuttavia, di avere un grande problema: stava invecchiando! Il suo corpo conobbe la consunzione, facendosi ogni giorno più debole e le sue carni vennero ricoperte da piaghe.

Oblio pianse e da quelle lacrime nacque Morte.

Morte, bellissima e misericordiosa, asciugò le lacrime del padre e prendendolo per mano gli mostrò la strada da cui mai avrebbe fatto ritorno.

Oblio non si diede per vinto e, facendo appello a tutte le sue forze pur di non perdere la propria coscienza, scisse la sua Anima in tre parti. Fu così che nacquero tre divinità di eguale potere ma di diverse qualità: Tesna, Thras e Malna.

Da subito iniziò la contesa: ogni Divinità voleva prevalere sulle altre.

Fu di Tesna l'idea di creare un Mondo da utilizzare come scacchiera per poter stabilire chi, fra le tre Divinità, avrebbe avuto diritto di sedere sul Trono di Polvere.

Le Divinità crearono gli uomini, affinché attraverso la preghiera potessero schierarsi con l'uno o con l'altro.

In base al numero di fedeli avrebbero determinato il vincitore.

Morte fu estromessa dalla sfida e meditò una vendetta nei confronti delle tre Divinità; scese sulla terra e contagiò il mondo con la Decadenza. Le creature che abitavano il mondo, a causa del tocco di Morte, divennero mortali.

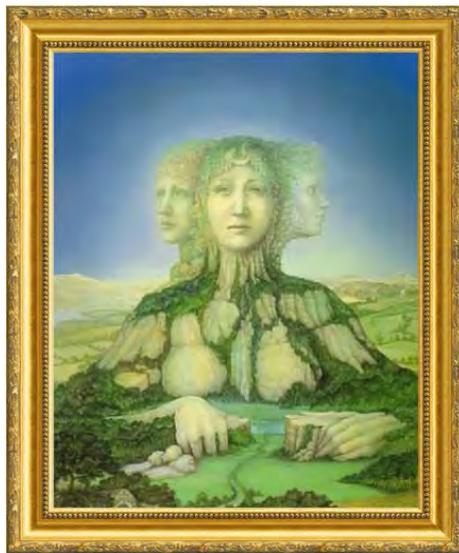
Malna, Tesna e Thras si adirarono nel constatare quanto aveva fatto Morte e la punirono relegandola sul piano fisico: dal Giorno della Cacciata le Divinità divennero immortali.

Nel mondo di Outopia prendeva piede fra gli uomini il culto di Morte, ma emerse lentamente alla luce anche il culto di Vita.

La tela del mondo fu dipinta e le Trame dell'Universo rimasero in continuo movimento.

Gli Dei, finalmente schierati, diedero inizio al loro gioco muovendo i propri pezzi come pedine su una scacchiera.

Le Divinità



Le Divinità discendono direttamente dalla coscienza di Oblio e incarnano tre aspetti della sua natura; non sono né buone né malvagie e vengono pregate dagli esseri viventi in modo diverso, a seconda dei luoghi e del tempo.

Tutte le Divinità traggono potere dalla fede dei mortali a cui, talvolta, donano capacità prodigiose. Sebbene esse non possano agire su di un mondo mortale, il potere degli Dei spesso si esercita attraverso i Consacrati e i Sacerdoti: tali figure sono estremamente rispettate in qualsiasi società, in quanto portatori della volontà divina.

Le Chiese sono concepite secondo diversi tipi di strutture sociali. Tali istituzioni possono fortemente influenzare la politica, come nel caso delle teocrazie. In ogni grande città è presente almeno un tempio dedicato a una divinità.

Thras - Il Mutamento



“La libertà è la guida dell’uomo. La noia il suo nemico più grande. La bellezza il suo più alto fine”.

Thras è la Dea della bellezza e della sorte mutevole. Dea dai mille volti è patrona delle arti, della creatività e dei cambiamenti. Protegge coloro che agognano alla libertà individuale e che coltivano l’ambizione come un dono. Fra i suoi fedeli sono frequenti bardi, ladri e stregoni. La Chiesa di Thras non presenta una struttura gerarchica ben definita. I Sacerdoti possono intraprendere parallelamente alla via della fede una qualunque professione e sono considerati da parte dei fedeli, saggi e punti di riferimento della Dea. I templi di Thras raramente sono imponenti, sebbene presentino sempre molti elementi decorativi al loro interno; essi vengono edificati in varie forme e sono talvolta costruiti su strutture itineranti. In quanto simbolo di trasformazione e crescita, Thras è la Dea che presiede numerosi riti di iniziazione tra cui quello del momento di passaggio da uno stato all’altro. Mezzanotte è l’ora a Lei sacra. L’emblema che contrassegna i suoi seguaci è la Falce di Luna, simbolo di ciclico ed eterno mutamento.

Sfere di influenza: Bellezza, Ambizione, Cambiamento.

Colori: Blu, Turchese, Argento.

Arma: Bastone lungo, Falcetto, Pugnale.

Simbolo: Una falce di luna.

Dimora: Abisso



Tesna - La Legge

“Non è dal numero di nemici uccisi sul campo di battaglia che si determina il valore di un soldato, ma dalle ferite che sfigurano il suo volto quando egli fa ritorno a casa”.

Tesna è il Dio dell'ordine e dell'equilibrio, servito talvolta con la parola ma molto più di frequente attraverso le armi. Solitamente raffigurato come un robusto giovane armato di spada e scudo, a seconda delle circostanze Tesna può assumere aspetti diversi. È considerato il patrono delle arti da guerra e delle tradizioni. I suoi protetti perseguivano nelle terre del Regno d'Ebano coloro che vengono sorpresi a fare uso di Magia o Alchimia. L'Inquisizione è stata istituita con il fine di sradicare tutto ciò che intacca l'equilibrio del Creato. Sono perseguitati anche coloro che compiono studi sulla Non Morte o esseri che, pur continuando a camminare, da tempo hanno abbandonato la vita. I Consacrati e i Sacerdoti di Tesna spesso apprendono i rudimenti delle arti belliche durante la loro preparazione spirituale, in modo da poter contribuire attivamente alla causa. I Sacerdoti occupano un ruolo fondamentale nella società del Regno d'Ebano. In tale Regno il potere regale è tramandato di padre in figlio ed è affiancato da un Senato composto di sei cariche ecclesiastiche. Le donne, cui molto raramente Tesna dona la vocazione, sono perlopiù malviste dai Sacerdoti uomini. Solamente due donne dalla fondazione del Regno hanno avuto il privilegio di sedere in Senato.





Sfere di influenza: Equilibrio, Tradizione, Guerra.

Colori: Rosso e Oro.

Arma: Spada a una mano, Scudo.

Simbolo: Uno scudo a torre bordato d'oro.

Dimora: Abisso.



Malna - La Comprensione

“Una lastra d’argento abbandonata su un prato ogni notte riflette le stelle; la mente del saggio, abbandonata alla contemplazione, in ogni istante riflette il Creato”.



Malna è la Dea della sapienza e dell’attesa. È solitamente raffigurata come una donna dai lunghi capelli biondi ed è pregata da coloro che aspirano alla conoscenza e alla comprensione assoluta. I suoi Sacerdoti si occupano di recuperare e conservare gli antichi scritti e di tenere un archivio in cui vengono registrati tutti gli eventi importanti accaduti nel mondo. I suoi adepti sono molto spesso studiosi e validi cartografi; talvolta alchimisti o maghi si avvicinano a questa fede e vengono accolti dalla Chiesa fintanto che il loro operato non contrasti la Trama del Creato.

I Sacerdoti propendono a risolvere qualunque contesa con la diplomazia e a evitare in ogni modo conflitti violenti, che reputano generalmente incivili. Tendenzialmente poco dediti alle arti belliche, i Sacerdoti di Malna raccolgono informazioni sull’ambiente circostante cercando di comprenderne le leggi. Uno dei doni che Malna fece agli uomini fu l’aritmetica.

Sfere di influenza: Sapienza, Comprensione.

Colori: Grigio, Argento.

Arma: Una lancia argentea per i Sacerdoti, da utilizzare per difesa.

Simbolo: Uno specchio.

Dimora: Abisso.



Semidei: il Culto



Morte

“Non farà poi così male. Abbandonati a me, questa non è la fine ma l’inizio di un nuovo ciclo”.



Morte, figlia di Oblio, nacque dalle lacrime e dalla consunzione del padre. Bella come nessun'altra creatura, venne disprezzata dalle tre divinità che la esclusero dalla creazione del mondo. Ella si presentò fra i mortali rendendoli vulnerabili e soggetti alla decadenza. Fu per questo che venne confinata sul piano materiale e incaricata di trasportare le anime dei defunti fino alle soglie dell'Oltre. Dal giorno della sua discesa viene solitamente raffigurata dagli esseri viventi come una creatura sottile e dalle fattezze androgine. Ella indossa sempre una maschera per coprire il suo volto al fine di celare la sua bellezza inumana. Un'antica credenza popolare vuole che coloro che abbiano visto in viso Morte, senza poi trapassare, siano stati inevitabilmente colti dalla follia.



Sfere di influenza: Sconosciute.

Colori: Bianco, Nero.

Arma: Sconosciuta.

Simbolo: Una maschera.

Dimora: Piano materiale.



Vita

“Segui la luce, al tuo arrivo troverai qualcuno pronto ad accoglierti.”

Si dice che il culto di Vita ebbe inizio fra i ghiacci. Secondo le leggende, dal suo respiro nacquero le anime di coloro che erano destinati a incarnarsi sul piano di Outopia.

Vita è solitamente rappresentata con le fattezze di una bambina o di una giovanissima donna vestita di bianco, che reca fiori con sé.





Sfere di influenza: Sconosciute.

Colori: Bianco, Nero.

Arma: Sconosciuta.

Simbolo: Un fiore (in genere un Crisantemo).

Dimora: Piano materiale.



La concezione del "vivere e morire" su Outopia

I motivi che possono condurre una persona alla morte sono molteplici. Quando il corpo cede straziato, l'Anima si spegne e attraversa la Soglia, un luogo che funge da varco tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti. Talvolta accompagnate, altre volte percorrendo la Via per conto proprio, prima o poi tutte le Anime imboccano il sentiero che conduce alla Fine.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - Coma e Morte del PG

Il coma è una condizione d'incapacità del PG che si verifica quando testa o torso di un personaggio raggiunge 0 PF, oppure quando una ferita non è trattata **entro 5 minuti**. Raggiunto il coma, bisogna accasciarsi immediatamente sul posto e **non è possibile parlare né**



interagire con l'ambiente esterno fino a che le ferite non siano trattate con l'apposita abilità e il soggetto venga "ristabilito". Il tempo di coma normale, **salvo abilità specifiche**, è di 10 minuti. Al termine dei 10 minuti, in caso di mancata cura, sopraggiunge la morte. Per il conteggio dei 10 minuti si rimanda alla sezione **"Contare i secondi di una chiamata, un effetto o uno "status" del PG In Gioco"**. Nel caso di coma, se la fase di combattimento continua a sussistere ed è particolarmente "movimentata", il PG a terra può spostarsi di qualche passo per garantire la propria incolumità (**senza che questo modifichi il tempo di coma**). Sopraggiunta la morte è possibile alzare il dito e avvertire il narratore più vicino. Nello stato di coma se le ferite vengono trattate e lasciate a 0 PF, **passate 6 ore si recupera 1 PF nella locazione trattata. Al momento del trapasso la scheda del proprio personaggio non sarà più valida ai fini di gioco.**

La concezione del Bene e del Male delle Divinità

La vita di ogni individuo è fatta di azioni. Le azioni non sono malvagie o buone in sé. Il concetto di azione "buona" o "malvagia" varia al mutare della sensibilità dell'individuo, della società cui appartiene e della classe sociale di cui fa parte. A ogni azione corrisponde una conseguenza e vivere nelle Terre di Outopia vuol dire prestare particolare attenzione a quel che si dice o s'intende fare. Gli esseri che vivono nel Mondo di Outopia sono consapevoli che le Divinità non potranno mai essere né buone né malvagie. Esse giocano una partita che si svolge su di una scacchiera e, come ogni giocatore attento, ognuna di loro prevede di effettuare le proprie mosse per uno scopo, alla stessa stregua di un mortale che intende raggiungere un obiettivo.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - I Concetti di Bene e Male: Divinità e Personaggi

Nel GDR "Le Cronache di Outopia" il Bene e il Male come concetti tradizionali **non esistono**. Ovviamente possono essere poste in essere azioni positive o negative, per se stessi o per gli altri. Tutto è relativo anche se in certi limiti! Categorizzare una divinità come "benefica" o "malefica" è un errore; stessa cosa vale per un PG, una Popolazione o un'Etnia. A ogni azione corrisponde una conseguenza. Giocare con questa consapevolezza vuol dire adoperare la stessa cautela della vita reale nel porre in essere atteggiamenti controproducenti. Ogni Personaggio vive la storia secondo il proprio vissuto (preventivamente comunicato al Capo Ambientazione con la Storia del Personaggio) ben consapevole delle conseguenze In Gioco che una determinata azione può portare.

Il Computo del Tempo nelle Terre di Outopia

Solo pochi studiosi conoscono l'origine del calendario di Outopia. Il calendario è di tipo Luni-solare. Tale origine si perde nelle increspature del Tempo. La leggenda narra che furono gli emissari degli Dei a insegnare ai primi uomini come calcolare il tempo sulla base di numeri e della scienza chiamata Matematica. Gli stessi emissari spiegarono i Segreti del Cielo, indicarono la posizione di Astri e il loro riconoscimento per nome e per funzione al fine di calcolare sempre con estrema esattezza giorni, mesi e anni. **Il giorno si divide in 24 ore. Ogni ora in 60 minuti. Ogni minuto in 60 secondi.**



L'anno si suddivide in **12 mesi**. Ogni mese ha il nome di una costellazione visibile nel cielo:

NOME MESE IN GIOCO	NOME REALE	SEGNO ZODIACALE ASSOCIATO
<i>Caper</i>	GENNAIO	CAPRICORNO
<i>Amphora</i>	FEBBRAIO	ACQUARIO
<i>Pisces</i>	MARZO	PESCI
<i>Sunt Aries</i>	APRILE	ARIETE
<i>Taurus</i>	MAGGIO	TORO
<i>Gemini</i>	GIUGNO	GEMELLI
<i>Cancer</i>	LUGLIO	CANCRO
<i>Leo</i>	AGOSTO	LEONE
<i>Virgo</i>	SETTEMBRE	VERGINE
<i>Libraque</i>	OTTOBRE	BILANCIA
<i>Scorpius</i>	NOVEMBRE	SCORPIONE
<i>Arcitenens</i>	DICEMBRE	SAGITTARIO

Le stagioni sono divise in: Primavera, Estate, Autunno, Inverno.

I giorni della settimana vengono indicati nel seguente modo:

GIORNI REALI	GIORNO OUTOPIA
Lunedì	<i>Dies Lunae</i>
Martedì	<i>Dies Martis</i>
Mercoledì	<i>Dies Mercuri</i>
Giovedì	<i>Dies Iovis</i>
Venerdì	<i>Dies Veneris</i>
Sabato	<i>Dies Saturni</i>
Domenica	<i>Dies Solis</i>

Info Fuori Gioco

Il calcolo del mese e dei giorni, delle ore e dei solstizi, e tutto il resto, avviene come nella vita reale per fare in modo di semplificare il gioco e di determinare un arco temporale facilmente riconoscibile dal giocatore. Si definisce il tempo attuale di gioco riferendosi all'anno corrente, ma con una riduzione di mille anni, quindi ad esempio "2018" diventa "1018". Il computo è dato da un avvenimento chiamato "Discesa degli Dei" quindi anno 1018 D.D. (dopo la "Discesa degli Dei"). Se si aggiunge il giorno e il mese sarà ad esempio: il 3° giorno (oppure Dies Solis - cioè domenica -) del mese di Taurus dell'anno 1018 (con aggiunta se si vuole della dicitura D.D.).

L'Anno 0

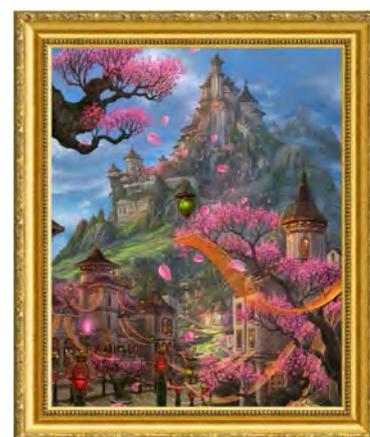
Cosa fosse Outopia prima dell'anno "0" è un mistero avvolto nella nebbia dei tempi. Sono pochissime le informazioni e i frammenti di scritti e pergamene in grado di testimoniare questo passato. Numerose leggende legano l'antica era alla presenza degli Dei. Le rovine, gli edifici e i luoghi sparsi su tutta Outopia spesso raccontano una storia ormai perduta, utilizzando un linguaggio simbolico che, al momento, nessun mortale sembra riuscire a decifrare e comprendere.



Le Festività



Molte sono le festività e le tradizioni nelle Terre di Outopia. Tra le più comuni e conosciute vi sono: Equinozio di Primavera, Solstizio d'Estate, Equinozio d'Autunno, Solstizio d'Inverno. Altre feste sono perdute o dimenticate, o semplicemente non più ritenute meritevoli di attenzione. Tuttavia in termini energetici non bisogna sottovalutare le potenzialità che si possono esprimere nel festeggiare certi momenti e sulla base degli scopi prefissati.



Equinozio di Primavera

20 del mese di *Caper*



L'Equinozio di Primavera è uno dei due momenti dell'anno in cui il giorno e la notte sono della stessa durata. L'Equinozio di Primavera segna l'inizio della metà chiara dell'anno, quando le ore di luce superano sempre di più le ore di oscurità. A questa data sono associati concetti come fertilità, resurrezione, inizio.

Numerose sono le pratiche per festeggiare questo momento dell'anno. Le case sono addobbate a festa, colori sgargianti e fiori adornano balconi, interi paesi e città. Frutta e

verdura vengono bruciati in onore agli Dei tutti, canti e ballate popolari riempiono la notte di suoni e movimenti fino all'alba.

Solstizio d'Estate

21 del mese di *Gemini*



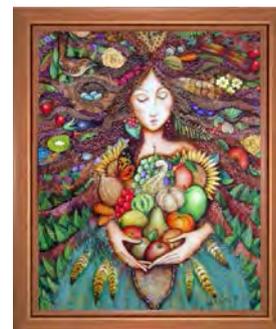
Dopo il Solstizio d'Estate le giornate iniziano ad accorciarsi. Mazzi di erbe, fiori e frutta secca vengono bruciati in onore degli Dei richiedendo la benedizione per i raccolti futuri. Banchetti di ogni genere vengono indetti nelle città e nei Paesi. Spesso si trovano tavolate a base di carne nelle località di montagna, o di pesce in località marittime. In molte cittadelle costiere l'usanza è di illuminare le barche dei pescatori e festeggiare in alto mare. Nelle località collinari e montane si festeggia nelle praterie e nei boschi, accendendo lanterne colorate e ballando tutta la notte.

Equinozio d'Autunno

23 del mese di *Virgo*

È il periodo in cui l'oscurità avanza e la luce diventa memoria. Rappresenta anche per molte tradizioni un periodo di Passaggio e di sovrapposizione di "varchi" tra mondi.

È il momento di onorare le divinità alle quali vengono dedicati banchetti e canti. Vengono ringraziati anche gli elementi (pur non essendo divinità ma frutti del disegno divino). Le erbe associate a questa festività sono: il grano, le foglie di vite e di quercia. Gli incensi utilizzati per i variegati riti sono: benzoino, mirra, pino, salvia, ibisco e petali di rose. Le tavole vengono generalmente imbandite con



tovaglie e tovaglioli di colori autunnali, con candele rosse o marroni, decorate con erbe secche, castagne, noci, more, ghiande, mais, fiori di girasole e foglie autunnali. Non mancano quasi mai biscotti di farina di avena, mandorle e vino per ringraziare gli antenati. Pietanze tradizionali sono il pane di grano, i fagioli, le patate e le zucchine al forno. Il fuoco viene acceso con le foglie secche raccolte, per tradizione, da giovanissime e giovanissimi.

Solstizio d'Inverno

21 del mese di *Arcitenens*

Durante questo periodo le notti si allungano e le ore di luce sono sempre più brevi, fino al giorno del Solstizio invernale, il 21 del mese di *Arcitenens*. Il respiro della Natura appare come sospeso, nell'attesa di una trasformazione; il tempo stesso pare fermarsi. Il Solstizio d'Inverno rappresenta uno dei momenti di passaggio dell'anno, forse il più drammatico:



l'oscurità prende il sopravvento totale e regna sovrana fino al momento in cui, all'apice del suo del suo trionfo, cede il passo alla luce che, lentamente, inizia a prevalere.

La pianta sacra del Solstizio d'Inverno è il vischio che risulta sacra ai Druidi ed è considerata da essi una pianta discesa dal cielo, figlia del fulmine, e quindi emanazione della volontà delle Divinità. Particolare è la tradizione di portare con sé, nel giorno del Solstizio d'Inverno, un rametto di vischio, oppure di appenderlo nelle abitazioni illuminate da candele e riscaldate dal profumo di biscotti alla cannella o allo zenzero, unitamente a del vino speziato caldo.



Il Sistema Monetario



Il sistema monetario nasce per sostituire il baratto. Questo sistema si ravvisa fin dal 200 D.D. ed è utilizzato ancora oggi. È frutto degli accordi tra potenti e indipendentemente dal succedersi di Sovrani e Stati questo sistema pare non sia destinato a incrinarsi. Il baratto è, in ogni caso, praticato in molte zone specialmente quelle più rurali.

Le monete sono identificate con alcuni metalli, in ordine di valore dal più basso al più alto: Rame, Argento, Oro. Il sistema è decimale:

- 10 monete di rame sono equivalenti a una moneta di argento;
- 10 monete d'argento sono equivalenti a una moneta d'oro.

Il perdurare di questo sistema ha portato alla creazione della Gilda dei Tesori, che gestisce tutto il sistema monetario nel mondo di Outopia.

Un esempio di un potere d'acquisto è rappresentato da 1 o 2 rami per ottenere un pasto in una taverna; tale potere, ovviamente, varia di zona in zona e da situazione a situazione.



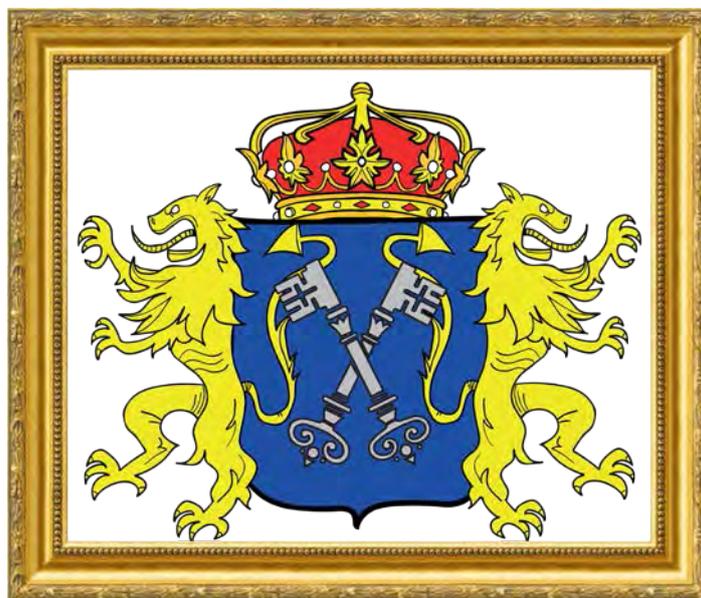
Luoghi Noti



Sono i luoghi conosciuti che in Outopia hanno avuto, e hanno tutt'oggi, rilevanza storica, sociale o politica. Sapere dove si trova un luogo, tuttavia, non porta automaticamente a conoscere la strada per raggiungerlo. Solo chi è dotato delle necessarie abilità potrà trovare la giusta via. Per potersi orientare con relativa certezza nelle Terre di Outopia è fondamentale saper leggere le mappe, anche se si vuole raggiungere un luogo noto. Se non si prendono le dovute accortezze è facile smarrire la via e trovarsi in un villaggio o in un luogo differente da quello voluto.

Nota Fuori Gioco: Le informazioni a seguire sono da considerarsi di base. Solo giocando si potrà accedere a conoscenze più avanzate, qualora fossero state previste dall'Ambientazione.

La Penisola di Athlas



Governata da una nobile reggenza fin dai tempi più antichi, la Monarchia della Penisola di Athlas intrattiene rapporti diplomatici e commerciali con ogni terra conosciuta e civilizzata. Gran parte dell'economia si basa sul commercio marittimo e fluviale. Molti viaggiatori si recano nei centri abitati di tutta la Penisola al fine di visitarne i mercati alla ricerca di libri, oggetti e merci rare. Nella Penisola di Athlas è assente una religione "ufficiale", ogni credo viene accettato con benevolenza dalla monarchia, purché non cerchi di interferire con le leggi in vigore del Regno. La società di Athlas è fortemente civilizzata e, rispetto ad altre terre, si può considerare propensa all'avanguardia della ricerca tecnologica e di molti altri settori come le Arti Prodigiose o l'Alchimia. Per questi motivi è la terra dove studiosi e Maghi stabiliscono spesso la loro sede. La monarchia nel corso del tempo ha subito una trasformazione: attualmente la Penisola di Athlas è guidata dalla famiglia Spinosa.





La Capitale è **Imea**, qui si trova la biforcazione del Fiume Maggiore. In queste terre, in tempi lontani, fu edificato, il palazzo reale. La città ospita attualmente tre piccoli templi delle divinità maggiori, una scuola di Ingegneria e la Corporazione delle Sette Vie.

La seconda città per importanza è **Lumi**. In origine fu costruita per ospitare gli operai addetti all'estrazione dell'oro in una miniera. Con il passare del tempo diventò molto popolosa, con un mercato fiorente e una conosciuta Scuola di Alchimia. Il clima nella Penisola è mite durante tutte le stagioni dell'anno, fatta eccezione per le zone molto a nord che hanno un clima lievemente più rigido.

Il Palazzo Reale di Imea

Il Palazzo Reale è stato edificato dalla famiglia Spinosa ed è in piedi da oltre tre secoli. Situato a Imea, è collegato direttamente al mare ed è protetto da una diga che, in caso di alta marea o innalzamento delle acque, impedisce al palazzo di allagarsi. Tutto intorno alle possenti mura, in posizione leggermente sopraelevata rispetto al livello del mare, vi è un giardino che ospita un'ampia varietà di piante provenienti da diverse parti del mondo. Alcune migliorie e modifiche del palazzo furono progettate dalla principessa Aurelia, moglie di Petro Spinosa: il giardino rientra tra queste e quindi risulta una struttura relativamente moderna rispetto al resto del palazzo. Lo stemma della famiglia è uno scudo adornato con una coppia di rose bianche dai lunghi steli spinosi.

Il Porto di Imea

Il Porto di Imea è un luogo variopinto in cui la gente va e viene di continuo. Numerosi sono gli stranieri di passaggio al fine di fare affari tra loro o con i commercianti del Porto; non è raro vedere monete e culture diverse incontrarsi in questo luogo. Molto famoso è il Mercato delle Spezie e dei Reagenti Rari, visitato ogni giorno da alchimisti e speziali provenienti da ogni dove, allo scopo di fare rifornimenti di reagenti a

prezzi vantaggiosi. Al calar del Sole la zona del porto subisce una sorprendente e radicale trasformazione: da variopinta e caotica diviene un luogo malfamato, frequentato da prostitute, malfattori e trafficanti di veleni o di droghe.



I luoghi abitati conosciuti della Penisola di Athlas

Acri

Centro abitato fortificato. Situato verso i confini nord-est della Penisola di Athlas, rappresenta un centro di scambio e di passaggio delle merci in tutto il territorio. Sovente si fanno Aste molto interessanti, in cui si trovano oggetti particolari provenienti da tutta Outopia.

Calakmul

È un centro abitato di medie dimensioni posto a ridosso delle montagne che si affacciano sul Fiume Maggiore. Calakmul è un importante snodo e punto di contatto tra tutti i centri abitati di rilievo della Penisola di Athlas.

Ix-Chel

Città rinforzata voluta dai governanti della Penisola, il suo nome si perde nel tempo e il suo significato ha diverse

traduzioni (arcobaleno, iride). Situata oltre la Foresta della Magia Antica, nell'estremo sud, è famosa per i medicinali.

Lumi

Lumi, in origine creata per ospitare gli operai addetti all'estrazione dell'oro in una miniera, è divenuta col tempo molto popolosa con un mercato fiorente e una conosciuta Scuola di Alchimia. Lumi ospita la sede principale della Gildea dei Notai.

Sophia

Centro abitato situato nelle Pianure della Libera Conoscenza, è conosciuto come centro di antichi studi e ricerche. Sophia ha una biblioteca ricca, centri di cultura di vario genere e la sua popolazione è particolarmente accogliente.

Il Regno d'Ebano



Il Regno d'Ebano deve il suo nome a questo tipo di legno particolarmente pregiato e utilizzato spesso nelle strutture e negli arredi. L'Ebano è finemente lavorato da mani esperte ed esportato in tutte le terre di Outopia. Il Regno d'Ebano si estende nelle zone centrali del planisfero spingendosi verso nord. Il suo dominio spetta alla famiglia Covino da innumerevoli generazioni. La reggenza, trasmessa di padre in figlio, è affiancata da un Senato composto di sei Sacerdoti che hanno il compito di aiutare il Re, consigliandolo e guidando le sue scelte spirituali.





La capitale è **Tarea**, città che ospita il Tempio Maggiore di Tesna e il palazzo della famiglia Covino, sovrana di queste terre. Questa città risulta essere particolarmente difficile da raggiungere data la sua ubicazione: è arroccata su un'altura in una zona particolarmente montuosa, accanto alla sorgente del fiume Mantice. Il fiume, perlopiù navigabile, rappresenta uno dei sistemi di spostamento più efficaci in queste zone data la carenza di strade. L'economia delle terre d'Ebano, oltre che sull'esportazione del pregiato legno, è basata anche sull'allevamento e sulla produzione di lana. Anche la pesca e l'estrazione del rame contribuiscono all'economia del Regno, seppur in misura minore. L'agricoltura, data la povertà del terreno, è praticata molto raramente; le pianure a sud si prestano a questo tipo di attività, ben poco sviluppata nelle altre zone. La religione ufficiale nel regno è il culto di Tesna: i suoi precetti sono meticolosamente seguiti dal popolo. Le pratiche magiche, alchemiche o l'ostentazione di una fede discordante da quella del Re, conducono inevitabilmente davanti all'Inquisizione della Somma Giustizia, sempre intenta a vigilare sulla sicurezza degli abitanti del Regno.



Il Tempio Maggiore di Tesna

Il Tempio Maggiore di Tesna ha una pianta rettangolare in cui sono collocate tre navate. Sulla parete più a nord è posto l'altare attorno al quale ogni giorno, nel momento in cui il sole raggiunge il massimo della sua altezza, i fedeli si riuniscono in preghiera. Adiacente alla Chiesa è situato il palazzo della Somma Giustizia, il quale accoglie l'Inquisizione e il carcere; tale luogo di detenzione è provvisto di numerose e solide celle e di luoghi di isolamento, necessari per correggere l'animo di coloro che si macchiano dell'accusa di eresia o di altri crimini.



Il Palazzo de "La Spina"

Il palazzo che ospita "La Spina" ha una pianta esagonale. Utilizzato dall'Inquisizione, si suppone che oltre a carcere, sia adibito anche a luogo di archivio dei segreti della stessa Inquisizione. Null'altro si conosce di questo edificio e di cosa cela tra le sue mura. Dalle poche informazioni risulta essere anche un luogo ove si portano avanti studi teologici sulla figura di Tesna e sulle eresie. Si vocifera che sia una delle fortezze più inespugnabili di tutte le Terre di Outopia.



I luoghi abitati conosciuti del Regno d'Ebano

Angkor-Wat

Villaggio piccolo situato a Nord Est del Regno d'Ebano, sulle montagne che confinano con il Fiume delle Terre senza Legge. La gente vive in pace coltivando nelle vallate tra le montagne e praticando la pastorizia. A volte si possono intravedere usi e costumi particolari, forse portati dalle genti che provengono dalle terre più a oriente o a ridosso delle coste.

Antica Città d'Ebano

Sono le rovine della più antica Città conosciuta agli albori del Regno d'Ebano.

Prima capitale, è stata abbandonata da molti secoli. Ora ci vivono solo reietti della società ed echi del passato.

Bor-Amonz

Vecchia cittadina abbandonata nel nord del regno d'Ebano, Bor-Amonz fu teatro di orrori e abomini. Si narra che i primi Erranti che sconfinarono nel Regno d'Ebano distrussero il centro abitato, riducendolo in un ammasso di rovine. Famosa è la sua Piramide di Roccia, utilizzata in passato per un qualche tipo di culto non conosciuto.

Fontechiara

Villaggio di discrete dimensioni, sorge presso la fonte del Fiume del Vaticanio. Vanta un'acqua purissima che si dice abbia proprietà miracolose. La pesca da fiume, insieme alla pastorizia e all'agricoltura montana, aiutano la popolazione a vivere con serenità e prosperità.

Galienna

Piccolo villaggio situato a Ovest del Regno d'Ebano. Le storie di guerra narrano di come questo villaggio sia riuscito a resistere a un attacco di Erranti. Rimane tuttora un villaggio abitato, anche se non sono molti i viandanti che sono desiderosi di farvi visita per via della zona malsana che circonda il villaggio.

Mezzocammino

Centro abitato rinforzato nel Regno d'Ebano, si pone a metà strada tra i confini Nord e i confini Sud del Regno. Rappresenta un avamposto ben difeso. È un crocevia di mercanti e di scambi commerciali tra Tarea e le terre situate oltre le Vette Dorate.

Rocca dei Templari del Tramonto

Il castello oramai abbandonato dell'ordine dei Templari del tramonto sorge sulle Montagne della Tempesta, al confine tra il Regno d'Ebano e la Repubblica del Sole.

Rocca della Fede

Città rinforzata a Nord del Regno d'Ebano. È una delle città più difficili da espugnare. Dotata di catapulte e di mura possenti rappresenta la prima difesa utile a Nord del Regno in caso di invasioni.

Roccaspina

È un centro abitato fortificato, dotato di mura particolari: sono presenti, infatti, degli spuntoni di pietra che impediscono la maggior parte degli assedi. Raramente avvengono scambi commerciali, anche perché la popolazione, molto isolata con il resto del mondo, è in grado di sostentarsi da sola.

Il Protettorato

All'inizio del 1017 D.D. a seguito dello scoppio della guerra con il Culto, le città di Dedra, Desideria e Malqart si

dichiararono indipendenti dal Regno d'Ebano formando una Lega di città autonome. La loro indipendenza durò poco: alla fine del 1018, a seguito della morte del Leader della Rivolta, Dedalo Cardus, la città di Desideria chiese aiuto al Regno d'Ebano che decise di riannettere le tre città trasformandole in una provincia vassalla, chiamata "Protettorato".

Dedra

Ha origini antichissime, che si perdono nei miti e nel folklore. Anticamente era una potente città-Stato della quale non si conosce a oggi la passata organizzazione interna. Si suppone fosse governata da una famiglia nobile e antica. Non ci sono

tracce di nomi o di altro, perché fu teatro della Guerra tra Falco ed Ebano (come raccontano i miti).

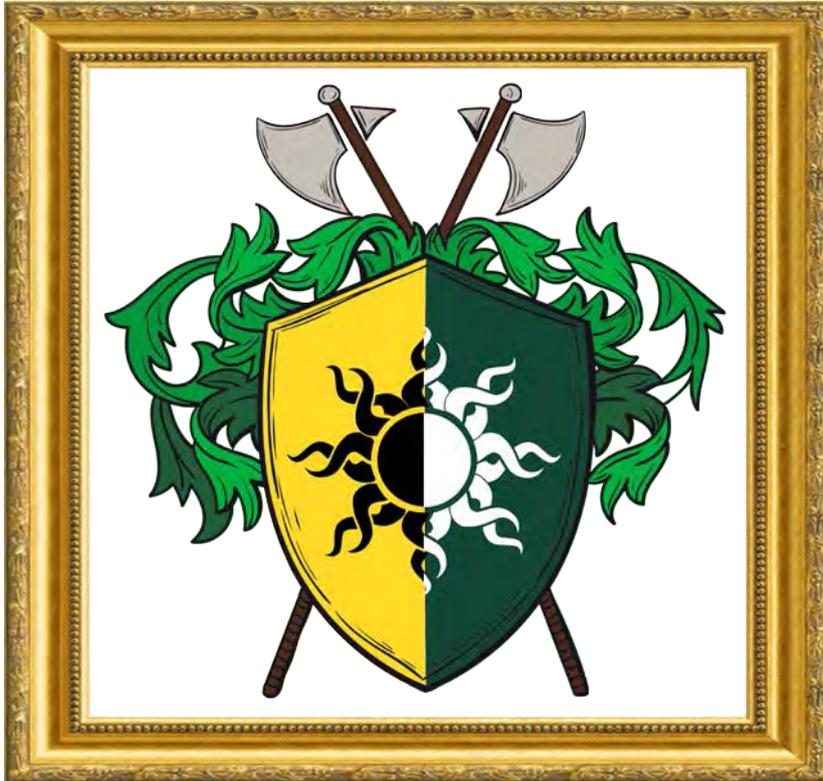
Desideria

Piccola città situata a metà strada tra i Picchi del Ricercatore Perduto e il Golfo della Penisola di Athlas. Gli abitanti sono poco accoglienti e tendono ad allontanare gli stranieri.

Melqart

Borgo di medie dimensioni che si erige alla fine del fiume del Viandante, ove scompare nelle profondità della terra. Ha intensi contatti con le popolazioni autoctone che vivono nella costa ovest.

La Repubblica delle Terre del Sole



In queste terre, nonostante il clima afoso, l'atmosfera è piuttosto distesa e liberale.

La gente vive, lavora, prega e si sposta seguendo il corso del fiume che sorge su un'altura nel deserto.



Fresia è la capitale e deve il suo nome al Barone Steinar Fresia della Serpe, disertore del Regno dei Covino nelle Terre d'Ebano. Steinar fuggì dalla madre patria e si ritirò a una vita di meditazione fra le sabbie. Progettò un funzionale sistema idrico rendendo possibile la coltivazione in alcune delle zone più lontane dall'acqua. La

città di Fresia è costruita intorno alla sorgente del Fiume della Rinascita; tale fiume è in gran parte navigabile e utilizzato come sistema di spostamento di persone e merci.

All'interno della capitale molto famoso è l'Osservatorio Astronomico, in cui vengono ospitate lezioni di cartografia e geografia astronomica. Ospita inoltre una scuola di Ingegneria. La Repubblica delle Terre del Sole è strutturata su una consulta composta di 50 Senatori scelti dal popolo e 10 Anziani a rappresentanza delle famiglie più antiche.

I Senatori sono eletti ogni cinque anni, mentre gli Anziani siedono al consiglio per tutta la



durata della loro vita. La densità di popolazione in queste terre è molto concentrata nella capitale, dove risiede circa il 50% della popolazione totale; il restante 50% della popolazione si suddivide fra i villaggi vicino al mare e le tribù nomadi che vivono spostandosi

nel deserto. L'economia del paese è basata sull'estrazione e la manifattura dei metalli, sull'allevamento degli ovini e sugli impianti di ingegneria idrica o edile. Fra le tribù nomadi è molto diffuso il baratto e in genere in tutta la zona l'acqua è molto utilizzata come moneta di scambio. La religione ufficiale è quella di Malna, il cui tempio sorge a un giorno di cammino dalla capitale, nel Deserto del Sale Rosso. I fedeli che affrontano un lungo pellegrinaggio nel deserto per raggiungere la Chiesa, spesso raccontano di aver ricevuto visioni mistiche e illuminazioni.

Il Tempio di Malna

Il Tempio di Malna è edificato fra le sabbie e sporge solo in minima parte dalla terra. Ad eccezione dell'ingresso, le sale sono interamente scavate in una grotta. Fornito di un complesso sistema di ventilazione e una vasta biblioteca, il tempio riceve ogni giorno numerosi visitatori. Costruito circa 200 anni fa, non è stato mai chiarito chi fosse il



committente o l'architetto. Il numero delle sale che si ramificano nel sottosuolo è sconosciuto: corridoi sotterranei, simili a un labirinto e probabilmente ricavati dagli argini di un corso d'acqua ormai prosciugato, si spingono fino alla sala centrale situata più in profondità rispetto alle altre. Nella sala centrale è ubicato l'altare, quasi sempre spoglio, attorno al quale si radunano i fedeli in preghiera e meditazione. La particolare architettura del tempio, secondo i devoti, rappresenterebbe il viaggio che ogni pellegrino compie per scoprire se stesso e la propria spiritualità; la scelta del percorso da seguire, la meditazione e l'apprendimento in generale, per i fedeli di Malna sono elementi di evoluzione personale tanto importanti quanto la preghiera stessa.

L'Osservatorio Astronomico e la Scuola di Cartografia di Fresia



Voluto dalla consulta cittadina di Fresia allo scopo di educare i giovani e insegnare loro il sistema migliore per orientarsi in viaggio, l'Osservatorio Astronomico è il luogo in cui viene insegnata anche l'Arte della Cartografia allo scopo di creare mappe attendibili. Ogni anno qualche decina di giovani, dopo aver frequentato la scuola obbligatoria, s'iscrive alle lezioni che si tengono all'Osservatorio Astronomico. Le materie in programma prevedono lo studio dell'astronomia, della matematica e della geologia.



I luoghi abitati conosciuti della Repubblica delle Terre del Sole



Acquastagna

È un centro abitato rinforzato, sede del portale che conduce al Lazzaretto di Malacqua. Acquastagna è stata sede di avvenimenti importanti nel 1014 D.D. da allora il centro abitato si è svuotato e non si sa che fine abbiano fatto i paesani.



Città del Fiore Purpureo

Questa città sorge alla base dei Picchi Purpurei. Il suo nome deriva dai riflessi purpurei delle cime durante l'alba e il tramonto. Nessuno sa come si formano questi riverberi, ma si sospetta che la vegetazione contribuisca a questo gioco di luci. La città gode di mura possenti, e molte taverne. All'interno della città è presente un presidio fisso dell'esercito. La città del Fiore Purpureo può essere definita la roccaforte Ovest della Repubblica del Sole.



Città del Mare

Città dedita alle attività di pesca. Sorge all'estremo est dei territori della Repubblica del Sole. La sua posizione la

pone in contrasto per il dominio di quella porzione dei mari con Alfiam, tuttavia senza che tale disputa sia mai sfociata in atti di guerriglia o di guerra.



Lagash

Punto di riferimento per i Figli delle sabbie è l'unico villaggio conosciuto che sorge nel Deserto del Sale Rosso. Sito tra il Tempio di Malna presso Fresia e la Città del Fiore Purpureo, spesso rappresenta la salvezza di viandanti sperduti nel deserto, ambiente che non perdona gli errori e le leggerezze di avventati esploratori.



Mya

È un borgo di medie dimensioni nella Repubblica delle Terre del Sole che attinge le risorse dalla zona delle pianure del Grano e dai frutti del deserto del Sale Rosso. Presso queste terre è possibile reperire non solo reagenti vegetali, ma anche di tipo minerale. In misura minore è possibile trovare anche reagenti di origine animale. Nonostante le

potenzialità del luogo, Mya non si è mai sviluppata a livello commerciale; resta comunque sede di innumerevoli incontri con i mercanti di tutta Outopia. Difficile da raggiungere, offre in ogni caso sicuro riparo naturale contro le forze della Natura ed eventuali invasori. La zona circostante è stata spesso infestata di predoni e banditi, per di più fuggiaschi dai vari regni con taglie sulla testa. Adiacente a Mya vi sono le rovine dell'Antica Mya, che si dice risalgano a un periodo indefinito antecedente all'anno 0, il che dimostra che il borgo è stato spesso abbandonato e poi ripopolato per motivi ignoti.

Ninurta

Grandi mandrie e allevamento sono il sostentamento di questa città fortificata che sorge nelle Pianure del Grano. Ninurta è una città pronta all'assedio e punto di rifornimento della maggior parte delle truppe militari della Repubblica delle Terre del Sole.

Rocca dello Scorpione Bianco

È una Rocca che sorge alla base dei Picchi di Granito Nero, su una parte rocciosa sopraelevata di un paio di centinaia di

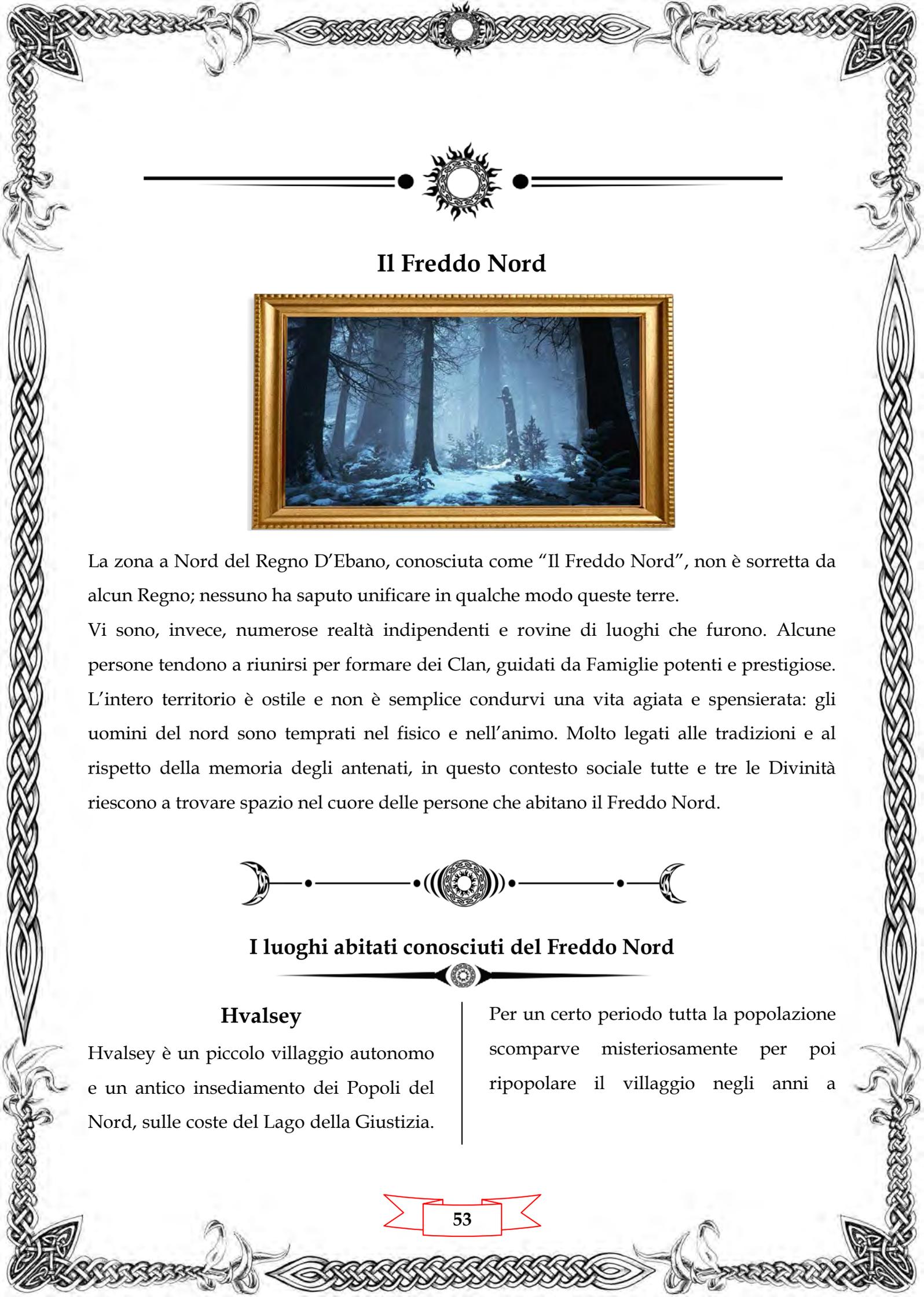
metri dal livello del mare. Dotata di catapulte e armi d'assedio rappresenta l'ultimo avamposto a Sud delle Terre del Sole. Si parla poco di questa Rocca, quasi come se un segreto l'avvolgesse o forse, semplicemente, non suscita particolare interesse strategico vista l'assenza di invasioni da Sud.

Umma

Umma è un centro abitato di medie dimensioni. Sorge all'interno della catena montuosa denominata "Montagne della Mezza Luna". Le montagne rappresentano al pari di molte altre città costruite con questo intento, una fortificazione naturale. Allevamento e dedizione ai prodotti montani rappresentano la principale fonte di sostentamento di questo modesto centro. Molti esploratori della Repubblica vengono mandati qui per addestrarsi.

Uruk

Questo centro abitato rinforzato situato a ridosso delle colline del Pastore, è un presidio dell'esercito regolare della Repubblica delle Terre del Sole. Da qui partono spedizioni di esploratori e osservatori dei confini della Repubblica.



Il Freddo Nord



La zona a Nord del Regno D'Ebano, conosciuta come "Il Freddo Nord", non è sorretta da alcun Regno; nessuno ha saputo unificare in qualche modo queste terre.

Vi sono, invece, numerose realtà indipendenti e rovine di luoghi che furono. Alcune persone tendono a riunirsi per formare dei Clan, guidati da Famiglie potenti e prestigiose. L'intero territorio è ostile e non è semplice condurvi una vita agiata e spensierata: gli uomini del nord sono temprati nel fisico e nell'animo. Molto legati alle tradizioni e al rispetto della memoria degli antenati, in questo contesto sociale tutte e tre le Divinità riescono a trovare spazio nel cuore delle persone che abitano il Freddo Nord.



I luoghi abitati conosciuti del Freddo Nord

Hvalsey

Hvalsey è un piccolo villaggio autonomo e un antico insediamento dei Popoli del Nord, sulle coste del Lago della Giustizia.

Per un certo periodo tutta la popolazione scomparve misteriosamente per poi ripopolare il villaggio negli anni a

seguire. Al momento il Clan della Brace gestisce questo insediamento.



Kàinua

È un villaggio di medie dimensioni vicino al fiume giallo. Attualmente gli abitanti sono pochi, rozzi e male istruiti. Commerciano molto i loro prodotti derivanti dalla pesca di fiume, caccia, pastorizia e timidi tentativi di agricoltura. Al momento il Clan degli Avvizziti gestisce questo insediamento.



Skara-Brae

Situato a Nord-Ovest, nel mezzo di sei picchi posti in parallelo (tre a tre), è un centro fortificato composto da circa dieci grandi abitazioni, nelle quali vivono anche più famiglie. Gli abitanti di Skara-Brae sono costruttori ed utilizzatori di oggetti scolpiti. Le case sono ripari

scavati nelle colline. La posizione del villaggio permette agli abitanti di sviluppare l'economia della pesca, ma anche quella dell'allevamento e dell'agricoltura montana. Al momento il Clan del Tocco Glaciale gestisce questo insediamento.



Spes

Eretto tra le rive del Lago di Nuova Speranza e circondato da folti boschi, il villaggio si compone di poche capanne. La popolazione si nutre dei frutti del lago e dei boschi. Le condizioni di vita sono dure, ma si sopravvive all'inverno grazie agli scambi commerciali con Hvalsey e Angkor-Wat. Al momento il Clan del Vento Sidereo gestisce questo insediamento.



L'Arcipelago delle Sette Stelle



L'Arcipelago delle Sette Stelle è una zona geografica di Outopia semi-sconosciuta che si compone di sette isole: Isola Viola, Isola Gialla, Isola Rossa, Isola Bianca, Isola della Luna, Isola Nera, Isola Blu. Tutti i luoghi abitati sono da intendersi indipendenti in termini di governo gli uni dagli altri. Attualmente sono conosciute solo le città di Hina e Caral. Si dice che Pirati e criminali di ogni specie prediligano l'Arcipelago come meta preferita per rifugiarsi dagli affanni del proprio "lavoro" e, molto spesso, da chi gli dà la caccia per riscuotere le taglie sulla loro testa.



I luoghi abitati conosciuti dell'Arcipelago delle Sette Stelle



Hina

Città indipendente e di primaria importanza per tutto l'Arcipelago. Sorge tra le montagne a nord dell'isola Bianca, roccaforte naturale e difesa principe della città. È amministrata da un Governatore scelto tra le persone più influenti dell'isola. L'elezione avviene ogni cinque anni o alla morte del predecessore. La magione del Governatore è situata nel punto più alto della città. Data la sua posizione strategica controlla la maggior parte delle vie commerciali nell'arcipelago e questo ha portato grande ricchezza nella città, infatti, per gli abitanti l'immagine conta più della sostanza. Per loro la ricchezza di una persona deve essere mostrata ed ostentata: non è raro vedere mercanti muoversi per la città seguiti da un corteo di schiavi che gettano petali di rose o che dispensano monete ai mendicanti, o flotte di navi entrare in porto anticipate da fuochi



d'artificio ed orchestre che li attendono festanti sulle banchine. Le case e le botteghe che affacciano sul porto vengono continuamente ristrutturate con legni e marmi pregiati in base alla moda del momento, in un'eterna competizione a chi possiede più denaro. Tutto questo è necessario per far colpo sul Governatore che, come da tradizione, assegna o revoca le patenti necessarie per praticare in città l'attività di Mercante o Corsaro. Se il Governatore reputa che il mercante appena giunto non porti "benefici" alla città può negargli l'autorizzazione. A volte anche chi ha già ottenuto la patente può rischiare di perderla se si dimostra poco generoso verso il Governatore. Mentre la zona portuale è caratterizzata da un'eccessiva opulenza, il resto della città vive in una condizione di indigenza perenne, infatti, per i vicoli vige la legge del più forte e per avere un minimo di protezione, la popolazione è obbligata a pagare ingenti somme ai tagliagole locali.

Caral



Città marinara indipendente, Caral commercia in tutti i mari. Sorge alle pendici delle montagne dell'Isola Gialla e si sviluppa dalla spiaggia sino all'interno della scogliera che contiene il porto. È governata da un Consiglio di Pirati, eletto più o meno democraticamente ogni tre anni dai presenti quel giorno nella città. Essi seguono un codice d'onore contenuto in un grande libro chiamato "Codice dei Pirati" unico nell'ambiente: all'occorrenza viene valutato come una "linea guida generale". Per far parte del consiglio, occorre possedere almeno una nave ed esserne il Capitano. I Pirati contribuiscono all'economia in maniera equa e in base ai proventi del loro bottino. In cambio il Consiglio dei Pirati di Caral mette a disposizione i locali adatti a conservare e nascondere ad occhi indiscreti ogni bene e si occupa della difesa dell'area portuale. L'aria costiera è disseminata di baracche di diverse dimensioni, costruite durante gli anni con i pezzi dei relitti delle navi spiaggiate. Queste abitazioni di fortuna vengono usate momentaneamente da chiunque voglia, spesso li trovano rifugio disperati ed ubriachi. La ricchezza delle ciurme è data dalla posizione dei loro alloggi, le più povere stazionano sulla spiaggia mentre le più influenti hanno maggioni costruite sui costoni della scogliera o addirittura scavate all'interno di essa.



Luoghi Indipendenti conosciuti nelle Terre di Outopia



Da Nord a Sud, da Est a Ovest, molti sono i luoghi abitati conosciuti. Spesso tali luoghi sono indipendenti dai grandi Regni e godono di una certa autonomia, sia in termini politici che commerciali. Alcuni di questi centri abitati sono stati esplorati da mercanti e avventurieri. Altri sono conosciuti grazie al lavoro dei cartografi e di studiosi della storia di Outopia. Infine, alcuni di questi luoghi accolgono strutture particolari che sono risultate importanti durante il trascorrere del tempo e degli eventi nelle Terre di Outopia, oppure sono state teatro di particolari avvenimenti (alcuni di essi dimenticati) e ad oggi rimangono disabitati.



I luoghi Indipendenti conosciuti



Agar



Agar, città indipendente prossima al Lago Maggiore, ha il merito di ospitare la struttura ospedaliera e l'Accademia Cerusica migliore su tutta Outopia. La città regge su un Governatore, Cherios Cassiodoro, noto cerusico di fama e guaritore di eccellenza. Il Governatore è anche a capo dell'Accademia di Agar e gestisce insieme ad un consiglio da lui nominato l'Ospedale.



Alfiam

È una Repubblica Marinara Indipendente situata ad est delle Terre conosciute di Outopia. Ospita la Scuola di Meridia dedita all'Alchimia. L'ordinamento interno è sorretto dai



Comites (organismi di rappresentanza della collettività) ai quali sono preposti i Prefetti che li rappresentano nei Consigli cittadini. Nelle relazioni esterne viene nominato ogni volta un rappresentante tra i Prefetti dei Comites, il quale rappresenta gli interessi di Alfiam. Si dice che Alfiam commerci in tutte le isole e le coste di Outopia e che in una biblioteca segreta conservi le carte di terre sconosciute e di isole che non compaiono nelle comuni mappe.





Tor-Amar

Precedentemente denominata "Tor-Arnar" da coloro che la fondarono è una antica città all'estremo sud delle Terre del Nord. L'anno della sua costruzione è imprecisato, dal momento che riporta zone e quartieri antecedenti all'anno 0. Le mura di roccia chiara che cingevano il centro cittadino erano spesse ed estremamente alte, rendendo Tor-Amar all'apparenza inespugnabile. Si sono susseguiti numerosi Re che hanno reso la città-stato fiorente e incredibilmente influente sotto ogni aspetto in tutta Outopia. Nell'anno 999 D.D. la città, guidata allora da Re Artanor "il Risoluto", venne completamente rasa al suolo. Alcuni sopravvissuti raccontano di come uomini che recavano con loro i vessilli del Regno d'Ebano abbiano ucciso, bruciato, distrutto e sconsacrato ogni cosa. Il Regno d'Ebano non ha mai rivendicato un simile gesto, anche perché vi erano numerosi trattati di pace tra le due potenze. Tutt'ora le rovine di Tor-Amar sono meta sconsigliata. L'Inquisizione ha stabilito un presidio fisso al di fuori delle decadenti mura. Le Rovine negli ultimi anni sono state riconquistate, con alternanza, sia dagli Erranti che dal Regno d'Ebano e tale assedio sembra aver avuto fine con la sconfitta dei Necromanti. Il futuro di Tor-Amar, però rimane ancora incerto, anche se corrono voci che discendenti dell'antica stirpe del luogo si sia insediata nuovamente e abbiano ricominciato la ricostruzione della città.

Antiche Rovine delle Cascate Nebbiose

Le Antiche Rovine delle Cascate Nebbiose sono situate a nord di Dedra. Annose leggende narrano che in questi luoghi vi fosse un'antica roccaforte degli Elfi che nel corso del tempo si ridusse ad essere un villaggio. Si racconta che questo luogo fu attaccato da sicari ignoti e dotati di poteri sconosciuti. Nessuno sopravvisse a quella notte di silenzi e di morte. Almeno non tra gli Elfi.

Città Perduta

Formata dalle rovine di una antica città fortificata a ridosso del Lago Rosso, tra i Monti dell'Oscura Signora, la storia di questo posto si è persa nel tempo. A oggi le sue rovine più esterne sono utilizzate come rifugio momentaneo dai mercanti che si avventurano lì per raccogliere dal lago limitrofo la famosa alga rossa, molto ricercata dagli alchimisti.



Città senza Nome

Di questa città non si sa nulla di preciso, solo leggende e speculazioni. La città è immersa nella Foresta del Terrore, una zona selvaggia e popolata da creature mostruose e letali. Data l'estensione della foresta si presume che abbia una considerevole grandezza ed una nutrita popolazione, ma nessun esploratore che ha provato a raggiungerla è più tornato.



Nana-Buruku

È un centro rinforzato a ridosso del Bosco delle Conifere Rosa. Estremo avamposto di civiltà nel sud-ovest del continente Nana-Buruku è famosa per i riti tribali e l'omaggio perpetuo a Vita e Morte. All'interno del centro abitato non si fanno discriminazioni religiose, anche nei confronti di chi decide di non servire le divinità. La sua economia si basa sull'estrazione di metalli dalla terra, pascoli, agricoltura e raccolta di conifere rosa, che vengono spedite in tutta Outopia a chi le richiede.



Taxila

A ridosso del Fiume del Passo Ardente questo piccolo villaggio commercia roccia e fiori del deserto trasportandoli per il fiume fino a Nana-Buruku, percorrendo l'estensione del Corso del Serpente Corallo geograficamente quasi parallelo al Fiume del Passo Ardente. Il granito compone le case del piccolo villaggio, che risulta solido e pronto a respingere piccole invasioni nonostante l'assenza di mura.



Spostarsi su Outopia



Spostarsi nelle Terre di Outopia, soprattutto per tragitti lunghi, comporta sempre una certa percentuale di rischio. Perfino il viaggiatore più istruito e meglio equipaggiato ha bisogno di tempo per studiare il percorso più opportuno. I viaggi a piedi sono consigliati solamente per chi si muove in gruppo, durante



le ore diurne e per tratti brevi. Con i cavalli le distanze vengono percorse in meno tempo, in più sicurezza e per questo motivo sono utilizzati per affrontare i tragitti più lunghi, sempre tuttavia prevedendo piccole soste per il nutrimento e il riposo dell'animale. Le carovane, soprattutto quelle dei mercanti, sono organizzate per essere sempre in movimento con soste brevi e sporadiche per fare approvvigionamenti. Esistono inoltre dei sistemi di spostamento alternativi, basati su principi mistici o alchemici. Questi sistemi pur garantendo celerità e sicurezza dai briganti o dalle bestie feroci, hanno molto spesso un prezzo elevato e il rischio, in caso di fallimento, di far finire il viaggiatore in luoghi del tutto diversi da quelli prefissati.



La Polvere del Pellegrino



La Polvere del Pellegrino è una polvere piuttosto reperibile in commercio. La sua composizione è sconosciuta: appare di colore bianco, talvolta tendente al giallino o al grigio. Inodore e insapore, essa ha un costo di circa 5 monete di rame, ossia mezzo argento. La Polvere del Pellegrino permette con un atto cosciente di volontà di viaggiare sul mondo di Outopia, anche a grandi distanze, per raggiungere luoghi che sono già stati visitati. Un luogo che si è

semplicemente visto ma non si è visitato fisicamente (ad esempio attraverso delle sbarre o una finestra) non può essere raggiunto in questo modo.

Utilizzo della Polvere del Pellegrino (In Gioco e Fuori Gioco)

Per essere utilizzata deve essere conservata in un sacchetto o in un'ampolla. (N.B. quindi il PG dovrà avere il materiale necessario: la sola esibizione del cartellino considererà sprecata la polvere). Dopo averla impugnata per 5 secondi bisogna subito dichiarare ad alta voce "polvere del pellegrino" e si sparisce immediatamente con il dito indice alzato. A questo punto il PG deve andare immediatamente da un Narratore per comunicargli di aver utilizzato la polvere e consegnargli il cartellino. È possibile concordare preventivamente con il Narratore il punto di arrivo. La polvere può essere usata in qualsiasi situazione anche correndo o combattendo per raggiungere luoghi a una distanza minima di 5 km. Una dose di polvere del pellegrino basta per una sola persona e il suo equipaggiamento (a meno di oggetti estremamente voluminosi o pesanti). In caso il PG voglia trasportare carichi particolarmente pesanti, dovrà rivolgersi a un Narratore. **La polvere NON può essere utilizzata su bersagli diversi da se stessi.** (N.B.: un cadavere, al fine del trasporto, è considerato come un oggetto pesante e può quindi essere trasportato; un soggetto in coma è assimilabile a una persona pertanto non può essere trasportato).

A causa dell'effetto disorientante per il corpo, la Polvere del Pellegrino non può essere utilizzata più di una volta ogni 5 minuti, in caso contrario si rischia di sparire irrimediabilmente dal mondo di Outopia. Queste limitazioni sono previste per evitare che un PG utilizzi questa dinamica per rompere gli equilibri del gioco, teletrasportandosi continuamente a breve distanza (es. per attaccare il nemico alle spalle comparando dietro di lui). Se la polvere del pellegrino è utilizzata in un evento taverna, il PG uscirà Fuori Gioco e non potrà rientrare prima di 30 minuti. Se utilizzata in un evento di tipo esterna, il giocatore dovrà dirigersi in un luogo di sua scelta abbastanza lontano da non essere in vista; in ogni caso non potrà rientrare In Gioco prima di 30 minuti. (N.B.: se il PG vuole uscire dall'evento, dopo aver utilizzato la polvere del pellegrino, potrà concordare con lo Staff di ricoprire un ruolo da PNG). Qualora si utilizzasse la polvere del pellegrino senza

conoscere ed essere prima stati nel luogo di destinazione, gli effetti potrebbero essere molteplici, imprevedibili e potenzialmente mortali. Per esempio se chi la utilizza non è stato nel posto che desidera raggiungere potrà trovarsi in un luogo a caso, o nell'ultimo luogo visitato prima dell'utilizzo (a discrezione del Narratore).

Rituali di Dislocamento



Esistono diversi tipi di Rituali di Dislocamento; in linea di massima questo tipo di rituale va eseguito all'interno di un cerchio che fungerà da piattaforma per spostare uno o più viaggiatori all'interno di un cerchio di dislocamento posto in un'altra area della mappa. Questi rituali sono rischiosi e instabili, e funzionano solamente se il cerchio collocato nel punto di arrivo risulta essere inattivo e non vi è nessun altro rituale in corso. Questo sistema di spostamento è sconsigliato per i ritualisti meno esperti o per spostare merce di valore, vista l'elevata difficoltà dell'operazione.

I Varchi



I Varchi appaiono come grandi portoni che apparentemente danno sul nulla e rappresentano uno dei sistemi più utilizzati in tempi antichi per gli spostamenti. Sono caduti nel tempo in disuso a causa dei calcoli complessi da effettuare ogni volta per capire con esattezza la zona di arrivo. Si dice che i Varchi siano collocati in quasi tutte le città più grandi. Dal momento in cui fu inventata la Polvere del Pellegrino e vennero implementati i Rituali di Dislocamento furono utilizzati sempre meno. A oggi si è persa la conoscenza dell'esatta ubicazione di tali Varchi. I Varchi sfruttano l'allineamento ciclico dei vari piani d'esistenza e trasportano in pochi istanti i viaggiatori facendoli transitare prima su una sorta di corridoio spaziale fuori dal tempo, per poi portarli a destinazione. Talvolta è capitato che a causa di qualche piccolo errore le persone siano comparse molto distanti dalla meta prefissata e, in qualche raro caso, addirittura anni dopo la loro partenza.

I Piani e le Dimensioni



Oltre al piano terreno di Outopia è conosciuto il semipiano dell'Abisso, dove risiedono gli Dei; tale luogo non è mai stato esplorato da esseri viventi del piano di Outopia, almeno per quello che si conosce.

Alcuni studiosi affermano che esistono piani e dimensioni differenti e, addirittura, multiversi e realtà parallele. Miti e leggende sono gli unici "riferimenti" informativi rispetto a questo argomento. Solo con uno studio approfondito e ricerche mirate nei giusti posti si potrà dissolvere il velo di mistero su questo argomento che ha assunto da tempo tutte le caratteristiche di una leggenda o dell'invenzione di un folle.

Etnie e Popolazioni

“Nella vastità del Mondo di Outopia le Etnie e i Popoli che vi risiedono sono innumerevoli. A tanti Popoli corrispondono altrettante culture”.



Su Outopia convivono e si raffrontano da sempre popolazioni molto diverse fra loro: spesso sono divergenti a livello culturale, sociale, e dal punto di vista fisico. Alcune volte persone di un'etnia si spostano dal luogo d'origine per stabilirsi in altri stati o territori, è quindi normale per esempio trovare nelle Terre del Sole famiglie

provenienti dalle Terre dell'Ebano. Di conseguenza quel PG manterrà la sua etnia “Genti dell'Ebano” proprio per rappresentare che l'etnia è data dal sangue e non dal luogo in cui si vive. Ogni PG nel momento in cui creerà il proprio personaggio dovrà scegliere un'etnia e un luogo di provenienza. Ogni etnia conferisce particolari abilità che saranno acquisite “in creazione” del personaggio. (N.B. *“In creazione”* è un riferimento nella scelta dell'Etnia. Durante la creazione del proprio Personaggio Giocante, il giocatore dovrà tenere conto di quanto previsto rispetto all'etnia prescelta. L'Abilità di Etnia viene assegnata automaticamente e senza spesa di Punti Esperienza al momento della creazione della scheda)

I Popoli del Nord



Vivono fra le pareti di roccia e le foreste, in terre spesso innevate per la gran parte dell'anno. Resistenti al freddo e alle malattie, gli uomini del Nord si stabilizzano in piccoli centri abitati, imparando fin da bambini i segreti della caccia e della pesca. Gli uomini di questa etnia sono generalmente massicci e talvolta più alti della media; le donne sono piuttosto prosperose e in carne. Caratteristici sono gli occhi, i capelli e la pelle molto chiari. Questo popolo indossa molto pellicce, pelli e lana utilizzate di frequente come base tipica delle vesti di questo popolo.

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa etnia avranno automaticamente l'abilità "Forza" mentre dovranno pagare doppia l'abilità "Leggere, Scrivere e Tenere di Conto".

I Clan principali del Freddo Nord

I Clan principali sono 4, sebbene vi siano anche piccoli clan esistenti che si appoggiano a questi clan maggiori: Clan degli Avvizziti, Clan della Brace, Clan del Vento Sidereo, Clan del Tocco Glaciale. **Nota di gioco:** la scelta di appartenenza a un determinato clan va concordata con la Narrazione.

Clan degli Avvizziti

Guidati dalla famiglia Hellstrom, questo clan ha origini molto antiche. Devono il loro nome a una particolare tecnica di conservazione dei corpi, che consiste nell'eliminare ogni liquido presente al suo interno. Questo procedimento fa parte del loro particolare culto dei

morti e degli antenati. Sono inoltre abili ingannatori ed esploratori. In genere tendono a pitturare il loro volto con dei pigmenti cremisi.

Clan della Brace

Guidati dalla famiglia Hansen, questo Clan è il più giovane ma anche il più belligerante. Fin da piccoli i bambini sono addestrati all'uso delle armi e non è raro che alcuni di essi perdano la vita durante questo durissimo addestramento. Tramite un ferro incandescente si marchiano l'avambraccio con il simbolo di una runa che li rappresenta.

Clan del Vento Sidereo

Guidati dalla famiglia Norgaard, questo Clan rinfaccia di provenire da terre sconosciute, oltre il Grande Mare. Profondamente legati a Malna, essi agiscono seguendo il volere degli astri. Vi sono, infatti, dei Consacrati che interpretano le congiunzioni e gli spostamenti astrali. I membri di questo Clan non sono belligeranti, ma in caso di attacco riescono a sorprendere i loro avversari grazie all'uso di trappole. I membri di questo Clan portano al collo qualsiasi cosa atta a segnare il tempo che scorre.

Clan del Tocco Glaciale

Guidati dalla famiglia Vestergaard, questo Clan è sempre stato in guerra con il Clan della Brace. Composto principalmente da individui in grado di utilizzare prodigi, alcuni di loro si sono specializzati nell'utilizzo degli elementi, in particolare dell'elemento ghiaccio. I membri di questo Clan portano vesti chiare, tendenti al bianco.

I Figli delle Sabbie

Nomadi del deserto o abitanti delle città, i Figli delle Sabbie sfidano continuamente gli sbalzi di temperatura e la penuria d'acqua facendo appello alle proprie capacità di sopravvivenza. Culturalmente molto avanzati, furono i primi a studiare la matematica e l'astronomia. Fisicamente sono caratterizzati da pelle e capelli scuri, sebbene esistano alcune eccezioni. Dal punto di vista delle usanze e della struttura sociale, molteplici sono gli usi e costumi a seconda della regione di provenienza. Le vesti di questo popolo sono solitamente molto sgargianti: arancio, oro, porpora e cobalto. Le donne spesso indossano gioielli e ornamenti e, talvolta, lunghi veli ripiegati sul capo allo scopo di ripararsi dal sole.

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa etnia avranno automaticamente l'abilità "Resistenza alle ferite", dovranno pagare doppia l'abilità "Armatura Pesante".



Le Genti d'Ebano



Estremamente fedeli al loro sovrano e alla religione ufficiale del Regno d'Ebano, queste persone crescono in una società dagli schemi molto rigidi. Le donne raramente occupano posizioni di rilievo e il loro ruolo è spesso relegato a quello di mogli e madri. Abituati fin da piccoli all'ubbidienza, tutti gli abitanti apprendono precocemente l'uso delle armi. Fisicamente rappresentano tratti molto eterogenei, sebbene gran parte di loro abbia capelli castani e pelle dal sottotono rosa. Per i vestiti è diffuso l'utilizzo del cotone e della lana e nelle fasce più alte della popolazione viene spesso utilizzato il velluto. Le donne di questa

etnia prediligono per le proprie vesti colori poco accesi e tagli castigati. Difficilmente si adornano di gioielli.

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa etnia avranno automaticamente l'abilità "Armi a Una Mano" mentre pagheranno il doppio l'abilità "Affinità con le Trame".



Il Popolo della Penisola di Athlas

Il Popolo della Penisola di Athlas è culturalmente molto avanzato rispetto al resto delle popolazioni di Outopia: le genti di Athlas sono dedite al progresso e vantano Ingegneri, Cerusici e Alchimisti. Nella Penisola è molto diffuso e incentivato anche lo studio della Magia e delle altre Arti Prodigiose. La popolazione è quasi completamente alfabetizzata e tutti i bambini imparano a leggere scrivere e contare fin di primi anni dell'infanzia. Le tecniche militari rispetto ad altre sono meno sviluppate; essendo il Popolo di Athlas tendenzialmente non belligerante, le ritiene decisamente trascurabili. Nonostante questo la Penisola vanta sistemi di difesa eccellenti, basate sulle Arti Prodigiose. Coloro che appartengono a questa popolazione hanno tendenzialmente una statura contenuta e una corporatura medio sottile. Le vesti in uso da questo popolo sono molto eterogenee e variabili a seconda dell'età e della classe sociale d'appartenenza.



In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa etnia avranno automaticamente l'abilità "Leggere, Scrivere e Tenere di Conto" mentre pagheranno il doppio l'abilità "Robustezza".

Gilde, Ordini e Corporazioni



Su Outopia esistono Gilde, Ordini e Corporazioni. Alcune di esse sono segrete, altre poco note tra alcune classi sociali (per esempio tra i contadini), altre ancora sono di dominio pubblico. Queste Istituzioni operano in tutto il territorio conosciuto di Outopia; alcune anche oltre i confini conosciuti.

Gilda dei Tesori



La Gilda dei Tesori è la struttura che organizza tutto il sistema monetario di Outopia. La Gilda è riconosciuta in tutti i Regni e gli Stati e provvede all'emissione di tutto il denaro in circolazione. La sede principale è situata nella città di Tarea, capitale del Regno d'Ebano. Nelle altre capitali e città maggiori sono situate alcune succursali. Il **simbolo** della Gilda dei Tesori è uno scudo a sfondo oro, bordato di rosso, con all'interno tre monete con un buco centrale, disposte a piramide e sovrapposte, intersecate tra loro con un laccio e rappresentanti le tre monete in uso: rame, argento e oro.



Corporazione delle Sette Vie

È la corporazione mercantile conosciuta più potente del continente e ha sede a Imea, in un palazzo talmente lussureggiante da far invidia a quello reale. La Corporazione ha numerose succursali in tutti e tre i Regni civilizzati, con sedi di riferimento nelle corrispettive capitali. I trasporti delle merci avvengono per vie fluviali



e marittime, ma anche attraverso carovane organizzate. La Corporazione non ospita e stipendia solo mercanti ma anche mercenari, adibiti alla tutela dei beni da commerciare. Fondata nel 150 D.D. la Corporazione si è affermata velocemente, cercando in tutti i modi di inglobare piccole attività commerciali e monopolizzare in questo modo tutto il mercato.

A oggi conta migliaia di dipendenti, innumerevoli affiliati e un piccolo "esercito" privato che si occupa di difendere il trasporto dei beni e le vite dei dipendenti. Molti tendono a definire la Compagnia "un piccolo Stato": all'effettivo la sua potenza economica è incredibile. Il **simbolo** della Corporazione delle Sette Vie è uno stemma bordato di giallo a sfondo azzurro, con al centro una bilancia d'oro che pende da un lato.



Gilda dei Notai



La Gilda dei Notai si trova ubicata a Lumi, anche se non è notizia nota a tutte le classi sociali. Si compone di Dotti e Sapianti di Legge, ed è riconosciuta in tutti i Regni e i Governi Indipendenti di Outopia. È frutto di un accordo tra Reggenti e

garantisce la validità dei contratti e, più in generale, dei negozi giuridici: atti notarili, autenticazioni di scritture private, certificazioni di proprietà, copie conformi di atti stipulati, copie conformi a documenti esibiti e restituiti. La Gilda dei Notai assolve anche la funzione di certificare l'Araldica di una determinata casata. La Gilda ha distaccamenti in tutte le Terre di Outopia. Ogni atto redatto da un notaio è valido in tutti i Regni e in tutti gli Stati. L'apposizione del sigillo dei Notai su ogni atto garantisce autenticità e valore alla scrittura, che ha forza vincolante in ogni parte civilizzata delle Terre di Outopia. Il **simbolo** della Gilda dei Notai è uno scudo con bordo blu e sfondo bianco al cui interno è posta una pergamena e una penna sopra di essa.



L'Inquisizione della Somma Giustizia

L'Inquisizione della Somma Giustizia è un'istituzione ecclesiastica fondata dalla Chiesa di Tesna sotto il volere di Re Detor Covino nell'anno 980 D.D. con lo scopo di indagare e punire, mediante un apposito tribunale, chi sosteneva teorie eretiche come l'alchimia o la magia. È conosciuta anche come "Sacra Inquisizione di Tesna" dalla popolazione del Regno d'Ebano.



Il sistema giudiziario dell'Inquisizione è sorretto da dieci giudici che fanno riferimento a loro volta ai sei senatori che affiancano il Reggente. Allo stato effettivo può considerarsi un'organizzazione militare votata al Dio della Giustizia, e rappresenta per numero e capacità di azione il secondo esercito regolare del Regno d'Ebano. I membri dell'Ordine conoscono un apposito libro che regola processi e arresti, chiamato "Tomo Sacro dell'Inquisizione della Somma Giustizia".

Al fine di esercitare la loro missione, gli Inquisitori hanno istituito dei **Circoli Arcani** atti a contenere i poteri dei loro prigionieri. Questi luoghi sono paragonabili a delle prigioni e

sono stati eretti per ospitare i maghi processati. Nel Regno d'Ebano ne esistono tre: uno vicino al Fiume del Bisonte, uno nei pressi di Tarea, e un altro situato presso il fiume del Vaticinio.

All'interno di queste strutture, i maghi non sono abilitati all'uso dell'arte magica. Tale arte viene soppressa da particolari preghiere dei Sacerdoti preposti al controllo dell'ospite.

Gli "ospiti" possono comunque intraprendere un percorso di studio, coltivare la terra, dedicarsi all'artigianato e persino convertirsi alla fede di Tesna.

Solo i veri penitenti, giudicati dall'Inquisizione stessa, hanno il diritto di abbandonare il Circolo. Chi abbandona il Circolo ha oramai perso ogni affinità con la magia.

Gerarchie, Gradi e Ordine dell'Inquisizione della Somma Giustizia

Le gerarchie interne si suddividono per funzione, grado e ordine:

- **Carica legislativa:** Prelato, Grande Inquisitore, Giudice dell'Inquisizione, Alto Giudice dell'Inquisizione.
- **Carica esecutiva:** Aspirante Inquisitore, Inquisitore.
- **Carica dedita ai rapporti politici e sociali:** Messaggero dell'Inquisizione, Portavoce dell'Inquisizione, Gran Maestro dell'Inquisizione (guida).

La Spina

La Spina fu istituita da Re Orfeo Covino a seguito della necessità di avere un organo dell'Inquisizione esterno a essa che agisse nell'ombra per servire i voleri di Tesna. La Spina è la lama celata del Dio dell'Equilibrio, e il cui unico desiderio è servirlo sino alla morte. Per accedere all'ordine è necessario intraprendere un intenso percorso di studio teologico che si conclude con la cosiddetta "Coercizione".

Qualsiasi devoto di Tesna può entrare a far parte della Spina. Al momento, tale ordine conta un numero di 100 Spinati. Coloro che hanno intrapreso gli studi per aspirare ad accedervi sono oltre 500. Altre informazioni non sono conosciute, come sconosciuta è l'organizzazione interna.

Congregazione delle Maschere Bianche

La Congregazione delle Maschere Bianche nasce a seguito della diaspora di un piccolo gruppo di maghi dal Circolo Arcano delle Terre d'Ebano, luogo ove venivano reclusi affinché non potessero nuocere alla popolazione. Tale gruppo, rifugiatosi nella Penisola, fa dell'odio verso l'Inquisizione la sua ragion d'essere, inneggiando alla libertà della pratica



magica e alchemica in ogni regno. È un ordine con sedi operative segrete, che si è macchiato di numerosi crimini, tra cui furti, omicidi e rapimenti ai danni dei rappresentanti dell'Inquisizione. Fino al 1017 erano ricercati da ogni Stato, in primis dalla Penisola, poiché le loro azioni misero a repentaglio i legami diplomatici con le Terre d'Ebano. Con l'inasprirsi della guerra contro il culto, i regnanti di Outopia in cambio del loro aiuto gli hanno concesso il perdono per ogni crimine commesso in passato.

Poco si sa dei membri di questa Congrega. È nota ai più soltanto la loro figura fondatrice: Carnival Agave, colei che per prima è riuscita a fuggire dal Circolo Arcano. Attualmente le Maschere Bianche sono guidate militarmente da un certo Bartolomeus delle Maschere Bianche; di questo individuo si sa poco e niente.



Razze Speciali



Sebbene gli umani rappresentino la razza più diffusa su Outopia è possibile incontrare creature e personaggi di natura differente. Talvolta conosciute agli occhi del volgo, altre volte assai meno, queste creature sono una rarità che difficilmente passa inosservata. Su Outopia sono presenti molti esseri, delle più disparate razze. Le “Razze Speciali” sono razze comunemente conosciute. Le informazioni generali su queste razze sono di dominio pubblico e fanno parte della cultura popolare. Altre razze si potranno scoprire in gioco, se i Personaggi Giocanti avranno la premura di ampliare i loro orizzonti culturali.

Nota Fuori Gioco: Alcune delle seguenti razze si intendono giocabili solo previa autorizzazione del Capo Ambientazione (salvo espresso divieto) e necessitano di una Storia del Personaggio (SP) scritta con cura e di un costume appropriato, nonché il rispetto di parametri fisici di base reali, ai fini della presenza scenica. Qualora non fossero rispettati i parametri ritenuti appropriati, il giocatore sarà invitato a modificare il proprio personaggio o a interpretare un umano. E' obbligatorio interpretare la razza come da descrizione e indipendentemente dal carattere del personaggio, il quale si dovrà allineare ad essa. Per il loro carattere peculiare, le razze speciali non soggiacciono alle regole di appartenenza ai “popoli” e ai rispettivi bonus e malus previsti in creazione. Le razze speciali giocabili soggiacciono a delle regole precise.

Vedere l'apposita sezione del presente manuale di gioco!

Elfi

Misteriosi e quasi evanescenti, gli Elfi sono creature di difficile comprensione. Molti sono i Clan Elfici che hanno calcato le terre di Outopia, ognuno con la propria etica, i propri costumi e il proprio modo di agire: alcuni eleganti nel modo di porsi, altri bestiali e feroci. Conosciuti nella Penisola ma circondati da un alone di mistero, sono una razza pressoché assente nelle Terre del Sole. Nel Regno d'Ebano, invece, sono solitamente malvisti e a volte addirittura scacciati alla stregua di creature innaturali. Nel corso del tempo hanno abbandonato qualunque affinità con la religione. Indipendenti, hanno sviluppato uno stile di vita quasi simbiotico con l'ambiente che li circonda, al punto di apparire in maniera particolare agli occhi degli uomini.

Nella maggior parte dei Clan pare assente una struttura sociale di qualsiasi tipo: tutti gli elfi sono soliti rivolgersi tra loro con l'appellativo di "fratello" o "sorella".

Il loro vestiario generalmente ricorda le terre in cui sono cresciuti, tramite i colori e i ricami.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.



Nani

I Nani sono una razza diffusa unicamente nel freddo Nord. Vivono nelle enormi cavità naturali dei Picchi della Morte Bianca, in cittadelle che li proteggono dai predatori e dalla morsa del ghiaccio. Generalmente si organizzano in Clan, comandati da una forte tradizione nobiliare. Abili minatori e genieri, nonché esperti



guerrieri, vengono addestrati sin da bambini all'Arte della Forgia. Poco diffusa l'Alchimia e l'Arte Cerusica, nonché quasi nulla la capacità di plasmare le Trame. Tendono a estraniarsi dalle vicende delle altre razze.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.

Orchi



Si narra che gli Orchi discendano dai primi giochi di Vita: raccolse dell'argilla e provò a modellare le fattezze degli uomini. Nacquero così gli Orchi, creature rozze, dotate di una mente ferina e di un corpo grottesco. Solitamente organizzati in gruppi e bande, sono nel migliore dei casi cacciatori, nel peggiore banditi e/o predoni. Notoriamente poco furbi e culturalmente arretrati, popolano i boschi delle zone temperate, rifugiandosi in grotte spaziose. Contrariamente a quanto si crede, gli orchi non sono necessariamente aggressivi: sufficientemente arguti per essere dotati della parola, qualora non avessero intenzioni offensive dal principio, è possibile evitare ostilità.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.

Goblin



Si riporta che i Goblin nel momento delle loro creazione, fossero dei semplici Folletti burloni, nati dal divertimento di Vita. Essa, nell'osservare l'essere umano nel suo atto di compiere scherzi, piccoli dispetti irriverenti e del loro ridere (TUTTI INSIEME) giocosamente alla cosa, fece nascere, dal

suo sorriso il primo spirito che di lì a poco sarebbe diventato un folletto in carne ed ossa. Si narra che Vita, bambina affascinata dallo stesso essere umano fanciullo, rimase ad osservarli per lunghi mesi, il loro moto di complicità in situazioni particolari le portava gioia, anche in un contesto così strano e beffardo, come uno scherzo, un dispetto o una presa in giro rimaneva genuina e piacevole nelle anime degli esseri umani. E così dal sorriso della Semidea, nacque il primo spirito del divertimento. Si circondò pian piano di questi esseri giocosi ed infine decise di dare una forma reale e concreta a quello spirito che le faceva compagnia in modo che anche l'essere umano potesse gioire di essi. Tramite argilla colorata creò l'aspetto di come sarebbe stato, inserì lo spirito all'interno di esso e diede vita al primo Folletto.

Con il trascorrere degli anni però, e l'estensione conoscitiva di Vita, questo aspetto dell'uomo trasformò anche l'idea che essa bambina si era fatta di loro e sul loro essere in realtà qualcosa di diverso; spesso questi stessi bambini burloni e vivaci tramutavano il loro modo di vivere ed agire in qualcosa di più duro, irriverente e falso, portando quelle stesse persone che prima ridevano con essi a qualcosa di brutto, triste e spesso brutale così, l'aspetto vivace ed affascinante originario del Folletto, da una lacrima di Vita sgorgata su esso, divenne quello barbarico, poco civilizzato e fastidioso del primo Goblin che toccò la terra di Outopia.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.

Myrkálfar



Denominati anche Elfi Neri o Elfi Scuri, è una razza discendente dai cugini Elfi. La loro stirpe si rifugiò nelle foreste più cupe e a volte sottoterra, distaccandosi completamente dalla società elfica più comune e creando un retaggio a se stante, con dinastie ben precise e clan governati da un unico soggetto. Nel corso dei secoli il loro aspetto si è adattato al tipo di vita prevalentemente vissuta nella oscurità della notte o delle caverne. La società dei Myrkàlafr è estremamente complessa e poco si sa di essi. A seconda dei luoghi e dei Clan, sconosciuti ai più, l'organizzazione sociale si basa o sul matriarcato o sul patriarcato puro. Tuttavia, si dice che esista un consiglio composto da ogni capo clan che a volte si riunisce per le questioni di vitale importanza che riguardano la sopravvivenza della specie.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.

Udug



Gli Udug sono una razza tra il bestiale e l'umano sviluppatasi in ere remote e raramente avvistabili. Essi vivono un vita perlopiù solitaria e raramente si aggregano. La loro stirpe potrebbe essere scambiata per quella degli Antichi Esseri, Demoni o altro, ma a parte le fattezze particolari non hanno caratteristiche che li qualificano come esseri "superiori" o con particolari poteri innati. La loro origine è avvolta dal mistero, ma sono esseri viventi che fanno parte del mondo di

Outopia, al pari delle altre razze.

In creazione e come interpretare:

Vedere la apposita sezione "Creazione Personaggio - Razze Speciali" relativa alla scheda PG predeterminata, dei prerequisiti di creazione necessari e come interpretare.

Altre Creature Conosciute su Outopia

Le Creature Conosciute



Le Creature che abitano le Terre di Outopia sono molte, al pari delle Razze e delle Etnie. Alcune Creature sono conosciute, altre sono leggenda. Numerosi esploratori hanno impiegato la loro vita a scoprire informazioni su creature che si ritenevano leggendarie, spesso senza successo. Tuttavia in ogni leggenda c'è un fondo di verità e i racconti di Creature, Razze e esseri viventi particolari potrebbero non essere infondati. Si narra che da qualche parte, in terre celate agli occhi dei mortali, vivano creature antiche quanto il mondo. Alcune spaventose alla vista, altre di rara bellezza, rimangono nascoste alla vista degli esseri umani o di altre razze.

Nota Fuori Gioco: in alcun modo queste creature possono essere giocate dai PG. Il presente capitolo ha solo scopo informativo!



Abitanti della Soglia



“La speranza abbandona lo Spirito innanzi a questa grottesca visione.”

Si aggirano nei pressi dei centri abitati o infettano talvolta aree intere, i non morti di Outopia presentano alcune caratteristiche che li rendono molto diversi gli uni dagli altri. A volte frutto dell'operato di Necromanti, essi si comportano come parassiti nutrendosi di carne, sangue e talvolta di sogni o ricordi.



Gli Erranti



Sono cadaveri rianimati da operatori oscuri. Gli Erranti si muovono e camminano mossi solo dalla fame. Del tutto privi della volontà e dei ricordi che possedevano da vivi, gli Erranti agiscono per assecondare i propositi del loro creatore o, più generalmente, si limitano a girovagare nei pressi dei centri abitati, pronti ad avventarsi su qualche sprovveduto viaggiatore. Si

nutrono di carne, di qualsiasi tipo, e si muovono lentamente; generalmente emettono un fetore proporzionale allo stato di decomposizione delle loro carni. Gestibili se presi singolarmente, diventano un pericolo nel caso decidano di muoversi in gruppo. Il loro morso non è contagioso, tuttavia è facile che la ferita s'infetti in modo grave se non curata per tempo data la putrefazione del loro organismo. Esistono molti tipi di Erranti e non devono mai essere sottovalutati.



Le Ombre



Secondo il folklore popolare sono figlie delle lacrime che i primi uomini versarono di fronte alla morte. Silenziose ed eteree si muovono nella notte e sono caratterizzate da occhi rossi e profondi. A volte sussurrano litanie con voci verosimilmente femminili. Particolarmente usuali in luoghi pregni di dolore e lacrime, come i cimiteri o i mausolei di famiglia, esse si nutrono di dispiacere. Se incontrate, molto spesso portano le loro malcapitate vittime alla follia e, non di rado, al suicidio.



Le Anime Disperse

Sono Anime rimaste prigioniere sul piano terreno e appartengono a individui che, a causa di una morte violenta, non hanno proseguito il loro viaggio verso l'oltretomba. Appaiono traslucide indipendentemente dall'ora del giorno e



raramente sono belligeranti; esse possono risiedere nei luoghi più disparati, anche se solitamente prediligono i luoghi prossimi a quelli del loro decesso.



I Ladri di Sogni



Numerose leggende di Outopia parlano di queste misteriose creature. Indistinguibili a colpo d'occhio dai comuni mortali, sono eterei sul Piano dei Sogni ma assolutamente tangibili su Outopia se occupanti un corpo umano. Queste creature si nutrono di sogni e di sangue in modalità e frequenza sconosciute ai mortali. Il folklore popolare vuole che un segno distintivo della loro visita sia la

progressiva insonnia della vittima. Non è chiara la modalità di trasmissione del loro singolare stato.





Razze Ancestrali conosciute



Gli Antichi Esseri



Gli Antichi Esseri sono conosciuti anche come "Demoni" o "Stirpe Demoniac" o "Distruttori di Mondi". Esse sono le creature più antiche di cui si possiede memoria e provengono da un mondo arcaico di cui la memoria è andata lentamente perduta.

Possono anche essere validi ritualisti, sfruttando i segreti e i poteri a loro appartenenti per natura e conoscenza ancestrale. Non temono niente e nessuno. Non scappano di fronte al nemico, e si ritirano dalla battaglia o da uno scontro solo per loro volontà. Pare abbiano la capacità di rigenerarsi molto rapidamente, senza necessità di cure specifiche.

Immuni alla paura, alle malattie conosciute e alla maggior parte delle armi, sono anche abili nelle arti nascoste di costruzione di oggetti maledetti. Intelligenti e forti, possono essere eccellenti combattenti, maghi, o stregoni. Alcuni di essi si abbandonano all'istinto, altri esternano la propria natura attraverso l'intelletto e i piani che pongono in essere per la distruzione dell'avversario o per raggiungere il proprio obiettivo. Di loro si conosce poco e quel poco è costato vite o la follia di chi li ha incontrati!

Affinità, Sentieri e Arti nel mondo di Outopia



Dinamiche e Regolamento In Gioco Speciali

In questa sezione si descrivono le Affinità, i Sentieri e le Arti praticate dagli abitanti di Outopia e si forniscono informazioni sia di ambientazione e di gioco, sia per introdurre il giocatore alla scelta del percorso più idoneo per il proprio personaggio e per aiutarlo nella creazione della scheda di gioco. Esistono i Sentieri, legati ai poteri spirituali che si dividono in Sentieri Minori (Druidismo, Elementalista, Aedo) e Sentieri Maggiori (Sacerdoti e Consacrati, Maghi, Ritualisti, Taumaturghi).

Esistono anche ulteriori Arti e Competenze non legate ai Sentieri e ai poteri spirituali come l'Alchimia, l'Arte Cerusica, l'Ingegneria e la Cartografia.





Le Affinità



Tutti coloro che praticano alcuni tipi di prodigi sono direttamente affini alle Trame: è un prerequisito alla loro condizione. Per i più esperti operatori è possibile sviluppare anche una seconda affinità.

Tale Affinità è utile per attingere energia più velocemente e apprendere incantesimi più potenti, ma è preclusa alla maggior parte di chi intraprende l'Arte

dei Prodigii (di qualunque natura essi siano).

Le Affinità indicano la spiccata sensibilità di un determinato operatore di prodigi nei confronti di uno specifico campo della realtà. Si può iniziare questo tipo di studio unicamente con un Maestro.





I Sentieri



I Sentieri sono il metodo con cui gli Umani nel tempo hanno imparato a manipolare le trame. Quelli maggiormente diffusi sono l'Arte Ritualistica, la Taumaturgia, e l'utilizzo della Magia e della Preghiera.

I Sentieri si dividono in Sentieri Maggiori e Minori. La differenza tra i due tipi di Sentieri non è nel potenziale del sentiero, quanto semplicemente nella sua diffusione.

Nelle terre di Outopia è più facile incontrare un Mago che un Druido (estremamente raro): il primo dunque rientra nei cosiddetti "Sentieri Maggiori" e il secondo in quelli "Minori".

Non tutti i Sentieri sono conosciuti e/o conoscibili.

Alcuni fortunati (o sfortunati, a seconda del caso) possono incontrare, durante la propria esistenza, esseri viventi di Sentieri Sconosciuti. In quel caso, il Destino o le proprie capacità potrebbero determinare l'acquisizione di una conoscenza preclusa ai più (o portare alla distruzione personale). Avvicinarsi ai Sentieri, di qualunque tipo siano, premette di sviluppare una grande forza di volontà e la consapevolezza che da un grande potere possono derivare grandi conseguenze.





I Sentieri Minori

Nel mondo di Outopia per Sentieri Minori s'intendono tutte quelle tradizioni che portano alla conoscenza attraverso percorsi filosofici e formativi riservati a pochi interessati, studiosi o facenti parte di gruppi sociali o ordini speciali. In questa sezione sono presenti le informazioni generali di alcuni dei Sentieri Minori conosciuti più o meno da tutta la popolazione di Outopia.

Nota Fuori Gioco: *s'intendono giocabili solo previa autorizzazione del Capo Ambientazione. Necessitano di una SP scritta con cura e di un costume appropriato. È previsto un periodo di "prova" (in genere uno o due eventi) per la valutazione da parte dei Narratori e del Capo-Ambientazione circa l'approvazione del tipo di PG. Qualora non fossero rispettati i parametri ritenuti appropriati, il giocatore sarà invitato a modificare il proprio personaggio e a interpretarne altro.*



Perché Scegliere un Sentiero Minore?



Come potrete leggere nelle prossime pagine, scegliere di interpretare un PG che "nasce" percorrendo uno di questi sentieri maggiori può sembrare inutile, visto che le abilità imposte sono acquistabili anche separatamente "In Creazione" o durante lo svolgimento della campagna. La domanda che alcune persone potrebbero farsi è: se non ho un vantaggio perché sceglierla? Il dubbio è legittimo. Nella nostra concezione, questa strada sarà percorsa solo da giocatori di ruolo "Puri", i quali amano l'archetipo del Druido o dell'Elementalista e a cui interessa più l'interpretazione di tali personaggi che "l'efficienza" della scheda base. Per riconoscere l'impegno di chi sceglierà questa strada, la Narrazione, consentirà al giocatore di acquisire alcune informazioni avanzate con cui creare una sua SP particolare, così da valorizzare al massimo l'interpretazione e l'interazione che avrà già dal suo primo evento.

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentieri e Arte dei Prodiggi

Tutti coloro che utilizzano i Prodiggi posseggono Punti Spirituali, ossia l'energia necessaria per il lancio di uno o più Prodiggi. La riserva di PS può essere aumentata tramite abilità specifiche.

Indossare anche solo un pezzo di armatura leggera provoca il dimezzamento immediato della propria riserva di PS.

Indossare anche solo un pezzo di armatura media o pesante inibisce completamente il lancio di prodigi; tuttavia se il giocatore decide comunque di lanciare un Prodigio i PS subiranno lo stesso la decurtazione di punteggio prevista dal tipo di Prodigio.

Rimuovere completamente l'armatura riporta il lanciatore di prodigi alle condizioni iniziali, sempre tenendo conto della spesa di PS in caso di precedente lancio di Prodiggi.

Per lanciare un Prodigio nel corso dell'evento occorre scandire una formula a voce chiara (non necessariamente urlando) rimanendo fermi sul posto, **senza impugnare armi o scudi**.

Una volta completata la formula, si potrà dichiarare l'effetto indicando, se necessario, il bersaglio.



Una **formula** per essere considerata valida deve essere **composta da almeno dieci parole** attinenti al prodigio che si vuole lanciare. Le parole devono formare una frase di **senso compiuto**, e in linea con l'ambientazione. Non sarà possibile usare delle formule del tipo: "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10" o invocare forze o divinità non facenti parte del mondo di Outopia. La formula **DEVE** essere inviata al Capo-Ambientazione o al proprio narratore di riferimento, per essere approvata.

Tutti i Prodiggi, **salvo casi specifici**, hanno un raggio di azione di 10 metri.

Durante il lancio di un Prodigio, qualora si venisse colpiti o interrotti (indipendentemente se questo provoca ferite o meno) il **prodigio deve essere considerato perso e i PS consumati**.

Nel caso in cui la formula dovesse risultare poco chiara, incerta, interrotta o pronunciata troppo velocemente il **prodigio deve essere considerato perso e i PS consumati**.

Nel caso in cui si iniziasse a camminare per più di un passo il **prodigio deve essere considerato perso e i PS consumati**.

Il Prodigio è invece da considerarsi riuscito nel caso in cui l'interruzione dovesse avvenire mentre viene dichiarata la chiamata effetto.

Alle 6.00 del mattino di ogni giorno tutti i PS s'intendono ricaricati, salvo casi specifici definiti dallo Staff dell'evento.



Il Druidismo



Il Druidismo, nelle Terre di Outopia, indica tutte quelle attività particolari e segrete operate dai Druidi. Essendo personaggi molto schivi alla vita sociale, sono poche le informazioni sui Druidi. Quello che si conosce per certo è che celebrano cerimonie in gruppo, in genere in luoghi boscosi e segreti. Sempre alcune voci ritengono che i

Druidi siano gli unici capaci di manipolare le Trame del Creato attraverso la propria volontà, a sua volta legata ai processi naturali. Il "Druidismo" è dunque l'accezione comune usata per indicare questo tipo di Sentiero Minore. Tra coloro che lo praticano, è chiamato "Il Sentiero del Druido".

I Druidi

Poco è conosciuto sui Druidi, individui solitari che apparentemente preferiscono la compagnia di animali e piante a quella degli esseri umani. Essi seguono uno dei cosiddetti "Sentieri Minori". Appartenenti alle razze più disparate sembrano a modo loro in grado di manipolare le trame del creato



allineando la propria volontà ai processi naturali. Sono evitati o disprezzati dalla maggior parte degli altri incantatori, che li reputano illusionisti e ciarlatani, poiché neppure dai Druidi stessi è compresa appieno l'origine della propria magia. Non incontrano, naturalmente, il favore di chi venera Tesna. Molto spesso eremiti e talvolta considerati alla stregua di Maghi o guaritori nei piccoli villaggi, sono spesso individui eccentrici per via dell'isolamento cui li conduce il loro stile di vita. Alcune leggende narrano dell'esistenza di diverse sette druidiche, di cui nessuno tuttavia conosce la natura o possa testimoniare l'esistenza. Alcuni Druidi si sentono garanti dell'Equilibrio esistente tra i processi naturali della vita e della morte.

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa categoria speciale avranno automaticamente l'abilità: "Affinità con le Trame", "Affinità Naturale" "Sesto Senso 3".

(NB: il Druido, avendo questo vincolo in scheda, potrà spendere solo altri 60 Punti Esperienza in creazione e zero Punti Pregio.)

Come interpretare:

Un Druido deve mantenere l'equilibrio delle cose, sempre! Non si sbilancerà mai a favore della vita e della morte ma solo a ciò che è naturale: sia la vita che la morte sono cose naturali. Tende a rimanere neutrale di fronte alle guerre, perfino l'estinzione e la morte sono fenomeni naturali da accettare. La vita è anche crudeltà. Anche la magia, tranne quella che altera le leggi di vita e morte, può essere vista dal Druido come parte della natura a seconda della sua scelta interpretativa. Un Druido non è un Mago né tantomeno un Sacerdote. La morte per un Druido non è necessariamente qualcosa da impedire: il

Druido accetta la propria natura mortale (anche se qualcuno potrà scegliere di giocarsela in modo più distaccato) e accetta anche di uccidere se questo non altera l'equilibrio. Un Druido probabilmente non interverrebbe per impedire ai soldati di uccidere un viandante o sterminare una popolazione, a meno che tali soldati non volessero anche bruciare il bosco limitrofo, a quel punto scatenerebbe tutto il suo potere per difendere la natura e non le persone. Il Druido è una figura seria e non va ridicolizzata, proprio per le peculiarità sopra descritte. Schivi della vita sociale, eccentrici, non sono generalmente aggressivi. Siate tendenzialmente poco ironici. Custodite gelosamente i vostri segreti, non lasciate trapelare nulla delle vostre tradizioni. Abbiate sempre un atteggiamento non spocchioso! Ricordate che siete legati alla Natura e alle sue Forze.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentiero del Druido

Incantesimi Druidici Base - Lista

Sono gli incantesimi conosciuti da tutti i Druidi. Essi non sono utilizzabili dagli altri operatori di prodigi.



Questa lista contiene gli incantesimi più comuni di cui sono a conoscenza tutti i Druidi. Ogni incantesimo necessita di essere invocato secondo alcune formule da dichiarare ad alta voce. Se specificato, alcuni prodigi presentano una componente somatica definita "Azioni". Se il lanciatore non può muovere le mani, non può utilizzare gli incantesimi che necessitano della componente somatica. Ogni incanto necessita di un'interpretazione. È importante, per chi interpreta un Druido, esibire scenicamente l'azione del lancio dell'Incanto.

Chicco del Druido

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido dovrà toccare le bacche

Effetto: Il Druido incanta 3 bacche commestibili infondendovi poteri curativi. Ogni bacca ristabilisce 1 PF ad ogni locazione. Le bacche perdono di efficacia a fine evento.

PS Druidici richiesti: 3

Commiato

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido indica il bersaglio

Chiamata: due, testa.

Effetto: Questo incantesimo ha effetto esclusivamente sui non morti.

PS Druidici richiesti: 2

Fulmine

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: fulmine, torso.

Effetto: La vittima è colpita in petto da un fulmine direttamente ai PF.

PS Druidici richiesti: 2

Individuare Non Morti

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido alza le mani a palmo aperto.

Effetto: Il Druido è in grado di riconoscere la presenza di non morti in un'area a discrezione del Capo-Ambientazione e dei Narratori.

PS Druidici richiesti: 2

Sussurro di Foglie

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido deve avvicinarsi a una pianta e sussurrare, simulando una conversazione, per almeno 10 secondi.

Effetto: Il Druido, sussurrando a una pianta, può essere avvertito della

presenza di eventuali creature o oggetti che si trovano nelle vicinanze.

PS Druidici richiesti: 2



Trappola di Radici

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Paralisi

Effetto: Il bersaglio viene paralizzato da radici che escono dal terreno assecondando la volontà del Druido.

PS Druidici richiesti: 3



Incantesimi Druidici Avanzati -Lista

Sono gli incanti dei Druidi più potenti. Non tutti i Druidi possono lanciali. Occorrono esperienza e gestualità. Ogni Incantesimo Druidico avanzato ha un costo di 10 PE. In questa sezione rientra anche la "Concentrazione del Druido", una tecnica atta a potenziare il proprio spirito.



Sono consultabili in questa lista gli incantesimi disponibili per coloro che possiedono l'abilità "Incantesimi Druidici Avanzati".



Pelle di Legno

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido tocca il proprio capo a mano aperta mentre pronuncia l'incanto.

Effetto: Il Druido per un'ora ha 2 PF aggiunti ad ogni locazione. Per tutta la durata della carica, se ferito, i PF aggiuntivi possono essere curati normalmente. Ha effetto solo sul proprio corpo.

PS Druidici richiesti: 3



Sospensione

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido posa le mani sopra il corpo senza toccarlo.

Effetto: Questo incantesimo può essere utilizzato solo su un individuo che è già in coma. Il Druido, a sua discrezione, può scegliere se allungare o diminuire di 5 minuti il tempo del coma.

PS Druidici richiesti: 4



Terremoto

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido alzerà la mano destra palmo al cielo per poi toccare il suolo.

Chiamata: "Terremoto di massa".

Effetto: tutti coloro che si trovano a una distanza di 10 metri dal druido dovranno

mettersi in ginocchio o (se possibile per via del terreno) con le spalle a terra, per tutta la durata dell'effetto.

PS Druidici richiesti: 5



Turbine Protettivo

Formula: Il Druido dovrà formulare a sua scelta un incantesimo di almeno 10 parole.

Azioni: Il Druido alzerà la mano destra all'altezza della spalla ponendola di fronte a se a palmo aperto mentre pronuncia l'incanto.

Chiamata: all'arrivo delle frecce il colpo sarà dichiarato "Inefficace".

Effetto: un turbinare di vento impetuoso investe l'operatore. Il vento impedisce alle frecce di raggiungere il bersaglio o causare danni. L'incantesimo dura 10 minuti.

PS Druidici richiesti: 4



Arte Elementalista

Molte sono le forze naturali che interagiscono tra loro in modi sconosciuti ai molti. Ancora non è noto perché il vento spiri dalle fredde montagne verso le miti vallate o perché il fuoco trasformi in cenere un ciocco di legno dopo averlo bruciato. In molti stanno cercando di capire i segreti degli elementi che compongono la natura e cercano di

teorizzare questo comportamento. Lo studio degli elementi per anni è rimasto appannaggio dei pochi, perlopiù è visto come un effetto collaterale durante la manipolazione dei prodigi. Un esempio è rappresentato dalla preghiera con cui i Sacerdoti di Tesna riescono a incendiare le membra degli erranti. Nel corso del tempo in pochi si chiesero perché un'energia sacra potesse generare una combustione. Anche alcuni Druidi sono in grado di manipolare le energie dei fulmini, incenerendo i loro bersagli, ma si è sempre sostenuto che fosse una conseguenza del loro legame con la natura. A oggi l'Elementalismo è ancora un sentiero minore inesplorato, in pochi hanno avuto la costanza o il coraggio di cimentarsi in questo ambito, ma a Outopia esistono alcune figure capaci di imbrigliare queste energie, essi vengono chiamati Elementalisti.

L'Elementalista

Sebbene a oggi queste forze rimangano alquanto selvagge e instabili nella loro forma più grezza, alcune persone hanno passato la loro vita studiandone le caratteristiche e la possibilità di controllarle. Altri invece nascono con un'innata predisposizione per la manipolazione degli elementi, riescono a percepire i cambiamenti di stati della materia intorno a loro, riuscendo a farla fluire controllandola per trasformala in altro. Indipendentemente da come abbiano sviluppato la loro



conoscenza, gli Elementaristi sono persone uniche, a volte solitarie, spesso temute dal popolo. Questo dono si sviluppa fin dalla tenera età, rimanendo latente finché qualcosa non lo innesca: potrebbe essere uno studio approfondito, lunghe sessioni di meditazione o più semplicemente delle emozioni forti e incontrollabili. Non è raro che un ragazzo aggredito in piena notte sfrutti, inconsciamente, il calore di una candela per dar fuoco ai malintenzionati, o la forza del vento per scaraventarli lontano da se. Queste reazioni imprevedibili vengono spesso male interpretate dagli abitanti dei piccoli paesi, che nel migliore dei casi tendono ad esiliare questi soggetti o nei peggiori a denunciarli all'inquisizione. Di solito gli Elementaristi possono trovare rifugio presso la Scuola di Magia di Fresia, sempre felice di esplorare nuove vie prodigiose, mentre chi non ama la vita accademica, preferisce vagare per il mondo approfondendo empiricamente le sue attitudini.

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa categoria speciale avranno automaticamente l'abilità: "Conoscenza degli Elementi e della Materia", "Invocazione" "Sesto senso 3" e pagheranno il doppio "Ritualismo".

(NB: l'Elementalista, avendo questo vincolo in scheda, potrà spendere solo altri 30 Punti Esperienza in creazione e zero Punti Pregio.)

Come interpretare:

Un Elementalista percepisce il mondo in modo diverso rispetto ai suoi simili, riesce, infatti, a sentire lo scorrere degli elementi intorno a lui. Questa sensazione In Gioco sarà come un "disturbo" costante per il PG, come se sentisse una vocina di sottofondo mentre svolge i suoi normali compiti. Tenderà a fermarsi se passa davanti ad un fuoco fissandolo, o cercherà di percepire la brezza del vento sulla sua pelle, del resto lui "vede" cose che a volte neanche capisce e quindi tenta di comprenderle. Questo lo porterà a sembrare una persona con problemi di concentrazione, ma ovviamente la realtà è ben diversa, questa conoscenza insolita del mondo, porterà l'Elementalista a sentirsi superiore alle normali persone e questa superiorità potrà essere o meno ostentata In Gioco (in base alla SP del giocatore). Se dovesse sentire altri parlare di come si muovono le forze degli elementi o interrogarsi in merito alle dinamiche che muovono il mondo, senza riuscire in realtà a



darsi spiegazioni tangibili, non ne sarebbe irritato ma molto divertito, più o meno come un adulto che vede giocare dei bambini. Un Elementalista raramente darà sfoggio delle sue vere capacità davanti alla popolazione, quindi difficilmente in una taverna manipolerà palesemente la fiamma di un lume e se dovesse farlo per qualche ragione, si giustificherà dicendo che si tratta di un innocuo giochino di prestigio. Quando, invece, si trova in luoghi relativamente isolati, potrà sfruttare al massimo i suoi poteri per testarne l'efficacia, non è quindi raro che dei casali abbandonati limitrofi ai villaggi prendano misteriosamente fuoco o che fiumi straripino in periodi di siccità. È praticamente impossibile che qualcuno possa collegare questi accadimenti all'opera di un Elementalista. Un Elementalista sa di percepire il mondo in maniera diversa rispetto agli altri, spesso questo lo porta a sentirsi un essere superiore, quindi non sempre ha voglia di spiegare a chi si trova di fronte il perché delle sue azioni. In questi casi tenderà semplicemente a fare quello che secondo lui deve essere fatto, "tanto non capirebbero". Per esempio se percepisce che in un luogo è in corso una reazione Elementale molto interessante sarà portato a raggiungere immediatamente il posto e difficilmente spiegherà a un guerriero perché dovrebbe seguirlo o le complessità dell'Elementalismo per giustificare la sua partenza, ma se tale guerriero si frappone volendolo fermare, l'Elementalista sarà disposto a utilizzare la forza per "scansarlo". Al contempo non è un pazzo: se a fermarlo saranno 10 Inquisitori dichiarando che il luogo dove vuole recarsi è interdetto per volontà della Chiesa di Tesna, nonostante la sua forte spinta a farlo, difficilmente cercherà di forzare il blocco.

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Elementalista



Questa sezione contiene la descrizione e l'elenco delle conoscenze base di un Elementalista. Tutte le abilità hanno un costo in Punti Spirituali di tipo *Elementale*. Queste capacità necessitano di essere invocate e recitate in base alla SP del singolo Elementalista, senza mai dimenticarsi della giusta dose di *patos* necessaria a rendere la scena coerente. Inoltre la singola descrizione di ogni elemento permetterà all'Elementalista di conoscere al meglio gli elementi per poter incanalare con migliori risultati energie e potenzialità nelle varie pietre.



Abilità Base da Elementalista - Lista

L'Elementalismo è un'arte che per anni è rimasta sopita, nell'ombra e solo recentemente sempre più persone iniziano a manifestare queste capacità, destando gli interessi di molti. Un Elementalista ha la capacità di canalizzare gli elementi all'interno di reticoli cristallini. La scuola di magia di Fresia da anni tenta di capire e replicare questo processo, ma per il momento con pochi risultati. Queste pietre così caricate prendono il nome di Focus, e sono oggetti richiesti in molti ambiti, come per esempio il ritualismo o la forgiatura. Questi focus nelle mani di sapienti artigiani, possono essere incastonati su oggetti per conservare e sprigionare successivamente la furia degli Elementi. Tutte le abilità presentano una componente somatica chiamata "Azioni", se il lanciatore non può muovere le mani, non sarà possibile utilizzarle.

Canalizzare

L'Elementalista grazie alle sue capacità, può sfruttare le energie naturali canalizzandole in alcuni tipi di gemme, esse prendono il nome di **Fulcro** e sono molto richieste per gli usi più disparati (consultare la sezione "Elementalismo" per ulteriori dettagli). L'operazione di canalizzazione necessita di almeno 5 minuti d'interazione, ogni singolo elemento necessiterà di formule, invocazioni, gesti o riti differenti; sarà alla fantasia del PG scegliere i singoli modi in base alla sua SP. Al termine dell'operazione l'Elementalista dovrà legare un nastro rosso intorno alla gemma, per ragioni di praticità potrà essere fatto sia sull'oggetto fisico che sul cartellino, basta che sia in vista. Se la gemma è incastonata in un oggetto (armi, scudi, gioielli, ecc...), il nastro sarà legato all'oggetto fisico o al suo cartellino. Una gemma con un nastro rosso prende il nome di Focus. Alle 6.00 del mattino tutti i focus perdono il loro potere ritornando ad essere normali gemme (l'Elementalista dovrà sciogliere i nastri).

Azione: Toccare la gemma.

Materiale occorrente: un nastro rosso, un cartellino gemma e la sua rappresentazione fisica o un oggetto con proprietà elementari.

PS Elementali richiesti: 2

Scissione dei legami

L'Elementalista conosce i segreti degli elementi e dei legami che li uniscono, è quindi capace di riportarli allo stato naturale, disperdendoli. Il PG dopo un'interazione di almeno 5 minuti con un Focus caricato è in grado di scaricarlo, riportandolo ad uno stato inerte. Questo effetto può essere usato anche su gemme incastonate (su armi, gioielli, ecc...). Al termine dell'operazione l'Elementalista potrà slegare il nastro rosso intorno al focus con il quale ha lavorato.

Azione: Toccare la gemma

PS Elementali richiesti: 5

Nota Bene: l'Elementalista deve toccare il focus (o l'oggetto nel quale è incastonato), non può essere effettuato a distanza.

Elementi Base - Lista

Fuoco

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Fuoco. Tale elemento serve anche ad infiammare gli animi dei guerrieri più controllati.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Occhio di Tigre) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Fuoco o Furia

PS Elementali richiesti: 2

Acqua

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Acqua. Tale elemento può avvolgere una persona rendendola pesante, arrivando perfino a schiacciarla a terra quando la pressione è eccessiva.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Lapislazzuli) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Acqua o Debolezza

PS Elementali richiesti: 2

Aria

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Aria. Tale elemento può sferzare il corpo di una persona, se concentrato riesce ad aprire anche la linea di scudi più solida.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Quarzo Rosa) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Aria o Spinta

PS Elementali richiesti: 2

Terra

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Terra. Questo elemento è molto comune in natura e se concentrato su di un oggetto o su di una persona, grazie all'elevata densità, può provocarne il collasso.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Ametista) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Terra o Spaccante

PS Elementali richiesti: 3

Elementi Avanzati - Lista

Ghiaccio

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Ghiaccio. Questo elemento riesce a rallentare un corpo umano arrivando fino a congelarlo, rendendolo insensibile.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Acquamarina) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Ghiaccio o Paralisi

PS Elementali richiesti: 3

(Costo Punti Esperienza: 10)

Fulmine

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Fulmine. Questo elemento interagisce in maniera insolita con il corpo degli esseri viventi, infatti, è capace di riattivare e sollecitare i tessuti morti o in alcuni casi riattivare il cuore dei soggetti in coma.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Topazio) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Fulmine o Cura

PS Elementali richiesti: 3

(Costo Punti Esperienza: 10)

Etere

(Prerequisito: Terra, Ghiaccio, Fulmine)

L'Elementalista conosce i segreti e gli usi dell'elemento Etere. Questo elemento tende a destabilizzare le forze prodigiose. Saper maneggiare sapientemente l'etere permette di assorbire e disperdere queste energie non fisiche.

Materiale occorrente: un cartellino gemma (Pietra di Luna) e la sua rappresentazione fisica.

Azione: l'Elementalista dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Etere o Disperdere

PS Elementali richiesti: 3

(Costo Punti Esperienza: 20)

Arte della Musica e dell'Intonazione



Nel Mondo di Outopia esistono particolari individui che nell'esprimere il proprio essere attraverso il Canto e la Musica possono sprigionare una forza spirituale potente che trova esternazione nel mondo fisico e permette loro di praticare Prodigii. L'Arte della Musica è un Sentiero Minore che permette, a chi ne ha le doti, di superare i limiti fisici per sfociare nell'azione dello spirito attraverso il suono della propria voce e del proprio strumento.

Non tutti coloro che hanno capacità di suonare o cantare riescono nell'impresa di diventare operatori di Prodigii. Il potere spirituale, come quello fisico, necessita di un duro allenamento. Maggiore è la capacità di colui che brandisce uno strumento o usa la propria voce per intonare canti, più alta è la possibilità di avvicinarsi a questo Sentiero Minore.

Come per tutti i Prodigii, tanto grandi sono le possibilità di utilizzo quanto maggiori i pericoli. L'Arte della Musica, a differenza di altri Sentieri Minori, è di più facile accesso. A volte il proprio stato d'animo, unito alla Musica e al Canto, può generare effetti imprevisti, ed è per questo motivo che chi segue questo Sentiero deve prestare molta attenzione: non tutto ciò che si ode o si vuol far sentire ha come effetto ciò che l'esecutore del Prodigio si aspetta...

Gli Aedi



“La Musica e il Canto sono espressioni della mia Anima...”

Nulla può distrarre questi individui dall’esprimere il proprio spirito attraverso le dolci note di un violino o la dura intonazione di uno strumento a fiato. La Voce può essere potente quanto le corde di una chitarra e melodica quanto il suono di un fringuello.

Gli Aedi, detti anche comunemente Bardi, sono coloro che attraverso l’Arte della Musica e del Canto riescono ad esternare i propri Poteri Spirituali. Raramente un Aedo di scarso livello potrà accedere a grandi Prodigii. Non per questo vuol dire che la sua Arte sia priva di effetti. Il confine tra la Musica e il Rumore può essere sottile, ma l’Aedo conosce questa differenza e sa benissimo come impugnare il proprio strumento Musicale o far risuonare le proprie corde vocali per ottenere l’effetto desiderato. L’Aedo è colui che tramanda antiche leggende, le storie del Mondo di Outopia e delle singole anime che lo compongono. Un Aedo (o Bardo) è una persona considerata sempre come portatore di cultura e, per questo motivo, diversi sono i luoghi dove sono ben accolti. Quel che fa la differenza tra un Aedo e un altro è lo spirito con cui esterna la propria arte. A maggiore maestria corrisponde maggiore possibilità di esternare il potere. L’esercizio è alla base dell’Arte della Musica e dell’Intonazione. Solo la più completa dedizione può far aspirare l’Aedo a esternare prodigi con note sempre più semplici e con l’applicazione spirituale sempre minore. Un percorso lungo, non adatto a tutti...

In creazione: Tutti coloro che appartengono a questa categoria speciale avranno automaticamente “ Affinità Musicale”, “Arte dell’Aedo” e il pregio “Sesto Senso 1”, e pagheranno il doppio “Ritualismo”.

NB: l’Aedo, avendo questo vincolo in scheda, potrà spendere solo altri 40 Punti Esperienza in creazione e 2 Punti Pregio.

Come interpretare:

Un Aedo deve essere interpretato esprimendo passione in ogni lato della vita e in ogni sua tendenza, che sia nel bene o nel male (sempre tenendo conto dei concetti di “bene e male” del Mondo di Outopia). Esprime passionalità anche negli eccessi. È schiavo della sua Arte e, contemporaneamente, intimo amante della stessa. Questo modo di percepire la vita con un senso artistico a volte li porta a tralasciare l’analisi logica per seguire le passioni: non sono rari gli Aedi (o Bardi) che stentano a fare due pasti al giorno o stabili nello stesso luogo per oltre un certo periodo di tempo. L’Aedo mostra o meno sensibilità sulla base del “pubblico”. Ma ciò che non può nascondere è l’amore per sua Arte, che lo porta consapevolmente o meno che sia a esercitare i prodigi di cui gli Aedi sono famosi.

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte della Musica



Questa sezione contiene la descrizione e l’elenco delle conoscenze base di un Aedo. Tutte le abilità hanno un costo in Punti Spirituali di tipo *Incanto*. Queste capacità necessitano di essere invocate e recitate in base alla SP del singolo Aedo, senza mai dimenticarsi della giusta dose di *patos* necessaria a rendere la scena coerente. .

Melodie e Intonazioni Base - Lista

Sono gli incantesimi conosciuti da tutti gli Aedi. Essi non sono utilizzabili dagli altri operatori di prodigi.

Questa lista contiene gli incantesimi più comuni di cui sono a conoscenza tutti i Aedi. Ogni incantesimo necessita di essere interpretato attraverso uno strumento musicale, unitamente al canto se il PG lo desidera. secondo alcune formule da dichiarare ad alta voce. Se specificato, alcuni prodigi presentano una componente somatica definita "Azioni". Se il lanciatore non può suonare lo strumento o cantare, non può utilizzare gli incantesimi che necessitano della componente somatica. Ogni incanto necessita di un'interpretazione. È importante, per chi interpreta un Aedo, esibire scenicamente il patos e l'azione del lancio dell'Incanto.

Dispersione del Prodigio

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per tutta la durata della formulazione del prodigio dell'avversario. Se l'avversario ha la capacità di lanciare senza formula questo il prodigio dell'Aedo non avrà effetto.

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: disperdere prodigi.

Effetto: se utilizzata prima della fine del lancio di un prodigio del proprio nemico, ne disperde l'effetto.

PS Incanto richiesti: 2

Melodia del Sonno

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi.

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: sonno, incantato.

Effetto: la vittima di questa magia deve affrontare un sonno profondo e privo di sogni.

PS Incanto richiesti: 2

Goffaggine

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi.

Azioni: L'Aedo dovrà indicare l'oggetto in mano al bersaglio.

Chiamata: disarmare, incantato.

Effetto: la vittima di questo prodigio deve lasciare l'oggetto che tiene in mano e permettergli di cadere al suolo. La caduta non deve essere arrestata in alcun modo. Se l'oggetto dovesse essere particolarmente fragile, o in altre rare occasioni, è permesso poggiarlo delicatamente sul terreno.

PS Incanto richiesti: 2

Malia Musicale

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi.

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Malia, incantato.

Effetto: Questo incantesimo rende l'Aedo affascinante e carismatico agli occhi di una persona, la quale è impossibilitata ad attaccarlo. Qualora l'Aedo compia azioni offensive nei confronti del soggetto, il risultato dell'incanto è compromesso.

PS Incanto richiesti: 2

Melodie e Intonazioni Aggiuntive - Lista

Sono gli incantesimi conosciuti da tutti gli Aedi più esperti. Essi non sono utilizzabili dagli altri operatori di prodigi. Per accedere a questa lista occorre avere l'abilità "Sensibilità dell'Aedo". Gli incantesimi della lista non hanno costo in PE (tale costo è assorbito dalla abilità di prerequisite).

Protezione della Musica

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi.

Azioni: L'Aedo dopo i primi 10 secondi dovrà continuare a suonare senza interrompersi.

Effetto: Questo incantesimo circonda l'Aedo di energia, difendendolo dai primi 3 **COLPI NORMALI** ricevuti, indipendentemente dalla quantità di danni previsti dal singolo colpo. (Esempio: primo danno 3 colpi normali, secondo danno 1 colpo normale, terzo danno 2 colpi normali)

PS Incanto richiesti: 3

Suono dell'Aldilà

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Effetto: conferisce il pregio "Medium 5" per un'ora. Questo livello non potrà essere in alcun modo aumentato o diminuito per tutta la durata dell'incanto.

PS Incanto richiesti: 3

Nota di Apertura e Chiusura

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Effetto: permette di aprire e richiudere serrature di livello 1. Non potrà essere usato per "creare" chiusure di serrature di livello 1 su una serratura normale e/o che non siano indicate con lo specifico cartellino che attesti il livello di "ambientazione".

PS Incanto richiesti: 2

Silenzio del Bardo

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Mutismo, incantato.

Effetto: le labbra della vittima vengono sigillate, impedendogli di parlare o lanciare sortilegi

PS Incanto richiesti: 1

Sollievo dell'Ascoltatore

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: Cura, incantato.

Effetto: Ristabilisce 2 PF alla locazione indicata come bersaglio

PS Incanto richiesti: 3

Melodia dell'Accompagno

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Effetto: In un soggetto caduto in coma ne aumenta la durata di 5 minuti

PS Incanto richiesti: 10

Scambio del Bardo

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio.

Effetto: Ristabilisce un PS di un altro soggetto dotato di potere spirituale.

PS Incanto richiesti: 2

Domare l'Ira

Formula: L'Aedo dovrà recitare musicalmente con uno strumento per 10 secondi

Azioni: L'Aedo dovrà indicare il bersaglio

Chiamata: apatia, incanto

Effetto: Il soggetto bersaglio all'incantesimo si placa all'istante e abbandona qualunque desiderio di conflitto, disinteressandosi al sacerdote e a chi gli sta intorno. Se il soggetto non viene provocato, tenterà di evitare i combattimenti per 10 minuti.

PS Incanto richiesti: 3



I Sentieri Maggiori

Nel mondo di Outopia per Sentieri Maggiori s'intendono tutte quelle tradizioni più conosciute e diffuse. Tali conoscenze sono accessibili a chiunque. In questa sezione sono presenti le informazioni generali di alcuni dei Sentieri Maggiori conosciuti più o meno da tutta la popolazione di Outopia.



Sacerdoti e Consacrati: I Culti di appartenenza

I Consacrati sono persone profondamente devote e credenti che, nella loro vita, si sono trovate a compiere scelte spirituali o imprese tanto importanti da ottenere alcuni doni divini. Il potere di un Consacrato deriva direttamente dagli Dei e qualsiasi azione rivolta contro i precetti del proprio credo rischia di compromettere la capacità di operare miracoli. Un Consacrato, a prescindere dalla fede e dal luogo di origine, è tenuto a rispettare alcune regole, per non attirare le ire divine o per evitare problemi da parte delle autorità ecclesiastiche. Ogni fede ha dei precetti e una struttura organizzativa diversa dalle altre. Le fila di ogni Chiesa vengono, in genere, strutturate su più livelli. Alla base di ogni struttura ecclesiastica vi sono i fedeli: semplici uomini e donne che seguono i precetti della divinità e sono stati iniziati al culto. Fra costoro spiccano i Consacrati: persone ai quali le divinità hanno donato la capacità di operare prodigi in loro nome. Fra i Consacrati vengono scelti, infine, coloro che a tutti gli effetti formano l'organizzazione ecclesiastica e fanno parte della struttura organizzativa vera e propria: i Sacerdoti. I Sacerdoti che officiano le messe sono sempre ritualisti e adoperano le loro conoscenze in ambito rituale a beneficio dei fedeli e della propria Chiesa. Tutti i Sacerdoti devono essere riconosciuti come tali dal capo della Chiesa di cui fanno parte, durante una



celebrazione ufficiale. **Nota Fuori Gioco:** Sacerdote e Consacrato In Gioco non sono la stessa cosa. Il Consacrato è colui che si avvale del Sentiero Maggiore nel nome della divinità e utilizza le preghiere. Il Sacerdote è un membro della Chiesa Ufficiale di una data divinità e svolge funzioni ufficiali riconosciute dalla Chiesa di appartenenza. Per arrivare a essere nominato ufficialmente Sacerdote occorre sia raggiungere certe abilità (cioè acquisire "Ritualismo"), sia richiedere o ricevere attraverso il gioco, il benessere della Narrazione.

Il Culto di Thras

Il culto di Thras è certamente quello più ricco di sfaccettature e di dottrine. I suoi Consacrati hanno facoltà di interpretare la parola della Dea, sono persone ambiziose e favorevoli alla sperimentazione in ogni settore al fine di migliorare la loro condizione di mortali. Il culto è solitamente malvisto nelle terre in cui vigono monarchie di tipo assoluto e nel Regno d'Ebano. I Sacerdoti e i Consacrati di Thras hanno la possibilità di sposarsi o di avere legami di qualsiasi tipo indipendentemente dal sesso. Nonostante la Chiesa non abbia una struttura gerarchica ben definita, i Sacerdoti si riconoscono nelle seguenti figure: **Iniziato, Protetto, Arconte e Saggio.**

Precetti:

- Indossare i colori della propria fede.
- Migliorare se stessi.
- Diffondere il proprio credo.
- Favorire la creatività e la libertà dell'individuo.
- Aiutare coloro il cui scopo è migliorare la propria condizione.

Il Culto di Tesna

Il suo culto è diffuso principalmente nel regno d'Ebano, dove al reggente si affianca un Senato composto di sei Sacerdoti. I suoi adepti sono solitamente di sesso maschile, disprezzano la Magia e le Arti Alchemiche e sentono fortemente il senso delle tradizioni. I

Consacrati e i Sacerdoti hanno l'obbligo della castità e il matrimonio è a loro interdetto. Le cariche ecclesiastiche sono, in ordine crescente: **Accolito, Difensore, Guardiano e Patriarca**. Qualora un Sacerdote o un Consacrato si trovino al cospetto di un superiore, sono tenuti a prestare ascolto e obbedienza assoluta.

Precetti:

- Indossare i colori della propria fede.
- Combattere la non morte, la magia e tutto ciò che sovverte l'equilibrio.
- Diffondere il proprio credo.
- Favorire l'utilizzo delle armi allo scopo di fortificare il regno.
- Aiutare i giusti e gli indifesi.

Il Culto di Malna

Il suo culto è probabilmente il più diffuso su tutto il piano. È la religione ufficiale della Repubblica delle Terre del Sole e il suo tempio maggiore ha sede nei pressi di Fresia.

I suoi fedeli perseguono la conoscenza come cammino spirituale e, in particolare, i Sacerdoti si occupano di raccogliere e archiviare testi e documenti antichi. I Sacerdoti di questa fede raramente scelgono di sposarsi, ma nel caso avvenga, sceglieranno sempre ed esclusivamente un altro sacerdote e la loro unione durerà per tutta la vita. Le cariche ecclesiastiche, in ordine crescente, sono: **Novizio, Sacerdote, Luminoso e Prima Luce**. Ai Sacerdoti di ordine superiore è generalmente dovuto un grande rispetto a seguito della vasta sapienza da essi detenuta.

Precetti:

- Indossare i colori della propria fede.
- Preservare la conoscenza, il sapere, gli scritti antichi.
- Diffondere il proprio credo.
- Favorire l'apprendimento e l'alfabetizzazione.
- Aiutare i sapienti e coloro che aspirano a diventarlo.

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sacerdoti e Consacrati: Le Preghiere

Questa sezione contiene la lista delle preghiere conosciute dai Sacerdoti e Consacrati delle rispettive divinità. Tutte le preghiere hanno un costo in Punti Spirituali di tipo *Preghiera*, specificati nelle singole descrizioni. Ogni preghiera necessita di essere invocata secondo alcune formule da dichiarare ad alta voce. Se specificato, alcuni prodigi presentano una componente somatica definita "Azioni". Se il lanciatore non può muovere le mani, non può utilizzare gli incantesimi che necessitano della componente somatica. La dedizione del Sacerdote alla propria Divinità viene evidenziata proprio dal *patos* che impiega nell'appellarsi al divino.

Le Preghiere Base

Sono le Preghiere di Base di ogni Sacerdote e Consacrato. Si dividono a seconda della devozione ad una certa Divinità. Esse sono conosciute e praticate.

Lista Preghiere Base di Thras



Accrescere il Potenziale

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, rendi questo corpo vicino alla tua perfezione».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il proprio petto.

Effetto: questa preghiera dona per un'ora l'immunità alle malattie e ai veleni NON prodigiosi. Non protegge dai colpi.

PS Preghiera richiesti: 3

Atto Impulsivo

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, rendi il mio nemico preda della passione».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: furia, sacra.

Effetto: Il lanciatore costringe un solo soggetto ad agire sotto impulso dei suoi desideri istintivi.

PS Preghiera richiesti: 3

Favorire il Riposo dell'Anima

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, possa quest'anima trovare conforto e sollievo».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il bersaglio.

Effetto: Questa preghiera dimezza il tempo di coma rimanente. Il sacerdote dovrà spiegare FG al bersaglio le dinamiche di questa preghiera.

PS Preghiera richiesti: 2

Ira Divina

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, punisci il mio nemico».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: sacro, testa.

Effetto: questa preghiera provoca 1 danno di tipo sacro alla testa.

PS Preghiera richiesti: 1

Percepire Oggetti e Luoghi Sacri

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, mostra ai miei occhi la presenza divina».

Effetto: Il sacerdote è in grado di stabilire se in un'area a discrezione del Narratore sono presenti oggetti o siti sacri.

PS Preghiera richiesti: 2

Volto Amico

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, dona al mio viso la tua divina grazia».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: malia, sacra.

Effetto: Questo incantesimo rende il sacerdote affascinante e carismatico agli occhi di una persona, la quale è impossibilitata ad attaccare il sacerdote. Qualora il sacerdote compia azioni offensive nei confronti del soggetto, il risultato della preghiera è compromesso.

PS Preghiera richiesti: 2

Lista Preghiere Base di Tesna



Benedizione

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, rendi la materia splendente della tua grazia».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il bersaglio.

Effetto: Può essere utilizzato su armi, scudi o armature. Questa preghiera utilizzata su un oggetto lo rende benedetto e, pertanto, indistruttibile dai colpi normali per tutta la durata della carica; su un'arma la rende in grado di portare un unico colpo di tipo sacro. Su uno scudo lo rende in grado di resistere a un unico colpo di tipo spaccante, così come su di un pezzo di armatura. La durata di questa preghiera è di 10 minuti.

PS Preghiera richiesti: 2

Distruggere la Non Morte

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, purifica l'abominio nelle fiamme».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: 3, fuoco, sacro, testa.

Effetto: Questa preghiera causa tre danni di tipo fuoco sulla locazione testa dei non morti. Non ha effetto sulle persone vive.

PS Preghiera richiesti: 2

Ira Divina

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, punisci il mio nemico».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: sacro, testa

Effetto: questa preghiera causa 1 danno di tipo sacro alla testa.

PS Preghiera richiesti: 1

Lama Perforante

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, rendi quest'arma uno strumento della tua giustizia».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'arma.

Chiamata: perforante.

Effetto: Questa preghiera rende un'arma da taglio in grado di causare danni perforanti per tre colpi. Se i colpi vengono parati s'intendono comunque utilizzati.

PS Preghiera richiesti: 3

Percepire Oggetti e Luoghi Sacri

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, mostra ai miei occhi la presenza divina».

Effetto: Il sacerdote è in grado di stabilire se in un'area a discrezione del narratore sono presenti oggetti o siti sacri.

PS Preghiera richiesti: 2

Rinvigorente Sacro

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, rendi questo corpo forte e robusto».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il bersaglio.

Effetto: Questa preghiera dona l'abilità forza per un'ora.

PS Preghiera richiesti: 2

Lista Preghiere Base di Malna



Infondere il Sapere

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, rendi questo oggetto uno scrigno per il mio sapere».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'oggetto scelto.

Effetto: Il lanciatore è in grado di infondere in un oggetto una parte dei suoi Punti Spirituali di tipo *Preghiera*, fino a un massimo di 10. L'oggetto sarà attivo fino alle 6 del mattino. In un qualsiasi momento un sacerdote devoto a Malna che possiede tale oggetto, potrà utilizzare

questi Punti Spirituali come se fossero i suoi.

PS Preghiera richiesti: 2 più quelli infusi nell'oggetto.

Ira Divina

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, punisci il mio nemico».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: sacro, testa

Effetto: questa preghiera causa 1 danno di tipo sacro alla testa.

PS Preghiera richiesti: 1

Mente Impenetrabile

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, rendi la mia mente come la superficie di uno specchio».

Azioni: Il Lanciatore si toccherà sulla fronte.

Effetto: Il sacerdote protegge per 3 ore la sua mente. Sarà dunque immune a tutte le chiamate mentali normali o prodigiose.

PS Preghiera richiesti: 3

Percepire Oggetti e Luoghi Sacri

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, mostra ai miei occhi la presenza divina».

Effetto Il lanciatore è in grado di stabilire se in un'area a discrezione del narratore sono presenti oggetti o siti sacri.

PS Preghiera richiesti: 2

Placare l'Ira

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, rendi la mente chiara e benedetta dalla serenità».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: apatia, sacra.

Effetto: Il soggetto alla preghiera si placa all'istante e abbandona qualunque desiderio di conflitto, disinteressandosi al sacerdote e a chi gli sta intorno. Se il soggetto non viene provocato, tenterà di evitare i combattimenti per 10 minuti.

PS Preghiera richiesti: 2

Proteggere il Sapere

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, rendi questo tomo resistente alle intemperie».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'oggetto.

Effetto: Può essere utilizzato su libri e pergamene. Questa preghiera rende un testo di qualsiasi tipo immune per 24 ore alle fiamme, all'umidità e a qualsiasi tipo di danno eccetto quelli di natura sacra.

PS Preghiera richiesti: 2



Le Preghiere Base Aggiuntive

Sono le Preghiere recitate dai Sacerdoti e, alle volte, dai Consacrati più devoti. Esse rinfrancano lo spirito e aiutano il sacerdote a esercitare un potere superiore rispetto a quello espresso dalla preghiera di tipo "base". Ogni preghiera aggiuntiva ha un costo di 10 PE. In questa sezione rientra anche la "Concentrazione del Consacrato", una particolare tecnica che serve ad aumentare il limite dei Punti Spirituali.



Lista Preghiere Base Aggiuntive di Thras



Lama Avvelenata

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, muta il mio sangue in potente veleno».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'arma.

Chiamata: veleno, debolezza.

Effetto: Con questa preghiera il sacerdote bagnando una lama col proprio sangue ha la possibilità di causare 1 danno da avvelenamento.

PS Preghiera richiesti: 3

Sacche di Carne

Preghiera: «Mutamento progressivo accogliami, muta il mio corpo in un nascondiglio sicuro».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare la zona del corpo scelta.

Effetto: la pelle del sacerdote diviene simile a una membrana elastica. In questo stato è possibile creare delle sacche di pelle dove nascondere oggetti e se possibile assorbirne il potere. In ogni sacca può essere nascosto un solo oggetto

di grandezza massima 30 cm. Per utilizzare la preghiera occorre consegnare l'oggetto ad un arbitro e tenere il cartellino che ovviamente non è possibile rubare nemmeno se perquisiti in maniera approfondita. Questa abilità potrà essere utilizzata solo in presenza di un Narratore che valuterà, volta per volta l'idoneità degli oggetti da nascondere.

PS Preghiera richiesti: 3

Lista Preghiere Base Aggiuntive di Tesna



Lama d'Argento

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, rendi quest'arma ricoperta d'argento».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'arma.

Chiamata: due, argento.

Effetto: Questa preghiera utilizzata su un'arma crea una sottile lamina d'argento che dura tre colpi. La lamina d'argento

non è rimovibile dall'arma in nessun modo.

PS Preghiera richiesti: 3

Egida Divina

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, difendimi dall'eresia del mio nemico».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il proprio petto.

Effetto: Il Sacerdote è protetto per 10 minuti da qualsiasi chiamata di origine prodigiosa diretta contro di lui (esempio: una chiamata "sonno magico" non avrà

effetto, così come non avranno effetto le cure di un taumaturgo).

PS Preghiera richiesti: 3

Lista Preghiere Base Aggiuntive di Malna



Scovare i Segreti

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, mostra i segreti celati nella polvere».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare l'oggetto.

Effetto: Quando il sacerdote viene a contatto con l'oggetto può vedere particolari del suo passato, anche celati, a discrezione dell'ambientazione.

PS Preghiera richiesti: 2

Effetto: Il sacerdote riesce a discernere la verità dalla menzogna, rendendosi perfettamente conto quando un soggetto sta mentendo o alterando la realtà dei fatti. Il giocatore riceve il pregio "Empatia 5" per 10 minuti; questo livello non potrà essere in alcun modo aumentato o diminuito per tutta la durata della preghiera.

PS Preghiera richiesti: 3

Verità

Preghiera: «Coscienza imperitura illuminami, possa la mia mente farsi strada tra la nebbia».

Le Preghiere Avanzate

Tra i Sacerdoti più devoti ve ne sono alcuni con uno spirito più solido e una esperienza maggiore. Difficilmente il Consacrato potrà raggiungere tale livello, ma non è escluso che possa arrivare a formulare tali preghiere. Molte preghiere avanzate sono tramandate solo da Sacerdoti di alto livello e sono di difficile reperimento. Ogni preghiera aggiuntiva ha un costo di 10 PE.

Lista Preghiere Avanzate di Thras



Spezzare le Catene

Preghiera: «*Mutamento progressivo accoglimi, libera quest'anima dai vincoli della carne*».

Azioni: Il sacerdote tocca con una mano il torso o la schiena del bersaglio.

Chiamata: Zero.

Effetti: Il soggetto va in coma

PS Preghiera richiesti: 5

Azioni: Il sacerdote impone le mani verso il bersaglio.

Chiamata: 3, sacro, testa

PS Preghiera richiesti: 4

Sacche di Carne Superiore

Preghiera: «*Mutamento progressivo accoglimi, muta il mio corpo in un nascondiglio perfetto*».

Azioni: Il sacerdote impone una mano sul proprio stomaco.

Effetti: al tocco la pelle del sacerdote diviene simile a una membrana elastica, come per la preghiera "sacche di carne".

Giudizio del Mutamento

Preghiera: «*Mutamento progressivo accoglimi, annienta il mio nemico*».

In questo stato è possibile creare delle sacche di pelle dove nascondere molteplici oggetti e se possibile assorbirne il potere. La grandezza massima di un oggetto da nascondere è di 110 cm. Per utilizzare la preghiera occorre consegnare l'oggetto ad un

arbitro e tenere il cartellino che ovviamente non è possibile rubare nemmeno se perquisiti. Questa abilità potrà essere utilizzata solo in presenza di un Narratore che valuterà, volta per volta l'idoneità degli oggetti da nascondere.

PS Preghiera richiesti: 4

Lista Preghiere Avanzate di Tesna



Forza dello Spirito

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, che il tuo coraggio sia Egida contro l'iniquità».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il bersaglio.

Effetti: Il soggetto del tocco sarà immune alla chiamata Terrore, di qualsiasi origine, per 10 minuti.

PS Preghiera richiesti: 2

Fermezza del Fedele

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, rendi fermo il mio spirito e il mio corpo da chi vuole allontanarmi dal tuo nome».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Effetti: il sacerdote non subirà gli effetti della chiamata repulsione di origine normale per 10 minuti.

Punti Preghiera: 2

Giudizio della Legge

Preghiera: «Antica Giustizia guidami, annienta il mio nemico».

Azioni: Il Lanciatore dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: 3, sacro, testa.

PS Preghiera richiesti: 4

Lista Preghiere Avanzate di Malna



Verità dell'Anima

Preghiera: «Coscienza imperitura
illuminami, concedimi di sapere da
quest'anima ciò di cui ho bisogno».

Azioni: il sacerdote tocca il soggetto o il
corpo in coma.

Effetti: questa preghiera permette di
parlare con l'anima di un defunto o di un
soggetto in coma. Si potranno porre 3
domande alle quali il soggetto dovrà
rispondere con assoluta verità. Il
sacerdote dovrà spiegare FG chiaramente
al bersaglio le dinamiche di questa
preghiera.

PS Preghiera richiesti: 4

Giudizio della Comprensione

Preghiera: «Coscienza imperitura
illuminami, annienta il mio nemico».

Azioni: Il sacerdote impone le mani verso
il bersaglio.

Chiamata: 3, sacro, testa.

PS Preghiera richiesti: 4

Favorire il Riposo

Preghiera: «Coscienza imperitura
illuminami, dona riposo all'anima di questo
Viandante».

Azioni: Il Lanciatore dovrà toccare il
bersaglio unguendo con sacro crisma la
fronte, gli occhi e la bocca del soggetto.

Chiamata: Mortale

Effetti: questa preghiera funziona solo su
soggetti in coma, portando il loro tempo
rimasto direttamente a zero.

PS Preghiera richiesti: 5



L'Arte Magica



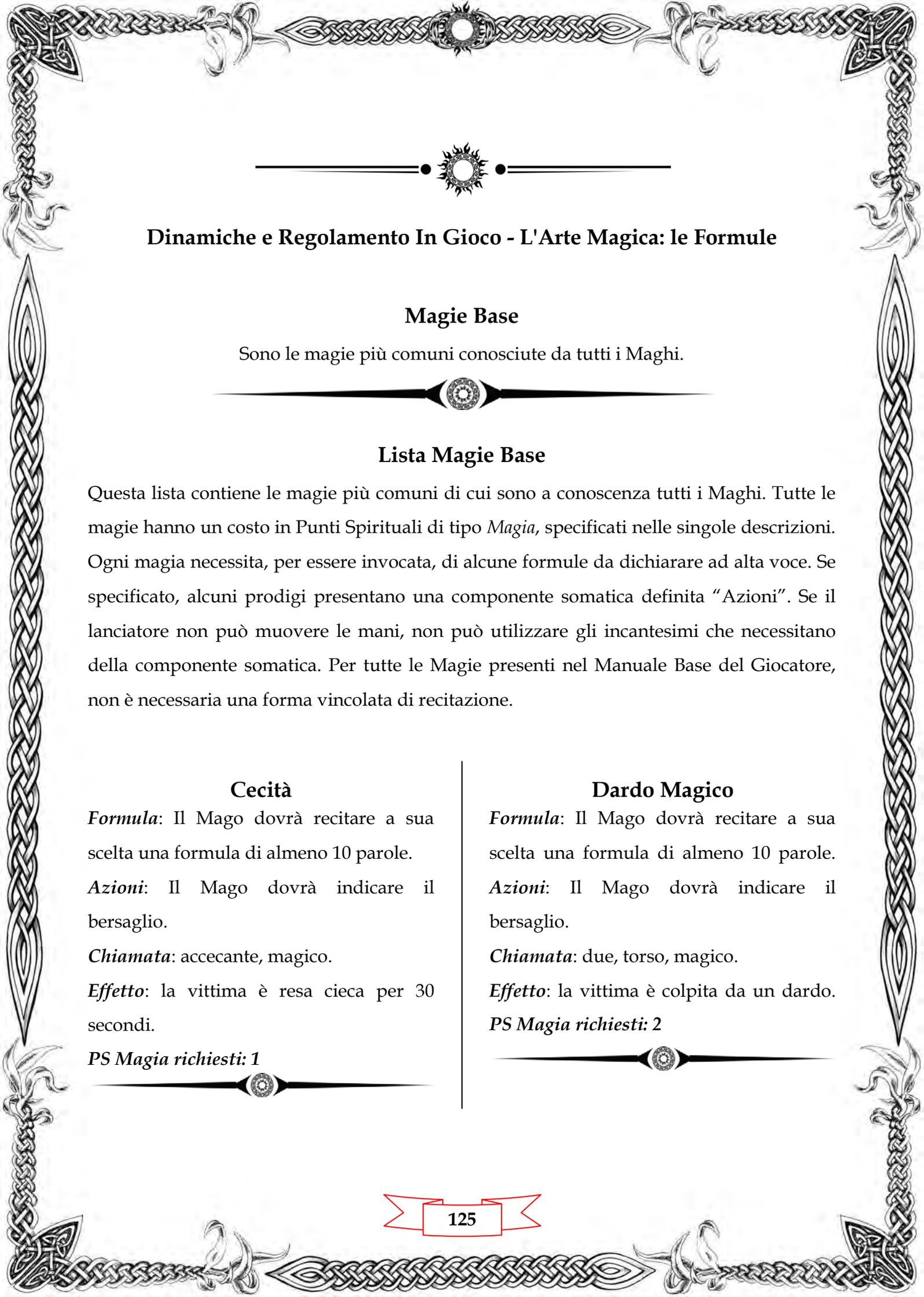
“L'Arte Magica è la capacità di modificare la realtà muovendo le Trame del Creato”.

L'Universo, secondo gli antichi Magistri, non sarebbe altro che un'enorme stola di tessuto, composto di filamenti invisibili denominati “Trame”. Secondo questa teoria ogni cosa esistente sarebbe la risultante di una diversa disposizione di questi fili.

Tutti gli operatori dell'Arte fin dalla tenera età dimostrano una spiccata sensibilità nel percepire le Trame dell'Universo. Alcuni solamente con lo studio possono a tutti gli effetti intraprendere la strada della Magia e iniziare realmente a compiere dei prodigi; per gli altri, figli di altre tradizioni o audaci sperimentatori, la strada da percorrere è quella all'esterno delle scuole di magia ufficiali.

A seconda che si frequenti una Scuola di Magia o meno, si differenziano i Maghi dagli Stregoni: i secondi solitamente vengono disprezzati dai primi.

L'unica Scuola di Magia conosciuta è quella di Fresia, nelle Terre del Sole.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte Magica: le Formule

Magie Base

Sono le magie più comuni conosciute da tutti i Maghi.

Lista Magie Base

Questa lista contiene le magie più comuni di cui sono a conoscenza tutti i Maghi. Tutte le magie hanno un costo in Punti Spirituali di tipo *Magia*, specificati nelle singole descrizioni. Ogni magia necessita, per essere invocata, di alcune formule da dichiarare ad alta voce. Se specificato, alcuni prodigi presentano una componente somatica definita "Azioni". Se il lanciatore non può muovere le mani, non può utilizzare gli incantesimi che necessitano della componente somatica. Per tutte le Magie presenti nel Manuale Base del Giocatore, non è necessaria una forma vincolata di recitazione.

Cecità

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: accecante, magico.

Effetto: la vittima è resa cieca per 30 secondi.

PS Magia richiesti: 1

Dardo Magico

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: due, torso, magico.

Effetto: la vittima è colpita da un dardo.

PS Magia richiesti: 2

Disperdere un Prodigio

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: disperdere magico.

Effetto: se utilizzata prima della fine del lancio della magia o della preghiera del proprio nemico, ne disperde l'effetto. Può disperdere prodigi già in corso

PS Magia richiesti: 2

Arma Magica

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà toccare l'arma.

Effetto: rende un'arma in grado di compiere un solo attacco di tipo "Magico Perforante".

PS Magia richiesti: 2

Mutismo

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: mutismo, magico.

Effetti: le labbra della vittima vengono sigillate, impedendogli di parlare o lanciare sortilegi.

PS Magia richiesti: 1

Rilevare il Magico ad Area

Formula: Il Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Effetti: la magia mostra la presenza di eventuali artefatti in un'area a discrezione del Narratore.

PS Magia richiesti: 1





Magie Aggiuntive Base

Le Magie Aggiuntive Base sono magie comuni che però non tutti i Maghi conoscono fin dal principio. Sono frutto di allenamenti e di esperienza. In questa sezione rientra anche la “Concentrazione del Tessitore delle Trame”, una particolare tecnica che serve ad aumentare il limite dei Punti Spirituali.

Lista Magie Aggiuntive Base

Le magie presenti in questa lista sono acquisibili pagandole 3 PE l'una.

Dardo Perforante

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: perforante, magico, torso.

Effetto: La vittima è colpita in petto da un dardo magico. Il colpo trapassa le armature.

PS Magia richiesti: 3

Distruzione Prodigiosa

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: spaccante, magico.

Effetto: il mago dichiara un danno spaccante, seguendo le regole della chiamata.

PS Magia richiesti: 3

Litania

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: sonno, magico.

Effetto: la vittima di questa magia deve affrontare un sonno profondo e privo di sogni.

PS Magia richiesti: 2

Bastione

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà toccare il proprio petto.

Effetto: Questo incantesimo circonda il mago di energia, difendendolo dai primi 3 **COLPI NORMALI** ricevuti, indipendentemente dalla quantità di danni previsti dal singolo colpo. (Esempio: primo danno 3 colpi normali, secondo danno 1 colpo normale, terzo

danno 2 colpi normali; tutti e tre questi colpi saranno ignorati). Sortiranno, invece, effetto i danni Prodigiosi e i danni Elementali. L'incantesimo dura 10 minuti.

PS Magia richiesti: 3



Magie Avanzate

Le Magie Avanzate sono proprie dei Maghi più potenti. Sono magie che necessitano di molta esperienza e forza di volontà per essere lanciate. Maggiore è l'avanzamento della magia, maggiore è la difficoltà del lancio. Per avere accesso a questa sezione occorre possedere l'abilità "Studioso dell'arte" e almeno una Magia aggiuntiva Base.



Lista Magie Avanzate

Sono consultabili in questa lista le magie disponibili per coloro che possiedono l'abilità "Studioso dell'Arte". Ogni magia avanzata ha un costo pari a 10 PE.

Morte apparente

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà toccare il proprio petto.

Effetto: rende il corpo dell'operatore simile ad una salma per 10 minuti. Il cuore rallenta i suoi battiti fino a divenire impercettibile, così come la respirazione.

La pelle assume un aspetto pallido e da qualsiasi esame cerusico egli risulterà effettivamente morto. Può essere interrotto solo con l'utilizzo della chiamata "Disperdere".

PS Magia richiesti: 2

Punizione arcana

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: perforante, tre, magico, testa.

Effetto: La vittima viene colpita da un dardo magico direttamente ai PF.

PS Magia richiesti: 5

Visione dell'Abisso

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: terrore, magico.

Effetto: Agli occhi della vittima, il mago si trasforma nel suo peggiore incubo.

PS Magia richiesti: 2

Strazio

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: 2, dolore, magico, torso.

Effetto: Profonde ferite si manifestano sul corpo della vittima, causandogli un indicibile dolore fisico.

PS Magia richiesti: 4

Affaticamento

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Azioni: Il Mago dovrà indicare il bersaglio.

Chiamata: debolezza, magico

Effetto: Il mago prosciuga preziosa energia dalla vittima, rendendolo fiacco.

PS Magia richiesti: 3

Richiamo degli Spiriti

Formula: Mago dovrà recitare a sua scelta una formula di almeno 10 parole.

Effetto: conferisce il pregio "Medium 5" per un'ora. Questo livello non potrà essere in alcun modo aumentato o diminuito per tutta la durata della magia.

PS Magia richiesti: 2.

L'Arte dei Rituali

“Colui che saprà scovare i segreti dell'Arte Rituale potrà aspirare a poteri divini”.

L'Arte dei Rituali è una delle più antiche e complesse. Molteplici sono i trattati segreti e di difficile reperimento che ne studiano le modalità, ma nonostante l'ingente materiale (conosciuto e detenuto da pochi) questo è un campo della sapienza che resta tra i meno conosciuti e praticati in tutta Outopia anche per chi ha accesso ai suoi "segreti".



Un rituale ha in genere (ma non esclusivamente) una funzione di tipo magico o sacro; molto raramente è di carattere misto, anche perché non si comprende ancora appieno come l'arte magica e quella sacra possano unirsi. Altrettanto raramente il rituale si basa su altre caratteristiche, in cui viene catalizzata la volontà di uno o più operatori al fine di ottenere un risultato. Attraverso i rituali è possibile, secondo le convinzioni degli operatori, ottenere pressoché qualsiasi prodigio: dalle lame indistruttibili al riportare in vita un caro estinto.

Tuttavia la regola conosciuta da tutti coloro che intraprendono tale Sentiero è la seguente: maggiore è la difficoltà dell'obiettivo che si vuole raggiungere con il rituale, maggiori saranno i rischi.

“I Colpi di Frusta della Trama” è un termine gergale degli operatori ritualisti che indica la possibilità di inconvenienti durante il rituale. A volte questi inconvenienti possono portare non solo alla mancata riuscita del rituale, ma anche alla morte dell'operatore stesso e di tutti coloro che vi partecipano (attivamente o passivamente).

Un rituale base prevede sempre l'utilizzo di un cerchio, che può essere naturale o creato dall'uomo, e di oggetti magici o sacri che contribuiscono a ottenere un esito favorevole. Altri tipi di forme per il delineare l'area del rituale potrebbero avere altri tipi di efficacia. In ogni caso ogni ritualista di base è a conoscenza dell'importanza del cerchio, ma saprà con certezza se l'utilizzo di altre forme è efficace solo e unicamente nel momento in cui scoprirà i segreti legati all'Arte dei Rituali.

I Rituali necessitano di preparazione e di un obiettivo preciso. Lo stesso obiettivo deve poter essere realizzabile e, per questo motivo, il risultato è quasi garantito solo se l'operatore ha ben chiaro il proposito, avendo contezza di ciò che vuole creare e avendo ben chiaro se ciò che intende fare è già stato provato da altri oppure no. Nel secondo caso i rischi sono più che ampi e molti ritualisti bramosi di potere hanno trovato nel rituale il momento della propria dipartita e quella dei loro compagni.

Chi pensa che intraprendere la via del rituale possa essere semplice e istintivo, forse dovrebbe optare per altri Sentieri: il Fato per gli sciocchi e gli ignoranti non sarà clemente!

Ordinamento e Disgregazione: finalità del Rituale



Sebbene sia impossibile catalogare con esattezza tutti i rituali mai creati, è possibile marcare una linea sottile per dividere i rituali che hanno come obiettivo creare o stabilizzare qualcosa, da quelli che mirano a distruggere o destrutturare. L'essere fedele a una Chiesa piuttosto che a un'altra o l'appartenere a scuole diverse di magia rende più predisposti gli operatori ritualisti all'uno o all'altro genere di prodigio. Per riuscire a compiere in sicurezza un rituale e ottenere l'esito sperato, è indispensabile trovare il giusto equilibrio fra il ritualista o i ritualisti che officiano il rituale e chi agisce da "supporto", incanalando i propri poteri prodigiosi per i fini ritualistici e il circolo stesso. Anche la conoscenza del tipo di circolo (Naturale, di Sintesi o altro) può divenire fondamentale per raggiungere l'obiettivo prefissato.



I Circoli Rituali



Di origine naturale o frutto dell'artificio umano, questi circoli possono avere forme e dimensioni diverse. Molto diffusi sono quelli di tipo circolare o di forma ellittica; si possono tuttavia trovare anche composizioni geometriche molto complesse. In tutte le grandi città è presente almeno un cerchio in cui operare, sebbene molto spesso si debba far fronte a un piccolo dazio per poterne usufruire.



Circoli di origine Naturale



Sono piuttosto rari e sono in genere frutto di particolari condizioni energetiche, create dall'accumulo di forze derivanti dalle Linee Sincroniche e strutturate nel corso dei secoli. Tali linee furono spesso trovate attraverso la Geomanzia. Questi circoli sono tendenzialmente molto stabili nel tempo, e talvolta presentano schemi irregolari. Alcune grandi città sono state costruite proprio attorno ad un cerchio di origine naturale.



Circoli di Sintesi

Molto più diffusi dei circoli di origine Naturale, i circoli di Sintesi sono presenti nella maggior parte delle città. Creati dalla bravura di Maghi o Sacerdoti esperti, sono generalmente molto regolari ma piuttosto instabili nel tempo: essi, infatti, tendono a diminuire le loro capacità man mano che vengono utilizzati.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte dei Rituali



Officiare un rituale in Outopia è una delle cose più difficili da fare. Raramente i Rituali improvvisati sul momento potranno avere buon esito. Questo perché un rituale segue regole complesse, seppur non tutte scritte nel Manuale Base del Giocatore.

Sarà interesse del singolo giocatore ricercare i segreti per diventare un buon ritualista. Ciò che in questo regolamento emerge è solo il fatto che il

Narratore seguirà dei principi cardine e oggettivi per la valutazione del rituale che il PG deciderà di officiare. Tali elementi sono:

- La valutazione della “forza” data al rituale dall’officiante, cioè quanti Punti Spirituali sono impiegati nell’impresa;
- La valutazione dell’impatto scenografico del rituale (canti, litanie, ambiente, musiche ecc.);
- L’interpretazione dei PG durante il rituale: eventuali interruzioni o momenti goliardici in un rituale presentato come “serio” potrebbero essere elementi inficianti la buona riuscita;
- I criteri che sono indicati per il rituale stesso (come ad esempio un particolare giorno, l’utilizzo di determinate formule, simboli, frasi, parole antiche ecc.).

A questi elementi propri dei comportamenti del PG va accostato l’elemento della **Fatalità**: un colpo di vento che spegne le candele, un rumore improvviso che distrae i PG, un qualsiasi fattore che interviene destabilizzando anche solo per un momento il rituale stesso potrà essere motivo di una valutazione negativa da parte del Narratore. A tal proposito il Narratore, anche in caso d’indecisione, è in grado di dare un giudizio sul rituale perché è messo in condizione nelle direttive del Capo-Ambientazione del metodo indicato su come valutare il rituale in base alla complessità dello scopo che si vuole raggiungere e alla “forza” del rituale.

L'Officiante dei Rituali

L'Officiante dei Rituali è anche denominato "Ritualista".

Chi acquisisce tale *status* accede all'utilizzo dei Punti Spirituali di tipo rituale, soggetti alle stesse regole degli altri in tema di "ricarica". Tuttavia, questi Punti Spirituali sono appartenenti solo e unicamente a colui il quale ha acquisito la specifica abilità. Solo un Ritualista può inizializzare il Rituale!



I Punti Spirituali di stampo ritualistico, **in genere, non possono essere sommati ad altri** legati ad Arti differenti anche se appartenenti allo stesso PG. Essi si mantengono distinti. **Tuttavia è possibile per i ritualisti più esperti o in particolari condizioni ritualistiche, fare in modo che Punti Spirituali di Arti Prodigiose differenti, possano essere di contributo al rituale.** Si rimanda a tal proposito alla sezione " *Il calcolo dei Punti Spirituali impiegati in un Rituale e la "forza" del Rituale*".

Celebrazione del Rituale: il calcolo dei Punti Spirituali impiegati e la "forza" del Rituale

A celebrare il rituale possono essere da uno a tre ritualisti più gli eventuali contribuenti, fino a un massimo di nove persone. Oltre questo numero il rituale diventa instabile.

Se possibile, gli abiti dei celebranti devono essere adatti al tipo di cerimonia.

Le parole devono essere scandite correttamente e senza errori per evitare contraccolpi delle trame. Per fare in modo che un rituale riesca, occorre valutare la "forza" che si può dare allo stesso. La valutazione della "forza" fornita al rituale da parte dell'officiante è data dalla quantità di Punti Spirituali impiegati nell'impresa. I Punti Spirituali da impiegare possono essere anche quelli di coloro che partecipano al rituale pur non essendo

ritualisti ma che, in ogni caso sono in grado di esercitare un'arte prodigiosa; tali soggetti dovranno dichiarare al Narratore il quantitativo di PS utilizzati.

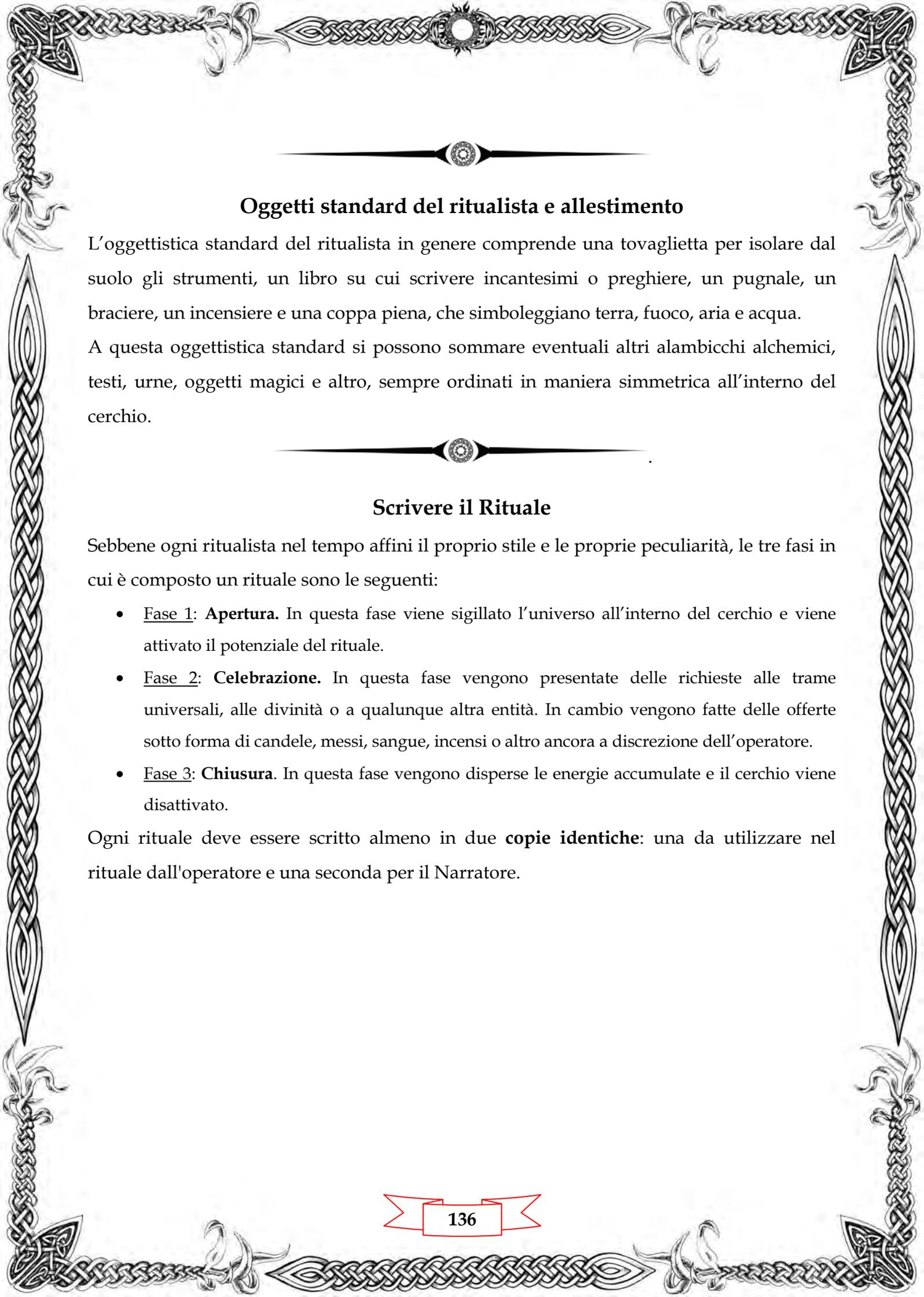
Il partecipante a un rituale può essere “attivo” (il ritualista o i ritualisti) oppure “passivo” (colui che, dotato di poteri spirituali, li condivide con l'operatore). Si ricorda che FG i Punti Spirituali impiegati dal ritualista e da un eventuale collaboratore saranno in ogni caso sottratti a fine rituale indipendentemente dalla sua effettiva riuscita. Anche gli oggetti sono importanti, nonché la scenografia e tutto il “contorno” (canti, litanie, musica, ecc.).

Esempio: Ritualista (avrà 10 Punti Spirituali da impiegare), Guaritore (10): il guaritore dichiara che di quei 10 ne vuole utilizzare 5. Il rituale avrà in totale una “forza” di 15 Punti Spirituali. Si ricorda che sarà possibile per il Ritualista utilizzare i PS di altri giocatori solo se è abbastanza esperto (FG: ha la relativa abilità acquisita), altrimenti il rituale sarà basato solo sui Punti Rituali dell'Officiante. Il Narratore calcherà dei punti “base” in relazione a determinati requisiti. Scoprire il calcolo è compito del ritualista, che si deve adoperare nello Studio dell'Arte Rituale attraverso le interazioni con l'Ambientazione e richieste specifiche al Capo-Ambientazione. Questo perché dettare le regole precise nel Manuale Base del Giocatore renderebbe vana la ricerca In Gioco dell'aspirante ritualista al fine di potenziare la propria Arte.

Forma e creazione di un Circolo



Nel mondo di Outopia, durante la celebrazione di un rituale, il cerchio rappresenta l'universo mentre l'operatore veste a tutti gli effetti il ruolo di una Divinità che mette in atto la sua volontà per riuscire a piegare la realtà circostante. La maggior parte dei cerchi rituali su Outopia è di forma tonda sebbene ne esistano anche di forme più complesse come ad esempio le spirali o sinusoidi di vario tipo. Maggiore è l'ampiezza di un cerchio più alta sarà la sua instabilità. Un cerchio rituale accoglie da uno a nove partecipanti, sempre in numero dispari.



Oggetti standard del ritualista e allestimento

L'oggettistica standard del ritualista in genere comprende una tovaglietta per isolare dal suolo gli strumenti, un libro su cui scrivere incantesimi o preghiere, un pugnale, un braciere, un incensiere e una coppa piena, che simboleggiano terra, fuoco, aria e acqua.

A questa oggettistica standard si possono sommare eventuali altri alambicchi alchemici, testi, urne, oggetti magici e altro, sempre ordinati in maniera simmetrica all'interno del cerchio.



Scrivere il Rituale

Sebbene ogni ritualista nel tempo affini il proprio stile e le proprie peculiarità, le tre fasi in cui è composto un rituale sono le seguenti:

- **Fase 1: Apertura.** In questa fase viene sigillato l'universo all'interno del cerchio e viene attivato il potenziale del rituale.
- **Fase 2: Celebrazione.** In questa fase vengono presentate delle richieste alle trame universali, alle divinità o a qualunque altra entità. In cambio vengono fatte delle offerte sotto forma di candele, messi, sangue, incensi o altro ancora a discrezione dell'operatore.
- **Fase 3: Chiusura.** In questa fase vengono disperse le energie accumulate e il cerchio viene disattivato.

Ogni rituale deve essere scritto almeno in due **copie identiche**: una da utilizzare nel rituale dall'operatore e una seconda per il Narratore.



I "Colpi di Frusta della Trama" nel Rituale



Ogni Ritualista sa che è impossibile prevedere con certezza quanto sarà impegnativo un rituale dal punto di vista energetico. Ogni più piccolo errore potrebbe risultare fatale e portare conseguenze imprevedibili. Persone che entrano o escono nel cerchio a rituale iniziato, errori nella dizione, cadute accidentali di oggetti (elemento **Fatalità**) potrebbero determinare il fallimento della celebrazione nonostante l'accuratezza del cerimoniere. I "Colpi di Frusta della Trama" è un termine gergale degli operatori ritualisti che sta a indicare la possibilità di inconvenienti durante il Rituale. A volte questi inconvenienti possono portare non solo alla mancata riuscita del rituale, ma anche alla morte dell'operatore stesso.

Arte Taumaturgica



“ Che le mie mani possano essere di sollievo, alleviare il dolore e ristabilire... ”

La Taumaturgia è fra tutti i Prodiggi certamente quello più ricco di misteri.

Non è chiaro da cosa questo potere abbia origine né il sistema con cui queste capacità talvolta si manifestano attraverso l'operatore. Certo è che di tanto in tanto, in modo più o meno casuale, viene al mondo un individuo con capacità miracolose.

Se il Taumaturgo impone le mani, in breve tempo la ferita viene sanata, la malattia debellata e la sofferenza dissolta. Il Taumaturgo non potrà esercitare la propria arte se le mani sono impossibilitate a essere mosse, tese o ci sono impedimenti alla gestualità necessaria al fine di operare. In molti casi alcuni Taumaturghi sono riusciti attraverso la propria Arte a rendere un fisico più resistente, o a permettergli di fare cose al limite delle possibilità umane. La Taumaturgia, pertanto, si “limita” a scomporre e ricomporre l'essenza dell'individuo. Come tutti gli operatori di prodigi, i Taumaturghi sono davvero malvisti dai fedeli di Tesna; tuttavia la loro capacità è talmente utile che in tutte le grandi città sono ospiti davvero graditi.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Taumaturgica





La Taumaturgia è forse l'arte prodigiosa più misteriosa e ricca di sfaccettature. Sono molte le tecniche utilizzate in quest'arte che sono state apprese grazie alla ricerca; molte altre necessitano di maggiori studi e perfezionamenti per poterle conoscere a pieno. Un Taumaturgo non ha bisogno di strumenti per lavorare: l'integrità delle sue mani è l'unico mezzo che si richiede poichè veicolo diretto della sua arte.

Taumaturgia Base - Lista tecniche

Questa lista contiene le tecniche più comuni che si possono imparare. La conoscenza preliminare per avere accesso a questa lista è quella di possedere l'abilità "Curare prodigiosamente ferite profonde". Per praticare queste tecniche occorre concentrarsi per almeno 15 secondi. Alcuni Taumaturchi utilizzano formule per liberare meglio la mente, altri utilizzano invocazioni; altri ancora preferiscono rimanere nell'assoluto silenzio.

Rimuovere Prodigiosamente le Malattie

Questa abilità permette di epurare ogni malattia entro 15 minuti dal contagio. Non cura le ferite. Tale abilità fornisce un totale di 2 PS di tipo *Cura* al giorno.

PS Cura richiesti: 3
(Costo Punti Esperienza: 15)

Rimuovere Prodigiosamente Veleni e Intossicazioni

Questa abilità permette di disintossicare un corpo ed eliminare ogni traccia di Veleno ivi presente. Non cura le ferite. Tale abilità fornisce un totale di 2 PS di tipo *Cura* al giorno.

PS Cura richiesti: 3
(Costo Punti Esperienza: 15)

Resistenza alle Malattie

Questa abilità permette di rendere un individuo resistente alla Malattia per 10 minuti. Sarà dunque immune a qualsiasi chiamata di tipo Malattia (prodigiosa e non).

PS Cura richiesti: 2
(Costo Punti Esperienza: 5)

Scomporre la Materia

Questa tecnica puramente difensiva non richiede concentrazione ed è dunque immediata. Permette al tocco di "Sfibrare" la trama di qualsiasi oggetto o essenza.

PS Cura richiesti: 5
Chiamata: Spaccante
(Costo Punti Esperienza: 10)



Taumaturgia Avanzata - Lista tecniche

Per avere accesso a questa lista di tecniche occorre avere l'abilità "Conoscenza del Taumaturgo".

Concentrazione del Taumaturgo

Questa abilità permette al Taumaturgo di acquisire una concentrazione maggiore durante l'intervento di guarigione. Il curatore riuscirà quindi a guarire completamente i PF di una locazione.

PS Cura richiesti: 2

(Costo Punti Esperienza: 15)

Fisico Indomito

Questa abilità permette al Taumaturgo di concedere l'abilità "Robustezza migliorata" per 10 minuti.

PS Cura richiesti: 5

(Costo Punti Esperienza: 15)

Flusso Imperituro

Questa abilità permette al Taumaturgo di ristabilire completamente il corpo di un individuo, guarendo ogni PF.

PS Cura richiesti: 4

(Costo Punti Esperienza: 15)

Debellare la Piaga

Questa abilità permette al Taumaturgo di epurare ogni tipo di Malattia, senza considerare il tempo di contagio.

PS Cura richiesti: 4

(Costo Punti Esperienza: 10)

Arti ulteriori e Competenze Tecniche

Esistono molte Arti e Competenze Tecniche nel mondo di Outopia che non sono necessariamente legate a Sentieri Maggiori o Minori. Queste Arti e Competenze Tecniche non sono meno importanti dei Sentieri, poiché molteplici sono i campi in cui possono trovare applicazione, a beneficio o a discapito di chi le applica o di chi ne riceve gli effetti.

Arti Alchemiche

Alchimia e Sperimentazioni - Le Scuole



Nel corso del tempo sono stati condotti numerosi e variegati studi, allo scopo di analizzare le varie sostanze reperibili in natura e di elaborarne di nuove attraverso processi e composizioni.

Questo tipo di studi ha permesso di preparare medicamenti, veleni o pozioni con effetti diversi tra loro. Ogni alchimista conosce alcune sostanze e un numero variabile di cataplasmi o empiastri. Solamente con l'approfondimento e la sperimentazione sarà possibile scoprire nuovi componenti o elaborare nuove misture.

Esistono tre scuole di alchimia diffuse e conosciute nelle Terre di Outopia: la **Scuola di Artica**, la **Scuola di Meridia** e la **Scuola di Lumi**.



La Scuola di Artica



La Scuola di Artica è situata su un'isola senza nome all'estremo Nord di Outopia. Venne fondata da un gruppo di ricercatori in cerca di un luogo tranquillo dove studiare e per questo motivo fu collocata su uno dei picchi più alti, fra i ghiacci eterni. La struttura che ospita la Scuola è in realtà un antico castello edificato dalla famiglia Spinosa come avamposto militare; tale castello è stato riadattato successivamente per accogliere i laboratori e le aule. Dotata di venticinque stanze, due laboratori, una biblioteca e due cucine la Scuola ospita circa settanta studenti, cinque insegnanti e un custode.

Il clima del luogo è decisamente inospitale e, date le temperature estremamente basse, le lezioni durante l'inverno vengono sospese per circa tre mesi. Gli studi di questa Scuola sono incentrati sulla ricerca di misture in grado di rendere un corpo più resistente alle armi e alle malattie o di guarirlo qualora fosse necessario. A causa delle particolari condizioni meteorologiche è molto difficile compiere studi approfonditi sulle soluzioni liquide, data la loro tendenza al congelamento. Per questo motivo molto più studiate e utilizzate sono le polveri. La Scuola è finanziata dagli studenti stessi, non riceve altre tipologie di fondi poiché non fa parte di alcun Regno.





La Scuola di Meridia



È la Scuola di Alchimia di istituzione più recente fra le tre scuole conosciute, ma non meno importante o rilevante.

La Scuola di Meridia è stata edificata in una Repubblica Marinara di nome Alfiam e ospita studenti di varie etnie e popolazioni, provenienti da numerosi paesi e culture.



Può dare alloggio a un numero massimo di cinquanta studenti ed è specializzata nello studio di oleoliti da contatto o iniezione.

Estremamente famoso è un olio utilizzato per rafforzare il metallo delle armi e delle armature, per questo motivo, le sue misture sono spesso richieste non solo dagli avventurieri ma anche da interi Regni o Stati che necessitano di scorte alchemiche da poter utilizzare in campo militare.



La Scuola di Lumi



La Scuola di Lumi è la più antica e piccola fra le tre Scuole di Alchimia conosciute.

È ubicata nella Penisola di Athlas e sorge in un punto centrale della città di Lumi, molto vicino al mercato. È caratterizzata da una struttura in pietra chiara che si allunga verso il cielo con grandi vetrate. All'interno vanta un giardino botanico in cui vengono coltivati i reagenti e le erbe officinali. Con undici stanze, un laboratorio, un'Aula Magna, una cucina e una biblioteca (probabilmente la più fornita di tutta Outopia circa i testi di alchimia), può ospitare fino a quaranta studenti, sei insegnanti e due inservienti o custodi. Gli insegnamenti di questa scuola sono incentrati sui composti e sui distillati. Inoltre, vengono insegnati bizzarri miscugli in grado di alterare la coscienza propria o del prossimo. Voci di corridoio rivelano che esiste un mercato sotterraneo alla Scuola dove si vendono veleni e sostanze tossiche.



Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Alchemiche



Alchimia e Pozioni Base in fase di creazione del PG

In fase di creazione si dovrà scegliere a quale Scuola Alchemica appartenere (e indicarla In Creazione e nel cartellino del PG). Ciò permetterà al PG di conoscere le ricette base relative per ogni scuola. È possibile conoscere le ricette base di altre scuole tramite la spesa di PE. Ogni **ricetta base** non appartenente alla scuola scelta dal PG ha un costo di 5 PE.

Differenze tra Erboristeria e Alchimia

L'**Erboristeria** permette a un PG di riconoscere, dopo un attento esame, la proprietà di un reagente.

Ogni reagente dovrebbe essere correttamente rappresentato e trasportato. È permesso riunire i cartellini reagente in un mazzo di carte solo se si possiede una borsa da alchimista con varie rappresentazioni dei reagenti trasportati.

Esempio: un PG senza l'abilità erboristeria, trovando dello Zolfo, penserà sia solo della polverina gialla senza valore.

Esempio: un PG con l'abilità erboristeria, trovando una Mistura curativa, saprà che questa è in grado di ristabilire vitalità a un ferito ma non saprà dire in che quantità o qualità.

L'abilità Erboristeria non va confusa con l'Alchimia: quest'ultima permette, con la corretta strumentazione e gli opportuni reagenti, di riconoscere e creare pozioni sulla base delle ricette che il PG conosce.

La strumentazione minima per produrre una pozione si compone di:

- un mortaio;
- un'ampolla;
- una candela/fornelletto (se non è possibile usare fiamme libere in alcuni posti va bene una candela finta o che sia solo di scena);
- un numero di boccette pari al numero di pozioni che si vuole produrre.

Una pozione può essere realizzata e consumata immediatamente senza necessità del cartellino relativo, spendendo il tempo di preparazione e i reagenti relativi in presenza di un Narratore. In fase dell'acquisizione dell'abilità alchimia **si deve scegliere una sola scuola alchemica** (per dettagli sulla scuola alchemica vedi il capitolo dedicato nella sezione dell'Ambientazione). Ciascuna scuola alchemica fornisce un elenco di ricette che l'alchimista ha appreso studiando in quel luogo.



Utilizzo delle pozioni



Le pozioni hanno, in genere, un'efficacia immediata. Può succedere che alcune pozioni, in condizioni particolari, necessitino di qualche secondo per sortire gli effetti desiderati. In quel caso il Capo-Ambientazione, o il Narratore, comunicherà l'eventuale ritardo dell'effetto all'utilizzatore. Per poter usare le pozioni occorre che esse siano rappresentate dall'oggetto che le contiene: ampolle, boccette, sacchetti (per le polveri) ecc. Il che vuol dire che, in termini di recitazione, non

sarà sufficiente avere il solo cartellino. Il PG deve materialmente stappare una boccetta o aprire un sacchetto, per assumere la pozione. In termini di gioco questo rende più realistico l'utilizzo della stessa.

IMPORTANTE: Non è possibile assumere pozioni in rapida successione. Bisogna attendere almeno 30 secondi dopo l'assunzione di una pozione prima di poterne eventualmente assumerne un'altra.

Nota Fuori Gioco: L'assunzione può essere *simulata*, per motivi di sicurezza circa il contenuto della pozione: l'utilizzatore non è obbligato a ingerirla e può versarla a terra o far finta di berla e riconsegnarla ancora piena. Il cartellino in ogni caso andrà consegnato al Narratore.



Sostanze alchemiche: differenze fra vari tipi di preparazioni

Su Outopia esistono moltissimi modi per preparare unguenti e pozioni in grado di sortire effetti di molteplici intensità.

La maggior parte dei preparati ha una ricetta base conosciuta, sebbene molte misture prevedano ingredienti e formulazioni sconosciute o semi-sconosciute (come ad esempio la Polvere del Pellegrino).

Perfino il clima può influenzare le tipologie di preparato apprese da una determinata popolazione, ad esempio nella scuola di Artica, situata in un luogo troppo freddo, si preferisce l'utilizzo delle polveri, poiché le pozioni liquide tendono più facilmente a ghiacciarsi e quindi aumentano le possibilità che la pozione subisca delle alterazioni.



Oleoliti

Non sono altro che dei macerati oleosi di piante fresche o essiccate poste in un contenitore di vetro, ricoperte d'olio e lasciate a macerare per un certo periodo di tempo. Vanno applicati direttamente sul corpo o sugli oggetti e mai assunti oralmente.





Unguenti

Sono pomate formate da sostanze grasse e resinose, usate per far assorbire delle sostanze per via cutanea. Per la fabbricazione di unguenti vengono usati, in genere ma non esclusivamente, olio di mandorle, olio di oliva o cera d'api.



Distillati

I distillati sono prodotti a base alcolica derivati dalla distillazione di un liquido zuccherino fermentato, generalmente di origine vegetale. Vengono usati per i distillati ad esempio cereali, frutti, radici e tuberi amidacei. A questo tipo di preparazione a base alcolica viene aggiunta anche una serie di principi attivi che grazie alla presenza dell'alcool tendono a conservare meglio alcune caratteristiche. Generalmente sono assunti per via orale.



Polveri

Sono ottenute sminuzzando e setacciando i reagenti tra loro. In genere una buona polvere è mescolata assieme a quello che potrebbe essere talco oppure argilla, per dare la giusta consistenza. Le polveri si utilizzano in molti modi, non ghiacciano, non marciscono e sono facili da trasportare. Talvolta sono disciolte in acqua o alcool per essere utilizzate in maniera più pratica.



Filtri

I Filtri sono chiamati più genericamente pozioni. Si ottengono facendo bollire i reagenti in acqua e in genere sono ingeriti. Un filtro tende a conservare intatte le proprietà che lo contraddistinguono solo per qualche ora; allo scadere di un certo tempo il filtro tende a deperire e le proprietà svaniscono. Il filtro è uno dei sistemi più veloci e antichi di preparazione di misture alchemiche.

Lista - Arti Alchemiche Base



Questa sezione contiene la lista e la descrizione delle pozioni più comuni appartenenti alle varie Scuole di Alchimia. Inoltre sono elencate alcune pozioni aggiuntive che possono essere acquistate con i Punti Esperienza. Tutte le Pozioni Base e Pozioni Aggiuntive necessitano, salvo altre e specifiche indicazioni, di un tempo minimo di composizione di 10 minuti.



Scuola di Artica

Mistura Curativa

Ristabilisce interamente i PF di una locazione ferita.



Polvere Corrosiva

È una polvere dall'odore acre che reagisce a contatto con l'aria e, pertanto, viene conservata in contenitori appositi. Utilizzata su un piccolo oggetto, lo consuma in circa 1 minuto rendendolo inutilizzabile. Se usata su Serrature o Trappole ne abbassa il grado di difficoltà di 1. Non è possibile cumulare l'effetto della polvere corrosiva con altra polvere corrosiva. Non ha effetto su oggetti prodigiosi. Se fatta ingerire la polvere provoca gravi danni all'apparato

digerente della vittima: 3 minuti dopo l'ingestione il soggetto è colto da spasmi e nausea; 5 minuti dopo cade in coma. A 10 minuti dall'ingestione, se non curato con un antidoto adeguato, il soggetto muore.



Polvere Ricostituente

Viene somministrata disciolta in acqua e fornisce 1 PF aggiuntivo nelle successive 6 ore per ogni locazione. Il PF aggiuntivo può essere curato normalmente, in caso di ferita. L'effetto non è cumulabile.



Rimedio contro l'Assideramento

Rende immuni alle penalità causate dal freddo e per 6 ore agli attacchi di tipo "Ghiaccio".



Scuola di Meridia

Indurente per Scudi e Armature

Se frizionato sul metallo di un'armatura, permette di resistere 2 colpi più del normale. Una dose vale per una locazione dell'armatura. Può essere applicato anche su uno scudo, permettendogli di resistere a un danno di tipo "Spaccante". L'effetto non è cumulabile.

Olio Impermeabilizzante

Impermeabilizza il fondo delle barche e la stoffa. È infiammabile. Se applicato sul corpo, consente di essere immuni alla chiamata "Acqua" per 6 ore.

Olio Prodigioso

Ristabilisce un corpo ferito agendo su tutte le locazioni, guarendo 1 PF per locazione.

Olio Rinforzante per le Armi

Se utilizzato sul metallo di un'arma da taglio o da botta permette per 4 colpi, ossia fintantoché l'olio è ritenuto presente sull'arma, di causare 1 danno aggiuntivo.

Scuola di Lumi

Liquido per l'Imbalsamazione

Utilizzato su un cadavere impedisce ai tessuti di necrotizzarsi. In caso di coma è in grado di prolungare il tempo, da dieci a quindici minuti, prima che la morte sopraggiunga.

Pozione del Coraggio

Rende immuni per 6 ore alla chiamata "Terrore".

Pozione dell'invisibilità

Permette al soggetto di rendersi invisibile per 3 minuti. Si può utilizzare anche su

piccoli oggetti. L'effetto svanisce se durante il periodo di invisibilità si sferrano attacchi o si entra in contatto con altri personaggi.

Sonnifero

Può essere somministrato per ingestione o iniezione. Il soggetto è indotto in un sonno profondo per 5 minuti. Il sonno derivante dalla pozione è molto profondo e non si può risvegliare il soggetto.

Lista - Pozioni Aggiuntive

Le Pozioni Aggiuntive della propria scuola hanno un costo pari a 5 PE. Quelle di altre scuole hanno un costo pari a 10 PE.

Scuola di Artica

Mistura Tossica

Chiamata anche vendetta degli amanti è insapore e dal caratteristico colore rosso. Spesso viene miscelata al vino per celarne il colore. Se ingerita, provoca il blocco delle vie respiratorie e in 5 minuti dall'ingestione sopraggiunge la morte

senza passare dal Coma. Sintomi: difficoltà a respirare.

Polvere Rivelatrice

Questa polvere, normalmente di colore bianco reagisce sulle superfici che sono state bagnate da sangue assumendo un colore blu.





Scuola di Meridia

Mistura Lubrificante

Rende scivolose le superfici. Se utilizzata sugli oggetti da scasso, aumenta di 1 la propria abilità solo sull'oggetto sul quale è utilizzata. L'effetto non è cumulabile.

Olio rinvigorente

Dona l'abilità "Forza" per 6 ore dall'ingestione.



Scuola di Lumi

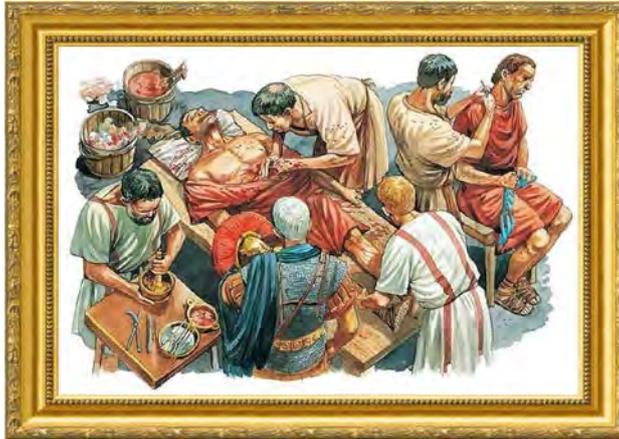
Antimalarico

Rende immuni alla chiamata malattia (salvo diversa indicazione del Narratore) per 6 ore. Non funziona se si è già contagiati. È classificato come un "Filtro".

Pozione Pietrificante

Se ingerita, provoca la paralisi per 5 min. La vittima in questo stato è impossibilitata alla parola e al movimento. Il suo corpo è tramutato in pietra pertanto non è possibile, fintantoché ha effetto la pozione, ricevere alcun danno di tipo normale.

Arti Cerusiche e Anatomiche



"Ricuire una ferita è Arte..."

L'Arte Cerusica è una competenza esercitata con maestria da un Cerusico.

Un Cerusico dunque è colui che, attraverso le proprie competenze, è in grado di guarire una ferita, di arrestare un'emorragia o limitare l'effetto di un'infezione. Per poter intervenire in modo efficace su un paziente è indispensabile avere sempre a disposizione un'attrezzatura adeguata che comprenda ago, fili da sutura, pinze e bendaggi vari. Suturare, disinfettare, steccare non può essere certamente fatto a mani nude. Un cerusico è inoltre in grado di riconoscere la tipologia di una ferita, gli effetti di una malattia o le conseguenze di un avvelenamento, analizzando e osservando un corpo o prelevandone dei campioni. A seconda delle competenze e della gravità della ferita, per applicare una medicazione occorrono dei tempi variabili. Le competenze di un cerusico non hanno nulla di sovrannaturale, ma sono frutto di anni di studi anatomici e spesso di una considerevole esperienza sul campo. L'Accademia di Arti cerusiche più conosciuta nel mondo è quella di Agar, sul lago Maggiore. In accademia una decina di insegnanti si occupano dell'istruzione dei nuovi arrivati e della gestione dell'ospedale adiacente alla scuola; tale ospedale è divenuto famoso nel corso del tempo grazie al cospicuo numero di pazienti curati e all'indice di mortalità estremamente basso.

I Luoghi più famosi dove sono esercitate le Arti Cerusiche e Anatomiche

L'Accademia di Agar e l'Ospedale

Agar, città indipendente prossima al Lago Maggiore, ha il privilegio di ospitare la struttura ospedaliera e l'Accademia Cerusica migliore su tutta Outopia. In queste strutture vengono addestrati i futuri cerusici, con corsi che prevedono lezioni teoriche sulle malattie e sull'anatomia umana, nonché con un lungo tirocinio pratico all'interno dell'ospedale dove



gli studenti hanno modo di sperimentare sul campo le loro conoscenze, sotto l'occhio vigile di insegnanti esperti. Ufficialmente l'Accademia è strutturata tutta su un piano, ma non si esclude la possibilità che all'interno della scuola esistano settori riservati sviluppati al di sotto di essa.

Il Lazzaretto di Malacqua



Il Lazzaretto deve il suo appellativo al territorio in cui è collocato. Malacqua è il nome che i primi viandanti diedero a questa zona paludosa e malarica; per questi motivi, in effetti, si presta a ospitare qualche miriade di zanzare, il Lazzaretto, e non molto altro. Nel Lazzaretto vengono alloggiati anche i lebbrosi per essere curati al sicuro, senza esporre a rischio di contagio la popolazione sana. Il Lazzaretto ha una propria autonomia e giurisdizione, dunque non fa riferimento a nessuno dei Tre Stati Maggiori. La sua gestione è frutto di accordi tra Regni.

Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Cerusiche e Anatomiche



L'arte cerusica si compone di diverse abilità che permettono la sopravvivenza su Outopia alle persone che non hanno accesso ai prodigi della Taumaturgia.

Il Cerusico è un conoscitore del corpo umano e, a volte, non umano. È uno studioso e soprattutto un ricercatore: è proprio tramite la ricerca che un cerusico potrà essere in grado di trovare cure per

mali inguaribili. Ogni Cerusico per operare avrà bisogno di adeguati strumenti in base al tipo di cura che deve effettuare. Non sarà dunque possibile risanare una ferita se non si avranno gli strumenti adeguati.

Lista - Arti Cerusiche e Anatomiche

Questa lista contiene le pratiche e le cure più comuni che tutti i cerusici in possesso dell'abilità conoscono. È presente inoltre una lista con alcune cure aggiuntive acquistabili con i PE.

Cure Base - Lista

Disinfezione

Permette di trattare una ferita eliminando eventuali elementi infettivi che potrebbero aggravarla. Ritarda gli effetti

della chiamata Malattia di un'ora se si agisce entro 10 minuti dall'infezione. Non è possibile disinfettare nuovamente una

ferita che è già stata trattata per questo scopo. Richiede almeno 1 minuto di lavoro.

Materiale occorrente: bende, ago, filo, reagente alcool.

Sutura

Permette di recuperare 1 PF su una locazione ferita che è a zero; richiede almeno un minuto di lavoro e si opera su una locazione per volta. Dopo l'utilizzo dell'abilità, la locazione guarisce di 1 PF. Non è possibile riutilizzare l'abilità sutura sulla stessa ferita. Se la locazione non viene più ferita, ogni successivi 15 minuti tramite il processo di

rimarginazione, la locazione acquista un PF fino a completa guarigione. È d'obbligo tenere la benda fino a completa guarigione. Durante la guarigione si è in fase di "rigenerazione" dei tessuti; quindi se la locazione bendata è colpita nuovamente, la locazione ritornerà a zero indipendentemente dai punti acquisiti.

Materiale occorrente: un rocchetto di filo bianco ed eventualmente un ago di gomma o di un materiale non pericoloso.

Medicazioni Aggiuntive - Lista

Le medicazioni aggiuntive sono una serie di pratiche mediche che possono essere acquistate attraverso l'uso di PE.

Assistenza al Parto

Permette di aiutare una gestante durante il travaglio.

Materiale occorrente: ago (finto), filo, bende e panni.

(Costo Punti Esperienza: 5)

Imbalsamazione

Permette di conservare una salma sostituendo i fluidi del corpo con il liquido per l'imbalsamazione scongiurando così il processo di

decomposizione. Richiede 5 minuti di lavoro.

Materiale occorrente: pompetta, pozione “Liquido per imbalsamazione”, tubo sottile, uncini per togliere viscere.

(Costo Punti Esperienza: 5)

Reimpianto

Permette di ricucire un arto amputato se il taglio è avvenuto entro le 12 ore. Richiede almeno 5 minuti di lavoro.

Materiale occorrente: ago (finto) e filo.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Trasfusione

Permette di trasferire 1 o più PF da un donatore (vivo) a un ricevente. Il tempo necessario al processo è di 5 minuti. I PF s'intendono trasferibili da una qualsiasi locazione del donatore a una qualsiasi locazione del ricevente. Non è possibile far coincidere il donatore con il ricevente!

Materiale occorrente: una pompetta.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Salasso

Permette di eliminare ogni traccia di Veleno sul paziente che si sta operando. Generalmente per questo processo si utilizzano delle sanguisughe, ma recentemente si è scoperta l'utilità di alcuni reagenti purificatori. Richiede almeno 5 minuti di lavoro.

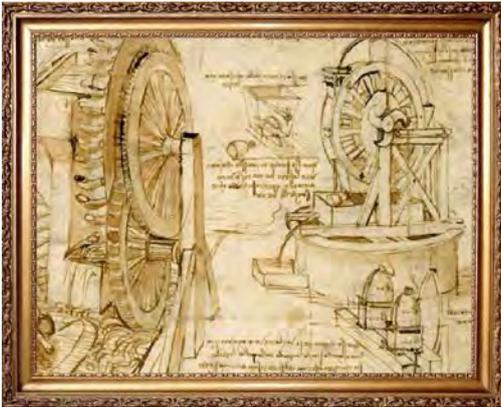
Materiale occorrente: bende, bisturi

(Costo Punti Esperienza: 10)





Ingegneria



vari, ordigni esplosivi, pistole, ecc.

L'Ingegneria permette di progettare, creare e comprendere meccanismi con particolari funzioni. Ogni ingegnere ha piena autonomia sull'oggetto che desidera creare e l'ambientazione non fornisce alcun tipo di "ricetta base" (tranne per artefatti speciali). L'ingegnere può quindi creare trappole, potenziamenti per armi e armature, equipaggiamenti



Dinamiche e Regolamento In Gioco - Ingegneria

Ogni proposta di progetto sarà prima riferita al Capo-Ambientazione o a uno dei Narratori i quali si riservano di approvarla o meno. Il progetto dovrà essere munito di un titolo e una descrizione accurata, all'interno della quale dovranno essere elencati i componenti dell'artefatto che s'intende creare.

Se il progetto viene accettato, sarà indicata la complessità di realizzazione attraverso un grado indicato da un numero (8, 15, 30, etc.)

Un PG con ingegneria di base possiede un bonus di +0. Particolari giocate ritenute meritevoli possono aumentare tale bonus.

I metalli e le leghe che verranno "spesi" per realizzare il progetto conferiscono un bonus.

Al raggiungimento o superamento del grado indicato dall'ambientazione si potrà ritenere l'oggetto realizzato; a quel punto l'ambientazione fornirà un cartellino IG per rappresentarlo.

Un utilizzo intelligente di precisi materiali in determinate sezioni dell'artefatto garantirà un bonus a oggetto ultimato.

Le scuole di Ingegneria più importanti di Outopia sono quella di Imea e quella di Fresia. L'ingegneria solitamente si divide in tre grandi branche di applicazione: meccanica, edile e idraulica e navale.



Ingegneria Meccanica

Questo tipo di ingegneria studia i meccanismi e le leve. Si fonda anche sullo studio dei materiali, al fine di creare componenti sempre più accurati. Questo tipo di ingegneria permette di progettare, ad esempio, macchinari agricoli o parti di armi normali o da fuoco. I suoi utilizzi possono considerarsi potenzialmente infiniti.



Ingegneria Edile

Questo tipo di ingegneria è necessario per progettare abitazioni, ponti, acquedotti e in generale qualunque tipo di struttura urbana e non finalizzata all'uso civile. La base di questo campo di studio è il rinforzo e la stabilità, in termini generali, delle strutture che s'intendono costruire.



Ingegneria Idraulica e navale

Con questo tipo di ingegneria è possibile immagazzinare grande forza e rilasciarla in un dato momento utilizzando fonti naturali come l'acqua. Tramite l'utilizzo di liquidi è, infatti, possibile far eseguire all'artefatto (o ad alcune sezioni di esso) movimenti, pressioni e quant'altro.



L'Arte della Cartografia e le Mappe di Outopia

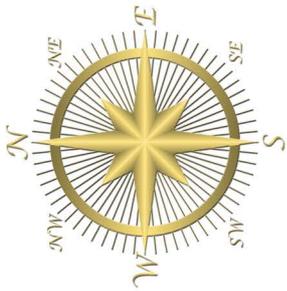
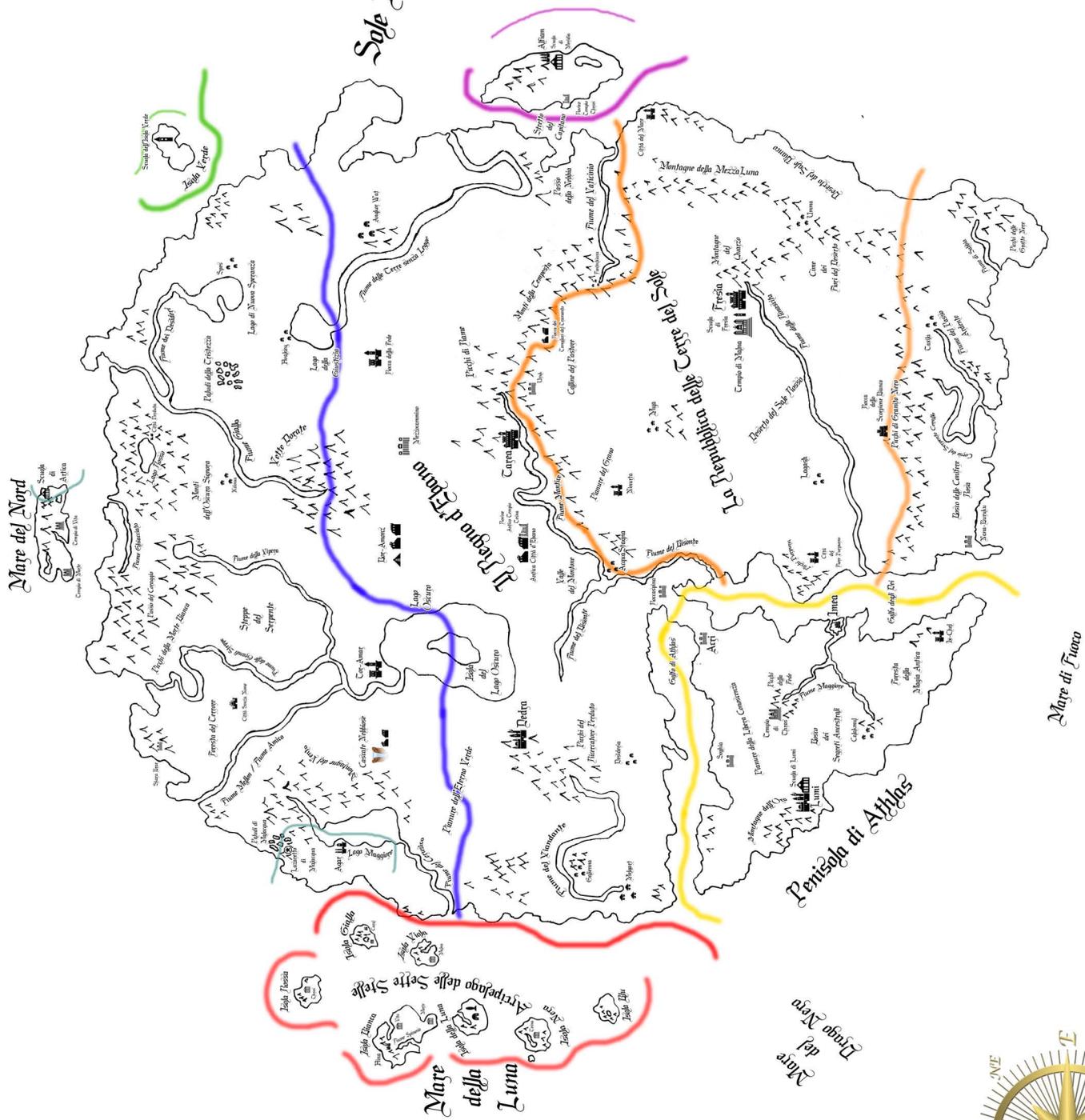
"Importante quanto sapere come andare è sapere dove andare!"



Orientarsi è uno dei bisogni primari dei viaggiatori. Grande è il rischio di chi affronta le strade senza sapere con esattezza come spostarsi. Essere in possesso di una buona mappa e saperla interpretare spesso fa la differenza fra la vita e la morte. Se è vero che chiunque sappia leggere è in grado con un minimo di esperienza di comprendere una cartina estremamente semplice, è altrettanto vero che disegnarne una attendibile richiede molto tempo e numerose spedizioni di ricognizione. Per disegnare una mappa occorrono degli studi mirati che consentano di misurare le distanze, di riportarle fedelmente e di rappresentarle in scala. Per fare ciò è necessaria anche una buona dose di nozioni matematiche, di conoscenza astronomica nonché di capacità artistiche per la parte manuale. Per saper leggere mappe complesse, riportanti gradi di latitudine e longitudine, si abbisogna di un buono studio di tali tecniche di lettura. Una cartina topografica può avere un costo piuttosto variabile: da quelle più approssimative accessibili a qualsiasi tasca, fino a mappe più recenti e dettagliate, decisamente più costose. Esiste una mappa generale del mondo di Outopia. Solo chi ha particolari rudimenti può leggerla e comprenderne simboli e distanze approssimative da un punto a un altro. Esistono, ovviamente, anche terre sconosciute: alcune risultano essere solo leggenda, altre sono state scoperte e dimenticate e le indicazioni nascoste o perdute.

(Nota Fuori Gioco: *Si ricorda che la lettura della carta potrà avvenire solo In Gioco e sotto la supervisione di un Narratore. Questa mappa servirà principalmente a tutti i soci/giocatori che nel creare la propria Storia del Personaggio hanno bisogno di punti di riferimento.*)

La Mappa di Outopia: Terre Conosciute e confini politici (segue)





Scuole di Cartografia

Esistono diverse Scuole nelle quali viene insegnata questa utilissima e fondamentale Arte.
(*In creazione*: chi possiede l'abilità deve sempre indicare la Scuola di appartenenza.)

La Scuola di Fresia

Collocata nella Repubblica delle Terre del Sole, la scuola è situata all'interno di un osservatorio astronomico proprio al centro della città. Voluta dalla consulta cittadina, la struttura addestra i giovani cartografi organizzando lezioni di astronomia, geologia e matematica. Questo tipo di studio topografico è incentrato sui calcoli e sull'osservazione degli astri come metodo di spostamento.

La Scuola di Tarea

Costruita allo scopo di fornire all'esercito un sistema di spostamento sicuro, la scuola sorge in una ex gendarmeria della città. Dalla Scuola di Tarea partono frequenti spedizioni di ricognizione, allo scopo di studiare le terre di Outopia e di riportarle fedelmente su pergamena. Questo tipo di studio topografico è incentrato sull'esplorazione e sull'utilizzo di elementi naturali per orientarsi.

La Scuola dell'Isola Verde

Collocata nell'Isola Verde, ha un numero ridotto di studenti e insegnanti. Utilizzano per i loro studi delle particolari misurazioni fondate sulle linee di forza della terra. Proprio per questo molti degli studenti sono particolarmente affini alle trame. Fanno anche uso di congegni ingegneristici in grado di percepire tali misurazioni.

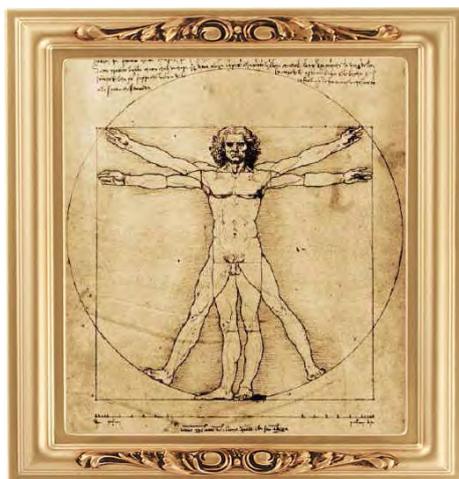
Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte della Cartografia

Le regole per recitare un PG che applica l'arte della cartografia sono poche, ma importanti. Occorre sempre ricordare che per disegnare una mappa, seppur approssimativa, occorrono i giusti "strumenti": un foglio di carta, una pergamena, una matita, una penna adatta alla rappresentazione IG e un po' di manualità e praticità con il disegno.

Maggiore è la maestria reale del cartografo, maggiormente la mappa sarà considerata dalla Narrazione come precisa. In caso di disegni estremamente semplici il cartografo potrà sicuramente indicare la via, ma la mappa potrebbe non essere facile da interpretare per altri cartografi. A discrezione della Narrazione nella fase di gioco ci si riserva la valutazione del lavoro reale di rappresentazione della mappa di un determinato luogo.



Regolamento per la Creazione del Personaggio e della scheda



Il Personaggio Giocante (PG)

Ogni aspirante giocatore potrà creare un suo personaggio giocante (di razza umana o “speciale”) seguendo le indicazioni del presente regolamento e dell’attuale ambientazione. Non è possibile creare e giocare più di un PG alla volta. È possibile la creazione di un altro PG solo nei seguenti casi:

- a) Decesso del PG In Gioco: il PG cessa di esistere all’interno delle dinamiche di gioco e per questo motivo il giocatore ha la possibilità di creare nuovamente un altro PG;
- b) Dichiarazione del giocatore di abbandono del PG: il giocatore può in qualunque momento dichiarare “morto” il PG e può crearne un altro, ma solo se tale dichiarazione non contrasta con gli eventi In Gioco. In quest’ultimo caso occorrerà lasciare il destino del PG in mano allo scorrere degli eventi.
- c) PG che diventa PNG: Il Capo-Ambientazione si riserva di far rientrare il PG deceduto o abbandonato nell’Ambientazione generale come PNG,

indipendentemente dalla volontà del giocatore che vi ha rinunciato o che, per dinamiche di gioco, non ne avesse più la disponibilità.

In caso di decesso e abbandono del PG, il giocatore che ha acquistato abilità con PE accumulati durante gli eventi e che ne ha speso una parte (o tutti), a discrezione dell'ambientazione, può recuperare la metà dei PE suddetti (calcolata per eccesso) e spenderli nuovamente per le abilità del nuovo PG.



La Scheda e la Storia del Personaggio

Per allinearsi meglio all'Ambientazione, la Storia del Personaggio potrebbe essere soggetta a dei cambiamenti. In tal caso i giocatori verranno invitati a modificare la storia riportandosi in linea con i parametri principali legati all'Ambientazione. Ad esempio è possibile proporre un luogo di origine del Personaggio particolare che dovrà, tuttavia, essere prima proposto al Capo-Ambientazione; in caso contrario non potrà essere inserito! Così per tutti gli altri elementi. Se la Storia presenta elementi incongruenti o di novità non concordata, il giocatore sarà invitato a modificarla. All'inerzia dello stesso la Storia sarà corretta dallo Staff e inviata nuovamente al giocatore senza possibilità di contestazione. Riguardo la storia del personaggio è importante, se non indispensabile per l'evoluzione del proprio PG In Gioco, inviarla al momento della creazione del personaggio al Capo-Ambientazione. Senza di essa il personaggio non avrà possibilità di essere valutato dai Narratori nelle proprie azioni e non potrà aspirare a evolvere all'interno del contesto di gioco.



La Scheda e la Storia di Gruppo

La Storia di Gruppo è importante per creare la propria scheda se si fa parte di un gruppo. Fare parte di un gruppo e avere abilità eterogenee permette una migliore possibilità di riuscita negli intenti personali o collettivi. Dovrà essere comunicato all'ambientazione chi è il portavoce del gruppo, con il quale lo Staff dovrà interfacciarsi.





Creare la Scheda: punti chiave e cosa tenere sempre a mente...

Qui vediamo i passaggi che ogni giocatore deve percorrere per creare il suo personaggio, questi passaggi vengono chiamati per chiarezza "in creazione".

- 1) Stabilire la propria etnia o razza e/o categoria: questo comporta malus e bonus a seconda della scelta della **etnia** (vedere la sezione Ambientazione -Etnie e Popolazioni) o della **razza diversa da quella umana** (vedere la sezione "Creazione Personaggio Razze Speciali) della **categoria (Sentiero Maggiore o Minore)**;
- 2) Stabilire il nome proprio ed eventualmente quello di famiglia;
- 3) Scrivere e inviare la Storia del Personaggio alla Narrazione alla mail preposta per le questioni In Gioco (segreteriaingioco@outopia.it);
- 4) Distribuire 100 Punti Esperienza nelle varie abilità **BASE (NON È POSSIBILE IN FASE DI CREAZIONE ACCEDERE ALLE ABILITÀ AVANZATE E/O SEGRETE)**. I punti della creazione se non utilizzati durante la stessa, diventano inadoperabili. **Nota bene: la scelta di Razza o Categoria (es. druidismo) potrebbe comportare la presenza di abilità predeterminate e quindi di minori Punti Esperienza da poter spendere. Leggere attentamente le sezioni interessate!**
- 5) Dopo aver terminato la scheda con i 100 punti base, si potranno utilizzare gli eventuali Punti Esperienza acquisiti In Gioco. Questi punti non possono essere usati per recuperare quelli non usati in creazione.
Esempio: se un PG ha speso 95 punti con la scheda base, avendo un avanzo di 5 punti, con i Punti Esperienza acquisiti In Gioco non potrà riprendere quei punti non spesi.
- 6) Distribuire 3 Punti Pregio;
- 7) Inviare la propria scheda alla Narrazione (segreteriaingioco@outopia.it).



Creazione di un nuovo PG

Ricordiamo infine che in caso di creazione di un nuovo PG, il giocatore disporrà sempre dei 100 punti base da spendere e in più potrà conservare solo la metà dei Punti Esperienza acquisiti In Gioco già spesi (e non compresi nei 100 PE BASE) per il vecchio personaggio. In caso di ritiro o decesso in gioco del PG, per poter usufruire della metà dei P.E. acquisiti in gioco, è necessario creare una scheda partendo prima dall'utilizzo dei 100 P.E. come previsto e poi utilizzando i P.E. rimanenti calcolati nella metà di quelli spesi per il vecchio personaggio.



Interpretazione del PG: linee guida generali

Prendere parte a un gioco di ruolo fantasy implica, oltre alla componente fisica, la capacità di interpretare un certo ruolo, compiendo le proprie azioni in funzione delle attitudini del personaggio che abbiamo deciso di costruire.

Una dama, un contadino e un efferato criminale avranno capacità d'interazione molto diverse nonché modi di parlare del tutto differenti.

Occorre inoltre tenere in considerazione il periodo diverso dal nostro e lo scenario del gioco nella scelta del lessico da utilizzare. Dare del tu al prossimo o fare battute spiritose nei momenti drammatici rischia di compromettere il buon gioco di tutti; è quindi fondamentale calarsi nella propria parte. Una seconda nota degna di attenzione riguarda, inoltre, il comportamento dei propri personaggi: occorre simulare delle reazioni emotive o fisiche davanti alla perdita di una persona cara, davanti a un nemico inatteso o nel riportare ferite o malesseri di vario genere.

L'interpretazione del PG non si ferma solo all'esatta esternazione del carattere descritto nella Storia del Personaggio che, preventivamente, va sempre consegnata al Capo-Ambientazione. Interpretare un PG vuol dire farlo interagire con il mondo di Outopia. Ad esempio un buon modo di interpretare un PG che ha abilità conoscitive sarà quello di

domandarsi il perché delle cose, oppure se durante uno scontro un PNG maneggia un'arma contundente a una mano chiamando il danno "SPACCANTE" un PG dedito alle arti della guerra si chiederà, tendenzialmente, come mai quell'arma possa sferrare un colpo così potente.

In poche parole: una buona interpretazione del PG risiede nella capacità del Giocatore stesso di non porre domande FUORI GIOCO, ma di porre interrogativi IN GIOCO. In questo modo, incentivando la curiosità del proprio PG si propende alla crescita dello stesso, in termini di recitazione e interazione con l'ambientazione proposta.



Abbigliamento del PG durante gli eventi GDR dal Vivo

Al fine di garantire una resa il più possibile verosimile e attinente all'ambientazione è indispensabile rispettare una serie di piccoli, utili, accorgimenti. Quello che cerchiamo di rappresentare è un mondo fantasy molto diverso da ciò che siamo abituati a vedere nella nostra vita reale. In questo mondo materiali polimerici, come ad esempio la plastica e il pvc, non sono stati inventati, come anche accorgimenti nell'ambito del vestiario come zip e automatici. Questo ci forza a scartare totalmente ciò che, seppur comodo e usato nel nostro tempo e mondo, è totalmente incongruente con Outopia.



Le armature in lattice

L'Armatura in lattice è visibilmente appagante ma rischia di inficiare il gioco di ruolo. Essendo molto delicata c'è il rischio che il giocatore non interpreti bene il PG in certi momenti (si pensi all'andare a terra dopo che i PF/PP siano stati portati a 0, oppure subire una chiamata diretta come "a terra"). È permesso indossare **parti** di Armature in Lattice AI SOLI FINI ORNAMENTALI, pertanto non offriranno PP aggiuntivi.



Vestiaro del PG: cosa è bene evitare

- Scarpe da ginnastica, scarpe da donna moderne o con le zeppe;
- Stampe, scritte, fantasie improbabili, righe, pois e simili sul vestiario;
- Latex, pvc e vestiti con una foggia troppo moderna, a meno che non siano per qualche ragione approvati dal capo ambientazione;
- Gonne troppo corte, top in maglina, tute, jeans, felpe con cappuccio, zip e automatici (in pratica tutto ciò che riporti a un tipo di abbigliamento contemporaneo);
- Zaini moderni o con marche in evidenza, orologi moderni, torce elettriche;
- Cibi con involucri colorati e in plastica, lattine di bibite varie e borracce moderne.

Abbigliamento e oggetti consigliati

- Abiti in tessuti naturali ad esempio canapa, cotone, lino, seta, lana ecc...
- Pantaloni tipo leggings purché di un tessuto opaco;
- Pantaloni con laccetti o in velluto;
- Gonne lunghe;
- Mantello invernale;
- Una borsa in pelle o cuoio dove riporre cartellini e oggetti del proprio PG;
- Lanterne;
- Borracce in pelle;

Un abbigliamento adeguato evita la decurtazione di Punti Esperienza per il vestiario del PG. Non è necessario avere un vestito appariscente o costoso. È importante che il vestito si adatti al Personaggio che s'intende interpretare!

Creazione Personaggio "Razze Speciali"



Per giocare le razze speciali autorizzate, fermo restando i criteri di interpretazione già elencati, occorre considerare le abilità di gioco e i pregi in scheda pre-impostate dall'Ambientazione.

Nulla vieta ai PG di intraprendere una evoluzione delle proprie abilità (tenendo conto delle caratteristiche della Razza di questo manuale a cui si intende appartenere).

Le Razze Speciali sono legate in parte a requisiti REALI: interpretare un Nano alto 1 metro e 80 cm non è realistico, al pari di un Elfo basso o di un Orco minuto o di un Goblin poco agile. La caratterizzazione (vestiario, trucco, protesi ecc. ecc.) è essenziale, al pari della presenza e capacità fisica del giocatore all'interpretazione di razze con particolari caratteristiche.

Elfo- Scheda PG

Elfo - Abilità di scheda predeterminate

Leggere, scrivere e tenere di conto (10 P.E.)

Trascendere Armatura Leggera (10 P.E.)

Armi a una mano (10 P.E.)

Pregi: Sesto senso 3

I restanti 70 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi.

I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori - Elfo

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità "Trascendere Armatura Leggera" il pregio "Sesto senso a 3" e difficilmente potranno diventare Sacerdoti di divinità come Tesna. Più facile che percorrano la via di Thras o di Malna (previa autorizzazione del Capo-Ambientazione). I giocatori che vorranno interpretare un elfo devono tenere conto che è un essere di bella presenza e la cui altezza parte da un minimo di almeno 1 metro e 80 cm in poi, preferibilmente capelli lunghi (o parrucche molto realistiche), e orecchie a punta che dovranno essere adeguatamente applicate.

Come interpretare:

Siate schivi, aggraziati, mai rozzi e mai volgari, quasi mai nervosi e generalmente non troppo rispettosi delle divinità maggiori (ovviamente senza esporvi). Non consideratevi al di sopra degli umani ma agite come se non comprendeste le loro gerarchie rigide, il loro attaccamento alla vita e allo stesso tempo la violenza: per voi elfi morte e vita non sono altro che due facce della stessa medaglia, da accogliere con accettazione. Rispettate sempre la vita e la morte, onorando i caduti, anche nem

Nano - Scheda PG

Nano - Abilità di scheda predeterminate

Riparare oggetti in metallo (10 P.E.)

Robustezza (15 P.E.)

Pregi: Empatia 1 - Sesto senso 1 - Mestiere di famiglia 1

I restanti 75 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della

scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Nano - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità: "Riparare oggetti in metallo" e "Robustezza".

I giocatori che desiderano interpretare questa razza devono tenere conto che è un essere la cui altezza non può andare oltre 1 metro e 60 cm e non deve presentare un fisico esile, bensì tendenzialmente robusto. Una folta barba è preferibile, ma non necessaria.

Come interpretare:

Siate testardi, sospettosi, non troppo inclini a fidarsi del prossimo. Siate estremamente diffidenti con chiunque non appartenga alla vostra razza o, in alcuni casi, al vostro clan. Cercate di fare sempre i vostri interessi, ma siate generosi e leali con chiunque meriti la vostra fiducia. Siate amanti del sidro, del buon vino e soprattutto della birra

Orco - Scheda PG

Orco - Abilità di scheda predeterminate

Forza (15 P.E.)

Robustezza (15 P.E.)

Pregi: Sesto senso 3

I restanti 70 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Orco - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità: "Forza" e "Robustezza". I giocatori che desiderano interpretare questa razza devono tenere conto che è un essere la cui altezza non può scendere al di sotto di 1 metro e 70 cm. Protesi, parrucche, maschere e/o barbe e/o lenti sono necessarie per caratterizzare il PG.

Come interpretare: molto dipende dalla Storia del Personaggio, fermo restando i criteri generali già descritti. Il carattere bestiale e/o aggressivo può essere estremizzato, fino ad interpretare un personaggio feroce; oppure può essere quasi escluso, interpretando l'orco in maniera diversa dalla rappresentazione fantasy a cui tutti sono abituati. Restano ferme alcune caratteristiche quali l'essere rozzi, animaleschi nelle azioni e nei pensieri, poco aggraziati e consapevoli della propria struttura corporea.

Goblin - Scheda PG

Goblin - Abilità di scheda predeterminate

Resistenza alle ferite (15 P.E.)

Robustezza (15 P.E.)

Pregi: Sesto senso 2 - Medium 1

I restanti 70 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Goblin - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità: "Resistenza alle ferite" e "Robustezza". I giocatori che desiderano interpretare questa razza devono tenere conto che è un essere la cui altezza varia dal 1 metro e 60 cm ad un

massimo di 1 metro e 80 cm, fisico adatto a movimenti agili e scattanti. Protesi, parrucche, maschere e/o barbe e/o lenti sono necessarie per caratterizzare il PG.

Come interpretare: molto dipende dalla Storia del Personaggio, fermo restando i criteri generali già descritti. Il carattere tipico del Goblin come nella descrizione può essere estremizzato oppure può essere mitigato, ma mai escluso. I Goblin sono come bambini totalmente privi di "cosa sia giusto e cosa sia sbagliato": il Goblin porta tutto all'eccesso sfociando, quasi alla bestialità. Parlano poco e solo se strettamente necessario. Prediligono gli sguardi d'intesa e le risatine beffarde. Nella maggioranza dei casi hanno difficoltà di articolazione di parola e grugniscono più che parlare. In genere la loro aggressività rimane sopita fino quando non sono in pericolo: lì esce la loro bestialità, anche se piccoli e poco robusti hanno una buona agilità nel movimento. Predilige la notte e preferisce rimanere nell'ombra ed in piccoli gruppi.

Myrkálfar - Scheda PG

Myrkálfar - Abilità di scheda predeterminate

Armi a una mano (10 P.E.)

Resistenza alle malattie (10 P.E.)

Pregi: Sesto senso 2 - Medium 1

I restanti 80 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Myrkálfar - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità: "Armi a una mano" e "Resistenza alle malattie". I giocatori che desiderano interpretare questa

razza devono tenere conto che è un essere di corporatura abbastanza esile, sono di statura più bassa rispetto agli Elfi (dai 1,50 cm ai 1,75 circa) con pelle scura, e sovente portano i tatuaggi della loro casata sul volto.

Hanno capigliatura albina, gli occhi viola intenso, rosa pallido, celeste chiaro o completamente bianchi e privi di pupilla. Vestono spesso e volentieri elaborate armature di cuoio borchiato nero, armature ad anelli o camagli di particolare resistenza e fattura.

dal 1 metro e 60 cm in poi. Protesi, parrucche, trucco e/o lenti sono necessarie per caratterizzare il PG.

Come interpretare: molto dipende dalla Storia del Personaggio, fermo restando i criteri generali già descritti. Fedeli alla loro stirpe e casata (nello specifico), schivi degli altri esseri colloquiano solo con gli Elfi e raramente con altre razze. Siate riflessivi, schivi delle altre razze ma consapevoli della necessità di collaborare in caso di necessità. Non tradite mai i valori della vostra razza, anche se nel corso dell'evoluzione del personaggio potrete fare scelte di cambiamento o diverse da quelle che caratterizzano l'appartenenza ad un determinato clan o struttura sociale (matriarcale o patriarcale).

Udug - Scheda PG

Udug - Abilità di scheda predeterminate

Resistenza alle malattie (10 P.E.)

Robustezza (15 P.E.)

Pregi: Sesto senso 1 - Medium 2

I restanti 75 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Udug - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori

In creazione...

Tutti coloro che appartengono a questa razza avranno automaticamente l'abilità: "Resistenza alle malattie" e "Robustezza". I giocatori che desiderano interpretare questa razza devono tenere conto che sono esseri senza una definizione fisica della razza. Protesi (orecchie e corna), parrucche, e/o lenti sono necessarie per caratterizzare il PG.

Come interpretare: molto dipende dalla Storia del Personaggio, fermo restando i criteri generali già descritti: sono esseri solitari e che raramente si aggregano. L'aggregazione per necessità è vissuta come una forzatura necessaria alla sopravvivenza, e pertanto socializzano poco con i compagni di viaggio. Non per questo sono meno propensi a difendere il gruppo in caso di necessità (seppur per il proprio tornaconto personale).

Creazione Personaggio "Categorie speciali"



Per giocare le categorie speciali legate ai Sentieri Minori occorre acquisire le abilità "In Creazione" e seguire i criteri di interpretazione generali (Come interpretare...) già elencati nella sezione "Affinità, Sentieri e Arti nel mondo di Outopia", oltre a considerare le abilità di gioco e i pregi in scheda pre-impostate dall'Ambientazione.

In questa sezione si riassume solo la scheda del PG che intende intraprendere il Sentiero Minore per una più rapida panoramica del giocatore in relazione alla creazione della propria scheda.

Druido- Scheda PG

Drudo - Abilità di scheda predeterminate

Affinità con le Trame (20 P.E.)

Affinità Naturale (20 P.E.)

Pregi: Sesto senso 3

I restanti 60 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi.

I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Come interpretare: vedere l'apposita sezione del presente manuale

Elementalista- Scheda PG

Elementalista - Abilità di scheda predeterminate

Conoscenza degli Elementi e della Materia (40 P.E.)

Invocazione (30 P.E.)

Pregi: Sesto senso 3

I restanti 30 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. Gli Elementalisti pagheranno doppio l'abilità "Ritualismo".

I Punti Pregio si intendono completati pertanto non si potranno richiedere ulteriori Punti Pregio.

Come interpretare: vedere l'apposita sezione del presente manuale

Aedo- Scheda PG

Aedo - Abilità di scheda predeterminate

Affinità Musicale (20 P.E.)

Arte dell'Aedo (40 P.E.)

Pregi: Sesto senso 1

I restanti 40 punti esperienza possono essere spesi a discrezione del giocatore e comunicati all'ambientazione. In caso di avanzo dei Punti Esperienza durante la creazione della scheda base tali punti non si possono accumulare né utilizzare successivamente e si considerano persi. Gli Aedi pagheranno doppio l'abilità "Ritualismo".

I Punti Pregio rimanenti sono 2 e il giocatore potrà scegliere liberamente come integrarli.

Come interpretare: vedere l'apposita sezione del presente manuale

Dinamiche di Gioco e Regolamento
**In Gioco: combattimento, azioni
speciali, chiamate, abilità base e
pregi**



Regole in combattimento

Combattimento "Armato"



L'Associazione Outopia promuove la parte recitativo - agonistica del gioco attraverso combattimenti simulati, questi vengono svolti in sicurezza con armi studiate appositamente. Ciascun PG può impugnare armi che abbiano passato il controllo, e che siano in grado di utilizzare attraverso la propria scheda. I colpi con queste armi devono essere caricati simulando il peso dell'arma, ma non devono mai essere scaricati con veemenza e irruenza al fine di garantire il grado di sicurezza previsto dagli standard dell'Associazione. Ciascun'arma che colpisce un avversario, salvo quando diversamente indicato, provoca una ferita al seguito della quale il PG o il PNG dovrà scalarsi un PP o un PF.

Dopo aver subito un colpo che ha intaccato i PP, **bisogna simulare** di aver incassato un colpo. Dopo aver subito un colpo che ha intaccato i PF, è **necessario simulare** il dolore di una ferita. Ciascun PG possiede 2 PF per locazione. I PF determinano la capacità di utilizzo di una locazione.

Le **locazioni** sono 6 e sono: testa, torso, braccio sx, braccio dx, gamba sx e gamba dx.

Se una locazione giunge a 0 diventa inutilizzabile, se non viene trattata entro 5 minuti (tramite apposite abilità) il PG cadrà in coma. Se la testa o il torso raggiungono lo 0 il PG cadrà in coma. Il **coma** dura 10 minuti al termine dei quali sopraggiungerà la morte.

I colpi alla testa **non** possono essere portati in maniera diretta se non mimando il colpo stesso e **con estrema cautela**.

Armature

Nel corso del combattimento è possibile proteggersi dai colpi dei nemici utilizzando un'armatura. L'armatura fornisce protezione solamente per chi possiede l'abilità specifica e solo nell'area effettivamente coperta. La protezione data dall'armatura viene regolamentata dai PP che andranno sommati ai PF.

L'ammontare dei PP si basa sulla seguente tabella:

- 1 PP aggiuntivo per le armature leggere, rappresentata da pelle, cuoio o un gambeson.
- 2 PP aggiuntivi per le armature medie, rappresentata da cuoio borchiato o cuoio molto spesso.
- 3 PP aggiuntivi per quelle pesanti, rappresentata da anelli di metallo oppure a piastre.



Esistono chiamate che permettono di superare i PP e scalare direttamente i PF. Se durante il combattimento il PG subisce la chiamata "Perforante" questo colpo sarà rivolto direttamente ai PF, ignorando eventuali PP dati dall'armatura, di qualunque livello essa sia. Quando un'armatura giunge a 0 PP risulta essere danneggiata e va riparata con l'apposita abilità.

Si ricorda che l'armatura fornisce protezione quando il colpo viene assorbito da essa, proprio perché il colpo stesso viene portato sulla locazione protetta. **NON FORNISCE PROTEZIONE SE DURANTE LO SCONTRO IL COLPO VIENE PORTATO IN UN PUNTO NON PROTETTO.** Ad esempio: il PG ha un bracciale di metallo che fornisce 3 PP, lasciando scoperto il resto del braccio. Se il colpo raggiunge il bracciale si scalano i PP, altrimenti se il colpo raggiunge una parte scoperta del braccio, pur avendo il bracciale, si scala il PF. Per riparare armature giunte a zero PP e scudi danneggiati da una chiamata Spaccante, è necessaria l'abilità specifica in base al tipo di materiale. Dopo 5 minuti di accurata simulazione e relativa strumentazione l'oggetto risulterà completamente riparato e i PP recuperati.

N.B. un'armatura per essere riparata deve essere **smontata**; il tempo per togliersi l'armatura può essere conteggiato ai fini della riparazione.

Nel caso in cui la protezione usata sul **torso** risulti essere troppo complicata da rimuovere (come per esempio un gambeson con sopra una cotta di maglia e un'armatura a piastre), potrà essere riparata anche senza toglierla, ma l'operazione dovrà essere svolta da un altro PG dotato della necessaria abilità.



Combattimento con Arti Prodigiose

Tutti gli operatori di prodigi avranno all'inizio di ogni evento dei Punti Spirituali da utilizzare nel corso del gioco. Attualmente si ha una conoscenza molto limitata delle origini di questi poteri, però alcuni tendono a classificare queste energie in base alla loro finalità, seguendo questo schema:



- Punti Spirituali di tipo *Magia*
- Punti Spirituali di tipo *Preghiera*
- Punti Spirituali di tipo *Rituale*
- Punti Spirituali di tipo *Elementale*
- Punti Spirituali di tipo *Taumaturgia*
- Punti Spirituali di tipo *Druidico/Incanto*
- Punti Spirituali di tipo *Aedo*

Per lanciare un prodigio nel corso di uno scontro occorre scandire la formula a voce chiara e dichiarare l'effetto indicando, se possibile, la vittima. Il bersaglio, in tal senso, deve essere consapevole del prodigio che sta per subire: almeno uno dei sensi della vittima deve essere raggiunto (vista, udito, tatto).

Se l'operatore di prodigi sbaglia la pronuncia del prodigio in fase di lancio, o è titubante nell'esprimere la formula scelta, o decide di correre anziché concentrarsi (senza possedere

la relativa abilità), nel corso dell'azione perderebbe la possibilità di produrre l'effetto desiderato e sprecherebbe i Punti Spirituali previsti per lanciare il prodigio.

Il prodigio è da considerarsi riuscito nel caso in cui l'interruzione dovesse avvenire mentre viene dichiarato l'effetto dell'azione. Ogni PG in possesso di un'arte prodigiosa dovrà sempre avere con sé il conta mana, un oggetto che servirà al PG per ricordarsi quanti PS ha già speso e ai Narratori per vigilare su questa tipologia di gioco. Per ogni arte prodigiosa, il PG avrà un doppio conta mana: uno con un cordoncino di colore nero per segnare le unità e l'altro con il cordoncino di colore diverso per segnare le decine. I colori dei cordoncini per le arti prodigiose sono:

- Colore **blu** Punti Spirituali tipo *Magia*
- Colore **rosso** Punti Spirituali di tipo *Pregghiera*
- Colore **arancio** Punti Spirituali di tipo *Rituale*
- Colore **viola** Punti Spirituali di tipo *Elementale*
- Colore **giallo** Punti Spirituali di tipo *Taumaturgia*
- Colore **verde** Punti Spirituali di tipo *Druidico/Incanto*
- Colore **grigio** Punti Spirituali di tipo *Aedo*

Un PS equivale a una pallina del conta mana di colore nero. Il giocatore inizierà a scalare i suoi PS dal conta mana con il cordoncino nero delle unità. Una volta arrivato a dieci inizierà a far scorrere una pallina del conta mana con il cordoncino di colore diverso (delle decine).





Azioni Speciali: interpretazione del PG

Sono azioni che il giocatore deve interpretare in relazione a situazioni o abilità del PG.



Inerme

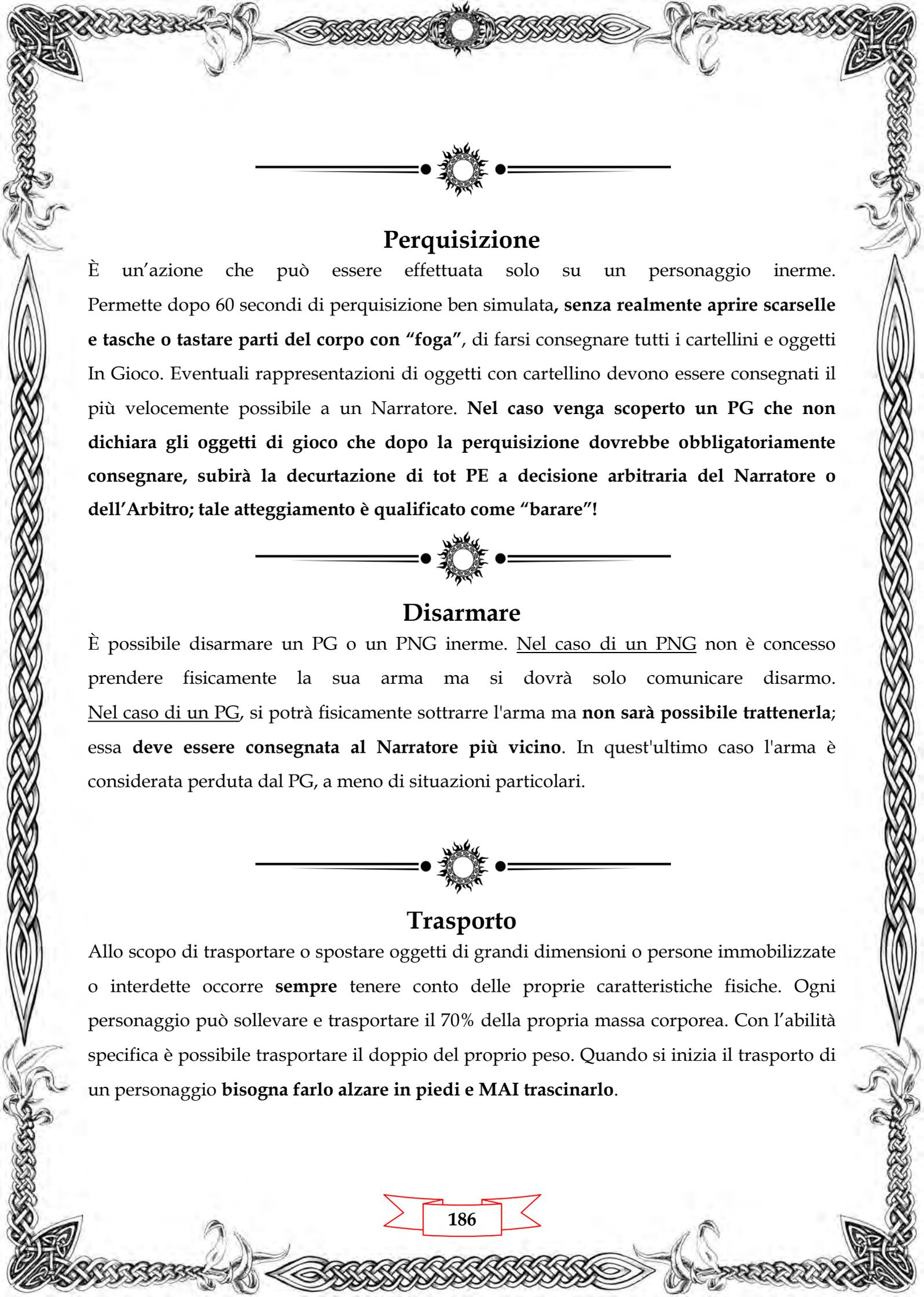
Un personaggio è considerato inerme dopo aver subito le chiamate paralisi, sonno o stordimento.

È inoltre considerato inerme se stordito, legato braccia e gambe, in coma o morto. In questo stato il PG non può interagire con l'ambiente esterno, impugnare oggetti o armi, lanciare prodigi, o parlare con qualcuno.



Furto

È possibile rubare solo oggetti provvisti di cartellino. È possibile sottrarre il cartellino unitamente all'oggetto fisico. A volte non è fisicamente possibile attaccare un cartellino a un oggetto (si pensi a una collana). In quel caso se un PG sospetta che un altro PG ha un oggetto particolare è possibile anche sottrarre l'oggetto senza cartellino a un giocatore **solo e unicamente nel rispetto delle seguenti regole**: una volta rubato l'oggetto fisico, il giocatore **dovrà immediatamente consegnarlo** al Narratore più vicino il più in fretta possibile, al fine di convalidare il furto. Il Narratore, se lo riterrà necessario, comunicherà al PG che è stato derubato, richiedendo il corrispettivo cartellino (se previsto) e riconsegnando l'oggetto fisico. Il cartellino sarà poi consegnato al nuovo proprietario (in maniera ovviamente discreta). I cartellini abilità sono considerati assolutamente Fuori Gioco pertanto non possono essere rubati.





Perquisizione

È un'azione che può essere effettuata solo su un personaggio inerme. Permette dopo 60 secondi di perquisizione ben simulata, **senza realmente aprire scasselle e tasche o tastare parti del corpo con "foga"**, di farsi consegnare tutti i cartellini e oggetti In Gioco. Eventuali rappresentazioni di oggetti con cartellino devono essere consegnati il più velocemente possibile a un Narratore. **Nel caso venga scoperto un PG che non dichiara gli oggetti di gioco che dopo la perquisizione dovrebbe obbligatoriamente consegnare, subirà la decurtazione di tot PE a decisione arbitraria del Narratore o dell'Arbitro; tale atteggiamento è qualificato come "barare"!**



Disarmare

È possibile disarmare un PG o un PNG inerme. Nel caso di un PNG non è concesso prendere fisicamente la sua arma ma si dovrà solo comunicare disarmo. Nel caso di un PG, si potrà fisicamente sottrarre l'arma ma **non sarà possibile trattenerla**; essa **deve essere consegnata al Narratore più vicino**. In quest'ultimo caso l'arma è considerata perduta dal PG, a meno di situazioni particolari.



Trasporto

Allo scopo di trasportare o spostare oggetti di grandi dimensioni o persone immobilizzate o interdette occorre **sempre** tenere conto delle proprie caratteristiche fisiche. Ogni personaggio può sollevare e trasportare il 70% della propria massa corporea. Con l'abilità specifica è possibile trasportare il doppio del proprio peso. Quando si inizia il trasporto di un personaggio **bisogna farlo alzare in piedi e MAI trascinarlo**.

La capacità di trasporto non deriva dalla reale forza fisica di un giocatore. Un personaggio da solo può trasportare un altro personaggio **simulando** un grande sforzo fisico e **spostandosi con il corpo non più velocemente di 1 passo ogni 3 secondi**. Due personaggi possono trasportare un personaggio camminando senza correre. Se invece il giocatore è in possesso dell'abilità "FORZA" può trasportare un altro personaggio camminando senza correre. Due personaggi in possesso dell'abilità "FORZA" possono trasportare un altro personaggio anche correndo.



Scassinare e Disarmare trappole o congegni

È possibile scassinare le serrature presenti nel corso del gioco con l'apposita abilità, simulando l'azione con un equipaggiamento adeguato. È altresì possibile disarmare trappole o congegni tramite la medesima abilità, utilizzando un equipaggiamento adeguato e simulando l'azione. Specifiche nozioni a riguardo sono consultabili nella lista abilità.



Legare e prendere prigionieri

Ai fini del gioco, è **vietato legare e immobilizzare realmente una persona**. Basterà limitarsi a una semplice rappresentazione scenica, facendo passare un capo della corda intorno ad un polso e stringendo l'altro capo con l'altra mano. Per legare e immobilizzare due arti di un personaggio è **necessaria** una corda di almeno 5 mm di spessore e 50 cm di lunghezza. Per immobilizzare completamente una persona è **necessaria** una corda di almeno 1 m. Una volta legato un personaggio esso non potrà liberarsi da solo in alcun modo e non gli sarà possibile impugnare nessun oggetto, comprese le armi.

Essere legati braccia e gambe rende il personaggio inerme.





Contare i secondi di una chiamata, un effetto o uno "status" del PG In Gioco



Contare i secondi sembra una attività banale, ma spesso accade che il conteggio nel caso di un effetto, chiamata o altro, non rappresenti esattamente quanto richiesto dal Narratore e dalle regole del gioco.

Al fine di non incorrere in inconvenienti di interpretazione le regole per "contare" sono le seguenti:

- 1) Si può contare a mente o a voce molto bassa: in quest'ultimo caso la voce, seppur di tono basso, non deve in alcun modo disturbare il gioco o un momento di "patos";
- 2) Il conteggio deve avvenire pronunciando lentamente i seguenti numeri: 1001 (mille e uno), 1002 (mille e due), 1003 (mille e tre), ecc. Questo è il lasso di tempo che intercorre tra un secondo e un altro (non potendo usare un cronometro o un orologio);
- 3) indipendentemente dal conteggio il Narratore può dichiarare passato il lasso di tempo previsto dalla chiamata, dall'effetto o dallo "status" del PG (ad esempio Coma e Morte).



Le Chiamate

Allo scopo di simulare le varie tipologie di "danno" derivante dalle armi o dalle arti prodigiose è necessario utilizzare delle "chiamate" per descriverne i vari effetti. Coerentemente con lo scenario di Outopia, in cui viene utilizzata esclusivamente la lingua italiana, tutte le chiamate faranno riferimento appunto a questa lingua. Vi è una chiamata particolare che riguarda tutti, alla quale tutti si devono assoggettare ad eccezione di chi ha poteri particolari o su

indicazione del Narratore di turno. Tale Chiamata è detta "**Di Massa**" e indica un'azione che coinvolge **tutti**, cui di solito segue un tipo di chiamata specifica e/o di danno (esempio: terremoto di massa, danno Elementale di massa, ecc.).

Le chiamate sono suddivise in:

- **Chiamata Numero di Danni**
- **Chiamate Speciali**
- **Chiamate di Danno Comuni**
- **Chiamate Prodigiose**
- **Chiamate Elementali**
- **Chiamate Effetto Mentale**
- **Chiamate Effetto Fisico**

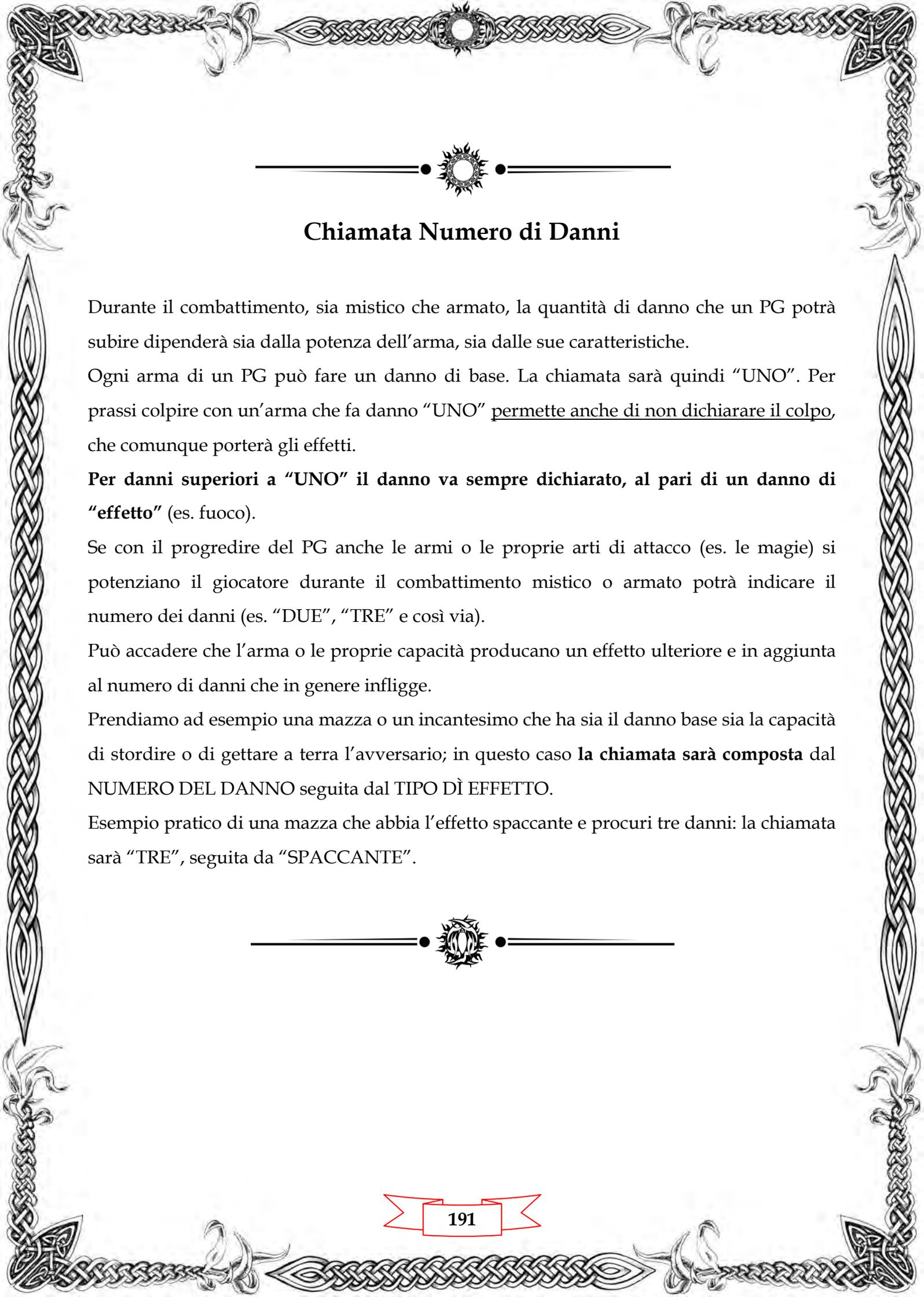
Tutte le chiamate, hanno un "**tempo comune di durata**" che si intende di **30 secondi**, salvo **specifico descrizione della stessa** (es. nella sezione incantesimi, magie e preghiere) o indicazione diversa del Narratore. Le chiamate possono essere a volte abbinate tra loro per esigenze di narrazione. (es. Chiamata prodigiosa "arcano" + chiamata speciale "totale").

La distinzione delle chiamate: Fonti Fisiche o Prodigiose

Nel mondo di Outopia le chiamate hanno diverse fonti, di tipo "*prodigioso*" o di tipo "*normale*". Le chiamate non seguite da un descrittore vengono considerate "*normali*". Invece sono considerate "*prodigiose*" quelle seguite dall'attributo:

- Magico
- Sacro
- Elementale
- Incantato
- Arcano

Esempio: Questa distinzione rappresenta la provenienza IG della chiamata stessa e come il bersaglio deve simularla. Quando un errante utilizza la chiamata "*Terrore*" non seguita da un descrittore, si considera che il giocatore bersaglio, vedendo l'orrenda creatura davanti a lui, sia preso da un attacco di panico che lo porterà a rannicchiarsi e scoppiare in lacrime! Al contrario un mago che lancia un *incantesimo di terrore*, sta imprimendo nella chiamata un effetto "*prodigioso*" quindi non naturale, l'effetto è che anche il più prode dei guerrieri che normalmente non avrebbe assolutamente paura di un tizio con una tunica, viene ghermito da un senso di terrore innaturale che lo porterà a tremare come una "donnicciola". Questa distinzione è essenziale per capire le interazioni presenti nel mondo di Outopia, soprattutto per le immunità che variano in base alla fonte della chiamata ricevuta. Un esempio perfetto è la "Pozione del Coraggio", che rende immune per un certo periodo il PG alla chiamata Terrore. Dove non specificato, s'intende che la chiamata è di origine "*normale*". Proponendo l'esempio di prima, questa pozione renderà il PG immune agli effetti provocati da un errante, ma non da quelli di un mago che riesce a superare una "*normale*" immunità. Questa può sembrare una mera limitazione, ma non è così, anzi sarà di sprone per l'alchimista per cercare nuove strade per "potenziare" gli effetti conosciuti di alcune pozioni. Cosa inversa è la preghiera "Egida" di Tesna che, invece, rende immuni alle chiamate di origine prodigiosa, questo significa che il PG subirà normalmente la paura derivante dalla presenza di un errante, ma non quella indotta magicamente.



Chiamata Numero di Danni

Durante il combattimento, sia mistico che armato, la quantità di danno che un PG potrà subire dipenderà sia dalla potenza dell'arma, sia dalle sue caratteristiche.

Ogni arma di un PG può fare un danno di base. La chiamata sarà quindi "UNO". Per prassi colpire con un'arma che fa danno "UNO" permette anche di non dichiarare il colpo, che comunque porterà gli effetti.

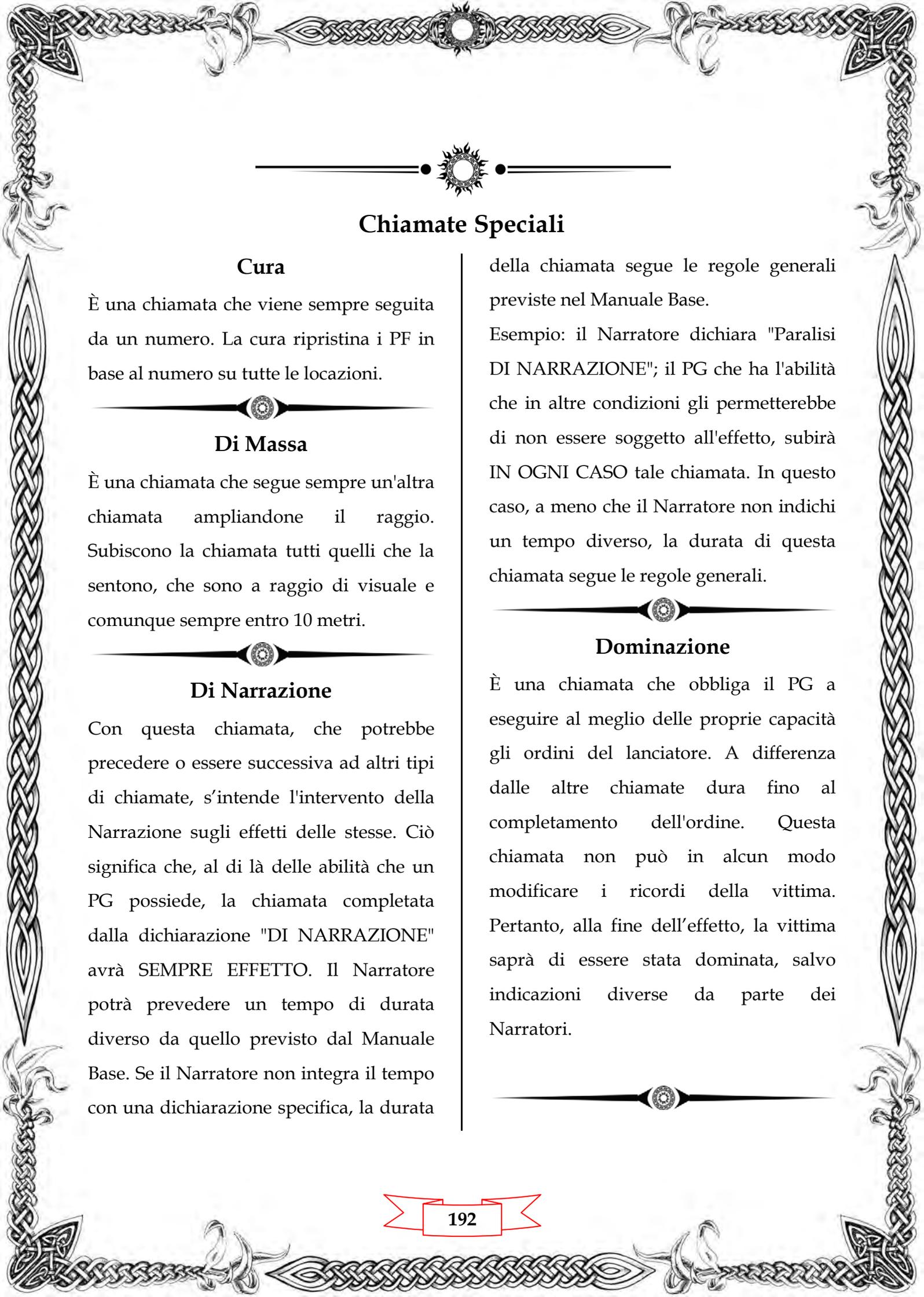
Per danni superiori a "UNO" il danno va sempre dichiarato, al pari di un danno di "effetto" (es. fuoco).

Se con il progredire del PG anche le armi o le proprie arti di attacco (es. le magie) si potenziano il giocatore durante il combattimento mistico o armato potrà indicare il numero dei danni (es. "DUE", "TRE" e così via).

Può accadere che l'arma o le proprie capacità producano un effetto ulteriore e in aggiunta al numero di danni che in genere infligge.

Prendiamo ad esempio una mazza o un incantesimo che ha sia il danno base sia la capacità di stordire o di gettare a terra l'avversario; in questo caso **la chiamata sarà composta** dal NUMERO DEL DANNO seguita dal TIPO DÌ EFFETTO.

Esempio pratico di una mazza che abbia l'effetto spaccante e procuri tre danni: la chiamata sarà "TRE", seguita da "SPACCANTE".



Chiamate Speciali

Cura

È una chiamata che viene sempre seguita da un numero. La cura ripristina i PF in base al numero su tutte le locazioni.

Di Massa

È una chiamata che segue sempre un'altra chiamata ampliandone il raggio. Subiscono la chiamata tutti quelli che la sentono, che sono a raggio di visuale e comunque sempre entro 10 metri.

Di Narrazione

Con questa chiamata, che potrebbe precedere o essere successiva ad altri tipi di chiamate, s'intende l'intervento della Narrazione sugli effetti delle stesse. Ciò significa che, al di là delle abilità che un PG possiede, la chiamata completata dalla dichiarazione "DI NARRAZIONE" avrà SEMPRE EFFETTO. Il Narratore potrà prevedere un tempo di durata diverso da quello previsto dal Manuale Base. Se il Narratore non integra il tempo con una dichiarazione specifica, la durata

della chiamata segue le regole generali previste nel Manuale Base.

Esempio: il Narratore dichiara "Paralisi DI NARRAZIONE"; il PG che ha l'abilità che in altre condizioni gli permetterebbe di non essere soggetto all'effetto, subirà IN OGNI CASO tale chiamata. In questo caso, a meno che il Narratore non indichi un tempo diverso, la durata di questa chiamata segue le regole generali.

Dominazione

È una chiamata che obbliga il PG a eseguire al meglio delle proprie capacità gli ordini del lanciatore. A differenza dalle altre chiamate dura fino al completamento dell'ordine. Questa chiamata non può in alcun modo modificare i ricordi della vittima. Pertanto, alla fine dell'effetto, la vittima saprà di essere stata dominata, salvo indicazioni diverse da parte dei Narratori.

Inefficace

È una chiamata che segue sempre un'altra chiamata indicandone l'inefficacia. È utilizzata da chi possiede abilità particolari, tali da non subire gli effetti di una data chiamata.

Malattia

È una chiamata a cui è seguita sempre un'altra chiamata ed eventualmente un **grado che va da 1 a 3**. Tale chiamata (di effetto o di danno) verrà riproposta dopo un certo periodo se l'effetto o il danno non è stato curato. Per il grado 1 (di solito omesso) la chiamata si ripresenterà ogni 10 minuti; per il grado 2 ogni 5 minuti; per il grado 3 ogni minuto. Se la malattia non viene rimossa entro la fine dell'evento, **all'evento successivo sarà evoluta al livello superiore**. Se la malattia è veicolata da un'arma **si subiranno sempre le conseguenze della chiamata, anche se l'arma non intacca i PF**.

Le malattie di grado 2 possono essere contratte attraverso il contatto diretto con fluidi corporei. Le malattie di grado 3 possono essere contratte anche al tocco di una creatura infetta. Una Malattia di

grado 3, inoltre, potrebbe portare alla morte del PG. Tutte le malattie possono essere o meno contagiose.

Esempio: L'arma di un errante, che da sola è in grado di chiamare TRE, è infetta da una malattia confusione di grado 2. Quando porterà il colpo, dichiarerà "TRE MALATTIA CONFUSIONE, GRADO DUE". In questo caso una malattia di grado 2, ogni 3 minuti è reiterata. Se invece di utilizzare la chiamata Confusione che ha una durata di 30 secondi, utilizziamo DEBOLEZZA, che ha una durata di 5 minuti, il PG resterà sotto gli effetti della chiamata finché la malattia non sarà curata.

Mortale

È una chiamata che provoca immediatamente la morte del PG, tralasciando anche il periodo di Coma.

Spaccante

È una chiamata che distrugge qualsiasi oggetto delle dimensioni massime di 1x2 metri. Una locazione colpita con questo tipo di danno, se non protetta da un'armatura, arriva automaticamente a 0

PF. Un'armatura colpita perde tutti i PP ed è considerata "rotta".

Utilizzando questa chiamata su una serratura di livello massimo 3, è possibile diminuire di 1 il suo livello di difficoltà, portandola fino a zero (quindi aprendola).



Totale

È una chiamata che segue altre chiamate. Indica che tali chiamate hanno effetto su tutte le locazioni.



Veleno

È una chiamata cui segue sempre una chiamata effetto. Tale chiamata **sarà da considerarsi permanente, fino alla rimozione del veleno**. Se il veleno non viene rimosso entro la fine dell'evento (salvo specifiche descrizioni del

Narratore), **provocherà la morte del PG**. Se veicolata da un'arma, si subiranno le conseguenze del veleno e il relativo effetto **solo se l'arma intacca i PF**. Un'armatura, ad esempio, protegge dal veleno ma non dal colpo che in ogni caso intaccherà i PP dell'armatura stessa.



Dispersione

È una chiamata che opera direttamente sulla Trama. Serve principalmente a disperdere una chiamata di origine prodigiosa che sta per essere lanciata oppure che è in corso e sta perdurando nel tempo.



Zero

È una chiamata che azzera i PF della locazione colpita, transcendendo da protezioni fisiche o magiche.



Chiamate di Danno Comuni

Lama e Botta

Sono danni comuni solitamente omessi. Vengono dichiarati solo in situazioni particolari.

Argento

È un danno che veicola le particolari proprietà uniche dell'argento. È particolarmente efficace solo con alcuni

tipi creatura, mentre per tutti gli altri è un danno semplice.



Perforante

È un danno che passa attraverso i PP delle protezioni; lascia i PP immutati e danneggia direttamente i PF.



Chiamate Prodigiose

Sono chiamate legate ai Prodigii o veicolate dall'uso di particolari armi od oggetti.

Incantato

È un danno che passa attraverso i PP lasciandoli immutati andando direttamente ai PF. Permette di colpire con particolare efficacia alcune creature. In genere è legato alle forze della Natura, per questo motivo veicola le particolari proprietà dei prodigi operati dai Druidi.



Magico

È un danno che veicola le particolari proprietà dei prodigi legati alla Magia. Permette di colpire con particolare efficacia alcune creature.



Sacro

È un danno che veicola le particolari proprietà dei prodigi Sacri. Permette di colpire con particolare efficacia alcune creature.



Arcano

È un danno che passa attraverso i PP lasciandoli immutati andando direttamente ai PF e i PS in egual misura rispetto al numero di danno dichiarato.



Chiamate Elementali

Sono chiamate che provocano danni e che provengono dagli Elementi e sorpassano **sempre** l'armatura come se fosse un danno *Perforante*. Le chiamate Elementali **conosciute** sono:

- **Fuoco**
- **Acqua**
- **Aria**
- **Terra**
- **Ghiaccio**
- **Fulmine**
- **Etere**

La chiamata Etere agisce SOLO sui Punti Spirituali. Il PG che subisce questa chiamata, se utilizza qualsiasi potere spirituale vedrà decurtarsi solo i PS nella misura del valore che segue la chiamata. Se il PG con poteri spirituali è già a 0 PS tale chiamata non porta in negativo il valore dei PS che semplicemente rimarranno a 0.

IMPORTANTE: Nel caso in cui il PG che subisce la chiamata "*DUE ETERE*" possenga Punti Spirituali di natura diversa, vedrà decurtarsi due Punti Spirituali su tutte le arti prodigiose in suo possesso. *Esempio:* Sorin possiede 10 PS di tipo *Magia* e 10 PS di tipo *Rituale*. Subendo la chiamata "*DUE ETERE*" vedrà decurtarsi 2 PS di tipo *Magia* e 2 PS di tipo *Rituale*.



Chiamate effetto Mentale

Accecante

È un effetto che impedisce di utilizzare la vista. Per questioni di sicurezza si può

tenere lo sguardo basso e guardare dove si mettono i piedi. È possibile lanciare incantesimi che hanno come bersaglio se

stesso o disperdere un incantesimo che si sta subendo. Non si può correre, attaccare né parare efficacemente (questo sia per una questione di sicurezza che di interpretazione).

Apatia

È un effetto che agisce sulla natura emozionale dell'individuo, placando ogni suo istinto o desiderio. Il bersaglio non sarà in grado di attaccare, né di usare le sue abilità, ma potrà normalmente difendersi.

Confusione

Il bersaglio che subisce questa chiamata sarà impossibilitato nel realizzare qualsiasi azione. Il corpo risponde in maniera sconnessa agli ordini impartiti e la mente è confusa. Il PG deve giocarsi questa chiamata nei limiti del buonsenso. Non sarà possibile attaccare o difendersi.

Disperazione

È un effetto che agisce sulla psiche del PG. Immagini strazianti, ricordi insopportabili e presagi di morte futura

affliggono la mente, rendendo il PG incapacitato a muoversi. Il mondo intorno a lui non esiste, se non per le vivide immagini angoscianti che costringono il PG a urlare, piangere e disperarsi. In questo stato non si può né attaccare né difendersi.

Furia

È un effetto che agisce sulla personalità del bersaglio. Il PG che subisce questa chiamata entrerà in uno stato di furia incontrollata e attaccherà chiunque gli sia intorno, anche chi ha lanciato la chiamata, se è il bersaglio più vicino.

Malìa

È un effetto che provoca un innaturale senso di amicizia nei confronti del lanciatore della chiamata. Si tenderà ad assecondare ogni sua richiesta, tranne azioni che possono ledere direttamente la propria incolumità o vadano contro i principi fondamentali propri della storia del personaggio. Dopo la fine dell'effetto, i ricordi s'integreranno perfettamente come coerenti, senza nessuna memoria di essere stati soggetti a una forzatura sovranaturale. Dura 5 minuti.



Mutismo

È un effetto che impedisce di emettere qualsiasi tipo di suono. Si può agire normalmente tranne che per l'utilizzo di Prodigii che necessitano di una formula da pronunciare.



Sonno

È un effetto che provoca immediatamente uno stato di torpore che fa cadere la vittima addormentata. Non è possibile svegliare la vittima in nessun modo. Dura 5 minuti.

Terrore

È un effetto che impone di allontanarsi in preda al panico il più velocemente possibile dalla fonte che ha generato la chiamata.



Chiamate effetto Fisico

A Terra

È una chiamata che costringe il giocatore che la riceve a cadere a terra, facendo toccare la schiena con il suolo, permettendogli poi di rialzarsi subito dopo (se le condizioni lo permettono: es. se il terreno è particolarmente pericoloso, il giocatore dovrà toccare terra

contemporaneamente con le ginocchia e le mani).



Debolezza

È un effetto che provoca un innaturale stato di spossatezza. Non è possibile portare efficacemente attacchi ma solo difendersi o tentare la fuga. In questo stato chi indossa armature pesanti si

troverà schiacciato a terra senza possibilità di muoversi. Dura 5 minuti.

Dolore

È un effetto che porta il PG ad accasciarsi immediatamente a terra contorcendosi dal dolore. Non è possibile correre e rende inerme. Bisogna simulare di subire un intenso dolore che pervade tutto il corpo.

Paralisi

È un effetto che impedisce immediatamente qualsiasi movimento. È possibile vedere e sentire, ma non parlare. La vittima è inerme. In caso di morte del PG in un momento di paralisi, salvo indicazione diversa del Narratore, si simula il movimento di accasciarsi a terra.

Spinta

È un effetto che fa arretrare di 5 passi. Non si può essere trattenuti in alcun modo: le persone circostanti devono

permettere il movimento o saranno travolte.

Stordire

È un effetto che stordisce provocando lo svenimento immediato senza causare danni alla vittima. Non è possibile svegliare la vittima in nessun modo. È possibile stordire solo persone ignare del pericolo e solo sulla nuca. La vittima è inerme. Dura 5 minuti.

Terremoto

È un effetto che fa cadere immediatamente a terra in ginocchio o (se possibile per via del terreno) con le spalle a terra, per tutta la durata dell'effetto.

Lista delle Abilità Base



Le abilità presenti nella lista che segue sono denominate "Abilità Base"; non sono tutte quelle che compariranno durante il gioco, ma solamente le più comuni e facili da apprendere per tutti. I Punti Esperienza non sono l'unico sistema per far evolvere il proprio personaggio: è possibile apprendere alcune nozioni interpretando e risolvendo le proprie Trame, oppure scovando le giuste nozioni o interfacciandosi con insegnanti adatti In Gioco. Dopo la creazione della scheda del PG le abilità **saranno acquisibili** imparando In Gioco le meccaniche e **non solo con la semplice spesa di Punti Esperienza**.

Sono previste anche **Abilità Avanzate** e **Abilità Segrete**.

Le Abilità Avanzate non saranno inserite nel presente Manuale, ma in una specifica addenda, comprensiva delle regole attraverso cui poterle acquisire. Le Abilità Segrete saranno conoscibili solo e unicamente attraverso il Gioco di Ruolo dal Vivo.

NOTA IMPORTANTE: Le Abilità nelle seguenti liste che NON hanno descrizione sono quelle già descritte nelle apposite sezioni (Sentieri Maggiori e Sentieri Minori o altro) e viene indicato solo il tipo di abilità, l'eventuale costo in P.E. e preceduto da "ut supra".



Abilità Fisiche Base

Rientrano in questa lista le capacità che hanno a che fare con la struttura fisica e la resistenza del proprio personaggio.

Ambidestria

Permette di utilizzare allo stesso modo entrambe le mani. In combattimento rende possibile l'utilizzo di due armi, una per ogni mano.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Forza

Permette di sollevare fino al doppio del proprio peso.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Resistenza alle ferite

Prolunga il tempo di coma da 10 a 15 min.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Resistenza alle Malattie

Riduce le possibilità che un personaggio possa essere infettato da malattie o virus

non di natura prodigiosa. (Ad esempio: una chiamata di tipo MAGICO che prevede l'effetto di una malattia sortirà effetto). Si può quindi dichiarare INEFFICACE alla chiamata MALATTIA, salvo diversa indicazione del Narratore.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Robustezza

Fornisce 1 punto ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Robustezza Migliorata

(Prerequisiti: Robustezza) fornisce 1 punto ferita aggiuntivo per ogni locazione del corpo.

(Costo Punti Esperienza: 20)



Abilità da Combattimento Base

Rientrano in questa lista le capacità che hanno a che fare con la preparazione in campo bellico e l'attitudine a maneggiare armi. Per utilizzare armi piccole non è necessaria alcuna abilità. Rientrano in questa categoria tutte le armi da taglio o da botta che non superino i 45 cm. Questo tipo di arma dichiara un danno (uno). I danni delle Armi che non hanno specifiche particolari (come ad esempio Armi da Tiro che permette colpi con chiamata "Perforante") sono da intendersi SEMPRE di tipo NORMALE. Qualora un'arma abbia particolarità aggiunte In Gioco o dichiarate dal Narratore, essa sarà SEMPRE accompagnata dal relativo cartellino di riferimento.

Armatura Leggera

Permette di utilizzare un'armatura leggera per assorbire i colpi. Questo tipo di armatura fornisce un valore di protezione totale di 1 PP (oltre i punti base). È possibile riparare l'armatura con l'abilità "Riparare pelle e cuoio".

(Costo Punti Esperienza: 10)

Armatura Media

(Prerequisiti: Armatura Leggera) Permette di utilizzare un vestito di cuoio spesso o di cuoio borchiato per assorbire i colpi. Questo tipo di armatura fornisce un valore totale di 2 PP.

I PP così ottenuti non possono essere sommati a quelli dell'armatura leggera.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Armatura Pesante

(Prerequisiti: Armatura Media) Permette di utilizzare una cotta di maglia o un'armatura a piastre per assorbire i colpi. Questo tipo di armatura fornisce un valore totale di 3PP. I PP così ottenuti non possono essere sommati a quelli dell'armatura leggera e media.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Armi a Una Mano

Permette di utilizzare in combattimento tutte le armi da taglio o da botta lunghe fino a un massimo di 110 cm dichiarando un danno (Chiamata: uno).

(Costo Punti Esperienza: 10)

Armi a Due mani

(Prerequisiti: Armi a una Mano) Permette di utilizzare in combattimento tutte le armi da taglio o da botta lunghe dai 111 cm fino a un massimo di 170 cm. Queste armi andranno impugnate con due mani e dichiareranno 2 danni (Chiamata: due).

(Costo Punti Esperienza: 15)

Armi da Lancio

Questa abilità rende possibile scagliare in combattimento armi idonee a questo scopo cioè prive di anima. Tutte le armi da lancio devono essere approvate dagli arbitri. Questo tipo di arma dichiara un danno (Chiamata: uno).

(Costo Punti Esperienza: 10)

Armi da Tiro

Permette di utilizzare arco e balestra (solo se scenograficamente coerenti con

l'ambientazione e dal libbraggio adeguato). I dardi scagliati dichiarano 2 danni di tipo "Perforante".

(Chiamata: due perforante).

(Costo Punti Esperienza: 15)

Armi in Asta

(Prerequisiti: Armi ad Una Mano)

Con questa abilità è possibile utilizzare, impugnandole con due mani, armi come bastoni o alabarde lunghe dai 171 fino ai 250 cm e dichiareranno 2 danni (Chiamata: due).

(Costo Punti Esperienza: 15)

Mano Pesante

(Prerequisiti: Armi a Due Mani, Forza)

Questa abilità permette con un'arma da botta a due mani (dai 111 cm) di dichiarare danni di tipo "spaccante" fino a 4 volte al giorno. (Chiamata: Spaccante).

(Costo Punti Esperienza: 15)

Stordire

Questa abilità permette di stordire l'avversario. Per utilizzarla basta un'arma piccola, a una mano o a due mani o

qualsiasi altro oggetto di natura morbida che abbia precedentemente superato il Test Equipaggiamento.

Chi utilizza questa abilità deve, **mimando il colpo**, colpire la nuca del bersaglio (possibilmente senza toccare realmente la nuca della persona). Il bersaglio **deve essere ignaro del colpo**. Il colpo deve essere **portato di piatto tramite una spada o pugnale** (o comunque una parte che **corrisponda alle caratteristiche pretese per la sicurezza delle armi**); mentre **per un'arma da botta** basterà un semplice colpo.

Questa abilità, essendo solo simulata, deve essere usata con responsabilità!

(Chiamata: Stordire)

(Costo Punti Esperienza: 10)

Trascendere Armatura Leggera

Permette a un operatore di prodigi di utilizzare un'armatura leggera senza che la sua capacità di lanciare Prodigì ne risenta.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Trascendere Armatura Media

(Prerequisiti: Trascendere Armatura Leggera) Permette a un operatore di prodigi di utilizzare un'armatura media senza che la sua capacità di lanciare Prodigì ne risenta.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Trascendere Armatura Pesante

(Prerequisiti: Trascendere Armatura Media) Permette a un operatore di prodigi utilizzare un'armatura pesante senza che la sua capacità di lanciare Prodigì ne risenta.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Utilizzare Scudo

Questa abilità permette di utilizzare uno scudo per proteggersi dai colpi in battaglia. Uno scudo frantumato diventa inutilizzabile finché non viene riparato. La misura massima di uno scudo è di 155 cm di altezza.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Abilità Conoscitive Base

Rientrano in questa lista di abilità tutte quelle che hanno a che fare con la conoscenza e lo studio.

Abilità Conoscitive Base - Settore Generale

Leggere, Scrivere e Tenere di

Conto

Con questa abilità il personaggio è in grado di leggere scrivere e contare.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Valutare

Questa abilità permette a un personaggio di riconoscere il valore di un oggetto. Il foglio "Valutare" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Valutare Avanzato

(Prerequisiti: Valutare)

Questa abilità permette una valutazione maggiormente accurata di oggetti altrimenti di difficile valutazione anche per chi possiede l'abilità "Valutare", Il foglio "Valutare Avanzato" va richiesto

via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Mitologia e Folklore

Questa abilità fornisce alcune conoscenze sui miti e sulle leggende popolari. Il foglio "Mitologia e Folklore" deve essere richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Mitologia e Folklore Migliorati

(Prerequisiti: Mitologia e Folklore)

Fornisce nozioni aggiuntive su miti e leggende popolari. Il foglio "Mitologia e Folklore Migliorati" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Araldica

(Prerequisiti: Leggere, Scrivere e Tenere di Conto)

Rende possibile riconoscere gli stemmi delle casate nobiliari più importanti e fornisce inoltre alcune informazioni su di esse. Il foglio "Araldica" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Araldica Approfondita

(Prerequisiti: Araldica)

Fornisce informazioni aggiuntive riguardo alle casate nobili, e rende anche possibile riconoscere gli stemmi di alcune famiglie minori. Il foglio "Araldica approfondita" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Abilità Conoscitive Base - Settore Arti Alchemiche

Erboristeria

Erboristeria permette a un PG di riconoscere reagenti dopo un attento esame e, in maniera generica, le proprietà di una pozione, sebbene non sia possibile prevederne completamente gli effetti. Il foglio "Erboristeria" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Alchimia

(Prerequisiti: Erboristeria)

Con questa abilità il personaggio è in grado di preparare pozioni di vario genere ed è a conoscenza della tabella alchemica delle POZIONI BASE legata alla propria Scuola presente nel Manuale. È possibile accedere a pozioni alchemiche di altre scuole, rispetto a quella scelta, con la spesa di 5 PE per ogni ricetta base. La scelta di altre pozioni va comunicata alla Narrazione attraverso i canali indicati.

(Costo Punti Esperienza: 35)

Pozioni Aggiuntive

(Prerequisiti: Alchimia e Pozioni Base)

Con questa abilità il personaggio può accedere alle pozioni aggiuntive:

- a) della propria scuola al costo di 5 PE;
- b) di altre scuole al costo di 10 PE)

La scelta delle pozioni va comunicata alla Narrazione attraverso i canali indicati. L'accesso alle pozioni AGGIUNTIVE è libero, salvo il prerequisito, e non ha costo proprio in PE.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del tipo di pozione)

Abilità Conoscitive Base - Settore Arti Cerusiche e Anatomiche

Anatomia

(Prerequisiti: pregio Empatia almeno a 1)

Rende possibile determinare, attraverso l'osservazione di un corpo, lo stato delle funzioni vitali e il numero dei PF rimanenti per ogni locazione. Inoltre è possibile riconoscere la presenza di malattie o avvelenamenti e la natura dei colpi inferti su un cadavere o un personaggio in coma.

(Costo Punti Esperienza: 10)

morte. Per utilizzare l'abilità è fondamentale avere delle bende, preferibilmente bianche e di cotone. Dopo 6 ore la zona trattata riacquisisce 1 PF.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Trattare Ferite

(Prerequisiti: Anatomia)

Con questa abilità è possibile trattare una locazione giunta a 0 punti ferita evitando che il sanguinamento porti dal coma alla

Conoscenze Cerusiche - Cure Base

(Prerequisiti: Trattare Ferite)

Con questa abilità è possibile intervenire su un corpo malato attraverso le proprie conoscenze anatomiche. Una lista di cure base è presente nel Manuale.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Medicazioni Aggiuntive

(Prerequisiti: Conoscenze Cerusiche - Cure Base)

Sono pratiche mediche il cui costo in PE varia a seconda del tipo di pratica. L'accesso è libero salvo il prerequisito e non ha costo proprio in PE. Per ogni pratica occorre avere il materiale di gioco indicato nella descrizione. La descrizione della singolo tipo di pratica e la spesa in Punti Spirituali è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del PG)

Medicazione Aggiuntiva - Assistenza al Parto

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 5)

Medicazione Aggiuntiva - Imbalsamazione

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 5)

Medicazione Aggiuntiva - Reimpianto

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Medicazione Aggiuntiva - Salasso

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Abilità Conoscitive Base - Settore Arte della Cartografia

Cartografia

(Prerequisiti: Leggere, Scrivere e Tenere di Conto)

Questa abilità permette dopo un periodo variabile di perlustrazioni e studi, di creare una mappa di un certo territorio.

Sarà inoltre possibile con questa abilità leggere e interpretare mappe. **Il giocatore deve sempre indicare la Scuola di Cartografia cui appartiene**, nel momento in cui acquisisce quest'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Abilità Conoscitive Base - Settore Ingegneria

Conoscenza delle Materie Prime

Al giocatore verrà fornito un compendio contenente le proprietà fondamentali dei materiali più comuni di Outopia, essenziale per poter progettare efficacemente un artefatto. Il foglio "Conoscenza delle materie prime" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Ingegneria

(Prerequisiti: Leggere, Scrivere e Tenere di Conto, Conoscenza delle Materie Prime)

Rende possibile progettare e realizzare oggetti o meccanismi con funzioni speciali (serrature, apparecchiature mediche ecc.). Il giocatore potrà accedere alle conoscenze base delle tre branche principali: Ingegneria Meccanica, Ingegneria Edile o Ingegneria Idraulica e Navale. Per esercitare questo tipo di abilità il giocatore dovrà presentare progetti specifici finalizzati al gioco. La riuscita o meno del progetto è a discrezione della Narrazione.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Abilità Speciali Base

Per abilità "speciali" s'intendono tutte quelle capacità che non sono collocabili nelle altre liste.

Individuare Trappole

(Prerequisiti: pregio Sesto Senso 1)

Questa abilità è indispensabile per individuare una trappola nell'area ed

evitare di farla scattare. Il giocatore con questa abilità potrà decidere, quando interagisce con un cartellino narrazione di

tipo trappola, se riposizionarlo o far scattare la trappola.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Scassinare e Disarmare 1

Rende possibile forzare una serratura o disarmare una trappola con un livello di sicurezza pari ad 1 dopo 5 minuti di lavoro. Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere una strumentazione adeguata.

(Costo Punti Esperienza: 10)

Scassinare e Disarmare 2

(Prerequisiti: Scassinare e Disarmare 1)

Rende possibile forzare una serratura o disarmare una trappola con un livello di sicurezza pari a 2 dopo 5 minuti di lavoro. È possibile scassinare e disarmare congegni di livello inferiore sottraendo il valore di "Scassinare e disarmare" al tempo di lavoro richiesto (Esempio: ho scassinare e disarmare 2. Per scassinare una serratura di livello 1 impiegherò 3 minuti di lavoro.) Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere una strumentazione adeguata.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Scassinare e Disarmare 3

(Prerequisiti: Scassinare e Disarmare 2)

Rende possibile forzare una serratura o disarmare una trappola con un livello di sicurezza pari a 3 dopo 5 minuti di lavoro. È possibile scassinare e disarmare congegni di livello inferiore sottraendo il valore di "Scassinare e disarmare" al tempo di lavoro richiesto.

(Esempio: ho scassinare e disarmare 3. Per scassinare una serratura di livello 2 impiegherò 2 minuti di lavoro.) Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere una strumentazione adeguata.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Scassinare e Disarmare 4

(Prerequisiti: Scassinare e Disarmare 3)

Rende possibile forzare una serratura o disarmare una trappola con un livello di sicurezza pari a 4 dopo 5 minuti di lavoro. È possibile scassinare e disarmare congegni di livello inferiore sottraendo il valore di "Scassinare e disarmare" al tempo di lavoro richiesto. Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere una strumentazione adeguata.

(Costo Punti Esperienza: 25)

Scassinare e Disarmare Magico

(Prerequisiti: Scassinare e Disarmare 2, Affinità con le Trame.)

Questa abilità rende possibile scassinare le serrature di tipo magico o disarmare trappole di tipo magico per un livello di sicurezza pari a quello che si possiede in "Scassinare e Disarmare" dopo 5 minuti di lavoro. Occorre inoltre avere la strumentazione adeguata che **deve essere magica**: il PG dovrà quindi ottenere In Gioco degli attrezzi da scasso magici. In fase di scassinamento vale comunque il grado di "Scassinare e disarmare" posseduto dal PG.

Esempio: Il PG, una volta ottenuta l'abilità, vuole scassinare una serratura magica di LV 3. È fornito della giusta strumentazione ed è in possesso dell'abilità "scassinare e disarmare 3". Dopo 5 minuti di lavoro sarà in grado di scassinare la serratura.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Riparare Oggetti in Metallo

Permette di riparare armature e oggetti in metallo. Non è possibile riparare armi. Per rendere efficace la riparazione occorre simulare l'azione per almeno 5 minuti.

Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere la strumentazione adeguata per simulare l'azione (es. un martello).

(Costo Punti Esperienza: 10)

Riparare Oggetti in Legno

Permette di riparare scudi e altri oggetti di legno. Non è possibile riparare armi. Per rendere efficace la riparazione occorre simulare l'azione per almeno 5 minuti. Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere la strumentazione adeguata per simulare l'azione (es. scalpello).

(Costo Punti Esperienza: 10)

Riparare Pelle, Cuoio e Stoffa

Permette di riparare armature di cuoio, gambeson e oggetti in cuoio, pelle e stoffa. Per rendere efficace la riparazione occorre simulare l'azione per almeno 5 minuti. Per utilizzare l'abilità è **indispensabile** avere la strumentazione adeguata per simulare l'azione (es. ago e filo).

(Costo Punti Esperienza: 10)

Abilità Prodigiose Base

Rientrano in questa lista di abilità tutte quelle che hanno a che fare con l'Energia e le Potenze di Outopia (proprietà magiche, poteri taumaturgici, incantamenti ecc.) e le conoscenze legate a tali Poteri.

Abilità Prodigiose Base - Settore Generale

Affinità con le Trame

(Prerequisiti: pregio Sesto Senso 1)

Questa capacità permette di percepire le trame del creato e individuare eventuali

presenze magiche. Il foglio "Affinità con le trame" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Abilità Prodigiose Base - L'Arte Magica (Sentiero Maggiore)

Iniziato all'Arte

(Prerequisiti: Affinità con le Trame)

Questa abilità permette al personaggio di aver accesso alla lista di magie BASE e alla Lista Magie Aggiuntive Base.

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Magia* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Concentrazione del Tessitore delle Trame

(Prerequisiti: Iniziato all'Arte)

Questa abilità fornisce 2 PS di tipo *Magia* al giorno, da sommare agli altri. Può essere acquistata fino a un massimo di 15 volte. Quando si acquista si deve indicare il numero di volte comunicandolo al Narratore al fine di conteggiare i PE spesi

(Costo Punti Esperienza: 4 l'uno)

Magie Aggiuntive Base

(Prerequisiti: Concentrazione del Tessitore delle Trame)

Le magie presenti nella lista contenuta nel Manuale sono acquisibili pagandole 3 PE l'una.

Lista base: Dardo Perforante, Distruzione Prodigiosa, Litania e Bastione. Il PG dovrà comunicare alla Narrazione quale intende acquistare ogni volta che spende punti per questa abilità. La descrizione della singola Magia è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: 3 l'una)

Magie Avanzate

(Prerequisiti: Studioso dell'Arte, almeno una Magia Aggiuntiva Base)

Le magie presenti nella lista contenuta nel Manuale sono acquisibili pagandole 10 PE l'una. Lista base: Morte Apparente, Punizione Arcana, Visione dell'Abisso, Strazio, Affaticamento, Richiamo degli Spiriti. Il PG dovrà comunicare alla Narrazione quale intende acquistare ogni volta che spende punti per questa abilità. La descrizione della singola Magia è

contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: 10 l'una)

Studioso dell'Arte

(Prerequisiti: Iniziato all'Arte, almeno una Magia Aggiuntiva Base).

Questa abilità permette al personaggio di aver accesso alla lista di magie avanzate.

Tale abilità fornisce un totale di 5 PS di tipo *Magia* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Studio dell'Arte Approfondito

(Prerequisiti: Studioso dell'Arte)

Questa abilità permette uno Studio dell'Arte Magica più metodico e particolareggiato. In questo modo il Mago apprende tecniche utili ad aumentare il proprio potere, che gli consentono di migliorare la sua concentrazione e gli permettono di lanciare prodigi anche nel caso in cui dovesse essere attaccato.

Tale abilità fornisce un totale di 12 PS di tipo *Magia* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Conoscenza dell'Arte Magica

(Prerequisiti: Studioso dell'Arte Approfondito) Questa abilità conferisce conoscenze nel campo dell'Arte Magica più approfondite, stabilizzando la mente del mago e permettendogli di lanciare prodigi anche correndo.

Tale abilità fornisce un totale di 15 PS di tipo *Magia* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Abilità Prodigiose Base - L'Arte dei Rituali (Sentiero Maggiore)

Conoscenza dei Circoli Rituali

Permette di capire se un cerchio ha origini naturali o di sintesi. Rende inoltre possibile stabilire se è stato utilizzato nel corso delle ultime 24 ore.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Ritualismo Avanzato

(Prerequisiti: Ritualismo)

Questa abilità permette di officiare rituali con una maggiore probabilità di riuscita. Chi ha Ritualismo Avanzato può osare dove i semplici ritualisti non potrebbero. Il Ritualista esperto possiede capacità ed esperienza tali da poter gestire, durante il rituale, altri tipi di Punti (Poteri) Spirituali in suo possesso o di coloro che intendono partecipare pur non avendo Punti Spirituali di tipo Ritualistico (ad esempio un Mago che intende mettere a disposizione il proprio Potere).

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Rituale* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Ritualismo

(Prerequisiti: Conoscenza dei Circoli Rituali, e a scelta tra Affinità con le Trame, Votato alla Divinità o Affinità naturale)

Questa abilità permette di creare e officiare rituali di tipo magico, sacro o di altro tipo.

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Rituale* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Abilità Prodigiose Base - Arte Taumaturgica (Sentiero Maggiore)

Curare Prodigiosamente

(Prerequisiti: pregio Empatia 2)

Questa abilità permette di curare le ferite con la sola imposizione delle mani. Ogni cura guarisce 1 punto ferita al costo di 1 PS. Occorrono almeno 15 secondi di concentrazione.

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Cura* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Curare Prodigiosamente Ferite Profonde

(Prerequisiti: Curare Prodigiosamente)

Questa abilità permette di curare le ferite con la sola imposizione delle mani. Ogni cura guarisce 1 punto ferita per ogni locazione del corpo al costo di 1 PS. Permette al giocatore di avere accesso alla lista base delle abilità di Taumaturgia.

Tale abilità fornisce un totale di 3 PS di tipo *Cura* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Taumaturgia Base

(Prerequisiti: Curare Prodigiosamente Ferite Profonde)

Permette di accedere alle tecniche più comuni che si possono imparare. Per praticare queste tecniche occorre concentrarsi per almeno 15 secondi.

L'accesso è libero salvo il prerequisito e non ha costo proprio in PE. Le tecniche base sono acquistabili spendendo i PE relativi ad ognuna di esse. Il PG dovrà comunicare alla Narrazione il tipo di tecnica acquistata con i PE. La descrizione della singola tecnica e la spesa in Punti Spirituali è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del PG)

Taumaturgia Base - Rimuovere Prodigiosamente le Malattie "ut supra" *(Costo Punti Esperienza: 15)*

Taumaturgia Base - Rimuovere Prodigiosamente Veleni e Intossicazioni

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 15)

Taumaturgia Base - Resistenza alle Malattie

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 5)

Taumaturgia Base - Scomporre la Materia

Chiamata: Spaccante

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Conoscenza del Taumaturgo

*(Prerequisiti: Curare Prodigiosamente
Ferite Profonde)*

Questa abilità permette di sviluppare conoscenze ulteriori rispetto a quelle di base nel capo della cura alle ferite e malattie. Permette al giocatore di avere accesso alla lista avanzata delle abilità di Taumaturgia.

Tale abilità fornisce un totale di 13 PS di tipo *Cura* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Taumaturgia Avanzata

*(Prerequisiti: Conoscenza del
Taumaturgo)*

Permette di accedere alle tecniche avanzate che si possono imparare. Per praticare queste tecniche occorre concentrarsi per almeno 15 secondi.

L'accesso è libero salvo il prerequisito e non ha costo proprio in PE. Le tecniche base sono acquistabili spendendo i PE relativi ad ognuna di esse. Il PG dovrà comunicare alla Narrazione il tipo di tecnica acquistata con i PE.. La descrizione della singola tecnica e la spesa in Punti Spirituali è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

*(Costo Punti Esperienza: a seconda della
scelta del PG)*

Taumaturgia Avanzata - Concentrazione del Taumaturgo

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 15)

Taumaturgia Avanzata - Fisico Indomito

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 15)

Taumaturgia Avanzata - Flusso Imperituro

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 15)

Taumaturgia Avanzata - Debellare la Piaga

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Sapienza Medica

(Prerequisiti: Conoscenza del
Taumaturgo)

Questa abilità permette di acquisire una maggiore sapienza in campo medico che apre la strada alle sperimentazioni, consentendo di poter trovare tecniche diverse rispetto a quelle tradizionalmente utilizzate nel campo della taumaturgia.

Tale abilità fornisce un totale di 15 PS di tipo *Cura* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Spirito del Taumaturgo

(Prerequisiti: Concentrazione del
Taumaturgo)

Questa abilità permette al taumaturgo di entrare in contatto con l'essenza della propria arte. Attraverso le conoscenze specifiche acquisite in anni di pratica, il taumaturgo riuscirà a praticare la sua arte anche con una sola mano.

Tale abilità fornisce un totale di 15 PS di tipo *Cura* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 15)

Abilità Consacrali Base (Sentiero Maggiore)

Rientrano in questa categoria tutte le abilità che hanno a che fare con la fede. Venire meno ai precetti della propria divinità può causare la perdita di questa tipologia di capacità.

Vocazione

Con questa abilità il personaggio dimostra la sua fede incrollabile per una divinità (che deve scegliere tra le Tre disponibili) e ha la facoltà di percepire i luoghi e gli oggetti sacri. Il foglio "Percepire il Sacro" va richiesto via mail quando il giocatore acquisisce l'abilità.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Votato alla Divinità

(Prerequisiti: Vocazione, Leggere, Scrivere e Tenere di Conto) Rende il personaggio Consacrato a una delle Divinità del Pantheon. Questa abilità permette l'accesso alla lista di Preghiere Base e Preghiere Base Aggiuntive.

Le Preghiere Base non necessitano di spesa di PE.

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Preghiera* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Preghiere Base Aggiuntive

(Prerequisiti: Votato alla Divinità)

L'abilità di proprio non ha un costo in PE.

Ogni preghiera BASE AGGIUNTIVA ha un costo di 10 PE. Il PG dovrà comunicare alla Narrazione il tipo di preghiera BASE AGGIUNTIVA LEGATA ALLA PROPRIA DIVINITÀ che intende acquisire con i PE. La descrizione della singola Preghiera e il costo in Punti Spirituali è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del PG)

Preghiere Avanzate

(Prerequisiti: Votato alla Divinità e almeno UNA PREGHIERA BASE AGGIUNTIVA)

L'abilità di proprio non ha un costo in PE.

Ogni preghiera aggiuntiva ha un costo di 10 PE. Il PG dovrà comunicare alla

Narrazione il tipo di preghiera AVANZATA LEGATA ALLA PROPRIA DIVINITÀ che intende acquisire con i PE. La descrizione della singola Preghiera è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del PG)

Concentrazione del Consacrato

Questa abilità fornisce 2 Punti Spirituali di tipo *Preghiera* al giorno, da sommare agli altri. Può essere acquistata fino ad un massimo di 15 volte. (Costo Punti Esperienza: 4 l'uno)

Spirito del Consacrato

(Prerequisiti: Votato alla Divinità)

Questa abilità permette di acquisire una capacità spirituale che permette di aumentare il proprio potere e di avere quindi accesso alla lista di preghiere avanzate. Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Preghiera* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Spirito Divino

(Prerequisiti: Spirito del Consacrato)

Questa abilità permette al Sacerdote di percepire in maniera più profonda la vicinanza con la propria divinità. È una condizione mentale, derivante dalla fede, che ovviamente deve essere incrollabile.

Per tale motivo il Sacerdote è in grado di invocare i poteri della propria divinità anche se attaccato, non interrompendo la preghiera. Tale abilità fornisce un totale di 15 PS di tipo *Preghiera* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Abilità Prodigiose Base - Arte Elementalista (Sentiero Minore)

Conoscenza degli Elementi e della Materia

(Prerequisiti: pregio Sesto Senso 1)

Questa abilità permette di intraprendere la difficile arte dell'Elementalismo. Il giocatore riesce a percepire le forze che compongono il Mondo di Outopia e di comprendere le sue varie forme, strati, stati e potenzialità energetiche. Questa abilità permette al personaggio di conoscere tutte le abilità base da Elementalista, e di accedere ALLA MERA CONOSCENZA degli Elementi Base NON PERMETTE AL PERSONAGGIO DI UTILIZZARE IL POTERE DELL'ELEMENTO.

Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Elementale* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Invocazione

(Prerequisiti: Conoscenza degli Elementi e della Materia)

È un'abilità essenziale per poter utilizzare il potere intrinseco di alcuni oggetti o per sfruttarlo in altre occasioni.

Questa abilità PERMETTE di invocare il potere primordiale contenuto nei Focus, e di usarlo in maniera relativamente sicura. L'invocatore che decide di utilizzare il focus dovrà sciogliere il nastro presente su di esso appellandosi/invocando l'elemento scelto, liberando così il potere contro un bersaglio entro 10 metri. Questa abilità permette al personaggio di acquisire automaticamente tutti gli elementi della lista base. Il giocatore avrà inoltre accesso alla lista degli elementi

avanzati che dovranno essere acquistati singolarmente.

Tale abilità fornisce un totale di 20 PS di tipo Elementale al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Concentrazione dell'Elementalista

Questa abilità fornisce 2 Punti Spirituali di tipo *Elementale* al giorno, da sommare agli altri. Può essere acquistata fino ad un massimo di 15 volte. (Costo Punti Esperienza: 4 l'uno)

Elementi Avanzati

(*Prerequisiti:* Invocazione e almeno l'acquisto di una volta di Concentrazione dell'Elementalista)

Questa abilità non ha costo proprio e permette di accedere alla lista degli Elementi Avanzati. L'accesso è libero salvo il prerequisito e non ha costo proprio in PE. Le tecniche base sono acquistabili spendendo i PE relativi ad ognuna di esse. Il PG dovrà comunicare

alla Narrazione il tipo di tecnica acquistata con i PE. . La descrizione della singola applicazione e la spesa in Punti Spirituali è contenuta nell'apposita sezione del Manuale.

(Costo Punti Esperienza: a seconda della scelta del PG)

Ghiaccio

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

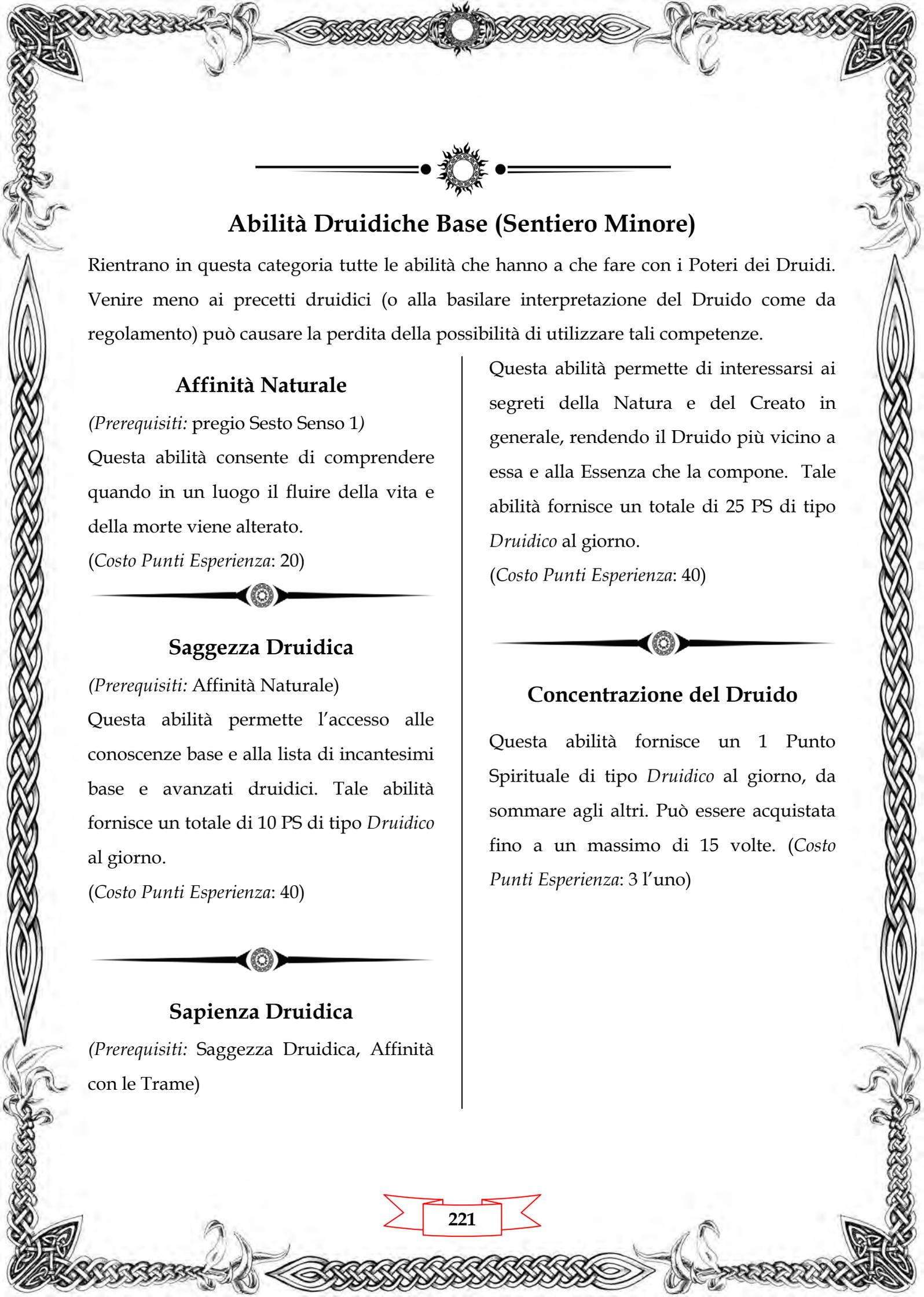
Fulmine

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 10)

Etere

(*Prerequisito:* Terra, Ghiaccio, Fulmine)

"ut supra" (Costo Punti Esperienza: 20)



Abilità Druidiche Base (Sentiero Minore)

Rientrano in questa categoria tutte le abilità che hanno a che fare con i Poteri dei Druidi. Venire meno ai precetti druidici (o alla basilare interpretazione del Druido come da regolamento) può causare la perdita della possibilità di utilizzare tali competenze.

Affinità Naturale

(Prerequisiti: pregio Sesto Senso 1)

Questa abilità consente di comprendere quando in un luogo il fluire della vita e della morte viene alterato.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Saggezza Druidica

(Prerequisiti: Affinità Naturale)

Questa abilità permette l'accesso alle conoscenze base e alla lista di incantesimi base e avanzati druidici. Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Druidico* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Sapienza Druidica

(Prerequisiti: Saggezza Druidica, Affinità con le Trame)

Questa abilità permette di interessarsi ai segreti della Natura e del Creato in generale, rendendo il Druido più vicino a essa e alla Essenza che la compone. Tale abilità fornisce un totale di 25 PS di tipo *Druidico* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Concentrazione del Druido

Questa abilità fornisce un 1 Punto Spirituale di tipo *Druidico* al giorno, da sommare agli altri. Può essere acquistata fino a un massimo di 15 volte. (Costo Punti Esperienza: 3 l'uno)

Abilità Prodigiose Base - Arte della Musica e dell'Intonazione (Sentiero Minore)

Affinità Musicale

(Prerequisiti: pregio Sesto Senso 1)

Questa abilità consente di entrare in sintonia con le vibrazioni delle note musicali e del canto.

(Costo Punti Esperienza: 20)

Arte dell'Aedo

(Prerequisiti: Affinità Musicale)

Questa abilità permette l'accesso alle conoscenze base e alla lista di Melodie e Intonazioni Base degli Aedi. Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Incanto* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 40)

Ispirazione dell'Aedo

(Prerequisiti: Arte dell'Aedo)

Questa abilità permette l'accesso alle conoscenze base e alla lista di Melodie e Intonazioni Aggiuntive degli Aedi. Tale abilità fornisce un totale di 10 PS di tipo *Incanto* al giorno.

(Costo Punti Esperienza: 30)

Concentrazione dell'Aedo

Questa abilità fornisce un 1 Punto Spirituale di tipo *Incanto* al giorno, da sommare agli altri. Può essere acquistata fino a un massimo di 15 volte. (Costo Punti Esperienza: 3 l'uno)

I Pregi



I Pregi differiscono dalle abilità in quanto sono impossibili da apprendere con lo studio o l'allenamento. Essi rappresentano le doti o i talenti di una persona. I Pregi sono acquisibili durante la creazione del personaggio; in più possono essere ottenibili In Gioco completando delle trame, attraverso la recitazione e la coerenza con la SP e con le azioni effettuate durante l'evoluzione del PG nella Trama di Ambientazione.

I Pregi hanno un costo in PR (Punti Pregio) e **non è possibile convertire i Punti Esperienza** per ottenerne di aggiuntivi.

Ogni personaggio, in creazione, ha diritto ad un **totale** di 3 PR (Punti Pregio). Se un giocatore sceglie una razza differente da quella umana o un determinato Sentiero, verranno assegnati i PR previsti dal Regolamento senza possibilità di scelta degli stessi.

I Pregi si dividono in **Pregi Base** e **Pregi Avanzati**.

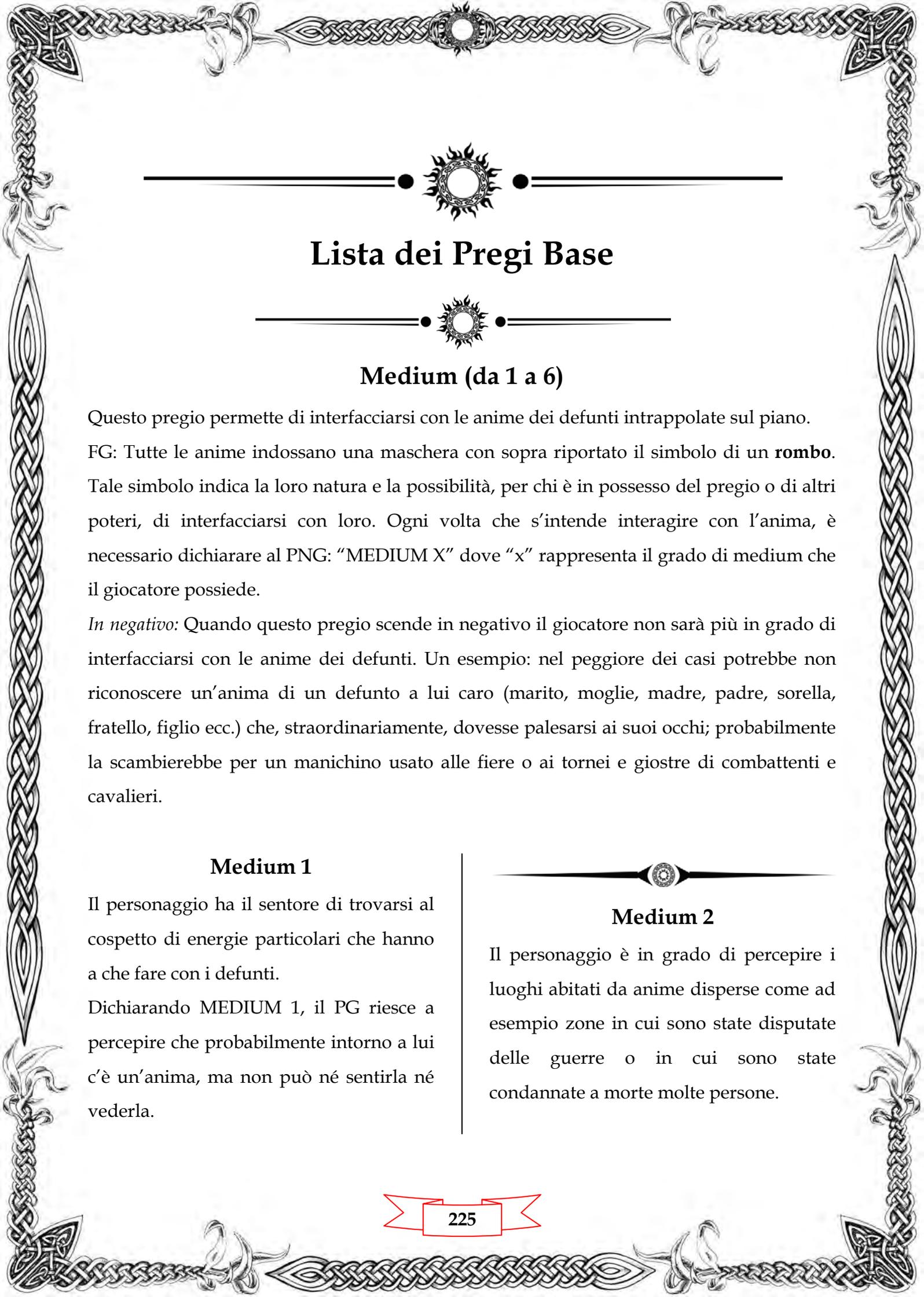
I Pregi Base sono quelli accessibili dal giocatore al momento della creazione della scheda PG, il cui livello può essere aumentato durante il gioco.

I Pregi Avanzati rappresentano delle caratteristiche non accessibili inizialmente ai PG, poiché possono essere acquisiti solo grazie a particolari trame che comprendono una complessa evoluzione di un personaggio.

Tutti i pregi devono essere motivati nella Storia del Personaggio.

I Pregi possono anche scendere in negativo: un PG che non rispetta la propria Storia del Personaggio o che effettua giocate non consone al Pregio scelto, potrà subire una decurtazione (momentanea o perenne) del Pregio stesso. Se il giocatore utilizza un'abilità legata al Pregio e tale pregio si perde, **l'abilità in questione non potrà più essere utilizzata fino al suo riacquisto** (e questo indipendentemente se si sono spesi PE per l'abilità).

Esempio: Individuare Trappole necessita di "Sesto Senso" almeno ad 1. Se per qualche motivo al PG viene tolto il pregio "Sesto senso", l'abilità "Individuare Trappole" rimarrà segnata nella scheda del giocatore (dato che ha speso i PE) ma non potrà essere giocata dal PG, fintantoché non riacquisirà il pregio. Se un Pregio dovesse scendere in negativo, il Narratore o il Capo Ambientazione lo comunicherà al giocatore. A seconda della situazione e della Storia del Personaggio saranno indicati al giocatore gli effetti In Gioco sia in relazione allo "Status" del personaggio, sia all'utilizzabilità di determinate abilità. Nel presente manuale viene indicata in via sommaria la descrizione di alcuni status "in negativo".



Lista dei Pregi Base

Medium (da 1 a 6)

Questo pregio permette di interfacciarsi con le anime dei defunti intrappolate sul piano.

FG: Tutte le anime indossano una maschera con sopra riportato il simbolo di un **rombo**. Tale simbolo indica la loro natura e la possibilità, per chi è in possesso del pregio o di altri poteri, di interfacciarsi con loro. Ogni volta che s'intende interagire con l'anima, è necessario dichiarare al PNG: "MEDIUM X" dove "x" rappresenta il grado di medium che il giocatore possiede.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo il giocatore non sarà più in grado di interfacciarsi con le anime dei defunti. Un esempio: nel peggiore dei casi potrebbe non riconoscere un'anima di un defunto a lui caro (marito, moglie, madre, padre, sorella, fratello, figlio ecc.) che, straordinariamente, dovesse palesarsi ai suoi occhi; probabilmente la scambierebbe per un manichino usato alle fiere o ai tornei e giostre di combattenti e cavalieri.

Medium 1

Il personaggio ha il sentore di trovarsi al cospetto di energie particolari che hanno a che fare con i defunti.

Dichiarando MEDIUM 1, il PG riesce a percepire che probabilmente intorno a lui c'è un'anima, ma non può né sentirla né vederla.

Medium 2

Il personaggio è in grado di percepire i luoghi abitati da anime disperse come ad esempio zone in cui sono state disputate delle guerre o in cui sono state condannate a morte molte persone.

Dichiarando MEDIUM 2, il PG è in grado di sentire i sussurri delle anime. In nessun modo è in grado di vedere o dialogare con queste presenze, si limita a percepire alcune singole parole.

Medium 3

A questo livello il personaggio è in grado di percepire distintamente le singole presenze, arrivando perfino a vederle.

Dichiarando MEDIUM 3, il giocatore può vedere l'anima, ma non può ne parlarci ne interagirci.

Medium 4

Questo pregio permette di entrare maggiormente in comunione con la Soglia. Dichiarando MEDIUM 4 il PG può provare a dialogare con le anime, sebbene a volte possa essere difficoltoso

comunicare chiaramente un messaggio o comprenderlo.

Medium 5

Il personaggio è in grado di arrivare con il suo potere quasi a toccare l'anima.

Dichiarando MEDIUM 5 è possibile comprendere e dialogare con l'anima, come se fosse una persona vivente.

Medium 6

Il personaggio e la Soglia divengono un tutt'uno. Dichiarando MEDIUM il PG può richiamare l'attenzione di un'anima. Inoltre, è in grado di arrivare a toccarle, potendo donare loro oggetti o riceverne alcuni, o addirittura è in grado di colpirle sferrando un attacco veicolato da un'arma.





Sesto senso (da 1 a 6)

Questo pregio permette di avvertire la presenza di pericoli e, a livelli avanzati, consente di capire, con un solo sguardo, se c'è qualcosa di strano nei dintorni.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo il giocatore perde qualsiasi capacità di percepire i pericoli o di valutare oggetti. Un esempio: nel peggiore dei casi vedendo un masso rotolare verso di lui lo scambierebbe per una palla di fieno con cui giocare.

Sesto senso 1

Il personaggio è in grado di avvertire con lieve anticipo la presenza di pericoli potenzialmente mortali ma non sempre questa sensazione si rivela veritiera.

Sesto senso 2

Il personaggio è in grado di avvertire discretamente in anticipo la presenza di pericoli potenzialmente mortali.

Sesto senso 3

Il personaggio è in grado di avvertire molto in anticipo la presenza di pericoli o di situazioni potenzialmente interessanti.

Sesto senso 4

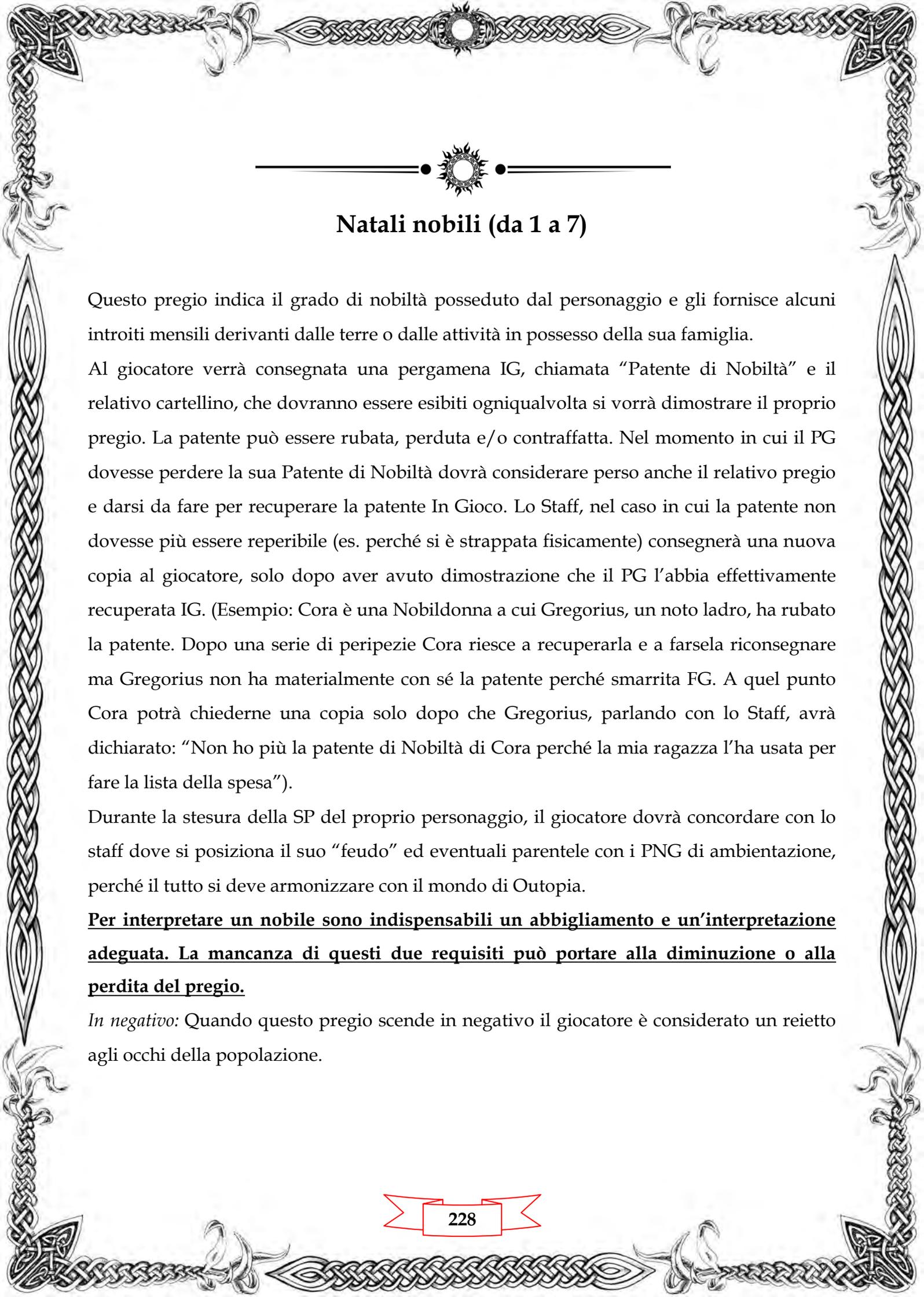
Il personaggio ha affinato moltissimo i suoi sensi, quindi è in grado di percepire in modo diverso il mondo intorno a lui.

Sesto senso 5

Il personaggio si fida molto delle sue intuizioni, che solitamente sono molto precise, e ci fa affidamento riuscendo ad anticipare pericoli potenzialmente mortali.

Sesto senso 6

Variabile a seconda di chi possiede questo pregio.



Natali nobili (da 1 a 7)

Questo pregio indica il grado di nobiltà posseduto dal personaggio e gli fornisce alcuni introiti mensili derivanti dalle terre o dalle attività in possesso della sua famiglia.

Al giocatore verrà consegnata una pergamena IG, chiamata "Patente di Nobiltà" e il relativo cartellino, che dovranno essere esibiti ogniqualvolta si vorrà dimostrare il proprio pregio. La patente può essere rubata, perduta e/o contraffatta. Nel momento in cui il PG dovesse perdere la sua Patente di Nobiltà dovrà considerare perso anche il relativo pregio e darsi da fare per recuperare la patente In Gioco. Lo Staff, nel caso in cui la patente non dovesse più essere reperibile (es. perché si è strappata fisicamente) consegnerà una nuova copia al giocatore, solo dopo aver avuto dimostrazione che il PG l'abbia effettivamente recuperata IG. (Esempio: Cora è una Nobildonna a cui Gregorius, un noto ladro, ha rubato la patente. Dopo una serie di peripezie Cora riesce a recuperarla e a farsela riconsegnare ma Gregorius non ha materialmente con sé la patente perché smarrita FG. A quel punto Cora potrà chiederne una copia solo dopo che Gregorius, parlando con lo Staff, avrà dichiarato: "Non ho più la patente di Nobiltà di Cora perché la mia ragazza l'ha usata per fare la lista della spesa").

Durante la stesura della SP del proprio personaggio, il giocatore dovrà concordare con lo staff dove si posiziona il suo "feudo" ed eventuali parentele con i PNG di ambientazione, perché il tutto si deve armonizzare con il mondo di Outopia.

Per interpretare un nobile sono indispensabili un abbigliamento e un'interpretazione adeguata. La mancanza di questi due requisiti può portare alla diminuzione o alla perdita del pregio.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo il giocatore è considerato un reietto agli occhi della popolazione.

Natali nobili 1

Il personaggio proviene da una famiglia nobile decaduta.

Natali nobili 2

Il personaggio proviene da una famiglia di bassa nobiltà (signori di piccole terre).

Ogni mese ha diritto a 3 monete di rame.

Natali nobili 3

Il personaggio proviene da una famiglia nobile che detiene il titolo di "barone".

Ogni mese ha diritto a 6 monete di rame.

Natali nobili 4

Il personaggio proviene da una famiglia nobile che detiene il titolo di "conte".

Ogni mese ha diritto a 9 monete di rame.

Natali nobili 5

Il personaggio proviene da una famiglia nobile che detiene il titolo di "marchese".

Ogni mese ha diritto a 1 argento e 2 monete di rame.

Natali nobili 6

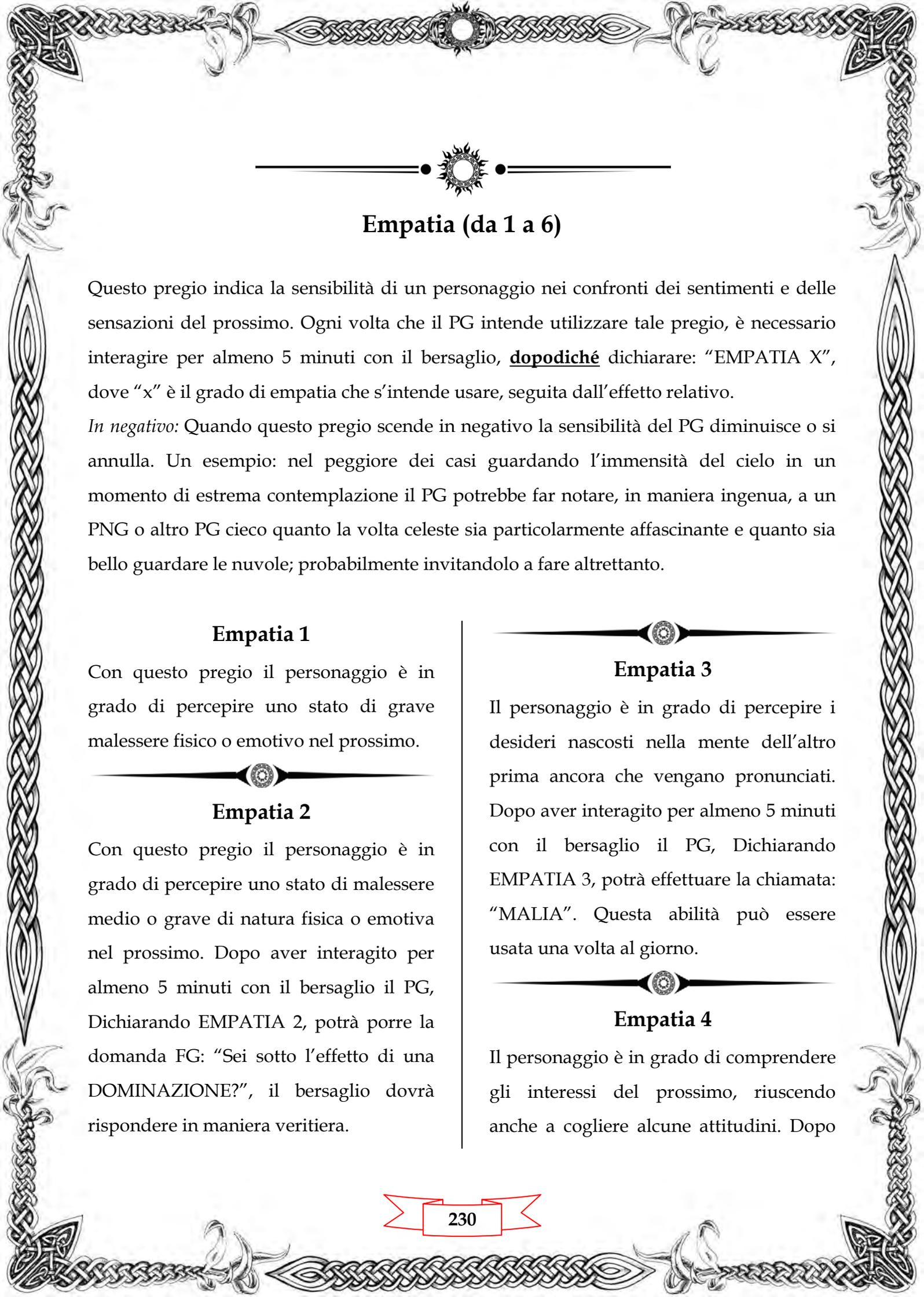
Il personaggio proviene da una famiglia nobile che detiene il titolo di "duca".

Ogni mese ha diritto 1 argento e 5 monete di rame.

Natali nobili 7

Il personaggio proviene da una famiglia nobile che detiene il titolo di "granduca".

Ogni mese ha diritto a 2 argenti



Empatia (da 1 a 6)

Questo pregio indica la sensibilità di un personaggio nei confronti dei sentimenti e delle sensazioni del prossimo. Ogni volta che il PG intende utilizzare tale pregio, è necessario interagire per almeno 5 minuti con il bersaglio, **dopodiché** dichiarare: "EMPATIA X", dove "x" è il grado di empatia che s'intende usare, seguita dall'effetto relativo.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo la sensibilità del PG diminuisce o si annulla. Un esempio: nel peggiore dei casi guardando l'immensità del cielo in un momento di estrema contemplazione il PG potrebbe far notare, in maniera ingenua, a un PNG o altro PG cieco quanto la volta celeste sia particolarmente affascinante e quanto sia bello guardare le nuvole; probabilmente invitandolo a fare altrettanto.

Empatia 1

Con questo pregio il personaggio è in grado di percepire uno stato di grave malessere fisico o emotivo nel prossimo.

Empatia 2

Con questo pregio il personaggio è in grado di percepire uno stato di malessere medio o grave di natura fisica o emotiva nel prossimo. Dopo aver interagito per almeno 5 minuti con il bersaglio il PG, Dichiarando EMPATIA 2, potrà porre la domanda FG: "Sei sotto l'effetto di una DOMINAZIONE?", il bersaglio dovrà rispondere in maniera veritiera.

Empatia 3

Il personaggio è in grado di percepire i desideri nascosti nella mente dell'altro prima ancora che vengano pronunciati. Dopo aver interagito per almeno 5 minuti con il bersaglio il PG, Dichiarando EMPATIA 3, potrà effettuare la chiamata: "MALIA". Questa abilità può essere usata una volta al giorno.

Empatia 4

Il personaggio è in grado di comprendere gli interessi del prossimo, riuscendo anche a cogliere alcune attitudini. Dopo

aver interagito per almeno 5 minuti con il bersaglio il PG, Dichiarando EMPATIA 4, potrà effettuare la chiamata: "MALIA".

Questa abilità potrà essere usata massimo una volta al giorno sullo STESSO bersaglio.

Empatia 5

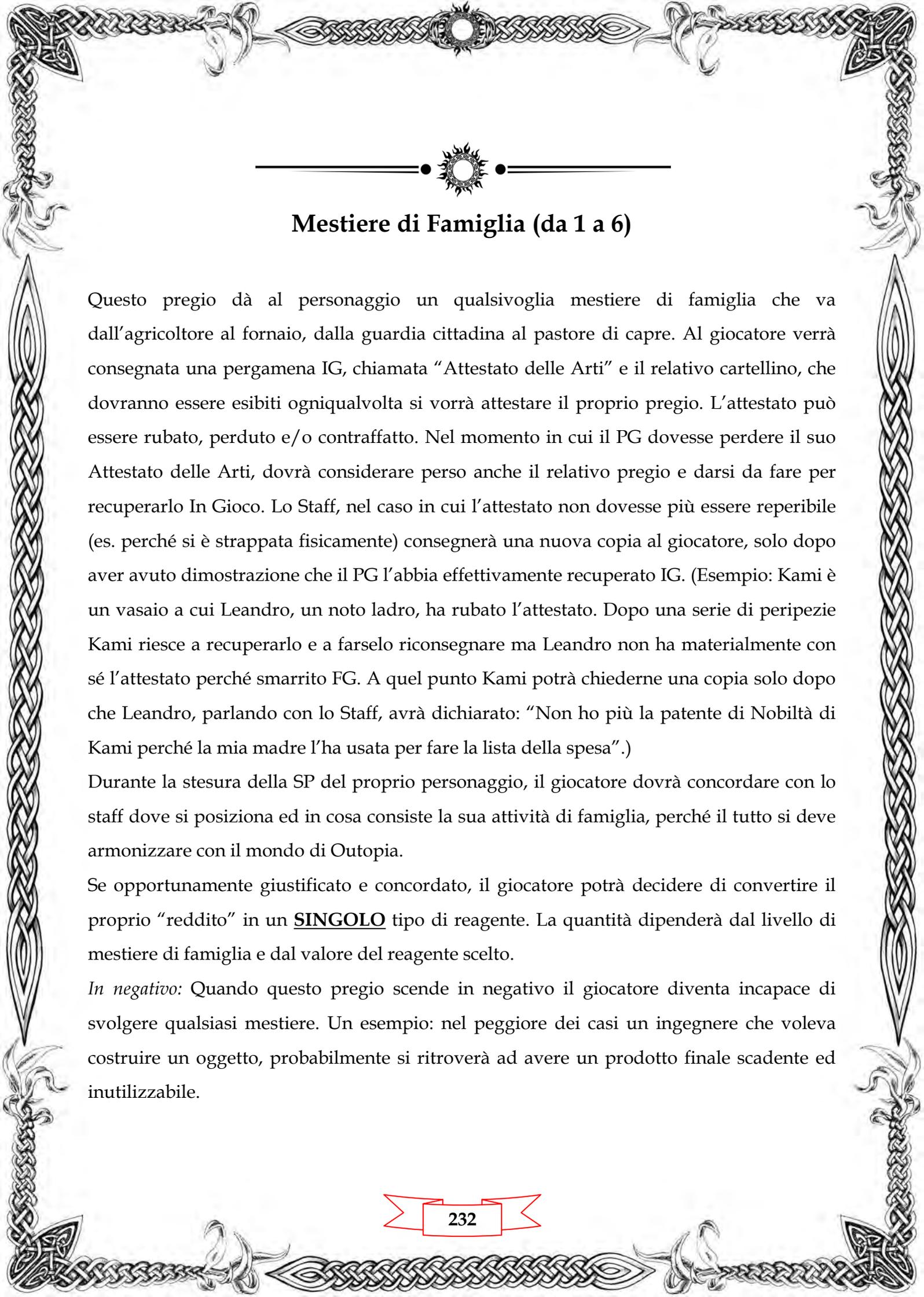
Il personaggio è in grado di leggere il prossimo come un libro aperto. Può discernere con esattezza se qualcuno dice la verità e o sta mentendo. Dopo aver interagito per almeno 5 minuti con il bersaglio il PG, Dichiarando EMPATIA 5, potrà effettuare la chiamata: "DOMINAZIONE, RISPONDI IN MANIERA VERITIERA A QUESTA DOMANDA". Il giocatore potrà porre UNA singola domanda al bersaglio, che dovrà rispondere SI, NO, NON LO SO'. Queste dinamiche devono essere spiegate chiaramente al bersaglio.

Questa abilità potrà essere usata massimo una volta al giorno sullo STESSO bersaglio.

Empatia 6

Il personaggio è in grado di percepire in alcuni casi i sogni o i pensieri del prossimo seppure in modo non chiaro. Può essere utilizzato esclusivamente su un bersaglio addormentato. Dopo aver interagito per almeno un minuto con il bersaglio il PG, Dichiarando EMPATIA 6, potrà chiedere a bassa voce FG di rispondere in maniera veritiera ad una domanda. Il giocatore potrà porre UNA singola domanda al bersaglio, che dovrà rispondere SI, NO, NON LO SO'. Queste dinamiche devono essere spiegate chiaramente al bersaglio.

Questa abilità potrà essere usata massimo una volta al giorno sullo STESSO bersaglio.



Mestiere di Famiglia (da 1 a 6)

Questo pregio dà al personaggio un qualsivoglia mestiere di famiglia che va dall'agricoltore al fornaio, dalla guardia cittadina al pastore di capre. Al giocatore verrà consegnata una pergamena IG, chiamata "Attestato delle Arti" e il relativo cartellino, che dovranno essere esibiti ogniqualvolta si vorrà attestare il proprio pregio. L'attestato può essere rubato, perduto e/o contraffatto. Nel momento in cui il PG dovesse perdere il suo Attestato delle Arti, dovrà considerare perso anche il relativo pregio e darsi da fare per recuperarlo In Gioco. Lo Staff, nel caso in cui l'attestato non dovesse più essere reperibile (es. perché si è strappata fisicamente) consegnerà una nuova copia al giocatore, solo dopo aver avuto dimostrazione che il PG l'abbia effettivamente recuperato IG. (Esempio: Kami è un vasaio a cui Leandro, un noto ladro, ha rubato l'attestato. Dopo una serie di peripezie Kami riesce a recuperarlo e a farselo riconsegnare ma Leandro non ha materialmente con sé l'attestato perché smarrito FG. A quel punto Kami potrà chiederne una copia solo dopo che Leandro, parlando con lo Staff, avrà dichiarato: "Non ho più la patente di Nobiltà di Kami perché la mia madre l'ha usata per fare la lista della spesa".)

Durante la stesura della SP del proprio personaggio, il giocatore dovrà concordare con lo staff dove si posiziona ed in cosa consiste la sua attività di famiglia, perché il tutto si deve armonizzare con il mondo di Outopia.

Se opportunamente giustificato e concordato, il giocatore potrà decidere di convertire il proprio "reddito" in un **SINGOLO** tipo di reagente. La quantità dipenderà dal livello di mestiere di famiglia e dal valore del reagente scelto.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo il giocatore diventa incapace di svolgere qualsiasi mestiere. Un esempio: nel peggiore dei casi un ingegnere che voleva costruire un oggetto, probabilmente si ritroverà ad avere un prodotto finale scadente ed inutilizzabile.

Mestiere di Famiglia 1

Il personaggio lavora come apprendista alle dipendenze del padre o di un membro anziano della sua famiglia. Ogni mese ha diritto a 2 monete di rame.

Mestiere di Famiglia 2

Il personaggio lavora nell'impresa di famiglia. Ogni mese ha diritto a 4 monete di rame.

Mestiere di Famiglia 3

Il personaggio possiede una piccola impresa privata con uno o due lavoratori. Ogni mese ha diritto a 7 monete di rame.

Mestiere di Famiglia 4

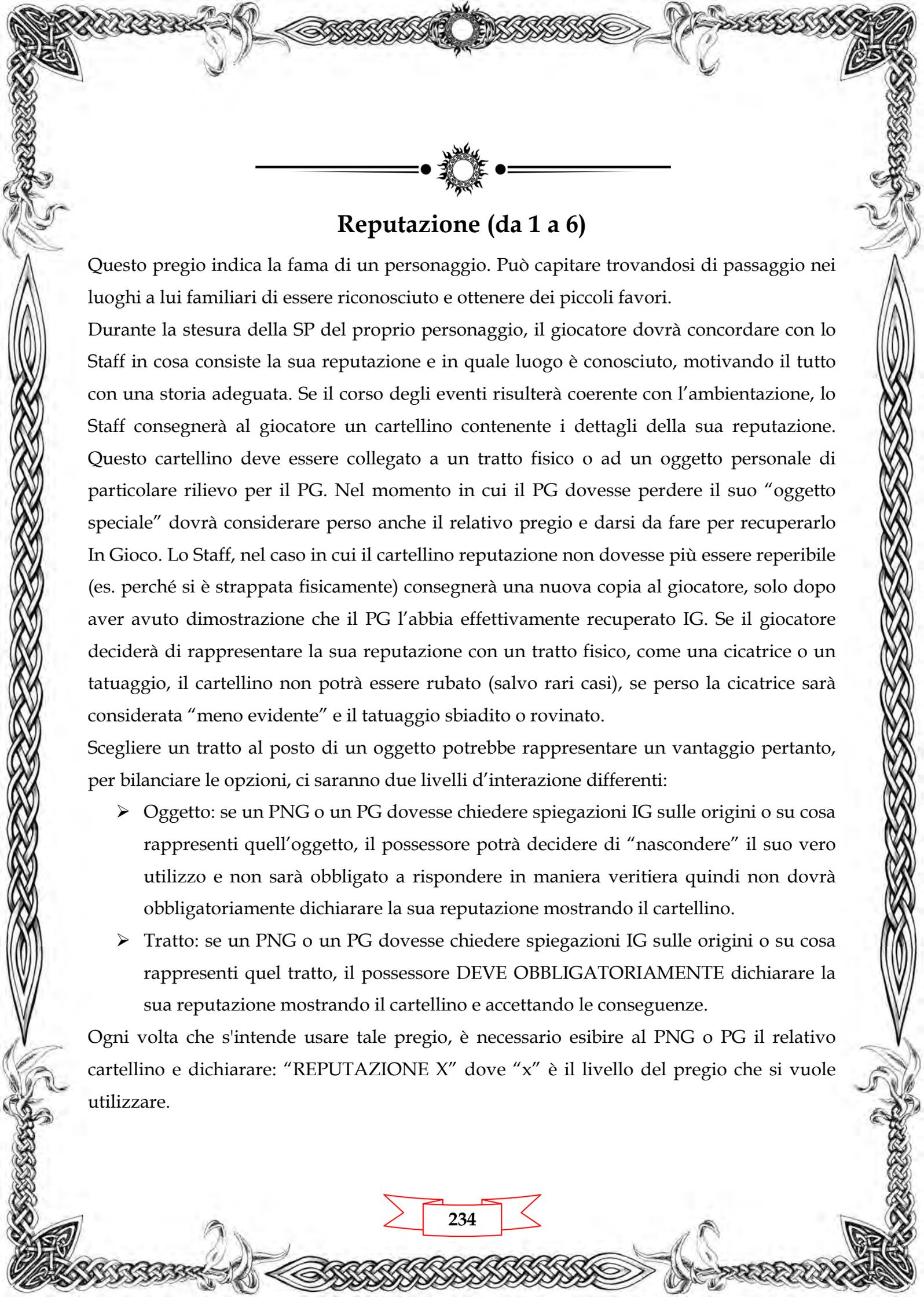
Il personaggio possiede un'impresa che dipende in tutto e per tutto da lui. Ogni mese ha diritto a 1 moneta d'argento.

Mestiere di Famiglia 5

Il personaggio possiede un'impresa che dipende in tutto e per tutto da lui e insegna ai più giovani il mestiere. Ogni mese ha diritto a 1 moneta d'argento e 2 monete di rame.

Mestiere di famiglia 6

Il personaggio è ritenuto uno dei migliori nel suo campo. Ogni mese ha diritto a 1 moneta d'argento e 5 monete di rame.



Reputazione (da 1 a 6)

Questo pregio indica la fama di un personaggio. Può capitare trovandosi di passaggio nei luoghi a lui familiari di essere riconosciuto e ottenere dei piccoli favori.

Durante la stesura della SP del proprio personaggio, il giocatore dovrà concordare con lo Staff in cosa consiste la sua reputazione e in quale luogo è conosciuto, motivando il tutto con una storia adeguata. Se il corso degli eventi risulterà coerente con l'ambientazione, lo Staff consegnerà al giocatore un cartellino contenente i dettagli della sua reputazione. Questo cartellino deve essere collegato a un tratto fisico o ad un oggetto personale di particolare rilievo per il PG. Nel momento in cui il PG dovesse perdere il suo "oggetto speciale" dovrà considerare perso anche il relativo pregio e darsi da fare per recuperarlo In Gioco. Lo Staff, nel caso in cui il cartellino reputazione non dovesse più essere reperibile (es. perché si è strappata fisicamente) consegnerà una nuova copia al giocatore, solo dopo aver avuto dimostrazione che il PG l'abbia effettivamente recuperato IG. Se il giocatore deciderà di rappresentare la sua reputazione con un tratto fisico, come una cicatrice o un tatuaggio, il cartellino non potrà essere rubato (salvo rari casi), se perso la cicatrice sarà considerata "meno evidente" e il tatuaggio sbiadito o rovinato.

Scegliere un tratto al posto di un oggetto potrebbe rappresentare un vantaggio pertanto, per bilanciare le opzioni, ci saranno due livelli d'interazione differenti:

- Oggetto: se un PNG o un PG dovesse chiedere spiegazioni IG sulle origini o su cosa rappresenti quell'oggetto, il possessore potrà decidere di "nascondere" il suo vero utilizzo e non sarà obbligato a rispondere in maniera veritiera quindi non dovrà obbligatoriamente dichiarare la sua reputazione mostrando il cartellino.
- Tratto: se un PNG o un PG dovesse chiedere spiegazioni IG sulle origini o su cosa rappresenti quel tratto, il possessore **DEVE OBBLIGATORIAMENTE** dichiarare la sua reputazione mostrando il cartellino e accettando le conseguenze.

Ogni volta che s'intende usare tale pregio, è necessario esibire al PNG o PG il relativo cartellino e dichiarare: "REPUTAZIONE X" dove "x" è il livello del pregio che si vuole utilizzare.

Esempio1: il PG Micos è un temibile pirata con reputazione 3, potrebbe scegliere come rappresentazione il suo tricorno, il cartellino potrebbe chiamarsi: "Il tricorno del temibile pirata", oppure un tatuaggio che ha sul braccio di un teschio con 2 ossa incrociate, il cartellino potrebbe chiamarsi: "Tatuaggio del temibile pirata".

Micos si trova in una taverna e incontra un PNG mercante, se il PG non fa il primo passo, il PNG vedendo il cappello potrebbe chiedergli da dove viene e Maicol potrà rispondere mostrando il cartellino e dichiarando "REPUTAZIONE 3" a questo punto il mercante se è un tipo losco, potrebbe proporgli di incontrarsi nel retro del locale per trattare di "oggetti particolari", se è una persona integerrima potrebbe denunciarlo a un cacciatore di pirati locale.

*Se, invece, Micos ha optato per un bel tatuaggio, nel momento in cui il mercante dovesse chiedere la storia di quel tatuaggio, **DOVRÀ OBBLIGATORIAMENTE** dichiarare la sua reputazione mostrando il cartellino e accettando le conseguenze.*

Esempio 2: Sempre prendendo in esame il caso di prima, Micos decide di seguire il PNG nel retro e lì incontra un complice del mercante che lo stordisce. A questo punto nel momento in cui il cappello dovesse essere rubato Micos perderà anche il cartellino abbinato. In base alla SP dei PNG, se questo complice fosse anche un cacciatore di pirati, potrebbe decidere di prendersi un "ricordo" della sua vittima, scorticando il tatuaggio e portandolo via con sé e allora, anche in questo caso, il cartellino si considererà perso.

In negativo: Quando questo pregio scende in negativo il giocatore sarà agli occhi degli altri un emarginato, un reietto o un bandito. Un esempio: nel peggiore dei casi, vedendolo, le persone potrebbero allontanarlo con una scopa, o anche peggio ...

Reputazione 1

Il personaggio è ricordato nei luoghi della sua infanzia come il figlio di "tizio" o il nipote di "Caio". È possibile per lui ottenere in quei luoghi qualche pasto gratis e talvolta perfino un riparo per la notte.

Reputazione 2

Il personaggio è ricordato nei luoghi della sua infanzia e del suo addestramento come "il giovane che ha riparato il tetto di tizio" o "il ragazzo che ha ritrovato la figlioletta smarrita di Caio". È visto come una persona utile per il prossimo e degna di rispetto.

Nei luoghi a lui familiari gli sarà facile procurarsi vitto e alloggio gratis per brevi periodi e se necessario assistenza medica immediata.

Reputazione 3

Il personaggio è ricordato nei luoghi in cui si è trovato a soggiornare durante la sua vita come "colui che ha avvertito per tempo dell'arrivo dei non morti" o "che ha salvato un anziano dalle fiamme". Nei luoghi a lui familiari gli sarà facile procurarsi vitto e alloggio gratis anche per diverse settimane, assistenza medica e talvolta piccoli prestiti di denaro. In caso di necessità gli abitanti del luogo sarebbero disposti a nascondere per un giorno o due.

Reputazione 4

Il personaggio è ricordato nei luoghi in cui si è trovato a soggiornare durante la sua vita come "colui che ha rischiato la vita per salvare la figlia del Barone" o come "il giovane che si è trovato a uccidere un paio di erranti che inseguivano una bambina". Il personaggio è visto quasi come un eroe e

in questi luoghi sarà facile procurarsi vitto, alloggio, assistenza medica ed eventuali favori per periodi piuttosto lunghi. In caso di necessità gli abitanti saranno disposti a fornire un luogo sicuro dove nascondersi per un paio di settimane.

Reputazione 5

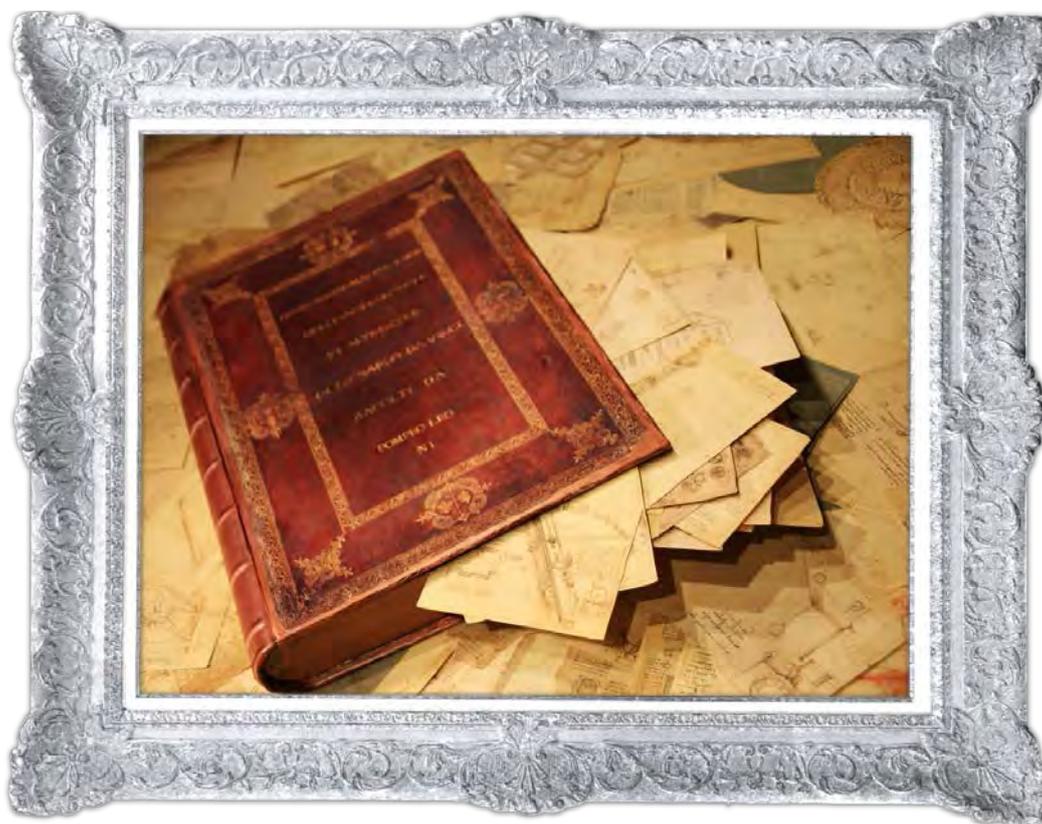
Il personaggio è ricordato nei luoghi in cui si è trovato a soggiornare durante la sua vita come "colui che ha salvato la cittadina dai briganti" o "che ha scoperto una cura miracolosa che ha guarito gran parte della popolazione".

Egli è visto come un eroe e in questi luoghi sarà facile procurarsi vitto, alloggio, assistenza medica ed eventuali favori per periodi molto lunghi. Molti degli abitanti sarebbero disposti a difendere il personaggio a costo della vita e in caso di necessità a fornire un luogo sicuro dove nascondersi per diversi mesi.

Reputazione 6

Variabile a seconda di chi possiede questo pregio.

Regolamento Fuori Gioco



Introduzione

Indipendentemente dalla natura dell'evento che l'Associazione Outopia promuove, è importante che i giocatori tengano bene a mente i ruoli, la terminologia utilizzata e le regole per un corretto e sereno svolgimento dell'attività associativa. Tali regole sono tendenzialmente incontestabili e inderogabili.



Ruoli e Chiamate Arbitrali



I Ruoli

Per il corretto svolgimento del Gioco e non solo, sono assegnati alcuni ruoli. A tali figure di riferimento è possibile fare affidamento per tutte le questioni legate agli eventi In Gioco e Fuori Gioco.



Presidente



Seppur una figura esterna al contesto di gioco (come invece rientra quella del Capo-Ambientazione, del Narratore o dell'Arbitro) rimane l'elemento principe di ogni decisione suprema. È, infatti, dovere e diritto del Presidente dell'Associazione garantire un corretto e sereno svolgimento del gioco e delle attività proposte ai Soci. Pertanto ogni sua decisione è incontestabile e può intervenire in qualsiasi momento.

Capo-Ambientazione

È colui/colei preposta a condurre questo mondo di gioco. Il Capo-Ambientazione ha l'ultima parola su tutte le questioni di gioco e il giocatore non si potrà opporre, qualunque siano i motivi a sostegno di tale pretesa. Gestisce i Narratori e gli Arbitri durante gli eventi GDR. Ha potere di sanzione In Gioco e può sospendere il socio dall'attività ludica qualora, ovviamente, il comportamento di tale socio risulti non idoneo all'evento.



Narratore e Co-Narratore

È la "longa mano" del Capo-Ambientazione. Al Narratore può essere affidata la conduzione di un particolare evento, interamente o in parte. Inoltre può gestire fasi dell'evento con la collaborazione dei PNG, i quali saranno indirizzati dal Narratore stesso nelle loro azioni di gioco. Le sue decisioni sono incontestabili. Talvolta è possibile che in un evento sia presente più di un Narratore.



I Narratori possono essere affiancati da Co-Narratori. Ai Co-Narratori possono essere affidate anche sottotrame o la gestione delle intersessioni. In ogni caso prevale sempre la decisione ultima di un Narratore o del Capo-Ambientazione.

Arbitri

Sono preposti alla verifica delle regole In Gioco e Fuori Gioco. L'arbitro non ha potere di intervenire nelle questioni relative alla giocata intrapresa dal PG, ma ha il potere di gestire tutti quei comportamenti atti a disturbare il gioco e tendenti a violare le regole essenziali. L'Arbitro vigila sull'onestà del giocatore.



Barare, ad esempio, facendo finta di avere punti fisici in più o magie supplementari mai implementate tramite i PE, significa incorrere in sanzioni di gioco fino all'allontanamento momentaneo o definitivo dallo stesso. Gli Arbitri possono anche decidere sull'affidabilità dell'equipaggiamento del PG. Se ritengono che "l'arma" sia pericolosa a seguito di un "controllo" possono vietarne l'uso. Le loro decisioni sono incontestabili.

Supervisore



Il Supervisore è un Socio degno di fiducia che in genere ha un ruolo di PG. Il Supervisore non è indicato pubblicamente dallo Staff, al fine di non svelare la sua identità. Tenzialmente ha il compito di relazionare al Capo-Ambientazione o al Narratore di turno eventuali situazioni spiacevoli che si potrebbero verificare o che si stanno verificando. Tra questi si rammentano in via esemplificativa, ma non esaustiva, le seguenti situazioni:

- Atteggiamenti offensivi FG tra giocatori;
- Violazione delle regole FG e IG;
- Situazioni in cui i giocatori tendono a barare (es. mancato conteggio dei PE durante un combattimento o uso dei PS sproporzionato rispetto all'abilità o alla situazione).

Il Supervisore, sempre privilegiando le regole per i casi di emergenza e di sicurezza del gioco, dovrà limitarsi a riferire gli eventi al Narratore e al Capo Ambientazione, ma potrà intervenire direttamente nei casi più palesi ed eclatanti (es. un PG usa un'arma impropria non considerata idonea al combattimento: il Supervisore potrà farsi riconoscere con l'apposito cartellino e intervenire).



Le Chiamate Arbitrali

Sono le parole usate per dichiarare alcuni momenti di gioco e/o azioni di Arbitri, Narratori e Capo-Ambientazione.



In Gioco



È la chiamata che indica l'inizio del gioco. Da quel momento in poi non sono ammessi comportamenti Fuori Gioco. (Es. parlare di calcio, fumare sigarette industriali, usare il telefonino sono tutti comportamenti sanzionabili).



Sospensione

È una chiamata che serve a sospendere il gioco. L'attività può essere sospesa dai Narratori per diversi motivi, come ad esempio quando vi è necessità di spiegare cosa sta succedendo in termini di ambientazione (es. descrizione di una scena non riproducibile nella realtà ma lasciata all'immaginazione dei partecipanti).



Fermo Gioco



Chiamata di **emergenza!** È una chiamata utilizzata in casi di estrema necessità in cui, per l'incolumità di un giocatore, occorre **fermare del tutto** il gioco. **Tutti i Soci** possono usufruire di questa chiamata che, per il suo carattere di emergenza, deve essere invocata **solo in caso di reale necessità**. Ad esempio: tizio scivola e si sloga una caviglia: ogni socio ha facoltà di effettuare la chiamata a voce alta, se possibile, alzando entrambe le mani.



Fine Gioco

È la chiamata che sta a indicare la fine dell'evento. Può essere invocata solo dai membri dello Staff organizzativo e di gioco dell'Associazione.





Gli Oggetti In Gioco e Fuori Gioco

Durante il gioco ogni Personaggio può utilizzare alcuni oggetti. Essi possono essere di vario tipo: dalle spade in lattice fino a semplici provette, da armature a utensili per interpretare un cerusico o un fabbro. L'Oggetto Fuori Gioco è in genere un oggetto che appartiene al Giocatore o fa parte del materiale dell'Associazione. In ogni caso vale la regola assoluta e inderogabile di NON POTERNE DIVENTARE PROPRIETARI!

In Gioco l'oggetto viene rappresentato dai "cartellini" (si veda il relativo paragrafo nel presente Manuale di spiegazione dei Cartellini IG). Tuttavia bisogna ricordare che tale oggetto è SEMPRE di proprietà di qualcuno. Per questo motivo è severamente vietato sottrarre gli oggetti fisici FG all'insaputa del giocatore. Nel caso di una "azione di gioco", ad esempio un PG che simula un "furto" di un oggetto che ha un cartellino, **il giocatore potrà sottrarre fisicamente l'oggetto avendo l'obbligo di consegnarlo a un Narratore.** Il Narratore valuterà l'azione di gioco e, eventualmente, staccherà il cartellino dall'oggetto (o nel caso di difficoltà particolari chiederà al legittimo proprietario di farlo per non rovinarlo). L'oggetto FISICO sarà riconsegnato al legittimo proprietario, mentre il cartellino sarà consegnato all'autore del "furto".

È ASSOLUTAMENTE VIETATO, sottrarre fisicamente oggetti ad altri giocatori al di fuori di un contesto di gioco. IN OGNI CASO chi sottrae l'oggetto DEVE riconsegnarlo IMMEDIATAMENTE al proprietario o, al massimo, a fine evento. Si pensi ad esempio a un PG che, temendo per la propria vita, decidere di "nascondere" una spada di un altro PG a lui ostile. In quel caso non vi è un cartellino che giustifichi l'azione di "furto", ma resta pur sempre una motivazione In Gioco. Anche in questo caso l'azione DEVE essere dichiarata al Narratore. Pena per l'inosservanza di queste regole L'AMMONIZIONE E LA SOSPENSIONE IMMEDIATA dal gioco per il tempo che il Narratore deciderà.



I Cartellini usati In Gioco



Il cartellino “In Gioco” è una tessera plastificata che si applica agli oggetti In Gioco, ma non solo! I cartellini identificano conio, reagenti, armi o armature di valore o speciali e molto altro. Possono anche contenere le informazioni di scheda relative ai PG, le abilità aggiuntive e le caratteristiche peculiari dello stesso. Il cartellino IG si differenzia dalla Tessera del Socio. Quest’ultima, infatti, è legata all’iscrizione della persona all’Associazione di

Promozione Sociale Outopia e prescinde dal gioco promosso.



Rappresentazione IG di Oggetti FG: il Cartellino dell’oggetto IG

In gioco si possono trovare alcuni oggetti che sono fisicamente rappresentati da cartellini IG o abbinati a essi. Tali cartellini sono plastificati, in genere recano una serie di scritte all'interno. Fisicamente l’oggetto **NON DOVRÀ MAI ESSERE SOTTRATTO**; ciò che a fine evento potrà rimanere nella tasca del giocatore è solo il cartellino a esso abbinato. Nel caso in cui una scena risulti più compatibile con la sottrazione reale di un oggetto (esempio: un PG prende la spada a un altro PG) occorre che l’oggetto sottratto sia **immediatamente restituito al Narratore o al legittimo proprietario**, fermo restando in quest’ultimo caso che **il Narratore dovrà essere messo a conoscenza dell’azione**. *Esempio:*

il PG 1 sottrae una spada al PG 2 e dichiara di nascondersela o di buttarla via. Il PG 2 è molto affezionato all'oggetto (in termini di Fuori Gioco) e per questo il PG 1 chiamerà il Narratore e descriverà l'azione. Il Narratore prenderà atto e il PG 2 non potrà usare la spada. Se la spada del PG 2 aveva un cartellino (es. era una spada Sacra o particolare), il cartellino andrà nelle mani del PG 1.

Resta fermo che il cartellino è sempre di proprietà di Outopia, per cui i Narratori hanno il diritto di richiederlo indietro per qualunque motivo e senza contestazione!

Come Leggere il Cartellino IG

Prendiamo ad esempio un cartellino "Oggetto" riportato nella figura sottostante (Fig. 1 cartellino tipo) e vediamo come si legge. Nel lato A saranno sempre inseriti l'immagine e il nome dell'oggetto. Nel lato B la descrizione (che indicherà alcune proprietà o i requisiti necessari per utilizzare l'oggetto o altre info a discrezione dei Narratori) e alcune sigle (Valutare, Affinità con le Trame, Percepire e Valore Affettivo). Un esempio grafico:



(Fig. 1 cartellino tipo)

Descrizione: in questo spazio sono inserite le info dell'oggetto e le sue capacità IG.

Freccia 1: *Valutare* - indica il valore dell'oggetto. Questo valore è rappresentato in termini di monete di gioco (esempio 3 rami, 2 argenti, 1 oro). È il valore indicativo ma non è detto che non si possa rivendere o acquistare per un valore diverso;

Freccia 2: *Affinità con le Trame* - indica il codice che individua se e quanto l'oggetto è affine alla trama del gioco e per questo come interagisce con essa;

Freccia 3: *Percepire* – indica il codice che individua se l’oggetto è dotato di particolari proprietà, siano esse sacre o di natura particolare.

Freccia 4: *Valore Affettivo* – indica quanto l’oggetto è importante per chi lo detiene (e quindi come influisce con l’interazione del PG/PNG) oppure indica il grado di “potere” (es. una candela per rituale che avrà Valore Affettivo + 5 sarà ottima per i rituali, mentre a -5 creerà dei danni).

Esistono dei cartellini che non possono essere utilizzati autonomamente dal giocatore ma solo in presenza del Narratore. Un esempio è dato dalle figure successive (Fig. 2 e 3 due esempi di cartellini "Oggetto di Ambientazione".)



(Fig. 2 cartellino ambientazione)



(Fig. 3 cartellino ambientazione)

Nel caso della Fig. 2 e della Fig. 3 la freccia indica la spiegazione di questo cartellino, sul/con il quale non si potranno fare azioni (es. spostare, scassinare, ecc.) se non sotto autorizzazione/presenza del Narratore. In questo esempio, le chiavi rappresentate sono abbinate a specifiche serrature o a una particolare azione In Gioco. **In ogni caso il cartellino deve tornare nelle mani del Narratore dopo il suo utilizzo.**

Il cartellino contiene anche una descrizione (come da Fig. 1 può essere un “pugnale d'argento). Il PG tuttavia NON PUÒ sapere come si chiama l’oggetto, nonostante la

descrizione, **né quali siano le sue proprietà** (ad esempio nel caso di una Pozione o un Reagente). Per saperlo occorrerà avere la relativa abilità (esempio: essere un alchimista per individuare il tipo di pozione o possedere l'abilità valutare per definire il nome di un oggetto) oppure consultarsi con il Narratore.

Collegare il Cartellino a un Oggetto IG

I cartellini che fanno riferimento a un oggetto IG **devono sempre essere legati a esso tramite un cordino, in modo da rappresentarlo**. Nel caso di oggetti molto piccoli come anelli o bracciali, i cartellini possono essere tenuti in tasca o in una scarsella; in questi casi all'inizio dell'evento deve essere comunicato al Narratore quale oggetto rappresenta quale cartellino.

Quando considerare il Cartellino IG

Il Cartellino rappresentante l'oggetto è da considerarsi **SEMPRE IG** quando il giocatore lo porta con sé durante l'evento: non potrà essere invocato il Fuori Gioco del cartellino indipendentemente dalla volontà del giocatore di tenere "separati" alcuni cartellini da altri.

In caso di Smarrimento/Furto IG del Cartellino

In caso di "furto" (In Gioco) dell'oggetto sta solo al Narratore la restituzione della rappresentazione fisica o la sottrazione del cartellino relativo.

In caso di Smarrimento/Furto FG del Cartellino

Il cartellino sarà comunque considerato perso anche IG.

Trasporto IG degli Oggetti IG rappresentati dal Cartellino

Per una migliore interpretazione, i giocatori **devono sempre valutare la quantità di oggetti che trasportano**. Trasportare centinaia di reagenti, unitamente o disgiuntamente a oggetti specifici (spade, anelli, pietre ecc.) implica la **rappresentazione del PESO** degli

stessi. Un giocatore "carico" di oggetti e cartellini (che si ricorda devono sempre essere abbinati gli uni agli altri), sarà un giocatore che non potrà muoversi più agevolmente di chi è poco carico.

Cartellino Evento

In giro per l'Area di Gioco, i Giocatori potrebbero trovare dei **Cartellini Evento**. Essi possono essere appesi, trovarsi per terra o sopra a oggetti e saranno riconoscibili facilmente da un numero romano posto sul suo fronte. Tale numero rappresenta il livello minimo di **SESTO SENSO** necessario per individuarli a distanza. Questa dinamica rappresenta la capacità di un personaggio con sesto senso di percepire che in quel punto c'è qualcosa di "strano", poiché questi cartellini narreranno qualcosa che sarà attivo in quel punto specifico sia essa una trappola, una concentrazione di energia, una presenza particolare, ecc... Quando un PG ha questa "intuizione" (vedendo il cartellino a distanza) potrà decidere se andare a vedere il testo nel retro del cartellino o evitarlo. **Chi non possiede un sufficiente livello di Sesto Senso dovrà IGNORARE tali cartellini finché non arriva a 1 metro da esso.** Nel momento in cui il PG sarà sufficientemente vicino (meno di un metro) dovrà raccogliere il cartellino e leggerne il retro, dove troverà la narrazione. Alcuni Cartellini Evento possono contenere una narrazione specifica che richiede dei prerequisiti per essere "percepita"; **per esempio** potrebbe essere scritto:

Prerequisito <Vocazione>

"il luogo è stato recentemente consacrato a Tesna"

Questo significa che se il PG che interagisce con il Cartellino Evento non ha l'abilità "Vocazione" non potrà leggere (quindi percepire IG) l'Effetto di Narrazione.

Altri cartellini avranno invece degli effetti immediati, e potrebbero recare **per esempio** la seguente descrizione:

TRAPPOLA <LIVELLO 3>

"Dichiarare a voce alta: "SOSPENSIONE"

Tutti i giocatori entro 3 metri subiscono la chiamata: "2 PETTO".

Riposizionare il cartellino e Dichiarare: "IN GIOCO".

Quando un giocatore è chiamato a interagire con questo genere di Cartellino Evento dovrà, dopo averlo preso, dichiarare immediatamente **SOSPENSIONE**; leggere la narrazione; **RIPOSIZIONARE** il cartellino dove l'ha trovato e dichiarare la **chiamata IN GIOCO**. A questo punto tutti i PG presenti che hanno ascoltato la narrazione subiranno l'effetto (la chiamata si considera subita dopo essere tornati In Gioco).

Se un giocatore in possesso dell'abilità "Individuare trappole" vuole interagire con il Cartellino Evento deve arrivare a un metro di distanza e, leggendo che si tratta di una trappola, potrà decidere se riposizionarlo subito, farla scattare o, se ha il giusto livello di Scassinare e Disarmare, potrà tentare di rimuoverla.

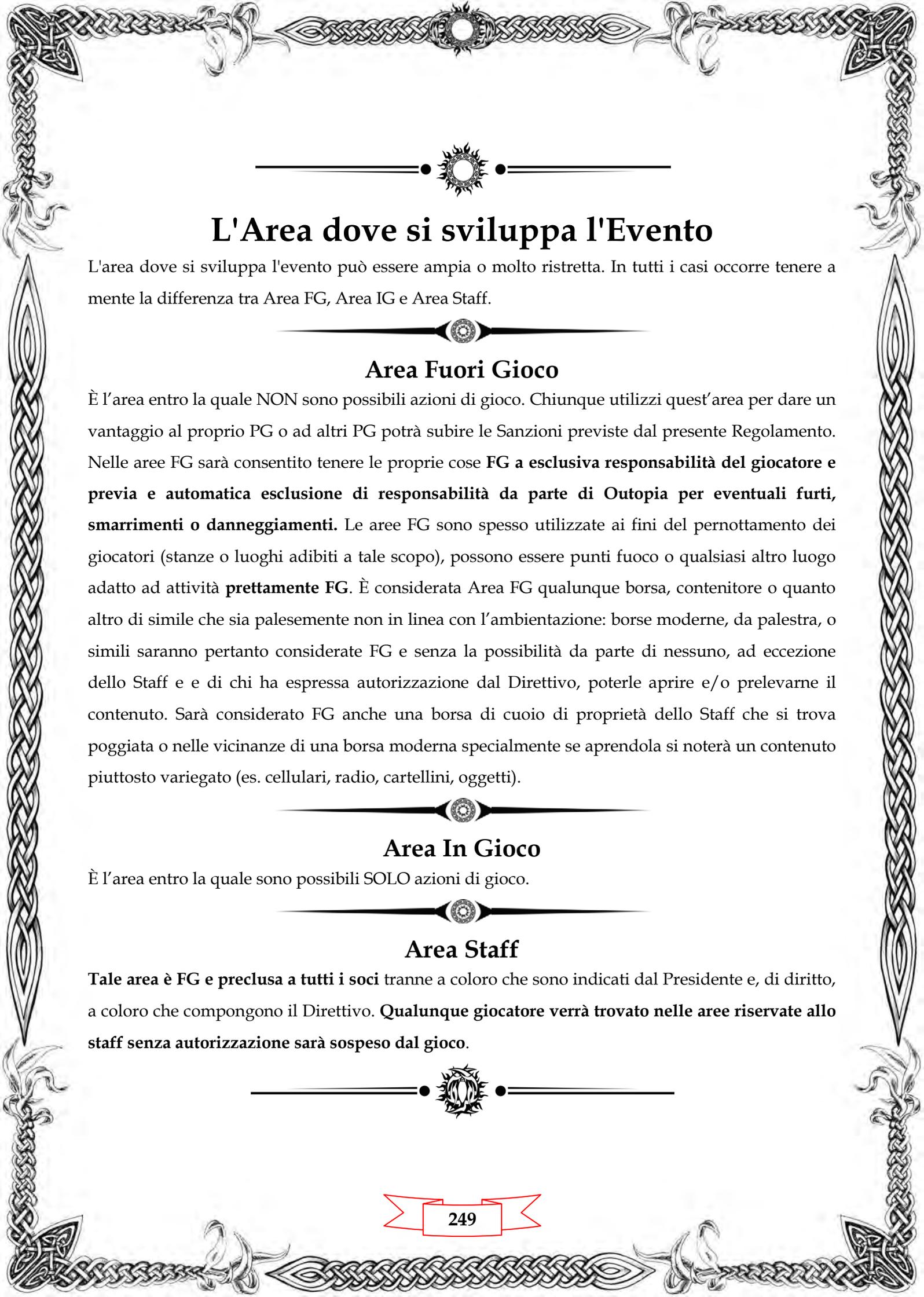
NOTA BENE: solo un giocatore che possiede entrambe le abilità: "Individuare Trappole" e "Scassinare e Disarmare" potrà individuare la trappola e tentare di rimuoverla.

Se il giocatore possiede solo l'abilità "Individuare Trappole" potrà solo segnalarne la presenza.

Un giocatore che possiede solo l'abilità "Scassinare e Disarmare" e non "Individuare Trappole" se interagisce con un cartellino evento di tipo trappola non potrà disinnescarla perché non si rende conto della sua presenza.

Questi PG in possesso di una sola delle due abilità potranno tranquillamente collaborare tra di loro, per esempio un PG che può "Individuare Trappole" potrà segnalare la presenza della trappola all'altro giocatore e SOLO in quel momento il giocatore in possesso della sola abilità "Scassinare e Disarmare" potrà cercare di rimuoverla.





L'Area dove si sviluppa l'Evento

L'area dove si sviluppa l'evento può essere ampia o molto ristretta. In tutti i casi occorre tenere a mente la differenza tra Area FG, Area IG e Area Staff.

Area Fuori Gioco

È l'area entro la quale **NON** sono possibili azioni di gioco. Chiunque utilizzi quest'area per dare un vantaggio al proprio PG o ad altri PG potrà subire le Sanzioni previste dal presente Regolamento. Nelle aree FG sarà consentito tenere le proprie cose **FG a esclusiva responsabilità del giocatore e previa e automatica esclusione di responsabilità da parte di Outopia per eventuali furti, smarrimenti o danneggiamenti**. Le aree FG sono spesso utilizzate ai fini del pernottamento dei giocatori (stanze o luoghi adibiti a tale scopo), possono essere punti fuoco o qualsiasi altro luogo adatto ad attività **prettamente FG**. È considerata Area FG qualunque borsa, contenitore o quanto altro di simile che sia palesemente non in linea con l'ambientazione: borse moderne, da palestra, o simili saranno pertanto considerate FG e senza la possibilità da parte di nessuno, ad eccezione dello Staff e di chi ha espressa autorizzazione dal Direttivo, poterle aprire e/o prelevarne il contenuto. Sarà considerato FG anche una borsa di cuoio di proprietà dello Staff che si trova poggiata o nelle vicinanze di una borsa moderna specialmente se aprendola si noterà un contenuto piuttosto variegato (es. cellulari, radio, cartellini, oggetti).

Area In Gioco

È l'area entro la quale sono possibili **SOLO** azioni di gioco.

Area Staff

Tale area è FG e **preclusa a tutti i soci** tranne a coloro che sono indicati dal Presidente e, di diritto, a coloro che compongono il Direttivo. **Qualunque giocatore verrà trovato nelle aree riservate allo staff senza autorizzazione sarà sospeso dal gioco.**



La Segreteria

La Segreteria è il luogo fisico dove vengono espletati gli adempimenti formali FG e vengono inoltrate le richieste IG. Sono attive due e-mail al fine di semplificare il lavoro in segreteria:

- segreteriaingioco@outopia.it: per tutte le questioni riguardanti solo e unicamente il gioco.
- segreteriafuorigioco@outopia.it: per tutte le questioni Fuori Gioco.



La Segreteria FG: modulistica e questioni Fuori Gioco

Prima degli eventi sarà compito dell'organizzazione mettere a disposizione tutta la modulistica necessaria per partecipare all'evento: domanda di ammissione a socio, liberatorie varie ecc. Di volta in volta, per ogni evento sarà indicata la modulistica necessaria. Al fine di dimezzare i tempi di attesa tra la fine della segreteria e l'inizio dell'evento si consiglia al Socio di inviare la modulistica tramite mail o arrivare con i moduli già compilati, in modo da consegnarli direttamente allo Staff una volta arrivati.



La Segreteria IG: Tabelle, Liste e questioni In Gioco

Prima degli eventi sarà compito dell'organizzazione mettere a disposizione una serie di informazioni utili per i PG tra cui le Tabelle contenenti i codici relativi a quanto indicato nei cartellini oggetto: valutare, valutare avanzato, affinità con le trame, percepire il sacro ecc. Inoltre saranno messe a disposizione le Liste Alchemiche, legate alle Scuole Alchemiche presenti nel regolamento e le Liste di Araldica o Araldica approfondita. **Tali Tabelle e/o Liste potranno essere consegnate e utilizzate esclusivamente dai giocatori in possesso della specifica abilità. È interesse del singolo giocatore richiedere via mail le liste o le tabelle di cui necessita (segreteriafuorigioco@outopia.it). Lo staff non fornirà in alcun modo le tabelle cartacee ai giocatori, ma sarà loro premura stamparle. In caso di mancata richiesta FG non sarà possibile per lo Staff fornire le liste prima dell'inizio dell'evento pertanto non sarà possibile per il giocatore utilizzarle.**



Segnalazioni Somatiche

Le segnalazioni somatiche sono dei segnali fatti con i movimenti del corpo (mano alzata, braccio alzato ecc.) che stanno a indicare alcune situazioni che possono interessare i PG, i PNG e gli stessi Narratori.



Braccio alzato e dito indice alzato

Questa segnalazione indica che la persona non è presente in quel determinato momento. Chiunque veda una persona in questa posizione deve ignorarla, comportandosi come se non esistesse. Questa segnalazione è utilizzata solitamente dai Narratori e dai PNG. Ai PG è concesso di utilizzare questa segnalazione solo ed esclusivamente dietro indicazione di un Narratore, in caso di estrema necessità o dopo l'utilizzo della "Polvere del pellegrino" (Per dettagli sull'utilizzo dei Polvere del pellegrino vedere il capitolo "Regolamento In Gioco"). È consigliato alle persone che seguono l'evento e non stanno effettivamente giocando (pertanto non desiderano interagire con altri giocatori o con lo Staff), di mantenere questa segnalazione.



Braccio alzato e mano con il palmo aperto

Questa segnalazione viene utilizzata dai giocatori che possiedono l'abilità che gli consente di essere invisibili In Gioco. Chiunque mantenga questa segnalazione deve essere ignorato, come se non esistesse, a meno che il giocatore che sta osservando non sia in possesso della specifica abilità che consente di percepire l'invisibile.



Due dita aperte posate sul petto

Questa segnalazione indica la volontà di fare una domanda a un Narratore o a un PNG. In quel momento il PG è momentaneamente Fuori Gioco ma è ancora influenzato dall'ambiente esterno (**non è una scusa per interrompere un combattimento o per non subire danni**).



Interazioni dei Soci/Giocatori con l'Organizzazione la Narrazione durante gli eventi GDR

Durante l'evento l'associazione Outopia utilizza delle chiamate in italiano che fungono da filtro tra la realtà del gioco e quella oggettiva. Di seguito sarà possibile trovare le chiamate arbitrali (per le chiamate In Gioco vedere il capitolo "Chiamate").

Lo svolgimento dell'evento è gestito da un Narratore, il quale può essere distaccato dalla scena o inserito nella stessa interpretando un PNG.

Per dettagli sulle figure del Narratore, Arbitro, Capo Ambientazione e Presidente vedere il capitolo "Ruoli e Chiamate Arbitrali".

Per tutto ciò che concerne il contesto organizzativo, in caso di urgenze o di questioni Fuori Gioco, sarà cura del Socio avvicinare **con discrezione** un Organizzatore e ravvisargli la problematica.



Gli Eventi GDR dal Vivo: tipologia e gestione richieste PG



Tipologia evento: "Maggiore", "Minore", "Intersessione "

Nelle Cronache di Outopia sono presenti tre tipi di eventi:

- 1) **Evento "Maggiore"**: è il tipo di evento che prevede l'interazione tra PG nella stessa location per almeno 2 o 3 giorni consecutivi. Verranno indicati dallo Staff i luoghi in cui pernottare e i punti fuoco dove i PG potranno cucinare. Solitamente in questo tipo di eventi i giocatori potranno portare un loro allestimento stabile, come una tenda medioevale, un laboratorio alchemico, una forgia, un altare, stendardi, ecc...
- 2) **Evento "Minore"**: è un evento che si svolge all'interno di determinate strutture o luoghi aperti per una durata non superiore alle 8 ore consecutive. Solitamente durante questi eventi è difficile portare un proprio allestimento, in base alla tipologia di location, lo Staff fornirà le relative delucidazioni.
- 3) **Evento "Intersessione"**: questo tipo di evento viene richiesto dai PG per cercare di far evolvere la propria storia personale o di gruppo, con giocate difficilmente replicabili in un evento dal vivo. Le intersessioni possono essere sviluppate in vari modi, tutti indicati volta per volta dall'organizzazione. Tra le modalità previste, quella principale è legata all'utilizzo di un "Forum" dedicato su internet, le altre tipologie saranno concordate di volta in volta.

Le richieste IG dei PG: Regole per le Intersessioni

Per le Intersessioni sono posti dei limiti di richiesta:

- 1) SINGOLO PG: **una volta l'anno;**
- 2) GRUPPI DI GIOCO: **una volta l'anno.**

Lo Staff vigilerà sul corretto utilizzo delle Intersessioni da parte dei PG. In nessun caso sarà consentito superare il limite proposto di Intersessioni. Se i PG o i gruppi chiederanno un numero maggiore di intersessioni lo Staff potrà negarle.

Ogni PG deve tenere a mente la seguente regola istituita per evitare l'abuso delle intersessioni: **se un PG richiede una intersessione DI GRUPPO, tale intersessione si intenderà esaurita per tutti i PG appartenenti a quel dato gruppo (indipendentemente se poi lo abbandonano o meno); pertanto i PG che ne fanno parte non potranno richiedere una intersessione di gruppo essendo esaurita la finalità con la richiesta da parte di altri membri.**

Come richiedere una Intersessione

Chi intende chiedere un'Intersessione dovrà mandare una mail alla segreteria In Gioco (segreteriaingioco@outopia.it). Nel caso di una richiesta di Gruppo, sarà il portavoce a dover effettuare la richiesta.

Nella richiesta SINGOLO PG si dovrà indicare:

- l'obbiettivo del PG o il motivo in generale;
- i modi in cui intende raggiungere lo scopo prefissato.

Nella richiesta GRUPPO DI GIOCO si dovrà indicare:

- l'obbiettivo del GRUPPO DI GIOCO o il motivo in generale;
- i modi in cui s'intende raggiungere lo scopo prefissato;
- il numero dei PG partecipanti.

A seguito della richiesta la Narrazione contatterà il singolo PG o il portavoce del Gruppo di Gioco per comunicare la prima data utile per poter sviluppare l'intersessione richiesta.

Cosa si può richiedere in una Intersessione

Per le intersessioni dei singoli PG o di Gruppo s'intendono tutte quelle situazioni nelle quali è richiesta la presenza di un Narratore al fine di far evolvere una parte importante della storia che sia personale, di gruppo o legata alla Trama o Sottotrama di gioco dal Vivo. Le Intersessioni quindi sono legate **principalmente**, anche se non esclusivamente, **alla Storia del Personaggio**. **Richiedere un'intersessione singola è in genere un modo per il PG di evolvere le sue conoscenze in termini di Storia, Ambientazione e Interazione con il resto di Outopia.**

Per i gruppi vale la stessa regola: in Intersessione il Narratore sarà chiamato a seguire alcune delle dinamiche del gruppo legate alla Storia del Gruppo stesso, all'Ambientazione e all'Interazione con il resto di Outopia.

L'Intersessione **NON** consentirà l'acquisizione di abilità avanzate o segrete, indipendentemente dalle azioni di gioco interne. Tali abilità possono essere apprese **solo e unicamente durante gli eventi dal vivo**, ma se s'incontra un PNG che può insegnare tale capacità, si potrà tentare di accordarsi con lui per un "appuntamento" durante un evento Minore o Maggiore.

Per tutte le giocate di carattere personale che esulano dal contesto Intersessione o da effettuare durante uno di questi tipi eventi è necessario che il giocatore interagisca con il Capo Ambientazione o con il Narratore attraverso i canali di comunicazione messi a disposizione dallo Staff (mail dedicata e forum).

È interesse del giocatore a far evolvere il proprio PG. Per questo motivo richieste di "giocate" a ridosso di un evento non saranno prese in considerazione dallo Staff. Tra un evento e l'altro trascorrono, di norma, circa 25 giorni e in quel lasso di tempo si potranno concordare le giocate o inviare le comunicazioni per l'acquisto delle abilità base con il Capo Ambientazione e il Narratore di turno **sempre e unicamente** attraverso i canali indicati (in genere via mail) **almeno 5 giorni prima** di un evento. La mail per contattare l'Ambientazione e la Narrazione è presente nella sezione "contatti" del sito www.outopia.it



Le richieste IG dei PG: Regole per l'invio di e-mail

Per tutto quanto concerne il gioco la mail preposta è: segreteriaingioco@outopia.it.

Nel caso il PG volesse indicare una richiesta o una azione che non implica una intersessione (quindi si parla di **giocate semplici e richieste ragionevoli!**) una volta al mese potrà mandare una mail all'indirizzo indicato. I limiti sono i seguenti:

- Limite di invio delle richieste per ogni PG: **1 volta al mese;**
- Limite di invio delle richieste DI GRUPPO: **1 volta al mese.**

ATTENZIONE: LE RICHIESTE NON SONO INTERSESSIONI ON-LINE. SI POTRÀ FARE SOLO UNA RICHIESTA DI AZIONE! Non saranno considerate più richieste nella stessa mail, anche se legate ad una richiesta iniziale.

Esempio: Bertand (PG) dichiara di andare a Dedra per parlare con Marcus (PNG). L'Ambientazione potrebbe dire che lo trova. Il giocatore dovrà aspettare il mese successivo per inoltrare una richiesta specifica per il PNG Marcus.



Il Forum di Gioco

Al solo scopo di incentivare il Gioco di Ruolo tra i PG è previsto un forum on-line direttamente accessibile dal sito www.outopia.it. Non è possibile esulare le regole precedenti relative alle richieste del PG aprendo giocate sul forum. Per aprire una specifica giocata sul forum con l'aspettativa che la Narrazione intervenga specificatamente occorre mandare **preventivamente** una mail a segreteriaingioco@outopia.it. Esempi:

- *Esempio 1: il PG Bertrand apre una giocata con l'intento di conoscere nuovi PG (giocata accettata dalla Narrazione senza bisogno di mandare mail).;*

- **Esempio 2:** il PG Bertrand apre una giocata per parlare con un PNG - In questo caso occorre mandare prima una mail a segreteriaingioco@outopia.it specificando l'obbiettivo e VALE COME SE FOSSE UNA MAIL O UNA RICHIESTA DI INTERSESSIONE (LA DECISIONE SARÀ DELLO STAFF A SECONDA DI QUANTO LA GIOCATO SARÀ INFLUENTE O MENO!) Se il Giocatore non adempie preventivamente all'invio della mail subirà l'immediato blocco della giocata e la decurtazione di 1 PE;

- **Esempio 3:** il PG Bertrand apre una giocata e decide di fare rituali e combattimenti che portano inevitabilmente la Narrazione ad intervenire. A seconda di come interverrà la Narrazione potrà venire considerata esaurita la possibilità del PG di aprire ulteriori giocate sul forum dello stesso tipo o di inviare la mail con richieste di giocate o intersessioni.

Per le regole specifiche del Forum occorre registrarsi sullo stesso. Per tutto quanto non preventivato in questo Manuale lo Staff è libero di intervenire al fine di prevenire atteggiamenti di giocatori che tendono a trovare "buchi" nelle regole per poterle aggirare.

Si ricorda che aggirare le regole, nella visione di gioco di Outopia, equivale a "barare".



Modalità di partecipazione agli eventi

Per partecipare agli eventi de "Le Cronache di Outopia" è assolutamente necessario iscriversi all'Associazione di Promozione Sociale "Outopia". L'evento, infatti, è promosso da Outopia APS e il tesseramento alla stessa è obbligatorio per poter giocare. La tessera non scade ed è gratuita. Per velocizzare i tempi di segreteria pre-evento vi invitiamo a compilare prima dell'evento stesso l'autocertificazione di robusta costituzione, la liberatoria e/o la domanda di ammissione a socio (qualora fosse un nuovo aspirante socio) in modo da restringere i tempi di attesa e consentirci di iniziare a giocare in orario. È OBBLIGATORIO PER TUTTI COMPILARE LA LIBERATORIA PER L'EVENTO (in alcuni casi saranno messe a disposizione anche liberatorie aggiuntive specifiche per il luogo che ci ospita per l'evento), l'autocertificazione di sana e robusta costituzione e ogni altra documentazione richiesta dagli organizzatori. La modulistica può essere scaricata dal

nostro sito, nell'apposita sezione, all'indirizzo www.outopia.it e inviata, previa compilazione, alla mail segreteriafuorigioco@outopia.it.

I MINORENNI dovranno necessariamente fare firmare la liberatoria al proprio genitore/tutore legale, in caso contrario non potranno partecipare all'evento. La liberatoria deve essere accompagnata dalla fotocopia di un documento di identità del genitore, oppure nel caso sia presente al momento dell'evento, il genitore dovrà esibire il documento all'organizzazione al momento della compilazione della liberatoria.

Queste regole non subiranno alcuna deroga, per nessun motivo!

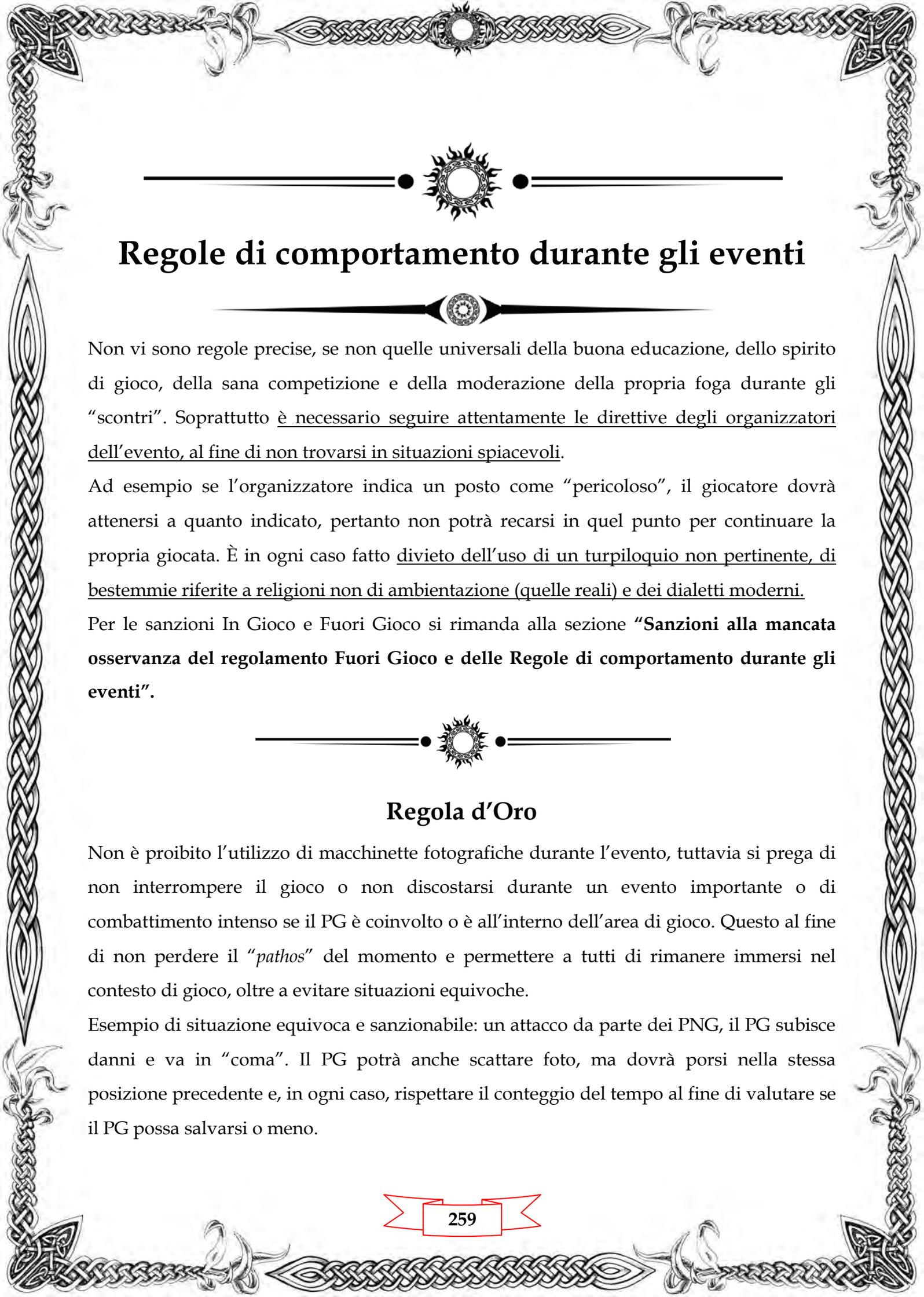


Prenotazione dell'Evento

Per prenotarsi agli eventi occorre obbligatoriamente registrarsi sul sito www.outopia.it.

Una volta effettuato l'accesso, si potrà compilare la scheda del PG direttamente On-line e si potrà effettuare la prenotazione dell'evento. La sottoscrizione per chi non si prenota in tale modalità, salvo diverse indicazioni dell'Organizzazione, sarà sempre maggiorata.





Regole di comportamento durante gli eventi

Non vi sono regole precise, se non quelle universali della buona educazione, dello spirito di gioco, della sana competizione e della moderazione della propria foga durante gli “scontri”. Soprattutto è necessario seguire attentamente le direttive degli organizzatori dell’evento, al fine di non trovarsi in situazioni spiacevoli.

Ad esempio se l’organizzatore indica un posto come “pericoloso”, il giocatore dovrà attenersi a quanto indicato, pertanto non potrà recarsi in quel punto per continuare la propria giocata. È in ogni caso fatto divieto dell’uso di un turpiloquio non pertinente, di bestemmie riferite a religioni non di ambientazione (quelle reali) e dei dialetti moderni.

Per le sanzioni In Gioco e Fuori Gioco si rimanda alla sezione **“Sanzioni alla mancata osservanza del regolamento Fuori Gioco e delle Regole di comportamento durante gli eventi”**.



Regola d’Oro

Non è proibito l’utilizzo di macchinette fotografiche durante l’evento, tuttavia si prega di non interrompere il gioco o non discostarsi durante un evento importante o di combattimento intenso se il PG è coinvolto o è all’interno dell’area di gioco. Questo al fine di non perdere il “*pathos*” del momento e permettere a tutti di rimanere immersi nel contesto di gioco, oltre a evitare situazioni equivocate.

Esempio di situazione equivoca e sanzionabile: un attacco da parte dei PNG, il PG subisce danni e va in “coma”. Il PG potrà anche scattare foto, ma dovrà porsi nella stessa posizione precedente e, in ogni caso, rispettare il conteggio del tempo al fine di valutare se il PG possa salvarsi o meno.

Sanzioni alla mancata osservanza del regolamento Fuori Gioco e alle Regole di comportamento durante gli eventi



Il Presidente, ogni singolo membro del Direttivo e, in delega del Presidente, ogni elemento del gruppo organizzativo, sono autorizzati ad allontanare, in qualsiasi momento, qualsiasi socio che, con il suo comportamento, danneggi l'associazione in modo diretto o indiretto. Successive decisioni riguardanti sospensioni o esclusione definitiva dalla vita associativa di Outopia saranno prese dal Direttivo in sede di assemblea ristretta e comunicate al socio. Tali decisioni sono incontestabili. Il socio che vorrà chiarimenti ulteriori potrà mandare una comunicazione via mail o scritta al Direttivo, il quale si riserverà di rispondere in tempi brevi, sulla base degli impegni associativi che hanno la priorità rispetto a tutto il resto. Gli organizzatori dell'evento saranno dotati di un tesserino di riconoscimento. Qualunque socio che si presenti come organizzatore, membro del direttivo, arbitro, narratore ecc. non avendone la qualità, sarà sospeso dalle attività associative fino a comunicazione del Direttivo. **In caso di dubbi chiedete sempre agli organizzatori dell'evento o a un membro del Direttivo dell'Associazione.**

In caso di danni o di comportamenti non idonei alla vita associativa, Outopia si riserverà il diritto di agire nelle sedi legali preposte al fine di risarcimento dei danni.



Sanzioni In Gioco

Alcuni giocatori potrebbero essere tentati di barare. Questo accade sovente durante eventi di gioco e per ovviare a queste situazioni, sono previste alcune sanzioni in caso di comportamenti scorretti dei giocatori o dei collaboratori all'evento (PNG).

Per comportamento scorretto s'intende sia il mancato rispetto delle indicazioni di Narratore, Arbitri e Capo-Ambientazione, sia l'utilizzo improprio di eventuali chiamate, effetti, modalità di gestione di incantesimi, magie e quant'altro sia attinente alla sfera del gioco approfittando di "buchi" presenti all'interno del manuale. Sfruttare i "buchi" equivale a BARARE! Di seguito sono riportate le sanzioni previste.

Richiamo Verbale

Semplice richiamo volto a ricordare al giocatore di mantenere un comportamento idoneo al gioco e alle direttive dell'associazione. Sono previsti due richiami verbali prima di arrivare alla sanzione successiva.

Sospensione momentanea dal gioco

Avviene successivamente al secondo richiamo verbale qualora il soggetto non manifesti in alcun modo l'intenzione di adeguarsi a quanto indicato dallo Staff organizzativo in tutti i suoi ruoli. La sospensione è momentanea e sarà compito di chi ha sospeso il giocatore comunicargli quando potrà rientrare In Gioco.

Sospensione definitiva dal gioco e allontanamento

È la sanzione più grave e implica non solo la sospensione dal gioco, ma anche l'allontanamento dall'area dello stesso. A seguito di questa chiamata il giocatore è

obbligato ad allontanarsi e non potrà più partecipare al resto dell'evento. Implica la possibilità di valutare il fatto anche in sede associativa, con la possibilità di irrogare la sanzione della sospensione e/o dell'allontanamento dall'associazione stessa. Ha dunque un forte collegamento anche a conseguenze sul piano formale e associativo.



Espulsione dal gioco

È utilizzata quando il comportamento è talmente grave da dover richiedere un'azione immediata di allontanamento (es. aggressione fisica reale). In questo caso il socio espulso dal gioco potrà, su autorizzazione successiva del Consiglio Direttivo di Outopia, esternare le sue motivazioni. L'espulsione dal gioco è perenne e di solito è seguita dall'espulsione dalla vita associativa, in virtù della gravità del fatto. Per questo punto si rimanda a quanto disposto dallo Statuto di Outopia A.P.S.



Decurtazione PE

In tutti i casi, previsti o meno, di comportamenti non idonei al gioco o irrispettosi delle indicazioni di gioco dei Narratori/Organizzatori (ad esempio mancato invio della SP o comportamenti non conformi alla stessa), potrà essere irrogata la sanzione della decurtazione dei Punti Esperienza.



Sanzioni Fuori Gioco

Le sanzioni "Fuori Gioco" sono quelle previste, in genere, per il comportamento del Socio durante le attività e dunque incidente alla vita associativa. A tal proposito si rimanda allo Statuto Associativo.

Test Equipaggiamento (T.E.) e altre indicazioni generali



Tutte le armi, per poter essere utilizzate, devono poter essere impugnate dai giocatori. Nessuna arma può essere fissata al corpo per portare attacchi passivamente. Le armi a catena o corda sono VIETATE insindacabilmente per via della loro pericolosità. Le "armi" utilizzate In Gioco DEVONO essere costruite con plastazote, materassino da campeggio, lattice e/o ogni altro materiale morbido, al fine di evitare danni verso se stessi, terzi e oggetti. Ogni "arma" sarà sottoposta a un Test Equipaggiamento, operato dagli organizzatori dell'evento i quali accerteranno che l'equipaggiamento in questione non sia pericoloso. Sono pertanto da evitare armi costruite superficialmente con materiali duri, spigolosi o appuntiti. In questi casi il giocatore non potrà utilizzare l'arma durante l'evento. Chi esegue il test ha il diritto e il dovere di accertarsi della pericolosità anche delle armature indossate dai giocatori. Ad esempio se un'armatura indossata presenta parti spigolose, arrugginite e taglienti, sarà inibito l'uso dell'armatura al giocatore in questione. In sostanza tutto l'equipaggiamento di un giocatore sarà sottoposto all'attenzione degli organizzatori al fine di verificarne la pericolosità, nessun oggetto escluso. Qualora il giocatore ometta la detenzione di oggetti pericolosi utilizzati durante l'evento o non segua le disposizioni degli organizzatori circa le modalità di costruzione o del materiale relativo all'equipaggiamento di gioco, potrà essere allontanato e sospeso dalle attività fino a riunione del Direttivo dell'Associazione.



Indicazioni dei materiali e specifiche per l'equipaggiamento In Gioco

Armature, Elmi e Scudi

Armature in plastica o in lattice sono vietate anche se a prima vista sembrano in metallo.

Gli unici materiali permessi per le armature sono metalli e i vari tipi di cuoio.

Qualsiasi pezzo d'armatura o elmo non supererà il controllo se presenta zone affilate, protuberanze dure e/o appuntite, qualsiasi connessione dovuta al materiale utilizzato (ad esempio anelli incrociati) che risulti aperta, spezzata o deformata.

Tutte le armature devono essere approvate dagli arbitri. Nel corso del gioco c'è la possibilità di ottenere armature "speciali", che indipendentemente dalla loro fattura (es. cuoio, metallo o altro) conferiranno P.P. maggiori di quelli elencati per le armature "base".

Ci sono delle armature che, pur rispettando i canoni del materiale indicato risultano visivamente molto belle o particolari. Ad es. una cotta di maglia di acciaio con anelli da 0,5 mm risulterà all'occhio più lucente di una cotta di maglia di ferro e naturalmente più leggera ma i P.P. che questa procurerà saranno basati sul materiale base. Ciò che differenzia quindi i vari tipi di armature sono i materiali base (i vari tipi di cuoio e metallo). Per avere la possibilità di utilizzare In Gioco armature particolarmente efficienti come nel caso esemplificato, è necessario l'acquisto In Gioco oppure l'approvazione nell'SP.

Uno scudo non supererà il controllo se il modo in cui è assicurato al braccio del giocatore implica il contatto con spigoli o, in caso di scontro, il contraccolpo provoca contusioni a seguito dell'utilizzo di materiale poco idoneo (es. bulloni o simili). Nella costruzione dello scudo la parte esterna deve sempre presentare un'imbottitura adeguata e morbida.

Armi a Propulsione, Frece e Dardi

Gli archi devono avere un peso d'estensione pari o minore di 25 libbre quando tesi a 28".

Le balestre devono avere un peso d'estensione minore di 19 libbre.

Modifiche con scopo estetico ad archi e balestre possono avere come conseguenza una modifica del peso d'estensione; di conseguenza tutti gli archi e le balestre dovranno essere ricontrollati dopo tali modifiche oppure dopo che un braccio o la corda sia stata sostituita.

Armi a propulsione non supereranno il test equipaggiamento se, ad esempio, la corda risultasse logora, troppo sottile o non assicurata nei giusti modi.

Il test non verrà superato anche se l'arco o la balestra mostrano danni evidenti (crepe, danneggiamento o semplicemente usura) oppure se le sicure degli eventuali meccanismi presentano difetti.

I proiettili (frece e dardi) non supereranno il test se la loro punta di metallo non è stata rimossa dal corpo, se l'area dell'imbottitura alla punta è più piccola delle dimensioni di un occhio (cinquanta millimetri) e se non è presente una quantità sufficiente d'imbottitura e di schiuma sulla zona d'impatto tale da assicurare al tatto la giusta "morbidezza". Ricordiamo inoltre che ci deve essere la giusta distanza tra superficie impattabile e canalina interna. L'imbottitura deve essere SEMPRE assicurata al corpo pesante posto all'interno, in modo che questo non possa passare attraverso l'imbottitura nel momento dell'impatto.

Il test non verrà superato anche nel caso in cui la punta della freccia o del dardo non sia connessa in modo sicuro al corpo, o se risulti alla vista danneggiata (crepe e altro).

Se il corpo della freccia è costruito con materiale inappropriato o si sta sfogliando (esempio il corpo di legno che rischia di spezzarsi perché troppo secco), o se la punta di lattice è deteriorata o tra la superficie che andrà a impattare e l'anima non c'è sufficiente spessore, il test non sarà superato. Non potrà essere utilizzata l'arma anche se le piume delle frecce sono visibilmente usurate, danneggiate o se la cocca è mancante, danneggiata, inserita in modo insicuro o non allineata.

Altre armi a propulsione devono essere sottoposte alla valutazione dello staff.



Armi da Assedio

I controlli saranno effettuati caso per caso e dovranno rispettare le linee guida presenti in questa sezione del regolamento.



Armi da Lancio

Le armi da lancio per definizione non devono possedere anima, possono avere una lunghezza massima di 30 centimetri e non devono essere mai lanciate con forza verso parti vitali o sensibili del corpo. Se le dimensioni e/o il peso risulteranno eccessivi e/o potenzialmente pericolosi non supereranno il test. L'arma deve risultare sempre morbida e non può avere protuberanze più piccole di un occhio.



Armi da Mischia e ad Asta lunga

Armi corte - Vanno da 10 a 45 cm

Armi medie - Vanno da 46 a 110 cm

Armi a due mani - Vanno da 111 a 170 cm

Armi in asta - Vanno da 171 a 250 cm

Armi da punta - Vanno da 75 a 200 cm e devono avere almeno 15 cm di punta prima dell'anima.

Le dimensioni di cui sopra vanno dall'estremità massima della punta al pomo.

Un'arma da mischia non supererà il test se qualsiasi area della stessa non sia adeguatamente imbottita, (escludendo l'elsa o la zona in cui è afferrata), e se il peso e le dimensioni siano tali da far subire il colpo in maniera eccessiva proprio a causa di tali caratteristiche. Un'arma ad asta lunga non supererà il test se in qualsiasi sua parte non risulterà imbottita adeguatamente. È fatto divieto di utilizzare l'arma di punta a meno che non sia stata progettata e realizzata specificatamente. Le armi da punta devono essere SEMPRE sottoposte ad approvazione dello staff.



Artigli e Armi Naturali

Tutti gli artigli, mani, code, ecc., sono permessi unicamente su approvazione dello staff dell'evento. Non supereranno il test se non costruite secondo le regole delle armi da lancio.

Tutti gli artigli devono essere attaccati alle dita aperte di chi li indossa. Artigli creati per essere utilizzati a pugno chiuso non passeranno il controllo delle armi.



Oggetti Vari

Possono essere parti d'equipaggiamento o del costume che aiutano a creare l'atmosfera e il realismo del gioco. Sono oggetti che non hanno lo scopo di essere utilizzati in combattimento. Alcuni esempi includono bandiere, bastoni da passeggio e scatole o barili usati per contenere soldi, acqua e simili. Questi oggetti non devono attenersi rigidamente alle linee guida per le armi, ma si devono conformare agli standard d'utilizzabilità. Non devono essere usati in nessun tipo di combattimento come arma d'attacco o difesa.

Ringraziamenti

Si ringrazia per la collaborazione passata, presente e futura:

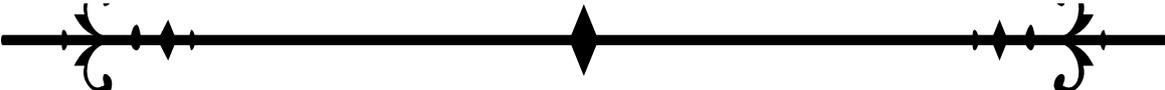
Domenico Barilari, Matteo Barilari, Vanessa Colangeli, Matteo "TheGame" Giovannetti, Fabrizio Grossi (WebMaster), Lorenzo Langiano, Enrico Brunetti, Sonia Laganà, Maria Cristina Magnotti e tutti i giocatori e le giocatrici che con la loro presenza e i loro consigli hanno contribuito, o contribuiranno, a migliorare il Manuale. Un ringraziamento anche a Francesca Lemma per aver dato vita a questo mondo e averci indirizzato verso uno stile di gioco più complesso, ma non meno entusiasmante.

Un ringraziamento speciale a *Scorpione* (Giuseppe Capudi) che ha fatto giocare per anni centinaia di giocatori, con un regolamento utilizzato ancora oggi come base da circa una decina di associazioni di GDR dal vivo. Questo suo impegno ha trasmesso ai giocatori e alle giocatrici, che a oggi sono diventati gli organizzatori di GDR dal Vivo di Outopia, il vero senso del gioco di ruolo, l'onestà nell'organizzare eventi senza lucrare e senza rimborsi.

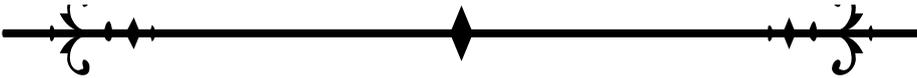
Lo spirito di sacrificio a ogni evento viene sempre compensato dalla gioia dei giocatori a ogni Fine Gioco: per un organizzatore non c'è compenso più grande!

Noi di Outopia faremo del nostro meglio per dimostrare che il Gioco di Ruolo è una passione che va ben oltre le semplici apparenze, la sete di autoesaltazione nerd o le prospettive di "guadagno". Organizzare un gioco di ruolo è un impegno serio, che costa fatica e a cui pochi decidono di dedicarsi con altrettanta serietà e spirito gratuito.

Outopia è una Associazione di Promozione Sociale e senza scopo di lucro e sempre tale rimarrà.



APPENDICE E MODULISTICA



Di seguito, alla fine del presente manuale, vengono allegati:

- 1) Domanda di Ammissione a Socio;
- 2) Liberatoria Generale;
- 3) Liberatoria Specifica Canale Monterano;
- 4) Liberatoria Specifica (per altri luoghi previamente indicati dallo Staff)
- 5) Dichiarazione di Sana e Robusta Costituzione;
- 6) Dichiarazione di Recesso del Socio

Gli allegati presenti in questo Manuale potrebbero essere soggetti a variazioni. Verificare sempre la modulistica in uso sul sito www.outopia.it nelle apposite sezioni.

Indice Analitico

A Terra	198	Abilità Prodigiose Base - Arte	
Abbigliamento del PG durante gli eventi		Taumaturgica (Sentiero Maggiore)	
GDR dal Vivo	169		215
Abbigliamento e oggetti consigliati	170	Abilità Prodigiose Base - L'Arte dei Rituali	
Abilità Base da Elementalista - Lista	99	(Sentiero Maggiore)	214
Abilità Conoscitive Base - Settore Arte		Abilità Prodigiose Base - L'Arte Magica	
della Cartografia	208	(Sentiero Maggiore)	212
Abilità Conoscitive Base - Settore Arti		Abilità Prodigiose Base - Settore Generale	
Alchemiche	206		212
Abilità Conoscitive Base - Settore Arti		Abilità Prodigiose Base	212
Cerusiche e Anatomiche	207	Abilità Speciali Base	209
Abilità Conoscitive Base - Settore Generale		Abitanti della Soglia	81
	205	Accecante	196
Abilità Conoscitive Base - Settore		Accrescere il Potenziale	113
Ingegneria	209	Acqua	101
Abilità Conoscitive Base	205	Acquastagna	51
Abilità Consacrali Base (Sentiero		Acri	42
Maggiore)	217	Aedo - Abilità di scheda predeterminate	
Abilità da Combattimento Base	202		179
Abilità Druidiche Base (Sentiero Minore)		Aedo- Scheda PG	179
	221	Affaticamento	129
Abilità Fisiche Base	201	Affinità con le Trame	212
Abilità Prodigiose Base - Arte della Musica		Affinità Musicale	222
e dell'Intonazione (Sentiero Minore)		Affinità Naturale	221
	222	AFFINITÀ, SENTIERI E ARTI NEL	
Abilità Prodigiose Base - Arte		MONDO DI OUTOPIA	85
Elementalista (Sentiero Minore)	219	Agar	58
		AIG: Acquisito in Gioco	21

Alchimia e Pozioni Base in fase di creazione del PG	146	Armi da Lancio	266
Alchimia e Sperimentazioni - Le Scuole	142	Armi da Mischia e ad Asta lunga	266
Alchimia	206	Armi da Tiro	203
Alfiam	58	Armi in Asta	203
Altre Creature Conosciute su Outopia	80	Arte dell'Aedo	222
Ambidestria	201	Arte della Musica e dell'Intonazione	103
AMBIENTAZIONE: IL MONDO DI OUTOPIA	22	Arte Elementalista	96
Anatomia	207	Arte Taumaturgica	138
Angkor-Wat	45	Arti Alchemiche	142
Antica Città d'Ebano	45	Arti Cerusiche e Anatomiche	154
Antiche Rovine delle Cascate Nebbiose	59	Arti ulteriori e Competenze Tecniche	142
Antimalarico	153	Artigli e Armi Naturali	267
Apatia	197	Assistenza al Parto	157
APPENDICE E MODULISTICA	269	Atto Impulsivo	114
Araldica Approfondita	206	Autori del Manuale Base del Giocatore Ver. 4.2	11
Araldica	206	Azioni Speciali: interpretazione del PG	185
Arbitri	239	Bastione	128
Arcano	195	Benedizione	115
Area Fuori Gioco	249	Bor-Amonz	45
Area In Gioco	249	Braccio alzato e dito indice alzato	251
Area Staff	249	Braccio alzato e mano con il palmo aperto	251
Argento	194	Calakmul	42
Aria	101	Canalizzare	100
Arma Magica	126	Capo-Ambientazione	239
Armatura Leggera	202	Caral	56
Armatura Media	202	Cartellino Evento	247
Armatura Pesante	202	Cartografia	208
Armature	182	Cecità	125
Armature, Elmi e Scudi	264	Celebrazione del Rituale: il calcolo dei Punti Spirituali impiegati e la "forza" del Rituale	134
Armi a Due mani	203	Chiamata Numero di Danni	191
Armi a Propulsione, Frece e Dardi	265		
Armi a Una Mano	203		
Armi da Assedio	266		
Armi da Lancio	203		

Chiamate di Danno Comuni	194	Conoscenza dei Circoli Rituali	214
Chiamate effetto Fisico	198	Conoscenza del Taumaturgo	216
Chiamate effetto Mentale	196	Conoscenza dell'Arte Magica	214
Chiamate Elementali	196	Conoscenza delle Materie Prime	209
Chiamate Prodigiose	195	Conoscenze Cerusiche - Cure Base	207
Chiamate Speciali	192	Contare i secondi di una chiamata, un effetto o uno "status" del PG In Gioco	188
Chicco del Druido	93	Corporazione delle Sette Vie	71
Circoli di origine Naturale	132	Cosa si può richiedere in una Intersessione	255
Circoli di Sintesi	132	Cosa significano alcune arcane parole...	18
Città del Fiore Purpureo	51	Creare la Scheda: punti chiave e cosa tenere sempre a mente...	167
Città del Mare	51	Creazione di un nuovo PG168	
Città Perduta	59	Creazione Personaggio "Categorie speciali"	177
Città senza Nome	60	Creazione Personaggio "Razze Speciali"	171
Clan degli Avvizziti	66	Cura	192
Clan del Tocco Glaciale	67	Curare Prodigosamente Ferite Profonde	215
Clan del Vento Sidereo	67	Curare Prodigosamente	215
Clan della Brace	67	Cure Base - Lista	156
Collegare il Cartellino a un Oggetto IG	246	Dardo Magico	125
Combattimento "Armato"	181	Dardo Perforante	127
Combattimento con Arti Prodigiose	183	Debellare la Piaga	141
Come Leggere il Cartellino IG	244	Debolezza	198
Come richiedere una Intersessione	254	Decurtazione PE	262
Commiato	93	Dedra	47
Concentrazione del Consacrato	218	Desideria	47
Concentrazione del Druido	221	Di Massa	192
Concentrazione del Taumaturgo	141	Di Narrazione	192
Concentrazione del Tessitore delle Trame	212	Differenze tra Erboristeria e Alchimia	146
Concentrazione dell'Aedo	222	DINAMICHE DI GIOCO E	
Concentrazione dell'Elementalista	220	REGOLAMENTO IN GIOCO:	
Confusione	197		
Congregazione delle Maschere Bianche	74		
Conoscenza degli Elementi e della Materia	219		

COMBATTIMENTO, AZIONI SPECIALI, CHIAMATE, ABILITÀ BASE E PREGI 180	Disclaimer 12
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte della Musica 105	Disinfezione 156
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Elementalista 99	Disperazione 197
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arte Taumaturgica 139	Disperdere un Prodigio 126
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Alchemiche 146	Dispersione del Prodigio 106
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Arti Cerusiche e Anatomiche 156	Dispersione 194
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Coma e Morte del PG 31	Distillati 149
Dinamiche e Regolamento In Gioco - I Concetti di Bene e Male: Divinità e Personaggi 32	Distuggere la Non Morte 115
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Ingegneria 159	Distruzione Prodigiousa 127
Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte della Cartografia 164	Dolore 199
Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte dei Rituali 133	Domare l'Ira 109
Dinamiche e Regolamento In Gioco - L'Arte Magica: le Formule 125	Dominazione 192
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sacerdoti e Consacrati: Le Preghiere 113	Drudo - Abilità di scheda predeterminate 178
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentieri e Arte dei Prodigii 89	Druido- Scheda PG 178
Dinamiche e Regolamento In Gioco - Sentiero del Druido 92	Due dita aperte posate sul petto 251
Dinamiche e Regolamento In Gioco Generali 22	Egida Divina 119
Dinamiche e Regolamento In Gioco Speciali 85	Elementalista - Abilità di scheda predeterminate 178
Disarmare 186	Elementalista- Scheda PG 178
	Elementi Avanzati - Lista 102
	Elementi Avanzati 220
	Elementi Base - Lista 101
	Elfi 76
	Elfo - Abilità di scheda predeterminate 171
	Elfo- Scheda PG 171
	Empatia (da 1 a 6) 230
	Empatia 1 230
	Empatia 2 230
	Empatia 3 230
	Empatia 4 230
	Empatia 5 231
	Empatia 6 231
	Equinozio d'Autunno 36
	Equinozio di Primavera 35
	Erboristeria 206
	Espulsione dal gioco 262

Etere 102
 Etere 220
 Etnie e Popolazioni 65
 Favorire il Riposo dell' Anima 114
 Favorire il Riposo 123
 Fermezza del Fedele 122
 Fermo Gioco 241
 FG: Fuori Gioco 21
 Filtri 149
 Fine Gioco 241
 Fisico Indomito 141
 Flusso Imperituro 141
 Fontechiara 46
 Forma e creazione di un Circolo 135
 Forza dello Spirito 122
 Forza 201
 Fulmine 102
 Fulmine 220
 Fulmine 93
 Fuoco 101
 Furia 197
 Furto 185
 Galienna 46
 Gerarchie, Gradi e Ordine dell'Inquisizione
 della Somma Giustizia 73
 Ghiaccio 102
 Ghiaccio 220
 Gilda dei Notai 71
 Gilda dei Tesori 70
 Gilde, Ordini e Corporazioni 70
 Giochi di Ruolo: storia e presentazione 14
 Giudizio del Mutamento 121
 Giudizio della Comprensione 123
 Giudizio della Legge 122
 Gli Aedi 104
 Gli Antichi Esseri 84
 Gli Erranti 81

Gli Eventi GDR dal Vivo: tipologia e
 gestione richieste PG 253
 Gli Oggetti In Gioco e Fuori Gioco
 242
 Goblin - Abilità di scheda predeterminate
 174
 Goblin - Prerequisiti di creazione e
 interpretazione obbligatori 174
 Goblin - Scheda PG 174
 Goblin 77
 Goffaggine 107
 Hina 55
 Hvalsey 53
 I "Colpi di Frusta della Trama" nel Rituale
 137
 I Cartellini usati In Gioco 243
 I Circoli Rituali 132
 I Clan principali del Freddo Nord 66
 I Druidi 91
 I Figli delle Sabbie 68
 I Ladri di Sogni 83
 I luoghi abitati conosciuti del Freddo Nord
 53
 I luoghi abitati conosciuti del Regno
 d'Ebano 45
 I luoghi abitati conosciuti della Penisola di
 Athlas 42
 I luoghi abitati conosciuti della Repubblica
 delle Terre del Sole 51
 I luoghi abitati conosciuti dell'Arcipelago
 delle Sette Stelle 55
 I luoghi Indipendenti conosciuti 58
 I Luoghi più famosi dove sono esercitate le
 Arti Cerusiche e Anatomiche 155
 I Manuali di Gioco di Ruolo: cosa sono,
 lettura e corretta interpretazione 16
 I Piani e le Dimensioni 64
 I Popoli del Nord 66

I Pregi	223	Individuare Non Morti	93
I Ruoli	238	Individuare Trappole	209
I Sentieri Maggiori	110	Indurente per Scudi e Armature	151
I Sentieri Minori	88	Inefficace	193
I Sentieri	87	Inerme	185
I Varchi	63	Info Fuori Gioco	34
IG: In Gioco	21	Infondere il Sapere	116
Il Computo del Tempo nelle Terre di Outopia	33	Ingegneria Edile	160
Il Culto di Malna	112	Ingegneria Idraulica e navale	160
Il Culto di Tesna	111	Ingegneria Meccanica	160
Il Culto di Thras	111	Ingegneria	159
Il Druidismo	90	Ingegneria	209
Il Forum di Gioco	256	Iniziato all'Arte	212
Il Freddo Nord	53	Interazioni dei Soci/Giocatori con l'Organizzazione la Narrazione durante gli eventi GDR	252
Il Lazzaretto di Malacqua	155	Interpretazione del PG: linee guida generali	168
Il Palazzo de "La Spina"	45	Introduzione al Gioco	14
Il Palazzo Reale di Imea	41	Introduzione	237
Il Personaggio Giocante (PG)	165	Invocazione	219
Il Popolo della Penisola di Athlas	69	Ira Divina	114
Il Porto di Imea	41	Ira Divina	115
Il Protettorato	46	Ira Divina	117
Il Regno d'Ebano	43	Ispirazione dell'Aedo	222
Il Sistema Monetario	38	Ix-Chel	42
Il Tempio di Malna	49	Kàinua	54
Il Tempio Maggiore di Tesna	44	L'Accademia di Agar e l'Ospedale	155
Imbalsamazione	157	L'Anno 0	34
In caso di Smarrimento/Furto FG del Cartellino	246	L'Elementalista	96
In caso di Smarrimento/Furto IG del Cartellino	246	L'Inquisizione della Somma Giustizia	72
In Gioco	241	L'Officiante dei Rituali	134
Incantato	195	L'Osservatorio Astronomico e la Scuola di Cartografia di Fresia	50
Incantesimi Druidici Avanzati -Lista	94	La Campagna di GDR dal Vivo "Le Cronache di Outopia"	15
Incantesimi Druidici Base - Lista	92		
Indicazioni dei materiali e specifiche per l'equipaggiamento In Gioco	264		
INDICE ANALITICO	270		

La concezione del "vivere e morire" su Outopia	31	L'Arte Magica	124
La concezione del Bene e del Male delle Divinità	32	Le Affinità	86
La distinzione delle chiamate: Fonti Fisiche o Prodigiose	190	Le Anime Disperse	82
La Filosofia del Manuale	13	Le armature in lattice	169
La Genesi	23	Le Chiamate Arbitrali	241
La Mappa di Outopia: Terre Conosciute e confini politici (segue)	161	Le Chiamate	189
La Penisola di Athlas	40	Le Creature Conosciute	80
La Polvere del Pellegrino	61	Le Divinità	25
La Repubblica delle Terre del Sole	48	Le Festività	35
La Scheda e la Storia del Personaggio	166	Le Genti d'Ebano	68
La Scheda e la Storia di Gruppo	166	Le Ombre	82
La Scuola dell'Isola Verde	163	Le Preghiere Avanzate	121
La Scuola di Artica	143	Le Preghiere Base Aggiuntive	118
La Scuola di Fresia	163	Le Preghiere Base	113
La Scuola di Lumi	145	Le richieste IG dei PG: Regole per le Intersessioni	254
La Scuola di Meridia	144	Le richieste IG dei PG: Regole per l'invio di e-mail	256
La Scuola di Tarea	163	Legare e prendere prigionieri	187
La Segreteria FG: modulistica e questioni Fuori Gioco	250	Leggere, Scrivere e Tenere di Conto	205
La Segreteria IG: Tabelle, Liste e questioni In Gioco	250	Liquido per l'Imbalsamazione	151
La Segreteria	250	Lista - Arti Alchemiche Base	150
La Spina	73	Lista - Arti Cerusiche e Anatomiche	156
Lagash	51	Lista - Pozioni Aggiuntive	152
Lama Avvelenata	118	Lista dei Pregi Base	225
Lama d'Argento	119	Lista delle Abilità Base	200
Lama e Botta	194	Lista Magie Aggiuntive Base	127
Lama Perforante	115	Lista Magie Avanzate	128
L'Arcipelago delle Sette Stelle	55	Lista Magie Base	125
L'Area dove si sviluppa l'Evento	249	Lista Preghiere Avanzate di Malna	123
L'Arte dei Rituali	130	Lista Preghiere Avanzate di Tesna	122
L'Arte della Cartografia e le Mappe di Outopia	161	Lista Preghiere Avanzate di Thras	121

Lista Preghiere Base Aggiuntive di Malna 120	Medium 1 225
Lista Preghiere Base Aggiuntive di Tesna 119	Medium 2 225
Lista Preghiere Base Aggiuntive di Thras 118	Medium 3 226
Lista Preghiere Base di Malna 116	Medium 4 226
Lista Preghiere Base di Tesna 115	Medium 5 226
Lista Preghiere Base di Thras 113	Medium 6 226
Litania 127	Melodia del Sonno 106
Lumi 42	Melodia dell'Accompagno 109
Luoghi Indipendenti conosciuti nelle Terre di Outopia 57	Melodie e Intonazioni Aggiuntive - Lista 107
Luoghi Noti 39	Melodie e Intonazioni Base - Lista 106
Magico 195	Melqart 47
Magie Aggiuntive Base 127	Mente Impenetrabile 117
Magie Aggiuntive Base 213	Mestiere di Famiglia (da 1 a 6) 232
Magie Avanzate 128	Mestiere di Famiglia 1 233
Magie Avanzate 213	Mestiere di Famiglia 2 233
Magie Base 125	Mestiere di Famiglia 3 233
Malattia 193	Mestiere di Famiglia 4 233
Malìa Musicale 107	Mestiere di Famiglia 5 233
Malìa 197	Mestiere di famiglia 6 233
Malna - La Comprensione 28	Mezzocammino 46
Mano Pesante 203	Mistura Curativa 150
Medicazione Aggiuntiva - Assistenza al Parto 208	Mistura Lubrificante 153
Medicazione Aggiuntiva - Imbalsamazione 208	Mistura Tossica 152
Medicazione Aggiuntiva - Reimpianto 208	Mitologia e Folklore Migliorati 205
Medicazione Aggiuntiva - Salasso 208	Mitologia e Folklore 205
Medicazione Aggiuntiva - Trasfusione 208	Modalità di partecipazione agli eventi 257
Medicazioni Aggiuntive - Lista 157	Mortale 193
Medicazioni Aggiuntive 208	Morte apparente 128
Medium (da 1 a 6) 225	Morte 29
	Mutismo 126
	Mutismo 198
	Mya 51
	Myrkálfar - Abilità di scheda predeterminate 175

Myrkálfar - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	175	Paralisi	199
Myrkálfar - Scheda PG	175	PE: Punti Esperienza	19
Myrkálfar	79	Pelle di Legno	94
Nana-Buruku	60	Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	114
Nani	76	Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	116
Nano - Abilità di scheda predeterminate	172	Percepire Oggetti e Luoghi Sacri	117
Nano - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	173	Perché Scegliere un Sentiero Minore?	88
Nano - Scheda PG	172	Perforante	195
Narratore e Co-Narratore	239	Perquisizione	186
Natali nobili (da 1 a 7)	228	PF: Punti Ferita	20
Natali nobili 1	229	PG: Personaggio Giocante	18
Natali nobili 2	229	Placare l'Ira	117
Natali nobili 3	229	PNG: Personaggio Non Giocante	18
Natali nobili 4	229	Polvere Corrosiva	150
Natali nobili 5	229	Polvere Ricostituente	150
Natali nobili 6	229	Polvere Rivelatrice	152
Natali nobili 7	229	Polveri	149
Ninurta	52	Pozione del Coraggio	151
Nota di Apertura e Chiusura	108	Pozione dell'invisibilità	151
Oggetti standard del ritualista e allestimento	136	Pozione Pietrificante	153
Oggetti Vari	267	Pozioni Aggiuntive	207
Oleoliti	148	PP: Punti Protezione	20
Olio Impermeabilizzante	151	PR: Punti Pregio	20
Olio Prodigioso	151	Pregchiere Avanzate	218
Olio Rinforzante per le Armi	151	Pregchiere Base Aggiuntive	218
Olio rinvigorente	153	Prenotazione dell'Evento	258
Orchi	77	Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori - Elfo	172
Orco - Abilità di scheda predeterminate	173	PRESENTAZIONE MANUALE BASE DEL GIOCATORE VERSIONE 4.2	11
Orco - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	174	Presidente	238
Orco - Scheda PG	173	Proteggere il Sapere	117
Ordinamento e Disgregazione: finalità del Rituale	131	Protezione della Musica	108
		PS: Punti Spirituali	20
		Punizione arcana	129
		Quando considerare il Cartellino IG	246

Rappresentazione IG di Oggetti FG: il Cartellino dell'oggetto IG	243	Ritualismo Avanzato	214
Razze Ancestrali conosciute	84	Ritualismo	214
Razze Speciali	75	Robustezza Migliorata	201
Regola d'Oro	259	Robustezza	201
REGOLAMENTO FUORI GIOCO		Rocca dei Templari del Tramonto	46
237		Rocca della Fede	46
REGOLAMENTO PER LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO E DELLA SCHEDA		Rocca dello Scorpione Bianco	52
165		Roccaspina	46
Regole di comportamento durante gli eventi	259	Ruoli e Chiamate Arbitrali	238
Regole in combattimento	181	Sacche di Carne Superiore	121
Reimpianto	158	Sacche di Carne	119
Reputazione (da 1 a 6)	234	Sacerdoti e Consacrati: I Culti di appartenenza	110
Reputazione 1	235	Sacro	195
Reputazione 2	235	Saggezza Druidica	221
Reputazione 3	236	Salasso	158
Reputazione 4	236	Sanzioni alla mancata osservanza del regolamento Fuori Gioco e alle Regole di comportamento durante gli eventi	260
Reputazione 5	236	Sanzioni Fuori Gioco	262
Reputazione 6	236	Sanzioni In Gioco	261
Resistenza alle ferite	201	Sapienza Druidica	221
Resistenza alle Malattie	140	Sapienza Medica	217
Resistenza alle Malattie	201	Scambio del Bardo	109
Richiamo degli Spiriti	129	Scassinare e Disarmare 1	210
Richiamo Verbale	261	Scassinare e Disarmare 2	210
Rilevare il Magico ad Area	126	Scassinare e Disarmare 3	210
Rimedio contro l'Assideramento	150	Scassinare e Disarmare 4	210
Rimuovere Prodigiosamente le Malattie	140	Scassinare e Disarmare Magico	211
Rimuovere Prodigiosamente Veleni e Intossicazioni	140	Scassinare e Disarmare trappole o congegni	187
RINGRAZIAMENTI	268	Scissione dei legami	100
Rinvigorente Sacro	116	Scomporre la Materia	140
Riparare Oggetti in Legno	211	Scovare i Segreti	120
Riparare Oggetti in Metallo	211	Scrivere il Rituale	136
Riparare Pelle, Cuoio e Stoffa	211	Scuola di Artica	150
Rituali di Dislocamento	63	Scuola di Artica	152

Scuola di Lumi	151	Spirito del Taumaturgo	217
Scuola di Lumi	153	Spirito Divino	219
Scuola di Meridia	151	Spostarsi su Outopia	61
Scuola di Meridia	153	Stordire	199
Scuole di Cartografia	163	Stordire	203
Segnalazioni Somatiche	251	Strazio	129
Semidei: il Culto	29	Studio dell'Arte Approfondito	213
Sesto senso (da 1 a 6)	227	Studio dell'Arte	213
Sesto senso 1 227		Suono dell'Aldilà	108
Sesto senso 2 227		Supervisore	240
Sesto senso 3 227		Sussurro di Foglie	93
Sesto senso 4 227		Sutura	157
Sesto senso 5 227		Taumaturgia Avanzata - Concentrazione del Taumaturgo	216
Sesto senso 6 227		Taumaturgia Avanzata - Debellare la Piaga	217
SG: Storia di Gruppo	19	Taumaturgia Avanzata - Fisico Indomito	216
Silenzio del Bardo	108	Taumaturgia Avanzata - Flusso Imperituro	216
Skara-Brae	54	Taumaturgia Avanzata - Lista tecniche	141
Sollievo dell'Ascoltatore	109	Taumaturgia Avanzata	216
Solstizio d'Estate	36	Taumaturgia Base - Lista tecniche	140
Solstizio d'Inverno	37	Taumaturgia Base - Resistenza alle Malattie	216
SOMMARIO1		Taumaturgia Base - Rimuovere Prodigiosamente le Malattie	215
Sonnifero	152	Taumaturgia Base - Rimuovere Prodigiosamente Veleni e Intossicazioni	216
Sonno	198	Taumaturgia Base - Scomporre la Materia	216
Sophia	42	Taumaturgia Base	215
Sospensione definitiva dal gioco e allontanamento	261	Taxila	60
Sospensione momentanea dal gioco	261	Terra	101
Sospensione	241	Terremoto	199
Sospensione	95		
Sostanze alchemiche: differenze fra vari tipi di preparazioni	148		
SP: Storia del Personaggio	19		
Spaccante	193		
Spes	54		
Spezzare le Catene	121		
Spinta	199		
Spirito del Consacrato	218		

Terremoto	95	Udug - Scheda PG	176
Terrore	198	Udug	79
Tesna - La Legge	27	Umma	52
Test Equipaggiamento (T.E.) e altre indicazioni generali	263	Unguenti	149
Thras - Il Mutamento	26	Uruk	52
Tipologia evento: "Maggiore", "Minore", "Intersessione "	253	Utilizzare Scudo	204
Tor-Amar	59	Utilizzo della Polvere del Pellegrino (In Gioco e Fuori Gioco)	62
Totale	194	Utilizzo delle pozioni	147
Trappola di Radici	94	Valutare Avanzato	205
Trascendere Armatura Leggera	204	Valutare	205
Trascendere Armatura Media	204	Veleno	194
Trascendere Armatura Pesante	204	Verità dell' Anima	123
Trasfusione	158	Verità	120
Trasporto IG degli Oggetti IG rappresentati dal Cartellino	246	Vestiaro del PG: cosa è bene evitare	170
Trasporto	186	Visione dell' Abisso	129
Trattare Ferite	207	Vita	30
Turbine Protettivo	95	Vocazione	217
Udug - Abilità di scheda predeterminate	176	Volto Amico	114
Udug - Prerequisiti di creazione e interpretazione obbligatori	177	Votato alla Divinità	217
		Zero	194



Outopia

Associazione di Promozione Sociale
Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma
www.outopia.it - per info: info@outopia.it

DOMANDA DI AMMISSIONE A SOCIO

Il sottoscritto/a _____
nato/a a _____ il ____ / ____ / ____
e residente a _____ CAP / ____
in _____ n° / ____
Tel. _____ Cell. _____ E-mail _____
Estremi documento _____

CHIEDE di essere ammesso in qualità di socio, dopo aver preso visione e approvato lo statuto, all'Associazione di Promozione Sociale "OUTOPIA" e dichiara di essere stato informato sul trattamento dei dati personali* accettando e firmando quanto segue:

Tutela della Privacy*

Il sottoscritto consente Outopia a.p.s. al trattamento e l'utilizzazione dei dati personali nella misura necessaria per il perseguimento degli scopi statutari, ai sensi dell'art. 13 del d.lgs. n. 196/2003 ("Codice in materia di protezione dei dati personali"). Nel caso di collaborazioni con soggetti terzi (istituzioni e/o privati) per il raggiungimento dei fini sociali, dichiaro che Outopia sarà esonerata per qualsiasi uso indebito dei dati personali, doloso o colposo, da essi perpetrato ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341-1342 c.c.

Data ____/____/____ e luogo _____

Firma dell'interessato (se minorenni firma dell'esercente la responsabilità genitoriale) _____

Trattamento delle Immagini*

Con la presente si autorizza altresì la pubblicazione delle proprie immagini o riprese effettuate durante gli eventi. La posa e l'utilizzo delle immagini (sia per pubblicazione su spazi virtuali di proprietà di Outopia, sia per prodotti editoriali, sia da parte di terzi legittimati dal direttivo di Outopia) sono da considerarsi effettuate in forma gratuita. Il consenso all'utilizzazione delle immagini potrà essere sempre revocato previa richiesta scritta al Direttivo di Outopia*.

Data ____/____/____ e luogo _____

Firma dell'interessato (se minorenni firma dell'esercente la responsabilità genitoriale) _____

Informativa sulle modalità di trattamento dei dati personali*: Ai sensi del d.lgs. n. 196/2003 e successive modifiche, che prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali, **OUTOPIA A.P.S. INFORMA** il Socio che tale trattamento sarà improntato ai principi di trasparenza, liceità, correttezza e tutela dei dati personali forniti **NEL RISPETTO** anche del Reg. UE 2016/679. Per il raggiungimento degli fini associativi OUTOPIA A.P.S. può collaborare con altre associazioni di cui condivide, in parte o nella totalità, i principi statutari (ad esempio un'associazione che gestisce un pub e somministra bevande o alimenti) che richiedono un tesseramento al loro registro dei soci ai sensi di legge. OUTOPIA A.P.S. si impegna a non collaborare, per quanto possibile, con associazioni che prevedono costi di tesseramento propri e ad utilizzare i dati personali del socio solo per scopi collaborativi ai fini del raggiungimento dei propri scopi statutari. Ad esempio: se OUTOPIA A.P.S. promuove un evento in un locale gestito da un'altra associazione che prevede un tesseramento gratuito obbligatorio, i dati necessari richiesti per l'accesso al locale del socio di OUTOPIA saranno comunicati all'associazione gestore del locale per l'iscrizione a norma di legge, nel proprio registro dei soci, previa comunicazione da parte del direttivo di OUTOPIA al proprio Socio che può avvenire anche contestualmente al giorno dell'evento. Il Socio partecipante alle iniziative condivise con altre realtà associative è messo al corrente nel momento stesso in cui aderisce e manifesta tale volontà, adempiendo anche alla consegna di una eventuale liberatoria. L'interessato può esercitare in ogni momento i diritti previsti dall'art. 7 del d.lgs. 196/2003 (l'aggiornamento, la rettificazione ovvero, quando vi ha interesse, l'integrazione dei dati, la cancellazione, la trasformazione in forma anonima o il blocco dei dati trattati in violazione di legge, compresi quelli di cui non è necessaria la conservazione in relazione agli scopi per i quali i dati sono stati raccolti o successivamente trattati).. Il consenso al trattamento dei dati conferiti non viene richiesto per quanto previsto dall'art. 24 del d.lgs. n. 196/03.

Data ____/____/____ e luogo _____

Firma dell'interessato sulla conoscenza e accettazione dell'informativa delle modalità di trattamento di Outopia A.P.S. (se al di sotto del 14° anno di età firma dell'esercente la responsabilità genitoriale) _____

*** L'eventuale rifiuto dell'interessato a fornire i dati ed il trattamento di TUTTI essi avrà come conseguenza l'impossibilità di procedere all'iscrizione come Socio.**

Firma dell'interessato all'ammissione nella qualità di Socio (se al di sotto del 14° anno di età firma dell'esercente la responsabilità genitoriale) _____

Il Direttivo/il Presidente o chi per loro delegato approva l'ammissione a socio

Firma del Presidente o delegato _____



Outopia

Associazione di Promozione Sociale

Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma

www.outopia.it - per info: info@outopia.it

Autocertificazione di sana e robusta costituzione fisica (MAGGIORENNI)

Il sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il ___ / ___ / _____ e
residente a _____ alla via/piazza _____ n° / _____
C.F. _____ Estremi documento _____

DICHIARA SOTTO LA PROPRIA RESPONSABILITA'

di godere di sana e robusta costituzione fisica e di sollevare Outopia a.p.s. da qualsiasi responsabilità riguardo a eventuali false dichiarazioni in proposito.

Inoltre solleva Outopia A.P.S. da qualsiasi problema derivante da problematiche di salute conosciute, ma non dichiarate nel presente modulo.

Luogo e data _____

In fede

Autocertificazione di sana e robusta costituzione fisica MINORENNI

La/il sottoscritta/o _____ C.F. _____ documento di
riconoscimento (DELL'ESERCENTE LA RESPONSABILITÀ GENITORIALE) _____
in qualità di esercente la responsabilità genitoriale di (inserire il nome del
minorenne) _____ nata/o a _____ il ___ / ___ / _____ e
residente a _____ alla via/piazza _____ n° / _____
C.F. del minorenne _____

DICHIARA SOTTO LA PROPRIA RESPONSABILITA'

Che il/la proprio/a figlio/a gode di sana e robusta costituzione fisica e di sollevare e di sollevare Outopia A.P.S. da qualsiasi responsabilità riguardo a eventuali false dichiarazioni in proposito.

Inoltre solleva Outopia A.P.S. da qualsiasi problema derivante da problematiche di salute conosciute, ma non dichiarate nel presente modulo..

Luogo e data _____

In fede

(firma dell'esercente la responsabilità genitoriale)



Outopia

Associazione di Promozione Sociale
Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma
www.outopia.it - per info: info@outopia.it

LIBERATORIA PROVVISORIA EVENTO OUTOPIA A.P.S. (da compilare *ex novo* ad ogni evento associativo)

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a il _____ a _____ residente
in _____ via/piazza _____ documento _____
preso atto di:

- a) aver letto lo statuto e il regolamento interno dell'Associazione;
 - b) essere stato messo al corrente del tipo di evento e delle modalità di svolgimento dello stesso;
 - c) accettare, senza contestazioni, le disposizioni degli organizzatori circa il comportamento da tenere prima, dopo e durante l'evento per non creare situazioni di pericolo per se stessi e per gli altri partecipanti;
 - d) tenere in ogni caso un comportamento responsabile da "buon padre di famiglia";
 - e) essere di sana e robusta costituzione fisica, di non avere problemi fisici o disabilità particolari non menzionate agli organizzatori che potrebbero precludermi l'accesso all'evento per problemi logistici e di struttura (e soprattutto al fine di permettere all'associazione di organizzare adeguatamente l'evento senza esclusioni);
 - f) di assumersi tutta la responsabilità civile e penale in relazione a comportamenti non in linea con quanto indicato dallo statuto, dal regolamento interno, dalle norme di legge, dai regolamenti dell'ente parco (o altro di dove si svolge l'evento) e quant'altro indicato dagli organizzatori dell'evento al fine di evitare situazioni di pericolo per se stessi, e per gli altri, o di incorrere in sanzioni penali e/o civili in caso di violazioni di legge;
- in relazione** all'evento organizzato da Outopia il giorno _____ in luogo _____

DICHIARA

(segue)

(PARTE RISERVATA AI MAGGIORENNI)

(segue) di esonerare l'Associazione Outopia e gli organizzatori da ogni responsabilità derivante dalla partecipazione, all'idoneità fisica, viaggio, permanenza e soggiorno alla manifestazione e nel caso di danni fisici su se stessi o verso terzi, di danneggiamento dei materiali personali o di terzi utilizzati, di perdita di oggetti personali e di terzi durante l'evento, di danneggiamento delle strutture o violazione delle regole del luogo ove l'evento si svolge. Rendendomi responsabile dei miei comportamenti, e consapevole di questa dichiarazione non inizierò alcun contenzioso nei confronti dell'Associazione Outopia e degli organizzatori dell'evento associativo nel caso si verificassero questi presupposti, rispondendone personalmente.

Luogo e data _____

In fede _____

(PARTE RISERVATA ALL'ESERCENTE LA RESPONSABILITÀ GENITORIALE DEL MINORENNE)

(segue) di mettere a conoscenza il mio esercente la responsabilità genitoriale dell'evento:

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____ il _____
a _____ residente in _____ via/piazza _____
documento _____ in quanto esercente la responsabilità genitoriale di ***(inserire i dati del minorenne)** nato/a _____ il _____ a _____
residente in _____ via/Piazza _____

dichiaro di essere a conoscenza dell'evento autorizzandone la partecipazione. Pertanto esonero l'Associazione Outopia e gli organizzatori da ogni responsabilità derivante dalla partecipazione, all'idoneità fisica, viaggio, permanenza e soggiorno alla manifestazione e nel caso di danni fisici su se stessi o verso terzi, di danneggiamento dei materiali personali o di terzi utilizzati, di perdita di oggetti personali e di terzi durante l'evento, di danneggiamento delle strutture o violazione delle regole del luogo ove l'evento si svolge. Consapevole di aver accertato la volontà da parte del minorenne, di rispettare quanto richiesto in questa liberatoria ai punti **a), b), c), d), e), f)**, e consapevole di questa dichiarazione, non inizierò nessun contenzioso nei confronti dell'Associazione Outopia e degli organizzatori dell'evento associativo, nel caso si verificassero questi presupposti, rispondendone personalmente.

Luogo e data _____

In fede _____



Outopia

Associazione di Promozione Sociale

Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma

www.outopia.it - per info: info@outopia.it

DICHIARAZIONE DI ESONERO DI RESPONSABILITÀ SPECIFICA

(PARTE RISERVATA AI MAGGIORENNI)

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____
il _____
a _____ residente in _____ via/piazza _____
documento _____ in relazione all'evento promosso dall'Associazione di Promozione
Sociale "Outopia" il _____

DICHIARA

di sollevare *(*inserire il soggetto*: es. comune di [...] o concessionario dello spazio di gioco - in caso di dubbio chiedere all'Organizzazione) _____ da ogni responsabilità nell'eventualità di infortunio e di manlevare tali soggetti, nel modo più ampio, per sé e per i suoi successori ed aventi causa a qualsiasi titolo da ogni azione legale e/o qualsiasi obbligazione di corrispondere compensi di alcun genere a titolo di risarcimento danni, indennizzi, rimborsi, ecc. nell'eventualità di tale ipotesi.

Luogo e data _____

In fede

(PARTE RISERVATA ALL'ESERCENTE LA RESPONSABILITÀ GENITORIALE DEL MINORENNE)

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____
il _____
a _____ residente in _____ via/piazza _____
documento _____ in quanto esercente la responsabilità genitoriale di *(*inserire i dati del minore*) nato/a _____ il _____ a _____
residente in _____ via/Piazza _____
in relazione all'evento promosso dall'Associazione di Promozione Sociale "Outopia" il _____

DICHIARA

di sollevare *(*inserire il soggetto*: es. comune di [...] o concessionario dello spazio di gioco - in caso di dubbio chiedere all'Organizzazione) _____ da ogni responsabilità nell'eventualità di infortunio del minore e di manlevare tali soggetti, nel modo più ampio, per sé e per i suoi successori ed aventi causa a qualsiasi titolo da ogni azione legale e/o qualsiasi obbligazione di corrispondere compensi di alcun genere a titolo di risarcimento danni, indennizzi, rimborsi, ecc. nell'eventualità di tale ipotesi.

Luogo e data _____

In fede



Outopia

Associazione di Promozione Sociale

Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma

www.outopia.it - per info: info@outopia.it

DICHIARAZIONE DI ESONERO DI RESPONSABILITÀ SPECIFICA PER IL COMUNE DI CANALE MONTERANO

(PARTE RISERVATA AI MAGGIORENNI)

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____
il _____
a _____ residente in _____ via/piazza _____
documento _____ in relazione all'evento promosso dall'Associazione di Promozione
Sociale "Outopia" il _____

DICHIARA

di sollevare il Comune di Canale Monterano e l'Ente Parco gestore della Riserva Naturale Monterano da ogni responsabilità nell'eventualità di infortunio e di manlevare tali soggetti, nel modo più ampio, per sé e per i suoi successori ed aventi causa a qualsiasi titolo da ogni azione legale e/o qualsiasi obbligazione di corrispondere compensi di alcun genere a titolo di risarcimento danni, indennizzi, rimborsi, ecc. nell'eventualità di tale ipotesi.

Luogo e data _____

In fede

(PARTE RISERVATA ALL'ESERCENTE LA RESPONSABILITÀ GENITORIALE DEL MINORENNE)

Il/la sottoscritto/a _____ nato/a _____
il _____
a _____ residente in _____ via/piazza _____
documento _____ in quanto esercente la responsabilità genitoriale di ***(inserire i
dati del minorenni)** nato/a _____ il _____ a _____
residente in _____ via/Piazza _____
in relazione all'evento promosso dall'Associazione di Promozione Sociale "Outopia" il _____

DICHIARA

di sollevare ***(inserire il soggetto: es. comune di [...] o concessore dello spazio di gioco - in caso di dubbio chiedere all'Organizzazione)** _____ da ogni responsabilità nell'eventualità di infortunio del minore e di manlevare tali soggetti, nel modo più ampio, per sé e per i suoi successori ed aventi causa a qualsiasi titolo da ogni azione legale e/o qualsiasi obbligazione di corrispondere compensi di alcun genere a titolo di risarcimento danni, indennizzi, rimborsi, ecc. nell'eventualità di tale ipotesi.

Luogo e data _____

In fede



Outopia

Associazione di Promozione Sociale

Via Federico Borromeo n.33, lotto 11 - 00168 Roma

www.outopia.it - per info: info@outopia.it

DOMANDA DI RECESSO DEL SOCIO

**Spett.le Associazione Outopia A.P.S.
Via Federico Borromeo n. 33 Lotto 11
c.a.p. 00168 – Roma**

OGGETTO: Recesso del socio Outopia A.P.S.

Il sottoscritto nato a
il....., residente in cap.
via..... n..... C.F.: tesserato n° alla
Associazione di cui in oggetto

DICHIARA

di recedere da socio di codesta rispettabile Associazione.

La presente ad ogni effetto di legge.

Cordialità

Luogo e data

Firma

.....