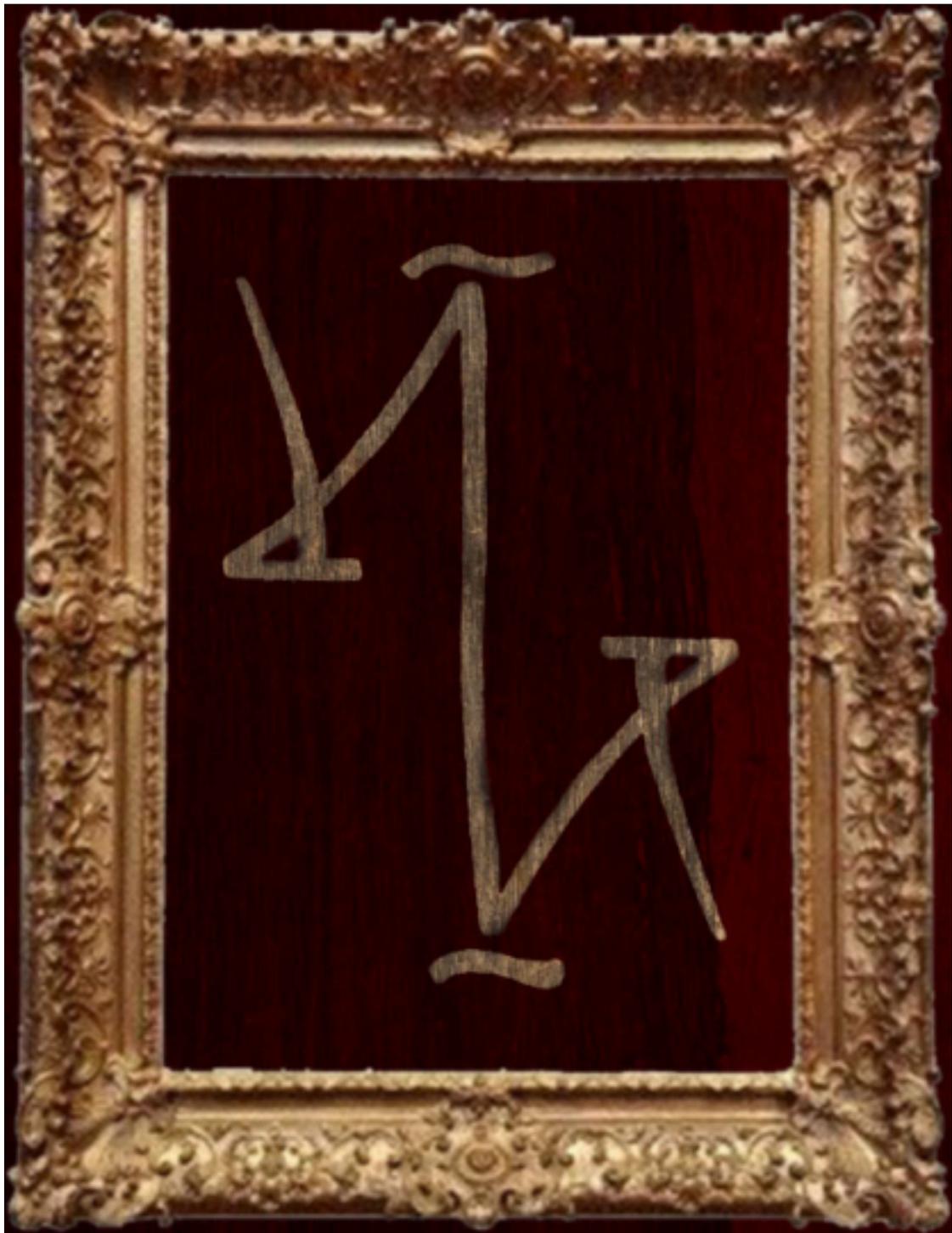


# IN TENEBRAE NOCTIS

*Gioco di Ruolo dal Vivo Horror*



# GLI ARCANI DETTAMI

## Indice

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
Norme introduttive al gioco	4
Segreteria e arbitri	4
Meccaniche di gioco	4
Punti ferita e morte	5
Valore degli oggetti	6
Realizzare oggetti	6
Protezioni	6
Legare e imbavagliare	6
Trasportare	6
Recupero	6
Valori Struttura (VS)	7
Personaggio non esistente	7
Forma eterea	7
Raccolta degli ingredienti	7
Cartellini	7
Oggetti con cariche	7
Serrature	8
Perquisizioni	8
<b>Chiamate</b>	<b>9</b>
Generiche	9
Di danno	10
Speciali	10
Fobie, Disturbi ossessivo-compulsivi e Psicosi	13
<b>Creazione PG</b>	<b>15</b>
Come realizzare scheda e BG	15
Abilità	17
Abilità base	17
Abilità Intermedie	19
Abilità Avanzate	22
<b>Incanti Esoterici</b>	<b>24</b>
Incanti di attacco	24
Incanti di Supporto	25

# Introduzione

*“La più antica e potente emozione umana è la paura, e la paura più antica e potente è la paura dell'ignoto.”*

H. P. Lovecraft

In Tenebrae Noctis è un gioco di ruolo dal vivo horror con ambientazione urban fantasy collocato nella nostra epoca. Il gioco affronterà argomenti che possono risultare offensivi o angoscianti per alcune persone; verranno proposte tematiche violente, crudeli, macabre, blasfeme e nauseanti e in alcuni casi sarà utilizzato un linguaggio crudo, inadatto a persone particolarmente sensibili o immature. E' possibile quindi che vi sentiate offesi o lesi, e vi invitiamo in questo caso a non prendere parte a questo tipo di gioco. Saranno presenti immagini, scene, oggetti di scena e/o rumori che potranno suscitare dilemmi morali, ansia, paura, isterismo, spavento o sgomento; per questa motivazione è assolutamente vietato ai partecipanti di giocare sotto effetto di alcol e di informare gli organizzatori di eventuali elementi o patologie che possono provocare reali crisi di panico (con sintomi quali ad esempio vertigini, sensazione di soffocamento, tachicardia, tremori...). Soggetti cardiopatici o con particolari patologie, in seguito ad un forte spavento, potrebbero subire una crisi cardiaca: si raccomanda di valutare attentamente la propria situazione personale prima di partecipare e di informarne gli organizzatori per concordare la propria partecipazione o meno. Non saranno tollerate reazioni inconsulte agli eventuali jump scare che saranno presenti nel gioco. Non saranno presenti scene esplicite di violenza riguardo animali o minori, ma potranno essere presenti eventuali storie a riguardo (ad esempio un personaggio potrebbe aver perso i figli in passato).

Ricordiamo infine che si tratta di un gioco di ruolo e gli autori non intendono recare offesa a nessuno, né tantomeno appoggiare nella vita reale tematiche dubbie, illegali o estremiste. Qualora decidiate di partecipare a questi gruppi di ritrovo, ci auguriamo che vi comportiate in maniera adeguata, mantenendo fair play, educazione, rispetto e che non siano fatte scenate isteriche qualora vi sentiate lesi nel profondo, dal momento che gli autori non conoscono la vostra storia e pertanto qualsiasi tematica inserita nel gioco non è in alcun modo riferibile alla vostra sfera personale.

I giocatori:

- Sono tenuti a rispettare in qualsiasi momento gli altri giocatori e lo Staff;
- Sono tenuti ad accettare qualsiasi decisione dello Staff;
- Sono tenuti a rispettare la natura e preservare l'ambiente dell'area di gioco;
- Sono tenuti ad utilizzare l'area di gioco secondo le norme predisposte dallo Staff ad ogni evento;
- Sono tenuti a segnalare allo Staff eventuali irregolarità nello svolgimento del gioco;
- Sono tenuti ad impegnarsi secondo “sportività e spirito del gioco”.
- Sono tenuti a preservare gli edifici in cui si svolge il gioco, a non sporcare gli spazi comuni ed a pulire il proprio alloggio ed i bagni utilizzati a fine sessione.
- Sono tenuti a non bloccare il gioco per una propria ideologia morale o politica; qualora venga mantenuta una linea ostile nei confronti dello stesso e venga bloccato per manifestare il proprio disappunto, il giocatore sarà immediatamente allontanato dalla struttura.

Lo staff si riserva di ammonire o di allontanare in ogni momento chi non si comporterà correttamente.

## Norme introduttive al gioco

I custodi sono i membri dello Staff, coloro che organizzano gli eventi, scrivono le trame, arbitrano il gioco, chiariscono i dubbi sul regolamento, e lo fanno rispettare, controllano l'onestà dei giocatori e gestiscono le situazioni "difficili". Possono andare apparentemente oltre il regolamento per motivi arbitrari o della gestione, ma in ogni caso, come nella migliore tradizione di GDR da tavolo, la loro parola non deve mai essere messa in discussione. Tutto lo Staff si impegna a rispettare i giocatori e il gioco come bene comune; vi ricordiamo che ogni decisione presa, quindi anche quelle apparentemente inutili o sconvenienti, è volta al bene del gioco stesso che richiede un clima di serenità e impegno da parte di tutti. I membri dello Staff interpretano soltanto Personaggi Non Giocanti (PNG) funzionali alla conduzione della campagna. I Custodi che non interpretano PNG saranno riconoscibili dal fatto che hanno tre dita alzate. Alcuni mostri e PNG possono avere particolari abilità che esulano dal regolamento stesso, come ad esempio la capacità di subire in maniera ridotta certi tipi di effetti o di eseguire determinate chiamate senza dover pronunciare un incanto.

## Segreteria e arbitri

Ricordando che in qualsiasi momento potete rivolgervi ad un membro dello Staff o in segreteria per dubbi, perplessità o altro, è importante rivolgersi ai custodi ad esempio per:

- Ritirare la busta del PG ed eventuali oggetti di gioco;
- Far controllare il proprio equipaggiamento;
- Creare un nuovo PG durante un evento;
- Segnalare la morte definitiva del proprio PG;
- Convertire Ingredienti e componenti in altro;
- Dichiarare l'intenzione di compiere un rituale.

All'inizio di ogni sessione le armi e l'attrezzatura da utilizzare nel gioco devono essere sottoposte ad un controllo da parte dei membri dello Staff per verificarne la sicurezza. Tutti i giocatori sono quindi invitati a far controllare il proprio equipaggiamento di gioco e accettare l'esito del controllo. Tutto deve essere sicuro e al contempo accettabile esteticamente, in modo da apparire verosimili ma soprattutto conformi alle norme che regolamentano le armi. Si precisa, inoltre, che è vietato colpire di punta con qualsiasi arma.

Nel manuale si fa uso ricorrente delle seguenti abbreviazioni:

PG = Personaggio giocante

PNG = Personaggio non giocante (comparsa interpretata da un membro dello Staff)

PS = Punti Storia

IG = in gioco

FG = fuori gioco

PF = punti ferita

PA = punti armatura

VS = valori struttura

D.O.C. = disturbo ossessivo-compulsivo

## Meccaniche di gioco

Il combattimento è una parte fondamentale del gioco al pari della magia o delle abilità di conoscenza, ma a differenza di esse coinvolge l'aspetto fisico del gioco di ruolo dal vivo: è doveroso quindi ricordare e osservare alcune semplici norme prima di accingersi ad impugnare un'arma. Il combattimento nel GRV non è un'occasione per dimostrare la propria

forza o per sfogarsi, ma è interpretazione e abilità. I colpi non devono essere portati con eccessiva foga o forza, e in ogni caso si deve essere ragionevoli nei propri attacchi e guardare e valutare sempre chi si ha di fronte.

- Non è mai tollerato il contatto fisico, se non nella misura in cui è inevitabile e comunque inoffensivo e accettato dall'altro giocatore (es. mano sulla spalla mentre si trasporta un ferito, o simili).
- È proibito caricare fisicamente l'avversario con armi, colpire in affondo o bloccare con la forza l'arma altrui in modo da neutralizzare l'avversario.
- Il sistema di combattimento si basa sulle dichiarazioni che accompagnano ogni colpo inflitto. Le dichiarazioni d'attacco sono formate dal tipo di Danno + eventuali chiamate Speciali.
- Se per qualche motivo un PG è immune ad un particolare "Danno" allora sarà anche immune a tutti i "Poteri speciali".
- Se per qualche motivo un PG è immune ad un particolare "Potere Speciale" allora sarà immune all'effetto provocato da tale potere, ma subirà gli effetti del "Danno" o di eventuali altri "Poteri speciali" ad esso associato.
- Il conteggio dei Danni subiti (così come le dichiarazioni di attacco) è lasciato all'onestà del singolo giocatore. Ogni colpo inflitto e ogni ferita subita devono essere recitati in modo da rendere il combattimento verosimile.
- Tutti i colpi devono essere caricati ragionevolmente secondo la dimensione e il tipo dell'arma; lo sgradevole fenomeno del tapping, o colpo a ripetizione è da evitare.
- Sono consentite le riproduzioni di armi da fuoco che sparino proiettili di gomma, ad esempio quelle realizzate dalla marca Nerf o similari.

È possibile simulare una rissa tra PG solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi da mischia. Tenete ben presente che qualora scatti una "rissa" i PG non subiscono realmente i colpi (non viene modificato in nessun modo lo stato di salute dei PG) e ciò che succede è pura interpretazione ed è con tale spirito che va vissuta. Per simulare i colpi basta dichiarare "Calcio" o "Pugno", stando sempre BEN attenti ad evitare il reale contatto fisico. Chi riceve un colpo è tenuto a simularne l'effetto.

Il combattimento con le pistole NERF è consentito ma è ugualmente vietato prendere di mira la testa. Ogni giocatore può portare con sé un quantitativo di proiettili adeguato e consono sia alla situazione di gioco che al proprio personaggio e comunque non superiore a 50. Durante uno scontro non è consentito raccogliere proiettili da terra per utilizzarli nuovamente; i proiettili andranno raccolti alla fine dello scontro e saranno nuovamente utilizzati per le battaglie successive. Si consiglia di marchiare o colorare i propri proiettili per riconoscerli.

## **Punti ferita e morte**

Ogni personaggio ha 2 punti ferita per locazione: 2 al braccio destro, 2 al braccio sinistro, 2 alla gamba destra, 2 alla gamba sinistra, 2 al tronco. La testa, per motivi di sicurezza, non viene considerata una locazione e pertanto non può e non deve essere colpita. Se i PF di una locazione (escluso il tronco) scendono a 0 la locazione entra in emorragia e non può più essere utilizzata (ad esempio la gamba non sostiene più il peso del corpo o il braccio rimane ciondolante lungo il fianco senza poter stringere in mano alcunchè). Se l'emorragia non viene stabilizzata entro 5 minuti anche i PF della locazione tronco scendono a 0. Se la locazione tronco è a 0 PF, il personaggio entra in coma (perde i sensi) e comincia a contare; se non viene curato entro 5 minuti, muore. Un personaggio morto diventa fantasma (indicando di

essere in forma eterea) ed infesta la zona in cui è morto per 5 minuti, infine svanisce (indicando di non esistere), si reca nella zona di segreteria ed attende il Custode per creare un nuovo personaggio. Il coma in nessun caso rimuove eventuali Fobie, Disturbi ossessivo-compulsivi e Follie di cui soffriva in precedenza il personaggio.

## **Valore degli oggetti**

Gli oggetti che potranno essere trovati in gioco avranno un valore monetario che verrà espresso in EURO (€). La valuta del gioco è infatti quella corrente, ma non saranno disponibili banconote: ogni personaggio avrà a disposizione un libretto degli assegni con cui potrà pagare i suoi acquisti. Quando il libretto sarà terminato, il giocatore dovrà richiederne uno nuovo ai Custodi. Ogni oggetto avrà un valore indicato sopra di esso.

## **Realizzare oggetti**

Alcune abilità particolari consentono ai giocatori di realizzare oggetti dotati di cartellino durante il gioco. Gli ingredienti necessari ed il processo di creazione sono descritti negli appositi compendi in possesso del giocatore ed i Custodi consegneranno dei cartellini vuoti ai giocatori in possesso delle abilità relative in fase di segreteria; una volta creato, il giocatore dovrà compilare il cartellino vuoto e farselo validare dai Custodi, consegnando gli eventuali cartellini ingredienti che ha utilizzato. Alla consegna del cartellino dovrà essere mostrato anche il relativo compendio con la formula utilizzata per verificare che sia corretto.

## **Protezioni**

Alcuni tipi di "indumenti" da difesa, forniscono punti protettivi aggiuntivi ad un personaggio o la dichiarazione RIDOTTO o NO EFFETTO ad una specifica chiamata. Questi punti, definiti Punti Armatura (PA), devono essere scalati prima dei PF di un personaggio. Gli indumenti da difesa devono avere il loro apposito cartellino, altrimenti non forniscono alcuna Protezione. I Punti Armatura, se non distrutti dalla chiamata BRUTALE o ACIDO, si ricostituiscono dopo 5 minuti dalla fine di un combattimento.

## **Legare e imbavagliare**

Per motivi di sicurezza, se si intende imbavagliare un personaggio è necessario simulare ponendo il bavaglio al collo (senza stringere), mentre se si intende legarlo è necessario farlo ponendo una corda in modo da avvinghiare le mani della vittima, ma senza effettuare nodi e senza stringere troppo.

## **Trasportare**

Un personaggio normalmente può trascinare oggetti pesanti o persone senza sollevarle e molto lentamente (simulando il trascinamento). Nel caso in cui sia aiutato da almeno un altro personaggio, potranno alzarlo e spostarlo più velocemente. Con l'abilità Addestramento fisico II si potrà spostare un corpo da soli più velocemente.

## **Recupero**

I PG potranno recuperare i PF grazie alle apposite abilità oppure, al termine della giornata di gioco e successivamente alla chiamata "Fine Quest", recupereranno i propri PF al massimo in ogni Locazione. Nel caso in cui un giocatore abbia una locazione a 0 e venga dichiarato "FINE QUEST ATTIVO", dovrà continuare il conteggio per il coma normalmente.

## **Valori Struttura (VS)**

Alcune strutture di gioco possono essere distrutte e/o ricostruite dai giocatori; solitamente le strutture con le quali è possibile interagire avranno un “cartellino indizio” consultabile. Alcune abilità o attrezzature sono in grado di intaccare le strutture fino a distruggerle, mentre alcune abilità sono in grado di ripristinare VS per riparare le costruzioni distrutte o danneggiate (anche questa possibilità viene contemplata tramite l'apposito “cartellino indizio” apposto sulla struttura).

## **Personaggio non esistente**

Alzando tre dita di una mano e tenendole bene in vista si indica una condizione di non presenza nel gioco. Solo il Custode o i giocatori che devono fare un personaggio nuovo possono utilizzare il NON ESISTO.

## **Forma eterea**

Per indicare questa condizione è sufficiente toccare con le mani la spalla opposta (come una mummia). Un personaggio o un'entità in questa forma non ha consistenza fisica (non può toccare né essere toccato), non può essere visto, non può attaccare e non può parlare a meno che chi interagisca non possieda abilità particolari. Non è inoltre possibile impugnare nessun oggetto.

## **Raccolta degli ingredienti**

Solamente i personaggi dotati di apposite abilità potranno identificare e raccogliere gli ingredienti che saranno presenti nell'area di gioco. Tutti gli ingredienti dovranno essere utilizzati entro la fine della sessione in cui sono stati trovati, altrimenti vanno riconsegnati in segreteria.

## **Cartellini**

Durante le sessioni vi capiterà di trovare oggetti di ogni tipo utilizzabili durante il gioco: ingredienti, preparati, oggetti di valore, armi, ecc. Sta a voi scegliere come utilizzare questi oggetti di gioco. Solitamente sono riconoscibili da un cartellino che ne indica la natura:

- Cartellini oggetto di colore ROSSO
- Cartellini indizio di colore BIANCO (sono leggibili solo da coloro che hanno l'abilità indicata sul cartellino stesso)
- Cartellini Carica o Valore Struttura di colore BIANCO
- Cartellini Oscurazione o Interrogatorio di colore GIALLO
- Cartellini ingredienti e preparati di colore BLU (sono leggibili solo da coloro che hanno l'abilità predisposta)

## **Oggetti con cariche**

Alcuni oggetti possiedono la possibilità di utilizzarli un numero limitato di volte, rappresentato IG da un dato numero di foglietti non plastificati, legati e non divisibili dal loro eventuale cartellino “Oggetto”. Ai fini pratici è necessario strappare il cartellino “carica” PRIMA di utilizzare l'oggetto, o subito dopo se si tratta di un'abilità passiva. terminate le cariche, l'oggetto non può più essere utilizzato fino a quando non vengono ripristinate, se è possibile.

## **Serrature**

Durante la campagna al vostro PG potrà capitare di imbattersi in porte o cassetti chiusi e corredati di apposito cartellino. Per aprire una serratura l'unico modo è usare l'abilità "Scassinare". Una volta scassinata, una serratura non può essere richiusa. Qualora si fosse in possesso di una chiave specifica con cui si voglia tentare di aprire o chiudere una serratura, sarà necessario avvertire un Custode. Attenzione: potreste imbattervi anche in serrature impossibili da scassinare.

## **Perquisizioni**

E' possibile perquisire un PG od un PNG, ma è sempre da evitare il contatto fisico; sarà necessario simulare la ricerca di eventuali oggetti sul corpo della vittima per almeno 1 minuto, al termine del quale si potrà chiedere di consegnare tutti gli oggetti di gioco che aveva fisicamente con sé.

# Chiamate

Ogni volta che vi accingete a colpire qualcuno o qualcosa, o state lanciando un incanto, dovete associare una “chiamata” al vostro colpo o alla vostra invocazione. Il sistema a “chiamate” identifica all’istante l’esatta natura e l’effetto di ciò che fate, indicando in maniera chiara e immediata alla vittima le conseguenze che tale colpo comporta in termini di interpretazione. Le chiamate devono essere dichiarate in maniera tale che il soggetto che le subisce possa sentirle chiaramente. In caso di chiamate ad area o di armi da fuoco/esplosivi, esse devono essere urlate. Di seguito sono riportate tutte le chiamate che possono essere dichiarate in gioco: è fondamentale conoscerle per poter entrare rapidamente nelle meccaniche.

## Generiche

Queste chiamate regolamentano determinati aspetti di gioco; sono utilizzate esclusivamente dai custodi in particolari situazioni.

<b>Chiamata</b>	<b>Effetto</b>
In gioco	Indica l’inizio del gioco o la sua ripresa. Questa chiamata può essere effettuata solo dal Custode.
Fuori Gioco	Indica che una scena o un oggetto non è in gioco. Questa chiamata può essere effettuata solo dal Custode. Le indicazioni, solitamente scritte, “ <i>QUESTA PORTA NON ESISTE</i> ” o “ <i>ZONA FUORI GIOCO</i> ” indicano un’area che non rientra nella zona di gioco e che, di conseguenza, non va oltrepassata.
Uomo a Terra	Indica che qualcuno potrebbe essersi fatto male. Questa è una chiamata d’emergenza che può essere effettuata da chiunque veda una situazione di pericolo.
Gioco Fermo	Indica uno stop al gioco. Questa chiamata può essere effettuata solo dal Custode.
Effetto	Indica che un rituale, un’invocazione o una chiamata hanno avuto effetto. Essa può essere effettuata solo dal Custode.
Congela cieco	Questa chiamata, effettuabile solo dai custodi, indica che i giocatori devono bloccarsi sul posto e chiudere gli occhi. I giocatori non possono muoversi e non possono guardarsi intorno fino a che non sentiranno la chiamata FINE CONGELA CIECO.
Fine Quest Attivo	Indica che da quel momento in poi non saranno più presenti PNG o combattimenti, ma i PG potranno continuare a giocare tra loro i propri personaggi.
Fine Quest	Indica la fine del gioco.

## Di danno

Le chiamate di danno non sono cumulabili tra loro; qualora un personaggio venga in possesso di un'arma che dichiara un danno diverso dalla sua abilità di danno base, quel personaggio dovrà dichiarare obbligatoriamente il danno dell'arma. Esempio: una mazza a due mani elettrica che dichiara FOLGORE, se impugnata da chi ha l'abilità ADDESTRAMENTO FISICO II, non dichiara TRAUMA ma solamente FOLGORE.

Chiamata	Effetto
Colpo	Infligge 1 danno nella locazione colpita. Tutte le armi bianche dichiarano COLPO di base. Non è obbligatorio dichiararla.
Folgore	Infligge 1 danno nella locazione colpita da una forte scarica elettrica.
Vampata	Infligge 1 danno nella locazione colpita da una fonte di calore insopportabile.
Glaciale	Infligge 1 danno nella locazione colpita da un estremo abbassamento della temperatura.
Acido	Infligge 1 danno nella locazione colpita da una sostanza acida. Questa chiamata distrugge anche 1 Valore Struttura.
Fuoco	Infligge 2 danni da arma da fuoco nella locazione colpita.
Trauma	Infligge 2 danni nella locazione colpita con armi bianche a due mani. Solamente chi ha l'apposita abilità può dichiarare questa chiamata.
Astrale	Causa 1 danno nella locazione colpita a cui non può essere dichiarato NO EFFETTO o ASSORBIMENTO e permette di colpire qualsiasi entità sia corporea che incorporea. Qualora fosse un'entità incorporea (es: fantasma), essa subirà 2 danni. Ignora inoltre il valore di protezione e colpisce direttamente i PF.

## Speciali

Le chiamate speciali si dividono in due categorie: di Effetto, ovvero quelle chiamate che identificano una particolare situazione e possono essere dichiarate da sole, e le chiamate associabili, ovvero quelle chiamate che possono essere associate ad altre chiamate (Ad esempio la chiamata AFONIA potrebbe essere associata alla chiamata VELENO, oppure potrebbe essere a sé stante nel caso di un incanto).

Chiamata	Tipo	Effetto
Afonia	Associabile	Causa per 5 minuti mutismo a chi la subisce. Nel caso in cui chi la subisce dichiari RIDOTTO, dovrà simulare la chiamata solamente per 10 secondi.
Area (3 o 5) di...	Associabile	Chi pronuncia questa chiamata indica che l'effetto associato è da considerarsi in tutta la zona attorno a colui che esegue la chiamata, sia frontalmente che di spalle. Il segnale che definisce questa tipologia di chiamata sono entrambe le braccia aperte a formare un arco di 180°. In caso di esplosivi, il centro dell'esplosione è, ovviamente, l'ordigno stesso. Chi effettua la chiamata, in questo caso, deve indicare l'oggetto lanciato (o piazzato) per facilitarne l'individuazione. Le chiamate di danno associate colpiscono tutte le locazioni.
Assorbimento	Effetto	Indica che il danno subito è stato assorbito e, anziché causare ferite, ha permesso una sorta di rigenerazione, curando chi la

		effettua dello stesso ammontare di danni subito (esempio: se subisci una chiamata TRAUMA e dichiarai ASSORBIMENTO, ti curi di 2 pf).
Brutale	Associabile	Distrukge l'armatura nella locazione colpita. Se si viene colpiti e non si indossano armature (o se l'armatura è già rotta), LA LOCAZIONE COLPITA VA A 0 PF. Questa chiamata distrukge anche 1 Valore Struttura.
Cura	Effetto	Permette di recuperare tutti i PF persi in una sola locazione.
Estasi	Effetto	Fa dividere spirito e corpo della vittima che la subisce. Mentre il corpo rimane in uno stato di morte apparente, lo spirito assiste e/o interagisce (a discrezione del Custode) ad una visione che potrà ricordare una volta sveglio. Se durante l'estasi il corpo della vittima subisce danni, la visione si interrompe ed essa riprenderà immediatamente conoscenza, altrimenti l'effetto della chiamata perdura fino alla fine della visione (FINE ESTASI).
Fobie, Psicosi, D.O.C.	Effetto	Queste chiamate portano chi la subisce ad un crollo psicologico immediato che lo porterà ad un disturbo psicotico specifico, impartito da colui che ha dichiarato questo effetto. Si prega di leggere attentamente la tabella relativa per vedere tutti i possibili effetti.
Guarigione	Effetto	Permette di recuperare tutti i PF persi in tutte le locazioni.
Ipnosi	Effetto	Permette di rimuovere le chiamate FOBIE, PSICOSI, DISTURBO OSSESSIVO COMPULSIVO (D.O.C.).
Letale	Associabile	Porta la locazione colpita a 0 PF e 0 PA (se la locazione colpita è il torso, la vittima entra subito nello stato di coma che perdurerà per 5 minuti al termine dei quali sopraggiungerà la morte).
Massa di...	Associabile	Coinvolge tutti i personaggi presenti e non è influenzata da ostacoli fisici.
Micidiale	Associabile	Uccide la vittima all'istante, senza fargli attraversare i 5 minuti di coma, anche se colpito in una locazione che non sia il torso.
Necrosi	Associabile	Provoca uno stato di malattia mortale in chi la subisce. Se non curata porterà la vittima alla morte entro fine live (da interpretare obbligatoriamente simulando un peggioramento di condizione via via che passa il tempo).
Nocivo	Associabile	Rende il personaggio debole, incapace di particolari sforzi come correre e combattere. L'effetto di questa chiamata, pur non provocando la morte del personaggio, non si interrompe in alcun caso finché non viene rimossa.
No Effetto...	Associabile	Indica che la chiamata a cui viene risposto con No Effetto non ha sortito alcun risultato, sia essa danno, associabile o di effetto.
Ottenebra	Associabile	Causa per 5 minuti la cecità a chi la subisce (che dovrà simulare quest'effetto chiudendo gli occhi, ma senza rischiare di farsi male). Nel caso in cui chi la subisce dichiarai RIDOTTO, dovrà simulare la chiamata solamente per 10 secondi.

Paralisi	Associabile	Causa per 5 minuti una paralisi completa a chi la subisce. Nel caso in cui chi la subisce dichiari RIDOTTO, dovrà simulare la chiamata solamente per 10 secondi.
Paura	Associabile	Causa una forte paura nella vittima che la subisce, la quale deve indietreggiare o scappare per 5 minuti e nascondersi fuori dal campo visivo di chi ha effettuato la chiamata. Nel caso in cui chi la subisce dichiari RIDOTTO, dovrà simulare la chiamata solamente per 10 secondi.
Perforante	Associabile	Il danno effettuato passa l'armatura ignorandone il valore di protezione e colpendo direttamente i PF.
Pugno/Calcio	Effetto	Non infligge danno ma chi la subisce deve simulare di aver ricevuto il colpo. ATTENZIONE: non si deve MAI colpire sul serio. Per effettuare questa chiamata il colpo va solo mimato.
Ridotto	Effetto	Indica che il danno subito è stato dimezzato e, anziché causare ferite profonde o mortali, causerà solo ferite lievi o di minor entità. Se dichiarato su AFONIA, OTTENEBRA, PAURA, SONNO, STORDENTE, STRAZIANTE l'effetto è meno intenso (le chiamate dureranno 10 secondi invece di 5 minuti).
Rimuovi ...	Associabile	Elimina gli effetti di un'altra chiamata d'effetto. Deve essere sempre associato alla chiamata che si intende rimuovere, ad esempio "RIMUOVI NOCIVO"
Spinta	Associabile	Descrive un colpo così violento da spingere a terra chi lo subisce. La vittima deve poggiare un ginocchio ed entrambe le mani al suolo, dopodiché potrà rialzarsi. Non si può utilizzare le armi per difendersi mentre ci si inginocchia. SPINTA ha effetto anche se viene parata con un'arma.
Sonno	Associabile	Fa cadere addormentato chi la subisce per 5 minuti, durante i quali non può essere svegliato se non tramite determinati preparati. Nel caso in cui chi la subisce dichiari RIDOTTO, dovrà simulare la chiamata solamente per 10 secondi.
Stordente	Associabile	Non fa alcun danno, ma fa svenire il personaggio colpito per 5 minuti lasciandolo privo di coscienza (o 10 secondi se dichiara RIDOTTO). Il personaggio può essere risvegliato prima del tempo scuotendolo violentemente o schiaffeggiandolo. Il colpo ha effetto in ogni caso, anche se colpisce i PA.
Straziante	Associabile	Indica la capacità di far provare un intenso dolore all'avversario per 5 minuti (o 10 secondi se dichiara RIDOTTO). Il bersaglio di questa chiamata deve interrompere qualsiasi azione stesse effettuando e recitarne gli effetti, ad esempio gemendo o urlando di dolore o mostrare degli spasmi.
Tempo	Effetto	Indica che il tempo per alcuni istanti si rallenta fino a quasi bloccarsi; il tempo tornerà normale quando verrà dichiarato "FINE TEMPO".
Terrore	Associabile	Causa una paura incontrollabile nella vittima che la subisce, la quale deve indietreggiare e scappare per 5 minuti, terminati i quali l'effetto svanisce ma la vittima non avrà comunque il coraggio di attaccare colui che ha effettuato la chiamata per 1 ora.

Veleno	Associabile	Chiamata da associare ad un effetto. Non fa ulteriori danni rispetto alla chiamata base a cui è associata (ad esempio COLPO VELENO AFONIA). Se il colpo associato viene scalato da un indumento protettivo, la chiamata VELENO non ha effetto ma solo il danno da scalare se presente.
--------	-------------	--

## Fobie, Disturbi ossessivo-compulsivi e Psicosi

Durante il gioco il vostro personaggio potrebbe andare incontro a disturbi psichici e mentali. Di seguito troverete la lista delle fobie, dei disturbi ossessivo-compulsivi e delle psicosi che saranno utilizzate durante la campagna. Non sono delle vere e proprie chiamate, ma il PG che le subisce è considerato affetto dalla patologia indicata ed è tenuto a recitarla al meglio delle proprie capacità.

Nome	Tipo	Effetto	Rimozione
Agorafobia	Fobia	Paura degli spazi aperti	Psicologia
Aracnofobia	Fobia	Paura dei ragni	Psicologia
Ballistofobia	Fobia	Paura delle armi da fuoco	Psicologia
Belonefobia	Fobia	Paura di aghi e punte acuminate	Psicologia
Botanofobia	Fobia	Paura dei vegetali	Psicologia
Claustrofobia	Fobia	Paura degli spazi angusti	Psicologia
Demofobia	Fobia	Paura di stare in gruppi di persone	Psicologia
Eisoptrofobia	Fobia	Paura della propria immagine riflessa	Psicologia
Emofobia	Fobia	Paura del sangue	Psicologia
Entomofobia	Fobia	Paura degli insetti	Psicologia
Fasmofobia	Fobia	Paura dei fantasmi	Psicologia
Fonofobia	Fobia	Paura dei suoni o rumori in generale	Psicologia
Iatrofobia	Fobia	Paura dei medici	Psicologia
Misofobia	Fobia	Paura dei germi	Psicologia
Monofobia	Fobia	Paura di rimanere da soli	Psicologia
Necrofobia	Fobia	Paura dei cadaveri	Psicologia
Pediofobia	Fobia	Paura dei giocattoli	Psicologia
Scotofobia	Fobia	Paura del buio	Psicologia
Bibliomania	D. O. C.	Accumulare libri in maniera compulsiva	Psicologia
Cleptomania	D. O. C.	Bisogno patologico di rubare	Psicologia

Disturbo del cattivo samaritano	D. O. C.	Quando vedi qualcuno in difficoltà ti blocchi e non riesci ad aiutarlo	Psicologia
Ipocondriaco	D. O. C.	Si è ossessivamente convinti di poter contrarre o aver già contratto una o più malattie	Psicologia
Maniaco del controllo	D. O. C.	Timore ricorrente di aver dimenticato qualcosa o aver fatto un errore danneggiando qualcuno inavvertitamente.	Psicologia
Maniaco dell'ordine	D. O. C.	Deve risultare tutto perfettamente allineato	Psicologia
Maniaco di Persecuzione	D. O. C.	Ritieni che tutti stiano tramando alle tue spalle	Psicologia
Megalomania	D. O. C.	Fantasie di fama, ricchezza ed onnipotenza	Psicologia
Piromania	D. O. C.	Ossessione verso il fuoco	Psicologia
Superstizione eccessiva	D. O. C.	Pensieri superstiziosi portati all'eccesso che obbligano a compiere determinate azioni per tre volte per evitare disgrazie	Psicologia
Allucinazioni	Psicosi	La persona vede, ascolta, odora, gusta o sente al tatto qualcosa che in realtà non c'è	Psichiatria
Delirio	Psicosi	Panico ed incapacità di cambiare idea di fronte all'evidenza	Psichiatria
Eloquio disorganizzato	Psicosi	Discorsi senza un filo logico; parla in maniera incomprensibile agli altri	Psichiatria
Follia catatonica	Psicosi	Arresto motorio o ripetizione incessante di una determinata frase o movimento	Psichiatria
Follia omicida	Psicosi	Vede tutti coloro che rientrano nel suo campo visivo come dei mostri che devono essere annientati ad ogni costo	Psichiatria
Follia residua	Psicosi	Agitazione e assunzione di posizioni bizzarre	Psichiatria
Schizofrenia	Psicosi	Alterazione del comportamento passando dal riso al pianto in pochi secondi	Psichiatria

# Creazione PG

Ogni personaggio inizia il gioco con 2 PF a locazione e 20 Punti Storia (PS) da spendere per acquistare le abilità di seguito elencate. I Punti Storia, o PS, sono l'indicatore del tempo che passa e dell'esperienza che il vostro PG accumula. Questa forma di sapere può essere utilizzata di volta in volta per acquisire nuove conoscenze di gioco e nuove abilità. Gli eventuali PS non spesi si potranno accumulare ed usare più avanti nel tempo. Ad ogni evento verrà assegnato 1 PS. Tutti i personaggi sanno leggere, scrivere e contare. Se un giocatore decide di creare un personaggio di origine straniera, dovrà comunque conoscere la lingua italiana e risiedere in Italia da qualche anno.

Prima di iniziare a giocare, il giocatore dovrà scrivere la storia del proprio personaggio (background) seguendo le indicazioni dei Custodi e preparando la scheda del PG, utilizzando l'apposito Curriculum Vitae. Ogni personaggio creato deve obbligatoriamente prendere PESCA DI BENEFICENZA alla creazione del PG.

## Come realizzare scheda e BG

Alcuni dati fondamentali da inserire nel background sono i seguenti:

- **NOME PG:** Indica il nome di gioco del vostro personaggio.
- **DATA DI NASCITA:** Indica la data di nascita del vostro personaggio. E' molto importante.
- **LUOGO DI PROVENIENZA:** Indica la città in cui il vostro personaggio risiede abitualmente. Deve essere italiano o cmq risiedere in Italia con regolare permesso di soggiorno, o doppia cittadinanza qualora sia Italo-(paese straniero). Il personaggio **DEVE ESSERE CREDIBILE, non una macchietta, in quanto il gioco richiede spesso concentrazione e ragionamento.**
- **OCCUPAZIONE:** Indica il lavoro che svolge il vostro personaggio per vivere, possibilmente coerente con le abilità scelte. **IMPORTANTE: deve essere un lavoro vero che esiste nella vita reale.**
- **STATO CIVILE:** Indica lo stato civile del vostro personaggio: Celibe/Nubile, Coniugato, Divorziato, Separato, Vedovo.
- **ABILITA':** Qui vanno riportate le abilità che scegliete di acquistare. Una volta approvata la scheda, esse non possono più essere modificate.
- **STORIA DEL PERSONAGGIO:** Indica la vita del vostro personaggio fino alla prima sessione di gioco: gli eventi più importanti, i nomi dei familiari e degli amici, in sostanza tutto quello che volete farci conoscere del vostro personaggio. Quello che scrivete può avere ripercussioni in gioco.

**NOTA BENE:** la scheda devi farla sul sito [www.intenebraenocis.it](http://www.intenebraenocis.it), ma dovrai anche farla sul file editabile che troverai nei Download e sul gruppo privato di Facebook. Segui questi punti per creare la storia del tuo personaggio:

- a) può essere un personaggio rispettabile o un mascalzone **purchè rimanga una cosa realistica**, ovvero: non puoi giocare il Principe di Toscana o Arsenio Lupin.
- b) Puoi credere che esista qualcosa che va' al di là della vita normale, **MA non le hai mai viste o comunque non ne hai mai avuto prova concreta. NON**

**puoi scrivere faccio le magie** e sono il più figo di tutti.... in realtà sei Wanna M., il mago Silvan o ti fai di funghi allucinogeni.

- c) Puoi scrivere passioni e hobby del tuo pg, ad esempio se sei un cercatore di gnomi del Casentino, di alieni o del bigfoot, ma come scritto sopra, non li hai mai trovati. Puoi mettere anche hobby normalissimi oppure scrivere che non ha nessun hobby.
- d) Il personaggio ha con sé un piccolo oggetto sin dalla nascita (a vostra scelta) purché sia tanto piccolo da entrare in una tasca e/o si possa indossare (NO TERRANATOR!).
- e) Se sei appassionato di soprannaturale, scrivilo e specifica di cosa in particolare.
- f) Alla fine scrivi quale lavoro ti piacerebbe fare al posto di quello attuale.

**IN SOSTANZA IL BG SERVE PER CONOSCERE LA VITA, LE PASSIONI, I DESIDERI E LE AMBIZIONI DEL PERSONAGGIO, QUINDI CERCATE DI RIMANERE FEDELI IL PIU' POSSIBILE ALLA REALTA' PER FAVORE.**

- **FIRMA DEL PERSONAGGIO:** Sia la firma per esteso, una sigla o le iniziali del nome e del cognome. Questo è un elemento estremamente importante ai fini del gioco, per cui conviene crearla in modo da poterla ripetere spesso ed il più fedelmente possibile.

#### **Reddito base**

Il personaggio ha a disposizione per ogni sessione di gioco un fisso di € 500, non cumulabile tra un live e l'altro. La cifra simula la parte del reddito del personaggio spendibile per l'evento di gioco. Ogni giocatore avrà a disposizione un libretto degli assegni da utilizzare per gli scambi di denaro. Qualora il personaggio riceva denaro durante la sessione, potrà utilizzarlo per le sue compravendite ma anche questo deve essere speso entro la fine del live. In ogni caso quindi alla fine della sessione il personaggio avrà 0€.

# Abilità

Le abilità si suddividono in BASE, INTERMEDIE ed AVANZATE. Per acquistare un'abilità sarà sufficiente che il PG possieda i PS necessari (oltre ad eventuali abilità prerequisite specificate nella descrizione, indicate tra parentesi accanto al nome dell'abilità).

## Abilità base

Nome	Tipo	Costo	Prerequisito
Add. Fisico I	Fisica	2 ps	Nessuno
Astronomia	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Botanica	Conoscenza	2ps	Nessuno
Concentrazione	Arcana	2 ps	Incanti Esoterici
Eludere	Furtiva	2 ps	Nessuno
Informatica	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Informato sui fatti	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Letterato	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Lingua classica	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Lingua straniera	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Occultismo	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Pesca di beneficenza	Obbligatoria	0 ps	Nessuno
Porto d'armi	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Pronto Soccorso	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Reputazione	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Restauro	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Ripar. tecnica I	Conoscenza	2 ps	Nessuno
Sesto Senso	Arcana	2 ps	Nessuno
Uso armi piccole	Fisica	0 ps	Nessuno

**ADDESTRAMENTO FISICO I:** L'addestramento fisico riflette la naturale prestanza fisica che un personaggio acquista allenandosi. Con quest'abilità il PG acquista 1 PF permanente in più per ogni Locazione, raggiungendo un totale di 3 PF (2 di base più 1 di addestramento). In scene solo recitative può essere dichiarato per far valere la propria forza nei confronti dell'altro.

**ASTRONOMIA:** Questa abilità consente di aprire i cartellini indizio Astronomia dopo aver risolto dei piccoli rompicapo che identificano il particolare astronomico.

**BOTANICA:** Riconosci le varie piante e i vari animali (identificabili tramite qr code su cartellino). Se le piante e i componenti animali non vengono utilizzate, a fine live si degradano ed i cartellini devono essere restituiti ai Custodi.

**CONCENTRAZIONE (Incanti Esoterici):** Con questa abilità il PG riesce a mantenere la concentrazione mentre lancia un incanto anche se viene colpito da un altro incanto o da un colpo fisico. L'incanto che normalmente dovrebbe essere interrotto viene invece portato a termine anche se il PG viene ferito mortalmente, nel qual caso al termine della formula si accenderà al suolo.

**ELUDERE:** Con quest'abilità il personaggio è in grado di liberarsi da corde, legacci e manette dopo almeno 5 minuti di tentativi. Inoltre, una volta a sessione il giocatore può nascondere la propria presenza. Per mimare quest'abilità è necessario poggiare le spalle su qualcosa (e non qualcuno) che copra interamente l'altezza ed avere almeno metà del proprio corpo coperto da qualcosa (un mobile, un tavolo, una cassapanca, un divano ecc), rimanere

immobili ed in silenzio ed esibire un apposito cartellino ELUDERE. Parlare o spostarsi interrompe l'abilità. E' possibile nascondersi mentre si viene inseguiti solo se si esce totalmente dal campo visivo degli inseguitori.

**INFORMATICA:** Con quest'abilità è possibile smontare e rimontare un PC, valutare se un hard disk è buono e riparare eventuali computer rotti, simulando 5 minuti di lavoro.

**INFORMATO SUI FATTI:** Chi ha questa abilità dispone di un abbonamento al famoso quotidiano "Il Viaggiatore". In fase di segreteria gliene sarà consegnata una copia.

**LETTERATO:** il pg avrà una conoscenza base in discipline umanistiche e potrà aprire i cartellini indizio con la dicitura LETTERATO.

**LINGUA CLASSICA:** Si possiede la conoscenza approfondita di UNA lingua classica a scelta tra latino, greco o aramaico. Con questa abilità, mimando l'azione per 5 minuti, il personaggio può tradurre un testo nella o dalla lingua che ha scelto.

**LINGUA STRANIERA:** Si possiede la conoscenza approfondita di UNA lingua straniera a scelta tra arabo, inglese, francese, tedesco, spagnolo o giapponese. Con questa abilità, mimando l'azione per 5 minuti, il personaggio può tradurre un testo nella o dalla lingua che ha scelto.

**OCCULTISMO:** Con quest'abilità si ha una cultura base di leggende e dicerie legate al mondo dell'ignoto. All'inizio della prima sessione riceverai un piccolo prontuario con le informazioni relative. Sarà inoltre possibile aprire i cartellini indizio inerenti questa abilità.

**PESCA DI BENEFICENZA:** Alla prima sessione di gioco a cui partecipa il personaggio dovrai pescare da una scatola misteriosa. Questa abilità è obbligatoria alla creazione del PG.

**PORTO D'ARMI:** Il personaggio dispone dell'autorizzazione necessaria a portare con sé armi da fuoco comuni (piccole pistole o fucili da caccia); in caso di controlli da parte delle Forze dell'Ordine, il PG dovrà esibire l'apposita documentazione per non incorrere in multe o perquisizioni ulteriori.

**PRONTO SOCCORSO:** Con questa abilità si potrà, avvolgendo con una benda la locazione ferita, arrestare un'emorragia in corso: il giocatore ripartirà a contare da 0 dall'ultimo momento in cui è stato controllato. **IMPORTANTE:** se una locazione, che non sia il torace, non viene stabilizzata entro 5 minuti il personaggio va in coma per emorragia ed inizia a contare. E' necessario disporre di bende abbastanza lunghe da poter avvolgere la locazione lesa. Inoltre, simulando per 2 minuti un trattamento di primo soccorso, sarà possibile dichiarare la chiamata CURA sulla locazione interessata.

**REPUTAZIONE:** Sei una personalità piuttosto famosa nel tuo campo; alcuni PNG potrebbero riconoscerti e magari concederti qualche piccolo favore o informazione aggiuntiva.

**RESTAURO:** Tramite questa abilità si ha la possibilità di restaurare un'opera d'arte ove sia posto un cartellino RESTAURO. Il personaggio avrà bisogno di alcuni attrezzi come ad esempio un solvente, un panno, scalpellino e martellino. Mimando per circa 5 minuti l'abilità, si potrà rimuovere il foglio posto sopra rivelandone il contenuto nascosto.

**RIPARAZIONE TECNICA I:** Con quest'abilità si potrà, mimando l'azione per 5 minuti, riparare semplici guasti elettrici, idraulici o meccanici appositamente segnalati (non i

computer). E' necessario disporre di un kit di riparazione (composto da almeno 3 pezzi come pinze, mini saldatore a stagno, cavi elettrici).

**SESTO SENSO:** Con quest'abilità si ha una particolare sensibilità innata che, se sviluppata, concederà l'apprendimento di particolari abilità. In alcune particolari situazioni potresti avvertire varie sensazioni, a volte molto sgradevoli, oppure accorgerti di piccoli particolari dissonanti dal resto.

**USO ARMI PICCOLE:** Il personaggio è in grado di utilizzare piccole pistole ed armi da taglio o contundenti lunghe fino a 40 centimetri.

## Abilità Intermedie

Nome	Tipo	Costo	Prerequisito
Add. fisico II	Fisica	4 ps	Add. Fisico I
Ambidestria	Fisica	4 ps	Add. Fisico I
Anatomia animale	Conoscenza	4 ps	Botanica
Archivista	Conoscenza	4 ps	Letterato
Armi da tiro	Fisica	4 ps	Nessuno
Chimica	Conoscenza	4 ps	Botanica
Criminologia	Conoscenza	4 ps	Reputazione
Divinazione	arcana	4 ps	Sesto senso o Astronomia
Erborista	Conoscenza	4 ps	Botanica
Esperto fotografo	Furtiva	4 ps	Sesto senso
Fitoterapia	Conoscenza	4 ps	Erborista
Guastatore	Conoscenza	4 ps	Ripar. Tecnica I
Hacker	Conoscenza	4 ps	Informatica
Individuare	Furtiva	4 ps	Sesto senso
Lingua arcaica	Conoscenza	4 ps	Lingua classica o lingua straniera
Oscurazione	Furtiva	4 ps	Eludere
Psicologia	Conoscenza	4 ps	Reputazione
Ripar. tecnica II	Conoscenza	4 ps	Ripar. tecnica I
Ritualistica	Arcana	4 ps	Occultismo
Sartoria	Conoscenza	4 ps	Rip. Tecnica I
Scassinare	Furtiva	4 ps	Eludere
Seguire tracce	Furtiva	4 ps	Nessuno
Terzo occhio	Arcana	4 ps	Occultismo
Uso armi medie	Fisica	4 ps	Uso armi piccole

**ADDESTRAMENTO FISICO II (Add. Fisico I):** L'addestramento fisico riflette la naturale prestanza fisica che un personaggio acquista allenandosi. Con quest'abilità il PG è in grado di dichiarare TRAUMA utilizzando armi contundenti o da taglio a due mani.

**AMBIDESTRIA (Add. Fisico I):** con questa abilità il PG impara la tecnica di combattimento a due armi. Il vostro personaggio può combattere con due armi bianche ad una mano contemporaneamente. NB: questa abilità NON permette di usare due armi a due mani contemporaneamente, una pistola ed una spada o due pistole.

**ANATOMIA ANIMALE (Botanica):** Con questa abilità il vostro personaggio sarà in grado di conoscere in maniera sommaria le componenti ricavabili dagli animali che popolano i vari territori e rimuoverle mantenendone integre le proprietà. Il PG che utilizza questa abilità dovrà recitare di sezionare la creatura per almeno 1 minuto, al termine del quale potrà ricevere una componente specifica relativa. Devono essere utilizzate entro fine live, altrimenti

il componente si degrada e dovrai restituire il cartellino ai custodi. Alcuni componenti possono essere recuperati SOLO con questa abilità: questo vale anche per le informazioni riguardanti determinate creature comparse in gioco. In più può analizzare parti animali già stabilizzate o ossa.

**ARCHIVISTA (Letterato):** con quest'abilità è possibile, grazie alla vasta cultura di cui il personaggio dispone, avere accesso a libri, testi o trattati di gioco. Infatti solo chi possiede quest'abilità può aprire la busta (su cui sarà scritto "per comprendere questo testo serve l'abilità ARCHIVISTA) allegata ai testi di gioco e leggerne il contenuto.

**ARMI DA TIRO:** Con quest'abilità il personaggio ha ricevuto un addestramento nell'utilizzo di armi da tiro quali piccole bombe da lancio o coltelli.

**CHIMICA (Botanica):** Con questa abilità il personaggio sarà dotato di una lista di farmaci che potrà sintetizzare dai vari componenti che troverà in gioco. Il PG sarà dotato di un certo quantitativo di cartellini vuoti che dovrà essere riempito ed attaccato ad una boccetta nel momento in cui viene sintetizzato il farmaco. I farmaci non hanno data di scadenza.

**CRIMINOLOGIA (Reputazione):** Con quest'abilità il personaggio dispone di un kit (composto da almeno tre pezzi come provette, tamponi soluzioni, polveri) adeguato per la raccolta di prove generiche come impronte digitali, tracce ematiche e di altre sostanze che possono costituire delle prove. E' inoltre è possibile analizzare gli indizi raccolti, stabilendo collegamenti tra di loro e ricostruendo più o meno esattamente la dinamica degli avvenimenti successi in un luogo. Una volta raccolti i cartellini che riporteranno al loro interno la scritta "scena del crimine", si potrà andare da un custode e consegnarglieli per avere la deduzione.

**DIVINAZIONE (Sesto senso o Astronomia):** il personaggio potrebbe avere una visione del futuro ad inizio della sessione o durante. In caso gli sarà consegnata dal Custode una lettera ed il personaggio dovrà aprirla e leggerne il contenuto. Le informazioni contenute nella lettera saranno molto confuse, ma se interpretate correttamente forniranno importanti indizi su quanto potrà accadere. La lettera deve essere riconsegnata al Custode al termine della visione.

**ERBORISTA (Botanica):** Con questa abilità il personaggio ha l'attrezzatura necessaria per essiccare e conservare misture di erbe (ad esempio un essiccatore), da utilizzare per creare sali o decotti. Il PG sarà dotato di un certo quantitativo di cartellini vuoti che dovrà essere riempito ed attaccato ad una boccetta nel momento in cui viene sintetizzato il sale o il decotto. I decotti e i sali non hanno data di scadenza.

**ESPERTO FOTOGRAFO (Sesto senso):** Con questa abilità il personaggio è in grado di scattare foto particolari, imprimendo su "pellicola" immagini fuori dall'ordinario. Sarà inoltre abilitato ad utilizzare eventuali camere oscure presenti in gioco per sviluppare rullini fotografici (puoi usare il cellulare come macchina fotografica). Si potrà stampare un massimo di 10 foto a sessione.

**FITOTERAPIA (Erborista):** Con questa abilità il personaggio potrà sintetizzare determinati veleni dai vari componenti che troverà in gioco. Il PG sarà dotato di un certo quantitativo di cartellini vuoti che dovrà essere riempito ed attaccato ad una boccetta nel momento in cui viene sintetizzato il veleno. Essi non hanno data di scadenza. Nella tabella sono riportati i modi di utilizzo dei veleni, che possono essere spalmati, ingeriti o iniettati.

**GUASTATORE (Rip. Tecnica I):** Grazie a quest'abilità il personaggio è in grado di piazzare bombe complesse (non lanciarle) e capire il funzionamento di una bomba piazzata, così da poterla disinnescare mimando 5 minuti di lavoro. Tuttavia, per ordigni più complessi necessita almeno di 10 minuti di lavoro e spesso con l'ausilio di un altro esperto. I cartellini Indizio forniranno le informazioni necessarie per quest'abilità.

**HACKER (Informatica):** Con quest'abilità è possibile tentare di entrare nei vari database online con dati riservati o accedere ad aree private nei vari computer. E' possibile inoltre

tentare di sbloccare serrature elettroniche con una tessera magnetica vergine appositamente riprogrammata.

**INDIVIDUARE (Sesto Senso):** Con quest'abilità è possibile vedere le persone con il cartellino **ELUDERE** o **OSCURAZIONE**, osservandole per almeno 2 minuti per l'abilità **ELUDERE** e 5 minuti per l'abilità **OSCURAZIONE**. Fino a che i 5 minuti di osservazione non sono trascorsi è solo possibile sospettare la presenza di qualcuno nei dintorni. Trascorsi i 5 minuti se ne individua l'esatta ubicazione.

**LINGUA ARCAICA (Lingua classica):** Si possiede la conoscenza approfondita di UNA lingua a scelta tra cuneiforme, sanscrito, scrittura ideogrammatica orientale. Con questa abilità, mimando l'azione per 5 minuti, il personaggio può tradurre un testo nella o dalla lingua che ha scelto.

**OSCURAZIONE (Eludere):** Con quest'abilità è possibile nascondersi in piena vista senza poter essere notati (a meno che l'osservatore non disponga dell'abilità **INDIVIDUARE**). Per mimare quest'abilità è necessario poggiare le spalle su qualcosa (e non qualcuno) che copra interamente l'altezza e per almeno metà la stazza del personaggio (un albero, un muro, un armadio etc.), rimanere immobili ed in silenzio ed esibire un apposito cartellino **OSCURAZIONE**. Parlare o spostarsi interrompe l'abilità. E' possibile nascondersi mentre si viene inseguiti solo se si esce totalmente dal campo visivo degli inseguitori. Urtare contro una persona nascosta con quest'abilità non ne interrompe il mimetismo, a meno che non venga ostruito un passaggio (l'anta di un armadio, una porta, un corridoio stretto etc.).

**PSICOLOGIA (Reputazione):** Con quest'abilità è possibile, conversando per 10 minuti con un "paziente" inerentemente alla psicologia del personaggio, rimuovere gli effetti di **FOBIE** e **DISTURBI OSSESSIVO COMPULSIVI** anche grazie all'aiuto di preparati. Al termine dei 10 minuti deve dichiarare la chiamata **IPNOSI**.

**RIPARAZIONE TECNICA II (Rip. Tecnica I):** Con quest'abilità si potrà, mimando l'azione per 5 minuti, riparare complessi guasti elettrici, idraulici o meccanici appositamente segnalati. E' possibile inoltre riparare completi protettivi o armi rotte.

**RITUALISTICA (Occultismo):** Questa abilità permette al personaggio di essere l'officiante di un rituale. Alla prima sessione di gioco, in sede di segreteria, verrà fornito un piccolo compendio con delle indicazioni base su come officiare i rituali.

**SARTORIA (Rip. Tecnica I):** Con quest'abilità è possibile, utilizzando appositi oggetti speciali e mimando il lavoro di fabbricazione per 5 minuti, fabbricare speciali protezioni rinforzate. Chi possiede questa abilità otterrà una specifica tabella per la creazione delle protezioni.

**SCASSINARE (Eludere):** Con quest'abilità è possibile, mimando un intervento tecnico per 5 minuti, aprire serrature di gioco che riportino l'apposito cartellino. L'abilità permette di forzare la serratura che, di conseguenza, non può essere richiusa. E' necessario disporre di un kit da scasso (composto da almeno 3 pezzi come lime, brugole, cacciaviti) approvato da un custode tramite un apposito cartellino che deve essere attaccato o legato al kit.

**SEGUIRE TRACCE:** Con questa abilità il vostro PG avrà una conoscenza basilare di come si interpretano e seguono le tracce, come ad esempio le orme lasciate sul terreno. Il PG potrà aprire e leggere i cartellini che riportano l'utilizzo di questa abilità per essere rivelati.

**TERZO OCCHIO (Occultismo):** Con quest'abilità il personaggio può vedere e parlare con spiriti, spettri, fantasmi, apparizioni e tutte quelle entità invisibili che si manifestano in forma eterea.

**USO ARMI MEDIE (Uso armi piccole):** Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o contundenti lunghe fino a 80 centimetri.

## Abilità Avanzate

Nome	Tipo	Costo	Prerequisito
Artigiano	Conoscenza	6 ps	Sartoria o Rip. Tecnica II
Autentica	Conoscenza	6 ps	Restauro
Biblioteconomia	Conoscenza	6 ps	Archivista
Chirurgia	Conoscenza	6 ps	Pronto Soccorso
Contatti	Conoscenza	6 ps	Informato sui fatti
Coraggioso	Fisica	6 ps	Nessuno
Elevazione Mistica	Arcana	6 ps	Incanti Esoterici
Incanti esoterici	Arcana	6 ps	Occultismo
Interrogatorio	Conoscenza	6 ps	Criminologia o Add. Fisico II
Patologia	Conoscenza	6 ps	Pronto soccorso
Pirotecnico	Conoscenza	6 ps	Guastatore o Chimica
Psichiatria	Conoscenza	6 ps	Psicologia
Retrocognizione	Arcana	6 ps	Divinazione
Sangue Freddo	Conoscenza	6 ps	Criminologia o Psicologia o Scassinare
Stabile	Fisica	6 ps	Add. fisico II
Uso armi pesanti	Fisica	6 ps	Add. fisico I e Uso armi medie
Sciamano	Conoscenza	6 ps	Chimica o Erborista o Fitoterapia

**ARTIGIANO** (Sartoria o Rip. Tecnica II): Con quest'abilità è possibile, utilizzando appositi oggetti speciali e mimando il lavoro per 5 minuti, trattare speciali protezioni rinforzate per dotarle di particolari capacità. Chi possiede questa abilità otterrà una specifica tabella per la creazione dei trattamenti.

**AUTENTICA** (Restauro): Si possiede la conoscenza approfondita di oggetti o opere d'arte antiche ed è possibile stabilire se un documento o un'opera è contraffatta. Gli oggetti saranno dotati di un cartellino chiuso con riportato sopra "aprire SOLO se si ha l'abilità autentica". Se vi è un simbolo fatto con un apposito timbro il pezzo è autentico se non c'è è contraffatto.

**BIBLIOTECONOMIA** (Archivista): con quest'abilità è possibile, grazie alla vasta cultura di cui il personaggio dispone, comprendere rapidamente la maggior parte di libri, testi o trattati di gioco. Infatti solo chi possiede quest'abilità può aprire la busta (su cui sarà scritto "per comprendere questo testo serve l'abilità BIBLIOTECONOMIA") allegata ai testi di gioco e leggerne il contenuto.

**CHIRURGIA** (Pronto Soccorso): Con questa abilità è possibile, mimando l'applicazione di impacchi o punti di sutura per almeno 5 minuti, dichiarare **GUARIGIONE**.

**CONTATTI** (Informato sui fatti): Il personaggio dispone di svariate conoscenze o amicizie **IN UN DETERMINATO AMBITO SOCIALE (DA CONCORDARE CON I CUSTODI)** da cui attingere per ottenere informazioni generiche. Scrivendo "cerco informazioni su (oggetto della ricerca)" tramite lettera, email o SMS ai propri contatti, sarà possibile ottenere informazioni "fresche" in tempi ragionevoli (da qualche minuto ad alcune ore, a seconda della disponibilità dei Custodi). Più specifica sarà la richiesta, più dettagliate saranno le informazioni. Chi possiede quest'abilità otterrà una specifica tabella con nomi, numeri ed indirizzi dei propri contatti che potrà essere aggiornata in seguito dai Custodi.

**CORAGGIOSO:** Questa abilità consente di dichiarare RIDOTTO alla chiamata PAURA per 6 volte a sessione di gioco.

**ELEVAZIONE MISTICA (Incanti Esoterici):** Questa abilità consente di conoscere una formula in più di un incanto, andando così da 4 a 5. Questa abilità è acquistabile una sola volta. Attenzione: non si possono comunque lanciare più di 4 incanti al giorno.

**INCANTI ESOTERICI (Occultismo):** Con questa abilità il personaggio conosce 4 incantesimi da scegliere dall'apposita lista. Ogni giornata di gioco, il PG potrà lanciare un totale di 4 incantesimi. In fase di segreteria, gli saranno consegnati 8 fogli bianchi (da utilizzare 4 al giorno); il PG potrà scegliere di scrivere 1 incanto su tutti e quattro i fogli, oppure due, tre o quattro incantesimi (così da lanciare 4 incantesimi diversi, oppure 4 volte lo stesso incanto e così via). La formula degli incantesimi verrà data in segreteria. Al momento del lancio dell'incanto, andrà strappata la relativa pergamena.

**INTERROGATORIO (Criminologia o Add. Fisico II):** Con quest'abilità è possibile capire se una persona dice il vero o mente ad una domanda specifica che gli è stata rivolta. Il personaggio disporrà di 3 cartellini INTERROGATORIO al giorno con su scritto vero o falso. Ad ogni domanda sulla quale intende usare l'abilità, dovrà dare un cartellino all'interrogato dopo che avrà sentito la risposta. L'interrogato dovrà barrare il vero od il falso in modo assolutamente sincero per quanto riguarda la sua ultima affermazione.

**PATOLOGIA (Pronto Soccorso):** Con questa abilità il personaggio è in grado di analizzare elementi quali sangue, epitelio, fluidi corporei ed eventuale materiale inorganico. Potrà inoltre dissezionare i cadaveri ed analizzarne le cause della morte. Egli dovrà disporre di un apposito kit di Patologia (composto da almeno 3 pezzi come microscopio, reagenti chimici, vetrini).

**PIROTECNICO (Guastatore o Chimica):** Con questa abilità è possibile fabbricare ordigni esplosivi: da quelli da lancio a quelli da piazzare. Al personaggio sarà consegnata una lista di bombe che potrà creare.

**PSICHIATRIA (Psicologia):** Con quest'abilità è possibile, conversando per 10 minuti con un "paziente" inerentemente alla psicologia del personaggio, rimuovere gli effetti di PSICOSI e TERRORE anche grazie all'aiuto di preparati. Al termine dei 10 minuti deve dichiarare la chiamata IPNOSI.

**RETROCOGNIZIONE (Divinazione):** con quest'abilità è possibile, grazie ad una capacità straordinaria di cui il personaggio dispone, intravedere tracce del passato entrando in risonanza con un oggetto o altro a discrezione del Custode. Solo chi possiede quest'abilità può aprire la busta (su cui sarà scritto "per comprendere questo oggetto serve l'abilità RETROCOGNIZIONE) allegata ad alcuni oggetti di gioco e leggerne il contenuto. Starà al giocatore interpretare al meglio l'informazione così ottenuta.

**SANGUE FREDDO (Criminologia o Psicologia o Scassinare):** Con quest'abilità si resiste a "INTERROGATORIO" e si ha la possibilità di mentire senza che, chi svolge l'interrogatorio, se ne accorga. Nel cartellino chiuso che vi sarà dato dovrete barrare "no effetto".

**STABILE:** Questa abilità consente di dichiarare NO EFFETTO alla chiamata SPINTA per 6 volte a sessione di gioco.

**USO ARMI PESANTI (Uso armi medie):** Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o contundenti ed armi da fuoco da utilizzare con due mani (sono comunque vietate mitragliatrici, gatling, bazooka, lancia granate ed armi simili).

**SCIAMANO (Chimica o Erborista o Fitoterapia):** Con questa abilità il personaggio è in grado di creare delle polveri o dei talismani particolari che aiutano e potenziano nei riti. Al personaggio sarà consegnata una lista di oggetti che potrà creare. Le polveri o i talismani non hanno scadenze. Inoltre, il personaggio potrà analizzare vari elementi come sangue, epitelio, fluidi corporei etc per verificare se siano presenti farmaci (se si ha l'abilità CHIMICA), veleni (se si ha l'abilità FITOTERAPIA) , decotti e sali (se si ha l'abilità ERBORISTA).

## Incanti Esoterici

Acquistando l'abilità Incanti Esoterici, il giocatore può scegliere 4 incanti dalla lista sottostante; questi saranno gli incanti che conoscerà e che potrà utilizzare. Sarà obbligatorio scegliere 2 incanti d'attacco e 2 incanti di supporto. Per ogni giornata di gioco il pg ha a disposizione 4 slot di incanti che stamperà su altrettante pergamene (ESEMPIO: un personaggio conosce 4 incanti; per ogni giorno di gioco potrà scegliere di prepararsi 4 volte lo stesso incanto, oppure 4 incanti diversi, oppure 2 volte lo stesso incanto più altri 2 incanti diversi e così via...). Ogni personaggio non può avere attivo su sé stesso più di un incanto alla volta. Alcuni incanti hanno associate delle chiamate di danno a distanza: in questi casi la locazione colpita di norma sarà il tronco. Qualora invece si tratti di incanti ad area che comprendano la chiamata "AREA" o "MASSA" all'inizio della dichiarazione, TUTTE le locazioni saranno colpite dalla chiamata di danno seguente. Ogni incanto ha una formula d'attivazione che dovrà essere obbligatoriamente pronunciata prima del lancio dell'incanto.

### Incanti di attacco

Nome	Effetto	Formula
Danza delle fiamme	Vampata brutale	Traccio il Pentacolo, Danza delle Fiamme! Vampata Brutale!
Eco delle onde	Glaciale brutale	Traccio il Pentacolo, Eco delle Onde! Glaciale Brutale!
Nebbia Oscura	Ottenebra a bersaglio singolo	Traccio il Pentacolo, Nebbia Oscura! Ottenebra
Piaga della terra	Acido brutale	Traccio il Pentacolo, Piaga della Terra! Acido Brutale
Quiete dell'Anima	Afonia a bersaglio singolo	Traccio il Pentacolo, Quiete dell'Anima! Afonia!
Respiro degli Abissi	Nocivo a bersaglio singolo	Traccio il Pentacolo, Respiro degli Abissi! Nocivo
Scheggia Iridescente	Astrale	Traccio il Pentacolo, Scheggia Iridescente! Astrale
Sguardo della Morte	Paura a bersaglio singolo	Traccio il Pentacolo, Sguardo della Morte! Paura
Squarcio del Cielo	Folgore brutale	Traccio il Pentacolo, Squarcio del Cielo! Folgore Brutale
Tempesta dell'ego	Spinta area 3	Traccio il Pentacolo, Tempesta dell'Ego! Spinta Area 3

## Incanti di Supporto

Nome	Effetto	Formula
Bacio del Vampiro	L'incantatore deve dichiarare assorbimento sul primo danno che subisce, recuperando gli stessi PF del danno subito. Qualora il colpo vada sui PA, non si avrà alcun effetto e l'incanto svanirà. Dopo 5 minuti l'incanto svanisce in ogni caso.	Traccio il Pentacolo, Bacio del Vampiro!
Barriera mentale	Protegge il bersaglio (se stesso od altri) dagli effetti mentali per 5 minuti (afonia, ottenebra, straziante, paura, terrore) ma non se associati alla chiamata VELENO.	Traccio il Pentacolo, Barriera Mentale!
Canto fantasma	Chi lo lancia acquisisce la Forma eterea per 5 minuti.	Traccio il Pentacolo, Canto Fantasma!
Difesa Ancestrale	Protegge il bersaglio (se stesso od altri) da Fobie, D.O.C. e Psicosi per 5 minuti.	Traccio il Pentacolo! Difesa Ancestrale!
Materia Oscura	Lo spettro o lo spirito (non i fantasmi) assumerà una forma fisica e potrà essere visibile e colpibile da tutti per 5 minuti.	Traccio il Pentacolo, Materia Oscura!
Muro sensoriale	Rende sé stessi immuni ai danni fisici per 5 minuti, ma non alle chiamate da incanto. Il pg non può combattere o lanciare altri incantesimi durante l'effetto.	Traccio il Pentacolo, Muro Sensoriale!
Negazione Occulta	Protegge il bersaglio (se stesso od altri) dal primo incanto che subisce (non da danni fisici), dichiarando la chiamata NO EFFETTO. L'incanto svanisce comunque dopo 5 minuti.	Traccio il Pentacolo, Negazione occulta!
Occhi della Mente	L'incantatore può capire se una persona od un oggetto è sotto influenza magica. Da utilizzare fuori dal combattimento.	Traccio il Pentacolo, Occhi della Mente!
Scudo entropico	Fornisce il bersaglio (se stesso od altri) di 2 punti armatura aggiuntivi per 5 minuti	Traccio il Pentacolo, Scudo Entropico!
Soffio Mistico	Rivela la natura di una creatura, la quale dovrà dire all'incantatore che tipo di creatura è. Da utilizzare fuori dal combattimento.	Traccio il Pentacolo, Soffio Mistico!