



AVERNUM





Introduzione

Che cos'è il gioco di ruolo?

Il gioco di ruolo dal vivo, noto anche come LARP, è una forma di intrattenimento, basato sull'interpretazione di personaggi, prodotti dalla fantasia dei partecipanti, che si muovono in un mondo immaginario, descritto dalla masterizzazione, detto ambientazione.

AVERNUM è quindi un gioco il cui obiettivo è creare un'esperienza coinvolgente, in cui i **Giocatori/Interpreti** possono immaginare e vivere avventure interagendo con l'ambientazione attraverso la masterizzazione e gli altri partecipanti.

Come tutti i giochi, sono previste regole specifiche che verranno descritte in questo manuale.

A differenza dei giochi tradizionali non ci sono vincitori o vinti ma solo interpreti che, seguendo le regole e immedesimandosi nel proprio personaggio, vivranno un'esperienza unica e coinvolgente.

Le tre regole fondamentali

AVERNUM nasce dalla volontà di regalare ai propri giocatori una sfida narrativa coinvolgente e immersiva, dai temi crudi e dai ritmi incalzanti.

In linea con lo spirito di innovazione e ricerca che ha spinto la creazione di questa cronaca, si tiene a ricordare tre principi fondamentali (regole):

1. **Il GIOCO è un GIOCO** - per quanto banale possa sembrare questa regola, non finiro mai di ripeterlo: quello che avviene durante la narrazione (**TIME IN**), è relativo esclusivamente al gioco, e deve restare prettamente al gioco.

2. **ASSOLUTO DIVIETO DI CONTATTO FISICO** - pur prevedendo un interazione reale tra personaggi, ogni contatto fisico va eseguito in assoluta sicurezza e nel rispetto reciproco, per evitare spiacevoli malintesi

Se sei in dubbio su come un'interazione fisica possa essere accolta dall'altro, semplicemente evita di eseguirla.

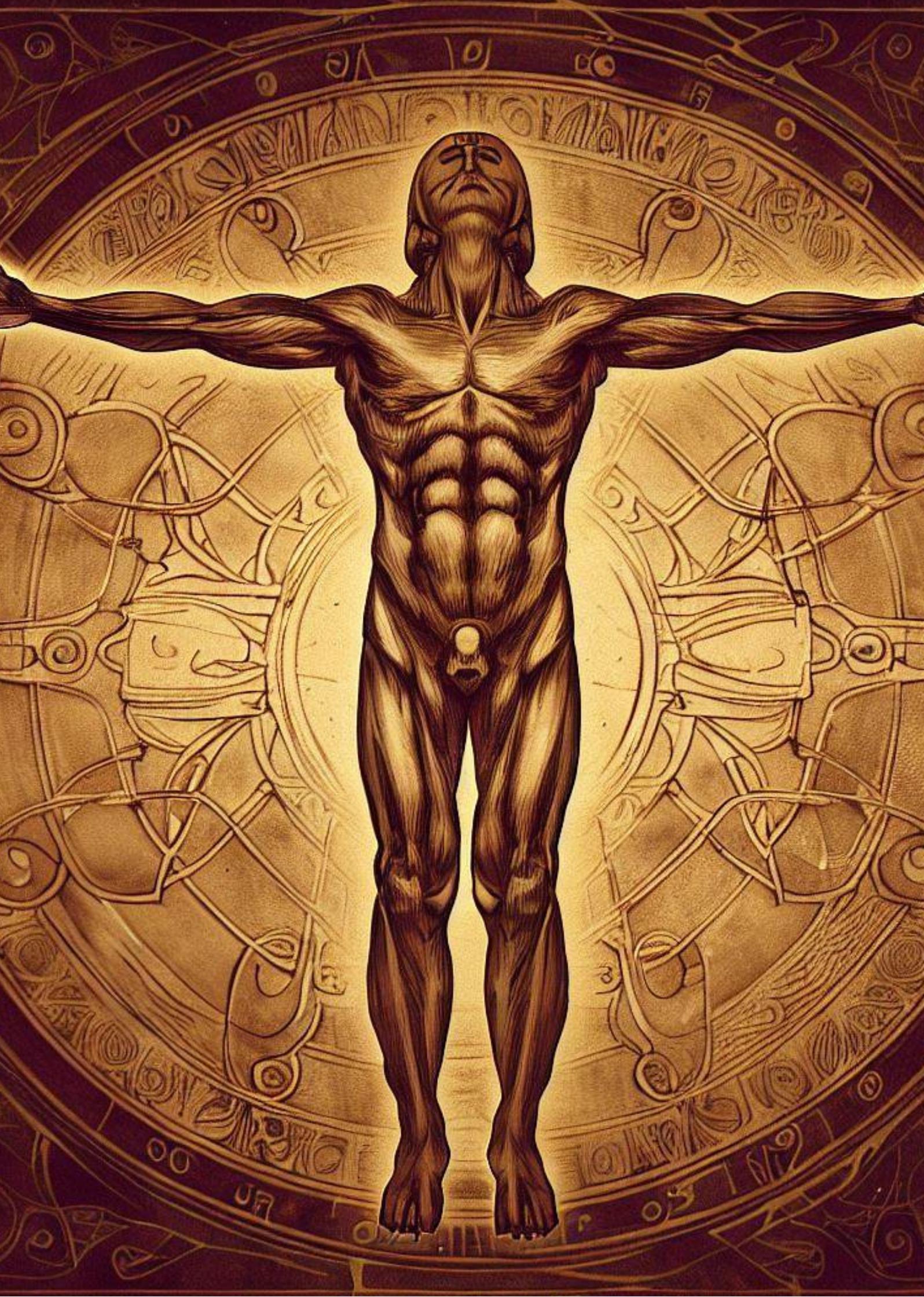
3. **PRENDERSI IL PROPRIO TEMPO** - per quanto anche questo possa apparire banale, i temi trattati in **AVERNUM**, prendono a piene mani dal mondo dell'horror e dell'occulto, prendersi un momento per digerire quanto visto o quanto immaginato è un **CONSIGLIO** che mi sento di **SUGGERIRTI**.

Corpo Master

E' il gruppo composto dagli organizzatori e dallo staff di **AVERNUM**, ha il compito di creare, allestire ed interpretare tutto ciò che costituisce l'atmosfera e il mondo in cui i personaggi giocanti si muovono. Inoltre, sono responsabili per la vigilanza e il mantenimento delle regole del gioco.

In caso di dubbi, mancanze o per effettuare determinate azioni che non è possibile portare a termine da soli, a causa di limiti pratici, devi rivolgerti a loro.

In ogni caso, è importante ricordare che i master hanno sempre ragione e che le loro decisioni devono essere rispettate. Questo è fondamentale per garantire un gioco equo e divertente per tutti i partecipanti.



Creazione del personaggio

Istruzioni

- **SCARICA** la nostra **APP** dal sito o seguendo il **QR-CODE** che trovi nella pagina seguente.
- Attraverso l'**APP**, **GIOCA** il nostro **LIBRO-GAME**. Ti consiglio di immaginare il carattere del tuo **PERSONAGGIO** prima di approcciare al **LIBRO-GAME** e di rispondere in base a quel carattere. In questo modo, scoprirai a quale **TRIBU'** appartieni, prendi nota del risultato.
- **SCEGLI** il tuo **NOME** del tuo personaggio e **SCRIVI** un piccolo **BACKGROUND**.
- **SCEGLI** le **ABILITA'** del tuo **PG**.
- **INIZIA** a giocare

N.B. In fondo a questo manuale troverai una piccola appendice che ti guiderà passo passo attraverso le pagine della nostra APP.

Ricordati che non è possibile avere più di un personaggio attivo all'interno della cronaca. L'app difatto impedisce la creazione di nuovi personaggi finché il precedente è ancora vivo.



Tribù

Le cinque **TRIBU'**, rappresentano le società che, nel corso del tempo si sono stabilite lungo i versanti dei **FIUMI** che scorrono attraverso l'**ALLENEIS**.

Ogni tribù ha una cultura specifica, comprendente tradizioni, miti e legende, che ne determinano caratteristiche e peculiarità.

Queste **CARATTERISTICHE** vengono analizzate nello specifico, attraverso i rispettivi **MANUALI AMBIENTATIVI**.

Dopo aver terminato il **LIBRO-GAME**, dal titolo "Preludi Notturni", il **PERSONAGGIO** sarà assegnato ad una specifica tribù e potrai scaricare il manuale ambientativo specifico dalla sezione **DOWNLOAD** dell'**APP**. Questo processo è finalizzato a garantire una distribuzione equilibrata dei personaggi all'interno delle tribù, suddividendo le informazioni ambientative fra i giocatori, creando un'esperienza di gioco viva e immersiva.

N.B La valutazione delle risposte date durante il Libro-game, viene eseguita automaticamente da un algoritmo proprietario e, pertanto, non modificabile da nessun MASTER.

Nome e Background

Una volta ottenuta la tribù, l'applicazione ti chiederà se sei pronto a creare la tua scheda conducendoti alla sezione **ANAGRAFICA** della procedura di creazione personaggio, dove potrai decidere:

- Il **NOME** del **PG**.
- Un piccolo **BACKGROUND** di non più di 500 caratteri.

- Un piccolo segno **PARTICOLARE**.

Consiglio vivamente, soprattutto se ti approcci per la prima volta ai misteri dell'**ALLENEIS** e di **AVERNUM**, di prenderti un momento per leggere l'ambientazione dal manuale della tribù, prima di procedere con la creazione del personaggio

*N.B. preferirei, che nella sezione **BACKGROUND**, mi racconti del tuo carattere e della tua personalità, piuttosto che del tuo passato.*

Abilità

Dopo aver completato la sezione anagrafica, la procedura di creazione del personaggio provvederà, quindi, ad indirizzarti alla sezione **ABILITA'**.

Quest'ultime, rappresentano le esperienze e le capacità che il tuo Personaggio ha acquisito o acquisirà durante il proprio processo di crescita, ed evoluzione nel corso del gioco.

N.B. le regole e le specifiche di tutte le abilità sono spiegate più avanti in un capitolo apposito del manuale

Conclusione e perfezionamento

Dopo aver scelto le Abilità, la procedura di creazione personaggio provvederà a farti completare la scheda aggiungendo le ultime informazioni e a salvare il tuo personaggio nel nostro **DATABASE**.

Da questo momento in poi la scheda sarà consultabile nella sezione **SCHEDE P.G.** dell'**APP**.

*N.B. La scheda sarà ancora modificabile fino a quando non la confermerai con lo specifico pulsante nella sezione **SCHEDE P.G.***

Iscriversi ad un evento

A questo punto non resta che iscriverti ad un nostro evento per venire a giocare.

Farlo è facilissimo, nella sezione **EVENTI** dell'**APP** troverai l'elenco di tutti gli eventi disponibili, con tutte le informazioni a portata di dito, compreso la funzione **REGISTRATI**.

N.B. per poterti iscrivere a qualsiasi nostro evento devi necessariamente aver confermato il tuo P.G. nella sezione SCHEDE P.G.



Abilità

Regole Abilità

In **AVERNUM** distinguiamo due tipi di abilità: attive e passive

- Le abilità attive sono quelle che necessitano di rappresentazione, vanno dunque dichiarate all'attivazione e sono considerate valide dopo brevi interpretazioni. Alcune di queste hanno nella propria descrizione un tempo minimo di interpretazione, per essere considerate attive. Per tutte le altre, devi considerare un tempo minimo di 10 sec.. La qualità e/o la quantità dei risultati ottenuti potrebbero dipendere dal tempo impiegato e dalla qualità dell'interpretazione eseguita per l'attivazione. Qualsiasi tipo di danno si subisce durante il periodo di interpretazione, invalida l'attivazione.
- Le abilità passive sono considerate sempre in funzione e rappresentano delle capacità e conoscenze insite nella stessa natura del P.G.

Le **ABILITA'** sono quindi distinte in tre gruppi: **FISICHE**, **MENTALI**, **SOCIALI**.

Alla creazione, il personaggio ottiene l'accesso a **6 ABILITA'**, scelte tenendo conto di prerequisiti e **VINCOLI** descritti dalle singole abilità e dalle singole tribù:

1. TRIBU' DI BRENNEN- devi selezionare almeno due **ABILITA' FISICHE**.

2. **KUMPANIA**- devi selezionare almeno una **ABILITA' FISICA**, una **SOCIALE** e una **MENTALE**.

3. **PRIORATO DI ALETHEIA**- devi selezionare almeno due **ABILITA' MENTALI**.

4. **POPOLO DI ZAO**- devi selezionare almeno selezionare almeno due **ABILITA' MENTALI** e una **ABILITA' SOCIALE**.

5. **VOLKRON**- devi selezionare almeno due **ABILITA' MENTALI** e una **FISICA**.

Oltre alle **6 ABILITA'**, la masterizzazione ti assegnerà un ulteriore **ABILITA' UNICA**, scritta appositamente per te.

Lista Abilità

N.B. Le ABILITA' qui descritte sono da considerarsi uniche, quindi acquistabili una ed una sola volta per ogni singolo P.G.

ABILITA' FISICHE

AMBIDESTRIA: [passiva] permette al giocatore di considerare entrambe le mani come dominanti (entrambe le mani possono quindi essere considerate valide per il trasporto, il combattimento e l'attivazione di abilità ed oggetti).

ARCO/BALESTRA:[passiva] permette al giocatore l'utilizzo di archi e\o balestre.

ARMATURA LEGGERA: [passiva] permette al giocatore di indossare un'armatura leggera (pelle, cuoio, gambeson) e di guadagnarne i benefici, ovvero 1 P.A. se coprente fino al 75% delle locazioni o 2 P.A. se superiore.

ARMATURA MEDIA: [passiva][prerequisito: armatura leggera] permette al giocatore di indossare un'armatura media (cotta di maglia, cuoio borchiato) e di guadagnarne i benefici, ovvero 2 P.A. se coprente fino al 75% delle locazioni o 3 P.A. se superiore

ARMATURA PESANTE:[passiva] [prerequisito: armatura media] permette al giocatore di indossare un'armatura pesante (corazza di scaglie, armatura completa in metallo) e di guadagnarne i benefici, ovvero 3 P.A. se coprente fino al 75% delle locazioni o 4 P.A. se superiore

DURO A MORIRE: [passiva] permette al giocatore di strisciare e lamentarsi durante metà del periodo di **COMA**.

COSTITUZIONE TAURINA:[passiva] [prerequisito: Duro a morire] permette al giocatore di considerare i propri P.F. maggiorati di 1.

FORZUTO:[passiva]{narrativa} permette al giocatore di considerarsi dotato di una forza elevata. Questo consente al giocatore di trasportare un individuo correndo, o due con le normali limitazioni di movimento, aumenta anche i propri P.P.(vedi capitolo equipaggiamento) di 5.

ULTIMO COLPO:[attiva][prerequisito: Forzuto] in corpo a corpo, permette al giocatore di utilizzare la CHIAMATA “Crash!”, con un arma impugnata non piccola; bisogna mimare un colpo estremamente violento. L’arma che si sta utilizzando per attaccare, al termine dell’attacco, subirà lo stesso danno.

Non compatibile con Ambidestria.

SCUDO:[passiva] permette al giocatore di imbracciare uno scudo e di utilizzarlo in battaglia, lo scudo deve seguire le regole sulle dimensioni descritte nella sezione equipaggiamento.

SCUDO TORRE:[passiva][prerequisito: scudo] permette al giocatore di imbracciare uno scudo torre e di utilizzarlo in battaglia, lo scudo torre deve seguire le regole sulle dimensioni descritte nella sezione equipaggiamento.

DIVINCOLARSI: [attiva]{1+ minuti} consente al giocatore di slegare i legacci che lo costringono, in maniera autonoma.

N.B. Non permette di liberarsi in maniera autonoma da manette o mezzi di contenzione muniti di serrature

ABILITA’ MENTALI

MARCHIO DELL’ERINNI:[attiva]{30+ secondi} quando attivato, il giocatore è in grado di analizzare, attraverso i propri sensi, la presenza e l’entità del Paradosso. Il P.G. ha una piccola mutazione corporea, il marchio. Tale mutazione va RAPPRESENTATA, e comunicata nella sezione segni particolari della scheda.

N.B. esempi di mutazione possono essere: ciocche di capelli dai colori diversi, occhi dai colori diversi, piccoli segni cutanei, corna ecc. ecc..

CONCESSIONE DELL'ERINNI: [passiva][prerequisito: marchio dell'Erinni] il giocatore è in grado di utilizzare i Doni e i Poteri concessi da un Erinni.

N.B: Questa **ABILITA'** non può essere usata mentre il P.G. indossa **ARMATURA MEDIA, ARMATURA PESANTE, SCUDO E/O SCUDO TORRE.**

VALUTARE: [attiva]{30+ secondi} il giocatore è in grado di valutare il valore economico o la qualità di un oggetto.

CRAFTING:[attiva]{prerequisito: Conoscenza()} durante il primo evento a cui il P.G. partecipa, il Giocatore potrà pescare n°5 carte Ricette dal mazzo creazione, queste rappresentano gli oggetti che il P.G. è in grado di creare.

Sulle carte sono specificati i materiali necessari e i **MINIGIOCHI** atti a produrre ogni singolo oggetto.

A meno che non specificato diversamente, non è possibile copiare le carte ricetta, ma se smarrite e trovate da un altro P.G. con l'**ABILITA' CRAFTING** questo sarà in grado di produrre tali creazioni considerandole sue.

Oltre a ciò il P.G. sarà in grado di effettuare riparazioni, in base alla conoscenza selezionata in origine.

N.B. Tali **MINIGIOCHI** sono esplicitati in maniera più precisa nell'appendice minigiochi del manuale.

CONOSCENZA(): [passiva]le conoscenze, sono una serie di ABILITA' il cui elenco segue poco sotto, che da accesso a brevi manuali d'ambientazione specifici, disponibili per il download direttamente dall'APP, in cui sono descritte le conoscenze a disposizione del giocatore su un determinato elemento dell'ambientazione.

Portare copie fotocopiate del manuale in sede di **LIVE** è severamente vietato, mentre è sempre possibile da parte del giocatore portare con se manoscritti, contenenti informazioni riassunte o integrali di quanto scritto nei rispettivi manuali.

Qualora questi manoscritti finiscano nelle mani di un altro giocatore, per un tempo congruo, sarà disponibilità della masterizzazione concedere la specifica abilità conoscenza, una volta valutato il contenuto del manoscritto.

In Gioco sarà quindi possibile trovare libri e manuali, che concedano Conoscenze più o meno avanzate, la cui lettura e possesso, concedono conoscenza specifica.

N.B Le conoscenze sono per l'appunto un ABILITA' PASSIVA, non è quindi possibile in alcun modo utilizzarle per chiedere chiarimenti o approfondimenti IN GAME ad alcun MASTER.

Elenco Conoscenze :

Metalli

Alchimia

Erboristeria

Miti e leggende

Lingue antiche

Medicina

Geografia

SCASSINARE: [attiva] il P.G. è in grado di eseguire il MINIGIOCO per scassinare serrature chiuse e il MINIGIOCO per disattivare trappole.

PRIMO SOCCORSO:[attiva]{}20+sec} il Pg è in grado di stabilizzare un soggetto in coma, il soggetto deve poter posizionare una benda sul corpo del bersaglio, mimando manovre salvavita.

ABILITA' SOCIALI

CORAGGIO: [passiva] permette al giocatore di dichiarare **NO EFFETTO! PAURA!**

ARDITO: [passiva][prerequisito: coraggio] permette al giocatore di dichiarare **NO EFFETTO! TERRORE!**

PROVOCARE: [attiva]{30+ secondi}{compulsione mentale} il giocatore dopo aver mimato di infastidire o richiamare l'attenzione di un bersaglio, diviene per il successivo minuto l'unico obiettivo del bersaglio.

CERCARE: [attiva]{30+ secondi} il giocatore dopo aver mimato di cercare con attenzione su un bersaglio, può visualizzare gli oggetti nascosti in possesso del Bersaglio. Il soggetto deve essere incapace di opporre resistenza al cercare.

INTERROGARE:[attiva]{1+ minuto}{compulsione mentale} il giocatore dopo aver mimato di torturare il bersaglio, lo obbliga a dire la verità a un totale di domande pari ai P.F. della locazione **TORSO** del soggetto. Ogni domanda determina una riduzione dei P.F. della locazione **TORSO** di uno. Quando il bersaglio raggiunge lo 0, muore immediatamente e irrimediabilmente.

INTIMIDIRE:[attiva]{1+ minuto}{compulsione mentale} il giocatore dopo aver mimato un'azione in grado di spaventare il bersaglio, può eseguire la chiamata "**PAURA!**".

TERRORIZZARE:[attiva]{1+ minuto}{compulsione mentale} {prerequisito: intimidire} il giocatore dopo aver mimato un'azione in grado di terrorizzare il bersaglio, può eseguire la chiamata "**TERRORE!**".

PROFUMO INTENSO:[passiva] il PG emana un forte odore pungente, qualunque azione costringa un'altro personaggio ad interagire in estrema prossimità del soggetto, vede tutte le tempistiche raddoppiate. Gli animali, provano un senso di rispetto e di empatia con il possessore dell'**ABILITA'**.

AFFASCINARE:[attiva]{+1 minuto}{compulsione mentale}, dopo aver eseguito una conversazione, permette al giocatore di dichiarare "CHARM!", su un bersaglio per live, i soggetti colpiti saranno meglio disposti nei confronti del possessore dell'**ABILITA'**.

REIETTO:[passiva] il P.G. è ai limiti della società, questo lo mette in contatto con i ceti malfamati di ogni popolo e di essere ignorato da quanti camminano lungo i vicoli e le strade di Avernum. Il P.G., ottiene l'accesso ad alcune informazioni in anticipo rispetto al Evento.

Gli abitanti di **AVERNUM** saranno poco inclini a collaborare o a trattare con lui.

N.B. questa abilità va rappresentata esteticamente nel rispetto della propria tribù, rifarsi ai rispettivi manuali ambientativi.

TASCA SEGRETA:[attiva]{30+secondi} quando è da **SOLO**, il giocatore può nascondere uno o più oggetti in un apposito contenitore, gli oggetti così riposti guadagnano lo status **NASCOSTO**, per un massimale di 3 P.P. (vedi sezione equipaggiamento per maggiori info).

L'oggetto **NASCOSTO** non è individuabile dalle normali **PERQUISIZIONI**.

Una volta estratto dal contenitore, l'oggetto perderà lo status **NASCOSTO** e necessiterà una nuova attivazione dell'abilità per riguadagnare lo status.

Gli oggetti Nascosti acquisiscono un valore di almeno 1 **P.P.**.



PROFUMO INTENSO:[passiva] il PG emana un forte odore pungente, qualunque azione costringa un'altro personaggio ad interagire in estrema prossimità del soggetto, vede tutte le tempistiche raddoppiate. Gli animali, provano un senso di rispetto e di empatia con il possessore dell'**ABILITA'**.

AFFASCINARE:[attiva]{+1 minuto}{compulsione mentale}, dopo aver eseguito una conversazione, permette al giocatore di dichiarare "CHARM!", su un bersaglio per live, i soggetti colpiti saranno meglio disposti nei confronti del possessore dell'**ABILITA'**.

REIETTO:[passiva] il P.G. è ai limiti della società, questo lo mette in contatto con i ceti malfamati di ogni popolo e di essere ignorato da quanti camminano lungo i vicoli e le strade di Avernum. Il P.G., ottiene l'accesso ad alcune informazioni in anticipo rispetto al live. Gli abitanti di **AVERNUM** saranno poco inclini a collaborare o a trattare con lui.

N.B. questa abilità va rappresentata esteticamente nel rispetto della propria tribù, rifarsi ai rispettivi manuali ambientativi.

TASCA SEGRETA:[attiva]{30+secondi} quando è da **SOLO**, il giocatore può nascondere uno o più oggetti in un apposito contenitore, gli oggetti così riposti guadagnano lo status **NASCOSTO**, per un massimale di 3 P.P. (vedi sezione equipaggiamento per maggiori info).

L'oggetto **NASCOSTO** non è individuabile dalle normali **PERQUISIZIONI**.

Una volta estratto dal contenitore, l'oggetto perderà lo status **NASCOSTO** e necessiterà una nuova attivazione dell'abilità per riguadagnare lo status.

Gli oggetti Nascosti acquisiscono un valore di almeno 1 **P.P.**.

PERFORMANCE:[attiva] Il P.G. è riconosciuto ai più come **BARDO**, questo potrebbe garantirgli esibizioni e ingaggi in taverne e feste, al primo evento a cui partecipa riceve un piccolo dono derivante dalla sua opera.

GIOCATORE D'AZZARDO: [passiva] Il P.G. è riconosciuto ai più come **ABILE SCOMMETTITORE**, questo potrebbe garantirgli l'accesso a tavoli e giocate in taverne e feste particolari, al primo evento a cui partecipa riceve piccolo dono derivante dalla sua opera.



REGOLE DI GIOCO

PUNTI FERITA (P.F.), FERITE, MORTE E DANNI GRAVI

Punti Ferita (P.F.)

In **AVERNUM**, il tuo corpo viene suddiviso in 5 **LOCAZIONI**, ognuna delle quali dotata di 1 **PUNTO FERITA**.

I P.F. rappresentano la capacità delle singole locazioni di resistere ai colpi dei nemici.

Le locazioni sono così suddivise:

1. **Braccio destro (ARTO)**
2. **Braccio sinistro (ARTO)**
3. **Tronco**
4. **Gamba destra (ARTO)**
5. **Gamba sinistra (ARTO)**

Ferite

Durante le fasi di gioco, in particolare durante i combattimenti, le tue locazioni possono essere oggetto di colpi, incantesimi o altri effetti in grado di ferirle.

Ogni volta che vieni colpito, ottieni una **FERITA**.

Ciò comporta che il totale dei P.F. della locazione colpita, deve essere ridotto del danno relativo all'attacco (minimo uno), fino ad azzerarsi.

Quando ciò avviene la locazione è considerata **DANNEGGIATA**, e non potrai più utilizzarla, fino a quando non la farai guarire.

Danni gravi e perdita irreversibile dell'arto

Quando una locazione **DANNEGGIATA**, viene ulteriormente ferita, questa subirà un **DANNO GRAVE**.

1. All'occorrenza del **primo danno grave** la tua locazione è da intendersi deturpata irrimediabilmente da un'orrenda **CICATRICE**.

N.B. Dovrai rappresentare a tuo gusto questa condizione.

2. All'occorrenza del **secondo danno grave** devi distinguere due casi:

- Locazione **ARTO** colpita, l'arto ottiene lo status **DEVASTATO** (vedi più sotto).
- Locazione **TRONCO** colpita, il P.G. subirà immediatamente una chiamata **FATAL!** sulla locazione.

I **DANNI GRAVI** subiti dalle locazioni sono oggetto dei normali processi di cura, ma le **CICATRICI** e/o le **DEVASTAZIONI** ottenute rimangono per sempre sul **PG**.

Una **CICATRICE** è un inestetismo che non avrà conseguenze funzionali, ma solo interpretative. Come tali devono essere rappresentate.

Una locazione **DEVASTATA**, invece, ha ricevuto una serie di danni mutilanti: complesse fratture multiple, lacerazioni tendinee e/o muscolari gravissime o danni nervosi irreversibili, al punto che l'arto è da considerarsi perso, inutilizzabile.

Un vero e proprio peso morto attaccato al corpo.

Andrà, quindi, posta una fasciatura, possibilmente nera, che identifichi tale status per quella locazione, e, se possibile, rappresentare visivamente il danno della locazione con appropriati trucchi di scena, interpretando in modo conforme la condizione stessa.

Una locazione **DEVASTATA** comporterà:

1. assenza di mobilità e sensibilità. Il giocatore non riuscirà a muovere la locazione e non avrà sensibilità (tatto, dolore ad es.) ma sarà comunque suscettibile a qualsiasi normale chiamata/status che si ottiene al tocco (es. veleno, malattia, fuoco ecc.)
2. Per ogni giornata di live in cui lo status **DEVASTATO** non verrà curata, il giocatore subirà la chiamata **MALATTIA! STIGEOS**.

Coma e Morte

Quando la locazione **TRONCO** si azzera, il P.G. ottiene immediatamente lo status **COMA**, iniziando la propria battaglia contro la morte;

Il giocatore, con questo status, dovrà mimare di cadere a terra agonizzante (per questioni di sicurezza basterà calarsi per terra, rimanendo fermi con le braccia conserti, piuttosto che cadere per davvero), iniziando un conteggio di 10 minuti.

Durante questo tempo il P.G. non potrà agire in alcun modo (come ad esempio parlare, muoversi, combattere e/o difendersi, lanciare incantesimi, utilizzare oggetti ecc... ecc...).

Allo scadere del tempo il P.G. morirà in via definitiva. Sarà, quindi, obbligatorio sollevare in maniera visibile il dito indice (**SEGNALE DI OUT OF GAME**) e recarsi alla segreteria.

Qui il nostro staff sarà lieto di raccogliere gli oggetti non trafugati dal corpo e procedere ad assisterti nella creazione di un nuovo P.G..

CURARE FERITE E STABILIZZAZIONE

Nelle lande dell'Alleneis la medicina è un'arte trasversale a tutte le tribù, che presuppone forte dedizione, capacità, studio e applicazione, per questo, chi la pratica gode di un certo rispetto.

Ferirsi, anche gravemente, è infatti un'eventualità estremamente comune.

I P.G. in possesso dell'**ABILITA' CONOSCENZA MEDICINA** (per comodità definiti **CERUSICI**), sono quindi in grado di trattare le ferite.

Stabilizzare

Cerusici in possesso dell'**ABILITA' PRIMO SOCCORSO**, sono in grado di stabilizzare un P.G. affetto dallo status **COMA**. Il **CERUSICO** deve legare intorno al **TORSO** del paziente ferito, una bendatura bianca e simulare un processo di primo soccorso per una durata totale di 20 secondi.

Al termine di questi, il P.G. in **COMA** viene **STABILIZZATO**, interrompendo immediatamente il conteggio verso la morte. Il stabilizzato al termine del processo non riprende coscienza. Questo gesto non rimuoverà alcun malus eventualmente associato e/o concausa allo status **COMA**, ne determina il recupero dei P.F. persi.

N.B. qualora venisse nuovamente colpito, il P.G. subirebbe immediatamente un Danno Grave ricominciando il conto alla rovescia ripartendo daccapo.

Curare P. F.

I danni alle locazioni, possono essere curati dal **CERUSICO**, sul campo di battaglia mimando per un minuto (60 secondi) il tentativo di ricucire, steccare o comunque bendare la ferita.

Non è possibile curare in movimento né trattare feriti mentre vengono trasportati.

Se il trattamento è andato a buon fine il soggetto recupera un singolo punto ferita nella locazione trattata, ma qualunque azione, interpretabile come il ritorno al combattimento (es. parare un colpo, sferrarne uno, sollevare lo scudo) producono l'immediata riapertura delle ferite e la perdita immediata di tutti i P.F. curati.

Un PG con lo status **COMA** che guarisce un P.F. al tronco vede curato anche lo status.

Febbre Purulenta

Tutte le ferite non trattate, dopo 20 minuti dalla loro insorgenza, determinano la Chiamata **MALATTIA! Febbre Purulenta** sulla locazione e seguiranno le normali regole delle malattie descritte più sotto.

Lazzaretto

Le ferite subite durante un combattimento possono essere trattate con maggiore efficacia, nelle tende dei cerusici o anche dette **LAZZARETI**. In questi luoghi le cure saranno eseguite mediante alcuni minigiochi e prove, che il giocatore può personalizzare a suo piacimento, purché attinente con i diversi tipi di ferita trattabili e soprattutto dopo approvazione della masterizzazione.

Nello specifico la cura non avrà un tempo minimo di esecuzione, a differenza di quanto avviene sul campo di battaglia, ma il gesto scenico atto a rappresentarla dovrà essere compiuto nella sua interezza e interpretato quanto più realisticamente possibile.

A differenza di quelle trattate direttamente sul campo di battaglia, i trattamenti eseguiti all'interno di un Lazzaretto permettono al P.G. di tornare immediatamente alla battaglia senza rischiare che le ferite si riaprano.

Al **CERUSICO** spetterà di indagare il tipo di ferita per capirne la cura appropriato e cioè:

1. Arma da taglio = ricucire con ago e filo una ferita scenica e bendare la stessa
2. Arma da botta = provvedere a steccare l'arto (immaginandolo fratturato) e mantenere la steccatura per il tempo necessario ad eseguire (e poi rimuovere) la fasciatura; utilizzo di attrezzi appositi per risanare l'arto che potrebbe essere slogato e via dicendo

3. Emorragia = cauterizzazione della ferita tramite appositi attrezzi resi incandescenti

4. Interventi chirurgici

Questi sono esempi di gestualità che potrebbero essere intraprese al fine di soccorrere e trattare ferite riportate in battaglia.

Curare Devastazioni

Curare una devastazione non è cosa facile in Avernum.

La sola medicina non può guarire un così grave condizione, ma con l'ausilio delle arti alchemiche e artigianali si possono ottenere rimedi validi, capaci di **RIGENERARE** il danno.

Queste possono prevedere la sostituzione delle ossa rotte, mediante metalli appositamente lavorati, la somministrazione di elisir alchemici, che riallacciano le terminazioni nervose distrutte e così via. Sarà quindi necessario rivolgersi alla/e giusta/e persona/e in possesso delle giuste conoscenze, qualunque queste siano.

NB: una locazione RIGENERATA sarà da considerarsi identica a prima che venisse devastata. Eventuali precedenti capacità specifiche della locazione in questione (per natura magica o simili) andranno invece PERSE.

Il numero di locazioni che possono essere **RIGENERATE** sono infinite; tuttavia, a partire dalla terza rigenerazione il Personaggio inizierà ad avvertire il peso della natura alterata del suo corpo. La qualità “estranea” dei reagenti rigeneranti e/o dei metodi utilizzati, potrebbe determinare importanti alterazioni sul corpo, facendo assumere delle direzioni imprevedibili al P.G..

MALATTIE E VELENI

Sono numerosi i modi in cui un P.G. può ammalarsi o essere avvelenato in questo mondo.

Quando ciò accade, al personaggio verrà consegnato un piccolo sacchetto di juta all'interno del quale saranno riportate due cartellini:

- Uno contenente le informazioni per il personaggio CERUSICO (ad esempio che tipo di malattia e quali i rimedi necessari a curarla), di colore Blu.
- Uno per il paziente contenente i sintomi da interpretare, di colore Rosso.

Malattie

Quando un personaggio contrae una **MALATTIA**, il P.G. subisce lo status **DEBOLE()**; laddove indicato vi può essere uno status alternativo insieme alla descrizione dei sintomi che il P.G. dovrà interpretare.

Per poter curare le malattie, sono necessari i **RIMEDI, prodotti dagli alchimisti, la cui composizione è individuata dal CERUSICO**. Solo loro, infatti, possono leggere il cartellino Blu, su cui vi sono i dettagli utili alla diagnosi.

L'apertura del sacchetto e la lettura del cartellino dovrebbe essere eseguite con guanti (aprirla simboleggia, infatti, la visita e quindi il contatto con il malato).

Al giocatore spetterà l'interpretazione dei sintomi e, dall'altra parte, il **CERUSICO** dovrà ricollegarli alla patologia, fare una diagnosi e individuare la terapia giusta.

Alcune **MALATTIE** risultano essere **CONTAGIOSE**. Il livello di contagiosità è indicato dal numero di “**TOKEN**” presenti all’interno del sacchetto (piccole biglie colorate). Quando un giocatore ottiene un sacchetto dovrà conservare sempre per sé almeno una di queste biglie, consegnando le altre ai primi giocatori con i quali entrerà in contatto, fino ad esaurimento delle stesse, facendo leggere anche a loro il cartellino sintomi, da quel momento in poi saranno anche loro considerati **MALATI**. Se un giocatore dovesse munirsi di mezzi atti a prevenire il contagio (protezioni al volto, alle mani ecc) allora il suo contagio sarà evitato.

Le Malattie possono essere curate solo tramite l’utilizzo degli appositi rimedi, come indicato dalle tabelle di riferimento;
La loro somministrazione può essere eseguita ovunque.

Veleni

In **AVERNUM** l’avvelenamento si nasconde dietro ogni angolo: sebbene la maggior parte dei veleni possa essere creata artificialmente, da chi possiede l'**ABILITA' CONOSCENZA ALCHEMIA**, questa condizione può essere la conseguenza dell’ingestione di una pozione mal preparata, di un cibo pericoloso o altro.

Di norma gli effetti del comune avvelenamento sono la perdita di 1 P.F. ogni 10 minuti dall’ottenimento dello status **AVVELENATO** e, se non curato, può portare al coma e alla morte del P.G..

Altri effetti possono essere descritti sul cartellino veleno, opportunamente consegnato al giocatore all’ottenimento dello status. Per eliminare gli effetti di un veleno, il personaggio deve ingerire l' "antidoto".

Di norma la creazione degli antidoti è riservata a coloro che parimenti sanno realizzarli (gli alchimisti).

In alternativa un **CERUSICO** è in grado di mettere in pratica alcune azioni (salassi, lavande gastriche ecc...) in grado di assorbire temporaneamente gli effetti nocivi del veleno (per una durata totale di mezza giornata circa). Tale azione può essere compiuta unicamente in un lazzareto.

COMBATTIMENTO

CHIAMATE

In Avernum il sistema di combattimento è basato sulla reale interazione tra Giocatori, mediante l'uso di armi in lattice appositamente progettate per i giochi di ruolo dal vivo, dalla lama **MORBIDA**. Non sono ammesse armi dalla lama **DURA** o semirigide ad insindacabile giudizio degli Organizzatori!

Tutte le armi e le armature devono essere portate al Controllo Armi prima dell'inizio dell'evento per verificarne l'idoneità, se ritenute inadatte non potranno essere utilizzate.

Durante il combattimento andranno seguite le seguenti regole (oltre al normale buonsenso):

- **E' necessario colpire dosando la forza del colpo per evitare di fare male.**
- **Non devono essere portati colpi di punta con le armi.**
- **Non devono essere portati colpi diretti al volto o alla testa.**

- **I colpi andranno portati simulandoli realisticamente (con ad esempio un angolo sufficiente di rotazione) e intervallati da almeno un secondo gli uni dagli altri.**

Pena richiami ed eventuali allontanamenti dall'Evento.

Ogni qualvolta un'arma colpisce una qualsiasi locazione, anche se deviata da un tentativo di parata, si viene considerati colpiti e si subisce il danno descritto dalla **CHIAMATA** stessa.

La **CHIAMATA** rappresenta la componente fantastica legata al colpo che si è subito, colmando il gap che la realtà impone.

I danni agiscono da prima sulle armature, se indossate e integre, e successivamente sui P.F..

N.B. OGNI ARMA, INDIPENDENTEMENTE DAI SUOI POTERI O DALLE ABILITA' DEL PORTATORE PUO' DICHIARARE SOLO UNA CHIAMATA ALLA VOLTA. SE SI VUOLE SI PUO' ANCHE EVITARE DI UTILIZZARE LA CHIAMATA DI UN ARMA.

In **AVERNUM** l'uso di armi è un qualcosa di così normale per la popolazione, da essere parte del proprio istinto, per cui non vi sono abilità che vincolano l'utilizzo di quest'ultime (alcune abilità possono costituire eccezioni o limiti a questa regola).

DANNI DELLE ARMI

N.B. Tutte le armi, a meno che non specificato diversamente, causano uno e un sol danno al bersaglio del proprio attacco. Tale Danno non è accompagnato da alcuna chiamata, per così permettere una miglior fruizione delle battaglie.

Tutte le armi corpo a corpo possono, anche, infliggere danni da Stordimento, caratterizzati dalla chiamata: **STORDITO!**

Quando si utilizza questa chiamata, si infligge un **DANNO DA STORDIMENTO**, un danno temporaneo curabile autonomamente massaggiando la zona colpita per 10 secondi.

Qualora si subisse un numero di danni da stordimento pari al numero di P.F. e P.A. di una singola locazione, si **SVIENE**.

E' quindi possibile recuperare dallo svenimento immediatamente qualora si venga toccati, o passati 5 minuti dall'ultima chiamata "**STORDITO**" subita.

Al termine di uno svenimento i **DANNI DA STORDIMENTO** vengono considerati automaticamente recuperati.

IMMUNITA' A SPECIFICHE CHIAMATE

Alcuni individui lungo l'Alleneis potrebbero essere immuni a determinati status o chiamate. Per rappresentare ciò il P.G. dovrà eseguire la Chiamata:

-“**NO EFFETTO!**”: Il colpo, il potere o l'Abilità, non produce effetto;

L'immunità riguarda esclusivamente l'effetto (ad esempio Chiamando “**NO EFFETTO! VELENO**” ad un colpo di un'arma avvelenata si ignorerà unicamente l'effetto del veleno, ma non il danno prodotto dall'arma).

E' obbligatorio, dichiarare il “**NO EFFETTO!**”, al seguito di una chiamata avversa, pena il subirne gli effetti come se non si possedesse l'immunità specifica.

LISTA DELLE CHIAMATE

[**A zero**]- il colpo porta la locazione bersaglio a zero di P.F. e P.A., causando un danno grave

[**Acqua**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione Elementale

[**Acqua oscuro**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione Elementale oscura

[**Aria**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione Elementale

[**Aria oscuro**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione Elementale oscura

[**Crash**]- il colpo rompe l'armatura o l'arma o lo scudo con cui impatta, se colpisce il soggetto senza armatura causa un A ZERO alla locazione colpita, causando una frattura;

[**Diretto**]- il bersaglio subisce un danno normale amente ai P.F. della locazione bersaglio senza considerare i P.A.

[**Doppio**]- il bersaglio subisce il doppio del danno normale

[**Dox**]- la chiamata produce un danno e produce una mutazione

[**Emorragico**]- la chiamata produce un danno che se non curata entro 10 minuti porta il soggetto in coma

[**Fatal**]- la chiamata manda il soggetto in coma in attesa di intervento



[**Fuoco**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale

[**Fuoco oscuro**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale oscura

[**Malattia**]- la chiamata produce un danno e lo status Malato di
“XXX”

[**Met**]- la chiamata manda il soggetto in coma, strappando l’anima

[**Mortal**]- il P.G. muore sul colpo

[**Pain**]- la chiamata produce un danno che provoca un grandissimo
dolore e lascia vistosi segni; va interpretata una grande sofferenza

[**Terra**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale

[**Terra oscuro**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale oscura

[**Veleno**]- la chiamata produce un danno e lo status Avvelenato di
“XXX”

[**Vuoto**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale

[**Vuoto oscuro**]- la chiamata produce un danno e lo status Ustione
Elementale oscura



EQUIPAGGIAMENTO

Nel sistema **AVERNUM** gli oggetti in gioco sono provvisti di cartellini che ne descrivono tutte le qualità, valori e/o capacità.

Qualora non specificato ogni oggetto è da considerarsi privo di valore particolare e costituito dal materiale che lo rappresenta, come ad esempio legno per uno scrigno o ferro per oggetti metallici.

PUNTI PESO (P.P.) E TRASPORTO

La maggior parte degli oggetti nel mondo di Avernum hanno descritto sul proprio cartellino un valore, espresso in P.P., che ne indica il peso e l'ingombro in uno zaino e quindi la difficoltà nel loro trasporto.

Ogni giocatore è considerato munito di uno zaino (non per forza rappresentato) con una capacità di 10 P.P., superati i quali non può trasportare altri oggetti. Gli oggetti realmente rappresentati (armi, scudi, armature e oggetti indossati) esulano da questo conto.

Esistono oggetti dedicati (come forzieri, bauli, rastrelliere ecc.), abilità e oggetti magici in grado di incrementare il valore base di P.P. di ogni giocatore

*N.B. Un giocatore che ha accumulato un valore di P.P. superiore a 8 subisce lo status **INTRALCIATO**.*

E' possibile per i giocatori trasportare il corpo di un altro PG impossibilitato da ferite, malattie o altro. Per poter compiere questo gesto è necessario avere almeno una mano libera e mimare la fatica del trasporto.

Durante tale gesto nessuno dei due giocatori, trasportatore e trasportato, può assolutamente correre ed entrambi ottengono lo status **INTRALCIATO**.

ARMI E SCUDI

Armi e scudi sono oggetti comuni per le terre dell'**ALLENEIS**. Per questo motivo, il giocatore è in grado di utilizzare qualsiasi tipo di arma da corpo a corpo o comunque armi che non richiedano una specifica competenza.

Le armi da corpo a corpo, capaci di ferire o intimorire un nemico, si distinguono in 3 categorie in base alla lunghezza **dell'intera arma** (e non per la lunghezza della sola lama):

- **ARMI GRANDI** - lunghezza superiore a 110 cm, necessitano di **due mani** per impugnarle.
- **ARMI MEDIE** - lunghezza compresa tra i 60 e i 110 cm.
- **ARMI CORTE** - lunghezza inferiore ai 60 cm.
- **ARCHI E LE BALESTRE**, indipendentemente dalla loro foggia, lunghezza ecc., determinano sempre uno e un sol danno secondo gli effetti della chiamata **DIRETTO**.

N.B. indipendentemente dalla loro foggia, lunghezza ecc., è possibile impugnare armi solo ed esclusivamente con l'arto dominante e, a meno di specifiche condizioni, infliggono sempre uno e un solo danno.

- Gli **SCUDI** sono in grado di assorbire un gran numero di colpi senza danneggiarsi e, indipendentemente dalla loro foggia, possono continuare ad essere usati previo l'acquisto dell'abilità necessaria alla competenza. Gli scudi non sono immuni alla chiamata **CRASH!** e ne subiscono i danni come ogni altra arma.

N.B. Per poter usufruire di questa protezione, lo scudo deve essere necessariamente Impugnato e, per tale motivo, anche se imbracciato, l'arto è da considerarsi impegnato.

Quando lo scudo è riposto sul corpo del giocatore, ad esempio per fini di trasporto, esso è da considerarsi componente della già presente Armatura, non incrementando in alcun modo la protezione da essa fornita.

ARMATURA (Punti Armatura -P.A.)

I P.A. rappresentano la protezione offerta da un'armatura nei confronti di tutto ciò che può ferire il P.G. nell' oscuro mondo di Avernum.

Le armature in gioco devono essere rappresentate e coprire almeno il 50% delle singole locazioni per essere concedere così i P.A. previsti dall'Abilità di competenza eventualmente acquistata.

In caso di armature costituite da pezzi di materiali diversi (cuoio e metallo ad esempio), verrà presa in esame quella maggiormente rappresentata.

Per armature in materiali plastici o estetiche (Foam, Plastazote, Plastica, Vetroresina ecc.) si prega i giocatori di inviare preventivamente foto del costume all'indirizzo mail:

mandaciunamail@avernum.org

o contattandoci attraverso i nostri canali social, al fine di essere inquadrati in una categoria.

Si sottolinea che nessun vantaggio in gioco deve essere ricercato tramite l'utilizzo di tali materiali e che il peso che essi rappresentano dovrà essere interpretato.

RIPARAZIONI

In Avernum nulla è eterno e in qualche misura tutto può essere rotto.

Quando i P.A. di un' armatura raggiungono lo zero o quando un oggetto subisce una chiamata **CRASH!** questi non potranno più essere adoperati in quanto **ROTTI**.

L'Acquisto dell'abilità Crafiting Metalli permette la riparazione della maggior parte degli oggetti.

Per poter riparare un oggetto sarà necessario portarlo ad una fucina e mimare le attività di forgiatura e lavorazione propri di un artigiano per almeno un minuto per ogni P.A. che si intende riprestinare. Gli oggetti Sprovvisi di P.A. vengo riparati con un attività di almeno 5 minuti.

PERQUISIRE

Chiunque nel mondo di **AVERNUM** può avere avuto l'occasione di frugare nelle tasche di un dormiente, morente o malato per "prendere in prestito" qualcosa di valore o di utile.

In gioco è possibile controllare le tasche di chi è indifeso mimando per circa 1 minuto l'azione di perquisire il malcapitato.

Qualunque interruzione di tale attività obbliga il giocatore attivo a ricominciare il conteggio daccapo.

Al termine del minuto il giocatore bersaglio dovrà consegnare tutto il contenuto delle proprie tasche.

ECONOMIA

L'Alleneis ha visto numerosi conii e valute che nel corso del tempo si sono avvicendate, scambiate e fatto storie diverse

Oggigiorno le Tribù hanno scelto di servirsi dei **DENTI**, simbolo culto della condizione misera di molte genti, per gestire gli scambi commerciali.

Il loro valore assoluto è il seguente:

- un Dente di mostro vale 1
- un Dente umano vale 10

Ogni personaggio nell'Alleneis è libero di strapparsi e quindi utilizzare i propri denti come semplice moneta a proprio rischio e pericolo: tale gesto solitamente non è privo di nefaste conseguenze. Per eseguire ciò è possibile richiedere questa prestazione ad un cerusico che, dietro compenso, procederà all'estrazione.

POZIONI E RIMEDI

Pozioni, rimedi e impiastri sono parte della routine dell'attività di un alchimista e alla base dei suoi guadagni.

Quando un giocatore assume una pozione ne subisce gli effetti indicati sul cartellino che accompagna l'oggetto; in caso di pozioni fabbricate da un giocatore seguirà quanto descritto sul cartellino che il giocatore alchimista avrà avuto premura di preparare e compilare.

Va ricordato che assumere in un breve lasso di tempo (10 minuti), più di una pozione può causare gravi effetti collaterali giocatore che, se non diversamente specificato, subirà lo status **AVVELENATO**.



STATUS

Il Gioco **AVERNUM** prevede una lunga e copiosa lista di status, in cui è possibile incappare o far incappare i propri nemici.

Qui sotto ne è riportata una breve lista

LISTA DEGLI STATUS

STATUS FISICI

INTRALCIATO: il Pg non può correre ne trasportare oggetti pesanti, mima di muoversi lentamente e con difficoltà, come se invischiato o intrappolato da qualcosa che lo trattiene, o come se trascinasse qualcosa di estremamente pesante.

DEBOLE: il Pg non può correre, ne trasportare oggetti pesanti, se indossa un'armatura superiore a leggera, rimane bloccato dal peso. Deve simulare in non avere forze.

PARALISI: il Pg non è in grado di compiere alcun movimento ne di parlare, rimane immobile nel punto in cui subisce lo status.

USTIONE ELEMENTALE: Il Pg è estremamente dolorante sulla locazione su cui a subito lo status, tutti i tentativi di cura eseguiti sul Pg raddoppiano nelle tempistiche.

USTIONE ELEMENTALE OSCURA: Il Pg è estremamente dolorante sulla locazione su cui a subito lo status, la ferita pulsa ed è circondata di un'alone scuro. Tutti i tentativi di cura eseguiti sul Pg raddoppiano nelle tempistiche inoltre non è possibile rimuovere lo status se non utilizzando specifici rimedi.

FRATTURA: il Pg è estremamente dolorante sulla locazione su cui a subito lo status, se lo status colpisce un arto, quest'ultimo non può essere utilizzato fin quando non trattato lo status, se lo status colpisce il tronco il soggetto subisce anche lo status DEBOLE.

SANGUINANTE: il Pg perde sangue copiosamente, se non trattato lo status entro 30 minuti dalla chiamata cade in preda al COMA. Qualsiasi chiamata che produca lo status USTIONATO cura immediatamente lo status SANGUINANTE.

MALATO: Il Pg è affetto da una malattia, deve necessariamente seguire quanto descritto dal cartellino MALATTIA.

AVVELENATO: il Pg è avvelenato, deve necessariamente seguire quanto descritto dal cartellino VELENO, se non descritto subirà 1 danno ogni 10 minuti.

COMA: Il giocatore dovrà quindi mimare di cadere immediatamente a terra agonizzante, rimanendo fermo per terra con le braccia conserte ed iniziando un Countdown di 10 minuti.

Durante questo tempo, non potrà né combattere né difendersi, non può castare incantesimi, né usare rune, poteri, abilità, oggetti magici di nessuna natura, né pozioni o farmaci.

Qualsiasi tentativo di STABILIZZAZIONE o CURA portato a compimento entro la fine del conto alla rovescia, determina la conclusione dello stesso e la salvezza del Pg, che si vede guarito dallo status COMA.

Se invece, entro il termine dei 10 minuti, questo non venga soccorso, egli MUORE definitivamente e senza appello.

DEVASTATA: L'arto colpito ha ricevuto una serie di danni mutilanti



Andrà, quindi, posta una fasciatura, possibilmente nera, che identifichi tale status per quella locazione, e, se possibile, rappresentare visivamente il danno della locazione con appropriati trucchi di scena, interpretando in modo conforme la condizione stessa.

Una locazione DEVASTATA comporterà:

1. assenza di mobilità e sensibilità. Il giocatore non riuscirà a muovere la locazione e non avrà sensibilità (tatto, dolore ad es.) ma sarà comunque suscettibile a qualsiasi normale chiamata/status che si ottiene al tocco (es. veleno, malattia, fuoco ecc.)
2. Per ogni giornata di live in cui lo status DEVASTATO non verrà curata, il giocatore subirà la chiamata MALATTIA! STIGEOS.

STATUS MENTALI

PAURA!: il Bersaglio deve allontanarsi il più possibile dall'elemento che causa Paura, qualora fosse impossibilitato a fuggire la Paura Diviene a Terrore

TERRORE!: il Bersaglio rimane impietrito, terrorizzato dalla situazione, deve mimare di racchiudere terrorizzato, accovacciandosi sul terreno edifendendosi qualora attaccato.

CHARME!: il Bersaglio considera il soggetto che esegue la chiamata meritevole di fiducia, divenendo ben disposto nei suoi confronti, e credendo alle sue parole.

DOMINAZIONE!: Il Bersaglio esegue un ordine specifico di colui che esegue la chiamata.

SONNO!: Il Bersaglio cade in terra addormentato, per i minuti dichiarati dalla chiamata, può risvegliarsi prima dello scadere del tempo se toccato o colpito.

TRANCE!: Il Bersaglio cade in terra più che addormentato, per i minuti dichiarati dalla chiamata, o finchè ciò che lo ha condotto lo tiene bloccato, ci si può risvegliare prima dello scadere del tempo se colpito, con conseguenze imprevedibili.

IRA!: il Bersaglio cade in preda ad un'ira funesta, considerando chiunque un nemico.

