



*"Dove si ergevano i cardini di antiche civiltà fortificate da radicati dogmi, ora sorgono metropoli affollate e caotiche, prive di qualsiasi valore. Affamati di potere e ricchezza, abbiamo finito per cibarci voracemente del nostro sfrenato ego, estraniandoci dalla realtà e rifiutando, muti, la vita per come ci fu raccontata dai primi profeti.*

*La veglia è un susseguirsi di illusori rapporti. I sogni sembrano assumere forme reali, tormentandoci. I nostri corpi, le nostre azioni, sono lo specchio riflettente dell'orrore che ci pervade, che assimiliamo camminando tra strade tutte uguali, tra individui indifferenti e ciechi di fronte all'estenuante rincorsa a ciò che ci rende conformi. D'altronde, ogni uomo ha i suoi demoni, il suo purgatorio privato da combattere."*

## GENESI

Genesi è un'esperienza di orrori ed investigazione, di oscuri segreti e sotterfugi, di cooperazione e tradimenti: in ogni evento, i singoli frammenti di questo inquietante racconto prenderanno forma, plasmati dalle vostre paure.

Il sistema di gioco si basa sull'interpretazione realistica dei giocatori di fronte agli eventi che di volta in volta toccheranno la psiche dei loro personaggi, che vivranno intense suggestioni ed inquietanti scenari in un ambiente vibrante di atmosfere cupe ed oniriche. Le dinamiche insite al gioco offrono ai partecipanti la possibilità di scegliere chi interpretare, definendone il carattere, la formazione socio-culturale, gli obiettivi personali e quanti più dettagli utili a dargli la profondità che merita.

Inoltrandovi nella lettura di questo regolamento, troverete un piccolo glossario dei termini di gioco con i quali potrete dovervi confrontare durante gli eventi: grazie ad essi, unitamente all'utilizzo dei Cartellini Rossi (spiegati in seguito), abbiamo ridotto praticamente a zero gli interventi narrativi e descrittivi, lasciandovi la possibilità di vivere a pieno la vostra esperienza evitando interruzioni nelle azioni concitate e non rischiando una spiacevole perdita del pathos.

# ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO

In determinati eventi potremmo richiedere ai partecipanti un abbigliamento o equipaggiamento specifici (facilmente reperibile), consoni alle esigenze narrative e tematiche. Lasciamo come sempre libertà totale ai partecipanti sul quanto e come "osare", ma sarà nostra premura consigliarvi, se sarà necessario, sulle scelte più idonee.

**Le location** che ospiteranno i nostri eventi, sia che si svolgano in ambienti esterni che interni, dovranno essere trattati con cura da tutti i partecipanti, che dovranno rispettarle e mantenerle in buono stato in un'ottica di divertimento e rispetto condiviso.

**Gli equipaggiamenti** ed i kit portati ed usati durante gli eventi, dovranno essere sempre coerenti con le diverse abilità che richiedono l'uso di specifici strumenti, i quali potranno essere realizzati e personalizzati secondo le preferenze del giocatore.

## SICUREZZA

Genesi è un evento d'intrattenimento ludico il cui scopo primario è il divertimento: si tratta di un gioco di ruolo dal vivo immerso in un ambiente horror e d'investigazione, che catapulta il giocatore in un'atmosfera atta ad aumentare la tensione e la suggestione.

Dal momento in cui il gioco avrà inizio, invitiamo pertanto i giocatori a:

- ◆ Avere la massima attenzione al contesto che vi circonda, soprattutto in presenza di scarsa visibilità.
- ◆ Mantenere un comportamento consono nei riguardi degli altri partecipanti e dello stesso staff, così da non causare pericoli per sé stessi o per gli altri.
- ◆ Informare tempestivamente lo staff in caso di eventuale infortuni o malesseri. Tali segnalazioni avranno la priorità assoluta su ogni altra azione, portando il gioco all'immediato arresto.
- ◆ Giocare con coerenza e soprattutto con buon senso.

## ALTA TENSIONE & SAFEWORDS

Ogni giocatore, al momento dell'iscrizione all'evento, dovrà comunicare all'indirizzo [staff@gen3si.com](mailto:staff@gen3si.com) eventuali allergie e/o fobie. Ricevuta la segnalazione, qualora fosse presente all'interno dell'evento anche un solo elemento che possa turbare gravemente la serenità o la salute del giocatore, lo staff avrà cura di scongiurarne la partecipazione.

Gen3si è un gioco di orrore e di atmosfere cupe ed intense, per cui è previsto un livello di interazione elevato sia a livello fisico che verbale: puoi venire afferrato, trasportato, perquisito, colpito da armi in lattice così come insultato e maltrattato. Tutto questo avviene in un contesto ludico e tale deve rimanere per avere una positiva esperienza di gioco, con l'intento di rispettare sempre i limiti che i giocatori coinvolti, in piena autonomia, stabiliscono.

A questo scopo avrete a disposizione le cosiddette "**safewords**", che vi permetteranno restando in ruolo di far sapere ad un altro giocatore che il vostro limite è pericolosamente

vicino o è stato appena valicato, oppure che desiderate alzare in un determinato momento epico il livello di interazione nella scena.

A seconda della situazione, sfrutterete le parole più idonee:

- ◆ “*Vacci Piano*”, con il quale si intende: continua a giocare, ma fai attenzione, quello che stai facendo o dicendo mi potrebbe dare fastidio o essere pericoloso. In questo caso, l’altro partecipante continua a giocare ma interrompe il contatto fisico, lascia riprendere il fiato a chi ha usato la parola di sicurezza o cambia semplicemente argomento e tono.
- ◆ “*È tutto qui?*”, con il quale si intende: qualunque cosa tu mi stia facendo o dicendo, fallo pure, anzi, alza l’asticella della tensione e non preoccuparti di *trattenere il colpo*, ma piuttosto cerchiamo di rendere questa scena più reale e intensa possibile. Evidentemente, pur nella drammaticità del momento, entrambi i giocatori si stanno divertendo moltissimo.
- ◆ “*Stop!*”, con il quale si intende: quello che stai facendo mi ha fatto male o mi ha messo tanto a disagio da preferire interrompere la giocata, il tutto secondo il mio personale ed insindacabile metro di giudizio. In questo caso, l’altro giocatore dovrà interrompere immediatamente la sua azione e l’interazione con il personaggio che ha usato la parola, allontanandosi da quest’ultimo pur continuando a giocare con gli altri personaggi in modo del tutto naturale.

## OGGETTI E CARTELLINI

Ogni personaggio ha a disposizione due slot complessivi per trasportare oggetti o indizi che siano, contrassegnati in ogni caso da cartellini rossi e verdi. Se il personaggio è in possesso delle abilità *Ottimizzare Spazi* e/o *Borsa Capiente*, potrà incrementare le sue capacità di trasporto aumentando di un +1 ed un +1 la possibilità di tenere oggetti (Cartellini Rossi); se è in possesso delle abilità *Archivio* e/o *Multitasking*, il personaggio sarà in grado di conservare rispettivamente un +1 ed un +1 indizi (Cartellini Verdi) ulteriori rispetto al massimale iniziale.

Le seguenti abilità permettono di portare il corrispettivo kit gratuitamente: *Chimica/Farmacologia*; *Botanica/Erboristeria*; *Anatomia/Primo Soccorso* (Kit Medico); *Rip. Meccaniche*; *Rip. Elettriche*; *Scasso*; *Alchimia*.

Nel caso un PG possieda più abilità la cui esecuzione prevede l’uso di un kit, potrà portarne fino a 3 gratuitamente mentre i successivi occuperanno uno slot l’uno. Un kit, a sua volta, possiede 5 slot da utilizzare per trasportare componenti o prodotti legati alla relativa abilità. Nel caso di un kit che non preveda la creazione di oggetti, i 5 slot sono intesi come il numero di utilizzi che se ne può fare prima di renderlo inutilizzabile (ad esempio, il Kit Medico prevede 5 bende, ovvero 5 cure prima che esaurisca la propria utilità). In quest’ultimo caso tuttavia, il kit in questione può essere “ricaricato” se si ha a disposizione il materiale adatto.

Si possono portare componenti senza l’adeguato kit, ma per ogni 5 componenti si occupa uno slot oggetto.

**Uso e interazione con oggetti:** nelle locations che ospiteranno i vari eventi, saranno presenti oggetti di varia natura con i quali sarà possibile interagire a differenza di altri che avranno un uso puramente scenografico.

Questi oggetti di trama, che definiremo “prop”, saranno segnalati con un cartellino rosso che ne descriverà le caratteristiche ed eventuali effetti sul personaggio che lo possiede o che semplicemente lo sta esaminando.

Le armi, siano esse da mischia, da fuoco o improvvisate seguono le stesse regole.

Ogni oggetto sprovvisto di cartellino rosso dovrà essere inteso come inutile ai fini delle trame, e quindi senza alcun valore storico, esoterico ed economico.

**Cartellini Rossi:** Sono legati agli oggetti di gioco e non possono essere mai separati da essi. Ne descrivono le caratteristiche, le abilità e i tempi necessari per interagire con essi, ed altre eventuali caratteristiche.

**Cartellini Verdi:** Sono legati ad indizi di gioco, e possono essere trasportabili o meno come indicato di volta in volta sul cartellino stesso. Le indicazioni contenute in esso possono essere consultate solo da chi possiede l'abilità investigativa apposita (“Esaminare”).

**Cartellini Neri:** cartellini indizi speciali, *visibili* solo per chi possiede l'abilità investigativa specifica (“Cogliere i dettagli”).

## ARMI

**Usare Armi:** Tutte le armi autorizzate in gioco sono identificate attraverso un corrispettivo cartellino rosso, ed in tal senso **NON potranno essere usati per combattere oggetti sul cui cartellino non è presente la voce -ARMA-**.

Nella descrizione del cartellino, che segnala gli eventuali effetti aggiuntivi dell'arma sul portatore da aggiungere all'effettivo danno, vi sarà indicata anche la sottoclasse:

- ◆ Arma bianca o improvvisata: ogni personaggio sarà in grado di farne uso senza alcuna abilità specifica.
- ◆ Armi da fuoco: utilizzabile da ogni personaggio a meno che non sia diversamente specificato. Per ricaricare l'arma tuttavia, è necessaria l'apposita abilità militare (“Armi da Fuoco”).

Ogni arma occupa uno slot. Le armi da fuoco comprendono nello slot standard, un caricatore di 10 proiettili; ogni 10 proiettili aggiuntivi il personaggio occuperà un ulteriore slot oggetto.

## PUNTI FERITA, DANNI E CURE

- ◆ Ogni personaggio possiede di base 2 punti ferita complessivi alocazionali, incrementabili attraverso specifiche abilità (“Robusta Costituzione”; “Costituzione di Ferro”).
- ◆ Ogni colpo di un'arma che va a segno, ovvero che tocca il personaggio o il suo avversario, è da considerarsi come danno e quindi come un punto ferita (o più in specifiche situazioni) in meno. Per un uso scenico delle armi ed un effetto verosimile dei danni che esse possono infliggere, è necessario simulare il caricamento del colpo e il dolore della lesione subita.
- ◆ Ogni ferita subita, se trattata per tempo e con le corrette attenzioni (simulando l'azione per 1 minuto a punto ferita che si intende recuperare), può essere curato

attraverso l'utilizzo del Kit Medico (oggetto di gioco utilizzabile da chiunque) o tramite le abilità avanzate acquisite: "Primo soccorso" e/o "Sopravvivenza".

- ◆ In caso il personaggio arrivi a zero punti ferita, cade in uno stato di incoscienza. Se tale stato permane per 10 minuti, il personaggio viene dichiarato morto.

## CHIAMATE ED EFFETTI

Ognuna di queste chiamate descrive le conseguenze che dovranno essere simulate dal giocatore, vittima di specifici effetti. Le chiamate che avvengono ad alta voce sono da intendersi dirette a tutti coloro che sono presenti nell'area della chiamata, o in alternativa su di un unico soggetto indicato dal dichiarante al momento della chiamata stessa.

Gli effetti trasmessi attraverso un contatto, possono essere sussurrati direttamente al giocatore che ne sarà vittima.

Ogni effetto, a meno di una differente specifica nella descrizione sottostante, ha una durata di 30 secondi. Se la chiamata è preceduta dal prefisso "MASS", essa coinvolgerà tutti i personaggi che saranno in grado di ascoltarla.

- ♣ **Darkness:** una fitta, innaturale tenebra abbraccia la coscienza della vittima, che non sarà più in grado di muoversi ne potrà vedere ciò che lo circonda.

**Effetto:** chiunque subisca la chiamata, dovrà rimanere fermo e ad occhi chiusi nel posto in cui si trova, ma potrà comunque udire e parlare.

Se la chiamata verrà eseguita dopo la chiamata "Lux", essa permetterà al personaggio di poter nuovamente vedere e muoversi liberamente, placando la sensazione di stordimento.

- ♣ **Domination:** viene esercitato un controllo sulla mente della vittima, la cui volontà è piegata ai desideri di chi la manipola.

**Effetto:** il bersaglio deve obbedire ad un ordine dato da colui che effettua il comando. Lo stesso ordine deve seguire la dichiarazione della chiamata effetto, e deve essere composto da un'unica parola chiara (esempio: "Domination: Seguimi!"). La vittima del comando non potrà tuttavia mai eseguire azioni atte a danneggiare direttamente sé stesso: ad esempio ordini come "ferisciti" o "ucciditi", non hanno alcun effetto.

- ♣ **Drain:** le energie del bersaglio vengono prosciugate.

**Effetto:** la vittima di questa chiamata subirà la perdita di 1 PE; sentirà inoltre, una profonda stanchezza che la costringerà a muoversi ed agire molto lentamente, respirando e parlando con fatica.

Se nei 30 secondi di effetto si subisce una ulteriore chiamata Drain, la si conta come un danno fisico (in sintesi: oltre alla spossatezza, ogni 2 chiamate nell'arco dei primi 30 secondi equivalgono ad un danno per il personaggio; ogni 4 chiamate, 2 danni).

- ♣ **Exhaust:** una forza inspiegabile attinge alla linfa vitale del malcapitato.

**Effetto:** la vittima di questa chiamata subisce un danno mentre sulla carne si aprono delle dolorose ferite.

**Durata:** istantanea.

⤴ **Fatal:** si tratta di un colpo fuori dal comune, di millimetrica precisione o brutale violenza. In ogni caso, letale.

**Effetto:** la vittima perde immediatamente ogni punto ferita, cadendo a terra in coma. Il tempo di incoscienza, prima del sopraggiungere della morte, è in questo caso ridotto a 5 minuti.

**Durata:** istantanea.

⤴ **Fear:** un'aura di profonda inquietudine si irradia dal personaggio, che è in grado di generare puro terrore nel malcapitato.

**Effetto:** la vittima sente il bisogno di fuggire in preda al panico, ed è costretto per tutta la durata della chiamata a stare entro 5 metri dalla fonte di tale paura.

⤴ **Heal:** attraverso il fluire di energie mistiche, il personaggio è in grado di curare e far rimarginare qualsiasi ferità.

**Effetto:** il bersaglio della cura, che sia egli stesso come un altro individuo, guadagna immediatamente 2 Punti Ferita.

**Durata:** istantanea.

⤴ **Lux:** una luce accecante squarcia le più profonde tenebre penetrando nella coscienza della vittima, che non sarà più in grado di muoversi né potrà vedere ciò che lo circonda.

**Effetto:** chiunque subisca la chiamata, dovrà rimanere fermo e ad occhi chiusi nel posto in cui si trova, ma potrà comunque udire e parlare.

Se la chiamata verrà eseguita dopo la chiamata "Darkness", essa permetterà al personaggio di poter nuovamente vedere e muoversi liberamente, placando la sensazione di stordimento.

⤴ **Mortal:** la vittima esala il suo ultimo respiro.

**Effetto:** il personaggio viene riconsegnato nelle mani della narrazione.

**Durata:** definitiva.

⤴ **Mute:** una forza invisibile stringe la gola del personaggio, facendola ardere violentemente. Oltre ad un dolore intenso, non riesce più ad emettere alcun suono.

**Effetto:** per l'intera durata della chiamata, la vittima sente la gola bruciare e non può parlare né emettere suoni.

⤴ **No Effect:** l'esperienza e le capacità acquisite nel tempo, hanno reso l'individuo temprato, rendendo inefficaci numerosi attacchi mistici.

**Effetto:** il Personaggio dichiara la sua completa immunità ad uno o più specifici effetti.

⤴ **Pain:** un intenso dolore colpisce il corpo e la mente della vittima.

**Effetto:** per tutta la durata dell'effetto, il soggetto sarà vittima di atroci dolori che annichileranno la sua volontà. Non avrà sufficiente lucidità mentale per prendere alcuna iniziativa, e se la chiamata è usata come mezzo coercitivo per ricevere

informazioni dalla vittima, quest'ultima le rivelerà continuando a simulare la terribile sofferenza.

^ **Paralyze:** la vittima è pietrificata, imprigionata nel suo stesso corpo.

**Effetto:** il bersaglio dovrà restare immobile. Non può comunicare ma può vedere ed udire ciò che accade intorno a lui.

^ **Rage:** una furia cieca prende il sopravvento sulla razionalità. L'unico scopo del personaggio diventa eliminare la fonte della sua rabbia bestiale. Tutti gli altri.

**Effetto:** il personaggio attaccherà chiunque sia attorno a lui, senza alcuna distinzione.

^ **Shield:** il personaggio genera uno scudo di energia attorno a sé, che lo protegge da diversi poteri di natura mistica.

**Effetto:** in risposta ad una eventuale chiamata mentale a lui diretta, il personaggio può dichiarare "*Shield: No Effect*" e non subirne gli effetti. Nello specifico, può contrastare le chiamate "*Domination*", "*Fear*", "*Mute*", "*Paralyze*", "*Rage*", "*Sleep*" (NB: non funziona se si viene colti di sorpresa, ad esempio di spalle o al tocco in modo subdolo).

**Durata:** istantanea.

^ **Sleep:** la mente del bersaglio subisce un black out momentaneo. La vittima cade in un sonno profondo.

**Effetto:** chiunque subisca la chiamata dovrà simulare l'azione di accasciarsi privo di sensi, e rimanere fermo ad occhi chiusi ignorando gli stimoli esterni. Al suo risveglio non avrà percezione alcuna di tutto quello che è successo mentre era addormentato.

**Durata:** istantanea.

^ **Venom:** un potente veleno scorre nel sangue della vittima. Se non diversamente specificato, l'effetto è il progressivo indebolimento del corpo fino al coma del soggetto.

**Effetto:** dal momento dell'avvelenamento, la vittima perderà progressivamente le forze e non sarà più in grado di muoversi da sola.

**Durata:** se un antidoto non viene somministrato entro 10 minuti, sopraggiungerà il coma.

Vi sono, infine, alcune chiamate **esclusivamente narrative**, quindi proprie dei membri dello staff.

**Time In:** inizio della sessione di gioco.

**Time Freeze:** il gioco viene interrotto momentaneamente per specifiche situazioni narrative e/o eventuali indicazioni logistiche.

**Time Out:** fine della sessione di gioco.

## AZIONI GENERICHE

In *Genesis*, alcune azioni basilari non richiedono l'acquisizione di una specifica abilità:

**Perquisire:** mimando la perquisizione su un personaggio per 30 secondi questo sarà costretto a mostrare tutti gli oggetti contrassegnati con cartellini rossi e verdi in suo possesso. Il personaggio vittima della perquisizione dovrà essere consenziente o incapacitato per la riuscita automatica dell'azione.

**Prove di forza:** ogni giocatore ha una forza pari a 1; per sopraffare un personaggio la forza o la somma delle forze dei soggetti che compiono l'azione deve essere superiore a quella di chi resiste ad essa.

**Legare:** un personaggio può essere legato solo se consenziente o incapacitato, simulando la situazione con oggetti appositi. Se lasciato da solo per più di 10 minuti, lo stesso personaggio sarà in grado di liberarsi automaticamente dalla costrizione.

**Nascondere:** chiunque ha la possibilità di nascondere un qualsiasi oggetto o un indizio (l'oggetto va nascosto insieme al cartellino di riferimento).

**Invisibilità:** il soggetto scompare alla vista utilizzando l'apposito segnale narrativo (una mano all'altezza del petto e l'altra con il palmo aperto appena sopra la testa). Per mantenere lo stato di invisibilità dovrà camminare un passo al secondo e potrà al massimo sussurrare. Inoltre, interagire direttamente con l'ambiente circostante (come ad esempio prendere oggetti o aprire porte) o con gli altri personaggi (che sia per spostarli come per attaccarli), provoca la fine istantanea dell'invisibilità.

Aggiungiamo, infine, la **segnalazione di Fuori Gioco**, che potrà essere utile sia ai giocatori che avranno bisogno di allontanarsi momentaneamente dall'area di gioco, sia allo staff che la sfrutterà per scopi narrativi.

**Fuori Gioco (FG):** il giocatore/narratore dovrà mantenere un dito alzato per tutto il tempo in cui non sarà in gioco. Il PG/PNG è da considerarsi **NON FISICAMENTE PRESENTE** in quel luogo.

## INTERSESSIONI & MISSIONI

Sono **Intersessioni** le giocate che si svolgono tra due o più personaggi al di fuori degli eventi live: una volta risolte, i giocatori dovranno inviare tramite mail (narrazione@gen3si.com) un breve report allo staff, descrivendo i punti salienti trattati durante la giocata. Nel caso vi sia il bisogno di interagire con PNG specifici, sarà semplicemente necessario organizzarsi al meglio con la narrazione.

Le **Missioni** sono tutte quelle azioni che i personaggi giocanti possono svolgere tra un evento e l'altro, e per la cui richiesta dovranno compilare ed inviare l'apposito modulo alla narrazione (narrazione@gen3si.com).

Le missioni, in ogni caso, possono essere di due diverse tipologie:

### **Missioni Dirette (MD)**

Si intendono tutte quelle azione complesse che richiedono un'adeguata preparazione e un relativo svolgimento in prima persona da parte del personaggio, da compiere nell'arco di



tempo che intercorre tra un evento e l'altro. Il numero di Missioni disponibili per ogni giocatore sono, di base, 2 al mese (abilità "Veterano": +1 MD mensile al mese).

### **Missioni Indirette (MI)**

Sono le azioni svolte per conto del personaggio da terzi. In questo caso il giocatore potrà usufruire dell'ausilio dei suoi alleati una volta per ambito specifico al mese.

Esempio: Il giocatore possiede Alleati Occulto 3, Alleati Istruzione 1 e Alleati Criminalità 2. Ne consegue che potrà svolgere mensilmente al massimo 3 missioni differenti: una in campo esoterico, una in campo accademico e una avvalendosi dei 'servizi' dei suoi alleati criminali (abilità "Influente": +1 MI al mese, scegliendo tra gli alleati a disposizione).

## **CREAZIONE DEL PERSONAGGIO**

È necessario innanzitutto crearsi un'idea del proprio personaggio partendo da singoli concetti, per poi sviluppare passo dopo passo tutti gli elementi che andranno a determinarne l'esperienza e il carattere.

Per agevolare questo compito, chiederemo ai giocatori di completare il Background Personaggio riportato qui di seguito, ed inviare poi la scheda compilata allo staff (narrazione@gen3si.com) dandoci la possibilità di sviluppare trame ad hoc per ogni singolo personaggio.

### **-----Background-----**

- ♣ Nome Giocatore
- ♣ Nome Personaggio
- ♣ Età
- ♣ Professione
- ♣ Istruzione e formazione
- ♣ Fede
- ♣ Interessi e Hobby
- ♣ Nucleo familiare
- ♣ Legami particolari con uno o più familiari
- ♣ Amici e/o persone importanti
- ♣ Paure/Traumi
- ♣ Segreto
- ♣ Esperienze con il soprannaturale
- ♣ Breve storia del personaggio

-----00000-----

## **CONSAPEVOLEZZA**

La consapevolezza è il valore che determina l'esperienza acquisita dal personaggio. La partecipazione ad una sessione di gioco garantisce 2 Punti Consapevolezza.

Al momento della creazione del personaggio, ogni giocatore ha a sua disposizione **80 punti consapevolezza** da distribuire tra le Abilità (Base, Avanzate, Superiori), gli Alleati e le Risorse.

## ABILITÀ BASE

Ogni personaggio possiede delle abilità che ne determinano le capacità e la formazione pratica- accademica.

Il costo di ogni singola **Abilità Base** è di **8 punti consapevolezza**.

### SCIENTIFICHE

- ◆ **Chimica:** puoi identificare la composizione di un qualsiasi materiale e riconoscere le sostanze ottenute attraverso processi chimici.
- ◆ **Botanica e Zoologia:** sei in grado di riconoscere le diverse specie animali e vegetali e le relative proprietà e caratteristiche.
- ◆ **Anatomia:** conosci la struttura e le funzioni del corpo umano, comprendendone anomalie e stati alterati.
- ◆ **Informatica:** sai riconoscere i componenti hardware, utilizzare la maggior parte dei software ed hai un buon livello di programmazione.

### CULTURALI

- ◆ **Studi classici:** puoi attingere al bagaglio culturale dei tuoi studi storici, letterati ed artistici.
- ◆ **Archeologia:** il personaggio è in grado di riconoscere le principali informazioni riguardanti reperti archeologici sottoposti alla sua attenzione.
- ◆ **Teologia:** Il personaggio conosce l'evoluzione culturale e filosofico-religiosa nelle diverse culture.

### ESOTERICHE

- ◆ **Spiritismo:** il personaggio conosce la dottrina filosofica che studia i fenomeni legati alle manifestazioni di esseri incorporei (spiriti/fantasma/larve).
- ◆ **Senso Occulto:** questa sensazione innata del personaggio gli permette, attraverso una reazione del suo corpo (un brivido, la pelle d'oca, una inspiegabile sensazione di un tocco gelido o caldo sulla propria pelle), di mettersi in allerta sulla presenza o la vicinanza di qualcosa di soprannaturale, o di preferire in un determinato momento una situazione piuttosto che un'altra.
- ◆ **Linguaggio e Tradizione Esoterica:** il personaggio ha studiato la ritualità, gli usi ed i costumi degli culti antichi.
- ◆ **Miti e Leggende:** il personaggio è a conoscenza dei miti classici oltre che delle leggende occulte legate a determinati luoghi e fatti e/o semplicemente delle leggende metropolitane.

### INVESTIGATIVE

- ◆ **Archivio:** il personaggio possiede un comodo spazio che gli consente di trasportare con sé +1 indizio (Cartellini Verdi) ulteriore oltre agli slot di equipaggiamento base.
- ◆ **Esaminare:** investigando su un luogo o esaminando una stanza, puoi accedere alle informazioni contenute all'interno dei Cartellini Verdi.
- ◆ **Influente:** +1 azione per le MI mensili.

## MANUALI

- ♦ **Scasso:** il personaggio è in grado di aprire serrature semplici con l'ausilio di un kit idoneo. Il tempo di esecuzione varia in base al livello di complessità della serratura stessa, e sarà segnalato sull'apposito Cartellino Rosso.
- ♦ **Riparazioni Elettriche:** conosce il funzionamento dei circuiti elettrici ed è in grado, con l'opportuno equipaggiamento, di costruire, riparare ed alterare le apparecchiature elettriche. Il tempo necessario per portare a termine l'intervento sarà segnalato sul Cartellino Rosso.
- ♦ **Riparazioni Meccaniche:** conosce il funzionamento dell'ingegneria meccanica ed è in grado, con l'opportuno equipaggiamento, di costruire, riparare ed alterare parti meccaniche. Il tempo necessario per portare a termine l'intervento sarà segnalato sul Cartellino Rosso.
- ♦ **Ottimizzare Spazi:** il personaggio è in grado trasportare +1 oggetto, identificabile dal Cartellino Rosso.

## MILITARI

- ♦ **Armi da Fuoco:** il personaggio ha maturato un'esperienza che gli permette un ottimale utilizzo delle armi da fuoco. È in grado di ricaricarle correttamente e con rapidità.
- ♦ **Sopravvivenza:** il personaggio è in grado di curarsi autonomamente le ferite utilizzando strumenti improvvisati. Ha la capacità di curarsi, nell'arco dell'intera sessione di gioco, per un numero di volte pari al suo numero complessivo di punti ferita (quindi da 2 a 4 volte, a seconda delle abilità di cui si dispone).
- ♦ **Addestramento:** dopo un duro allenamento fisico la tua forza equivale a quella di due persone.
- ♦ **Robusta Costituzione:** aggiunge al massimale del personaggio un punto ferita alocazionale.

## ABILITÀ AVANZATE

Sono tutte quelle capacità specifiche conosciute dal personaggio, acquisite attraverso uno studio intensivo di una o più materie, la pratica e l'esperienza. La conoscenza di ogni capacità richiede un prerequisito segnalato tra parentesi.

Il costo di ogni **Abilità Avanzata** è di **8 punti consapevolezza**.

## SCIENTIFICHE

- ♦ **Farmacologia (Chimica):** prima di ogni evento il personaggio ritira in segreteria un set contenente 10 componenti chimici a scelta. Provvisto di uno specifico *formulario avanzato*, il personaggio potrà creare farmaci attraverso l'utilizzo del proprio laboratorio portatile.
- ♦ **Erboristeria (Botanica e Zoologia):** prima di ogni evento il personaggio ritira in segreteria un set contenente 10 componenti naturali a scelta. Provvisto di uno specifico *formulario avanzato*, il personaggio potrà creare prodotti erboristici attraverso l'utilizzo del proprio laboratorio portatile.
- ♦ **Primo soccorso (Anatomia):** grazie alle sue conoscenze ed alle scorte contenute nel suo kit, il personaggio sarà in grado di curare fino a 5 ferite ad evento.

- ♦ **Hacker (Informatica):** attraverso l'esperienza acquisita, il personaggio è in grado di superare i più complessi sistemi di sicurezza informatica, impiegando il tempo necessario indicato sul Cartellino Rosso.

## CULTURALI

- ♦ **Testi Antichi e Pseudobibbia (Studi Classici):** a seguito dell'avanzamento nei propri studi classici, il personaggio può accedere ad informazioni non comuni in ambito storico, artistico e letterario.
- ♦ **Manufatti e Reperti (Archeologia):** a seguito dell'avanzamento nei propri studi su reperti e manufatti antichi, il personaggio può accedere ad informazioni non comuni in ambito archeologico.
- ♦ **Demonologia (Teologia):** il personaggio possiede una conoscenza specifica sulle credenze teologiche legate alle creature definite comunemente demoni.

## ESOTERICHE

- ♦ **Divinazione (Spiritismo):** Attraverso i propri strumenti divinatori (tarocchi, ossa, sfere di cristallo, pendoli, ecc.) il personaggio può scrutare negli eventi passati, presenti e futuri, che possono rivelarsi a lui attraverso contenuti simbolici.
- ♦ **Sensibilità Medianica (Senso Occulto):** l'elevata sensibilità legata al soprannaturale permette al personaggio di percepirne le eventuali presenze nel luogo in cui si trova, che in alcuni casi possono tradursi in contatti o interazioni con esse.
- ♦ **Simbolismo (Linguaggio e Tradizioni Esoteriche):** ogni forma di fede e cultura è composta dai propri simboli, nei quali sono nascosti segreti che il personaggio a imparato ed estrapolare.
- ♦ **Artefatti e Reliquie (Miti e Leggende):** a seguito dell'avanzamento negli studi su reliquie religiose ed artefatti arcani, il personaggio può accedere ad informazioni non comuni in ambito mistico e leggendario.

## INVESTIGATIVE

- ♦ **Multitasking (Archivio):** il personaggio possiede un ulteriore spazio che gli consente di trasportare con sé un indizio aggiuntivo (identificato da un Cartellino Verde) oltre i normali slot di equipaggiamento.
- ♦ **Cogliere Dettagli (Esaminare):** durante la fase in cui viene utilizzata l'abilità "esaminare", il personaggio può accedere alle informazioni contenute negli indizi segnalati da un apposito *Cartellino Nero*.
- ♦ **Veterano (Influente):** determina la praticità e la risolutezza del personaggio, che gli permettono di eseguire un'azione aggiuntiva nelle MD oltre le due mensili.

## MANUALI

- ♦ **Passepartout (Scasso):** le serrature, da quelle più semplici a quelle più complesse, non sono un mistero per chi possiede quest'abilità. Con il proprio kit da scasso, sarà in grado di superare ogni marchingegno. Il tempo di esecuzione varia in base al livello di complessità della stessa serratura e sarà segnalato sull'apposito Cartellino Rosso.
- ♦ **Creare Oggetti Elettronici (Riparazioni Elettriche):** chi possiede questa abilità è in grado di creare artigianalmente oggetti di varia natura costituiti da componenti elettriche (avendo a disposizione i materiali necessari), compresi ordigni esplosivi.

- ♦ **Creare Oggetti Meccanici (Riparazioni Meccaniche):** chi possiede questa abilità è in grado di creare artigianalmente oggetti di varia natura costituiti da componenti meccaniche (avendo a disposizione i materiali necessari), compresi ordigni esplosivi.
- ♦ **Borsa Capiente (Ottimizzare Spazi):** il personaggio possiede una borsa molto ampia, che gli permette di trasportare un oggetto in più (identificato da un Cartellino Rosso).

## MILITARI

- ♦ **Armaiolo (Armi da Fuoco):** il personaggio è in grado di utilizzare tutte le armi presenti nell'area di gioco, ed avrà la possibilità di crearne di nuove o apportare modifiche alle proprie. Ogni progetto di un'arma personalizzata deve essere presentato alla narrazione per approvazione: una volta accettato, va riprodotto attraverso un prop che ne mostri le caratteristiche descritte e che rispetti gli standard di sicurezza, così da guadagnarsi il Cartellino Rosso che lo renderà a tutti gli effetti utilizzabile in gioco. La realizzazione di un'arma "speciale" consuma automaticamente un punto MD mensile.  
Chi possiede questa abilità avrà la capacità di utilizzare armi modificate che trova IG oppure che sono state create da altri PG *armaioli*.
- ♦ **Duro a Morire (Sopravvivenza):** una sola volta ad evento, pur se a 0 punti ferita, il personaggio è in grado di rialzarsi senza andare in coma. Trascorso un minuto a terra, senza interagire né svolgere altre azioni, il personaggio recupererà un punto ferita e potrà rialzarsi autonomamente.
- ♦ **Addestramento Intensivo (Addestramento):** dopo un duro allenamento fisico, il personaggio ha sviluppato una forza equivalente a quella di tre individui.
- ♦ **Costituzione di Ferro (Robusta Costituzione):** aggiunge al massimale del personaggio un ulteriore punto ferita alocazionale.

## ABILITÀ SUPERIORI

Possono essere acquisite solo attraverso situazioni narrative.

A seguito del nome di ogni abilità sono riportati i prerequisiti necessari per acquisirla, ed il costo in Essenza che il suo utilizzo richiede. Ogni personaggio possiede di base 12 Punti Essenza (PE). Dopo una notte di assoluto riposo, un personaggio recupera il massimale della propria Essenza.

Il costo di ogni **Abilità Superiore** è di **8 punti consapevolezza**.

## SOCIETÀ DI MARBAS

- ♦ **Lingua Inferica (Teologia + Demonologia) (1 PE)** Quei sussurri che sibilavano incomprensibili nella tua mente, divengono spaventosamente limpidi. Conosci, parli e comprendi questo linguaggio sconosciuto che ha origine dalla Tenebra stessa.
- ♦ **Verbo di Volontà (Ling. e Trad. Esoteriche + Simbolismo) (3 PE)** Attraverso i lunghi studi compiuti sui simboli contenuti in vecchi volumi impolverati, hai compreso il segreto nascosto in un linguaggio dimenticato: ora sei in grado di condizionare la volontà di una vittima a tua scelta (*Chiamata Domination*). Trascorso

il tempo della durata dell'effetto, il bersaglio non sarà consapevole della chiamata subita.

- ◆ **Abbraccio della Tenebra (Teologia + Spiritismo) (3 PE)** Sai manipolare la Tenebra: qualcosa di profondamente oscuro ed insano emerge dalle viscere delle anime dannate nel luogo in cui il Male prende il suo vigore, e propagandosi avvolge ogni creatura troppo incauta per restargli lontano. (*Chiamata Darkness*)
- ◆ **Tortura della Mente (Senso Occulto + Esaminare) (3 PE)** Sei capace di insinuarti nei meandri più profondi della mente di una vittima, per poi andare ad intaccare l'intero resto del corpo, ossa o muscoli che siano e generare un atroce dolore fisico (*Chiamata Pain*).
- ◆ **Furia Cieca (Chimica + Anatomia) (2 PE)** Attraverso le tue conoscenze manipoli la tua essenza per alterare le reazioni metaboliche di un soggetto, suscitando in lui una rabbia incontrollabile che prende il sopravvento sulla razionalità. (*Chiamata Rage*)
- ◆ **Furto d'Azione (Senso Occulto + Sopravvivenza) (4 PE)** Sei in grado di riflettere istantaneamente alcune chiamate senza subirne l'effetto, e rivolgerle al soggetto che ne è stato l'artefice (non funziona per le chiamate "Mortal", "Fatal", "Darkness", "Lux" o se si è colti di sorpresa).
- ◆ **Alzati e Cammina (Studi Classici + Testi antichi e Pseudobiblia) (3 PE)** Dopo aver studiato approfonditamente alcune pagine del Necronomicon, hai acquisito la conoscenza necessaria per dare un ultimo corrotto alito di vita ad un individuo in coma (0 PF). Il soggetto bersaglio si rialzerà al massimo dei suoi PF ma privo di una coscienza propria, e dovrà per 10 minuti o fino a quando non sarà nuovamente abbattuto, obbedire ad ogni tuo ordine.  
In questo stato, non potrà attivare alcun oggetto o potere che richieda l'uso di PE (pur avendoli a disposizione), ne sarà in grado di attingere ai propri ricordi o conoscenze.
- ◆ **Passione (Studi Classici + Robusta Costituzione) (1 PE)** Se entri a contatto con un individuo o con un oggetto che gli appartiene, sei in grado di attenuare o esasperare il suo stato emotivo di quel momento.
- ◆ **Schiudere il Potere (Miti e Leggende + Artefatti e Reliquie) (1 PE)** Artefatti e reliquie particolarmente potenti si allineano misticamente alla tua essenza, e puoi così utilizzarlo attingendo all'energia racchiusa in esso. Al termine del suo utilizzo l'oggetto va ricaricato.
- ◆ **Consapevolezza Superiore (Ling. e Trad. Esoteriche + Esaminare) (PASSIVA)** Una conoscenza profonda della realtà materiale e di quella soprannaturale, ti permette di sfruttare al meglio il tuo potenziale. Il massimale dei tuoi PE si estende permanentemente di 3 PE.
- ◆ **Tecnomanzia (Informatica + Hacker)** Acquisisci la capacità di muoverti all'interno dei canali informatici cercando e recuperando informazioni normalmente inaccessibili.
- ◆ **Oblio (Teologia + Demonologia) (3+X PE)** Attraverso la manipolazione di energie mistiche oscure puoi cancellare ad un individuo i ricordi degli ultimi 10 minuti vissuti. I minuti incrementano di 10 per ogni PE ulteriore speso. Affinché il potere sia efficace, bisogna toccare il soggetto bersaglio per 5 secondi e quindi sussurrargli: "Oblio: non ricordi gli ultimi X minuti vissuti."

## LEGGENDARIE - DA SBLOCCARE IN BASE ALLO STATUS

- ♦ **Evocazione (Status 2 + Lingua Inferica) (da 1 a 3 PE)** Sei in grado di richiamare e vincolare un'entità dal potere limitato, la quale potrà interagire con te. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che hai intenzione di richiamare, e dovrai eseguire un piccolo rituale della durata di minimo un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, si determinerà anche la forza e la permanenza dell'entità evocata.
- ♦ **Maledizione (Status 2 + Furto d'Azione) (4 PE)** Attraverso l'uso di un manufatto il personaggio sei in grado di imprimere la tua volontà in un oggetto: se affidato in altre mani, esso influenzerà le azioni del ricettore come dettato dalla volontà del burattinaio fintanto che l'oggetto rimarrà in suo possesso. Questo potere inibirà la vittima a compiere una determinata azione fintanto che l'oggetto rimane fisicamente addosso al personaggio colpito dalla Maledizione (indossato o portato in tasca): ad esempio "Non riuscirai a guidare l'auto" - oppure - "Non riesci ad impugnare una pistola". La vittima di questa abilità non è consapevole dell'impronta maledetta dell'oggetto che porta.
- ♦ **Trasferimento d'Essenza (Status 3 + Schiudere il Potere) (X PE)** Entrando in contatto con un oggetto, ti è possibile percepirne il potere intrinseco. Sfruttando la tua capacità di manipolazione dell'energia, sei in grado di prosciugare l'oggetto della sua essenza, con la quale potrai ricaricarti fino al massimo del tuo potenziale (sempre rispetto al valore d'essenza dell'oggetto stesso). Sei altresì in grado di ricaricarlo, investendo in esso il numero di PE necessari al suo ripristino.
- ♦ **Potenza Inferica (Status 3 + Abbraccio della Tenebra)** Una volta entrato in simbiosi con il demone che ti ha scelto, incrementi il tuo potere fisico e mentale.
- ♦ **Evocazione Suprema (Status 4 + Evocazione) (da 1 a X PE)** Possiedi le conoscenze per richiamare e vincolare a te un'entità superiore, con la quale potrai interagire. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che intendi richiamare, e dovrai eseguire un rituale della durata di almeno un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, sarà determinata anche la forza e la permanenza dell'entità evocata. Se più evocatori agiscono contemporaneamente al fine di richiamare la medesima entità, la spesa del tempo e dei PE va a sommarsi, aumentando così anche la potenza e la permanenza di tale essere (NB: in caso di un supporto in termini di PE di personaggi non evocatori, si avrà comunque un beneficio in termini di permanenza dell'entità evocata, ma non di potenza della stessa).
- ♦ **Plasmare la Mente (Status 4 + Verbo di Volontà) (5 PE)** Sei in grado di riscrivere la volontà di un soggetto attraverso la chiamata "*Domination Plasmare la Mente*" seguita da un ordine specifico o articolato: ad esempio "*Domination: quando incontrerai Frank convincilo con una scusa a seguirti!*" - oppure - "*Domination: ricordi di aver visto Frank entrare di nascosto in quella casa la scorsa notte*" (la vittima non è consapevole della vostra manipolazione, ma non aggiungerà consciamente ricordi oltre a quelli impiantati dal Plasmatore; pertanto, seguendo il secondo esempio, se qualcuno dovesse interrogare la vittima chiedendole cosa stesse facendo di fronte a "*quella casa la scorsa notte*", ella pur non spiegandone la motivazione sarebbe convinta di esserci stata e di aver visto ciò che ha dichiarato).

## ORDINE DI THALAMASQUA

- ♦ **Lingua Enochiana (Teologia + Ling. e Trad. Esoteriche) (1 PE)** Un suono vellutato e limpido si fa largo nella tua mente, allo stesso tempo inquietante e confortevole. Sei in grado di parlare e comprendere questo linguaggio sconosciuto.
- ♦ **Benedizione (Ling. e Trad. Esoteriche + Simbolismo) (1 PE)** Conosci il potere dei simboli angelici: puoi imprimerli su un oggetto, su te stesso o su un altro individuo officiando una sacra benedizione (pagando immediatamente 1 PE per ogni singola benedizione). Da quel momento, colui che detiene il simbolo può in qualsiasi momento richiamarne il potere spendendo i PE richiesti a far sì che l'effetto si compia.  
L'Ordine possiede il "Libro dei Guardiani", il cui studio ti illuminerà sulla conoscenza e sulle specifiche di ogni simbolo, con relativo effetto e costo in essenza. Arrivare ad acquisirne di sconosciuti, vuol dire volontà e perseveranza, fortuna e capacità fuori dalla norma.
- ♦ **Luce di Purezza (Studi Classici + Testi Antichi e Pseudobiblia) (3 PE)** La tua anima irradia un'aura divina in grado di prevaricare le tenebre. (*Chiamata Lux*)
- ♦ **Fermare il Male (Teologia + Demonologia) (3 PE)** Attraverso una grande forza di volontà ed un'incrollabile Fede, puoi bloccare per un istante chi gli si oppone. (*Chiamate Paralyze*).
- ♦ **Vitalità (Chimica + Anatomia) (PASSIVA)** Un allenamento specifico, con il supporto di sostanze chimiche idonee, ti permette di migliorare notevolmente le tue capacità fisiche. Guadagni permanentemente 2 punti ferita.
- ♦ **Not Today! (Sopravvivenza + Duro a Morire) (2 PE)** Il tuo corpo è temprato e pronto a sconfiggere anche la morte. Quando subisci un danno che risulterebbe fatale (0 PF), la tua stessa essenza ha l'efficacia di una fortissima scarica di adrenalina: non cadi giù e rimani in piedi ad 1 PF.
- ♦ **Piaga della Menzogna (Senso Occulto + Esaminare) (3 PE)** Toccando un soggetto, attraverso una preghiera rivolta all'Angelo Amitiel, puoi ricercare nell'individuo la verità: se ad una specifica domanda egli risponderà in modo falso o rifiuterà di farlo, subirà una ferita che misticamente comparirà sul suo corpo.
- ♦ **Profiler (Archeologia + Manufatti e Reperti) (2 PE)** Grazie ai tuoi studi approfonditi su reperti archeologici ed antichi manufatti, hai sviluppato una sensibilità tale che ti permette non solo di riconoscere la derivazione storica, geografica e culturale di un oggetto che stai osservando ma anche, attraverso un semplice tocco ed un istante di concentrazione, di arrivare a percepire l'essenza dell'ultima persona che lo ha posseduto, fin quasi a tracciarne un profilo fisionomico ed emotivo.
- ♦ **Scudo Mistico (Teologia + Spiritismo) (3 PE)** Attingendo alla forza della tua Fede, sei in grado di richiamare un'essenza sottile che plasma intorno a te uno scudo mistico in grado di proteggerti dagli attacchi soprannaturali. (*Chiamata Shield*)
- ♦ **Schiudere il Potere (Miti e Leggende + Artefatti e Reliquie) (1 PE)** Artefatti e reliquie particolarmente potenti si allineano misticamente alla tua essenza, e puoi così utilizzarlo attingendo all'energia racchiusa in esso. Al termine del suo utilizzo l'oggetto va ricaricato.
- ♦ **Consapevolezza Superiore (Ling. e Trad. Esoteriche + Esaminare) (PASSIVA)** Una conoscenza profonda della realtà materiale e di quella soprannaturale, ti permette di sfruttare al meglio il tuo potenziale. Il massimale dei tuoi PE si estende permanentemente di 3 PE.



- ♦ **Suono del Silenzio (Botanica + Erboristeria) (2 PE)** Generi una forza mistica che stringe la gola della vittima, facendole provare un dolore intenso e impedendole di emettere suoni. (*Chiamata Mute*)

### LEGGENDARIE - DA SBLOCCARE IN BASE ALLO STATUS

- ♦ **Esorcismo (Status 2 + Fermare il Male)** Sei in grado di rimuovere, attraverso un rito specifico, il controllo o la possessione che uno spirito superiore impone su un individuo.
- ♦ **Evocazione (Status 2 + Lingua Enochiana) (da 1 a 3 PE)** Sei in grado di richiamare e vincolare un'entità dal potere limitato, la quale potrà interagire con te. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che hai intenzione di richiamare, e dovrai eseguire un piccolo rituale della durata di minimo un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, si determinerà anche la forza e la permanenza dell'entità evocata.
- ♦ **Confessione dell'Inquisitore (Status 3 + Piaga della Menzogna) (4 PE)** Hai la capacità di intimidire il prigioniero, costringendolo a confessare i propri peccati nella sua sofferenza. Il soggetto, in preda ad un dolore costante, risponderà in maniere veritiera alle 2 domande che gli porrai: è da considerarsi come un "*Domination: rispondi sinceramente alle mie domande*".
- ♦ **Trasferimento d'Essenza (Status 3 + Schiudere il Potere) (X PE)** Entrando in contatto con un oggetto, ti è possibile percepirne il potere intrinseco. Sfruttando la tua capacità di manipolazione dell'energia, sei in grado di prosciugare l'oggetto della sua essenza, con la quale potrai ricaricarti fino al massimo del tuo potenziale (sempre rispetto al valore d'essenza dell'oggetto stesso). Sei altresì in grado di ricaricarlo, investendo in esso il numero di PE necessari al suo ripristino.
- ♦ **Evocazione Suprema (Status 4 + Evocazione) (da 1 a X PE)** Possiedi le conoscenze per richiamare e vincolare a te un'entità superiore, con la quale potrai interagire. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che intendi richiamare, e dovrai eseguire un rituale della durata di almeno un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, sarà determinata anche la forza e la permanenza dell'entità evocata. Se più evocatori agiscono contemporaneamente al fine di richiamare la medesima entità, la spesa del tempo e dei PE va a sommarsi, aumentando così anche la potenza e la permanenza di tale essere (NB: in caso di un supporto in termini di PE di personaggi non evocatori, si avrà comunque un beneficio in termini di permanenza dell'entità evocata, ma non di potenza della stessa).
- ♦ **Lama Mortale (Status 4 + Benedizione) (5 PE)** Hai il dono divino di imprimere su un'arma da taglio una benedizione di estrema potenza. Il primo colpo effettuato con quella lama provoca danni mortali alla vittima che ne subisce il tocco. (*Chiamata Mortal*)

### CONGREGA

- ♦ **Lingua Tebana (Ling. e Trad. Esoteriche + Miti e Leggende) (1 PE)** Sinuose scorrono di fronte ai tuoi occhi le arcaiche rune di questo linguaggio ancestrale e sconosciuto. In un istante tutto diviene chiaro: sei in grado di parlarlo e comprenderlo.

- ◆ **Sigillo Arcano (Ling. e Trad. Esoteriche + Simbolismo) (1 PE)** Sfruttando la tua abilità nello scassinare e avanzando negli studi esoterici, sei in grado di imprimere e rimuovere dei marchi mistici utilizzando gli strumenti in tuo possesso.
- ◆ **Taumaturgia (Anatomia + Primo Soccorso) (3 PE)** Sei in grado di risanare due ferite senza l'ausilio di appositi kit medici sfruttando l'energia della tua essenza. (*Chiamata Heal*)
- ◆ **Alchimia (Botanica e Zoologia + Erboristeria)** Attraverso l'esperienza maturata e con l'ausilio dell'idoneo kit, sei in grado di distillare essenze e creare unguenti atti a diversi usi impiegando le materie prime necessarie.
- ◆ **Bacio della Succube (Teologia + Demonologia) (1 PE)** Hai il potere di intaccare l'essenza del bersaglio, provocandone alcuni istanti di spossatezza (*Chiamata Drain*). Tale energia (sotto forma di Punti Essenza) si dissipa poco dopo essere stata estirpata, a meno che non la si sfrutti nell'immediato all'interno di un rituale. Ogni effetto Drain prosciuga 1 PE.
- ◆ **Incubo Ricorrente (Studi Classici + Testi Antichi e Pseudobibbia) (2 PE)** I tuoi studi su libri antichi ti permettono di creare un'aura di oscura energia che sembra irradiarsi dal tuo corpo, generando un istintivo terrore nel malcapitato. (*Chiamata Fear*)
- ◆ **Sacca del Famiglio (Ottimizzare Spazi + Borsa Capiente) (PASSIVA)** Le tue borse sono diventate la dimora preferita di una creatura fatata. A volte è fastidioso ed irritante richiedere indietro gli oggetti, ma in compenso puoi farti custodire molti di più. Hai 3 slot oggetto/indizio aggiuntivi.
- ◆ **Vita Eterna (Sopravvivenza + Duro a Morire) (4 PE)** Una volta entrato in coma, nel giro di 5 secondi, puoi ripristinare la tua salute dichiarando fino a 2 *Chiamate Exhaust* e recuperando 2 PF (i bersagli devono essere l'uno o i due soggetti più vicini a te entro i 5 metri).
- ◆ **Schiudere il Potere (Miti e Leggende + Artefatti e Reliquie) (1 PE)** Artefatti e reliquie particolarmente potenti si allineano misticamente alla tua essenza, e puoi così utilizzarlo attingendo all'energia racchiusa in esso. Al termine del suo utilizzo l'oggetto va ricaricato.
- ◆ **Scudo Mistico (Spiritismo + Senso Occulto) (3 PE)** Riesci a richiamare ed a plasmare le energie mistiche intorno a te fino a creare uno scudo in grado di proteggerti. (*Chiamata Shield*)
- ◆ **Consapevolezza Superiore (Archeologia + Manufatti e Reperti) (PASSIVA)** In un luogo ancestrale circondato dai ruderi di quello che era un antico insediamento etrusco, trovi il nutrimento per il tuo spirito svelando i segreti di questa civiltà. Ora la realtà materiale e quella soprannaturale si fondono, permettendoti di sfruttare al meglio il tuo potenziale. Il massimale dei tuoi PE si estende permanentemente di 3 PE.
- ◆ **Oblio (Senso Occulto + Chimica) (3+X PE)** Attraverso energie mistiche intervieni sulle connessioni tra le sinapsi di un individuo, cancellandone i ricordi degli ultimi 10 minuti vissuti. I minuti incrementano di 10 per ogni PE ulteriore speso. Affinché il potere sia efficace, bisogna toccare il soggetto bersaglio per 5 secondi e quindi sussurrargli: "Oblio: non ricordi gli ultimi X minuti vissuti."

#### **LEGGENDARIE - DA SBLOCCARE IN BASE ALLO STATUS**

- ◆ **Ritualismo (Status 2 + Sigillo Arcano)** Sei in grado di eseguire rituali di diversa natura e scopi, ma di potere limitato. Quelli canonici si differenziano secondo le tre

sfere di stregoneria, ovvero bianca, rossa e nera. In ogni caso, è anche possibile studiare e tentare riti sperimentali.

- ♦ **Evocazione (Status 2 + Lingua Tebana) (da 1 a 3 PE)** Sei in grado di richiamare e vincolare un'entità dal potere limitato, la quale potrà interagire con te. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che hai intenzione di richiamare, e dovrai eseguire un piccolo rituale della durata di minimo un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, si determinerà anche la forza e la permanenza dell'entità evocata.
- ♦ **Medium (Status 2 + Senso Occulto + Sensibilità Medianica)** Sei in grado di richiamare a te anime e spiriti inferiori ed instaurare un'interazione con essi.
- ♦ **Trasferimento d'Essenza (Status 3 + Schiudere il Potere) (X PE)** Entrando in contatto con un oggetto, ti è possibile percepirne il potere intrinseco. Sfruttando la tua capacità di manipolazione dell'energia, sei in grado di prosciugare l'oggetto della sua essenza, con la quale potrai ricaricarti fino al massimo del tuo potenziale (sempre rispetto al valore d'essenza dell'oggetto stesso). Sei altresì in grado di ricaricarlo, investendo in esso il numero di PE necessari al suo ripristino.
- ♦ **Ritualismo Avanzato (Status 4 + Ritualismo)** Hai la conoscenza per eseguire specifici rituali di enorme potere. Quelli canonici si differenziano secondo le tre sfere di stregoneria, ovvero bianca, rossa e nera. In ogni caso, è anche possibile studiare e tentare riti sperimentali.
- ♦ **Evocazione Suprema (Status 4 + Evocazione) (da 1 a X PE)** Possiedi le conoscenze per richiamare e vincolare a te un'entità superiore, con la quale potrai interagire. Per farlo devi possedere almeno un oggetto legato all'essere che intendi richiamare, e dovrai eseguire un rituale della durata di almeno un minuto (investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, legata alla spesa di tempo e PE, sarà determinata anche la forza e la permanenza dell'entità evocata. Se più evocatori agiscono contemporaneamente al fine di richiamare la medesima entità, la spesa del tempo e dei PE va a sommarsi, aumentando così anche la potenza e la permanenza di tale essere (NB: in caso di un supporto in termini di PE di personaggi non evocatori, si avrà comunque un beneficio in termini di permanenza dell'entità evocata, ma non di potenza della stessa).

## FALANGE INSONNE

- ♦ **Empatia (Esaminare + Cogliere Dettagli) (1 PE)** Sei in grado di percepire l'emozione principale che in un determinato istante sta muovendo le azioni di un individuo.
- ♦ **Inibizione del Dolore (Chimica + Farmacologia) (PASSIVA)** Sei capace ad alterare la chimica del tuo corpo affinché possa inibire i tuoi ricettori del dolore, resistendo così ai tentativi di estorsione violente delle informazioni. (*No effect Pain*)
- ♦ **Risolutezza (Botanica + Addestramento) (PASSIVA)** I vincoli mentali e fisici non toccano minimamente il tuo operato: puoi continuare ad agire indisturbato fino all'esaurirsi della tua azione. (*No effect Paralyze*)
- ♦ **Equilibrio Interiore (Anatomia + Robusta Costituzione) (PASSIVA)** Attraverso una disciplina ferrea ed una meditazione profonda, sei in grado di mantenere un equilibrio costante tra razionalità e istintività. (*No effect Rage*)

- ◆ **Mente Incorruttibile (Informatica + Hacker) (PASSIVA)** Un microchip a livello di midollo spinale, ti permette di resistere a condizionamenti mentali. (*No effect Domination*)
- ◆ **Riflessi Fulminei (Sopravvivenza + Duro a Morire) (3 PE)** Ti permette di schivare un colpo fisico proveniente da qualsiasi fonte. In caso tu venga colpito fisicamente e non alla sprovvista, hai la possibilità di evitare il danno simulando il movimento rapido e dichiarando "No effect, schivare".
- ◆ **Reazioni a Catena (Anatomia + Senso Occulto) (3 PE)** Attraverso una profonda percezione delle reazioni biochimiche proprie del metabolismo di una vittima bersaglio, sei in grado di far aprire sul corpo ampie ferite sanguinanti. (*Chiamata Exhaust*)
- ◆ **Impronta Emotiva (Archeologia + Manufatti e Reperti)** Il tempo trascorso tra reperti archeologici ed antichi manufatti, ti ha permesso di sviluppare una sensibilità tale che ti consente non solo di riconoscere la derivazione storica, geografica e culturale di un oggetto che stai osservando, ma ti basta un semplice contatto ed un istante di concentrazione per arrivare a toccare l'impronta emotiva lasciata dall'ultima persona che lo ha avuto tra le mani. Ne scruti le sensazioni, le emozioni, fino a percepire frasi e pensieri prodotti del suo precedente proprietario in momenti catartici.
- ◆ **Schiudere il Potere (Miti e Leggende + Artefatti e Reliquie) (1 PE)** Artefatti e reliquie particolarmente potenti si allineano misticamente alla tua essenza, e puoi così utilizzarlo attingendo all'energia racchiusa in esso. Al termine del suo utilizzo l'oggetto va ricaricato.
- ◆ **Consapevolezza Superiore (Teologia + Ling. e Trad. Esoteriche)** Sei stato ispirato dallo studio delle tradizioni e delle superstizioni che ruotano intorno alle credenze popolari e teologiche. Facendo pratica nell'emulazione dei poteri mistici che legavano la realtà materiale a quella soprannaturale e grazie all'imposizione della tua volontà, sei in grado di sfruttare al meglio il tuo potenziale. Il massimale dei tuoi PE si estende permanentemente di 3.
- ◆ **Tecnomanzia (Informatica + Hacker)** Acquisisci la capacità di muoverti all'interno dei canali informatici cercando e recuperando informazioni normalmente inaccessibili.
- ◆ **Suono del Silenzio (Studi Classici + Testi Antichi e Pseudobiblia) (2 PE)** Hai studiato un'infinità di testi, così da comprendere come i dormienti esprimano il potere attraverso frasi e concetti appresi. Sfruttando la tua essenza e la tua forza di volontà superiore, sei in grado di riempire la loro mente di significati e parole, tanto da confonderne il pensiero impedendogli di comunicare al meglio. (*Chiamata Mute*)

#### **LEGGENDARIE - DA SBLOCCARE IN BASE ALLO STATUS**

- ◆ **Intangibilità (Status 2 + Risolutezza) (da 1 a 10 PE)** Sei in grado di proiettare la tua coscienza al di fuori del tuo corpo fisico (1 PE al minuto).
- ◆ **Burattinaio (Status 2 + Empatia) (da 1 a 3 PE)** Per combattere le inconsapevoli creazioni partorite dalle caotiche ed emotive menti dei dormienti, hai reso concreta la possibilità di plasmare e vincolare a te un'entità sovranaturale dal potere limitato, sulla quale avrai il totale controllo (generata investendo 1 PE a minuto). In funzione della potenza del rituale, determinata dalla spesa di tempo e PE, sarà determinata la forza e la permanenza dell'entità evocata.

- ♦ **Tocco Fatale (Status 3 abilità + Reazione a Catena) (4 PE)** Attraverso una perfetta conoscenza delle reazioni biochimiche del metabolismo di una vittima bersaglio, puoi colpire un punto specifico del suo corpo provocandogli una ferita letale. (*Chiamata Fatal*)
- ♦ **Trasferimento d'Essenza (Status 3 + Schiudere il Potere) (X PE)** Entrando in contatto con un oggetto, ti è possibile percepirne il potere intrinseco. Sfruttando la tua capacità di manipolazione dell'energia, sei in grado di prosciugare l'oggetto della sua essenza, con la quale potrai ricaricarti fino al massimo del tuo potenziale (sempre rispetto al valore d'essenza dell'oggetto stesso). Sei altresì in grado di ricaricarlo, investendo in esso il numero di PE necessari al suo ripristino.
- ♦ **Demiurgo (Status 4 + Burattinaio) (da 1 a X PE)** Percependo le emozioni che muovono un personaggio, come un Demiurgo sei in grado di manipolarle a tuo piacimento. Ciò ha migliorato la tua possibilità di plasmare e vincolare a te un'entità sovranaturale dall'enorme potere, sulla quale avrai il totale controllo. In funzione della potenza della creazione, determinata dalla spesa di tempo e PE (almeno un minuto ed 1 PE), sarà determinata la forza e la permanenza di tale entità. Se più Demiurghi agiscono contemporaneamente al fine di dare concretezza ad una medesima entità, la spesa del tempo e dei PE va a sommarsi, aumentando così anche la potenza e la permanenza di tale essere (NB: in caso di un supporto in termini di PE di personaggi non demiurghi, si avrà comunque un beneficio in termini di permanenza dell'entità generata, ma non di potenza della stessa).
- ♦ **Time Warp (Status 4 + Riflessi Fulminei) (10 PE)** La tua conoscenza degli schemi su cui si fonda la realtà è tale, che puoi manipolarla tanto da bloccare il tempo per brevi istanti.

## CAMBIO SINGOLA ABILITÀ

Dopo le prime tre sessioni Live a cui partecipa, sarà possibile per ogni giocatore cambiare un'abilità a scelta con un'altra, fermo restando la sua compatibilità con il background del personaggio. Questa opportunità può essere sfruttata una volta sola.

## ALLEATI

Gli alleati sono delle risorse sociali che possono svolgere determinati azioni per conto del personaggio nel loro ambito specifico, siano essi incarichi di ricerca o pratici. Gli alleati selezionati dovranno essere scelti coerentemente al background costruito (un giocatore può avere più tipologie di alleato).

Nel periodo di tempo che intercorre tra una sessione di gioco e l'altra, sarà possibile far svolgere una singola azione per ogni tipologia di alleati (abilità "*Influente*": +1 MI al mese, scegliendo tra gli alleati a disposizione). -vedi paragrafo **Missioni Indirette (MI)**-

*Tipologia esemplificativa di alcuni alleati selezionabili:*

Alleati Beni culturali	OOOOO
Alleati Chiesa	OOOOO
Alleati Criminalità	OOOOO
Alleati Forze dell'ordine	OOOOO
Alleati Informatica	OOOOO

Alleati Media	OOOOO
Alleati Occulto	OOOOO
Alleati Sanità	OOOOO

Il costo in Punti Consapevolezza di ogni singolo pallino è scalare, e riguarda ogni diversa tipologia di alleati: 2 per il primo, 3 per il secondo, 4 per il terzo, 5 per il quarto, 6 per il quinto (in totale sono necessari 20 punti per prendere tutti e cinque i pallini di una singola tipologia di alleati).

## RISORSE

Questa voce rappresenta la capacità economica del personaggio, in termini di reddito e possedimenti. Le risorse economiche oltre a determinare il tenore di vita di un personaggio influenzano di conseguenza anche la qualità delle missioni siano esse dirette (MD) che indirette (MI).

O	500€ circa al mese e nessun possedimento
OO	1000€ circa al mese e un monolocale
OOO	2500€ circa al mese e un appartamento
OOOO	5000€ circa al mese e 2 appartamenti
OOOOO	10000€ circa al mese e 3 unità immobiliari

Il costo in Punti Consapevolezza di ogni singolo pallino è scalare: 2 per il primo, 3 per il secondo, 4 per il terzo, 5 per il quarto, 6 per il quinto (in totale sono necessari 20 punti per prendere tutti e cinque i pallini delle Risorse).