



REGOLAMENTO

ZELETI

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

ABILITÀ PRIMARIE

ARMATURE MEDIE

Costo: 2 PI

Il personaggio è stato addestrato all'utilizzo di armature più robuste dell'ordinario. Permette l'utilizzo di armature quali: cuoio, cuoio borchiato o cotta di maglia. Questa abilità consente di indossare anche armature leggere.

VISIONE COSMICA

Costo: 1 PI

Spendendo 1 MANA ed incrociando lo sguardo con una creatura, il personaggio è in grado di capire se ha poteri sciamanici o stregoneschi e di comprendere la sua natura tra le seguenti: Mortale, Piaga, Spirito; capirà anche la sua emozione predominante.

FORZA D'ANIMO

Costo: 1 PI

Per ogni livello di MANA il giocatore guadagna un ulteriore Cartellino MANA.

ARMATURA SACRA

Requisiti: Armature Medie

Costo: 3 PI

L'Entità Suprema dona il potere di essere un tutt'uno con la propria armatura. Spendendo 1 MANA i PA dell'armatura del personaggio si trasformano in PF per tutto il combattimento.

NB: I PA trasformati in questo modo vengono scalati per primi rispetto ai reali PF del personaggio.

SCUDI GRANDI

Costo: 2 PI

Il personaggio è addestrato nell'utilizzo degli scudi considerati grandi. Permette l'utilizzo degli Scudi Grandi. Questa abilità consente di utilizzare anche scudi piccoli.

PROTEZIONE SACRA

Costo: 2 PI

Il personaggio può dichiarare "NO EFFECT" ad un danno "SACRO" per combattimento.



PROTEZIONE SUPREMA

Requisiti: Protezione Sacra

Costo: 2 PI

Con la spesa di 2 MANA lo zelota potrà dichiarare “NO EFFECT” a “SACRO” per un combattimento.

INCANALARE L'ESSENZA

Costo: 2 PI

La connessione dello Zelota con l'Entità Suprema, gli permette una maggiore comprensione e coesistenza con tutto ciò che lo circonda. Spendendo 2 MANA e Invocando per 5 secondi l'Entità Suprema, egli sarà in grado di aggiungere la chiamata “Sacro” ai prossimi 3 colpi.

Questa abilità può essere usata più volte durante lo stesso combattimento, ripetendo ogni volta la formula e spendendo quindi il MANA ad ogni utilizzo.

COLPO PREGNO D'ESSENZA

Requisiti: Incanalare l'Essenza

Costo: 3 PI

Spendendo 2 MANA e Invocando per 5 secondi l'Entità Suprema, sarà in grado di aggiungere la chiamata STUN al prossimo colpo.

Questa abilità può essere usata più volte durante lo stesso combattimento, ripetendo ogni volta la formula e spendendo quindi il MANA ad ogni utilizzo.

COLPO PREGNO DI ZELO

Requisiti: Incanalare l'Essenza

Costo: 3 PI

Spendendo 2 MANA e invocando per 5 secondi l'Entità Suprema, sarà in grado di aggiungere la chiamata STRIKEDOWN al prossimo colpo.

Questa abilità può essere usata più volte durante lo stesso combattimento, ripetendo ogni volta la formula e spendendo quindi il MANA ad ogni utilizzo.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Requisiti: Incanalare l'Essenza

Costo: 2 PI

Lo Zelota è in grado di incanalare l'energia dell'Entità Suprema attraverso il suo corpo e tramite l'imposizione delle mani, curare le ferite.

Il personaggio, spendendo 2 MANA e mantenendo il contatto delle mani su di una persona per 5 secondi, è in grado di curare 1 PF.



MANI BENEVOLE

Requisiti: Imposizione Delle Mani

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 2 MANA e mantenendo il contatto delle mani su di una persona per 5 secondi, è in grado di rimuovere gli effetti di tutte le chiamate fisiche e mentali attive sul bersaglio.

VENDETTA

Costo: 3 PI

Ogni volta che il personaggio subisce una chiamata proveniente da una stregoneria che lo bersaglia, può aggiungere la chiamata "STOP" al proprio prossimo colpo, ma solo se colpisce l'esecutore della stregoneria. Utilizzabile soltanto una volta per combattimento contro lo stesso nemico.

CORPO DEL CENSORE

Requisiti: Vendetta

Costo: 3 PI

Il personaggio spendendo 5 MANA può dichiarare NO EFFECT ad una Stregoneria che lo bersaglia. Utilizzabile massimo una volta per combattimento.

• DUELLO RITUALE

DUELLO RITUALE

Costo: 2 PI

Il personaggio è in grado di sfidare una singola entità di tipo Spettro o Fantasma in un combattimento speciale, richiamando l'entità suprema al fine di impedire ogni intervento esterno.

A discrezione dello Staff Plot, questa abilità potrebbe avere effetto su altre creature o non avere effetto su determinati Spettri o Fantasmi.

Cominciare un duello rituale costa 2 MANA. Una volta cominciato il duello i combattenti prenderanno posizione uno di fronte all'altro con 3 metri di distanza tra di loro. Nel Duello vige il seguente sistema di regole, durante tutto il combattimento non potranno essere usate altre abilità se non quelle avente come requisito DUELLO RITUALE .

- Ogni combattente infligge un singolo danno ad ogni colpo
- Ogni combattente dispone di 4 PF.
- Alcuni particolari tipi di Spettri e Fantasmi potrebbero rifiutare il

Duello Rituale.



- Spettri e Fantasmi potrebbero avere un numero di PF superiore in base alle decisioni dello Staff Plot.

- Quando uno dei due combattenti esaurisce i suoi PF, il Duello termina. Se il fantasma/spettro è stato sconfitto questo viene bandito e lo Zelota ritorna al suo pieno valore di PF e PA originari. Se invece lo Zelota viene sconfitto subisce la chiamata OVER ZERO.

- Abbandonare lo scontro porterà ad interrompere il Duello Rituale e conterà come una sconfitta.

- Durante il Duello entrambi non potranno essere interrotti. Per tutta la sua durata dichiareranno NO EFFECT ai colpi e le chiamate provenienti da elementi esterni.

ZELO IRRIDUCIBILE

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 2 PI

Il personaggio guadagna 2PF extra quando si trova impegnato in un Duello Rituale.

FENDENTE SUPREMO

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 1 MANA, potrà dichiarare STUN ad un singolo colpo. Utilizzabile una sola volta a Duello.

IMPETO EROICO

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 1 MANA, potrà dichiarare STRIKEDOWN ad un singolo colpo. Utilizzabile una sola volta a Duello.

ASCENSIONE

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 2 PI

Quando il personaggio perde un Duello Rituale tutti gli Zeloti che hanno assistito al Duello aggiungono SACRO al loro prossimo colpo inferto con l'arma principale, sia esso in un combattimento o in un Duello Rituale.

VITTORIA RIGENERANTE

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 3 PI



Dopo che il personaggio vince un Duello Rituale, spende la metà (arrotondata per eccesso) del MANA necessario per attivare la prossima Lode del Live.

DIFESA DELL'ONORE

Requisiti: Duello Rituale

Costo: 2 PI

Il personaggio, spendendo 1 MANA, può dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata STRIKEDOWN, STUN o DISARMO che subisce durante un Duello Rituale. Utilizzabile massimo una volta per combattimento.

• LODI AL SUPREMO

Si tratta di preghiere rivolte all' Entità Suprema, l'unione della dedizione rende più forte la loro voce al cospetto del Supremo.

Dopo un rito di minimo un minuto lo Zelota è in grado di richiamare una benedizione su se stesso della durata di un'ora (può avere attiva su di sé solo una Lode per volta). **Se una Lode è ancora attiva mentre il giocatore esegue un'altra Lode, quest'ultima sostituisce la precedente, che perde i suoi effetti.**

Per ogni Zelota che si unisce, la durata del rito aumenterà di 1 minuto e si otterranno benefici maggiori. Ogni Zelota che si unisce al rito dovrà possedere la Lode in questione.

Esempio: l'umile Tancredi sa che non potrà mai sconfiggere il male da solo e anche se non lo vuole ammettere, ha bisogno degli altri.

Utilizza LODE DEL CASTIGO insieme ad altri 3 Zeloti, il rito avrà una durata di 4 minuti ed OGNI partecipante spenderà 4 MANA.

Ora Tancredi è pronto per salvare l'Insedimento, anche se ha dovuto sacrificare il suo orgoglio.

LODE DELLA DISTRUZIONE

Costo: 3 PI

Mana: 1 o 2 variabile

Il personaggio, per la durata della lode (un'ora), aggiunge SACRO al danno all'arma principale per 3 colpi in un combattimento.

Se i partecipanti al rito sono più di 3, il costo diventa 2 MANA per partecipante ed aggiungono SACRO a tutti i colpi del combattimento.

LODE DELLA RINASCITA

Costo: 4 PI

Mana: 1 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Il personaggio, la prossima volta che raggiunge 0 PF, riacquista 1 PF per



ogni partecipante al Rito (non può superare il suo massimale).

LODE DELL'ESORCISMO

Costo: 2 PI

Mana: 2 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Lo Zelota è in grado di appellarsi al potere dell'Entità Suprema per rimuovere una presenza estranea all'interno del corpo del bersaglio. Il numero di Zeloti partecipanti alla Lode verrà confrontato con il potere dell'entità che si vuole rimuovere. Tale potere sarà deciso dallo Staff Plot. Dopo 5 minuti di Preghiera, se il numero di Zeloti si è rivelato sufficiente, l'entità abbandonerà il corpo bersaglio, altrimenti l'esorcismo fallirà. Non sarà possibile tentare ulteriori esorcismi sullo stesso bersaglio nello stesso Live.

LODE ALL'ENTITÀ' SUPREMA

Costo: 2 PI

Mana: 3 per partecipante più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Dopo aver pregato almeno 2 minuti, lo Zelota può richiedere l'aiuto dell'Entità Suprema per farsi guidare e consigliare, esso risponderà alla chiamata del fedele dando un piccolo aiuto o rispondendo in maniera enigmatica allo Zelota. Meglio sarà intonata la Lode e più sarà ricca di rituali o doni all'Entità, più l'aiuto sarà tangibile e importante.

LODE DEL CASTIGO

Costo: 3 PI

Mana: 1 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Il personaggio, dopo aver partecipato al rito, aggiunge una chiamata al primo colpo del combattimento, che dipende dal numero dei partecipanti al rito:

- 1 partecipante: STUN
- 2 partecipanti: STUN o STRIKEDOWN
- 3 partecipanti: STUN, STRIKEDOWN o DISARMO
- 4 partecipanti: STUN, STRIKEDOWN, DISARMO o CRUSH

NB: La chiamata va sempre scelta all'inizio della Lode fra quelle disponibili, in base al numero di partecipanti al rito.



LODE DELL' ANNULLAMENTO

Costo: 3 PI

Mana: 1 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Il personaggio dopo aver partecipato al rito, per tutta la durata della Lode, dichiara NO EFFECT ad una chiamata a scelta, che dipende dal numero dei partecipanti al rito:

1 partecipante: Stun

- 1 partecipante: STUN
- 2 partecipanti: STUN o STRIKEDOWN
- 3 partecipanti: STUN, STRIKEDOWN o DISARMO
- 4 partecipanti: STUN, STRIKEDOWN, DISARMO o CRUSH

NB: *La chiamata a cui essere immuni va sempre scelta all'inizio della Lode fra quelle disponibili, in base al numero di partecipanti al rito.*

LODE DEL DOMINIO

Costo: 2 PI

Mana: 2 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Il personaggio dichiara NO EFFECT ad un colpo MAGICO o ETEREO per ogni partecipante.

LODE ALLA SICUREZZA

Costo: 3 PI

Mana: 3 più 1 MANA per ogni partecipante al Rito a testa

Il personaggio guadagna 1 PA ogni 2 partecipanti al Rito; questi PA non vengono ripristinati a fine combattimento.

NB: *Non si può comunque superare il massimale di PA con questa Lode.*

PRESELTO DAL SUPREMO

Requisiti: STAFF OK!

Costo: 4 PI

Il giocatore potrà attivare su di sé due Lodi contemporaneamente, per farlo, al termine del Rito, dovrà spendere il MANA richiesto da entrambe. La potenza di entrambe le Lodi è determinata dal numero di Zeloti partecipanti al Rito appena compiuto.



ABILITÀ SECONDARIE

- RAMO CREAZIONE

RELIQUIE

Esistono alcune abilità che permettono al personaggio di creare e progettare nuovi straordinari oggetti tramite dei particolari Lodi. Attraverso l'uso di queste Reliquie i personaggi potranno ottenere poteri unici concessi dall'Entità Suprema.

Un personaggio, potrà presentare solo un progetto di Reliquia tra un Live e l'altro.

Dovranno essere rispettati questi requisiti TASSATIVI:

- Ogni progetto di forgiatura e della relativa Reliquia deve essere presentato allo Staff Plot almeno due settimane prima dell'evento stesso in cui si intende portarlo in gioco. Il progetto e le relative abilità dovranno quindi essere approvate dallo Staff Plot

- Per creare una Reliquia bisogna incanalare i poteri dell'Entità Suprema in un oggetto perfetto, e quindi possederlo, il quale diventerà Reliquia.

- L'Oggetto perfetto DEVE essere presentato il giorno del Live in cui si intende portarlo in gioco allo Staff Plot, che valuterà l'attinenza al tipo di Lode e la coerenza con l'ambientazione.

- I giocatori dovranno allestire una Lode che dovrà essere portata a termine correttamente per ottenere la Reliquia come è stato progettata.

- Durante il rituale dovrà essere presente un membro dello Staff Plot

- Il rituale eseguito per creare una Reliquia non può fallire, ma se non soddisfa dei requisiti minimi (decisi dal membro dallo Staff Plot) potrebbe non avere disponibili tutti i poteri desiderati.

Caratteristiche del Progetto

In ciascuna Lode destinata alla forgiatura di Reliquie, devono essere presenti i seguenti componenti

Potere Concesso: La fede e la dedizione ad una causa sono alla base del culto dell'Entità Suprema, che concede i suoi poteri a chi segue la propria missione. Il potere concesso va quindi collegato allo scopo della Reliquia stessa, più specifica è la sua missione, maggiore saranno i poteri concessi.

Clausola: Sopportare i poteri concessi dell'Entità Suprema ha un costo sull'utilizzatore della Reliquia, in base all'oggetto che si intende creare e al relativo potere, la Reliquia darà un effetto collaterale.



Attivazione: Richiamare i poteri della Reliquia avrà un costo in MANA e dopo una preghiera di 5 secondi.

Durata: Il tempo in cui l'effetto perdura dalla sua attivazione. Una volta scaduto il tempo, la Reliquia dovrà quindi nuovamente essere attivata.

Per quelle abilità che non hanno tempistiche di durata, una volta attivata tale abilità, essa avrà una durata di effetto fino a fine evento (o fino a che l'oggetto non smette di funzionare per vari motivi).

Costo: il Costo della creazione di ogni esemplare del medesimo oggetto, è calcolato sommando:

- Un Oggetto perfetto
- Materiali per la composizione di un rito (come ad esempio dei reagenti)
- Oggetti di culto
- 2 MANA più 1 MANA per ogni partecipante al rito a testa

ESEMPIO: Eracle, Araldo degli Zeloti, possiede una spada perfetta e desidera trasformarla in una Reliquia, questo è il relativo progetto:

Lama della Retta Via; Potere Concesso: La luce dell'Entità Suprema ci guida nella Città Sepolta fino all'Insediamento, la spada brillerà di luce propria quando si attraversano gli scuri cunicoli.

Il portatore della spada non subirà quindi le conseguenze della scarsa illuminazione anche se si allontana dalle torce del gruppo.

Clausola: Il portatore della reliquia non può impugnare altro che non sia questa spada per usufruire dei suoi poteri

Attivazione: 2 MANA ad uso di ogni abilità

Durata: 1 ora

Costo: Spada perfetta. 2 Reagenti Vegetali, 1 Foglia dell'Albero Sacro, 3 MANA da solo.

FEDE NELL'IGNOTO

Costo: 1 PI

SLOT INFRA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

Tramite studi ed esperimenti vari il giocatore tenta di capire il funzionamento di una Reliquia.

Il giocatore spende un quantitativo di sua scelta di MANA, che verranno scalati al Live successivo, per simulare quanto tempo impiega nello studio dell'oggetto.

FORGIARE RELIQUIE

Costo: 4 PI



Abilità Interpretativa

Abilità Scenografica

Il giocatore stringe un patto con l'Entità Suprema, ottenendo parte dei suoi poteri ed incanalandoli permanentemente in un oggetto. Dopo aver effettuato un rito di almeno 10 minuti, canalizzato su un oggetto perfetto, il personaggio crea una Reliquia.

ACCETTAZIONE RECIPROCA

Costo: 2 PI

Abilità Interpretativa

Abilità Scenografica

Il personaggio dopo un rito di 5 minuti e dopo aver speso 1 MANA sarà in grado di utilizzare una Reliquia di cui ne conosca le effettive caratteristiche (di cui se ne conosca le effettive capacità o su cui si sia usato l'abilità FEDE NELL'IGNOTO). Una volta studiato l'oggetto con tale abilità non sarà necessario farlo nuovamente.

NB: Oltre a dover capire il funzionamento della Reliquia, si deve ottenere (tramite il rito stesso), il consenso dell'Entità Suprema, che quindi potrebbe non accettare il giocatore e permettere l'utilizzo dei suoi poteri tramite Reliquia.

SOPPORTARE IL LEGAME

Requisiti: Forgiare Reliquie o Accettazione Reciproca, **STAFF OK!**

Costo: 3 PI

Il personaggio entra meglio in contatto con il potere concesso della Reliquia, diminuendo il fardello delle clausole. Tali effetti variano di Reliquia in Reliquia e di personaggio in personaggio.

