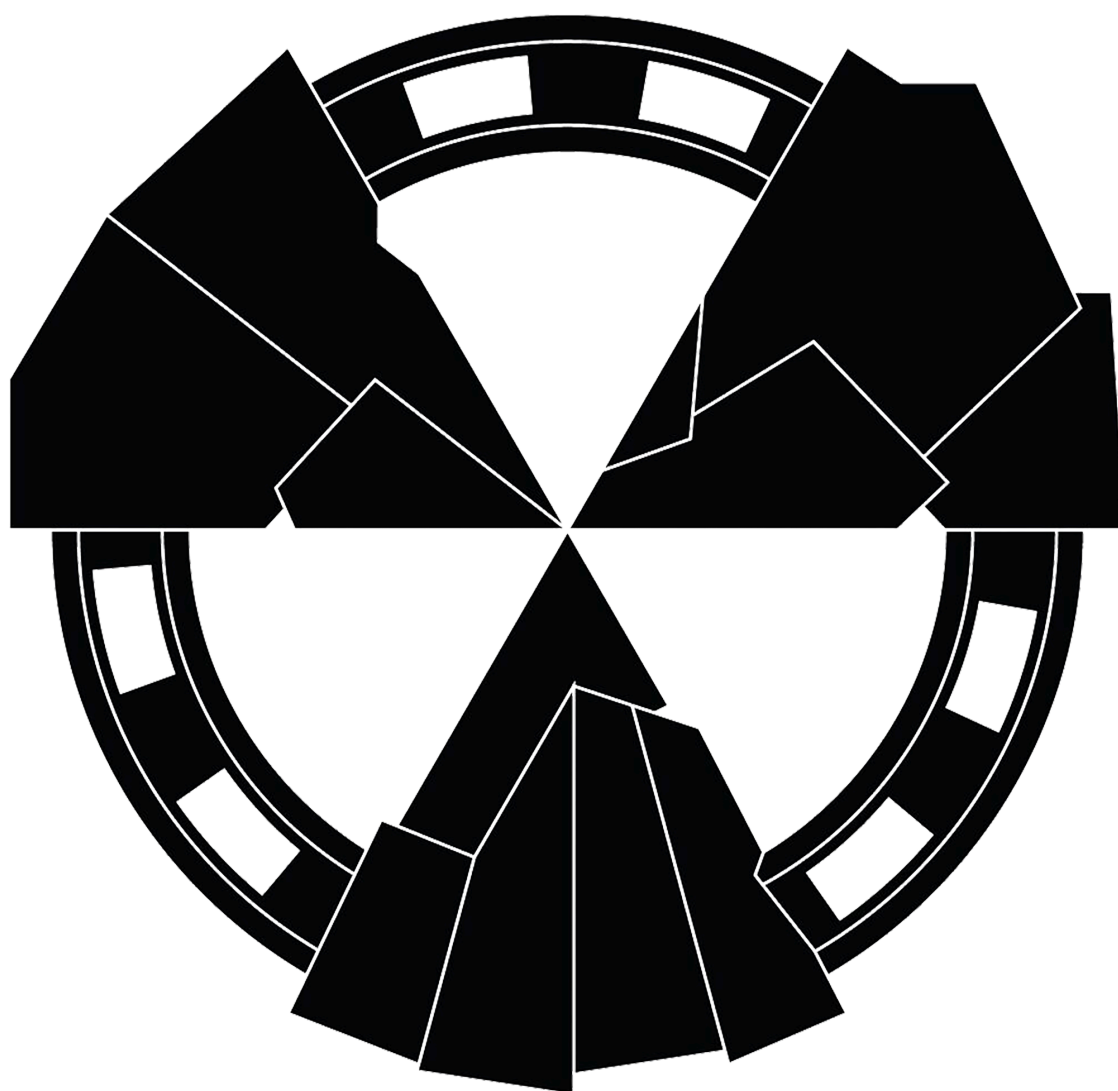


REGOLAMENTO



ERA DELLA RUGGINE

Indice

Introduzione.....	3
Regole Basilari.....	5
Che cos'è?.....	12
I Talenti.....	35
Le Competenze.....	47
Le Risorse.....	54
Progetti e Formule.....	56
Le Chiamate in E.D.R.....	77

1

Introduzione

1.1 Come mi iscrivo?

Per partecipare agli eventi di Era della Ruggine è necessario, anzitutto, leggere: **Ambientazione e Regolamento**.

Dopo la lettura dei manuali scegli i tuoi Talenti, le tue Capacità, seleziona con cura le tue risorse, scrivi il tuo Background e specifica se sei un Randagio solitario oppure fai parte di un Branco, impacchetta il tutto e invia la tua mail a **eradellaruggine@ala.social**

1.2 Randagio solitario o Branco?

La differenza sta nelle informazioni che si potranno avere tra un evento e l'altro.

Ogni Randagio che vaga per le Basse Terre, sia esso un Solitario o un membro di un Branco, accumula delle informazioni casuali.

Queste informazioni possono essere di varia natura: dicerie, sussurri, informazioni passate in radio ecc.

Solitario:

viaggiando da solo, avrà ascoltato delle informazioni e magari ne avrà approfondito le fonti quindi avrà una sola informazione ma ben dettagliata.

Branco:

Il Branco avrà accesso a tante piccole informazioni ma non ben dettagliate.

Un branco è tale quando supera i 3 membri.

1.3 Come mi vesto?

Vanno bene questi occhiali rotti che fanno molto post-apocalittico?

NO BABBEO!

Se andassi girando con un paio di occhiali sulla fronte, per giunta rotti, solo per fare il figo, saresti considerato, dalla stragrande maggioranza della popolazione, un buono a nulla incapace di badare a se stesso e al suo equipaggiamento: un'ottima preda per sfruttatori e pazzi omicidi.

Sfatiamo un mito:

Rotto e Inutilizzabile non vuol dire FIGO.

Il nostro consiglio è quello di vestirti con abiti logori, vissuti ma sempre funzionali.

Ricordate che nelle Basse Terre l'obiettivo è sopravvivere e tutto ciò che non è funzionale alla sopravvivenza viene barattato, riutilizzato o scartato, non di sicuro un vezzo. Ciò non ti vieta, per esempio, di portare due scarpe diverse, ma della stessa misura, anzi.

2

Regole basilari

2.1 Punti vita, soldi, proiettili...con quanti Comincio?

Tutti i Pg partono con **2 PV**.

I PV si incrementano tramite l'acquisto di:

Talenti e Capacità.

Alla creazione si avrà diritto a **20 Cap** (moneta di gioco) e **10 proiettili** (forniti dallo Staff).

Il personaggio in EDR è composto da: **Talenti** (4 punti solo alla creazione), **Competenze** (4 punti alla creazione) e **Risorse** (4 punti alla creazione).

2.2 Trauma. cos'è? come si subisce?

Il **TRAUMA** è lo STATUS in cui si trova un locativo quando diventa **INUTILIZZABILE**.

Il locativo entra in status di Trauma in **2 modi**:

se il danno subito ti porta ad 1 PV o se subisci la chiamata "Soffri Bastardo".

ESEMPIO:

Pino spara al braccio di Piero.

Piero (che ha 3 PV) subisce solo il danno.

Pino, noto sadico, spara il secondo colpo alla gamba di Piero (portandolo ad 1 PV).

La gamba di Piero entra in status di TRAUMA e quindi dovrà camminare trascinando la gamba traumatizzata finché quel Trauma non verrà rimosso.

2.3 Come si rimuove un Trauma?

Il Trauma può essere rimosso solo da personaggi in possesso del Talento: **Primo Soccorso o farmaci specifici**.

2.4 Combattimento e Rissa

Durante gli eventi, spesso, sarà necessario impugnare le armi e scontrarsi contro altri giocatori (PG o PNG) sia per difesa che per raggiungere un determinato obiettivo.

Le uniche armi ammesse per colpire in mischia un altro giocatore sono quelle costruite in Plastazote e rivestite in lattice cui si applicano gli attuali standard di sicurezza.

Lo Staff potrà effettuare dei controlli a campione. Armi rotte o che non passano il controllo (a insindacabile giudizio dello staff) dovranno essere portate immediatamente fuori dal gioco e conservate in un luogo sicuro; alternativamente è possibile consegnarle allo Staff che le custodirà fino al termine dell'evento.

In ogni caso, anche successivamente al controllo, ogni Giocatore è personalmente responsabile dei danni arrecati a persone o cose dal cattivo stato della propria arma. Pertanto ogni Giocatore è caldamente invitato a controllare accuratamente il proprio equipaggiamento.

Ricorda sempre:

non è permesso portare al seguito coltelli veri o altre armi, inclusi i coltelli da cucina.

Tali oggetti devono essere tenuti al sicuro (in tenda, in automobile, etc) e contravvenire a queste regole può portare all'espulsione dall'evento.

Durante il combattimento, la salute e la sicurezza di ogni giocatore hanno priorità assoluta.

La correttezza e la responsabilità verso gli altri Giocatori che vi prendono parte sono obbligatorie per ogni scontro simulato.

Pertanto è severamente vietato colpire di punta e/o all'inguine e si sconsiglia di mirare al seno (contro avversari di sesso femminile).

Eseguire una di queste azioni è passibile di ammonizione ed espulsione dall'evento.

I colpi ricevuti e andati a segno devono essere sempre simulati correttamente, anche se non si è feriti pesantemente o si possiedono ancora tutti i PA.

I Colpi POSSONO ESSERE PORTATI con Forza e velocità REALI.

N.B.

Questa libertà non giustifica la VIOLENZA GRATUITA.

Pertanto è OBBLIGATORIO CALIBRARE QUESTA LIBERTÀ sulla persona che abbiamo di fronte.

Essere alti 2 metri non ti autorizza a tirare un homerun in faccia ad una ragazza alta 1,50 mt.

Eccedere in tal senso è sinonimo di AMMONIZIONE ASSOCIATIVA ed ESPULSIONE dall'evento.

Ah, e non potresti mai più tornare a giocare ad EDR.

Ricorda:

una buona simulazione significa far divertire il tuo avversario, dandogli la sensazione di avere realmente subito un colpo invece di scalare a mente i punti danno. Sebbene un'arma in Plastazote non sia pesante come un'arma reale è bene pensare sempre al peso e alla fatica che dovrete "sentire" durante il suo utilizzo, soprattutto in una vera battaglia. Una buona regola da tenere a mente è che più grossa è un'arma, più lentamente colpisce. Il Buon Gioco ha sempre la precedenza.

Posa di Resa:

In virtù dell'impatto pieno dei colpi, della possibilità di blocchi, prese e atterramenti abbiamo inserito questa regola: **Accovacciarsi con le mani sopra la testa** segnala la volontà di non partecipare più allo scontro pertanto chiunque prenda questa posizione NON può essere attaccato in alcun modo. Di contro assumere questa posizione porta il Personaggio a 0 PV in caso di un Combattimento (in gioco il tuo Personaggio è stato colpito da proiettili vaganti o fendenti casuali) o a SVENIRE in caso di una Rissa (in gioco il tuo personaggio ha subito colpi tali da farlo svenire).

Tipi di armi:**Armi Bianche:**

Rientrano in questa categoria le armi a una e a due mani, le armi da lancio e le armi a distanza come Archi, Balestre e simili con propulsione meccanica.

Armi da fuoco convenzionali:

Rientrano in questa categoria tutti i "Dart Blaster" della Nerf, Buzzbee e simili che utilizzino il dardo standard Nerf e compatibili che siano elettriche o a molla.

Armi da fuoco Reliquia:

Rientrano in questa categoria gli "apparecchi sonori" conosciuti come scaccia cani e/o pistole e fucili a salve di LIBERO PORTO LEGALE della tipologia "Top Firing".

Armi Speciali:

Rientrano in questa categoria armi come bombe, mine, granate, motoseghe, lanciafiamme e armi a Gas. In gioco potranno essere utilizzati giocattoli pirotecnici, ad aria compressa e/o fumogeni atti a SIMULARE granate, esplosivi e simili nel RISPETTO della NORMATIVA VIGENTE.

Danno delle Armi Bianche:

Ogni arma bianca infligge sempre e solo 1 danno.

N.B.

Mai e in nessun caso un'arma maneggiata da un giocatore potrà infliggere un danno superiore a quello descritto nel presente capitolo.

Un colpo è definito **"a segno"** se l'arma (o la freccia) utilizzata per infliggere il danno colpisce fisicamente il corpo del Giocatore che lo subisce.

Se il giocatore non è protetto da Punti Armatura, i danni dovranno essere sottratti direttamente dai Punti Vita (PV).

Se invece la zona colpita è ricoperta da armatura, i danni verranno scalati prioritariamente dai Punti Armatura (PA) e, dopo che questi saranno esauriti, dai Punti Vita (PV). Come detto prima, anche se il danno viene assorbito dall'armatura, è importante accusare il colpo e comportarsi di conseguenza.

Non è necessario inginocchiarsi o urlare di dolore ma "giocare un colpo" significa far comprendere chiaramente a tutti quelli che assistono alla scena che il colpo è andato a segno.

Danno delle Armi da fuoco Convenzionali:

Ogni arma da fuoco convenzionale infligge sempre e solo 1 danno.

Un colpo è definito **"a segno"** se il proiettile NERF utilizzato colpisce fisicamente il corpo del Giocatore che lo subisce.

A meno di ARMATURE RELIQUIA il danno sarà sempre scalato dai PV.

Danno delle Armi da fuoco Reliquia:

Ogni arma da fuoco Reliquia porta a 0 PV il Bersaglio.

Il colpo va a segno automaticamente sul bersaglio indicato purché sia entro i 10 metri di gittata.

Perché il danno sia valido il colpo deve esplodere.

In base alla tipologia di ARMATURA RELIQUIA il danno subirà variazioni.

Danno da Armi Speciali:

Ogni arma speciale ha la sua tipologia di danno.

Sono da considerarsi armi speciali: motoseghe, lanciafiamme ecc. (Vedi Capitolo 3 Paragrafo 3.6)

Rissa:

Per Rissa si intende un combattimento a mani nude tra 2 o più giocatori.

Ogni pg resiste in rissa 10 secondi per ogni PV (più eventuali competenze o talenti).

I secondi si contano dal momento in cui si entra in rissa.

Devono intercorrere 10 minuti, tra una scazzottata e l'altra, per potersi contare di nuovo il proprio tempo di Rissa.

Prima di questi 10 minuti si viene sconfitti automaticamente dopo una manciata di secondi (massimo 5).

Svantaggio:

Per ogni avversario oltre il primo, il tempo si riduce di 10 secondi.

ESEMPIO:

El Churrasco (60 secondi) punisce 3 ladruncoli (20 secondi cad. 1), pur essendo in inferiorità numerica il nostro Campione trionferà nonostante il suo tempo di rissa sia stato ridotto a 40 secondi, poiché, dopo 20 secondi i 3 ladruncoli saranno sfiniti.

Se i ladruncoli fossero stati 5 entrambe le parti sarebbero cadute a terra dalla stanchezza, se fossero stati 6 o più persino El Churrasco sarebbe caduto sotto un pestaggio degno di nota.

Effetto Hooligan:

In caso di una rissa tra più persone contrapposte sta al buon senso dei giocatori, nello spirito di queste regole, dirimere la situazione.

N.B.

Se durante una RISSA viene estratta un'arma (bianca o da fuoco poco importa), essa diviene un combattimento a tutti gli effetti, pertanto i secondi non verranno più contati.

Chiamate effettuabili in Rissa:

Un personaggio dotato della competenza: "5FingerDeathPunch" potrà utilizzare in rissa (a mani nude) le seguenti chiamate se le conosce:

"Cadi Bastardo"

"Soffri Bastardo"

"Sorpresa Bastardo"

"Svieni Bastardo"

"Preso Bastardo"

Ricorda sempre:

Non è permesso portare al seguito coltelli veri, tubi di ferro, mazze da baseball vere o altre armi.

Tali oggetti devono essere tenuti al sicuro.

Contravvenire a queste regole può portare all'espulsione dall'evento.

Durante il combattimento, la salute e la sicurezza di ogni giocatore hanno priorità assoluta.

La correttezza e la responsabilità verso gli altri Giocatori che vi prendono parte sono obbligatorie per ogni scontro.

I colpi ad impatto pieno sono concessi, ma è OBBLIGATORIO, il buon senso.

In Rissa è concesso utilizzare forza reale SOLO per prese e bloccaggi, si può atterrare ESCLUSIVAMENTE accompagnando il bersaglio a terra, ed è ASSOLUTAMENTE VIETATO l'uso di Chiavi articolari, leve e/o proiezioni.

2.5 Zero Punti vita.Che faccio?

Il Personaggio che perde tutti i PV va a terra senza possibilità di far nulla, sviene ed entra in Dissanguamento.

Il Dissanguamento dura 15 minuti.

Una volta finiti i minuti di dissanguamento, **SE NON VIENE DICHIARATA LA MORTE**, il PG si reca dallo Staff con il dito alzato.

Lo Staff assegnerà qualche ruolo da PNG temporaneo per staccare un attimo dal gioco.

Lo staff, inoltre, deciderà quando il Personaggio rientrerà in gioco.

Quando si ritorna in gioco il personaggio rientra in status di **SOPRAVVISSUTO**, ovvero, con un handicap grave a discrezione dello staff.

2.6 La morte di un Personaggio.

Come si muore in era della ruggine?

In EDR, la MORTE, avviene solo SE si subisce la chiamata "Muori Bastardo" o SE la morte viene dichiarata al Personaggio bersaglio da:

- un Arbitro di Gioco
- un Personaggio

Un Personaggio (non in grado di utilizzare la chiamata "Muori Bastardo") può dichiarare la morte di un altro solo ed esclusivamente se il bersaglio è **INNERME**, ovvero:

SVENUTO, ADDORMENTATO, a 0 PV O TOTALMENTE INCAPACE DI MUOVERSI.

Per uccidere in questo modo un Personaggio è necessario simulare un danno irreparabile come pugnalarlo al cuore o staccare la testa.

3

Che cos'è?

Leggi con molta attenzione questo capitolo, perché qui vi sono le informazioni più utili di questo manuale!

Capiterà che sarai costretto ad usare fascette, bende colorate, oppure ti capiterà di doverti ricordare sapori o colori.

In questo capitolo ti spieghiamo nel dettaglio tutto ciò che serve per interpretare al meglio gli eventi

3.1 Le Fascette

Le fascette, nel mondo di Era della Ruggine, sono un modo efficace, e non invadente, di segnalare alcuni status degli oggetti.

Le fascette sono manipolabili solo da chi ha Talenti da Tecnico.

Ogni colore ha un suo significato:

Fascetta Bianca:

questo tipo di fascetta indica che l'oggetto è manipolabile, ovvero, lo si può smantellare (applicando una fascetta gialla) o danneggiare (applicando una fascetta rossa) MA non lo si può rubare.

N.B.

Ogni fascetta bianca applicata sull'oggetto indica il numero massimo di volte che esso può essere danneggiato o smantellato.

Le fascette bianche, una volta applicate, NON vanno MAI rimosse dall'oggetto.

Fascetta nera:

questa fascetta indica che l'oggetto, oltre ad essere manipolabile è anche rubabile.

Se un Pg accetta di apporre delle fascette nere sul suo equipaggiamento (quindi accetta che DETERMINATI

oggetti possano essergli sottratti durante il Live da altri Giocatori) avrà diritto a dei Cap aggiuntivi al banchetto iscrizioni .

Ovviamente gli oggetti rubati a PG o PNG vanno **RESTITUITI** al banchetto di uscita in modo tale da restituire al malcapitato il maltolto.

N.B.

Le fascette nere, applicate sull'oggetto, indicano il numero massimo di volte che esso può essere danneggiato o smantellato.

Una volta applicate esse NON vanno MAI rimosse dall'oggetto.

Fascetta rossa:

questa fascetta indica che l'oggetto è **DANNEGGIATO**, pertanto non funzionante.

Per rimuovere una fascetta Rossa, il personaggio, deve essere in possesso del Talento "Mr. Bullone".

Se il personaggio, invece, è solo in possesso del Talento "Raffazzone" **NON** potrà rimuovere la fascetta Rossa **MA** ne applicherà una verde per indicare che la riparazione è stata effettuata alla bene e meglio.

Rimuovere una fascetta Rossa, e quindi riparare l'oggetto, prevede l'uso di **1 COMPONENTE BASE**.

Nel caso di oggetti Voluminosi e di Plot (per esempio un generatore, o un motore a scoppio) la fascetta rossa potrebbe indicare l'esatto punto da riparare.

ESEMPIO

Se la fascetta rossa si trova sul cavo di alimentazione del generatore il Tecnico saprà che probabilmente il cavo è la parte danneggiata e non il serbatoio del generatore.

N.B.

Il numero massimo di fascette applicabile varia in base al numero massimo di fascette, nere o bianche, presenti sull'oggetto.

Fascetta Gialla:

Questa fascetta può essere, solo ed unicamente, apposta dallo Staff.

La fascetta Gialla indica che l'oggetto, oltre ad essere rotto, è stato anche smantellato di alcune componenti. L'oggetto non funzionerà finché un Tecnico non lo riparerà. Per rimuovere una fascetta gialla, il Tecnico, dovrà utilizzare **2 COMPONENTI BASE**.

Per applicare una Fascetta Gialla, oltre ad essere in possesso almeno del Talento: Mr Bullone, il personaggio dovrà recarsi da un membro dello Staff segnalando che sta smantellando l'oggetto.

Una volta passato il tempo necessario il membro dello Staff applicherà la fascetta Gialla sull'oggetto in questione.

N.B.

Il numero massimo di fascette applicabili varia in base al numero massimo di fascette, nere o bianche, presenti sull'oggetto.

Fascetta Verde:

Questa fascetta indica che l'oggetto è stato **RAFFAZZONATO**, ovvero che è stato riparato alla bene e meglio da chi è in possesso del Talento: Raffazzone.

Per la durata di 30 minuti l'oggetto torna funzionante.

Una volta passati i 30 minuti la fascetta va rimossa e l'oggetto torna ad essere rotto.

Fascetta Blu:

Questa Fascetta indica che l'oggetto è realmente smantellabile o lo si può rompere per davvero.

3.2 Bende Medicali

Nell'allegro mondo delle Basse Terre ci sono dei medici pronti a curarti alla grande, oppure...alla bene e meglio.

Useremo delle bende specifiche per riconoscere 2 tipologie di cure.

Benda Bianca:

il personaggio è stato curato dai traumi ed è stato portato in status di Soccorso (a 0 PV) senza però l'uso di N.P.N.G.

Per la durata del tempo che intercorre dall'applicazione della benda bianca ad una cura, il personaggio non è in grado di svolgere un'attività fisica al massimo del suo potenziale, in sostanza NON potrà correre, combattere, saltare, NON potrà far qualsiasi tipo di gesto che richieda un importante sforzo fisico, in sostanza, non potrà applicare la sua scheda.

Come si toglie una benda bianca?

Vi sono 3 metodi per rimuovere una Benda Bianca:

- Farsi curare da chi ha il Talento: Tappabuchi con 1 dose di N.P.N.G.
- Prendere 3 dosi di N.P.N.G. e pregare.
- Farsi curare alla bene e meglio da chi ha il Talento: Segaoossa e sostituire la benda Bianca con una Rossa.

Benda Rossa:

il personaggio è stato curato dai traumi e rattoppato per essere portato al massimo dei suoi PV senza però l'uso di Vitamax.

Finché il personaggio non viene trattato con farmaci specifici e curato come si deve, esso subirà degli effetti che lo Staff descriverà caso per caso.

ESEMPIO:

Jimmy ha una benda rossa in testa, nelle vicinanze passa un arbitro di gioco e gli sussurra nell'orecchio: "Hai dei dolori lancinanti all'addome", in quel momento Jimmy molla tutto quello che stava facendo e si contorce al suolo dai dolori.

Come si rimuove una benda rossa?

Vi sono 2 metodi per rimuovere una benda Rossa:

- Farsi curare da chi ha il Talento: Segaozza con 1 dose di Vitamax.
- Prendere 3 dosi di Vitamax e pregare affinché tutto vada bene.

3.3 Che buon sapore! Ah ma è veleno!

In questo regolamento abbiamo cercato di ridurre al minimo l'impatto delle chiamate sul gioco.

I sapori, quindi, codificano gli effetti dei prodotti farmaceutici o chimici presenti in gioco.

N.P.N.G.:

Questo prodotto è rappresentato da una Pastiglia alla Menta. Esso è necessario, per il Tappabuchi, per portare un Personaggio in status di Soccorso, al termine di un'adeguata cura, evitando la Benda Bianca.

Se non si possiede il Talento Tappabuchi sarà necessario assumerne 3 per ottenere lo stesso effetto (**Avvisare un membro dello Staff se si procede in questo modo**).

Cortimax:

Questo prodotto è rappresentato da una piccola Caramella alla Liquirizia.

Il Cortimax è un prodotto necessario per la cura di Malattie. Se non si possiede il Talento Dottor Trauma sarà necessario assumerne 4 per ottenere lo stesso effetto (**Avvisare un membro dello Staff se si procede in questo modo**).

Detox:

Questo prodotto è rappresentato da una piccola Caramella all'Arancia.

Il Detox serve a debellare avvelenamenti lievi e/o gravi. Inoltre, il Detox, rimuove gli Effetti Collaterali delle droghe.

Se non si possiede il Talento Dottor Trauma sarà necessario assumerne 4 per ottenere lo stesso effetto (**Avvisare un membro dello Staff se si procede in questo modo**).

Vitamax:

Questo prodotto è rappresentato da una Caramella al Caffè.

Il Vitamax, se dosato bene da chi possiede il Talento

Segaossa, riporta al massimo i PV di un personaggio.

Se non si possiede il Talento sarà necessario assumerne 3 per ottenere lo stesso effetto (Avvisare un membro dello Staff se si procede in questo modo).

Hypnosol:

Può essere somministrato in varie forme.

Il sonnifero ha il sapore di qualcosa disgustosamente DOLCE.

Nel giro di una decina di secondi dall'assunzione il

Personaggio si addormenta per 5 minuti.

Toxicina:

Può essere somministrata in varie forme.

La Toxicina ha il sapore di qualcosa disgustosamente SALATO.

Nel giro di una decina di secondi il Personaggio perderà 1 PV e continuerà a perderne 1 ogni 5 minuti.

N.B

**Anche se il Personaggio recupera i PV continuerà a
vertere nello status di AVVELENATO finché l'avvelenamento
non viene trattato con il DETOX.**

**Se l'avvelenamento causa la perdita di tutti i PV il
soggetto sviene e subisce lo status di TRAUMA a tutti i
locativi.**

**Questi traumi potranno essere rimossi SOLO dopo un
adeguato trattamento col DETOX.**

3.4 Droghe: Forme ed effetti

Alcuni prodotti Chimici sono delle droghe.

Ognuna di esse ha un suo effetto, effetto collaterale, un simbolo e una forma geometrica.

Nello specifico il SIMBOLO rappresenta il tipo di Droga, la sua FORMA la qualità.

Le Droghe hanno 2 livelli di qualità:

- **TAGLIATA:** di forma **QUADRATA**
- **PURA:** di forma **TONDA**



Droga del Soldato



Droga del Piacere



Loco Roco



Mano Lesta

Altre Droghe presentano delle piccole diciture e, a differenza delle droghe precedentemente descritte, non hanno differenze qualitative quale che sia la loro forma :

STR: Droga dello Stupro

CRC: Crocodilla

Altre droghe invece le si troveranno, o si potranno produrre, in barattolini con etichette annesse (timbrate dallo Staff) con su le diciture delle droghe.

SBL: Sblano

MTH: Metachrysal

N.B.

Tutti gli altri composti chimici, qui non presenti, saranno correlati da un adesivo timbrato riportante la posologia IC e OOC.

Per conoscere gli Effetti di queste droghe consulta il paragrafo 7.2

3.5 Carburanti ed Energia

Ogni attrezzo, che non necessiti di forza fisica, necessita di carburante o di elettricità.

Ogni oggetto che necessiti di queste due fonti energetiche viene dotato di un Token (talloncini spezzabili), di colore diverso, per segnalare il numero di cariche presenti al momento dell'utilizzo :

Token Blu: Cariche elettriche

Token Rossi: Cariche di carburanti.

Affinché il Token possa essere passato da Personaggio a Personaggio anche la Physical Rep. dev'essere ceduta.

Un modo per scambiarsi i Token senza dover cedere la Physical Rep. è anche quello di Travasare i combustibili o Ricaricare le batterie ad una fonte carica.

Per ricaricare i Token elettrici sono sempre necessari 2 minuti per Token.

N.B.

I Token si possono SCAMBIARE, come detto in precedenza, MA una volta USATO, il Token va ROTTO e consegnato allo Staff.

ESEMPIO:

Piero ha una batteria da Auto con 4 Cariche Elettriche.

Michele ha una batteria da auto scarica.

Piero aiuta Michele collegando la sua batteria carica a quella scarica con dei cavi.

Ogni 2 minuti 1 Token Elettrico passa da una batteria all'altra.

Carburanti:

Per simulare il trasporto del carburante ti dovrai dotare di un qualsiasi recipiente che riesca a contenere liquido sufficiente per simulare le quantità.

Come già spiegato nella nostra ambientazione, i carburanti si dividono in 3 qualità:

- Il Meta:

Carburante comune e di scarsa qualità.

Questo carburante lo si trova sotto forma di

Liquido Rosso (acqua + colorante).

1 dose (1 Token Rosso) equivale ad 1 Litro.

- Il Bio:

Carburante di media qualità sicuramente più duraturo del Meta ma con un costo leggermente superiore.

Questo carburante lo si trova sotto forma di

Liquido Verde (acqua + colorante).

1 dose (1 Token Rosso) equivale a 500 Ml.

- Il Sinth:

Carburante di ottima qualità, molto raro da reperire e con un costo elevatissimo.

Questo carburante lo si trova sotto forma di

Liquido Nero (acqua + colorante).

1 dose (1 Token Rosso) equivale a 250 Ml.

N.B.

Il token andrà sempre accompagnato al recipiente o all'oggetto nel quale è versato il carburante.

ESEMPIO:

Se Pino ha 2 Litri di Meta in 2 taniche, Pino dovrà allegare un Token su una tanica e un altro Token sull'altra.

Se Pino ha 1 Litro di Sinth in una tanica dovrà allegare 4 Token su una Tanica

3.6 Effetti speciali

Per effetti speciali si intendono tutte quegli effetti scenici che hanno un regolamento specifico.

Bombe ed esplosivi:

Gli UNICI detonanti AMMESSI sono:

- Granata da softair: **Hakkotsu Thunder B.**
(Acquistabile in qualunque punto vendita autorizzato o da internet)
- Giochi Pirotecnici forniti **UNICAMENTE** dallo Staff.

Questo significa che un giocatore potrà autonomamente procurarsi ed utilizzare (previo reperimento in gioco) le Hakkotsu Thunder B, ma NON potrà introdurre alcun tipo di materiale pirotecnico.

Le Bombe causano 2 DANNI diretti

Le MINE ANTIUOMO causano 2 DANNI diretti allo sventurato e il TRAUMA ad entrambe le gambe

Fumogeni:

I fumogeni, oltre che dispositivi di segnalazione, in Era della Ruggine, fungono anche da Simulatori di situazioni altrimenti irreplicabili dal vivo.

Il raggio d'azione dei fumogeni, all'esterno di una struttura, è di 5 metri di raggio.

Un fumogeno acceso all'interno di una struttura, invece, ha effetto OVUNQUE il fumo sia presente.

I Fumogeni possono essere autoprodotti ma devono essere approvati dallo Staff previo test.

N.B.

L'utilizzo dei fumogeni all'interno di strutture (tende, casolari ecc) è consentito MA con intelligenza.

Se dei personaggi stanno REALMENTE dormendo è vietato accendere fumogeni.

In tal caso è OBBLIGATORIO avvisare un membro dello Staff che gestirà la situazione di conseguenza.

I fumogeni sono suddivisi in **3 livelli**, livelli che indicano la potenza dell'ordigno utilizzato.

Fumogeno di livello 1: durata di 30 secondi (**piccolo**)

Fumogeno di livello 2: durata di 2 minuti (**medio**)

Fumogeno di livello 3: durata di 5 minuti (**grande**)

Fumogeno Rosso/Arancione/Giallo:

I fumogeni di questi colori rappresentano delle fiamme, quindi, danni **INCENDIARI** a cose e persone.

Nell'area di **5 metri** dal fumogeno e **all'interno del fumo** si subisce **1 danno** immediato ai PA e/o ai PV.

Se il personaggio rimane nell'area d'effetto del fumogeno il danno ai PA e/o ai PV verrà subito ogni 5 secondi.

Fumogeno Bianco:

Il fumogeno di questo colore è un semplice fumogeno di Segnalazione.

Fumogeno Nero/ Viola:

I fumogeni di questi colori rappresentano **gas VELENOSI**.

Nell'area di 5 metri dal fumogeno e all'interno del fumo si subisce 1 danno immediato ai PV.

Se il personaggio rimane nell'area d'effetto del fumogeno il danno ai PV verrà subito ogni 5 secondi.

Dopo 10 secondi si verte in status di AVVELENATO.

Fumogeno Blu:

Il fumogeno di questo colore rappresenta un gas soporifero.

Il soggetto all'interno dell'area d'azione del fumogeno, dopo 5 secondi, verte in status ADDORMENTATO.

Fumogeno Verde:

Il fumogeno di questo colore rappresenta un gas allucinogeno.

Il soggetto all'interno dell'area d'azione del fumogeno, dopo 5 secondi, comincia ad avere visioni di cose inesistenti e cambi d'umore repentini.

Una volta usciti dall'area del fumogeno si avranno pesanti allucinazioni seguiti da status di euforia e follia totale per un ulteriore minuto.

Lanciafiamme, Motoseghe, Oggetti strani e dove trovarli:

Hai fatto arrabbiare tua moglie e ora ti vede solo come un arrostitino o un ceppo di legna?

Non hai pagato il tecnico e ora ti insegue per fulminarti col suo Spronamucche?

Allora è meglio che tu sappia come funzionano certi aggeggi.

Oggetti come Lanciafiamme e Motoseghe necessitano di carburante, altri oggetti, invece, come lo Spronamucche, necessitano di Elettricità.

La domanda, quindi, sorge spontanea: come si ricaricano questi oggetti e come riconosco le cariche?

Nulla di più semplice, come detto in precedenza il carburante e l'elettricità vengono rappresentati da dei Token: Rossi per i carburanti, Blu per le cariche energetiche.

Danno delle armi speciali:

Lanciafiamme

Quando il fumo Rosso del Lanciafiamme entra in contatto col bersaglio esso causa 1 danno immediato e, se il fumo continua ad avvolgere il Personaggio bersaglio, esso subisce 1 danno ogni 2 secondi.

Motosega

Quando la motosega entra in contatto col bersaglio essa causa 1 danno immediato e 1 Trauma.

Se la motosega viene mantenuta sul bersaglio si subisce 1 danno ogni 3 secondi e 1 Trauma.

3.7 Status

Gli Status indicano, appunto, lo stato della condizione fisica di un Personaggio.

Questa terminologia è utilizzabile in gioco per indicare prontamente lo status di un Personaggio.

- **Soccorso:**

Il Pg è a 0 punti vita ma tutti i suoi Traumi sono stati rimossi.

Può applicare la scheda ma entrare in combattimento o correre causerà lo svenimento.

- **Malato:**

Il Pg è vittima di una Malattia, essa non è stata ancora trattata. Lo Staff avviserà il personaggio di tutti gli effetti di gioco della stessa.

- **Avvelenato:**

Il PG è vittima di un Veleno, esso non è ancora stato trattato.

Il Personaggio perderà 1 PV e continuerà a perderne 1 ogni 5 minuti.

Raggiunti i 0 PV, tutti i locativi sono in status TRAUMA.

- **Trauma:**

Il locativo in Trauma è inutilizzabile fino a rimozione dello status.

1 Gamba in Trauma: si può camminare trascinandola.

2 Gambe in trauma: si può solo strisciare a terra.

1 Braccio in Trauma: lasciare la presa su qualsiasi oggetto afferrato e lasciarlo penzolare.

2 Braccia in Trauma: come sopra per entrambe.

2 Braccia e 2 Gambe traumatizzate: sei una larva in attesa della morte

Testa: cammina a testa bassa guardandoti i piedi ed hai un senso dell equilibrio molto precario.

- **Morto:**

Un Pg dichiarato morto è buono da dare in pasto ai maiali.

- **Sopravvissuto:**

Il sopravvissuto è un Pg che torna in gioco, dopo aver fatto il PNG.

Perché si attui questa condizione è necessario che il Pg NON sia stato curato e che il suo tempo di dissanguamento si sia esaurito.

Lo stato in cui rientrerà sarà deciso dallo staff.

- **Svenuto:**

il personaggio giace privo di sensi per 5 minuti.

- **Addormentato:**

il personaggio dorme profondamente per 5 minuti, può essere svegliato con un danno o percuotendolo per 10 secondi.

3.8 Nanotatuaggi

Come già descritto nel manuale di ambientazione, "**Manuale sui nanotatuaggi**", i Nanotatuaggi vengono applicati sul personaggio, dal suo mentore, quando apprende **ALMENO il SECONDO** livello di talento nel suo campo.

N.B.

Dato che i talenti si acquisiscono solo alla creazione un personaggio Operatore si considera già avere i nanotatuaggi ma potrà, se vuole, concordare con lo staff di non averne e quindi doverli acquisire in gioco.

I campi che concedono un **Nanotatuaggio** sono:

- **Medicina**
- **Chimica**
- **Tecnica**

I nanotatuaggi sono inseriti **SOLO** in questi campi perché, gli Operatori sui quali sono stati applicati, sono coloro che

manipolano le nanomacchine col loro tocco e ne sfruttano al massimo la loro capacità.

Si può avere più di un nanotatuaggio?

Si.

Se si possiedono almeno i primi 2 talenti dei vari rami di crescita (medico, chimico o tecnico) si possono avere 2 nanotatuaggi.

Il nostro consiglio è quello di disegnarti un circuito sul dorso della mano per simulare il nanotatuaggio, inoltre è consigliato l'utilizzo di eyeliner argentati, dorati o neri per disegnare in maniera più precisa.

3.9 Metareagenti, Metamateriali, Assemblatori e Ciarpame.

Nel mondo di Era della Ruggine solo chi controlla le Nanomacchine riesce a controllare i Metareagenti, i Metamateriali o gli Assemblatori.

Di seguito la lista di tutti questi prodotti che un chimico, un medico, un tecnico NON può NON conoscere.

Metareagenti:

I Metareagenti sono 6.

Essi si possono estrarre da vecchi prodotti chimici o si potranno trovare nelle Zone di Raccolta.

Troverai i metareagenti SEMPRE sotto forma di bollino con su stampato il simbolo corrispondente del Metareagente

Ogni Metareagente ha una sua peculiarità:

E = Xi-Tech:

Questo Metareagente viene utilizzato in prodotti ad alto livello Corrosivo o Incendiario.

π = Pi-Tech:

Questo Metareagente ha proprietà Rigenerative e Terapeutiche, per questo viene utilizzato nella stragrande maggioranza di prodotti Farmaceutici.

χ = Chi-Tech:

Particolarità del Chi-Tech è quello di essere un Metareagente Neutro, quindi non presenta reazione acida o basica.

 Ψ = Psi-Tech:

Metareagente Psicotropo, utilizzato per la maggior parte in medicina per preparare ricette quali Calmanti, anestetizzanti ecc. Si è anche scoperta una forte presenza di Psi-Tech in alcune droghe.

 Θ = Teta-Tech:

Il Teta-Tech è un accelerante, quindi velocizza i processi di aggregazione delle nanomacchine in una Ricetta.

 Ω = Omega-Tech:

Questo Metareagente è un Catalizzatore.

L'effetto del Omega-Tech è di natura cinetica, e non termodinamica: l'azione del catalizzatore infatti modifica gli stadi intermedi di una reazione, ma non ne modifica gli stati finali. Questo significa che la catalisi non influisce sulla possibilità o meno che una reazione ha di svolgersi.

Metamateriali:

I Metamateriali sono 3.

Essi si potranno estrarre da vecchi Macchinari o nelle Zone di Raccolta.

Troverai i Metamateriali SEMPRE sotto forma di bollino con su stampato il simbolo corrispettivo del Metamateriale.

Ogni Metamateriale ha una sua peculiarità:

 α = Alpha-Tech:

Questo Metamateriale ha delle proprietà aggregative su oggetti dall'effetto Massivo.

Le nanomacchine al suo interno possono essere controllate dall'Operatore per assemblare al meglio oggetti come: Bombe o Generatori.

β = Beta-Tech:

Questo Metamateriale è più consono, e utile, sui lavori di precisione come Molle, inneschi e tutto ciò che richiede una fattura ottima nelle minuterie.

 γ = Gamma-Tech:

Infine il Gamma-Tech è un Metamateriale utile e indispensabile per stabilizzare oggetti pericolosi o altamente fragili.

Assemblatori:

Gli Assemblatori sono 3.

Essi si potranno estrarre da vecchi macchinari o nelle Zone di Raccolta.

Troverai gli Assemblatori SEMPRE sotto forma di bollino con su stampato il simbolo corrispondente dell'Assemblatore.

Ogni Assemblatore ha una sua peculiarità:

 Σ = Sigma-Tech:

Il Sigma-Tech è un Assemblatore Strutturale, quindi, le nanomacchine presenti al suo interno, rendono più stabile il Progetto da realizzare.

 Φ = Fi-Tech:

Il Fi-Tech è un Assemblatore Funzionale.

La funzione, appunto, delle nanomacchine al suo interno è quello di aiutare il Tecnico nella durata del progetto realizzato.

 Λ = Lambda-Tech:

Il Lambda-Tech è un Assemblatore Logico, quindi, le nanomacchine al suo interno, aiuteranno il Tecnico a miscelare le dosi di Metamateriali onde evitare errori altrimenti irreparabili.

Ciarpame:

"Che schifo questa lamiera tutta sporca! Buttiamola via."

ERRORE più grande non puoi fare, mio caro Randagio.

Come? A cosa ti serve il Ciarpame?

Ma è ovvio. Serve per dare quel tocco in più ai tuoi progetti e alle tue ricette.

Il Ciarpame è, come diciamo nelle Basse Terre, la Ciliegina su questa grande torta di Merda fatta di Progetti e Formule! Torniamo seri.

Ciarpame è tutto quello che non è Bollinato, Fascettato o Colorato, Ciarpame è tutto quello schifo di immondizia che puoi trovare ovunque (Durante i Live) e utilizzare per le tue costruzioni.

Il Ciarpame lo troverai in tutte le Formule o in tutti i Progetti e lo riconoscerai perché sarà SOTTOLINEATO.

ESEMPIO:

Pino, nel suo progetto per costruire una bomba avrà bisogno di: Sigma-Tech, Beta-Tech, Lambda-Tech e 2 pezzi di ferraglia. Pino quando costruirà la bomba, oltre ad utilizzare i Metamateriali necessari, dovrà trovare PER DAVVERO, due pezzi di lamiera e utilizzarli nel Progetto.

3.10 Scatole Sciacallaggio e Zone di Raccolta

Le Scatole Sciacallaggio:

Le Scatole Sciacallaggio sono delle Scatole, sigillate con ceralacca, che riportano un codice, il timbro di EDR e la scritta "**SCATOLE SCIACALLAGGIO**".

Queste scatole **NON** sono da considerarsi **IC**.

Solo un Personaggio, **con il codice di riferimento** e con il **TALENTO: SPAZZINO**, potrà **PRENDERLE** e **VEDERLE**.

Al loro interno vi si possono trovare 2 tipologie di risorse:
La cosa buona e/o Il Padulo.

La cosa Buona:

una risorsa aggiuntiva (componenti, oggetti, Metareagenti, ecc) trovata in un mucchio di rottami.

Il Padulo:

rovistando nella spazzatura si può incorrere in infezioni lievi e divertenti pruriti, scopritelo assieme ad un membro dello Staff.

Una volta presa la busta bisogna recarsi da un membro dello Staff che innanzitutto controllerà il vostro codice personale

e quello sulla Busta Sciacallaggio, alla fine di questo controllo timbrerà i cartellini presenti all'interno della busta, oppure vi assegnerà il vostro bel Padulo.

N.B.

Un cartellino, senza timbro EDR, non ha alcuna valenza in gioco, pertanto, chi verrà scoperto con cartellini senza timbro verrà ammonito.

Zone di Accumulo:

Tutti gli oggetti di gioco prodotti dai Personaggi richiedono una certa quantità di Nanomacchine.

Queste ultime prendono il nome di: Metareagenti, Metamateriali o Assemblatori.

Essi possono essere estratti dalle **Zone di Accumulo**.

Solo i PG con la **COMPETENZA Estrazione** o il **TALENTO Spazzino** possono estrarre reagenti da una Zona di Accumulo.

Le Zone di Accumulo sono indicate tramite un cartello plastificato seminascosto applicato solitamente su mucchi di rottami, rovine e simili.

Le Zone di Accumulo possono essere riconosciute solo da chi è in grado di estrarre.

Tutti gli altri Personaggi non sono assolutamente in grado di riconoscerle

Attenzione:

Il cartello Zona può essere rimosso solo dallo Staff.

Estrazione dalle Zone di Accumulo:

In sede di registrazione all'evento, i giocatori in possesso della **COMPETENZA Estrazione** o in possesso del **TALENTO Spazzino**, sono tenuti a richiedere il "Foglio di Raccolta" valido per il solo evento in corso.

Questo Foglio, univoco e casuale, riporta un codice alfanumerico e la data.

Raggiunta una Zona di Accumulo, il PG dovrà simulare per 5 minuti di raccogliere o rovistare tra gli Accumuli di materiali.

Al termine della simulazione, il PG dovrà annotare sul proprio "Foglio di Raccolta" il codice alfanumerico della Zona, con lettere grandi, chiare e a stampatello.

Quindi potrà prendere uno (e solo uno) degli oggetti presenti nella Zona per recarsi da un membro dello Staff onde

identificare il materiale raccolto.

Lo Staff confronterà il codice Zona con il codice del Foglio di Raccolta su un tabellario generato casualmente a ogni evento ed univoco per ogni Foglio Raccolta.

Ritirerà quindi l'oggetto raccolto ed assegnerà uno o più Cartellini in base al risultato del tabellario.

Infine barrerà il codice Zona di Raccolta presente sul Foglio di raccolta e lo riconsegnerà al PG

Ogni PG può utilizzare una Zona di Accumulo una sola volta durante l'evento.

NB.

Codici riportati in maniera illeggibile, cancellati fino a renderli tali, o riportati più volte, portano dal sequestro immediato del del Foglio di Raccolta e dall'ammonizione all'allontanamento dall'evento in base alla palese gravità della violazione.

3.11: Serrature, lucchetti e Trappole:

Serrature e Lucchetti:

in gioco possono essere di vario tipo e varia difficoltà:

- **Serrature e Lucchetti scenografati:**

per aprirli devi possedere la chiave o smontare la scenografia fino ad arrivare al sistema di apertura, questa è la tipologia più diffusa, può essere CREATA e SCASSINATA da un Personaggio in possesso della COMPETENZA Chiavaiolo

- **A combinazione:**

per aprirli devi conoscere il codice o reperirlo in gioco, può essere CREATA da un Personaggio in possesso del Progetto: Lucchetto a combinazione.

- **Lucchetti con chiave:**

per aprirli devi possedere la chiave o reperirla in gioco, possono essere CREATI da un Personaggio in possesso del Progetto: Serrature di sicurezza.

Trappole:

Le trappole, sia indipendenti che legate a una serratura, scattano portando alla vista una Busta Trappola.

Non appena si nota la busta rappresentante la trappola, è obbligatorio aprirla e subirne gli effetti descritti all'interno.

In alcuni casi potrebbero scattare indicatori sonori (cicalini da porta) che identificano la posizione della busta. Anche in quel caso, il personaggio è tenuto ad aprire la busta e a subire gli effetti della trappola.

Inoltre è possibile subire effetti di trappole per chiamata arbitraria.

Nel caso di una serratura con trappola, il congegno scatta quando, nel tentativo di scassinare la serratura, il personaggio incontra un cartellino "trappola" riportante un effetto.

Se una trappola scatta, la busta va lasciata aperta mentre, nel caso della serratura con trappola, il cartellino "trappola" va rimosso e strappato.

Possono esistere trappole particolari, gestite dallo Staff, che si ricaricano autonomamente e che dovranno necessariamente essere disarmate smontando il relativo meccanismo.

Inoltre possono esistere trappole meccaniche (tipo il classico filo legato alla bomba) realmente funzionanti in quel caso sta all'abilità del giocatore disattivare la trappola o evitarla, in questo ultimo caso gli effetti saranno palesi come: fumogeni, bombe sonore, dardi Nerf, etc.

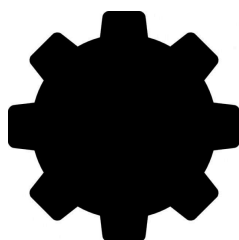
Disattivare una trappola:

Per non subire gli effetti di una trappola, il Personaggio dovrà trovare e disarmare il meccanismo prima di trovarsi davanti alla busta relativa.

I meccanismi disattivabili sono oggetti di gioco di forma obbligatoriamente squadrata, smontabili, scenografati e possono essere nascosti.

I meccanismi disattivabili sono oggetti inamovibili (laddove legati a una serratura non possono essere "allontanati" da questa a meno di essere stati disattivati).

Qualsiasi tentativo di spostarli dalla loro sede corrisponde ad attivarli. Su ogni meccanismo disattivabile è presente il seguente simbolo:



Per essere disattivati devono essere smontati, utilizzando solo attrezzi, fino a raggiungere un codice trappola, da confrontare con quello presente in una busta trappola.

Se i codici combaciano, gli effetti sono evitati, la trappola è disarmata e la busta va lasciata aperta con all'interno il codice reperito nel meccanismo.

Se non combaciano, ci si comporta come se la busta fosse stata vista ed aperta: subendo gli effetti descritti.

La busta di qualunque trappola, dopo essere stata attivata, deve essere lasciata aperta.

Questi oggetti di gioco, benché dotati di codice identificativo NON possono essere rubati una volta applicati. Si considera "applicato" l'oggetto dotato di codice adesivo.

N.B. Qualunque codice trappola non utilizzato al termine dell'evento di gioco deve essere strappato.

3.12 armature e scudi:

Le Armature Convenzionali sono divise in 3 Classi:

- **Classe I**

Abiti del vagabondo: 2 PA

Abiti rinforzati da strati di pelle, jeans, e simili

- **Classe II**

Protezioni da Carovaniere: 3 PA

Come sopra, con in più protezioni da hockey, football americano, inserti di lamiera, copertone e simili

- **Classe III**

Corazza da combattente: 4 PA

Base in cuoio e/o plastica e/o copertoni, rivestita in gran parte di lamiera o simili.

Le armi da fuoco **IGNORANO** le Armature Convenzionali
Le Armature Reliquia, invece, avranno delle proprietà specificate caso per caso.

Scudi:

La misura massima di uno scudo, per essere imbracciato è di 250 cm di perimetro e in ogni caso non potrà MAI essere inferiore a 150 cm di perimetro.

Oltre il massimo lo scudo andrà portato con 2 mani.

Scudi Convenzionali:

- Resistono ai colpi da Arma da Fuoco Convenzionale (proiettili nerf).
- è VIETATO **"parare al volo"** i dardi Nerf e delle armi da tiro ma, **OVVIAMENTE**, ci si può riparare dietro
- i danni da Armi da Fuoco Reliquia oltrepassano tutti gli Scudi Convenzionali.

Dopo uno scontro in cui lo scudo è stato utilizzato va risistemato per poter essere utilizzato di nuovo.

Gli scudi Reliquia, invece, avranno delle proprietà specificate caso per caso.

4

talenti

E' importante, nelle Basse Terre, avere un ruolo per sopravvivere.

Ognuno degli abitanti di questi posti pericolosi, sin da piccolo, viene addestrato, bene o male, in qualche mestiere. C'è chi è un Medico a tutti gli effetti o un Medico che conosce le basi della Chimica oppure c'è chi è un Combattente nato o un Combattente con delle basi di Medicina.

I Talenti sono capacità che si sono affinate col tempo e che quindi, una volta apprese, non possono essere migliorate ulteriormente.

Alla creazione del Personaggio si ha diritto a

4 Punti Talento da distribuire a proprio piacimento rispettando i Prerequisiti.

Tutti i Talenti costano 1 PT (punto talento).

I Talenti, una volta presi, non sono più modificabili e gli eventi **NON** forniranno altri Punti Talento.

Di seguito una descrizione del Campo dove andrai a specializzarti e la descrizione dei Talenti.

4.1 Talenti del Medico

TAPPABUCHI:

Il personaggio è in grado di *Rimuovere Traumi* e di rianimare un personaggio, portandolo a 0 PV, quindi, allo status di *Soccorso*.

Il Tappabuchi è inoltre in grado di rallentare l'efficacia di una malattia o di un veleno raddoppiando il tempo che intercorre tra un'afflizione e l'altra.

- Per portare il personaggio in status di SOCCORSO (rimozione Traumi e stabilizzazione PV), l'applicazione necessaria è di 5 minuti con l'utilizzo di 1 dose di **N.G.P.G.**
- Per rallentare una malattia o un veleno, l'applicazione necessaria è di 5 minuti (in cui si simula di raffreddare la fronte, idratare il paziente etc) con l'utilizzo di **1 dose di Cortimax o Detox.**

N.B.

Se per portare il personaggio in status di SOCCORSO non viene utilizzato N.G.P.G. il tempo di applicazione passa da 5 minuti a 10 minuti e il soggetto trattato dovrà avere una **Benda Bianca legata in fronte.**

SEGAOSSA:

Prerequisito: Tappabuchi

Questo Talento permette di stabilizzare le ferite di un personaggio, rattoppandolo quanto basta per farlo riprendere a funzionare, riportandolo quindi al pieno dei Punti Vita (PV). Inoltre a questo livello il suo apprendistato base è terminato e quindi avrà diritto al Nanotatuaggio.

Il Giocatore deve avere con sé attrezzature atte a simulare interventi medici quali suture, disinfezioni, estrazioni di corpi estranei etc etc; prendete come esempio minimo il contenuto di un kit medico da zaino.

- Per curare un personaggio e portarlo al massimo dei suoi PV, il tempo di applicazione è di 5 minuti consumando 1 Vitamax.

- Il segaossa può rimuovere una **Benda Bianca** somministrando una dose di N.P.N.G.
- Viene marchiato con un Nanotatuaggio (a discrezione del giocatore su quale mano disegnarselo).

N.B.

Il tempo di applicazione passa da 5 minuti a 10 minuti se durante l'azione non viene consumata una dose di Vitamax, il soggetto trattato dovrà portare una **Benda Rossa legata in fronte.**

DOTTOR TRAUMA:

Prerequisito: Segaossa

Grazie a questo Talento, il Dottor Trauma, riesce, con un attento studio (5 minuti), a diagnosticare una Malattia o un Veleno nel paziente inoltre riesce a stabilizzare le ferite di DUE personaggi contemporaneamente riportandoli, quindi, al pieno dei Punti Vita (PV).

Il Giocatore deve avere con sé attrezzature atte a simulare interventi medici quali suture, disinfezioni, estrazioni di corpi estranei etc etc; prendete come esempio minimo il contenuto di un kit medico da zaino ben attrezzato.

Chi è in possesso di questo talento, quindi, può:

- Diagnosticare una Malattia o riconoscere un Veleno nel corpo di un paziente dopo uno studio di 5 minuti e curarla utilizzando solo 2 dosi di Cortimax o di Detox
- Curare due personaggi e portarli al massimo dei loro PV, il tempo di applicazione è di 5 minuti consumando 2 Vitamax.
- Può rimuovere una **Benda Rossa** somministrando al paziente Una dose di Vitamax

N.B.

Il tempo di applicazione passa da 5 minuti a 10 minuti se durante l'azione non vengono consumate 2 dosi di Vitamax, i soggetti trattati, dovranno portare una **Benda Rossa legata in fronte.**

TRAUMA TEAM

Prerequisito: Dottor Trauma

Trauma Team vuol dire essere amico di molte persone.

Grazie a questa competenza il medico riesce a stabilizzare le ferite di tre personaggi contemporaneamente, riportandoli quindi al pieno dei PV.

Il Trauma Team riesce anche a curare una Malattia o un Veleno. Una dose di Cortimax debella la Malattia, una dose di Detox cura un Avvelenamento.

Il Giocatore deve avere con sé attrezzature atte a simulare interventi medici da campo quali suture, disinfezioni, estrazioni di corpi estranei, barelle etc etc; prendete come esempio minimo il contenuto di un kit medico da campo ben attrezzato.

Chi è in possesso di questo talento, quindi, può:

- Curare tre personaggi e portarli al massimo dei loro PV, il tempo di applicazione è di 10 minuti consumando 3 Vitamax.
- Diagnosticare una Malattia o riconosce un Veleno nel corpo di un paziente dopo uno studio di 5 minuti, e curarla utilizzando solo 1 Cortimax (Malattia)/Detox (Avvelenamento)

N.B.

Il tempo di applicazione passa da 10 minuti a 15 minuti se durante l'azione non vengono consumate 3 dosi di Vitamax . I soggetti trattati, dovranno portare una **Benda Rossa legata in fronte.**

4.2 Talenti del Chimico

CAMICE BIANCO:

Il Camice bianco è colui che ha appena cominciato gli studi della chimica e delle sintesi in laboratorio.

Pertanto il Camice bianco è capace di:

- Utilizzare un laboratorio chimico
- Identificare i preparati chimici, riconoscendone SOLO il funzionamento

ESEMPIO

Tony sa riconoscere, dopo un breve studio, che il liquido in quella siringa è un Vitamax quindi sa a cosa serve ma non saprà replicarlo.

- Sa produrre Estratti Vegetali e Soluzioni Minerali (5 minuti)

ACIDO:

Prerequisito: Camice Bianco

Un Acido è un chimico che ha completato il suo apprendistato base e quindi marchiato con un Nanotatuaggio.

L'Acido sa sintetizzare **UNA formula di Classe I**, le altre dovrà apprenderle studiando e con la spesa di PC (Punti Competenza), inoltre questo talento permette al chimico di recuperare **METÀ dei Metareagenti** da un qualsiasi prodotto chimico: il Giocatore deve avere con sé attrezzature atte a simulare Sintesi chimiche; prendete come esempio minimo il contenuto di un kit da chimico (vetrini, lenti di ingrandimento, taglierini ecc)

- Usare i prodotti Chimici di Classe I
- applicazione del Nanotatuaggio
- Riesce a recuperare un Metareagente da un qualsiasi prodotto chimico
- Sa sintetizzare **UNA formula di Classe I** e può selezionarne altre con la spesa di Punti Competenza. (5 minuti)

CUOCO:

Prerequisito: Acido

Un cuoco ha grande dimestichezza nell'uso di Metareagenti e Nanomacchine, riesce perciò ad essere molto preciso nel suo lavoro tanto da velocizzare alcuni processi:

- Sa sintetizzare **UNA formula di Classe II** e può selezionarne altre con la spesa di Punti Competenza. (10 minuti)
- Riesce a recuperare metà dei Metareagenti da un qualsiasi prodotto chimico.

HEISENBERG

Prerequisito: Cuoco

Con questo talento, il chimico, è maestro nel suo campo e riesce a padroneggiare l'uso dei Reagenti Reliquia: Quindi un chimico con questo Talento può:

- Sintetizzare **UNA formula di Classe III** e può selezionarne altre con la spesa di Punti Competenza. (15 minuti)
- Proporre allo Staff ricette di Classe II o inferiori
- Estrarre tutti i Metareagenti dai prodotti chimici
- Maneggiare i Reagenti Reliquia

4.3 Talenti del combattente (Picchiatore o Pistolero):

BULLO:

Il bullo è quel personaggio che ne ha prese tante nella vita ma ne ha anche date molte.

Per queste esperienze il bullo può:

- Partire con 1 PV extra alla creazione.

COLTELLACCIO

Prerequisito: Bullo

Il Coltellaccio si è allenato molto nella vita e ha quindi appreso tecniche di combattimento poco note a coloro che non hanno mai assaggiato un pugno in faccia:

- Il personaggio può scegliere Una Chiamata di Livello 1 replicabile **UNA volta per scontro (la chiamata va scelta alla creazione del Pg e non si può cambiare)**.
- E' in grado di brandire una Motosega in combattimento

MANNAIA:

Prerequisito: Coltellaccio

Il combattente è arrivato ad un livello tale di bravura e forza fisica che ha temprato sia la mente che il corpo.

La Mannaia acquisisce così le capacità di avere:

- 1 PV extra
- può scegliere 1 chiamata di Livello 2 replicabile **UNA volta per scontro (la chiamata va scelta alla creazione del Pg e non si può cambiare)**.

SCHIACCIASASSI:

Prerequisito: Mannaia

Il combattente ora è al massimo delle sue capacità innate. Si è allenato molto per raggiungere questo livello e quindi padroneggia perfettamente gli stili di combattimento. Lo schiacciasassi:

- Sa come utilizzare le Armi Reliquia da Mischia al massimo della loro potenzialità.
- Resiste, 1 volta al giorno, ad una chiamata.
- Può scegliere una chiamata di livello 3 replicabile **UNA volta per scontro (la chiamata va scelta alla creazione del Pg e non si può cambiare)**.

SPINA

Prerequisito: Bullo

La spina è un combattente specializzato nel combattimento a distanza, pistole, fucili, proiettili sono il suo pane quotidiano.

Diventando una Spina il personaggio ha acquisito un'affinità istintiva per la conservazione e manutenzione di armi da fuoco e munizioni, sufficiente a garantirgli:

- un' arma da fuoco aggiuntiva (Pistola Convenzionale)
- Tre proiettili aggiuntivi al giorno

VETERANO:

Prerequisito: Spina

Il veterano ne ha abbattuti tanti di nemici, così tanti che è diventato esperto nell'utilizzo delle armi da fuoco di ogni genere.

Il Veterano può:

- Usare due pistole contemporaneamente
- Sa usare le Armi da fuoco Reliquia

CECCHINO:

Prerequisito: Veterano

Il Cecchino è l'ultimo stadio di un combattente specializzato nelle armi da fuoco.

Il top del Top, non sbaglia un colpo ed è sempre letale.

Per utilizzare questo Talento è OBBLIGATORIO avere un membro dello Staff vicino e usare un'arma consona (fucile con almeno il mirino telescopico).

Un cecchino può:

- Prendere la mira, con un Fucile Convenzionale, per 5 secondi su un bersaglio (da indicare allo Staff) e da una qualsiasi distanza sparare.
Se il proiettile Nerf va a segno il membro dello Staff andrà dal bersaglio per farlo cadere a 0 punti ferita.
Come di consueto il proiettile supera qualsiasi protezione tranne le armature reliquia, in quest'ultimo caso il Personaggio subirà comunque almeno 1 danno ai PV.
- Prendere la mira, con un FUCILE RELIQUIA, per 5 secondi su un bersaglio (da indicare al membro dello Staff) e da una qualsiasi distanza sparare.
Il proiettile reliquia andrà sempre a segno ignorando

tutti i tipi di armatura.

Il personaggio bersaglio cade a terra con 0 PV e un locativo, a scelta del cecchino, traumatizzato.

4.4 Talenti del tecnico:

RAFFAZZONE:

Essere un Raffazzone, nelle basse terre, non è mai un male, soprattutto se si va in cerca di facili guadagni.

Con questo talento, il personaggio, può:

- Riparare momentaneamente degli oggetti danneggiati applicando la **Fascetta Verde** (5 minuti)
- Può riparare le Armature di **Classe 1** (5 min)
- Può produrre **progetti BASE** (5 minuti)
- Può riparare uno Scudo Convenzionale (5 min)

N.B.:

non può rimuovere l'eventuale fascetta rossa, se presente

MR BULLONE:

Prerequisito: Raffazzone.

Il tecnico ora è un pò più esperto nel campo delle riparazioni e quindi, diventando Mr Bullone, esso ha la capacità di:

- Riparare Armature di **Classe 2** (5 minuti)
- Può rimuovere definitivamente le **Fascette Rosse** (5 minuti e 1 Componente base per Fascetta).
Può rimuovere definitivamente le **Fascette Gialle** (5 minuti e 2 Componenti Base per Fascetta)
- Può danneggiare e smantellare un oggetto applicando **Fascette Rosse** per danneggiarlo (10 secondi per fascetta), oppure **Fascette Gialle** per smantellarlo (5 minuti per fascetta)
- Sa realizzare un progetto di **Classe I** e può selezionarne altri con la spesa di Punti Competenza. (5 minuti)
- Applicazione del Nanotatuaggio.

N.B.

Non si può intervenire più di una volta sullo stesso oggetto.

MECCANO:

Prerequisito: Mr Bullone

Con Meccano il tecnico acquisisce più dimestichezza coi progetti e con i suoi strumenti da lavoro.

Grazie a questo talento il Tecnico può:

- Riparare Armature di Classe 3 (15 minuti)
- Sa realizzare un progetto di **Classe II** e può selezionarne altri con la spesa di Punti Competenza. (10 minuti)

N.B.

Non si può intervenire più di una volta sullo stesso oggetto!

I.L.V.A.:

Prerequisito: Meccano

Il Tecnico è arrivato a padroneggiare l'arte della riparazione e della creazione e può:

- Riparare **Oggetti Reliquia** (il tempo è definito in base all'oggetto)
- Sa realizzare un progetto di **Classe III** e può selezionarne altri con la spesa di Punti Competenza. (15 minuti)
- Può rimuovere definitivamente tutte le **Fascette Rosse** presenti sull'oggetto (10 minuti).
Può rimuovere definitivamente tutte le **Fascette Gialle** utilizzando 2 componenti per ogni fascetta gialla rimossa (10 minuti)
- Può proporre allo Staff (tramite mail) progetti di **Classe II** o inferiori.

N.B.

Non si può intervenire più di una volta sullo stesso oggetto

4.5 Talenti da Sciacallo:

SPAZZINO:

La base di una vita dedicata alla ricerca di materiali e risorse.

Con questo Talento il Personaggio avrà diritto ad un proprio CODICE presente sulle **SCATOLE SCIACALLAGGIO** e saprà estrarre dalle Zone di Accumulo.

Inoltre, grazie al suo vagabondare il Personaggio avrà diritto ad una informazione aggiuntiva tra un evento e un altro.

Quindi, in sintesi, con questo Talento si ha diritto a:

- Un codice sciacallaggio personale
- Vedere e prendere la propria Scatola Sciacallaggio
- Una informazione aggiuntiva tra un evento ed un altro
- Poter estrarre dalle Zone di Accumulo.

SCIACALLO:

Prerequisito: Spazzino

Con questo Talento il Personaggio avrà diritto ad Una risorsa Random al GIORNO.

Come si ottiene questa risorsa aggiuntiva?

Semplice, il Personaggio ogni inizio Giornata, si reca da un Membro dello Staff e tira 1 dado da 100 facce, in base alla percentuale saprà cosa ha trovato.

Inoltre, quando il Personaggio si reca da un membro dello Staff con la **SCATOLA SCIACALLAGGIO** da aprire, può decidere se **FORZARE** la scelta e ottenere **1 risorsa EXTRA**.

Se all'interno della busta vi è un PADULO quest'ultimo rimane.

Quando lo Sciacallo FORZA la risorsa EXTRA esso tirerà un dado da 6 facce:

Tra 1-4 il Personaggio riceverà il 2° Padulo

Tra 5-6 nessun padulo.

In entrambi i casi sopracitati si avrà diritto alla risorsa EXTRA.

Quindi, in sintesi, con questo Talento si ha diritto a:

- 1 Risorsa RANDOM giornaliera
- Forzare 1 Risorsa EXTRA all'apertura della SCATOLA SCIACALLAGGIO

ACCUMULATORE SERIALE

Prerequisito: Sciacallo

Con Accumulatore Seriale il Personaggio, quando FORZA la risorsa EXTRA, dovrà sempre tirare un dado da 6 facce solo che, con questo Talento, la possibilità di ricevere un PADULO cala:

Tra 1-3 il Personaggio riceverà il 2° Padulo

Tra 4 - 6 nessun Padulo.

In entrambi i casi sopracitati si avrà diritto alla risorsa EXTRA.

Con questo Talento, inoltre, ad ogni EVENTO, si avrà diritto ad 1 OGGETTO a discrezione dello STAFF.

Quindi, in sintesi, con questo Talento si ha diritto a:

- Forzare 1 Risorsa EXTRA all'apertura della SCATOLA SCIACALLAGGIO con una percentuale inferiore di PADULO rispetto al Talento precedente
- 1 Oggetto ad Evento a discrezione dello Staff

TESSORO

Prerequisito: Accumulatore Seriale

Con questo Talento si è ormai esperti nell'arte dello sciacallare qualsiasi cosa.

Quando il Personaggio FORZA la risorsa EXTRA, dovrà sempre tirare un dado da 6 facce solo che, con questo Talento, la possibilità di ricevere un PADULO cala drasticamente:

Tra 1 - 2 il Personaggio riceverà il 2° Padulo

Tra 3 - 5 nessun padulo

Con 6 si ha diritto ad un'ulteriore risorsa EXTRA oltre quella della FORZATURA.

Un Tesssoro non riguarda solo beni materiali ma anche beni come informazioni e importanti notizie.

Con questo Talento si potrà chiedere allo Staff, tramite mail, di incontrare il Proprio mentore, o un contatto del proprio Background, all'evento successivo.

Quindi, in sintesi, con questo Talento si ha diritto a:

- Forzare 1 Risorsa EXTRA all'apertura della SCATOLA SCIACALLAGGIO con una percentuale inferiore di PADULO

rispetto al Talento precedente e una piccola percentuale di incappare in una seconda Risorsa EXTRA

- Poter incontrare un PNG del proprio Background.

5

Competenze

Dopo aver affinato i tuoi Talenti è necessario apprendere delle COMPETENZE durante tutta la tua vita mio caro Randagio. Quale che sia il tuo Mestiere nelle Basse Terre è necessario apprendere Formule, Progetti, e altre Competenze, appunto, che potrebbero salvarti la vita.

Alla creazione del Personaggio si ha diritto a

4 Punti Competenza da distribuire a proprio piacimento rispettando i Prerequisiti.

Ogni Competenza ha un suo costo in PC (punto Competenza).

Tutte le stagioni forniranno 1 Punto Competenza.

ABBATTERE (2 PC) :

Prerequisito: Stordire

Il Personaggio è in grado di effettuare la chiamata "Sogni d'oro Bastardo"

ARTIFICIERE (1 PC) :

Il Personaggio è in grado di disarmare le trappole.

ASSASSINARE (2 PC) :

Prerequisito: Stordire

Il Personaggio è in grado di effettuare la chiamata "Muori Bastardo".

Utilizzando un'arma ad una mano corta **da taglio e priva di anima rigida**, il PG è in grado di dichiarare "**Muori Bastardo**" al bersaglio. Per farlo deve appoggiare una mano sulla spalla del bersaglio e colpire il torso affondando di punta senza impattare con forza.

Questo è l'unico caso in cui è permesso colpire di punta!

ASSISTENTE D'OFFICINA (2 PC) :

Il personaggio può riparare, in 15 minuti, Armature di Classe I, Scudi Convenzionali e applicare una fascetta Verde.

BASI DI CHIRURGIA (1 PC) :

Prerequisito: Rudimenti di Medicina

Il personaggio può curare tutti i punti vita in 10 minuti applicando una **Benda Rossa**.

Per applicare questa Competenza è comunque necessario simulare l'atto della cura tramite attrezzi idonei.

BASI DI SOCCORSO (2 PC) :

Il personaggio può portare in status di SOCCORSO in 15 minuti applicando una Benda Bianca.

Per applicare questa Competenza è comunque necessario simulare l'atto della cura tramite attrezzi idonei.

CHIACCHERICCIO (1 PC) :

Il personaggio riceverà, al banchetto iscrizione, un'informazione, poco dettagliata, aggiuntiva.

CHIAVAIOLO (1 PC) :

Il Personaggio è in grado di scassinare serrature con gli adeguati attrezzi.

COACH (2 PC) :

Prerequisito: Basi di Chirurgia o Seghessa (Talent)

Con questa competenza il medico è in grado di preparare, grazie a massaggi ed esercizi, il fisico di un personaggio rendendolo immune ai traumi finché non viene curato da un danno ai PV e, comunque, per massimo 3 ore.

Il tempo di applicazione è di 10 minuti.

DISARMARE (2 PC) :

Prerequisito: Picchiatore Nato

Il Personaggio è in grado di effettuare la chiamata " Molla [Oggetto] Bastardo"

DURO A MORIRE (2 PC) :

Prerequisito: Testa Dura

Il personaggio è immune alla chiamata "Muori Bastardo"

ESTRAZIONE (3 PC) :

Il personaggio è capace di estrarre Metamateriali, Metareagenti o Assemblatori dalle Zone di Accumulo. Al banchetto iscrizione potrà richiedere il cartellino per annotarsi le Zone di Accumulo.

FISICO TEMPRATO (2 PC) :

Prerequisito: *Resistente*

Il Personaggio ha diritto ad 1 PV Extra.

GUARITORE NATO (2 PC) :

Questa Competenza riduce di 1 minuto il tempo di applicazione di una cura applicata dal Medico.

IMMUNOLOGIA (3 PC) :

Prerequisito: *Segaossa (Talent)*

Il Personaggio in possesso del Talento SEGAOSSA, dopo aver curato un Personaggio da un avvelenamento o da una malattia, potrà decidere di immunizzarlo alla stessa consumando però:

- **1 Cortimax + 1 N.P.N.G.:** Per immunizzare il soggetto dalla malattia curata
- **1 Vitamax + 1 Detox:** per immunizzare il soggetto dal Veleno appena debellato

La durata dell'immunizzazione è di 24h dall'applicazione della Competenza.

KAFFEEE (2 PC) :

Prerequisito: *Testa Dura*

Il Personaggio è immune alla chiamata "Sogni d'oro Bastardo".

MANO D'ACCIAIO (2 PC) :

Prerequisito: *Fisico Temprato*

Il Personaggio è immune alla chiamata "Molla [OGGETTO] Bastardo".

MECCANICO ARTIGIANALE (1 PC) :

Prerequisito: *Meccanico Improvvisato*

Il Personaggio in possesso di questa competenza può in 10 minuti riparare **Armature di Classe II**,

rimuovere una **Fascetta Rossa** (consumando 1 COMPONENTE BASE),
rimuovere una **Fascetta Gialla** (consumando 2 COMPONENTI BASE).

MECCANICO IMPROVVISATO (2 PC) :

Prerequisito: *Assistente d'Officina*

Il personaggio può creare **COMPONENTI BASE** in 20 minuti.
Inoltre in 20 minuti può riparare **Armature di Classe II**,
rimuovere una **Fascetta Rossa** (consumando 1 COMPONENTE BASE),
rimuovere una **Fascetta Gialla** (consumando 2 COMPONENTI BASE).

MEDICO IMMUNOLOGO (3 PC) :

Prerequisito: *Immunologia*

Grazie a questa competenza, il medico, è diventato ormai maestro nella cura di malattie o avvelenamenti.
Con questa competenza il personaggio sarà in grado di estrarre l'agente Patogeno dal corpo del malato o dell'avvelenato e ricavarne così un vaccino o un antidoto.
Il tempo di applicazione di questa abilità, le componenti necessarie e la durata del prodotto verranno chiarite dallo Staff di caso in caso.
Per poter utilizzare questa competenza è necessario disporre di almeno un piccolo laboratorio farmaceutico.

ORECCHIO ATTENTO (2 PC) :

Prerequisito: *Chiacchiericcio*

Il personaggio riceverà, un'informazione dettagliata, aggiuntiva.

OTTIMO SISTEMA IMMUNITARIO (1 PC) :

Prerequisito: *Resistente*

Il personaggio subirà gli effetti negativi della malattia nel doppio del tempo previsto.

PICCHIATORE NATO (2 PC)

Prerequisito: *Resistente*

Questa competenza conferisce 10 Secondi in più sul tempo di rissa del Personaggio.

POLLICE NERO (2 PC) :

Questa Competenza permette al Tecnico di lavorare 1 minuto in meno su un Progetto.

POLMONI D'ACCIAIO (1 PC) :

Prerequisito: Resistente

Il personaggio raddoppia il tempo di efficacia dei Gas.

ESEMPIO

un Personaggio in possesso di questa Competenza, se a contatto con un Fumogeno Nero, non perde 1 PV ogni 5 Secondi ma 1 ogni 10.

PROVETTA (2 PC) :

Questa Competenza permette al Chimico di lavorare 1 minuto in meno su una Formula.

RESISTENTE (1 PC) :

Il personaggio guadagna 1 PV extra

RIFLESSI DA GATTO (2 PC) :

Prerequisito: Fisico Temprato

Il Personaggio è immune alla chiamata "Preso Bastardo"

RIPARAZIONE DI FORTUNA (1 PC) :

Prerequisito: Assistente d'Officina

Il personaggio può riparare, in 10 minuti, Armature di Classe I, Scudi Convenzionali e applicare una **Fascetta Verde**.

RUDIMENTI DI MEDICINA (2 PC) :

Prerequisito: Basi di Soccorso O Tappabuchi (Talento)

Il personaggio può curare tutti i punti vita in 15 minuti applicando una **Benda Rossa**.

Per applicare questa Competenza è comunque necessario simulare l'atto della cura tramite attrezzi idonei.

SALDO COME UN MULO (2 PC) :

Prerequisito: Fisico Temprato

Il personaggio è immune alla chiamata "Cadi Bastardo"

SBALZARE (2 PC) :

Prerequisito: Picchiatore Nato

Il personaggio è in grado di effettuare la chiamata
"Cadi Bastardo"

SOCCORRITORE (1 PC) :

Prerequisito: Basi di Soccorso

Il personaggio può portare in status di **SOCCORSO** in 10 minuti applicando una Benda Bianca.

Per applicare questa Competenza è comunque necessario simulare l'atto della cura tramite attrezzi idonei.

STOMACO FODERATO (1 PC) :

Prerequisito: Resistente

Il personaggio raddoppia il tempo di decorso di Veleni
INGERITI.

ESEMPIO

un Personaggio in possesso di questa Competenza, se ha ingerito un VELENO, non perde 1 PV ogni 5 Minuti ma 1 ogni 10.

STORDIRE (2 PC) :

Prerequisito: Picchiatore Nato

Il Personaggio è in grado di effettuare la chiamata
"Sorpresa Bastardo"

TENACIA (2 PC) :

Prerequisito: Resistente

Il personaggio durante il dissanguamento rimane cosciente e potrà svolgere piccolissime azioni come assumere dei prodotti, parlare rantolando, trascinarsi lentamente etc.

TESTA DURA (2 PC) :

Prerequisito: Fisico Temprato

Il Personaggio è immune alla chiamata "Sorpresa Bastardo".

TRAPASSARE (2 PC) :

Prerequisito: Picchiatore Nato

Il Personaggio è in grado di effettuare la chiamata
"Preso Bastardo"

VOCI DALLE BASSE TERRE (3 PC)

Prerequisito: Orecchio Attento

Al personaggio verrà comunicata una mail speciale di un contatto (magari presente nel background).
A questa mail si potrà inviare, tra un evento e l'altro, una lettera IC alla quale avrà risposta...prima o poi.

5FingerDeathPunch (3 PC):

Prerequisito: Picchiatore Nato

Grazie a questa Competenza il personaggio potrà utilizzare una volta a scontro (a mani nude) le seguenti chiamate SOLO se CONOSCIUTE DAL PERSONAGGIO:

"Cadi Bastardo"

"Soffri Bastardo"

"Sorpresa Bastardo"

"Svieni Bastardo"

"Preso Bastardo"

6

Risorse

E' fondamentale, nelle Basse Terre, avere delle Risorse per sopravvivere.

Ognuno dei Randagi deve badare a se stesso e, a volte, al proprio Branco.

Le Risorse sono NECESSARIE per avere il minimo indispensabile e campare dignitosamente.

Esse sono state acquisite dai Personaggi col tempo, con la fatica e con qualche colpo di fortuna.

Alla creazione del Personaggio si ha diritto a **4 Punti Risorsa** da distribuire a proprio piacimento rispettando i Prerequisiti.

Tutte le Risorse hanno un loro costo in PR (punto risorsa).

Le Risorse, una volta prese, non sono più modificabili e gli eventi **NON** forniranno altri Punti Risorsa **AD ECCEZIONE** di direttive dello STAFF.

Se i Personaggi creano gioco, affari, mercati ecc potranno essere contattati in **PRIVATO** dallo Staff che fornirà dei Punti Risorsa aggiuntivi, in poche parole:

Vuoi nuovi punti Risorsa?

Giocatela.

Di seguito una descrizione delle Risorse a cui si ha accesso.

ARMI DA TIRO (1 PR) :

Il personaggio ha diritto ad avere 1 Arco o 1 Balestra.

ARMA AUTOMATICA CONVENZIONALE (2 PR) :

Il Personaggio ha diritto ad avere un'arma automatica Nerf.

BENZINAIO (1/2/3/4 PR)

Il Personaggio, ad ogni STAGIONE, al banchetto iscrizioni, avrà diritto ad 1/2/3/4 Unità (Token) di Combustibile META.

CENTRALE ELETTRICA (1/2/3/4 PR) :

Il Personaggio, ad ogni STAGIONE, al banchetto iscrizioni, avrà diritto ad 1/2/3/4 Unità (Token) di cariche elettriche.

CARABATTOLE (1 PR)

Il Personaggio potrà avere del materiale utile che potrà utilizzare in gioco (carta, penna, accendino, sigarette ecc) utilizzando un budget di 20 euro a STAGIONE.

LO STAFF VALUTERÀ LE CARABATTOLE AL BANCHETTO ISCRIZIONI.

NOTA BENE:

Tutto ciò che è consumabile regolamentato (cariche elettriche/combustibili) NON faranno parte di carabattole.

Esempio: se volete le pile per la vostra torcia o le trovate in gioco o prendete la risorsa CENTRALE ELETTRICA

DUE RUOTE (1 PR)

Il personaggio avrà diritto a portarsi un mezzo di trasporto a 2 Ruote, ovviamente, SCENOGRAFATO seguendo i canoni di Era Della Ruggine.

FARMACISTA (1/2/3/4 PR)

Il Personaggio avrà diritto, ad ogni STAGIONE, al banchetto iscrizione, a 1/2/3/4 Prodotti Farmaceutici casuali.

FONTE DI METAREAGENTI (1/2/3/4 PR)

Il Personaggio avrà diritto, ad ogni STAGIONE, al banchetto iscrizione, a 2/4/6/8 Metareagenti.

FONTE DI METAMATERIALI E ASSEMBLATORI (1/2/3/4 PR)

Il Personaggio avrà diritto, ad ogni STAGIONE, al banchetto iscrizione, a 2/4/6/8 Metamateriali e Assemblatori.

FONTE DI MUNIZIONI (1/2/3/4 PR)

Il personaggio avrà diritto, ad ogni evento, al banchetto iscrizione, a 2/4/6/8 Proiettili per STAGIONE.

FUCILE CONVENZIONALE (2 PR) :

Il Personaggio ha diritto ad avere un Fucile Manuale (Nerf) .

PISTOLA CONVENZIONALE (1 PR) :

Il Personaggio ha diritto ad avere una Pistola Manuale (Nerf) .

7

Progetti e Formule

Se hai deciso di intraprendere la strada del Tecnico o vuoi diventare un Chimico esperto non potrai fare a meno di leggere ed imparare i Progetti e le Formule che andremo a descrivere.

TUTTI i Progetti e TUTTE le Formule hanno un costo di 2 PC (Punti Competenza) TRANNE che per le BASI (Le Basi sono di default concesse nei Talenti da Chimico e Tecnico).

I Progetti e le Formule, quindi, si suddividono in 4 livelli di difficoltà: **Base, Classe I, Classe II, Classe III.**

Tutte le Formule o tutti i Progetti costano 2 PC.

Ogni Livello ha un prerequisito e un tempo di produzione:

Base: Raffazzone o Camice Bianco (5 minuti)

Classe I: Mr. Bullone o Acido (5 minuti)

Classe II: Meccano o Cuoco (10 minuti)

Classe III: I.L.V.A. o Heisenberg (15 minuti)

RICORDA SEMPRE:

quando un Personaggio realizza un Progetto o una Formula dovrà **SEMPRE** contattare un membro dello Staff.

Una volta completata la Formula o il Progetto il personaggio dovrà consegnare i Metamateriali, gli Assemblatori o i Metareagenti utilizzati ad un membro dello Staff.

Se il personaggio è sprovvisto di Phisical Rep lo staff provvederà a fornirgliene una.

Nel caso specifico delle Formule TUTTE le pasticche, liquidi ecc che il personaggio somministrerà agli altri giocatori DOVRANNO essere SEMPRE fornite dallo Staff.

In questo capitolo ogni Progetto e ogni Ricetta sono spiegati nel minimo dettaglio.

Capiterà, nella lettura delle composizioni di Progetti e Formule, di incappare in Materiali Sottolineati, quei materiali sono cose da trovare in gioco, non bollinate, senza marchi e senza cartellini.

7.1 PROGETTI

Alcuni Progetti riporteranno la dicitura **OGGETTO A SCADENZA**.

Cosa vuol dire?

Vuol dire che questi Progetti, una volta realizzati, rimangono al giocatore e non andranno persi al primo utilizzo.

Questo cosa comporta?

Comporta una Manutenzione maniacale e certosina che avverrà ad ogni evento dopo la creazione del Progetto.

Come si effettua la Manutenzione?

Quando un **OGGETTO A SCADENZA** viene realizzato il tecnico si reca da un membro dello staff che fornirà, al giocatore, un **cartellino adesivo** da applicare sull'oggetto.

Su questo cartellino viene scritta la **DATA DI CREAZIONE** del progetto e la **DATA DI SCADENZA** dello stesso.

Durante gli eventi che intercorrono tra LA DATA DI CREAZIONE e LA DATA DI SCADENZA il Personaggio dovrà provvedere alla manutenzione dell'oggetto.

I lavori di manutenzione di un progetto durano 5 minuti.

Come tutti i lavori di Manutenzione anche questi hanno un costo in materiali.

I Materiali utilizzati nella manutenzione sono UGUALI per tutti gli OGGETTI A SCADENZA, l'unica variante è la quantità:

- 2 COMPONENTI BASE per Classe di Progetto
- 1 SIGMA-TECH per Classe di Progetto
- 1 ALFA-TECH per Classe di Progetto

SE SI SALTA LA PRIMA MANUTENZIONE dopo la creazione del progetto, la **SECONDA MANUTENZIONE**, e quelle a venire, costeranno il **TRIPLO**.

SE NON vengono effettuate **MANUTENZIONI** l'oggetto si romperà dopo la scadenza senza possibilità di aggiustarlo o reperirne materiali.

E' concesso, quindi, saltare SOLO ED UNICAMENTE la prima MANUTENZIONE.

SE LE MANUTENZIONI sono COSTANTI l'oggetto potrà essere mantenuto anche dopo la sua scadenza a patto che ad ogni evento su di esso venga applicata la MANUTENZIONE

ESEMPIO

Gino, durante l'evento di Gennaio, realizza un SISTEMA D'ALLARME (progetto di CLASSE I).

Gino, subito dopo la realizzazione, va da un membro dello STAFF e si fa dare il CARTELLINO MANUTENZIONE.

Il membro dello Staff scriverà, sul cartellino, la data di CREAZIONE del progetto: 1/01/2018 e la data di scadenza 01/04/2018.

All'evento successivo, il 1/02/2018 Gino non si presenta all'evento o si dimentica di effettuare la manutenzione.

All'evento 1/03/2018, Gino effettua la manutenzione pagando il TRIPLO DEI MATERIALI, quindi, essendo IL SISTEMA D'ALLARME un Progetto di CLASSE I userà:

- 6 COMPONENTI BASE*
- 3 SIGMA-TECH*
- 3 ALFA-TECH*

Dopo aver fatto la MANUTENZIONE, Gino, si reca da un membro dello Staff al quale consegnerà anzitutto i materiali utilizzati nella MANUTENZIONE e poi si farà applicare un timbro sul CARTELLINO per testimoniare l'avvenuta MANUTENZIONE.

All'evento del 1/04/2018, data di scadenza dell'oggetto, Gino applica la MANUTENZIONE sul suo oggetto pagando SEMPRE il

TRIPLIO dei materiali.

Così facendo, Gino, ha evitato la scadenza dell'oggetto e all'evento del 1/05/2018 potrà ancora utilizzare il suo SISTEMA D'ALLARME.

SE Gino continua a ripetere questa operazione anche dopo la scadenza dell'oggetto lo potrà mantenere, ATTENZIONE PERÒ, alla prima MANUTENZIONE saltata (dopo la scadenza) Gino perderà l'oggetto.

Basi:

COMPONENTI BASE:

Le Componenti Base sono gli elementi fondamentali della Tecnica, esse sono indispensabili per le riparazioni di oggetti e per la realizzazione di progetti.

Composizione:

1 Rottame metallico/1 Gomma/1 Minuteria

PROIETTILI CONVENZIONALI:

I Proiettili, dopo i Cap, sono una delle merci di scambio più golose e saperli creare è un gran vantaggio.

Per ottenere i proiettili convenzionali, dopo la loro creazione, rivolgersi ad un membro dello Staff che prontamente vi fornirà i suddetti.

COMPOSIZIONE:

1 **Polvere da Sparo**/1 Rottame metallico

Classe I:

BOMBA:

Fidati, è meglio non rompere le palle ad un tecnico che sa fabbricare bombe.

La bomba prodotta dal giocatore DEVE ASSOLUTAMENTE essere una granata da softair: **Hakkotsu Thunder B. (Acquistabile da qualunque punto vendita autorizzato o da internet).**

QUALSIASI altro tipo di innesco pirotecnico dev'essere **TASSATIVAMENTE** approvato dallo Staff **PRIMA** di un qualsiasi evento, contravvenire a questa regola comporta l'**IMMEDIATA ESPULSIONE** dall'evento.

Quando la bomba esplode causa 2 danni diretti ai personaggi presenti nell'area di 5 Mt.

COMPOSIZIONE:

5 Polvere da Sparo/2 Rottami Ferrosi/1 Sigma-Tech

SPACCATIMPANI:

Lo spaccatimpani è un congegno elettronico che STORDISCE tutti i bersagli nell'area di 5 metri.

Lo stordimento dura per tutta la durata del suono e per i 10 secondi successivi.

Per costruire questa bellezza della Tecnica ingegnatevi!

Mandate, prima di un qualsiasi evento, una mail ad eradellaruggine@ala.social con il vostro progetto su come realizzarla e Lo Staff deciderà se approvare il dispositivo o bocciarlo dandovi delle dritte su come realizzare al meglio il dispositivo.

COMPOSIZIONE:

1 Gamma-Tech/1 Sigma-Tech/1 Fi-Tech/1 Lambda Tech

SISTEMA D'ALLARME:

OGGETTO A SCADENZA

Il Sistema d'allarme è un ottimo modo per sapere se dei nemici hanno oltrepassato un'area che vuoi proteggere.

Consigliamo, come Ph.Rep del sistema d'allarme, un Cicalino da porta a Batteria acquistabile in qualsiasi negozio dedicato o su internet.

COMPOSIZIONE:

1 Gamma-Tech/1 Lambda-Tech/1 Fi-Tech

MASCHERA ANTIGAS:

La maschera Antigas è un ottimo modo per evitare intossicazioni e avvelenamenti.

COMPOSIZIONE:

1 Gomma/1 Vetro/1 Alfa-Tech/1 Beta-Tech/1 Sigma-Tech/2 Rottami ferrosi.

MOLOTOV:

Aria di Guerriglia? La Molotov è tua amica!

La Ph.Rep di una Molotov può essere di qualsiasi forma, l'importante è che contenga un **FUMOGENO ROSSO/ARANCIONE/GIALLO PICCOLO** dalla durata di **5 Secondi**.

COMPOSIZIONE:

2 Polvere da Sparo/1 Unità di Meta/1 Contenitore Fragile

RINFORZI BALISTICI:

Solo il tecnico sa proteggerti come una mamma, i Rinforzi Balistici sono Piastre Metalliche che vanno APPLICATE sull'armatura.

Una volta prodotte e applicata essa protegge il personaggio SOLO dal primo colpo di Arma da Fuoco CONvenzionale.

Una volta assorbito il colpo il rinforzo si rompe.

COMPOSIZIONE:

2 Alpha-Tech/1 Rottame Ferroso

FILO MONOMOLECOLARE

Il tecnico affila con precisione SOLO armi da Taglio.
Questa affilatura permette al personaggio, se il colpo va a segno, di effettuare la chiamata "**Preso Bastardo**" per 3 volte.

COMPOSIZIONE:

2 Sigma-Tech/ 1 Fi-Tech/2 Beta-Tech/1 Carbone

Classe II:

SPRONAMUCCHE:

OGGETTO A SCADENZA

Come dicono nei rifugi: "Lo Spronamucche, in fondo, è un Taser che non ha mai smesso di sognare".

Questo simpatico aggeggio, una volta costruito, resta al personaggio fino alla sua scadenza (VEDI PARAGRAFO 7.2 MANUTENZIONE).

Esso va a pile ed il suo limite è di 3 Cariche Energetiche(Token Blu), una volta esaurite bisognerà trovare una fonte energetica dove ricaricare le batterie.
Per utilizzare questo aggeggio il personaggio dovrà posare la mano sulla spalla del bersaglio e poi, puntando lo Spronamucche alla schiena, potrà effettuare una chiamata di "**Sorpresa Bastardo**".

La chiamata è replicabile per ogni carica elettrica presente nell'oggetto.

COMPOSIZIONE:

**1 Componente Elettronica/1 Rottame Ferroso/1 Batteria/1
Alfa-Tech/1 Beta-Tech/1 Sigma-Tech/1 Fi-Tech/1 Gamma-Tech**

BOMBA INCENDIARIA:

Dopo la Molotov il tecnico si specializza sempre più negli ordigni incendiari.

La Bomba Incendiaria è un modo simpatico e goliardico per far capire chi comanda.

La Ph.Rep di una Bomba Incendiaria può essere di qualsiasi forma, l'importante è che contenga un **FUMOGENO** **ROSSO/ARANCIONE/GIALLO MEDIO** della durata di **2 Minuti**.

COMPOSIZIONE:

4 Polvere Da Sparo/2 Unità di Meta/1 Contenitore Fragile

PROIETTILE DUMDUM:

Il proiettile DumDum fa male, all'anima.

Sparare uno di questi proiettili farà cadere ai tuoi piedi la donna che tanto agognavi o l'uomo che tanto ami...letteralmente.

Per ottenere i proiettili DumDum, dopo la loro creazione, rivolgersi ad un membro dello Staff che prontamente vi fornirà i suddetti (essi saranno diversi nel colore da quelli Convenzionali).

Se il personaggio colpisce il bersaglio con uno di questi proiettili, il personaggio può effettuare una chiamata di "Cadi Bastardo".

COMPOSIZIONE:

1 Polvere da Sparo/1 Rottame Metallico/1 Gomma/1 Gamma-Tech

ARMA CONCUSSIVA:

E sono botte da orbi Signori!

Il tecnico che sa realizzare questo progetto lavora per bene la vostra arma Contundente.

Questa miglioria permette al personaggio, se il colpo va a segno, di effettuare la chiamata "**Cadi Bastardo**" per 3 volte. Una volta effettuate l'effetto si esaurisce.

COMPOSIZIONE:

1 Alfa-Tech/1 Gamma-Tech/1 Fi-Tech/1 Lambda-Tech/1 Polvere da Sparo/ 1 Unità di Meta.

COPERTA IGNIFUGA:

OGGETTO A SCADENZA

Fai sogni d'oro Randagio, il tecnico pensa anche alle ore di sonno.

Sono le 12.00 e il tuo superiore ti sveglia con un incendio? Niente paura, continua a dormire in santa pace.

Con la coperta ignifuga, infatti, i danni INCENDIARI sono inefficaci.

COMPOSIZIONE:

1 Coperta o Telo Pesante/2 Isolanti/1 Collante/1 Alfa-Tech/1 Sigam-Tech

RINFORZO ARMATURE:

Proteggi al meglio il tuo branco.

Il Rinforzo Armature si applica SOLO su Armature di Classe II. Questo rinforzo, segnalato da una piastra con su scritto "II" conferisce 1 PA aggiuntivo per 1 giorno.

Il rinforzo può essere riparato nell'arco della giornata.

COMPOSIZIONE:

2 Rottami Ferrosi/2 Isolanti/1 Gomma/2 Alfa-Tech/2 Sigma-Tech.

PIASTRE BALISTICHE:

Le Piastre Balistiche sono Piastre Metalliche che vanno APPLICATE sull'armatura.

Una volta prodotte e applicate esse proteggono il personaggio SOLO dai primi 3 colpi di Arma da Fuoco Convenzionale.

Una volta assorbiti i 3 colpi il rinforzo si rompe.

COMPOSIZIONE:

2 Alfa-Tech/2 Rottami Metallici/1 Rottame Ceramico

FILTRI MASCHERE ANTIGAS

Il Tecnico sa come progettare e produrre i Filtri per le maschere antigas.

Ogni filtro **ha il colore del fumogeno che neutralizza** (tranne quello Incendiario e quello di segnalazione).

Il tecnico, una volta prodotto il filtro specifico, si recherà dallo Staff che prontamente gli darà un adesivo colorato e timbrato che potrà essere applicato sulla maschera antigas.

I filtri sono **TUTTI** usa e getta, quindi, una volta utilizzati e consumati, andranno buttati (stacca l'adesivo e consegnalo allo Staff)

COMPOSIZIONE FILTRO ANTI-SOPORIFERO:

1 Sonnifero/1 Gomma/2 Soluzioni Vegetali/1 Vitamax

COMPOSIZIONE FILTRO ANTI-VELENO:

1 Veleno/1 Gomma/ 2 Soluzioni Vegetali/1 Detox

COMPOSIZIONE FILTRO ANTI-ALLUCINOGENO:

1 Sblano/1 Gomma/ 2 Soluzioni Vegetali/1 Cortimax

Classe III:

PROIETTILI RELIQUIA

Entriamo nella parte succulenta dei Progetti.

Il Tecnico è ormai maestro e riesce a produrre tutto ciò che serve per la sopravvivenza nelle Basse Terre.

I Proiettili Reliquia sono proiettili rari, non compatibili con le Armi da Fuoco Convenzionali.

Per ottenere i Proiettili Reliquia, dopo la loro creazione, rivolgersi ad un membro dello Staff che prontamente vi fornirà i suddetti (essi saranno diversi dai classici proiettili Nerf) .

COMPOSIZIONE:

2 Polvere da Sparo/2 Sigma-Tech/2 Rottami Ferrosi/2

Beta-Tech/1 Rottame Ceramico/1 Fi-Tech/1 Lambda-Tech

BOMBA AL NAPALM:

Eccoci, il vero sapore di libertà.

Una Bomba al Napalm è tutto ciò che serve per rendere, il vostro personaggio, un vero tutore della pace.

La Ph.Rep di una Bomba al Napalm può essere di qualsiasi

forma, l'importante è che contenga un **FUMOGENO**
ROSSO/ARANCIONE/GIALLO GRANDE dalla durata di **5 Minuti**.

COMPOSIZIONE:

2 Unità di Bio/6 Polvere da Sparo/2 Soluzioni Minerali/1
Rottame Metallico/1 Rottame ceramico/1 Alfa-Tech/1
Gamma-Tech/1 Fi-Tech

ABITI IGNIFUGHI:

OGGETTO A SCADENZA

Bello camminare comodamente in una valle di fiamme vero?
Il Tecnico può cucirti addosso un bellissimo abito ignifugo
valido per tutte le grandi occasioni.
Con gli abiti ignifughi, infatti, i danni INCENDIARI sono
inefficaci.

COMPOSIZIONE:

2 Coperte Ignifughe/1 Tuta da Meccanico o Integrale/2
Alfa-Tech/2 Sigma-Tech/1 Fi-Tech

LANCIAFIAMME:

OGGETTO A SCADENZA

Il Lanciafiamme è un'arma che funziona solo se alimentata da
carburante.
Il suo serbatoio ha una capienza di 2 Litri.
OVVIAMENTE, migliore è la qualità del carburante più colpi
potrete sferrare.
Quando il fumo Rosso del Lanciafiamme entra in contatto col
bersaglio esso causa 1 danno immediato e, se il fumo continua
ad avvolgere il Personaggio bersaglio, esso subisce 1 danno
ogni 2 secondi.
La sua durata è di **1 Token Rosso** ogni 10 secondi.
Alla scadenza dei secondi (quando finisce il carburante)
l'oggetto in questione dev'essere spento.
In questo caso, quando il carburante si esaurisce è
obbligatorio spegnere il fumogeno.
Se il fumogeno si esaurisce prima dell'esaurimento in gioco
del carburante, vuol dire che per problemi tecnici in gioco,
il carburante si è esaurito prima del previsto.

Come costruisco un Lanciafiamme?

Il nostro consiglio è:

- Comprate, o Utilizzate se già in vostro possesso, un Soffia Foglie a batteria per la struttura principale
- Create un supporto per il Fumogeno Rosso vicino la bocca d'uscita del Soffia Foglie
- Installate una piccola luce led Rossa a Batterie per illuminare il fumo Rosso
- Scenografate il tutto, deve sembrare un lanciafiamme.

COMPOSIZIONE:

**2 Bombole/8 Rottami Ferrosi/2 Gomma/1 Ugello Metallico/4
Alfa-Tech/2 Beta-Tech/4 Gamma-Tech/2 Sigma-Tech**

MOTOSEGA:

OGGETTO A SCADENZA

La motosega, come il lanciafiamme, è un'arma alimentata a Carburante.

Il suo serbatoio ha la capienza per 2 Litri di carburante. OVVIAMENTE, migliore è la qualità del carburante più colpi potrete sferrare.

Quando la motosega entra in contatto col bersaglio essa causa 1 danno immediato e 1 Trauma.

Se la motosega viene mantenuta sul bersaglio si subisce 1 danno ogni 3 secondi e 1 Trauma.

La sua durata è di 1 Token Rosso ogni 10 secondi.

Come costruisco una motosega?

Ingegnati ragazzo.

La cosa FONDAMENTALE è che la Motosega sia OVVIAMENTE una replica giocattolo di una Motosega vera.

Pertanto il consiglio è:

- utilizzate scatole con all'interno apparecchi sonori atti a replicare il suono di una Motosega.

La lama della motosega deve rispettare i criteri di sicurezza delle armi da mischia.

COMPOSIZIONE:

**4 Rottami Metallici/4 Gomma/1 Catena/2 Soluzioni Vegetali/2
Alfa-Tech/2 Gamma-Tech/1 Fi-Tech/1 Sigma-Tech**

MINA ANTIUOMO:

Occhio a dove metti i piedi Randagio.

Potresti saltare in aria da un momento all'altro.

Le mine antiuomo sono ordigni esplosivi che, quando esplodono, mandano in TRAUMA le gambe del malcapitato il quale subisce anche 2 danni.

Per costruire questa bellezza della Tecnica ingegnatevi!

Mandate, prima di un qualsiasi evento, una mail ad eradellaruggine@ala.social con il vostro progetto su come realizzarla e Lo Staff deciderà se approvare il dispositivo o bocciarlo dandovi delle dritte su come realizzare al meglio il dispositivo.

COMPOSIZIONE:

**1 Sistema d'Allarme/1 Bomba/1 Piastra Balistica/1 Filo di Nylon o 1 Sensore di movimento o 1 Piastra Metallica/1
Alfa-Tech/1 Gamma-Tech/1 Lambda-Tech/ 1 Scatola Metallica**

7.2 FORMULE

Quando il giocatore Produce una qualsiasi delle Formule qui riportate DEVE recarsi da un membro dello Staff, consegnare i METAREAGENTI utilizzati e richiedere la Ph.Rep di riferimento. Contraffare dei prodotti o dei Cartellini comporterà l'ammonizione associativa e l'espulsione dall'evento.

Ricorda Sempre:

Gli EFFETTI COLLATERALI, presenti in alcune formule, possono essere debellati con il Detox.

BASI:

ESTRATTI VEGETALI:

Gli estratti Vegetali sono le basi della Chimica, quasi ogni ricetta ne contiene ma anche alcuni progetti del Tecnico necessitano di questi importanti Estratti.

COMPOSIZIONE:

2 Fiori/1 Corteccia

ESTRATTI MINERALI:

Gli estratti Minerali aiutano il chimico nella produzione di polveri e il tecnico nell'assemblaggio dei materiali.

COMPOSIZIONE

1 Campione di Terra/1 Rottame Ferroso/1 Carbone

Classe I:

POLVERE DA SPARO:

La Polvere da Sparo è l'ingrediente fondamentale per costruire i proiettili, ma anche bombe e compagnia bella.

COMPOSIZIONE:

1 Estratto Minerale/1 Xi-Tech/1 Polvere Ferrosa

N.P.N.G:

Questo prodotto è necessario, ad un Medico, per portare un Personaggio in status di Soccorso, al termine di un'adeguata cura, evitando la Benda Bianca.

COMPOSIZIONE:

1 Estratto Vegetale/2 Pi-Tech/1 Psi-Tech/1 Linfa

TOXICINA:

Prepara la Toxicina, proponi un brindisi e il gioco è fatto.
La Toxicina è un veleno, somministrabile come un liquido

trasparente o una pasticca ma dal sapore DECISAMENTE salato. Nel giro di una decina di secondi il Personaggio che entra in contatto col veleno perderà 1 PV e continuerà a perderne 1 ogni 5 minuti.

COMPOSIZIONE:

1 Farmaco Scaduto/1 Estratto Minerale/1 Bacche/1 Psi-Tech/
1 Chi-Tech/1 Acqua Distillata

META:

Carburante di scarsa qualità ma necessario per la sopravvivenza nelle Basse Terre.

COMPOSIZIONE:

4 Polveri Ferrose/2 Xi-Tech/1 Teta-Tech/2 Estratti Minerali/
1 Grasso/1 Gomma

COCCODRILLA:

Una versione modificata della N.P.N.G. che causa stordimento e stupore per 10 minuti e rimuove automaticamente tutti i traumi.

Dopo la 3^ dose contatta lo Staff.

" mhhh sa di pollo..."

COMPOSIZIONE:

2 Estratto Vegetale/2 Pi-Tech/1 Psi-Tech/1 Toxicina

DROGA DELLO STUPRO:

Droga psicotropa che rimuove le inibizioni per 10 minuti.

Dopo la 3^ dose ogni ulteriore assunzione causerà anche un estremo stato di eccitazione sessuale.

"Pensavo fosse amore, invece era un Cavallo".

COMPOSIZIONE:

1 Estratto Vegetale/2 Psi-Tech/1 Teta-Tech/1 Acido di una Batteria Scaduta

SBLANO:

Droga psicoattiva, la sua assunzione provoca uno stato di ottimismo, senso di felicità, contentezza e soddisfazione per circa 30 minuti.

Dopo l'assunzione della 5^ dose contatta lo Staff.

" Ehi amico, già al ferro sei arrivato..."

COMPOSIZIONE:

3 Psi-Tech/1 Omega-Tech/2 Linfe/3 Foglie Secche

CLASSE II**VITAMAX:**

Il Vitamax, se dosato bene da chi possiede il Talento Segaoossa, riporta al massimo i PV di un personaggio.

COMPOSIZIONE:

3 Pi-Tech/1 Chi-Tech/1 Teta-Tech/1 Acqua Distillata

CORTIMAX:

Il Cortimax al giorno leva il medico di turno.

Questo è un prodotto necessario per la cura di Malattie.

COMPOSIZIONE:

1 Estratto Vegetale/2 Pi-Tech/2 Omega-Tech/1 Chi-Tech/1 Acqua Distillata

DETOX:

Il Detox serve a debellare avvelenamenti lievi e/o gravi. Inoltre, il Detox, **rimuove gli Effetti Collaterali** delle droghe.

COMPOSIZIONE:

1 Estratto Vegetale/2 Pi-Tech/1 Chi-Tech/1 Bacca/3 Fiori

HYPNOSOL:

Il sonnifero ha il sapore di qualcosa disgustosamente DOLCE.
Nel giro di una decina di secondi dall'assunzione il
Personaggio si addormenta per 5 minuti.

COMPOSIZIONE:

**5 Fiori/1 Estratto Vegetale/3 Psi-Tech/1 Teta-Tech/2
Linfe**

DROGA DEL SOLDATO

Qualità: Tagliata

Effetto:

Questa droga permette di ignorare i primi 2 PV persi entro 30
minuti dall'assunzione.

Effetto collaterale:

Al termine dell'effetto il Personaggio non potrà correre per
30 minuti.

COMPOSIZIONE:

**2 Psi-Tech/1 Estratto Minerale/4 Caffeina/1 Dose di
Meta/1 Teta-Tech/1 Pi-Tech**

DROGA DEL PIACIONE

Qualità: Tagliata

Effetto:

Questa droga rilassa la mente e il corpo aumentando le
capacità di concentrazione riducendo di 1 minuto il tempo di
applicazione di Capacità e Talenti entro 30 minuti
dall'assunzione.

Effetto Collaterale:

Per 30 minuti dalla fine dell'effetto, il personaggio assumerà
SEMPRE la Posa di Resa in caso di Combattimento o Rissa,
inoltre sarà confuso, farfugliante ma felice ed allegro.

COMPOSIZIONE:

**2 Psi-Tech/1 Estratto Minerale/4 Magnesio/2 Omega-Tech/1
Sblano**

LOCO ROCO:**Qualità: Tagliata****Effetto:**

Questa droga migliora la Cinestesia e la percezione degli spazi.

Per 30 minuti dall'assunzione si è immuni a "Cadi Bastardo" e "Sorpresa Bastardo".

Effetto Collaterale:

Per tutta la durata dell'effetto e per i 15 minuti successivi, il Personaggio perderà 2 PV per ogni danno subito ai PV, a causa dell'aumento spropositato della pressione sanguigna.

COMPOSIZIONE**2 Psi-Tech/1 Estratto Minerale/2 Teta-Tech/2 Pi-Tech/1 N.P.N.G****MANO LESTA:****Qualità: Tagliata****Effetto:**

Questa droga accelera il riflesso psicomotorio.

Per 30 minuti dall'assunzione si è immuni alla prima chiamata "Preso Bastardo" e alla prima chiamata di "Molla [OGGETTO] Bastardo".

Effetto Collaterale:

Per 30 minuti dalla fine dell'effetto, a causa delle interferenze neurali per il decadimento della droga, l'arto dominante e la gamba opposta saranno in status di TRAUMA che non potrà essere rimosso fino al termine dell'effetto collaterale.

COMPOSIZIONE:**2 Psi-Tech/1 Estratto Minerale/2 Caffeina/2 Magnesio/
1 Polvere da sparo/1 Teta-Tech****METACHRYSTAL:**

Droga neurostimolante e psicoattiva, per i 10 minuti seguenti l'assunzione il personaggio è incredibilmente sicuro di sé con un altissimo livello di concentrazione al punto da ridurre di 2 minuti il tempo di applicazione delle abilità.

Dopo l'assunzione della 2^ dose contatta lo Staff.

"L'ho detto o l'ho solo pensato? L'ho detto o l'ho solo pensato?"

COMPOSIZIONE:

2 Estratti Minerali/2 Dosi di Meta/1 Polvere da Sparo/1 Integratore/2 Teta-Tech

CLASSE III

BIO:

Carburante di media qualità ottimo per la sopravvivenza nelle Basse Terre.

COMPOSIZIONE:

8 Polveri Ferrose/4 Xi-Tech/2 Teta-Tech/4 Estratti Minerali/1 Grasso/1 Gomma

SIERO DELLA VERITA' :

Il siero della Verità è un prodotto che va somministrato Endovena.

Per la somministrazione si può utilizzare una siringa, **OVVIAMENTE** senza ago, contravvenire a questa regola causa l'immediata ESPULSIONE dall'evento e una AMMONIZIONE ASSOCIATIVA.

Una volta somministrata la dose di Siero il personaggio è OBBLIGATO a dire la verità.

COMPOSIZIONE:

1 Hypnosol/4 Psi-Tech/1 Alcool/2 Estratti Vegetali/1 Acqua Distillata/1 Sblano

SPACCA CERVELLI:

Lo Spacca Cervelli è un prodotto che va somministrato Endovena.

Per la somministrazione si può utilizzare una siringa, **OVVIAMENTE** senza ago, contravvenire a questa regola causa l'immediata ESPULSIONE dall'evento e una AMMONIZIONE ASSOCIATIVA.

Una volta somministrata, lo Spacca Cervelli, causa un'Amnesia dei 10 minuti precedenti alla somministrazione

COMPOSIZIONE:

2 Estratti Vegetali/4 Psi-Tech/3 Teta-Tech/1 Acido di una Batteria Scaduta/1 Alcool/1 Sblano

HULK SPACCA:

Hulk Spacca è un prodotto che va somministrato Endovena. Per la somministrazione si può utilizzare una siringa, **OVVIAMENTE** senza ago, contravvenire a questa regola causa l'immediata ESPULSIONE dall'evento e una AMMONIZIONE ASSOCIATIVA.

Questo prodotto rende il personaggio che lo assume, immune a qualsiasi tipo di colpo o chiamata per 20 secondi.

Inoltre il personaggio, nei 30 secondi di effetto, attacca CHIUNQUE si trovi attorno a sé ed è capace di effettuare 3 chiamate di "Cadi Bastardo".

Alla fine di questo effetto il personaggio stramazza al suolo con 0 PV e tutti i locativi in TRAUMA.

COMPOSIZIONE:

4 Estratti Vegetali/4 Pi-Tech/2 Omega-Tech/1 Droga del Soldato Pura/1 Caffeina

DROGA DEL SOLDATO

Qualità: Pura

Effetto:

Questa droga permette di ignorare i primi 2 PV persi entro 30 minuti dall'assunzione.

Effetto collaterale:

Al termine dell'effetto il Personaggio non potrà correre per 10 minuti.

COMPOSIZIONE:

4 Psi-Tech/2 Estratto Minerale/8 Caffeine/2 Dose di Meta/2 Teta-Tech/2 Pi-Tech

DROGA DEL PIACIONE

Qualità: Pura

Effetto:

Questa droga rilassa la mente e il corpo aumentando le capacità di concentrazione riducendo di 1 minuto il tempo di applicazione di Capacità e Talenti entro 30 minuti dall'assunzione.

Effetto Collaterale:

Per 10 minuti dalla fine dell'effetto, il personaggio assumerà SEMPRE la Posa di Resa in caso di Combattimento o Rissa, inoltre sarà confuso, farfugliante ma felice ed allegro.

COMPOSIZIONE:

**4 Psi-Tech/2 Estratto Minerale/8 Magnesio/4 Omega-Tech/
2 Sblano**

LOCO ROCO:

Qualità: Pura

Effetto:

Questa droga migliora la Cinestesia e la percezione degli spazi.

Per 30 minuti dall'assunzione si è immuni a "Cadi Bastardo" e "Sorpresa Bastardo".

Effetto Collaterale:

Per tutta la durata dell'effetto, il Personaggio perderà 2 PV per ogni danno subito ai PV, a causa dell'aumento spropositato della pressione sanguigna.

COMPOSIZIONE:

4 Psi-Tech/2 Estratto Minerale/4 Teta-Tech/4 Pi-Tech/2 N.P.N.G

MANO LESTA:

Qualità: Pura

Effetto:

Questa droga accelera il riflesso psicomotorio.

Per 30 minuti dall'assunzione si è immuni alla prima chiamata "Preso Bastardo" e alla prima chiamata di "Molla [OGGETTO] Bastardo".

Effetto Collaterale:

Per 10 minuti dalla fine dell'effetto, a causa delle interferenze neurali per il decadimento della droga, l'arto dominante e la gamba opposta saranno in status di TRAUMA che non potrà essere rimosso fino al termine dell'effetto collaterale.

COMPOSIZIONE:

4 Psi-Tech/2 Estratto Minerale/4 Caffeina/4 Magnesio/
2 Polvere da sparo/2 Teta-Tech

8

Le chiamate in E.D.R.

Le chiamate sono effettuabili SOLO con utilizzo di Armi Bianche, a meno che non si disponga di un Talento e/o una competenza o oggetti speciali che consentono l'utilizzo delle stesse.

Le chiamate si suddividono in 3 Livelli:

Livello 1

"Preso Bastardo": Codifica il danno diretto ai PV del Bersaglio.

"Molla [OGGETTO] Bastardo": il BERSAGLIO di questa chiamata molla istantaneamente l'oggetto che ha in mano.

Livello 2

"Sorpresa Bastardo": il BERSAGLIO di questa chiamata rimane stordito al suolo per 1 minuto

"Cadi Bastardo": il BERSAGLIO di questa chiamata cade supino.

Livello 3

"Muori Bastardo": il BERSAGLIO Muore per sempre, caput, decede, tira le cuoia, insomma, capito no?

Utilizzando un'arma ad una mano corta **da taglio e priva di anima rigida**, il PG è in grado di dichiarare **"Muori Bastardo"** al bersaglio. Per farlo deve appoggiare una mano sulla spalla del bersaglio e colpire il torso affondando di punta senza impattare con forza.

Questo è l'unico caso in cui è permesso colpire di punta!

"Sogni d'oro Bastardo": il BERSAGLIO cade al suolo svenuto per 5 minuti e 1 TRAUMA alla testa.

Infine, la chiamata che codifica l'immunità alle chiamate precedenti è **"Hai Fallito Bastardo"**.