

REGOLAMENTO DI GIOCO SAINT SEIYA WARRIORS

Completamente rieditato e disponibile offline !

INDICE

1. Alcuni link generali
2. Energie e tipologie giocate [*quali sono – come ottenerle – gli exp e le giocate*]
3. Energie e tecniche [*I limiti energetici e i tipi di tecniche*]
4. Armature e up [*distruzione e riparazione, up armor*]
5. Alcune informazioni sui poteri [*tipologie poteri spirituali - mentali – Teleport*]
6. I poteri dei black saint
7. I poteri dei Kronosite
8. REGOLAMENTO LUOGHI e StoryForum [motore di gioco del forum]
9. PUNTI ONORE [only on saint seiya warriors]

1. ALCUNI LINK GENERALI

MUOVERE I PRIMI PASSI: <http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69864811>

SECONDO PG: <http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69865698>

LE CARICHE GDR DEL FORUM :

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69936000>

Ambientazione: <http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69874859>

Armi di Libra: <http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69865968>

2. ENERGIE E TIPOLOGIE GIOCATE

All'interno del saint seiya warriors ogni energia viene raggiunta guadagnando un numero prestabilito di punti esperienza [EXP], ogni tipologia di giocata ha un proprio quantitativo massimo e minimo di exp che viene assegnato al termine dell'evento.

ENERGIA BIANCA

ENERGIA GIALLA

ENERGIA VERDE

ENERGIA ROSSA

ENERGIA BLU

ENERGIA VIOLA

ENERGIA NERA

ENERGIA SUPREMA

ENERGIA DIVINA

ROLE E DUELLI [no morte - no valenza storyline] : 0 – 50 exp

MINI QUEST [tra 5 e 10 post - no morte - no valenza storyline] : 30 – 120 exp

QUEST [tra 7 e 15 post – no morte - no valenza storyline]: 50 e 120 exp

STORY QUEST [num. Post non definito – possibilità morte – valenza storyline] 50-250 exp

EPIC QUEST [num. Post non definito – possibilità morte – valenza storyline] : 120 -350 exp

ROLE EPIC QUEST [num. Post non definito - possibilità morte – valenza storyline]: 120 – 250 exp

note sulle giocate:

Abbandonare una story quest o una epic quest può comportare la morte del pg e in ogni caso abbandonare una giocata rilevante per giocatori o forum può comportare penalità in termini di exp.

3 . ENERGIE E TECNICHE

Con il fine di meglio definire cosa un cavaliere può o non può fare con il proprio cosmo vi segnaliamo questo topic [link]

Inoltre in questo paragrafo troverete molte interessanti notizie.

I LIVELLI DI POTERE DELLE ENERGIE

ENERGIA ISACCA: normale essere umano.

Serie Potenziati: Normal 5 anni

Velocità Max: Normal

Max Temperatura Raggiungibile: 20°C

Max Temperatura Raggiungibile: 40°C

Numero Max di Fatiche: 2

Area d'Effetto: Nessuna

Caratteria Energia Verde (da 101 a 300 EXP)

Questo è il livello accessibile ad indica che il vostro personaggio ha raggiunto un livello adeguato per essere chiamato giustamente cavaliere. A questo livello si ha il primo accesso alle armature di Bronzo disponibili.

Serie Potenziati: Normal 5 anni

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +40°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 500V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 7G

Numero Max di Fatiche: 8

Numero Max di Abissi: 2

Area d'Effetto: Nessuna

Caratteria Energia Verde (da 201 a 500 EXP)

Questo è il primo livello con cui effettivamente si può essere considerati a pieno Cavalieri. A questo livello si ha accesso alle armature d'argento disponibili.

Serie Potenziati: Normal 5 anni (si aggiunge la capacità di utilizzo del 6° senso)

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +50°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 1000V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 12G

Numero Max di Fatiche: 10

Numero Max di Abissi: 2

Area d'Effetto: 10 metri

Caratteria Energia Rossa (da 202 a 600 EXP)

Questo è un livello molto potente, già da questo livello è possibile accedere ad armature superiori quali le Scale dei Generali/Marine o altri tipi di armature di un certo livello.

Serie Potenziati: 6 anni

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +70°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 1500V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 20G

Numero Max di Fatiche: 15

Numero Max di Abissi: 2

Area d'Effetto: 10 metri

Caratteria Energia Blu (da 203 a 1000 EXP)

Questo livello è uno dei più importanti, e questo livello si ottiene l'accesso alle armature d'oro di Alena e si inizia a percepire il Sentito Senso.

Serie Potenziati: 6 anni (circa ad apprendere il 7° senso)

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +70°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 2000V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 30G

Numero Max di Fatiche: 20

Numero Max di Abissi: 3

Area d'Effetto: 150 metri

Caratteria Energia Verde (da 1001 a 2000 EXP)

Questo livello è uno dei più importanti, pochi esseri umani riescono a raggiungere un potere così elevato e molto spesso soltanto chi è predisposto dal destino nasce in tale impresa.

Serie Potenziati: 7 anni

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono

Max Temperatura Raggiungibile: +80°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 3000V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 35G

Numero Max di Fatiche: 25

Numero Max di Abissi: 4

Area d'Effetto: 250 metri

Caratteria Energia Blu (da 2001 a 3000 EXP)

Questo livello è uno dei più potenti, soltanto persone predestinate ad una natura semi-divina ed in alcuni casi divine, possono ambire e raggiungere tale potere.

Serie Potenziati: 8 anni

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +80°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Voltaggio di Elettromolone con ab:08A e:04equate: 4000V

Max. Forza di Gravità con ab:08A e:04equate: 40G

Numero Max di Fatiche: 30

Numero Max di Abissi: 5

Area d'Effetto: 500m

Caratteria Energia Blu (da 3001 a 4500 EXP)

Questa energia è quella degli dei (non tutti sulla terra). È un livello molto elevato e chi lo possiede è serido un potere abbastanza distruttivo.

Serie Potenziati: 8 anni (circa ad apprendere il 9°)

Velocità Max: 10 volte la velocità del suono (Mach 3)

Max Temperatura Raggiungibile: +80°C

Max Temperatura Raggiungibile: +100°C

Villaggio di Electrocuzione con abilita' adeguata: 40000V
Max. Forza di Gravita' con abilita' adeguata: 150G
Numero Max di Tecniche: 12
Numero Max di ABUS: 6
Area di effetto: 100 metri

Cavaliere Bronza Saint Pegaso

Questo livello di potere e' speso ista' e' avvicinato moltissimo ad essere simile ad un Dio se non suo pari.

Senza limitazioni di spazio
Velocita' Max: oltre la velocita' della luce
Max Temperatura Espugnabile: oltre i 10000 C
Max Temperatura Espugnabile: 15000 C
Villaggio di Electrocuzione con abilita' adeguata: 100000V
Max. Forza di Gravita' con abilita' adeguata: 300G
Numero Max di Tecniche: 24
Numero Max di ABUS: 8
Area di effetto: 1000 metri

PER VISUALIZZARE CORRETTAMENTE I LIMITI ENERGETICI
IMPOSTARE UNA GRANDEZZA FONT DELLA SEZIONE A 12.

TIPOLOGIE di TECNICHE E SPECIFICHE SULLE TECNICHE

Ogni cavaliere è libero di sfruttare il proprio cosmo per generare diverse tipologie di tecniche, siano dunque esse difensive, offensive, miste o semplicemente diversivi.

A diventare veramente rilevante per comprendere come relazionarsi con i colpi dell'avversario è la quantità di energia impressa in ogni tecnica.

Possiamo affermare che ogni cavaliere, in linea generale, immetta nelle proprie tecniche un quantitativo energetico definibile con le parole **NELLA MEDIA** [*per comodità identificheremo tale quantità con 100%*] oppure sviluppi una quantità di energia minore rispetto alle proprie potenzialità e dunque lanci una tecnica **CONSERVATIVA** [*per comodità identificheremo tale quantità con 75% della potenza massima*] oppure in difficoltà tenderà un estremo sforzo ottenendo una tecnica **DISPENDIOSA** [*per comodità diremo che tale tecnica sfrutta il 130% del cosmo rispetto alla singola tecnica*].

ALCUNE NOTE ED ESEMPI SU QUANTO SOPRA:

1. **TECNICA NELLA MEDIA:** è il genere di tecnica che due cavalieri a pari energia si lanciano solitamente, è lo sforzo che solitamente un cavaliere predilige e che non inficia la tecnica in nessuna sua parte.

Esempio: Bronze saint di Pegaso.

Mi posizionai e richiamando il cosmo lanciavi il Fulmine di Pegaso verso il nemico.

2. **TECNICA CONSERVATIVA:** è il genere di tecnica che un cavaliere decide di lanciare in situazioni di fatica, di superiorità energetica, per sfruttare un vantaggio nel corso del duello o semplicemente per scelta strategica.

- Questo genere di tecnica fa riferimento indicativamente al 75% della quantità di cosmo che solitamente si imprimerebbe in una tecnica .
- La velocità e l'aria effetto tecnica non sono alterate.
- La potenza emanata da questi colpi è pari a quella di una tecnica **nella media** ma con una energia in meno.

- Quando si decide di lanciare una tecnica conservativa è obbligatorio segnalarlo in coda al post.

Esempio: Bronze saint di Pegaso – energia rossa

Mi posizionai e richiamando il mio cosmo decisi di risparmiare energie lanciando il Fulmine di Pegaso verso il nemico.

Nota: *lanciato fulmine di pegaso in modalità conservativa.*

3. **TECNICA DISPENDIOSA** : questo genere di tecnica è il classico esempio di uno sforzo disperato o che un cavaliere compie quando è certo di avere dinanzi a sé un nemico molto più potente.

- Tutti i limiti energetici inerenti a velocità, aria effetto et simili vengono rispettati.
- La potenza di questa tecnica è molto superiore di quella sviluppata da un cavaliere che con una energia inferiore lancia la propria tecnica in modalità **MEDIA** (In linea del tutto generale e indicativa tra una energia e l'altra v'è un 60% di disparità quando si creano tali situazioni esempio : *verde contro rossa, rossa spara in modalità dispendiosa.*)
- La potenza di questa tecnica risulta pari a quella di un cavaliere che con una energia superiore lancia la propria tecnica in modalità **MEDIA**.
- Questo genere di tecnica comporta un notevole dispendio fisico che non è unicamente pari alla quantità maggiore di energia impressa nella tecnica, *gestire più energia della Media comporta un grosso dispendio di energie.*
- E' obbligatorio segnalare in coda al post l'utilizzo di una tecnica in modalità **DISPENDIOSA**.

ESEMPIO 1 – PEGASUS energia rossa VS **SIRIO** energia verde

P: Guardai il mio avversario e decisi di mettere fine velocemente allo scontro, con un grande sforzo, richiamai il cosmo e sprigionai un colpo, il Fulmine di Pegaso, che si diresse verso l'avversario.

S: Compresi che stava cercando di uccidermi dal fatto che il suo cosmo bruciava oltre ogni limite, provai dunque a difendermi ma era evidente che il suo cosmo fosse superiore al mio. Non volevo però imitarlo, potevo resistere.

Pegasus a termine post: tecnica **DISPENDIOSA**.

In questo primo esempio possiamo comprendere la grande varietà di strategie che sono attuabili: **Sirio** avrebbe potuto decidere di difendersi anche lui con una tecnica **DISPENDIOSA** che avrebbe annullato il vantaggio di potenza avversario ma non lo ha fatto subendo inevitabilmente più danni.

Questa scelta di **Sirio** potrebbe avvantaggiarlo nei post successivi, poiché come segnalato: una tecnica **DISPENDIOSA** consuma molte energie del cavaliere che la lancia.

Sirio avrebbe persino potuto pensare di difendersi con una tecnica **CONSERVATIVA** subendo ancora più danni dall'attacco di **Pegaso** e al tempo stesso risparmiando ancora più energie.

In linea generale possiamo dunque affermare che adesso non ci sono più motivi per sfuggire alla LEALTA', uno scontro è più chiaro sia in termini offensivi che difensivi.

ESEMPIO 2 – PEGASUS energia **rossa** vs **SIRIO** energia **verde**.

P: Mi posizionai e richiamando il cosmo lanciavi il Fulmine di Pegaso verso il nemico.

S: Era la mia occasione, per contrastare il suo colpo decisi di concentrare nel Colpo del Drago Nascente uno sforzo sovraumano.

Sirio a fine post: tecnica **DISPENDIOSA**.

Sirio ha dunque deciso, in questo secondo esempio, di contrastare il colpo di **Pegaso** con una tecnica **DISPENDIOSA** annullando in questo modo il divario di potenza tra lui e l'avversario. Senza dubbio questo non significa che adesso i colpi sono totalmente pari ma che la potenza generata sarà sufficiente a contrastare il *Fulmine di Pegaso*.

In linea generale possiamo dire che **Sirio** sarà sempre in difficoltà a causa di velocità e aria effetto del colpo di **Pegaso** ma che, in questo particolare caso, potrebbe *riuscire a causare più danni*. Tale ragionamento è valido anche in funzione difensiva, **Sirio**, con una tecnica dispendiosa in fase *difensiva* potrebbe difatti subire meno danni.

ATTENZIONE: Il numero di tecniche che si possono lanciare durante un turno non è modificato da queste specifiche sulla quantità di potere immesso nelle tecniche . **PERMANGONO I criteri DI LEALTA' POICHE' INFINITI ELEMENTI POSSONO MODIFICARE I DANNI SUBITI E CAUSATI, OGNI SCONTRO VA' COMUNQUE GESTITO SECONDO LA LEALTA' PERSONALE .**

4. DISTRUZIONE E RIPARAZIONE ARMOR, UP.

- Ogni cavaliere può richiedere massimo 1 up per la propria armatura per ogni energia tramite una quest et simili.
- Nel caso in cui un cavaliere ottenga l'energia rossa al termine di un addestramento, potrà sostenere un ulteriore up armor durante l'energia rossa.
- Ogni armatura deve essere riparata obbligatoriamente ogni 6 mesi ed ogni qual volta durante una giocata essa viene distrutta o lesionata.

Ogni armatura possiede un proprio livello di resistenza che può essere potenziato fino al grado IX e che può essere lesionato secondo il seguente schema.

Ogni armatura passa da uno stadio di logoramento all'altro (esempio: incrina → rompe), la velocità e il numero di turni in cui ciò avviene è definito dall'utente e può accadere che ciò avvenga anche nello stesso turno.

grado	ENERGIA								
	BIANCA	GIALLA	VERDE	ROSSA	BLU	VIOLA	NERA	SUPREMA	DIVINA
I		N	NP	np	np	np	np	Np	N
II			N	np	np	np	np	np	N
III				n	np	np	np	np	N
IV					np	np	np	np	N
V					no	no	np	np	N
VI							no	np	N
VII								np	N
VIII								no	N
IX									N

N: possibilità di incrinare

p: possibilità di rompere

O: con tecnica dispendiosa possibilità di causare un danno maggiore.

Questo schema rappresenta quello che accadrebbe nel caso di un colpo diretto sull'armatura, avendo adesso uno schema sulle tipologie di tecniche e' più facile comprendere cosa accada in caso di un colpo indiretto sulle armature .

- Una tecnica **CONSERVATIVA** CAUSA danni sulle armature pari a quelli di una energia inferiore.
- Non possiamo fornire uno schema esatto di ciò che avvenga quando due tecniche pari, o su qualsiasi grado di dislivello, si scontrino, poiché la LEALTA' di ogni giocatore porta a modificare la quantità di energia che giunge sul suo corpo e soprattutto sulla sua armatura.
- Di certo possiamo unicamente affermare che in seguito alla specifica sulle tecniche e il loro potere ogni **GIUDICE SI ASPETTA** di vedere una più fedele e attenta gestione delle armature.

5. Alcune informazioni sui poteri

Saint seiya è un luogo ricco di poteri in cui non sempre è facile districarsi, di seguito alcune macro tipologie e alcune caratteristiche più precise di alcuni poteri.

- **Cosmo:** il potere più comune, tramite questa energia un uomo compie azioni straordinarie.
Permette di colpire il corpo e in generale ogni oggetto fisico.
- **Evocazioni:** capacità di richiamare e manifestare esseri viventi e oggetti, ogni genere di evocazione deve essere concordata con un blaster e ogni evocazione dovrà essere caratterizzata da [*energia – durata evocazione*] per le armi si aggiunge parametro [*resistenza*].
- **Spirito :** ¹ gli attacchi di matrice spirituale non ledono la materia, non creano ferite, non creano distruzione ne' impatto, danneggiano solo e soltanto l'anima del bersaglio e gli spiriti nudi in generale.
Si possono definire tre macro tipologie di danni da spirito a seconda della abilità posseduta:

Spiritualità pura: il cavaliere controlla totalmente l'elemento spirito e può manifestarlo liberamente in ogni forma. Si possono causare disfunzioni dell'organismo, si possono alterare le sensazioni fisiche e indurre debolezze, inibire i sensi, ma vi sono anche altre possibili conseguenze estreme come la perdita dell'anima del guerriero (istinto di lotta) e il blocco totale dell'uso del cosmo e persino la sottomissione dell'anima e dell'essere spirituale altrui.

Induzione Spirituale: il cavaliere può accedere ai poteri spirituali unicamente evocando tramite il cosmo anime terze che vengono scagliate contro l'avversario o affidandosi a poteri come il seki-shi-ki in cui sono richiamati esseri spirituali che danneggiano l'avversario. Gli effetti di questa tipologia di colpi spirituali sono: causare disfunzioni dell'organismo, alterare le sensazioni fisiche e indurre debolezze, inibire i sensi e in casi di estremo controllo dell'abilità, distruggere l'anima avversaria.

SPIRITUALITA' IBRIDA : questo tipo di spiritualità è basato sulla combinazione di effetto cosmico e spirituale e permette di instillare in ogni tipologia di danno sia l'una che l'altra componente. La concentrazione dell'una o dell'altra componente, tuttavia, può variare in base al tipo ed alle caratteristiche del cavaliere.

¹ Si ringrazia Altair per la scrittura delle tipologie di Abilità Spirituali.

Proprio a causa della propria natura complessa sarà possibile avere personaggi dotati di spiritualità ibrida in grado di affievolire i sensi ed arrecare danni di tipo prettamente spirituale, piuttosto che altri in grado di colpire con il cosmo ma producendo riverbero anche a livello dello spirito stesso inducendo anche parziale danno di tipo spirituale appunto. Oppure azioni di tipo spirituale in grado di interessare la materia tramite il cosmo usato come vettore e strumento di contatto.

Mente : ² Capacità di utilizzare illusioni, poteri mentali et simili.

Illusioni Ambientali: Con questo termine si identificano le illusioni che non agiscono sul corpo (proprio o dell'avversario) ma solo sull'ambiente circostante, tramite tali illusioni è possibile modificare l'ambiente in cui ci si trova condizionando tutti i sensi a percepire ciò che l'illusionista vuole che si percepisca; Le illusioni ambientali investono tutti coloro che posseggano almeno un senso per percepirle poiché si manifestano in tutta l'area di gioco (proporzionata ovviamente al livello).

Illusioni Fisico/Psichiche: Con questo termine si identificano quelle illusioni che agiscono sul fisico o sulla mente avversaria, tale illusioni vengono percepite solo dai diretti interessati e generalmente sono atte a modificare la percezione che un PG ha di se, delle proprie sensazioni o delle proprie facoltà mentali; le illusioni psichico/fisiche sono labili e di scarsa durata, salvo eccezioni (da concordare) ma generalmente devastano le capacità mentali di chi le subisce. In questo ambito rientrano, ovviamente, anche tutte le illusioni atte a nascondere l'illusionista o a modificare la percezione che gli avversari hanno di lui.

Nota bene: esistono tipologie di una e dell'altra illusione capaci di arrecare danni alla mente avversaria quando vengono subite.
Tale tipologia di danno è da decidersi in sede di blast.

- **Oscurità:** permette tramite il proprio cosmo di andare ad interferire con il cosmo altrui. Tramite questa intossicazione di cosmo da cosmo, è possibile diminuire sia la quantità di cosmo evocata dalla vittima bersaglio, sia ridurre la capacità di evocazione dello stesso. Abilità molto pericolosa, permette di avere grandi vantaggi in combattimento.
- **Ombra:** abilità che permette di animare, tramite il cosmo, le ombre presenti sul campo di battaglia, facendo di esse degli elementi solidi in grado di esser manipolati ed utilizzati come

² Si ringrazia Altair per la scrittura delle tipologie di abilità mentali.

armi di difesa o attacco. In generale gli esseri richiamati hanno le stesse limitazioni dell'abilità evocazione.

- **Evocazioni:** permette di sfruttare il proprio cosmo con l'intento di richiamare da altri luoghi o generare dal cosmo esseri semoventi, demoniaci et simili.

In fase di blast vanno concordate evocazioni – durata – poteri. In ogni caso si deve far riferimento ai seguenti dettami:

- 1 – evocazione fino alla blu.
- 2 – evocazioni dalla blu in poi.

- **Veleni:** rappresenta la capacità di produrre tramite il cosmo e non diverse tipologie di sostanze intossicanti.

INALAZIONE: per immissione tramite il sistema respiratorio

INIEZIONE: per immissione tramite il sistema endovenoso (graffi tagli punture)

TRASPIRAZIONE EPIDERMICA: per immissione tramite il sistema poroso della pelle.

ATTENZIONE: *Qualsiasi sia l'effetto del veleno, è' inoltre ovvio che, dal momento dell'immissione del veleno nell'organismo, esso manifesterà i suoi effetti post dopo post secondo i dettami della scheda del PG.*

Tale tempistica può essere mutata da divario energetico, quantità di veleno e situazioni delle giocate.

ANNOTAZIONI FONDAMENTALI SUI POTERI

Come noto esistono poteri particolari come spirito e mente (macrocategorie) , questi poteri sono pur sempre veicolati dal cosmo e dunque la possibilità di interagire e difendersi dagli stessi aumenta all'aumentare della quantità cosmica in essi presente.

Fondamentale è comprendere che un colpo, per quanto la sua azione e la sua composizione possa andare verso il potere spirituale permane di matrice cosmica e come tale può essere gestito.

La particolarità di un potere spirituale (et similmente quello musicale) sta nel fatto che ogni porzione – anche minima – di quel potere trasmette l'interezza del danno ipotizzato (sempre considerando le nozioni di Lealtà e situazione di gioco).

Si fa presente inoltre che il **CONTRATTACCO** è una fase anomala di gioco: consente di difendersi nel medesimo momento in cui è lanciato un attacco e che tale tecnica lanciata può essere indirizzata direttamente verso l'avversario oppure la matrice cosmica dell'attacco a cui si sta rispondendo.

Lanciare una tecnica in contrattacco sul proprio avversario vuol dire subire totalmente il danno indotto dalla tecnica avversaria e al tempo stesso costringere l'avversario a subire totalmente il proprio (sempre tenendo in forte considerazione i dettami di energia, poteri, lealtà e situazione di gioco).

6. I poteri dei Black Saint E Oneroi dei Sogni e Keres

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69866001>

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=70162274>

7. I poteri dei Kronosite

ATTUALMENTE LA CASTA è BLOCCATA .

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=69866044>

8. Regolamento luoghi

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=70276089>

Il regolamento luoghi è perennemente attivo. Vi invitiamo a chiedere chiarimenti ai vostri maestri e ai vostri capi casta in caso di dubbi !

9. Punti Onore

<http://thesaintwarriors.forumfree.it/?t=70275939>

Vi preghiamo di inserire questo contatore in scheda e per i più attenti anche in coda ai post.

