

## REGOLAMENTO THE SAINT WARRIORS

### INDICE DEI CAPITOLI

- I. INTRODUZIONE E CONCETTI DI BASE
  - a. Muovere i Primi Passi
  - b. Scheletro Scheda
  - c. Morte del Personaggio
  - d. Secondo Personaggio
  - e. I Punti Onore
  - f. Le Cariche Gerarchiche
  - g. Responsabili di Casta
- II. ENERGIE E TIPOLOGIE DI GIOCO
- III. ENERGIE E TECNICHE
- IV. ARMATURE E POTENZIAMENTI
- V. LE ABILITA' DI CASTA
- VI. ABILITA' INDIVIDUALI [Work in Progress]
- VII. LE ARMI DI LIBRA
- VIII. CASTE BY THE SAINT WARRIORS
  - a. Titani di Crono-Giganti di Tifone
  - b. I Black Saints
  - c. La Famiglia dei Mari-I Mezzosangue
  - d. Oneroi dei Sogni-Keres della Morte
- IX. REGOLAMENTO TERRITORI E ARTEFATTI
  - a. Alleanze

---

### I. INTRODUZIONE E CONCETTI BASE

#### a. Muovere i Primi Passi

Per prima cosa, Benvenuti!

Se state leggendo il regolamento già siete sulla buona strada per comprendere ciò che viene fatto in questo forum.

Questo topic è stato fatto per spiegare nel miglior modo possibile cos'è il mondo di Saint Seiya e cos'è un Gioco di Ruolo (GdR) online.

Primi Passi: Come in tutti i fori esistenti, la prima cosa da fare anche qui è presentarsi nella sezione apposita Benvenuti.

Dopo esservi presentati e dopo aver visionato attentamente la Gerarchia presente nel foro, potrete fare richiesta nella sezione Gerarchia e Schede del cavaliere che vorrete interpretare (non sarà possibile scegliere cloth per il primo addestramento superiori al grado IV).

Dopo l'approvazione dello Staff dovrete postare nell'apposito topic Richiesta Maestri, scegliendo da chi farvi addestrare. Nel caso in cui nella vostra richiesta non sia presente un nome, oppure il Maestro da voi scelto sia già impegnato con altri addestramenti, vi verrà assegnato dallo stesso Staff il Maestro che in quel momento avrà più libertà rispetto agli altri.

Vi ricordo che lo Staff ed i Maestri, prestano un lavoro totalmente gratuito al fine di organizzare il divertimento per voi utenti, quindi ogni atteggiamento non consono rivolto a questi soggetti, sarà pesantemente punito da parte dello Staff.

Postare la Scheda: Dopo aver scelto il personaggio da interpretare e, dopo aver preso visione del Maestro a voi assegnato, vi sarà data l'abilitazione alla sezione Schede Pg, dove dovrete postare la vostra scheda per essere approvata dai nostri Blaster.

[Blaster]: Questi giocatori, parti integranti del nostro Staff, si occupano della revisione delle schede postate dall'utenza in modo da non poter mettere a determinati giocatori di costruirsi personaggi non correlati alla storyline del foro e del lavoro di Kurumada. Vi ricordo che le correzioni fatte da parte dei Blaster alle vostre schede sono inappellabili ed essi hanno sempre l'ultima parola per approvare o meno la vostra scheda. Vi saranno fornite comunque delle spiegazioni sul perchè determinati parametri da voi postati non possono essere approvati.

Dopo aver eventualmente corretto le vostre schede attraverso le direttive che i Blaster vi forniranno, ed aver ricevuto il via libera per intraprendere il gioco, è buona cosa inviare un pm (private message) al Maestro a voi assegnato per accelerare così i tempi per aprire il vostro addestramento.

### Come Funziona il Mondo di Saint Seiya

Questo foro vi presenta un bivio narrativo non previsto da Kurumada (l'ideatore ed il disegnatore della saga Saint Seiya, i Cavalieri dello Zodiaco). Potete trovare i dettagli nello specifico in questo regolamento sotto la voce Ambientazione e L'Origine del Mito. Siamo totalmente consapevoli che non tutti conoscono al meglio l'Anime o il Manga di Saint Seiya, è per questo che noi dello Staff ed altri utenti più esperti cercheranno al meglio di darvi degli aiuti.

Dalla creazione di Kurumada, i cavalieri dello zodiaco, vivono in un mondo moderno ancora soggetto alle divinità dell'Antica Grecia. Possiamo quindi dividere il mondo in tre grandi regni.

L'Olimpo, di cui il custode supremo è il sommo Zeus e padre di tutti gli dei. A nessun uomo è dato di raggiungere il luogo in cui risiedono gli dei. L'Olimpo è il monte più alto della Grecia e si narra che sulla sua cima vi siano i templi degli Dei del mondo Antico. Tra gli dei più importanti che risiedono nell'Olimpo ricordiamo quelli che più ci interessano: Zeus, Era, Apollo, Atena, Ares, Artemide, e molti altri.

L'Ade, di cui custode è il supremo Plutone (Hades), fratello di Zeus e Nettuno. Anche in questo regno è difficoltoso accedervi da vivi. Le entrate del mondo dei morti sono situate in diversi punti sulla terra, ma la principale risiede al Goro Ho, monte "Lu", Cina, dove un tempo il maestro dei cinque picchi, Dohko della bilancia, custodiva rinchiuso dal sigillo di Athena, le anime dei 108 specter. Questo regno è stato diviso da Kurumada secondo i gironi danteschi ed aggiungendo ad essi parti della mitologia greca. Come è possibile vedere dalle sezioni interne a questo mondo, esso è stato diviso in altre sottosezioni custodite da guardiani.

Il Mare, di cui custode è il supremo Poseidone (Nettuno), fratello di Zeus e Ade. La capitale di questo regno è la perduta città di Atlantide. Dopo l'ultima guerra sacra che distrusse i Sette pilastri su cui si reggevano i più grandi Oceani e la sconfitta di Nettuno da parte di Seiya e compagni, il mare ha preso un nuovo assetto e la città di atlantide risulta ancora distrutta. Questi pilastri, un tempo erano custoditi dai Sette Generali del Mare, guerrieri dalla forza straordinaria che comandavano gli eserciti di Poseidone, difesi da mistiche armature di scaglie d'oro forgiate direttamente dal loro dio.

La Terra, il luogo su cui gli dei si scontrano per dimostrare la loro superiorità utilizzando gli uomini come guerrieri, è protetto da Atena, la dea della Giustizia, figlia di Zeus. Dopo aver instaurato la sua capitale nell'omonima città di Atene, ed aver costruito il Sacro Tempio, costituì il suo esercito di cavalieri a difesa dell'umanità. Ogni cavaliere traeva il proprio potere dalle stelle e da esse furono costruite le Armature che li rivestono e le proteggono. I più forti guerrieri al servizio di Athena sono i Gold Saint (Cavalieri d'oro), che indossano armature dall'incredibile resistenza e che raffigurano le dodici costellazioni occidentali. Ogni cavaliere è custode di una casa dello zodiaco che rappresenta un punto di passaggio obbligato per raggiungere il Tempio di Atena situato nella parte alta della città.

### Cos'è un gioco di ruolo online?

Per prima cosa è bene chiarire cos'è un Gioco di Ruolo, così detto GdR. Questo genere di gioco è basato sull'interpretazione del proprio personaggio, creato ad inizio partita e che verrà portato avanti fino alla sua morte. Di solito, quando si interpreta un personaggio dal vivo si imitano di esso tutti i caratteri quali possono essere la voce, le movenze ed il carattere. Questo però non è possibile farlo sui fori e quindi è necessario trovare altri modi per esprimere queste caratteristiche del personaggio. Come fare? Qui entra in gioco la scrittura.

Per interpretare il vostro personaggio sarà quindi necessario descrivere al meglio ogni situazione ed ogni reazione che egli stesso vuole dimostrare. Come fare?

Ci sono molti modi di descrivere ciò che un personaggio fa o pensa, ed essi si suddividono in tanti modi. Diciamo che per prima cosa dobbiamo scegliere come voler scrivere. Di solito il proprio personaggio viene descritto utilizzando o la prima persona o la terza persona. Vediamo attraverso degli esempi tangibili qual è l'interpretazione migliore che voi potete dare valutata in base a dei giudizi che verranno applicati poi nel corso dell'avventura da parte dello Staff o del vostro Maestro per la valutazione del vostro operato.

Questi giudizi sono: Interpretazione, Stile, Strategia, Lealtà.

Questi parametri andranno da 1 a 10.

In base ai punteggi ottenuti ed al parziale si otterranno anche i punti EXP.

Andiamo dunque a spiegarli singolarmente

**Interpretazione:** questo parametro regola qual è l'effettiva interpretazione psicologica e comportamentale che date al vostro personaggio e potrà avvalersi della descrizione psicologica che voi stessi avrete postato in scheda. Può succedere un cambiamento di personalità durante la vostra avventura, ma essa dovrà essere giustificata e motivata e si sconsiglia un cambiamento troppo repentino del vostro modo di essere.

**Stile:** questo parametro regola il vostro modo di scrivere e descrivere. Gli eventuali errori grammaticali, di battitura e di sintassi. La scorrevolezza del vostro testo e la facilità con cui esso può essere interpretato dagli altri giocatori. Quindi quando scrivete cercate di essere il più chiari possibile.

**Strategia:** questo parametro regola l'abilità che dimostrate nell'affrontare e definire determinate situazioni di gioco. Questo parametro risulta estremamente importante soprattutto in torneo e duelli.

**Lealtà:** questo parametro regola il modo in cui voi vi comportate in rapporto verso gli altri. Come subite le tecniche, come rispondete ad eventuali attacchi, cosa vi succede dopo essere stati colpiti, come risentite di eventuali condizioni e stati fisici. Vi ricordo che subire eccessivamente delle tecniche avversarie non vi fa aumentare punti in lealtà, ma ve ne fa perdere. Come si usa sempre dire "la verità sta nel mezzo".

Vediamo ora cosa si intende per buono e cattivo post.

Esempio: Mangio una mela

Questo è un tipico esempio di cattivo post. Si esprime comunque il concetto ma non si dice proprio nulla di nulla oltre ad esso. Noi cerchiamo sempre di descrivere ogni cosa in modo da semplificare l'interpretazione a chi gioca con noi. Vi ricordo che nei duelli ad esempio, delle vostre mancanze possono essere sfruttate dagli avversari. Quindi sempre meglio perderci più tempo ma scrivere qualcosa in più.

Esempio: Ho in mano una mela, rossa, sembra succosa allo sguardo, la superficie è liscia al tatto e le mie mani vi scorrono come a volerne accarezzare ogni centimetro. La mordo, finalmente, sento i suoi succhi riversarsi fra le mie fauci, il suo sapore aspro che mi scende nella gola. Ne strappo un pezzo, è morbida all'interno, ma l'esterno mi fa molta resistenza. Ne stacco un morso e poi un altro ancora.

\*Devo finirla, è un peccato buttarla\*

Penso tra me e me, mentre continuo ad assaporare la sua essenza.

Questo è invece l'esempio di un post di medi valori. E' raccomandabile utilizzare colorazioni diverse e segnalazioni diverse per i vari tipi di scrittura (Discorso diretto, Narrato, Pensieri, etc) in modo da essere più chiari possibili. Sarà necessario elencare anche le modalità di scrittura e colorazioni in un'apposita legenda all'inizio di ogni post.

## b. Scheletro Scheda

Inizieremo questa sezione specifica del regolamento spiegandovi passo passo come fare a costruire la vostra scheda. Posto qui di seguito una scheda tipo su cui potrete basarvi per avere un'idea di quali sono i campi fondamentali che devono essere presenti spiegandovi nel caso occorra anche come compilarli.

Nome Pg Forum:  
Nome del Pg:  
Data di Nascita:  
Età fisica:  
Nazionalità:  
Capelli:  
Occhi:  
Carnagione:  
Altezza:  
Peso:  
Segni Particolari:

Maestro di Addestramento: Qui verrà scritto il maestro di addestramento che vi è stato assegnato successivamente alla vostra richiesta nella specifica sezione della gerarchia Richiesta Maestri.

Armatura: Nel caso sia il vostro primo personaggio, sarebbe opportuno che compilaste questo campo con la scritta "Ambisco all'armatura di ..."

Background: Questo campo obbligatorio e fondamentale per far iniziare il vostro personaggio riguarda appunto la vita del vostro personaggio prima di essere investito del titolo di cavaliere.

Carattere: Altro campo molto importante è il carattere che il vostro cavaliere avrà durante l'avventura. Questo carattere non è obbligatorio mantenerlo per tutta la durata della vita sul vostro forum ma potrà variare a seconda delle vicissitudini che il vostro personaggio dovrà affrontare. Questo campo potrà essere preso in considerazione nel caso in cui il Consiglio dovrà valutare la vostra interpretazione.

Abilità: Ogni cavaliere ed ogni armatura possiede delle abilità peculiari (oltre a quelle derivate dalla casta) che vengono elencate o nella Taizen o nei vari compendi nel caso in cui sia cavaliere inventati dal nostro - Staff -.

Caratteristiche: Ogni armatura o personaggio presenta delle diverse caratteristiche che possono essere molto importanti nella vostra avventura. Può essere opportuno indicare qui anche degli oggetti non utili, ma che il vostro personaggio possiede (Es. Collane, monili o cose a cui il personaggio è affezionato). Questo campo però riguarda soprattutto le caratteristiche della vostra armatura e tra queste ricordiamo ad esempio la Freccia di Sagitter, le Armi di libra, le Ali di Pegasus, etc.  
Nel caso che l'armatura non fosse dotata di caratteristiche questo spazio va lasciato in bianco.

**TECNICHE**

Tecniche Difensive: Queste tecniche fondamentali del vostro personaggio servono ad esso per porre eventuali difese efficaci verso gli attacchi dei vostri avversari. Ad energia bianca è obbligatorio avere almeno una tecnica difensiva. Molti personaggi hanno già tecniche difensive proprie che possono essere utilizzate dal vostro personaggio, altre possono essere inventate da voi (vi ricordo che le tecniche inventate devono comunque essere in qualche modo correlate alle abilità che il vostro personaggio presenta). Tra le difese semplici vi è una suddivisione essenziale:

- Muri: Questo genere di difesa porta alla formazione di muri di cosmo, di elementi o altro. La difesa del muro è solamente frontale ma più resistente rispetto agli altri tipi di difesa.
- Sfere: Questo genere di difesa porta alla formazione di sfere a 360° intorno al vostro personaggio o ad eventuali personaggi che volete difendere. La difesa di una sfera copre completamente il vostro personaggio ma si dimostra meno resistente rispetto alle difese a muro.

Tecniche Offensive: Queste tecniche fondamentali del vostro personaggio servono ad esso per porre eventuali attacchi efficaci verso i vostri avversari. Ad energia bianca è obbligatorio avere almeno una tecnica offensiva. Molti personaggi hanno già tecniche offensive proprie che possono essere utilizzate dal vostro personaggio, altre possono essere inventate da voi (vi ricordo che le tecniche inventate devono comunque essere in qualche modo correlate alle abilità che il vostro personaggio presenta). Tra le tecniche offensive semplici vi è una suddivisione essenziale:

- Tecniche Dirette: Questo tipo di tecniche consistono in attacchi diretti verso l'avversario. Sono tecniche di tipo singolo, cioè colpiscono un singolo bersaglio. Sono le tecniche più potenti dal punto di vista dell'eventuale danno, ma non offrono ampie arie d'azione e vengono spesso accompagnate da eventuali diversivi. (per esempio la "Cuspide Scarlatta" del cavaliere dello Scorpione).
- Tecniche ad Area: Questo genere di tecnica è basata su una serie di attacchi ripetuti o contemporanei o onde d'urto che colpiscono un'area molto più vasta rispetto agli attacchi singoli. La potenza dei colpi però è notevolmente inferiore a quello delle Tecniche Dirette. (per esempio la "Rivoluzione Stellare" del cavaliere dell'Ariete).
- Tecniche miste Singolo/Area: Questo genere di tecnica racchiude tutti e due i tipi sopra elencati. Esse sono considerate le vie di mezzo tra i due tipi ed il loro potenziale sarà quindi una via di mezzo tra di esse. Tra queste tecniche possiamo racchiudere i cosiddetti attacchi a cono (per esempio la "polvere di diamanti" del cavaliere del Cigno).

Tecniche Offensive/Difensive: Questo genere di tecnica mette in relazione Difesa ed Attacco. A questo genere di tecniche appartengono ad esempio le cosiddette "Bouncer" che hanno il potere di riflettere il colpo avversario reindirizzandolo verso lo stesso. Alcune tecniche Offensive/Difensive sono quelle che ad esempio sfruttano le Esplosioni limitate del Cosmo per proteggere il personaggio da eventuali attacchi e colpire lo stesso con eventuali onde d'urto. Questo genere di tecniche consumano, a differenza di quelle sopra elencate, due slot. Non sarà possibile quindi attaccare ulteriormente dopo che sono state usate, ma potrete creare soltanto eventuali diversivi.

(un esempio di queste tecniche è il Crystall Wall del cavaliere dell'Ariete).

## c. Morte del Personaggio

### Come è dove

Le situazioni che prevedono la morte del pg sono epic quest, Story quest e role epic quest. Entrare in una di queste giocate implica TASSATIVAMENTE l'accettazione di quanto segue.

- 1 - tutti gli scontri, anche casuali possono causare la morte del pg.
- 2 - ogni post di scontro è vigilato da 3 judge dichiarati ad inizio evento, che possono in qualsiasi momento dinanzi ad una azione mortale definire la morte del pg che subisce tale azione.
- 3 - in nessun caso saranno fatte eccezioni: se i tre judge concordano sulla morte del pg questo non potrà essere salvato in nessun modo. Nemmeno dall'intervento di altri staffer o di azioni al limite del divino e divine.
- 4- la morte del pg comporta tutti i fattori proposti sul regolamento apposito.
- 5 - in nessun caso, esclusi quelli contemplati dal quest master si potrà comparire improvvisamente in soccorso dell'utente che potrebbe morire.

### ESEMPIO MODALITÀ DI GIUDIZIO.

Pegaso - energia verde vs Papillon - energia rossa e Dragone nero - energia nera.

Pegaso: Ero convinto di essere molto più potente dei miei avversari e li lasciai fare.

Papillon: le fairy provarono a bloccare l'avversario e indebolire il suo spirito.

Dragone nero: vidi che papillon aveva bloccato Pegaso e decisi di lanciare la mia tecnica finale verso il Saint.

Pegaso : Attivai una barriera. E mi salvai.

I tre judge leggendo tale situazione dichiarano che Pegaso muore non avendo opposto una valida azione difensiva poi il quest master inserirà un post in cui descriverà la scena - corretta - e farà procedere la giocata secondo i dettami più consoni.

Vi sono due possibilità per resuscitare il proprio pg, qualora lo si desiderasse:

1 - resuscitare da spectre con la stessa cloth di un livello inferiore (o una canonica surplice) e un livello inferiore (metà degli exp previsti per quel livello), o, nel caso di morte di un pg da energia blu, stesso livello ma exp base.

2 - resuscitare con il medesimo pg attraverso una quest con la propria divinità (interpretata da un Quest Master), che lo porterà a tornare in vita per volontà divina ma con un livello energetico inferiore (sempre metà degli exp previsti per quel livello)

In entrambi i casi sarà necessario richiedere una quest seguita da un master che vi accompagnerà nel percorso.

3 - Oppure, semplicemente, decidere di ricominciare tutto da zero con un pg ex novo.

Da notare e tenere bene in considerazione tuttavia, che sarà possibile esser resuscitati UNA SOLA VOLTA con lo stesso pg e che una seconda morte comporterà il dover ricominciare da zero EXP e ENERGIA BIANCA.

Infine, chiunque abuserà negli eventi della presenza dell'elemento morte, uccidendo avversari SENZA UN PLAUSIBILE E COERENTE MOTIVO GDRISTICO, vedrà intervenire il Quest Master per definire il risultato dell'azione.

#### d. Il Secondo Personaggio

E' sempre più diffusa da parte dell'utenza nei vari forum, la necessità di ottenere, una volta che il proprio pg principale abbia raggiunto un alto livello energetico, giocare con un secondo personaggio, per ovvi motivi riconducibili alla bassa giocabilità in GDR di un guerriero particolarmente elevato, ma c'è di più qui sul Saint Warriors. Sarà possibile avere un png come da topic in gerarchia o un vero e proprio pg aggiuntivo, il quale tuttavia, dovrà per forza appartenere ad una casta differente rispetto quella del principale.

In entrambi i casi, si dovrà partire dall'addestramento che porterà a vestirne i panni e sarà possibile farne richiesta in bacheca a partire dall'ENERGIA VIOLA per un secondo pg e da ENERGIA NERA per un png.

Infine per il secondo pg non sarà possibile ambire a cariche gerarchiche o divinità e pg principali o normalmente particolarmente richiesti.

#### e. I Punti Onore

Molto semplicemente il regolamento dei punti onore vi aiuta a gestire sia dentro che fuori da una role, quest o scontro il vostro avversario ma anche voi stessi. Non ci sono limitazioni particolari né il vostro pg è obbligato in modo ASSOLUTO a far riferimento a quanto scritto nei vari livelli.

Nel caso in cui il proprio pg non facesse riferimento a quanto scritto nei livelli dovrà interpretare tale scelta: "non ha prestato attenzione alle voci", "non ha letto mai nulla a riguardo", "non si è interessato" etc.

Per evitare di snaturare la tendenza/carattere di un pg inoltre facciamo notare che pur aumentando i punti onore è possibile decidere di non cambiare la "fama" del cavaliere. Diventate la leggenda che desiderate cavalieri!

Si fa presente che questo contatore va inserito in cronologia.

##### COME ACCUMULARE I PUNTI ONORE:

- 1 PUNTI SCONTRO BASE
- 2 PUNTI ROLE BASE
- 3 PUNTI SCONTRO TORNEO
- 4 PUNTI QUEST 5 PUNTI STORY QUEST 7 PUNTI EPIC QUEST.

Ad aumentare queste assegnazioni ci sono inoltre alcune variabili legate al vostro grado all'interno della gerarchia di casta come riportato sotto.

Athena e Black Saint +1 bronze +2 silver +3 gold + 4 capocasta .

Poseidoniani e Asgardiani + 2 base e + 4 ai rispettivi capicasta .

Kronos: cronosite (sotto il primo) + 1, cronosite primo livello + 2, titani superiori + 4, capocasta +5.

Specter: +1 spectre , + 3 spectre superiori, + 2 giganti ,+ 4 dei minori e capocasta , +5 dei gemelli .

##### COME INSERIRE IL CONTATORE IN SCHEDA

Al fine di avere dei contatori "omologati" per tutti abbiamo pensato a questa struttura:

GRADO CAVALIERE ( Silver, Bronze, etc) in cui inserire l'attuale bonus sulla giocata. (bronze +1, silver+2 etc)

PUNTI ONORE: quanti punti onore si hanno

FASCIA ONORE: ovvero il titolo della fascia di punti onore in cui si trova il vostro cavaliere.

Logicamente il regolamento è retroattivo e pertanto tutte le vostre giocate in cronologia a cui sono già stati assegnati gli EXP possono essere conteggiate.

## f. Le Cariche Gerarchiche

### ATHENA

Gran Sacerdote --> Il Vicario di Athena, il suo Cavaliere di riferimento, l'unico in grado di avere rapporti diretti con la divinità. Facente le funzioni di capo militare e religioso, la sua parola equivale a quella di Athena stessa e la sua volontà sia nelle vicende interne che in quelle esterne è riconosciuta anch'essa come volontà propria della stessa Athena. Eletto dalla Dea o nominato da tutti i Cavalieri riuniti in consiglio.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Primo Ministro --> Colui che fa le veci del Gran Sacerdote in caso di sua assenza. In alternativa spesso viene delegato proprio dal Gran Sacerdote per comunicare le proprie volontà. Viene nominato dal Gran Sacerdote stesso.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Ambasciatore di Athena --> Il rappresentante della divina Athena fuori dai confini del regno. Nominato dal Gran Sacerdote, porta il volere di Athena tra i mondi

Comandante di Athena --> Il Cavaliere di riferimento: il capo sul campo delle forze di Athena. Riceve le direttive direttamente dal Gran Sacerdote o dal Primo Ministro e questa carica può esser assunta da qualsiasi cavaliere, sia esso d'oro, d'argento o di bronzo. Eletto dal Gran Sacerdote

Opliti (i tre cavalieri rappresentanti l'élite dello schieramento di Athena, scelti direttamente dal Grande Sacerdote) --> essi rappresentano la guardia personale del Gran Sacerdote e rispondono solo a lui.

### ODINO

Celebrante di Odino --> Il Vicario di Odino, il suo guerriero di riferimento, l'unico in grado di avere rapporti diretti con la divinità. Facente le funzioni di capo militare e religioso, la sua parola equivale a quella di Odino stesso e la sua volontà sia nelle vicende interne che in quelle esterne è riconosciuta anch'essa come volontà propria della stessa divinità. Eletto dal Dio o nominato da tutti i guerrieri riuniti in consiglio.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Campione di Asgard --> Il guerriero di riferimento: il capo sul campo delle forze di Odino. Riceve le direttive direttamente dal Celebrante

### POSEIDON

Ammiraglio dei Sette Mari --> Il Vicario di Poseidon, il suo Generale di riferimento, l'unico in grado di avere rapporti diretti con la divinità. Facente le funzioni di capo militare e religioso, la sua parola equivale a quella di Poseidon stesso e la sua volontà sia nelle vicende interne che in quelle esterne è riconosciuta anch'essa come volontà propria della stessa divinità. Eletto dal Dio o nominato da tutti i Generali riuniti in consiglio.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Ambasciatore di Poseidone --> Il rappresentante della divinità fuori dai confini del regno. Nominato dall'Ammiraglio, porta il volere di Poseidon tra i mondi

### ADE

Imperator Inferorum --> Il Vicario di Ade, il suo Spectre di riferimento, l'unico in grado di avere rapporti diretti con la divinità. Facente le funzioni di capo militare e religioso, la sua parola equivale a quella di Ade stesso e la sua volontà sia nelle vicende interne che in quelle esterne è riconosciuta anch'essa come volontà propria della stessa divinità. Eletto dal Dio o nominato da tutti gli Spectre riuniti in consiglio.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Oracolum Inferorum --> Colui che fa le veci dell'Imperator in caso di sua assenza. In alternativa spesso viene delegato proprio dall'Imperator per comunicare le proprie volontà. Viene nominato dall'Imperator stesso e rappresenta la fede in Ade, fede che personalmente può testare negli Spectre sottoponendoli ad esami da egli pensati e giudicati, con tutte le conseguenze del caso. Non ha autorità sugli spectre superiori, il Comando Terrestre e l'Avanguardia Celeste.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Ambasciatore dell'Ade --> Il rappresentante della divinità fuori dai confini del regno. Nominato dall'Imperator, porta il volere di Ade tra i mondi

Generale Supremo --> Lo Spectre di riferimento: il capo sul campo delle forze di Ade. Riceve le direttive direttamente dall'Imperator Inferorum o in sua assenza dall'Oracolum e questa carica può esser assunta da qualsiasi spectre, sia esso

un Gigante, uno spectre superiore, uno spectre regolare o uno spectre resuscitato. Non ha autorità sugli spectre superiori, il Comando Terrestre e l'Avanguardia Celeste

Guardia Imperiale (max 3) --> Essi rappresentano la guardia personale dell'Imperator e rispondono solo a lui.

Procurator --> Il Giudice dell'Ade, colui che si occupa di giudicare e punire le anime degli avversari uccisi in battaglia.  
Ruolo ricoperto dallo Spectre di Balrog

Le Legio --> Legioni legate ai tre Giganti dell'Ade; ognuno ne comanda una e fanno riferimento al Generale Supremo o, in assenza, ai superiori Oracolum e Imperator Inferorum. Non hanno autorità sugli spectre superiori, il Comando Terrestre e l'Avanguardia Celeste

Guardie Personali --> Micro eserciti simili alle Legio ma al servizio degli Spectre Superiori e sottoposti all'autorità dunque, anche di Oracolum Inferorum e Imperator Inferorum

#### CRONO

L'Eterno --> Il Vicario di Kronos, il suo Titano di riferimento, l'unico in grado di avere rapporti diretti con la divinità. Facente le funzioni di capo militare e religioso, la sua parola equivale a quella di Kronos stesso e la sua volontà sia nelle vicende interne che in quelle esterne è riconosciuta anch'essa come volontà propria della stessa divinità. Eletto dal Dio o nominato da tutti i Titani riuniti in consiglio.

L'Araldo del Tempo --> Colui che fa le veci dell'Eterno in caso di sua assenza. In alternativa spesso viene delegato proprio dall'Eterno per comunicare le proprie volontà. Viene nominato dall'Eterno o da Kronos in persona e rappresenta la fede nel Signore del Tempo, fede che personalmente può testare negli adepti sottoponendoli ad esami da egli pensati e giudicati, con tutte le conseguenze del caso.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Blu

Ambasciatore Senza Tempo --> Il rappresentante della divinità fuori dai confini del regno. Nominato dalla Voce, porta il volere di Kronos tra i mondi

Il Figlio del Tempo --> L'adepto di riferimento: il capo sul campo delle forze di Kronos. Riceve le direttive direttamente dall'Eterno o in sua assenza dall'Araldo e questa carica può esser assunta da qualsiasi adepto, sia esso un Titano o un Gigante di qualsiasi rango. Non ha autorità sui Titani, a meno che non lo sia lui stesso

Guardiani del Tempo (max 3) --> Essi rappresentano la guardia personale dell'Eterno e rispondono solo a lui.

#### I SENZA DIO

Il Don --> Il Black di riferimento: il capo assoluto dei senza Dio. Carica che può essere assunta da qualunque rango all'interno degli Oscuri, la sua autorità non è in discussione. Eletto soltanto in un modo: un torneo interno.

Chi ne sarà eletto verrà insignito d'ufficio, qualora non la possedesse, dell'Energia Viola.

Raggiunta tale carica, l'utente, riceverà il "marchio della Regina Nera" un tatuaggio che gli conferirà i seguenti poteri: BOUNCHER COMPLETO (con quindi possibilità di aggiungere cosmo proprio a quello bouncherato) ad ENERGIA VIOLA e SCOMPOSIZIONE DELLA MATERIA ad ENERGIA NERA.

Campioni Oscuri (i cinque cavalieri neri rappresentanti l'elite dello schieramento oscuro, scelti direttamente dal Comandante) --> L'elite dell'esercito dei senza Dio, ricevono le direttive direttamente dal Don e le applicano sugli altri cavalieri

**NOTA IMPORTANTE:** Se un giocatore per un lasso di tempo di 30 giorni è assente dal Forum e dalle sue attività, perderà il suo personaggio. Sono esonerati, ovviamente, chi porta valide giustificazioni o avvisa un membro dello STAFF.

#### g. Responsabili di Casta

Saint: Gemini\_Air e Altair

Specter: Mordor l'Oscuro Cantore coadiuvato da Joker

Marini: Mordor l'Oscuro Cantore

Balck Saint: Responsabile Misa Amane coadiuvata da Gemini\_air

Asgardiani: Responsabile Seither&Sorry coadiuvata da Joker

Titani di Chrono: Responsabile Altair

Tutta l'utenza è quindi pregata qualora ci fossero problemi di qualsiasi natura o entità di fare riferimento a questo schema e di conseguenza di contattare i propri responsabili di casta.

P.S.

**I vati capi casta sono per tanto pregati di coadiuvare i suddetti responsabili di casta nelle varie attività di routine quali ad esempio, contattare le persone latitanti sul forum e fare pubblicità del forum stesso, di modo da alleggerire i compiti dello staff.**

---

## II. ENERGIE E TIPOLOGIE DI GIOCO

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  
TEST [ num. Post non definito – possibilità morte (dall'Energia Blu) ]: Up Energia- Up Armatura (no morte)

### **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.

---

## III. ENERGIE E TECNICHE

ENERGIA BIANCA: normale essere umano.  
Sensi Posseduti: Normali 5 sensi  
Velocità Max: Normale  
Min Temperatura Raggiungibile: 0°C  
Numero Max di Tecniche: 5 Max Temperatura Raggiungibile: 40°C  
Numero Max di Abilità: 2  
Area d'effetto: Nessuna

Cavaliere Energia Gialla (da 101 a 300 EXP)

Questa è il livello successivo ed 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.

Sensi Posseduti: Normali 5 sensi



Velocità Max: Si sfiora la velocità del suono (Mach 1)  
Min Temperatura Raggiungibile: -40°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +100°C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 500V  
Numero Max di Tecniche: 8 Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 7G  
Numero Max di Abilità: 2  
Area d'effetto: 10 metri

Cavaliere Energia Verde (da 301 a 501 EXP)  
Questa 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.  
Sensi Posseduti: Normali 5 sensi (si apprende la capacità di utilizzo del 6° senso)  
Velocità Max: Velocità del suono (Mach 2)  
Min Temperatura Raggiungibile: -90°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +400°C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 1000V  
Numero Max di Tecniche: 10 Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 12G  
Numero Max di Abilità: 2  
Area d'effetto: 35

Cavaliere Energia Rossa (da 502 a 980 EXP)  
Questo è un livello molto potente, già da questo livello è possibile accedere ad armature superiori quali le Scale dei General Marine o altri tipi di armatura di un certo livello.  
Sensi Posseduti: 6 sensi  
Velocità Max: Supera la velocità del suono (Mach 3)  
Min Temperatura Raggiungibile: -178°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +600°C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 2000V  
Numero Max di Tecniche: 12  
Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 20G  
Numero Max di Abilità: 2  
Area d'effetto: 70 metri

Cavaliere Energia Blu (da 981 a 1600 EXP)  
Questo livello è uno dei più importanti, a questo livello si ottiene l'accesso alle armature d'oro di Atena e si inizia a percepire il Settimo Senso.  
Sensi Posseduti: 6 sensi (inizia ad apprendere il 7° senso)  
Velocità Max: si sfiora la velocità della luce  
Min Temperatura Raggiungibile: -220°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +1000°C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 5000V  
Numero Max di Tecniche: 15  
Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 30G  
Numero Max di Abilità: 3 Area d'effetto: 150 metri

Cavaliere Energia Viola (da 1601 a 2300 EXP)  
Questo livello è uno dei più importanti, pochi esseri umani riescono a raggiungere un potere così elevato e molto spesso soltanto chi è predestinato dal destino riesce in tale impresa.  
Sensi Posseduti: 7 sensi  
Velocità Max: velocità della luce  
Min Temperatura Raggiungibile: -240°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +1800°C Max.  
Forza di Gravità con abilità adeguata: 50G  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 10000V  
Numero Max di Tecniche: 18  
Numero Max di Abilità: 4 Area d'effetto: 250 metri

Cavaliere Energia Nera (da 2301 a 3200 EXP)  
Questo livello è uno dei più potenti, soltanto persone predestinate ad una natura semi-divina ed in alcuni casi divina, possono ambire a raggiungere tale potere.

Sensi Posseduti: 8 sensi  
Velocità Max: potrebbe lievemente superare la velocità della luce  
Min Temperatura Raggiungibile: -273,15°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +2500°C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 20000V  
Numero Max di Tecniche: 20  
Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 70G  
Numero Max di Abilità: 5  
Area d'effetto: 500m

Cavaliere Energia Suprema (da 3201 a 4500 EXP)

Questa energia è quella tipica degli dei reincarnati sulla terra. E' un livello molto elevato e chi lo possiede esercita un potere altamente distruttivo.

Sensi Posseduti: 8 sensi (inizia ad apprendere il 9°)  
Velocità Max: può superare la velocità della luce  
Min Temperatura Raggiungibile: -273,15°C  
Max Temperatura Raggiungibile: +8000°C  
Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 150G  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 40000V  
Numero Max di Tecniche: 23  
Numero Max di Abilità: 6 Area d'effetto: 800 metri

Cavaliere Energia Divina (4501 EXP)

Questo livello di potere è tipico di chi si è avvicinato moltissimo ad essere simile ad un Dio se non suo pari.

Sensi Posseduti: 9 sensi  
Velocità Max: oltre la velocità della luce  
Min Temperatura Raggiungibile: inferiore allo 0 assoluto  
Max Temperatura Raggiungibile: 15000 °C  
Voltaggio di Elettrocuzione con abilità adeguata: 100000V  
Max. Forza di Gravità con abilità adeguata: 300G  
Numero Max di Abilità: 8  
Numero Max di Tecniche: 25  
Area d'effetto: 1000 metri

**Nota Importante:** Per passare da un Energia all'altra, sarà necessario fare un TEST energetico. Dall'Energia Blu, durante il test E' PRESENTE il fattore Morte.

## 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.

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

Esempio: Bronze saint di Pegaso.

Mi posizionai e richiamando il cosmo lanciai 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 lanciai 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.

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.



VIII								NM	NM
IX									NM

Questo schema rappresenta quello che accadrebbe nel caso di un colpo diretto sull'armatura, avendo adesso uno schema sulle tipologie di tecniche è 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.

## V. LE ABILITA' DI CASTA

Con il fine di diversificare ogni casta, rendendola unica e differente da tutte le altre, a ciascun schieramento è stata attribuita un'abilità peculiare. Ciascun utente potrà pertanto inserire quest'abilità in scheda, sommandola a quelle già presenti nella stessa. Di seguito, le abilità per ogni casta.

- **Saints:** Donazione armature (tra pg attivi) e coscienza delle stesse.

Nota Importante: Si noti che la coscienza dell'armatura potrebbe, in alcuni casi, non condividere il modus operandi di uno o più Saints ( come nel caso di DeathMask di Cancer per via della sua malvagità) poiché incongruente con la missione di casta e rifiutarsi di aiutare tale/i Saint/s. (Possibilità di rifiuto a discrezione del Master).

- **Black Saints:** Teleport per tutti (dove già previsto verrà aggiunta una (1) abilità da concordare con lo Staff).

Nota Importante: Per l'utilizzo del Teleport è necessario tenere sempre in considerazione la parte di regolamento ad esso dedicato.

Alchimia - Le armature nere sono frutto della maestria di grandi alchimisti. Ciascun black saint acquisirà tale arte nel corso del tempo, permettendogli di sviluppare, a partire dall' Energia Rossa, la capacità di forgiare armi bianche dotate dello stesso grado di resistenza della propria cloth (in caso di cambio a black gold, l'arma rimane del grado originale salvo up cloth e arma congiunto) nelle quali sarà tuttavia possibile, infondere il proprio cosmo.

A partire dall'Energia Blu, inoltre, sarà possibile aumentare autonomamente il grado della propria armatura, rendendola anche più coprente e protettiva rispetto all'originale.

SARA' POSSIBILE OVVIAMENTE ESEGUIRE SOLTANTO UNA SOLA ALCIMIA PER CIASCUN LIVELLO ENERGETICO E SONO ESCLUSI GLI UP CLOTH STANDARD CON MASTER VALUTATI DALLO STAFF MA CON LE OPPORTUNE LIMITAZIONI

ENERGIA BLU MAX LIVELLO 6

ENERGIA VIOLA MAX LIVELLO 7

ENERGIA NERA MAX LIVELLO 8

Applicazione alchemica possibile tramite una mini quest con master.

- **Marine:** Aumento di un livello (+1) armatura durante la permanenza nel regno marino.
- **Asgardiani:** Resistenza straordinaria alle energie fredde (sottoposta in ogni caso al livello energetico).
- **Spectre:** Una resurrezione gratuita senza malus extra, a patto che l'anima del defunto non sia né estinta, né imprigionata.
- **Giganti:** Goccia di Ichor. La possibilità (per un turno in un solo duello per ogni quest) di curare le proprie ferite grazie al sangue degli Dèi.

Nota Importante: L'ichor si limita esclusivamente alla cura delle ferite di tipo fisico e non potrà mai essere usato per rinvigorire il proprio Cosmo.

Quindi colpi come il Tenbu Horin (Il Sacro Virgo) o colpi che derivano dalla Deprivazione dei Sensi o a danni al sistema nervoso POSSONO essere curati, poiché considerati danno fisico, mentre colpi derivati dalla Manipolazione Mentale, come il Genro Maōken, NON POSSONO essere curati.

- **Titani:** Teleport. Ad Energia Suprema Psicocinesi.

L'attribuzione di due (2) abilità ai Titani è dovuta alla loro natura divina.

---

## VI. ABILITA' INDIVIDUALI

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 aggiungere parametro [ resistenza ].

- **Spirito :** <sup>1</sup> 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.

**Spiritualità 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.

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 :** <sup>2</sup> 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

---

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

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

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 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:

- evocazione fino alla blu.

- 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:**

*Sia il veleno che altre abilità come NECROSI, SONNOLENZA, PARALISI (salvo particolari eccezioni) seguiranno, solitamente, questo schema:*

- se chi subisce tali abilità è di una o più energie inferiore a chi lo emette l'abilità impiegherà 1 post;

- se chi subisce tali abilità è a pari energia con chi lo emette, l'abilità impiegherà 2 post;

- se chi subisce tali abilità è di una o più energie superiori a chi lo emette, l'abilità impiegherà 5 post;

*E' 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.*

- **Teleport:** Questa tecnica molto potente e propria solo di alcuni cavalieri e' utile in molti casi ma puo' causare incomprensioni tra molti giocatori quindi siamo stati costretti a rivisitarla ed a limitare il suo uso. Accessibile soltanto al ENERGIA BLU o superiore da una limitata cerchia di soggetti questa abilita' puo' essere utilizzata per schivare attacchi nemici, mentre NON E' POSSIBILE EFFETTUARE ATTACCHI DI ALCUN TIPO SUCCESSIVAMENTE AD UN TELEPORT, questo perchè comunque richiede un incredibile sforzo per esser compiuto. L'uso di questa abilita' pero' e' limitata in quanto richiede, appunto, uno sforzo sia mentale (in caso di teleport psichico) che fisico non indifferente all'utilizzatore che dovra' accumulare ed utilizzare una notevole quantita' del proprio cosmo (in caso di teleport dimensionale), per la sua esecuzione. Veniamo quindi ai punti salienti del nostro regolamento: L'uso e' proprio solo di cavalieri che possono in qualche modo giustificarne l'acquisizione e che hanno raggiunto una padronanza della tecnica e del proprio cosmo superiore alla norma (si richiede almeno il raggiungimento dell'Energia Blu). L'uso e' limitato ad 1 sola volta per Duello (un notevole dispendio di energie fanno si che questa tecnica non sia utilizzabile troppe volte). Non e' possibile utilizzare questa Abilita' per schivare teniche dispendiose in quanto esse sono portate ad una velocita' molto elevata e necessitano di una notevole quantita' di cosmo per essere eseguite. IL TUTTO IN RAPPORTO, OVVIAMENTE, DAL DIVARIO DI LIVELLO TRA I CONTENDENTI. In gdr, le azioni di teleport saranno illimitate per quel che concerne azioni di spostamento spaziale da un luogo ad un altro della vicenda (tenendo comunque presente il consumo energetico), mentre rimarranno limitate ad un solo teletrasporto per ciascun combattimento disputato durante la medesima quest o la ruolata. Per altri problemi riguardanti questa tecnica rivolgersi direttamente allo Staff, saremo disponibili ad ulteriori chiarimenti e/o modifiche.

Oltre a queste particolari Abilità esistono inoltre:

- Le Abilità elementali [FUOCO, TERRA, ACQUA, ARIA, LUCE]
  - Le Abilità fisiche [FORZA, RESISTENZA, AGILITA' STRAORDINARIE]
  - Le Abilità speciali [MUSICA, FAIRY, ECC]
-

## VII. LE ARMI DI LIBRA

Per i fruitori della Gold Cloth di Libra è doverosa una notifica; canonicamente queste armi vengono considerate dei Tabù, utilizzabili solo previo consenso della Dea e, ovviamente, del cavaliere di Libra.

Sul forum ci si regolerà così:

Le Armi di Libra sono, ovviamente, di un livello superiore alla resistenza della cloth.

Tali armi non sono assolutamente utilizzabili in combattimento salvo regolamentazioni speciali o permessi da parte dello Staff.

In situazioni particolari (sempre preventivamente definite) Libra potrà utilizzare le sue armi come meglio ritiene, così come potrà accogliere o declinare le richieste di "prestito" di una delle armi da parte di altri Saint di Athena.

In caso di consenso, le armi si manifestano ovunque il richiedente si trovi teletrasportandosi da sole e concedendo un solo colpo durante un solo post.

Le armi non hanno la possibilità di incanalare in se abilità di alcun tipo, ma possono essere saturate di cosmo al fine di sferrare colpi più potenti ed efficaci.

Lo Staff (nei panni della Dea Athena) può in qualsiasi momento sigillare l'uso di una o più armi ove il cavaliere si dimostrasse immeritevole di possederle. Un uso inadatto delle armi potrebbe, in casi estremi, portare all'abbandono forzato da parte della Cloth, declassando il cavaliere che la possiede dal ruolo di Gold Saint.

---

## VIII. CASTE BY THE SAINT WARRIORS

### a. Titani di Crono-Giganti di Tifone

### b. Black Saints

ORO:

Ariete Nero: Psicocinesi, riparazione armature, agilità straordinaria, teletrasporto - geocinesi (ENERGIA VIOLA)

Toro Nero: Forza straordinaria, Cosmo esplosivo, oscurità - necrosi (ENERGIA VIOLA)

Gemelli Nero: Controllo del magma, privazione dei sensi, Boucher, illusioni - Poteri mentali, intesi solo come difese rafforzate da illusioni mentali, manipolazioni mentali ecc (ENERGIA VIOLA)

Cancro Nero: oscurità, boucher, agilità straordinaria, evocazione - psicocinesi (ENERGIA VIOLA)

Leone Nero: Controllo elemento Fuoco, velocità superiore, replica imprinting - cosmo esplosivo (ENERGIA VIOLA)

Vergine Nera: Teletrasporto, spirito, illusioni, evocazione - Poteri mentali, intesi solo come difese rafforzate da illusioni mentali, manipolazioni mentali (ENERGIA VIOLA)

Libra Nera: Forza straordinaria, agilità straordinaria, armi di libra, Controllo elemento vento - psicocinesi e illusioni mentali (ENERGIA VIOLA)

Scorpione Nero: Seimetein, Boucher, psicocinesi, velocità superiore - cosmo perforante tramite cuspidi (ENERGIA VIOLA)

Sagittario Nero: Assorbimento luce, Freccia della Regina Nera, Volo - Lamento della Regina Nera [Lamento della Regina Nera: al pari del Santo anche il Black può far risuonare la propria armatura, il Lamento generato è un suono orripilante e profondo che causa una quasi completa impossibilità di concentrazione; Può interferire con le illusioni e risvegliare chi gli è intorno dalle stesse] (ENERGIA VIOLA)

Capricorno Nero: Lama d'Ombra, agilità straordinaria, necrosi - psicocinesi (ENERGIA VIOLA)

Acquario Nero: Controllo elemento acqua, boucher - illusioni ambientali (ENERGIA VIOLA)

Pesci Nero: Emocinesi, necrosi, psicocinesi - velocità superiore (ENERGIA VIOLA)

ARGENTO:

Altare Nero: Sekishiki, Spirito

Aquila Nera: Vento - Piume cosmiche

Auriga Nera: Dischi fiammeggianti - Illusioni

Balena Nera: Acqua - Spirito

Bussola Nera: Teletrasporto - Telepatia - Magnetismo

Cane Da Caccia Nero: Psicocinesi - Controllo Mentale



Cane Maggiore Nero: Emocinesi - Zanne  
Corona Boreale Nero: Ghiaccio Oscuro - Acqua  
Corvo Nero: Corvi ombra - Ombra  
Centauro Nero: Geocinesi - Magma  
Cefeo Nero: Catene Nere - Vento  
Cerbero Nero: Palle Chiodate Nere - Elettrocità Oscura  
Croce del Sud Nero: Ghiaccio Oscuro - Minerale  
Coppa Nera: Psicocinesi - Necrosi  
Eraclio Nero: Forza Straordinaria - Resistenza Straordinaria - Illusioni  
Orione Nero: Necrosi - Acqua  
Freccia Nera: Illusioni - Freccie cosmiche  
Gru Nera: Vento - Lame di Vento - Dimensioni  
Lucertola Nera: Elettrocità Oscura - Bouncer  
Loto Nero: Illusioni - Vegetale  
Mosca Nera: Mosche Ombra - Necrosi - Visione 360°  
Pavone Nero: Illusioni - Ombra  
Perseo Nero: Falchetto di Hermes (rivitalizzazione) - Ametista Oscura  
Ragno Nero: Ragnatele Acide - Oscurità  
Renna Nera: Geocinesi - Ghiaccio Oscuro  
Ofiuco Nero: Artigli - Elettrocità Oscura  
Rosa Nera: Vegetale - Veleno  
Triangolo Nero: Psicocinesi - Sigilli Spirituali  
Lira Nera: Musica - Assorbimento  
Testa del Serpente Nero: Illusioni - Veleno (liquido)  
Chioma di Berenice Nero: Fili - Ombra

#### BRONZO:

Andromeda Nero: Catene Nere - Privazione cosmica (tramite i serpenti)  
Cigno Nero: Ghiaccio Oscuro - Teletrasporto (legato al ghiaccio)  
Dragone Nero: Acqua - Scudo Nero - Forza straordinaria  
Dragone Nero/Riflesso: Telepatia - Scudo Nero - Psicocinesi  
Fenice Nera: Fuoco Oscuro - Controllo Mentale (Fantasma Diabolico)  
Pegaso Nero: Peste Nera  
Camaleonte Nero: Frusta Nera - Veleno  
Fornace Nera: Fuoco Oscuro - Vento  
Hydra Femmina Nera: Veleno - Acido  
Hydra Maschio Nero: Necrosi - Oscurità  
Leone Minore Nero: Velocità Superiore - Geocinesi  
Lince Nero: Fuoco Oscuro - Artigli  
Lupo Nero: Geocinesi - Oscurità  
Orsa Maggiore Nera: Acqua - Elettrocità Oscura  
Orsa Minore Nera: Ghiaccio Oscuro - Forza Straordinaria  
Unicorno Nero: Fuoco Oscuro - Elettrocità Oscura  
Cassiopea Nera: Catene Nere - Fuoco Oscuro  
Pesce Australe Nero: Catene Nere - Acqua  
Sestante Nero: Ghiaccio Oscuro - Ombra  
Ottante Nero: Visione Astrale - Previsione del Futuro - Dimensioni  
Pesce Volante Nero: Velocità Superiore - Vento  
Macchina Pneumatica Nera: Elettrocità Oscura - Corrosione  
Mensa Nera: Sigilli Elementali - Assorbimento - Veleno  
Orologio Nero: Corrosione - Luce  
Pittore Nero: Pietrificazione - Spirituale  
Squadra Nera: Boomerang - Illusioni  
Compasso Nero: Veleno - Ipnosi - Sonno  
Colomba Nera: Volo - Luce - Sacro  
Scultore Nero: Psicocinesi - Teletrasporto - Riparazione Armature  
Scalpello Nero: Ametista Oscura - Ombra  
Cavallino Nero: Vegetale - Illusioni  
Reticolo Nero: Dimensioni - Gravitazionale  
Lepre Nera: Taumaturgia - Sigilli Spirituali - Vegetale

Uccello del Paradiso Nero: Volo - Assorbimento - Lame cosmiche  
Microscopio Nero: Psicocinesi - Luce  
Volpicula Nera: Vento - Geocinesi  
Tucano Nero: Ombra - Oscurità  
Cane Minore Nero: Fruste - Spirito  
Telescopio Nero: Ghiaccio Oscuro - Dimensioni  
Corona Australe Nera: Quarzo - Fuoco Oscuro  
Indiano Nero: Geocinesi - Lancia  
Pastore Nero: Anime della Natura - Evocazione  
Poppa Nera: Fuoco Oscuro - Ombra  
Vele Nere: Vento - Elettricità Oscura  
Carena Nera: Vento - Acqua  
Coda del Serpente Nero: Agilità Straordinaria - Veleno  
Medusa Nero: Elettricità Oscura - Ipnosi  
Delfino Nero: Agilità straordinaria - Emocinesi - Resistenza straordinaria Eridano Nero: Acqua - Necrosi

#### DEATH QUEEN ISLAND

L'isola ha una conformazione piuttosto atipica con tre promontori due dei quali collegati da un lungo istmo di terra emersa. La caldera centrale del vulcano, perennemente attivo e di tipo magmatico, rende piuttosto pittoresco il paesaggio sul versante est dove solitamente discendono le colate laviche. Qui il terreno è prevalentemente nerastro, costellato di crepacci e strutture magmatiche consolidate in basalto tagliante o dalle forme più bizzarre e crepacci. Nei periodi di attività intensa la coltre di fumo crea una cappa di gas che filtrano la luce solare tanto che in questa zona dell'isola può fare anche parecchio freddo, fatto insolito per un luogo solitamente arido e caldo, quando si verificano tali circostanze. Decisamente insalubre e difficilmente abitabile questa sponda è anche la più difficile da espugnare, non ci sono infatti approdi dal mare. Verso sud le pendici del vulcano scendono verso il mare più dolcemente. In questo lato dell'isola si allarga una piana ricoperta da una fitta foresta di pini neri e altri alberi dal manto verde scuro frammentata da un picco chiamato del "Diablo Pick" sulla cui sommità svetta il "Palazzo", dalle lunghe fattezze gotiche di nere lame scagliate verso il cielo, di Black Capricorn. In tempi passati tutti i palazzi dei misteriosi Gold reietti hanno recato lo splendore degli anti dei per antonomasia, ora alcuni per lo più sono in rovina in attesa della presenza di un nuovo custode. Discendendo nuovamente verso la vallata si percorre un istmo di terra brulla ed arida che ospita il palazzo del Nero Scorpione, tuttavia in questo tratto non conviene fidarsi molto della superficie, in quanto è costellata da sabbie mobili, quasi impercettibili da individuare rispetto al terreno circostante, ma che possono tramutarsi in una trappola mortale, sempre che non si faccia prima la conoscenza del Black Saint di Scorpio. Proseguendo lungo il sentiero si giunge alla punta più meridionale e a picco sul mare dell'isola. Qui si erge, incurante della furia del vulcano, del vento e del mare, il promontorio di "Black Arrow" sul quale svetta il palazzo di Black Sagitter.

La costa meridionale, a est dell'istmo e della foresta nera, degrada verso il mare più dolcemente che altrove e qui non è così insolito trovare qualche campo di fiori selvatici ed erba ove si può pensare di ottenere qualche forma di coltura per chi decidesse di dimorarvi. Solo in questa zona e nella conca prospiciente il Palazzo di Acquarius, arroccato a metà montagna sul fronte ovest, si può trovare tuttavia acqua dolce.

A guardia silente dell'approdo principale (ad est), a circa un chilometro dalla spiaggia, giace il "Palazzo" di Black Aries dietro il quale si dipanano gli unici due sentieri praticabili che collegano la rada all'entroterra. Quello che devia a ovest verso l'ingresso alla foresta appare il più semplice da superare per mirare alla Biblioteca del sapere dei Black Saints, custodita nel Palazzo di Fish sulla sommità di una vecchia bocca secondaria che ormai non erutta più da secoli, ma come sempre le apparenze ingannano. Per giungervi un nemico dovrebbe prima affrontare i perigli dei Palazzi di Gemini, Cancer e Virgo oscuri celati nella folta foresta di pini neri sempre che Capricorn stesso non decida di falcidiare dall'alto il nemico. Per chi tentasse la via destra, non appena tentato di salire il fianco est della montagna si imbatterebbe nella "Fortezza del Leone Nero" e non sarebbe simpatico neanche incontrare il Black di Taurus, all'estremo nord, posta innanzi al secondo approdo dell'isola e chiusura naturale della cintura che da Aries cinge la caldera principale. L'approdo di Taurus non è certo facile. Si tratta infatti di una insenatura tra le rocce e frastaglioni difficilmente espugnabile la cui spiaggia, a guscio nell'entroterra, è tuttavia utile a reperire cibo per gli isolani. Procedendo lungo il sentiero verso ovest e poi a sud ci si imbatte su un lembo ghiaioso sovrastato dalla roccia e dalle cascate del palazzo dell'Acquario Nero. Sul medesimo versante, al limitare del bosco si erge fiera la magione del Black di Libra da cui degrada, tra il fitto della foresta e verso sud, l'ultimo tratto del sentiero che si congiunge al palazzo di Virgo Nero. Solo da qui è possibile tentare la salita alla caldera estinta sulla quale poggia il Palazzo di Fish che costituisce la roccaforte più elevata, rispetto al mare, dei guerrieri senza dio ma anche giunti in sua vista non si può cantar vittoria facilmente. Innanzi all'ampio spiazzo d'accesso un vero e proprio tappeto di rose scarlatte, dal potere venefico e necrotico, potrebbe portar ad incontrare la falce della morte prima ancora di giungere innanzi al portone d'ingresso.

### c. La Famiglia dei Mari – I Mezzosangue

LA FAMIGLIA DEI MARI LIVELLO 7 (accessibili con secondo addestramento ad Energia Viola)

- Anfitrite, la Nereide Oceanide: acqua, teleport, psicocinesi, cosmo straordinario
- Tritone, il Messaggero di Poseidon: acqua, elettricità, aria, teleport
- Bentesicima, Dea delle Onde: acqua, psicocinesi, correnti, corallo
- Atlante, Il Pilastro della Terra: geocinesi, acqua, aria, forza straordinaria

I MEZZOSANGUE LIVELLO 6 (accessibili con secondo addestramento ad Energia Blu):

- Polifemo: cosmo, forza, resistenza straordinarie
- Cariddi: aria, illusioni ambientali, acqua
- Cicno, l'Invulnerabile: resistenza straordinaria, metallurgia, fuoco.

### d. Oneroi dei Sogni – Keres della Morte

ONEIROI (solo maschili)

ONEIROS, il Dio dei Sogni: controllo completo del mondo onirico, spirito, psicocinesi, telepatia, teletrasporto, fusione con gli altri oneiroi

PHOBETOR, l'Incubo: telepatia, manipolazione completa dei sogni, illusioni ambientali, spirito (da notare come Phobetor non sia in grado di uscire dal mondo dei sogni, attuando le sue abilità dall'interno di esso sul mondo esterno, potendo ovviamente anche aprire il mondo onirico direttamente sul mondo esterno per manifestarsi personalmente)

ICELUS, la Visione: mondo onirico (solo come passaggio), distorsione spaziale, telepatia, psicocinesi, teletrasporto, spirito, forza straordinaria

PHANTASOS, l'Apparenza: mondo onirico (solo come passaggio), spirito, telepatia, teletrasporto, psicocinesi, illusioni spirituali.

MORPHEUS, la Manipolazione: mondo onirico (solo come passaggio), spirito, telepatia, teletrasporto, psicocinesi, papaveri dei sogni, manipolazione dei sogni. (da notare come Morpheus al contrario di Icelus e Phantasos non rapisca solo l'anima della vittima ma anche il corpo)

KERES (solo femminili)

KER, la Distruzione: teletrasporto, telepatia, psicocinesi, chaos, iperdimensione, fuoco dell'anima (fuoco elementale/spirituale)

ANAPLEKTE, la Morte Violenta: teletrasporto, telepatia, psicocinesi, spada del boia, cosmo straordinario, bouncer, assorbimento

AKHLYS, il Mistero della Morte: teletrasporto, telepatia, psicocinesi, spirito, evocazione, dimensioni

NOSOS, la Malattia: teletrasporto, telepatia, psicocinesi, necrosi, illusioni mentali, veleno

STYGERE, l'Odio: teletrasporto, telepatia, psicocinesi, gelo, aria, illusioni ambientali

TUTTE QUESTE DIVINITA' SARANNO DISPONIBILI SOLTANTO CON L'ACQUISIZIONE DELL'ENERGIA VIOLA

---

## IX. REGOLAMENTO TERRITORI E ARTEFATTI

Partiamo da un presupposto: non è stato facile trovare il modo di gestire tutti i luoghi e assegnarli in modo omogeneo e sensato, abbiamo dovuto fare scelte difficili e lasciatemelo dire anche drastiche. Nonostante questo eccoci qui, vi proponiamo un modo innovativo e divertente di considerare il mondo da cui comprenderete facilmente il perché è stato inserito questo regolamento. Potrei pertanto riassumere che si è decisa questa implementazione per evitare che ci siano in futuro cavalieri che compaiono dal nulla in zone del mondo inaccessibili, utenti che "trasmettano" le proprie informazioni ai propri pg senza alcuna logica e soprattutto speriamo di invogliarvi a giocare, a conoscervi e a sentirvi in parole povere CAVALIERI.

Ad ogni casta sono stati assegnati alcuni possedimenti, per la precisione cinque, questo poiché ogni divinità avrà a sua disposizione il medesimo spazio del mondo che poi sarà libero di gestire a proprio piacimento. Ogni luogo (nazione - sottosezione) si trova all'interno di un continente (sezione della zona forum "altri luoghi"):

- **ATHENA** Mar Egeo, India, Sudafrica
- **KRONOS** Mississippi, Giungla Congolese
- **POSEIDONE** Antartide, Isole del pacifico, Islanda

- **ODINO** Artide, Scandinavia, Siberia
- **ADE** Europa Centrale, Cina, Sahara
- **BLACK SAINT** Madagascar, Hawaii, Caraibi
- **ARES** Mar Ionio, Terra del Fuoco, Corno d'Africa

Ad ogni Dio è inoltre affidato un manufatto diviso in 3 parti: ogni manufatto/artefatto è dotato di un potere che può generare solo e soltanto quando tutti i suoi pezzi sono riuniti. Ogni Dio può decidere di nascondere ogni suo "pezzo" del manufatto in qualsiasi luogo tra quelli che possiede, tale locazione dovrà essere comunicata tramite mp ad un amministratore ed ogni spostamento dovrà altrettanto essere documentato tramite una giocata e un MP. Ogni casta dovrà decidere come dividere il proprio oggetto in 3 parti: divertitevi! Un manufatto non può essere portato via da un luogo a meno che non si conquisti quel luogo o lo si possieda in qualsiasi modo (conquistato o di base assegnato).

DIVINITA'	ARTEFATTO
ATHENA	ELMO DI NICKE: rende il guerriero che l'indossa capace di divenire invisibile per 3 turni.
ADE	GRANATO DANNATO: una gemma in una collana che assorbe qualsiasi potere nemico per 1 turno (indirizzato anche contro più soggetti).
CRONO	SABBIA DEL TEMPO: rallenta l'avversario di una energia per 2 turni.
POSEIDONE	ANIMA DEI MARI: una anello capace di generare immense quantità d'acqua per 2 turni (+1 ene rispetto all'utilizzatore).
BLACK SAINTS	SPILLA DI FUOCO: capace di generare immense quantità di fuoco per 2 turni (+1 rispetto all'utilizzatore).
ODINO	BUSSOLA D'ORO: qualsiasi nemico viene individuato e segnalato all'utilizzatore per 2 turni.
ARES	KUNAI CON CATENA: la catena, per 2 turni può raggiungere qualsiasi lunghezza, lo stesso vale per la sua lama che può ampliarsi fino a cinque metri.

Ultima segnalazione in merito ai luoghi è data dal MALUS che ogni nemico dovrà affrontare quando entra in un luogo nemico. Il MALUS non può essere in nessun modo evitato e svanisce solo al momento della conquista del luogo venendo sostituito in tal caso da quello legato al Dio della casta che lo ha conquistato.

Segnaliamo inoltre il permanere della regola che afferma l'impossibilità di attraversare le 12 case di Athena tramite un teletrasporto e la diminuzione del potere cosmico pari a 1 energia all'interno del castello di Ade al pari della limitazione tramite punti di accesso particolari sia all'Ade che al Regno di Nettuno.

**Nota bene:** TUTTI I TERRITORI DEL MONDO SONO UNA AGGIUNTA A QUELLI CLASSICI DELLA SERIE (GRANDE TEMPIO, ADE, COLONNE DEI SETTE MARI, ISOLA DELLA REGINA NERA ET SIMILI) SE UNA CASTA PERDE TUTTI I LUOGHI SUL MONDO CONOSCIUTO SARA' COSTRETTA A VIVERE NEL LUOGO "LEGATO ALLA SERIE" MA SUBIRA' UN MALUS: PERDITA 1 GRADO ARMATURA CHE PERDURERA' FINO ALLA CONQUISTA DI ALMENO UN LUOGO NEL MONDO CONOSCIUTO.

- ATHENA Potenza colpo -10%
- CRONO Velocità max -15%
- POSEIDONE Quantità cosmo -10% (1 tec in meno)
- ASGARD Affievolimento senso del tatto -15%
- ADE Area tecniche -15%
- BLACK SAINT Confusione (difficoltà concentrazione e mantenimento illusioni)
- ARES Dissanguamento (le ferite in combattimento causano perdita di sangue doppia rispetto al normale)

Ecco un breviario da consultare per far partire una EPIC QUEST / STORY QUEST che abbia come obiettivo la conquista di un luogo:

- 1 – La casta sfidata deve poter contare su almeno 5 cavalieri (energia gialla o superiori) oppure 3 cavalieri e una divinità.
- 2 – Devono essere trascorsi almeno 45 giorni dall'ultimo attacco (tentativo di conquista) al luogo che si vuole conquistare.
- 3 – Si deve contattare un master con almeno 7 giorni di anticipo rispetto al momento in cui si intende far partire la giocata di conquista.

Queste tre regole sono le uniche da rispettare, successivamente però vi segnaliamo anche alcune particolarità che saranno oggetto di verifica:

- 1 – Solo il 50% dei cavalieri che partecipano alla guerra può ritirarsi per una ipotetica difesa dei territori della propria casta, superato tale limite si considererà l'assalto fallito.
- 2 – In nessun caso se l'artefatto è presente nel luogo attaccato può essere spostato durante un attacco al luogo.

- 3 – Un cavaliere che accorre in soccorso di una casta alleata potrà liberamente lasciare la battaglia per far ritorno ai propri luoghi.
- 4 – Ogni casta può attaccare unicamente un luogo per volta.

Esistono pochi esiti per una guerra: vittoria, sconfitta, ritiro dell'attaccante e resa. Non abbiamo voluto inserire il pareggio per un semplice motivo: vogliamo che le cose siano molto movimentate.

- IN CASO DI VITTORIA: +500xp per ogni utente vittorioso.
- IN CASO DI SCONFITTA: 0 XP per tutti gli utenti sconfitti.
- IN CASO DI RITIRO - RESA: 10XP per ogni utente ritirato/arreso.
- IN OGNI CASO UN ALLEATO CHE PRENDE PARTE AD UNA GUERRA GUADAGNA: 50XP.

Se vi state chiedendo come vincere una guerra o costringere l'avversario alla resa, questo è presto detto: duellare, combattere e usare la diplomazia. Ogni scontro sarà gestito come quello di un torneo (le location saranno stabilite dal master che vi farà procedere nei luoghi) e saranno giudicati per stabilire il vincitore.

\*logicamente durante gli scontri permane la propria energia e vengono conteggiati i malus legati al territorio.

UN BREVE ESEMPIO DI UNA GUERRA (gestita da un membro dello STAFF):

Il Gran Sacerdote ha deciso di mettere fine ai domini degli Specter in Germania. Il capocasta dei saint contatta dunque DURIN e gli chiede di far partire la story quest per attaccare il luogo che appartiene agli specter.

DURIN controllerà la presenza dell'oggetto (manufatto) nel luogo – la presenza del numero minimo di utenti (lato difensori) – che il luogo non sia stato attaccato negli ultimi 45 giorni ed infine comunicherà al capocasta/ utenti attaccati la guerra imminente.

DURIN ATTENDERÀ 7 GIORNI (preavviso minimo come spiegato sopra) per dar modo ai difensori di rispondere all'appello del DIO alla difesa / di colui che difende il luogo / RICHIEDERE INTERVENTO ALLEATI / altro (ogni casta gestisce come vuole i propri domini e l'evento).

Dunque aprirà il topic e inserirà gli ATTACCANTI nel contesto generale in cui muovere i vostri cavalieri dandovi la possibilità di attaccare città diverse / organizzare imboscate / altro .. a seconda di quanto sarà organizzato dai vostri cavalieri. [/CENTER]

I DIFENSORI reagiranno agli eventi di conseguenza. Nel momento in cui 2 o più cavalieri entreranno in contatto partiranno gli scontri. Al termine di ogni scontro DURIN comunicherà l'esito (sarà coadiuvato sempre da almeno 1 admin nel giudizio) e si potrà procedere con l'evento sino alla sua conclusione.

#### ARTEFATTO SPECIALE

##### SCAGLIE DEL GUERRIERO CELESTE

E stupiti rimasero tutti i cavalieri quando dal cielo cadde una stella, subito si radunarono curiosi e affamati di potere per scorgere la luce che brillante scintillava.

Nel fondo oscuro della terra s'era incastonata tra rocce e fiamme un'armatura di divina fattura, uno per primo la toccò e il suo potere come baciato dagli Dei tutti aumentò.

Intimoriti da un simil fatto gli Dei s'accordarono: 8 pezzi, 8 Dei. L'armatura fu separata e nei regni ai Capicasta affidata.

Grande il sogno è per chi desidera il potere, tremenda la sorte di chi le scaglie dovrà affrontare!

##### REGOLAMENTO ARTEFATTO SPECIALE

In aggiunta alle famose kamui tenute nei regni degli Dei, si aggiunge – gestito dal capocasta – un pezzo dell'armatura del guerriero celeste. Questa armatura di resistenza IX conferisce a chi ne indossa TUTTI i pezzi di emanare per 2 turni tecniche di qualsiasi tipo tra quelle in proprio possesso con +1 energia e senza NESSUN dispendio cosmico. L'arma può veicolare allo stesso modo il potere del cavaliere.

Ogni pezzo è tenuto (di base) nel cuore dei luoghi non conquistabili del mondo: Grande Tempio, Colonne dei sette mari, Isola della regina Nera etc. .

Il suo spostamento / affidamento ad altri / cessione/ altro dovrà essere effettuato tramite un evento.

Nel caso in cui il pezzo venga spostato dal cuore non conquistabile ad un luogo conquistabile sarà soggetto alle stesse regole della conquista manufatto presenti sopra.

##### DIVISIONE PEZZI:

ELMO: ADE

PETTORALE: CRONO

CINTURA : ASGARD

GAMBALI : BLACK SAINT

BRACCIALI : POSEIDON

COPRISPALLE: ATHENA

LANCIA: ARES

**Nota Bene:** Non importa lo stato che c'è tra due caste (alleanza - nemico) in qualsiasi caso si acceda ad un luogo non proprio si subiscono i Malus. Nessuna armatura a causa di malus o perdita totale dei luoghi può scendere al di sotto del grado 1. Solo i luoghi

nel mondo possono essere conquistati: altri come il grande tempio o l'ade et simili, non sono conquistabili. Questo per permettere ad una casta di avere un territorio minimo da cui ripartire.

**a. Alleanze**

All'interno di questo GDR si potranno, inoltre, costruire delle alleanze al fine di rendere il gioco più dinamico e una storyline più solida. Attualmente le alleanze sono:

ATHENA→ODINO

ADE→POSEIDONE