

NUOVA FRONTIERA

Associazione Arcana Domine

Regolamento ai Giocatori

Capitolo 1

Regolamento

IDEATO DA

Marco, Alessia, Sebastian, Giacomo, Mihai

STAFF

HEADMASTER: Marco

Master: Ale, Jack, Seba, Giada

PNG: Cristian, Crispino

Supporter: Francesco, Lupo, Dig, Stoppa, Fox, Salvo, Flavia



Edizione 3.0

Mail: nuovafrontieralive.info@gmail.com

E così hai deciso di giocare con noi? Ottima scelta!

Se sei nuovo al Gioco di Ruolo e al Larp ti consigliamo di leggere le pagine che seguono, ti aiuteranno a capire cosa facciamo, come e perchè. Se invece sei già navigato, ti conviene leggere comunque: troverai qualche dinamica diversa dal solito, alcune del tutto nuove, e poi insomma... se ti accorgessi di qualche errore il tuo feedback da esperto ci farebbe comodo!

Cercheremo nelle seguenti righe di essere sintetici ma precisi.

In zona mercato troverete una copia stampata e consultabile di tutti e tre i documenti ufficiali (questo Regolamento, Ambientazione e Abilità). Ciò vi permetterà di verificare in autonomia le informazioni di cui avete bisogno senza rischiare di interrompere scene in corso o di bloccare la fluidità dell'esperienza agli altri.. D'altronde durante un evento è normale avere dubbi, soprattutto per chi partecipa per la prima volta.

Lo Staff rimane sempre a disposizione per situazioni particolari o casi non previsti dal regolamento, ma avere il materiale a portata di mano vi aiuterà a orientarvi meglio e a vivere il gioco con maggiore continuità e immersione.

Se avete dubbi non fatevi mai problemi: chiedete.

Un anticipato ringraziamento e... beh, ci si vede in gioco!



INDICE

1. Introduzione al GDR
 - a. Gli eventi: il raduno e il pranzo in gioco
 - b. Iscrizioni, rimborsi, noleggio e affidamento di beni in gioco
 - c. Gerarchia
 - d. Regole di sicurezza
 - e. Stare fuori gioco
2. Creazione, vita e morte del personaggio
 - a. Fare esperienza sul campo
 - b. Busta PG
 - c. I punti ferita e i combattimenti
 - d. Parare i colpi
 - e. Gli incontri
 - f. Dissanguamento e morte del PG
 - g. Il cartellino cadavere
3. Cartellini e oggetti di gioco
 - a. I cartellini PET
 - b. Le maledizioni e i marchi
 - c. Suddivisione armi e armature
4. Le chiamate
5. Gli storici
6. Il duello ed i duellanti
7. Creazione, sperimentazione, progettazione
 - a. Lo Scriba
 - b. Missive e spedizioni
 - c. Somministrare sostanze
8. Mercato e denaro
 - a. Schiavismo e schiavi
 - b. Prigionieri
9. Vita criminale
 - a. Il mercato nero
 - b. Gli scassinatori e i lucchetti
 - c. Furti e ricettatori
 - d. Camuffarsi
 - e. Nascondersi e vedere nascosti
10. Le malattie e le cure
11. Affascinare
12. La magia e l'Arcano
 - a. Ricaricare il proprio potenziale arcano: meditare
 - b. Aumentare il proprio potenziale arcano: legarsi alla Trama
 - c. Attaccare una pergamena sul proprio Grimorio
 - d. Lanciare un incantesimo: usare il proprio potenziale arcano
 - e. Lista degli incantesimi conosciuti
 - f. Specifiche sugli incantesimi
13. Il ritualismo e l'incantamento degli oggetti
 - a. Struttura degli incantamenti
14. La Fede e il Divino
15. Il Matrimonio
16. Le azioni Downtime
17. Costruire un accampamento
18. La chat "Intorno al Fuoco"
19. Le regole d'oro



INTRODUZIONE AL GDR

GDR, GRV, LARP, Live, tanti termini che indicano tutti la stessa cosa: Gioco di Ruolo dal Vivo.

Giocare in un GDR vuol dire interpretare in tempo reale un personaggio (abbreviato PG) inserito in un'ambientazione, rispettando i suoi tratti fisici, psicologici, i suoi scopi e le sue capacità. I limiti sono imposti dallo sfondo geografico e sociale immaginario in cui il PG è inserito, nonché da una serie di regole di comportamento. Tali regole servono a gestire le varie situazioni di modo che tutti possano perseguire lo scopo del GRV: divertirsi. Non c'è il classico "chi vince?", non c'è vincitore o sconfitto: è una vita alternativa, in un mondo alternativo, né più né meno.

È compito dei giocatori, supportati dallo Staff, gestire gli aspetti legati alla correttezza, al buon senso ed al buon gioco. Alcune regole sono indispensabili ed onnipresenti, altre saranno più situazionali.

Un regolamento non copre mai tutte le situazioni possibili, ma proprio per questo a fronte di una situazione "nuova" e non contemplata dai seguenti capitoli è sempre bene chiedere quando possibile e rifarsi a ciò che dice il direttivo dello Staff, cercando di non creare situazioni che possano rallentare la fluidità del gioco. L'interpretazione del proprio PG invece è lasciata al giocatore, che deve comunque sottostare a regolamento e ambientazione.

Per tutti questi motivi la lettura del manuale è fondamentale, come è importante chiedere ai membri Staff ed ai giocatori più esperti in caso sorgano dubbi durante il gioco.

GLI EVENTI: IL RADUNO E IL PRANZO IN GIOCO

Sono gli eventi canonici, quelli che durano due giorni e che vengono organizzati dallo Staff.

Per poter partecipare ad un evento bisogna dichiarare di comprendere e conoscere il regolamento nelle sue basi, aver visto tramite i mezzi informativi dove l'evento si svolge e con quali modalità, e in ultimo aver confermato la propria partecipazione e pagato la quota corrispondente. Gli orari di segreteria, le modalità di pagamento, i costi, gli avvisi e qualsiasi altra informazione inerente al raduno vengono sempre indicati nelle specifiche dell'evento che abbiamo cura di promuovere sui nostri canali ufficiali. Ogni giornata di gioco garantisce 15 PX, quindi ad ogni evento sono 30 PX totali. I raduni tendono ad essere tre o quattro all'anno, in base alle possibilità dello Staff, delle location e dell'incrocio con altri eventi.

Durante alcuni eventi sarà possibile costruire un accampamento: per le regole relative, vi rimandiamo al paragrafo specifico.

L'organizzazione dei pranzi in gioco, invece, è di norma nelle mani dei giocatori. Che siano congiunti o di fazione, i pranzi e le cene in gioco sono gli unici incontri ufficiali tra PG. Il limite è di un pranzo all'anno condiviso di tutte le fazioni. Sta agli organizzatori decidere quali e quanti PG invitare. Deve esserci sempre almeno un membro Staff a fare da supervisore, ma tramite richiesta possono essere invitati anche i PNG.

All'interno di questi eventi non è possibile compiere azioni offensive nei confronti di altri PG, come uccidere o sottrarre oggetti, a meno di casi particolari approvati.

ISCRIZIONI, RIMBORSI, NOLEGGIO E AFFIDAMENTO DEI BENI IN GIOCO

Cosa succede se ci si iscrive a un evento di Nuova Frontiera, si effettua il pagamento, ma successivamente non si può partecipare? Per partecipare a un evento ufficiale della campagna è necessario aver creato un personaggio sul portale della campagna, aver ottenuto l'approvazione del personaggio da parte del corpo Master, aver completato l'iscrizione all'evento tramite il portale web e aver versato la quota di partecipazione secondo le modalità indicate.

In caso di impossibilità a partecipare, è possibile richiedere il rimborso della quota esclusivamente inviando una comunicazione via email all'indirizzo nuovafrontieralive.info@gmail.com. Per maggiore sicurezza organizzativa, è inoltre richiesta una comunicazione tramite almeno uno dei canali ufficiali della campagna (gruppo WhatsApp, pagina Facebook, profilo Instagram o contatto diretto con un membro dello Staff). La richiesta di rimborso deve pervenire almeno 7 giorni prima dell'evento, generalmente entro il venerdì della settimana precedente al live. In questo caso, il rimborso della quota è garantito. Se la comunicazione di assenza avviene nei sette giorni precedenti all'evento, la quota di iscrizione non verrà rimborsata, poiché le procedure per la prenotazione della location, la logistica e i conteggi economici risultano già avviate. Fanno eccezione esclusivamente casi straordinari e documentabili, quali: lutto di un parente stretto; ricovero ospedaliero per malattia o grave infortunio; malattia improvvisa o aggravamento di condizioni fisiche pregresse; incidenti stradali o guasti meccanici gravi; emergenze lavorative non prevedibili; altri eventi di forza maggiore valutati dallo Staff. In tali situazioni, il rimborso potrà essere concesso a discrezione dell'organizzazione. In tutti gli altri casi di disdetta oltre il termine previsto, la quota non sarà rimborsata, al fine di garantire la sostenibilità economica della campagna e il corretto utilizzo delle risorse associative.

Per quanto riguarda l'assegnazione dei Punti Esperienza (PX) e dei punti downtime (DT), un personaggio che non è fisicamente presente in gioco non ottiene PX né DT, indipendentemente dalla motivazione dell'assenza e dal fatto che la segnalazione sia stata

inviata per tempo o meno. Questa norma è adottata per rispetto nei confronti dei giocatori presenti, che partecipano attivamente all'evento e mettono a rischio il proprio personaggio.

Ci riserviamo la possibilità di rimborsare PX e permettere respec solo in caso di profonda variazione di abilità pre-esistenti o in caso di situazioni particolari che valuteremo caso per caso.

È possibile richiedere il noleggio di armi, scudi o prop da LARP dal magazzino associativo, previa disponibilità. La richiesta deve essere effettuata con almeno 7 giorni di preavviso, tramite email o attraverso uno dei canali ufficiali della campagna, preferibilmente in fase di iscrizione all'evento nella sezione note apposite. Il costo del noleggio è a quota fissa per ogni oggetto noleggiato. Per informazioni sui costi, sulle modalità e sull'effettiva presenza di quanto richiesto, consigliamo di contattare privatamente lo Staff tramite i canali ufficiali.

Nel caso in cui un personaggio non possa essere presente a un evento, è possibile organizzare la consegna preventiva dei propri oggetti di gioco (come monete, risorse, oggetti o materiali utili) ad altri personaggi, qualora questi siano necessari per la risoluzione di attività di downtime o per la continuità narrativa del gruppo. Per farlo è sufficiente inviare comunicazione via email allo Staff, indicando chiaramente il personaggio coinvolto, gli oggetti da trasferire e i destinatari. In questo modo la gestione rimane tracciata, corretta e coerente con il gioco, evitando fraintendimenti o abusi.

GERARCHIA

L'Headmaster è colui dal quale è partita la prima scintilla, colui che ha iniziato a pensare all'idea di questo Live e che, cercando collaboratori e definendo i confini della sua creazione, le ha fatto prendere vita. In numero unico e disposto a confrontarsi e parlare con tutti, la sua parola è sempre quella decisiva.

Il Master è colui che ha tutti i compiti del Vice-Master più la responsabilità della preparazione delle vicende che si svolgeranno durante l'evento ed è legato alla scrittura di quest. Ad ognuno di loro è anche affidata una Fazione di cui è referente, nel dettaglio: Aibelir viene gestita da Marco, Eleftheria da Giacomo, Rugterra da Sebastian e Stjarnor da Alessia.

I PNG sono persone cui viene chiesta collaborazione nei vari compiti dello Staff: portare in gioco Personaggi Non Giocanti (abbreviato PNG) che contribuiscono a creare la storia e il gioco, partecipare agli attacchi mostri, dare una mano in backstage, occuparsi di un settore specifico della gestione, e se desiderano possono scrivere delle trame che verranno vagliate.

I supporter si occupano principalmente di dare una mano "dall'esterno". Sono i beta reader, i controllori, i mob e i PNG di contorno, coloro che danno un apporto concreto ma che restano spesso dietro le quinte. Discussioni, feedback, opinioni sulle scelte sono il loro pane.

Poi ci sono i giocatori, le persone fisiche che partecipano all'evento... come te che stai leggendo questo regolamento!

REGOLE DI SICUREZZA

Gli organizzatori possono allontanare dal gioco, dalla zona e se necessario dal live chiunque si comporti in maniera pericolosa per la salute propria e altrui, ma anche in caso di gravi infrazioni del regolamento, della legalità e del buonsenso.

- Il contatto fisico o l'abuso verbale eccessivo non sono vietati, ma è meglio prestare attenzione: non tutti sono propensi a un tipo di gioco più sostenuto. Se tale tipo di gioco vi coinvolge in prima persona (che è differente dalle scene messe in atto dallo Staff cui assistete) segnalate il vostro disagio al giocatore con cui state interagendo con la frase di sicurezza "Vacci piano" per regolare la situazione.
- È assolutamente vietato anche a scopo estetico portare con sé armi vere, anche se a punta o lama smussata o scariche, esplosivi, petardi, fumogeni, e così via. Si possono usare solo armi finte che siano progettate apposta per il GDR dal vivo e vagliate da un membro Staff al primo evento (quest'ultimo processo viene chiamato Check Armi). Oltre ad essere vietato colpire di punta, è anche vietato colpire zone sensibili del corpo quali volto, nuca, testa, genitali. I colpi devono essere mimati e seguire la One Second Rule (un colpo al secondo). Anche le armature e gli oggetti di scena non devono presentare uno stato trascurato o potenzialmente lesivo, come ad esempio angoli eccessivamente appuntiti, schegge, ruggine, e così via.
- È assolutamente vietato l'uso di fiamme libere (candele, falò, fornelli da campo, torce, e così via), salvo sotto autorizzazione dello Staff. Consigliamo in alternativa l'uso di torce elettriche mascherabili da oggetti di gioco, candele elettriche e simili, e ribadiamo l'attenzione anche all'uso di oggetti di vetro come ad esempio le lanterne.
- Consigliamo d'aver cura di portare sempre almeno un cambio e vestiti caldi e asciutti: i cambi meteorologici sono a volte imprevedibili e l'escursione termica tra giorno e notte non è da sottovalutare. Usate calzature che proteggano adeguatamente i piedi e fate attenzione a dove li mettete, specie quando vi muovete per la location.

- È vietato transitare in zone non accessibili segnalate da appositi divieti e in zone segnalate come tali dallo Staff. E' vietato compiere azioni che mettano a rischio la persona o gli altri (come ad esempio arrampicarsi sugli alberi, saltare da una sporgenza di più metri, e così via). Fate attenzione al terreno accidentato, al fango, alle buche, al clima rigido o afoso, alla fauna e alla flora circostanti.
- Non è mai possibile sottrarre o danneggiare una proprietà materiale di un altro giocatore o dell'associazione.
- È consigliabile e raccomandato segnalare allergie, patologie e fobie ai membri dello Staff. Mangiate a sufficienza, tenetevi idratati e riposare adeguatamente. Portate i vostri farmaci, poiché i soccorritori abilitati avranno solo quelli generici.
- Sono assolutamente vietati il possesso ed il consumo di droghe, nonché l'abuso di alcool e di fumo, soprattutto se minorenni o in presenza di tali. In generale per la legalità degli atti e dei possessi ci rifacciamo alla legge italiana: ciò che essa non consente, non consentiamo neanche in fase di gioco. Abbiate cura di non mettervi alla guida se troppo stanchi o se avete bevuto durante il gioco.
- Se incappate in un infortunio in prima persona o vedete qualcuno farsi seriamente male potete usare la chiamata "Uomo a terra" per portare all'attenzione di tutti, giocatori e Staff, la problematica. Fate tuttavia attenzione: abusare della chiamata comporta sempre delle conseguenze, quindi accertatevi delle reali condizioni del giocatore prima di dare l'allarme. Gli unici abilitati a intervenire in questi casi sono i soccorritori.
- Non imitate lo Staff. Alcune azioni che mettiamo in atto per offrirvi delle scene intense, se replicate potrebbero essere pericolose per voi e per gli altri. Noi membri dello Staff ci mettiamo d'accordo prima, facciamo delle prove, ci conosciamo al punto da sapere cosa si può fare o meno tra di noi nell'improvvisazione. Soprattutto, ci assumiamo tutte le responsabilità nel nome del gioco, del vostro divertimento e del realismo. Non fate lo stesso, specie se vi può essere una situazione di pericolo: la giustificazione "Ma lo Staff lo fa" non è accettabile.
- Se durante il gioco notate scene che vanno contro le regole sopra elencate potete segnalare quanto visto al membro Staff più vicino a voi, in alternativa recarvi in Aula Staff per una segnalazione, o segnalarlo anonimamente nei feedback in un momento successivo.

In generale per la legalità degli atti e dei possessi ci rifacciamo alla legge italiana: ciò che essa non consente, non consentiamo neanche in fase di gioco.

STARE FUORI GIOCO

Il pugno chiuso ed alzato sopra la testa viene usato come simbolo universale per indicare che si è Fuori Gioco e che non si può interagire con chi è In Gioco. Normalmente solo lo Staff può usufruire di questo gesto durante un evento, i PG dovrebbero stare perennemente in gioco in tutte le aree delimitate come zone In Gioco. Tuttavia può capitare che in casi particolari un Master dica a un PG di andare fuori gioco che ci siano abilità o effetti che lo permettono, che vi sia necessità di una pausa, o anche solo quando si muore un PG è autorizzato a usare questo gesto per recarsi dal luogo di morte all'aula Staff.



CREAZIONE, VITA E MORTE DEL PERSONAGGIO

Nei seguenti capitoli troverai la spiegazione di chiamate, abilità e dinamiche con cui personalizzare la tua avventura nel nostro mondo. Ti consigliamo di leggere tutto il regolamento: magari scopri qualcosa che ti piace più di ciò che ti eri prefissato di creare e dinamiche diverse da quelle a cui sei abituato in altri Larp.

Si può creare, tenere e giocare solo un PG alla volta.

Ci sono abilità che potrai imparare subito cliccando sul database e ce ne sono altre che potresti scoprire in gioco, quindi valuta bene se e quando spendere i tuoi punti.

Per creare un PG bisogna accedere alla piattaforma <https://nuovafrontiera.arcanadomine.it/> ed entrare sul sito tramite un click sul pulsante "Entra e partecipa". Vi rimanderà ad una pagina dove troverete un pulsante con scritto "Login tramite Arcana Domine". Per accedere dovete essere registrati con un utente al sito di Arcana Domine. Se è andato tutto per il verso giusto, vi ritroverete all'interno del sito: ci sono tante sezioni, ma non spaventatevi! Tra queste opzioni c'è quella che vi serve per creare un personaggio. Cliccando su "Nuovo" il sito vi dirà in automatico cosa inserire, ma lo analizziamo con voi:

- Nome e Cognome (o Soprannome) del PG
- Razza del PG (nel caso di Volpidi e Sirenidi chiediamo di mandarci una foto del costume o di specificare che idea di costumistica si ha: questo per evitare di arrivare all'evento e sentirvi dire che il vestiario non va bene per giocare).
- Sesso del PG
- Fazione di appartenenza
- Abilità da acquistare spendendo i 120 PX iniziali assegnati a ogni nuovo personaggio
- Background (abbreviato BG), ovvero una storia pregressa del PG inventata da voi e in linea con l'ambientazione. Non mettiamo un limite massimo né minimo di caratteri, ma cercate di creare una storia che non sia né troppo lunga e inutilmente dettagliata, né troppo scarna. Sappiate che il grosso del gioco lo dovete vivere, non avere in scheda. Inoltre facciamo notare che la spedizione è composta da persone comuni, e pertanto non si possono creare determinate categorie di personaggi come ad esempio eroi di guerra, nobili o imparentati con tali, persone estremamente conosciute, famose o ricche, o con capacità straordinarie, grandi mercanti, arcimaghi, proprietari terrieri, santi, artigiani bravissimi, e così via con tutti gli esempi simili che vi vengono in mente. I vostri personaggi sono nientemeno che delle persone normalissime come la maggior parte di quelle che vedete tutti i giorni: non sono stilisti, statisti, ereditieri, proprietari d'azienda, milionari, star dei media, cantanti famosi, consiglieri, finanzieri e così via. Vanno invece bene personaggi come il carcerato, il barbone, l'artigiano che vuole fare successo, il soldato che vuole imparare, un fuggiasco, un orfano, il figlio dei contadini, uno scudiero, un chierico alle prime armi, un mago che sta imparando, il cantante in cerca di fortuna, e così via. Nel caso ci fossero punti che stonano o che non vanno bene nei vostri BG, provvederemo a rispondervi per dare una sistemata al BG assieme a voi.

Per qualsiasi problema, dubbio o necessità di assistenza mandate una mail a nuovafrontieralive.info@gmail.com oppure contattateci tramite il gruppo whatsapp ufficiale.

FARE ESPERIENZA SUL CAMPO

Alcune abilità hanno come prerequisito il fatto di aver raggiunto lo status di Avanguardia per poterle comprare.

Esperienza sul campo	PX Totali
Recluta	120 (personaggio neo-iscritto)
Avanguardia	240

Ogni nuovo personaggio che viene creato sul database è considerato automaticamente Recluta se possiede meno di 240 PX totali. Nell'esatto momento in cui il totale dei PX del vostro PG dovesse essere 240 o superiore, sarà considerato Avanguardia. Quando create un nuovo PG, che sia perché è il vostro primo personaggio o perché quello precedente è morto, avrete a disposizione un numero di PX pari a $120 + Y$, dove Y sono i PX bonus che vengono conferiti ai nuovi PG e sono uguali al numero di eventi totali di campagna che si sono svolti fino al momento dell'iscrizione del PG moltiplicato per 10. Affinché questo nuovo PG possa essere considerato da subito avere il tratto Avanguardia, il valore totale di PX ($120 + Y$) dovrà necessariamente essere almeno 240.

Quando si partecipa a un live, si iscrive un Personaggio. Questo vuol dire che per tutta la durata del live sarà quel personaggio a essere conteggiato come partecipante, sia che esso rimanga vivo tutto il tempo, sia che esso dovesse morire in un qualsiasi momento durante l'evento. Dunque, nel momento in cui il vostro personaggio dovesse morire e decidete di entrare in gioco immediatamente con un nuovo personaggio, quest'ultimo NON sarà considerato come un "vero" partecipante del live; a tutti gli effetti quel personaggio inizierà a esistere dal live successivo, il quale sarà considerato ufficialmente il primo live a cui sta partecipando.

Questo vuol dire che nel malaugurato caso in cui doveste morire di Sabato dopo 10 minuti che è iniziato il live e subito entrare in gioco con un nuovo personaggio, esso non verrà considerato come "effettivamente iscritto alla campagna". I PX dunque verranno "dati" al personaggio che è morto; sarà possibile creare il nuovo PG solo dopo la conclusione del live e verranno assegnati, come detto sopra, un totale di PX di 120 + Y.

BUSTA PG

Al vostro primo evento vi verrà consegnata una busta nominale con dentro il vostro cartellino PG e i vostri oggetti di gioco. Alla fine dell'evento vicino all'Aula Staff verrà posizionata una scatola in cui dovrete reinserire la busta chiusa con dentro i vostri cartellini PG, pergamene, oggetti, grimaldi, etc. Se doveste allontanarvi prima della fine dell'evento, vi basterà passare dall'Aula Staff per comunicarcelo e per lasciare in quel momento le vostre cose. Questo procedimento serve allo Staff sia per un'azione di corretto controllo e gestione delle risorse sia per attuare più rapidamente le vostre azioni inter-evento. Attenzione: la procedura è obbligatoria e la scatola sarà di un colore sgargiantissimo con sopra un cartello visibile: saremo poco tolleranti verso i "me lo sono dimenticato" e simili.

I PUNTI FERITA E I COMBATTIMENTI

In questo live possono accadere eventi tali per cui ci si ritrova a infliggere o subire dei danni, anche combattendo in maniera vera e propria contro altri PG e PNG.

I combattimenti sono tutti mimati tramite l'utilizzo di armi da Larp, simulazione di magia, interpretazioni di finte risse, e così via. Non si colpisce mai per davvero o per fare male. Dovete colpire il vostro avversario usando il cosiddetto "colpo mimato", ovvero un colpo che deve essere scenico e che magari impatta con corpo, altre armi e scudi, ma senza l'uso della forza (in fase di briefing e in gioco ve ne daremo dimostrazioni ed esempi); mentre portate il colpo, dovete anche dire ad alta voce la chiamata che la vostra arma, magia o in generale che le vostre capacità vi consentono di fare, sia che essa vada a segno sia che manchi completamente il bersaglio. Per quanto riguarda le pistole e i fucili, nonché gli incantesimi a distanza, bisognerà indicare il proprio bersaglio e dichiarare ad alta voce la loro chiamata. Nel caso delle armi fuoco sarà necessario l'utilizzo di fulminanti per simulare l'esplosione di un colpo. In ogni caso, il vostro bersaglio sente la chiamata e dovrà sapere come rispondere alla vostra azione secondo quelle che sono le sue abilità, i suoi punti ferita, e così via. I vostri avversari possono quindi essere non solo gli altri giocatori, ma anche lo Staff che tramite i cosiddetti "mob" e i PNG, ed anzi talvolta anche l'ambiente potrebbe essere ostile ai vostri PG e cercare di ucciderli o ferirli.

Ma partiamo dalle basi. I punti ferita (abbreviato in PF) sono ciò che decreta la salute del vostro PG, nonché la sua resistenza sul campo di battaglia e la sua sopportazione del dolore in generale. Tali punti sono sempre localionali, il che vuol dire che ogni locazione del corpo viene considerata a sé stante. Esse sono cinque e ogni PG in partenza ha un determinato ammontare di PF per ogni locazione: braccio destro (1 PF), braccio sinistro (1 PF), gamba destra (1 PF), gamba sinistra (1 PF), tronco (2 PF). Testa e genitali non sono assolutamente considerati come locazioni e pertanto è vietato colpirli. I punti ferita possono aumentare o diminuire nel corso del gioco e degli eventi, sia in maniera temporanea che definitiva, tramite l'acquisto di abilità, l'uso di oggetti, i potenziamenti temporanei, l'effetto di situazioni specifiche, e così via.

Acquisendo le abilità per indossare le armature, sopra ogni locazione deve essere messo un pezzo di armatura di vario genere che dovrà coprire almeno metà della locazione stessa: in tale modo il vostro PG sarà più resistente. Attenzione: affinché le abilità legate alle armature siano valide tutte le locazioni devono essere coperte: l'abilità non si attiverà se saranno coperte solo le braccia, o un braccio e una gamba, o solo il torso, e così via. I punti in più che guadagniamo dalle protezioni e dalle armature prendono il nome di Punti Armatura (abbreviato PA), e analogamente ai PF indicano la "salute" (o meglio la resistenza) del pezzo di armatura. Quando si subisce una ferita, i PA vanno scalati prima dei PF, e quando i PA di un pezzo di armatura vanno a 0 PF il pezzo di armatura si considera temporaneamente rotto e inutilizzabile. Quindi se ad esempio ho al braccio destro 1 PF e 3 PA, e subisco una ferita da 2 danni, rimarrò con 1 PF e 1 PA. Se invece la ferita è da 3 danni, il pezzo di armatura sarà da considerarsi rotto, sarà quindi inutilizzabile e dovrà essere riparato. E in tutto questo, mi rimarrà 1 PF al braccio. Se subisco anche solo un ulteriore danno a quello stesso braccio, andrà a 0 PF.

Quando si ha una locazione a 0 PF, non si può più utilizzare. Chi ha “zero al braccio”, dovrà lasciarlo penzolare inerme e non potrà impugnare armi o oggetti con quella mano, chi ha “una gamba a zero” dovrà trascinarla o zoppicare e non potrà correre, chi avrà a zero entrambe le gambe dovrà simulare di non riuscire neanche a stare in piedi inginocchiandosi a terra, e così via.

Attenzione! Sia PF che PA possono al massimo scendere a 0, ma non vanno in negativo (anche se infierire su un arto già ferito o su un pezzo di armatura già compromesso potrebbe avere delle conseguenze).

Se si viene colpiti ad una locazione già a 0 PF si subisce in automatico la chiamata ARTEFATTO DOLORE, quindi valutate bene se usare i vostri arti compromessi come scudo improvvisato.

PARARE I COLPI

Parare un colpo significa non subire le chiamate a esso associate. I colpi portati da armi (spade, mazze, alabarde, frecce, pugnali...) e gli incantesimi a tocco possono essere parati solo ed esclusivamente tramite l'utilizzo di uno scudo o tramite l'utilizzo di un'arma con un'anima (non pugnali da lancio, archi, pistole...) che deve essere brandita attivamente. Fanno eccezione CRASH (che se colpisce uno scudo lo spacca), DISINTEGRAZIONE X (che se colpisce l'oggetto specifico rappresentato da X lo disintegra) e le ARMI CORTE (pugnali...) che possono parare solo colpi portati con altre Armi Corte e Armi a Una Mano. Tutte le armi non brandite, tenute in fodero, appese sulla schiena, sul petto, etc. NON possono essere utilizzate per parare in nessun caso e per nessuna ragione. Allo stesso modo un oggetto che non sia atto al combattimento fisico non è un potenziale parante, come ad esempio un grimoire tenuto appoggiato al petto mentre si sta lanciando un incantesimo; una borraccia d'acqua tenuta nella cintura, e così via.

Vi invitiamo a riferirci se qualche giocatore sta parando in maniera non consona e in modo non casuale, ma volontario, poiché ciò è da considerarsi una violazione del regolamento e verranno presi provvedimenti. Nel caso in cui si dovesse involontariamente parare un colpo in maniera scorretta, si dovrà considerare come se avesse automaticamente colpito il tronco.

Le armature non “parano i colpi”, poiché nel momento in cui si viene colpiti su un pezzo della propria armatura si subiscono le eventuali chiamate a cui non si è immuni. Qualsiasi oggetto diverso da un'armatura utilizzato per coprire una locazione (per esempio *una bandoliera di pugnali sulla coscia*), non parerà i colpi provenienti da armi, i quali saranno considerati aver colpito la locazione in questione; allo stesso modo non posso bloccare incantesimi a tocco.

GLI INCONTRI

L'incontro inizia nell'esatto istante in cui un PG effettua o subisce una qualsiasi chiamata: che sia essa offensiva, difensiva, ambientale, da cartellino o altro, che si trovi in combattimento o meno, che il bersaglio di una propria chiamata sia una persona o un oggetto. Un incontro si considera terminato quando sono passati due minuti dall'ultima chiamata subita o effettuata: in quel momento, il PG ricarica tutte le sue abilità (da scheda, oggetto...) che hanno delle limitazioni “a incontro”. Le chiamate che non vengono considerate come inizio o prolungamento di un incontro sono: PERQUISIZIONE, STORDISCI (compresa la chiamata annessa, ad esempio BLAM STORDISCI), ANALIZZO STATO DI SALUTE e DIAGNOSI.

Le abilità o oggetti che garantiscono una determinata chiamata “a incontro” sono sommabili tra loro salvo diversamente specificato sui cartellini o dai master.

Esempio: Possiedo la spada che recita “*Puoi dichiarare COMA con questa spada - una volta per incontro*” e allo stesso tempo ho bevuto una pozione che recita “*Per i prossimi 30 minuti quando colpisci con un'arma puoi dichiarare COMA - una volta per incontro*”. Sarò in grado di dichiarare due volte COMA durante un singolo incontro.

Specifiche.

- Si può usare un oggetto con funzionamento ad incontro per iniziare l'incontro stesso, ma poi l'abilità sarà da considerarsi scarica.
Prendendo l'esempio della spada, se mi trovo fuori da un incontro posso usarla e dichiarare COMA per iniziare l'incontro, ma non potrò più usare tale chiamata per il resto dell'incontro. Ugualmente se ho un'armatura che mi fa dichiarare una volta a incontro IMMUNE a DIRETTO, posso dichiarare IMMUNE ma non potrò usarla per il resto dell'incontro.
- Gli usi ad incontro non sono cumulativi: se non uso COMA in un incontro viene considerato come non utilizzato, e non potrò usarne due al prossimo incontro.
- Le chiamate parate con lo scudo vengono comunque considerate come subite ai fini dell'incontro. Questo vuol dire che se Tizio colpisce Caio con una spada ma Caio para tutti i colpi per due minuti, l'incontro per Caio non si considera affatto terminato. Anche se non vanno a segno, le chiamate portate da Tizio e parate da Caio determinano un incontro.
- Se la chiamata non va a segno, per il bersaglio l'incontro non inizia. Se ad esempio Tizio tira una freccia a Caio, deve dichiarare la chiamata anche se ha mancato il bersaglio: per Tizio l'incontro è iniziato, per Caio no.
- Se la chiamata va a segno ma il bersaglio dichiara IMMUNE o CONVERTO, per il bersaglio l'incontro inizia lo stesso. Se ad esempio Tizio dichiara CHARME a Caio, ma Caio dichiara IMMUNE, l'incontro è iniziato per entrambi.

- Si considera chi entra nello stato NASCOSTO alla stregua di un PG che ha effettuato una chiamata, e pertanto per lui inizia l'incontro. Se si rimane nascosti per due minuti senza ricevere o eseguire chiamate, l'incontro non termina: per terminare questo incontro bisognerà uscire dallo stato di NASCOSTO e fare iniziare il conteggio di due minuti. Allo stesso modo, chi dichiara VISTO entra in un incontro.
- La prossimità fisica dei PG non implica un coinvolgimento diretto in un incontro se uno dei due lo inizia. Ad esempio, se Tizio e Caio stanno mangiando un panino sotto un albero e Tizio riceve una chiamata DIRETTO da una freccia, l'incontro ha inizio per Tizio, ma non per Caio.
- Quando si entra in stato SANGUINANTE e si viene curati si subiscono le chiamate *GUARIGIONE* e l'annessa chiamata automatica *ARTEFATTO DEBOLEZZA TEMPO 1 MINUTO*. Se da quella chiamata non se ne ricevono o effettuano altre per due minuti, l'incontro termina. Se per rimuovere la debolezza si usa un oggetto, l'oggetto effettua una chiamata e quindi si iniziano a contare i due minuti da quell'ultima chiamata ricevuta.
- Quando si esplicita la terza parte della formulazione magica di un incantesimo, che sia una chiamata oppure una descrizione (es. Vedere nascosti) si dovrà sempre considerare come se il lanciatore dell'incantesimo avesse effettuato una chiamata (facendo partire per esso un incontro) e come se il bersaglio del suo incantesimo stesse ricevendo una chiamata (facendo partire anche per quest'ultimo un incontro).

DISSANGUAMENTO E MORTE DEL PG

Quando un PG va a 0 punti ferita al tronco entra in uno stato che si dice SANGUINANTE e rende l'idea che il fisico abbia subito ferite troppo forti da sopportare: il PG entra pertanto in uno stato di incoscienza, è ignaro di tutto ciò che gli accade attorno, e deve rimanere immobile e in silenzio per simularlo. Abilità mediche e oggetti tramite la chiamata *GUARIGIONE* alla locazione del tronco possono far recuperare 1 PF ad ogni locazione e mettere così termine allo stato SANGUINANTE, facendo uscire il PG dallo stato di incoscienza e facendolo tornare in salute. Quando si viene curati da questo stato, il PG subisce sempre *ARTEFATTO DEBOLEZZA TEMPO 1 MINUTO*: questo vuol dire che il PG che viene guarito e scappa il pericolo non è pronto a lanciarsi immediatamente nella mischia, ma ha bisogno di qualche istante per riassetarsi e riprendersi.

Il tempo massimo per riportare in salute un PG SANGUINANTE è di cinque minuti.

Se un PG rimane nello stato SANGUINANTE per cinque minuti senza essere curato, entra nello stato MORENTE: in questo stato le condizioni del PG sono critiche, sta attraversando gli ultimi istanti della sua vita e la sua anima si è distaccata dal corpo. Può essere riportato alla vita tramite la chiamata *RISVEGLIO*.

Il tempo massimo per riportare in vita un PG MORENTE è di dieci minuti.

Il tempo totale a disposizione per essere salvati è di quindici minuti totali, dati da cinque minuti di stato SANGUINANTE e dieci minuti di stato MORENTE. Quando questo tempo è passato senza alcun tentativo di cura riuscito, il PG muore definitivamente. Il giocatore va quindi in fuori gioco dopo aver lasciato il cartellino cadavere (descritto nel prossimo paragrafo) e i suoi averi, e si reca quindi in Aula Staff dove verrà registrata la morte del suo PG e dove gli verranno date indicazioni.

Un PG può morire anche in seguito alla chiamata *DISINTEGRAZIONE*. La differenza è che questa chiamata garantisce una morte istantanea, facendo distruggere istantaneamente il corpo e tutto ciò che il PG aveva addosso. Il giocatore dopo aver subito questa chiamata non deve lasciare il cartellino cadavere né i suoi beni: va subito in fuorigioco e si reca in Aula Staff.

Cosa puoi fare se il tuo PG muore definitivamente? Puoi creare immediatamente un nuovo PG al livello base (quindi usando i px di partenza) e inserirti nuovamente in gioco dopo aver ricevuto indicazioni dallo Staff, oppure puoi unirti alle schiere di mostri e PNG per dare una mano. Inoltre una volta finito l'evento potrai a tutti gli effetti creare un nuovo PG che potrà partecipare all'evento successivo (nulla ti vieta di creare proprio quello che hai portato in gioco dopo essere morto). Non è permesso creare un nuovo PG uguale identico in tutto e per tutto a quello appena morto.

Come specificato nella sezione "Fare esperienza sul campo", ogni nuovo PG che verrà creato sul sito avrà a disposizione un totale di PX pari a $120 + Y$, dove Y è il numero di eventi totali di campagna che si sono svolti fino al momento dell'iscrizione del PG moltiplicato per 10.

In aggiunta, i PG deceduti riceveranno automaticamente 30 PX relativi all'evento, così da riconoscere la partecipazione effettiva al live e tenere traccia della sua attività complessiva. Questi 30 PX verranno comunque accreditati anche al PG nuovo. Questo sistema serve a creare una via di mezzo tra un giocatore alla sua prima esperienza e uno già navigato nella campagna. Ricorda però che la parte davvero importante non è quanti PX hai, ma come scegli di vivere il tuo personaggio e partecipare alla storia. I punti esperienza sono uno strumento utile, certo, ma non determinano quanto ci si diverte, né quanto si può incidere nel mondo di gioco. Il cuore dell'esperienza è essere presenti, mettersi in prima linea e contribuire alla narrazione comune.

IL CARTELLINO CADAVERE

Una delle problematiche degli eventi è quella del cadavere: quando un PG muore gli altri giocatori spesso vorrebbero interagire, studiare le cause della morte o tenere delle esequie; certo è che non si può costringere una persona a fare il morto per troppo tempo perdendosi parte dell'evento. Quando un PG muore resta fisicamente nel luogo in cui è deceduto per cinque minuti (o almeno finché non son finite su di lui azioni basilari e più immediate come perquisizione, trasporto, etc. che siano in corso). Alla scadenza di questi cinque minuti il giocatore deve lasciare un foglio fornito dallo Staff sul terreno, esattamente nel punto in cui si trovava il suo cadavere, e deve metterci sopra tutti gli oggetti di gioco di cui è ancora in possesso: questo è il cartellino cadavere, che simula a tutti gli effetti la salma del PG trapassato per il tempo necessario alle interazioni più lunghe. Qualsiasi PG o PNG che trovi questo foglio deve interpretare a tutti gli effetti il ritrovamento di un cadavere o di avere a che fare con un corpo esanime. Il cadavere può essere spostato da non meno di due persone. Inoltre il cartellino cadavere presenta un angolino nero necessario per determinate abilità: pertanto non strappatelo a meno che il vostro personaggio sia in possesso di un'abilità che vi permetta di farlo.



CARTELLINI E OGGETTI DI GIOCO

Gli oggetti di scena e personali portati sia dallo Staff che dai giocatori hanno un costo economico ed un valore affettivo. Inoltre vi è una difficoltà di trasporto e di replicabilità di diversi beni di gioco. Come ovviare al problema? Con i cosiddetti cartellini. Essi consistono in pezzetti di carta colorata plastificati o meno creati dallo Staff che hanno il compito di rappresentare un determinato oggetto. Ogni cartellino plastificato ottenuto in gioco deve avere un corrispettivo fisico cui essere collegato tramite un elastico: quindi un cartellino spada dovrà essere legato ad una spada da Larp per poterla usare per combattere, altrimenti non sarà utilizzabile (ad esempio, se una spada è stata acquistata e deve essere solo rivenduta, non c'è bisogno di cercare una spada fisica, mentre è necessario se la stessa spada si vuole usare in combattimento). Lo stesso vale per un abito, un ninnolo e così via. Gli unici esenti dall'avere un corrispettivo fisico sono i cartellini non plastificati, e di solito sono componenti e ingredienti oppure pozioni e più in generale i consumabili, ovvero quei cartellini che devono essere strappati per contrassegnare che sono stati utilizzati.

I cartellini vanno sempre letti per intero e immediatamente nel momento in cui vengono toccati (fanno eccezione le aree speciali, che devono essere lette se si è ad almeno dieci metri dalla loro posizione). La procedura è semplice: si raccolgono, si leggono, si applicano eventuali effetti indicati e solo dopo si compie qualsiasi altra azione. Non è consentito quindi, ad esempio, raccogliere un cartellino e allontanarsi, né infilare le mani in un forziere, prendere tutto e fuggire. La lettura immediata è obbligatoria perché i cartellini possono contenere informazioni dinamiche (come trappole o attivazioni istantanee): ignorarli o rimandarne la lettura compromette la fluidità e la correttezza del gioco.

Inoltre, la descrizione del cartellino ha priorità assoluta su qualsiasi altra regola generale: se il cartellino impone restrizioni, divieti o specifiche particolari, valgono quelle. Ad esempio, se un'erba riporta "non utilizzabile per alchimia" non può essere usata per alchimia anche se ha la dicitura "erba"; facendo un altro esempio, se abbiamo a che fare con un ingrediente che da descrizione può essere usato solo per i rituali, anche se si tratta di un ingrediente i crafter non potranno usarlo né per sperimentazioni né per progetti.

Alla sintesi, leggere bene e capire i cartellini è parte integrante del gioco, nonché responsabilità di ogni giocatore.

COLORE CARTELLINO	SI RIFERISCE A:
VERDE	INGREDIENTI BASE
ROSSO	MALATTIE, BENEDIZIONI, MALEDIZIONI, ABILITA' SPECIALI, OGGETTI UNICI
BLU	OGGETTI FINITI (SIA CONSUMABILI CHE PLASTIFICATI)
ARANCIONE	CARTELLINO PG E/O CARTELLINO CADAVERE
GIALLO	AREE SPECIALI
BIANCHI	OGGETTI MISTI

Ogni oggetto ha una dimensione, un grado di rarità (Comune, Non Comune, Raro o Leggendaro), una descrizione e un colore, ed è identificato da un cartellino plastificato. Ogni PG può portare, trasportare e utilizzare un solo oggetto finito (blu) plastificato, salvo specifiche abilità o eccezioni. Sebbene visionare un cartellino per breve tempo non comporti problemi, chi dovesse trasportare più di un oggetto rispetto alla propria capacità subisce automaticamente le chiamate "ARTEFATTO DOLORE" e "ARTEFATTO DISARMO". I cartellini plastificati, a meno che non siano contenuti in altri oggetti in gioco (come forzieri o borse), devono sempre essere tenuti BENE IN VISTA. Alcuni oggetti richiedono di essere indossati per poter essere utilizzati: se un oggetto è in un contenitore (come tasche, borse o forzieri), non viene considerato "indossato" e non può essere utilizzato. Per poterlo usare, deve essere visibile, ad esempio, alla cintura, al collo o in testa, a seconda della tipologia dell'oggetto.

Quanto è coerente che una spada, un sasso, dieci fasci di erba o degli attrezzi stiano in un libretto? Decisamente poco. Pertanto, non è consentito inserire cartellini all'interno di grimori e ricettari. Fa eccezione esclusivamente il ricettario, che può trattenere ingredienti che siano già stati usati per una sperimentazione o una creazione (e quindi consumati): si tratta di una comodità pratica, ma non deve essere un modo per aggirare il regolamento.

Inserire cartellini, documenti di gioco e altro materiale di qualsiasi tipo nel grimorio durante l'evento costituisce invece un vantaggio di gioco sempre scorretto, poiché il grimorio non può essere separato dal suo portatore, e ciò rende quanto contenuto impossibile da rubare. Per funzionare, il grimorio deve essere pulito e non trattenere nulla. Qualora trovassimo qualsiasi altro oggetto di gioco all'interno dei grimori, verranno presi provvedimenti come, ad esempio, la distruzione immediata del contenuto coinvolto.

Per quanto riguarda gli oggetti consumabili, ogni PG può avere attivi contemporaneamente al massimo un cibo, un tonico, una pozione e tre ispirazioni: l'uso di un oggetto consumabile aggiuntivo sostituirà quello precedente (nel caso delle Ispirazioni si può scegliere quale delle tre sostituire).

Aggiungiamo che spesso vi è la necessità di portare degli oggetti personali in gioco come ad esempio cellulari, denaro, documenti, farmaci, pranzo e cena, e così via. Tuttavia questo crea un problema nel momento in cui tali oggetti sono racchiusi in una scarsella, una borsa o un sacco che risultano visivamente in gioco, rendendo difficoltoso o del tutto inutile il gioco legato a furti e mercato nero. Pertanto, i giocatori hanno la facoltà di segnalare scarselle e borse fuorigioco con un nastro bianco. In queste scarselle ovviamente non vanno messi oggetti in gioco per proteggerli dai furti, pertanto se scopriamo che qualcuno cerca di approfittare della protezione che il nastro bianco offre, prenderemo provvedimenti immediati e molto duri.

Alcuni oggetti-contenitori come sacche, casse o valigie cartellinate possono essere utilizzati per trasportare altri oggetti cartellinati. Ogni contenitore ha una capacità numerica indicata sul cartellino, che rappresenta il massimo spazio disponibile al suo interno. Il totale dei punti di capacità utilizzati non può superare tale limite. Gli oggetti sono suddivisi in tre categorie:

- oggetti piccoli (fino a 15 cm) che occupano 1 punto di capacità
- oggetti medi (tra 16 e 50 cm) che occupano 3 punti di capacità
- oggetti grandi (oltre 50 cm) che occupano 6 punti di capacità.

Ad esempio, una borsa con capacità 6 può contenere 6 oggetti piccoli, 2 oggetti medi, 1 oggetto grande, oppure una combinazione di oggetti medi e piccoli. La forma, il peso e la maneggevolezza degli oggetti possono influenzare la loro categoria, quindi in caso di dubbi è sempre consigliato chiedere allo staff.

Gli oggetti trasportati in un contenitore non sono attivi finché non vengono recuperati e, a seconda del tipo, impugnati o indossati correttamente. Allo stesso modo, oggetti che hanno effetti ad incontro e simili non vengono “resettati” riponendoli all'interno del contenitore o passandoli di mano.

Ad esempio:

Beppe ha un pugnale che una volta ad incontro permette di dichiarare DIRETTO FUOCO che di solito tiene nella sua Borsa Conservante. Inizia un incontro per Beppe, che tira fuori il pugnale, lo impugna e durante il combattimento dichiara DIRETTO FUOCO. Maria invece è in difficoltà e chiede a Beppe di prestarle per un istante il pugnale: Beppe lo fa, ma Maria non potrà dichiarare DIRETTO FUOCO perché l'abilità a incontro è già stata utilizzata. Se invece Beppe fosse a terra in stato SANGUINANTE, Maria lo perquisisse e prendesse il suo pugnale leggendone il cartellino, come farebbe a sapere se può usare quell'abilità dell'arma o meno? Semplice: o vi è la certezza assoluta di aver iniziato l'incontro e di non aver sentito usare l'abilità, o vi è una comunicazione IN GIOCO al riguardo, oppure Maria non potrà usarla, applicando la Regola dello Svantaggio. Se Maria decidesse ad esempio di appropriarsi definitivamente del pugnale, dovrà aspettare il prossimo incontro per usare l'abilità dell'arma. Sebbene i contenitori stessi siano oggetti cartellinati e possano essere perquisiti o trafugati, non sono inclusi nel conteggio degli oggetti cartellinati trasportabili dal PG. Ogni giocatore può portare con sé al massimo un solo oggetto conservante.

Infine, una piccola nota per quanto riguarda i cartellini rossi oggetto e come trattarli.

Gli oggetti unici sono oggetti che hanno vissuto una storia e subito delle modifiche nel corso del tempo, o che hanno particolarità mai riscontrate prima. Di solito hanno un effetto legato alla persona nominata nella descrizione del cartellino stesso, oppure possono essere legati a tratti razziali, di fazione, di divinità, di classe, e così via. In generale, se i normali cartellini blu trovano più o meno utilità nelle mani di determinati gruppi di individui, questi cartellini hanno un limite molto più stringente e specifico. Inoltre, tali cartellini non possono essere smantellati per recuperare risorse né per capire come sono fatti. Un oggetto unico non può essere creato con i metodi convenzionali, serve che accada qualcosa o ci si lavori in un determinato modo: se voleste mai approcciarvi a questo tipo di creazione, dovrete scoprire come avviene giocando.

I CARTELLINI PET

I PET sono esseri viventi secondari, distinti dai personaggi principali, che vengono gestiti come veri e propri cartellini di gioco. Possono essere animali, creature minori o entità particolari (ad esempio un topolino da compagnia, un gatto da rieducare, un uccellino della foresta, una piantina carnivora e simili). Non sono mai semplici decorazioni, ma hanno una funzione sia narrativa che di supporto: possono accompagnare il personaggio come compagni fedeli ed essergli utile tramite ciò che sanno fare. I PET si guadagnano esclusivamente tramite interazioni di gioco coerenti. Non è possibile crearne uno a tavolino in fase di scheda: devono essere trovati, conquistati, addomesticati o guadagnati tramite gioco. In linea di principio, qualsiasi creatura o entità può diventare un PET, se le circostanze lo rendono credibile.

Sono gestiti come PNG cartellinati. Devono quindi avere un cartellino associato, fornito dallo Staff o concordato con esso, che ne specifichi natura, caratteristiche ed eventuali capacità. Deve essere sempre accompagnato da un prop fisico ben rappresentato (peluche, oggetto scenico, pianta, ecc.). In assenza del prop, il PET non è considerato presente in gioco. Inoltre, il prop e il cartellino devono essere visibili e non possono essere nascosti in alcun modo in tasche, saccocce, e simili. Ogni personaggio può avere al massimo un PET alla volta. Un PET può essere amico, neutrale o persino inizialmente ostile al proprio proprietario: in ogni caso rimane sempre sotto la supervisione dei Master, che ne determinano le reazioni, la crescita e gli sviluppi. I PET devono essere mantenuti attivamente tra un evento e l'altro: se trascurati o dimenticati, rischiano di sentirsi abbandonati, di scappare o addirittura di ribellarsi. Allo stesso modo, un PET può anche essere addestrato a fare qualcosa, laddove vi si dedichi abbastanza tempo e dedizione. La decisione spetta ai Master, che valuteranno le conseguenze caso per caso.

I PET, laddove coerente, possono essere rubati o sottratti esattamente come qualsiasi altro oggetto. Tuttavia, essendo esseri senzienti, le loro reazioni dipenderanno dal legame col portatore e dall'atteggiamento del nuovo possessore: potrebbero quindi seguire docilmente il nuovo “padrone”, fuggire e ritrovare la strada dal padrone originale, rifiutarsi di collaborare o persino cercare di ribellarsi e attaccarlo.

Ogni PET può fornire piccoli bonus o malus narrativi o simbolici indicati specificatamente sul suo cartellino.

In linea di massima, ogni PET viene considerato come avente 1 PF e 0 PA, non può essere usato come scudo, non può prendere

colpi al posto del proprietario, non può dichiarare chiamate o usare abilità che sa usare il proprietario. Un PET può subire tutte le chiamate che subirebbe un PG (ad es. se qualcuno colpisce il PET con il suo pugnale dichiarando CHOP, il PET subisce CHOP; se invece qualcuno dichiara sul PET chiamate come CRASH o DISINTEGRAZIONE OGGETTO, non funzionano pur trattandosi di un cartellino oggetto).

LE MALEDIZIONI E I MARCHI

Tra i molteplici cartellini rossi che possono esistere, dobbiamo fare una distinzione chiara tra Maledizioni e Marchi. Sono due condizioni simili negli effetti ma profondamente diverse per origine, natura e modalità di individuazione e rimozione. Comprendere questa differenza è importante per interpretare correttamente il proprio personaggio e le interazioni in gioco:

- **Maledizione.** E' solo di origine divina. Salvo diversamente indicato, il personaggio che la possiede non sa di essere maledetto, ma ha comportamenti che ad un osservatore esterno risultano insoliti. Si possono percepire tramite l'abilità PERCEPIRE LA BLASFEMIA, oppure in ogni momento il personaggio sacerdote, con almeno 30 secondi di preghiera e interpretazione, può dichiarare "Rivelami se hai maledizioni". Il modo in cui si può togliere deve essere trovato in gioco.
- **Marchio.** E' solo di origine arcana. Salvo diversamente indicato, il personaggio che lo possiede non sa di essere marchiato, ma ha comportamenti che ad un osservatore esterno risultano insoliti. Si possono percepire tramite il rituale "Individuazione delle alterazioni". I Marchi possono essere tolti tramite azioni arcane, ma il modo deve essere trovato in gioco.

SUDDIVISIONE ARMI E ARMATURE

Lo schema seguente vuole essere un piccolo aiuto per capire, man mano che leggerete il regolamento, a cosa ci riferiamo quando parliamo di specifici tipi di armi e armature. Il materiale da usare deve essere per forza adatto al Larp e garantire gli standard di sicurezza. Prima di iniziare a giocare è obbligatorio pertanto sottoporsi al check.

NOME	DESCRIZIONE	ESEMPI DI OGGETTISTICA DA LARP
Armatura leggera	Armatura a uno strato o semplice. Deve coprire almeno il 50% di ogni locazione (tronco, braccia, gambe).	Armatura di pelle morbida, Armatura di cuoio non rigida né borchata, Armatura imbottita (gambeson)
Armatura media	Armatura più resistente dell'armatura leggera, solitamente in cuoio rigido o con inserti in metallo. Deve coprire almeno il 50% di ogni locazione (tronco, braccia, gambe).	Armatura di cuoio borchato, Armatura di piastre non metalliche
Armatura pesante	Armatura più resistente dell'armatura media, solitamente in ferro o acciaio. Deve coprire almeno il 50% di ogni locazione (tronco, braccia, gambe).	Cotta di maglia, Corazza a strisce, Armatura a piastre, Armatura completa.
Scudo	Scudo che misura fino a 110x60cm.	Scudo
Scudo grande	Scudo che misura oltre i 110x60cm fino a un massimo di 130x85cm.	Scudo a torre
Arma corta	Arma di dimensione fino a 50 cm.	Pugnale
Arma da fuoco	Qualsiasi arma che simuli l'esplosione di proiettili. Queste armi devono essere a canna singola e devono poter emettere un suono udibile a 10 metri di distanza tramite l'utilizzo di un fulminante. I fulminanti accettati sono quelli a ricarica manuale singola (e non rapida).	Pistola, fucile
Arma a una mano	Qualsiasi arma che sia impugnabile ed utilizzabile con una mano sola, indipendentemente dal tipo di danno. Dimensioni tra i 51cm e i 110 cm.	Spada, mazza, ascia
Arma lunga	Qualsiasi arma più lunga di un'arma ad una mano, che necessita di essere impugnata con entrambe le mani per essere utilizzata. Dimensioni tra i 111 cm e i 210 cm.	Spadone, alabarda, bastone a due mani
Arma da tiro	Arma che necessita di un incocco a corda per essere lanciata da distanza per fare danno.	Arco
Arma da lancio	Arma che necessita di essere lanciata a mano da distanza per fare danno.	Pugnale da lancio, coltello da lancio, ascia da lancio



LE CHIAMATE

Mentre giocherai ti renderai conto che per rendere delle capacità personali o degli effetti ambientali si useranno delle parole specifiche come CHOP, COMANDO, STABILIZZATO, etc.

Ogni chiamata ha un suo descrittore e un suo funzionamento riportato nella tabella che è fondamentale imparare in funzione di un gioco più scorrevole: è vero, magari non le userai mai, ma se dovessi subirle devi sapere cosa interpretare. Se dovessi dimenticarti cosa fa una chiamata, valuta la situazione: se sei in un momento di calma e ci sono membri Staff vicino a te, puoi tranquillamente chiedere delucidazioni; se invece sei in fase di combattimento o i membri Staff vicini sono impegnati a portare i loro PNG in giocate importanti, piuttosto applica la regola dello svantaggio (vedi paragrafo "Regole d'oro"). Di media la zona di Mercato avrà sempre un PNG fisso con il regolamento a portata di mano, nel dubbio puoi rivolgerti anche ad esso.

Potrebbe capitare che due chiamate si sentano pronunciate insieme, come ad esempio ACIDO PARALISI. In questo caso bisogna considerare prima la chiamata ACIDO, e poi PARALISI; quindi, in questo caso, la prima chiamata fa subire un danno, mentre la seconda costringe a rimanere fermi per dieci secondi. Essere immuni a una delle due chiamate non rende automaticamente immuni anche al secondo effetto; quindi in questo caso essere immuni ad ACIDO costringe a dichiarare "IMMUNE AD ACIDO" quando si subisce la chiamata, ma a entrare comunque nello stato di PARALISI. Allo stesso modo se si subisce la chiamata FUOCO CRITICO si sta subendo sia FUOCO che CRITICO, e quindi il conteggio è di tre danni totali: se si è immuni ad esempio a FUOCO, si subisce solo CRITICO; se si è immuni a entrambe le chiamate, non si subiscono danni.

Quelle che seguono sono le chiamate che potresti sentire o usare nel corso dell'evento.

CHIAMATE DI DANNO		
CHOP	Fisica	Infligge un danno da taglio.
BLAM	Fisica	Infligge un danno da botta.
FUOCO	Fisica	Infligge un danno da fuoco.
CRITICO	Fisica	Infligge due danni.
DIRETTO	Fisica	Infligge tre danni.
ARGENTO	Fisica	Infligge un danno da fonte magica minerale.
ACIDO	Fisica	Infligge un danno da fonte magica erbacea.
SANGUIS	Fisica	Infligge un danno da fonte magica animale.
EMPIO	Fisica	Infligge un danno da fonte magica tossica.
SACRO	Fisica	Infligge un danno da fonte sacra.

CHIAMATE A TEMPO		
A TERRA	Fisica	Il PG deve simulare una caduta al suolo (o toccare terra con il ginocchio) e rimanerci per dieci secondi, poi può rialzarsi. Per la durata della chiamata il PG può difendersi, ma non attaccare o muoversi dalla sua posizione.
AGGRO	Mentale	Il PG deve attaccare la fonte che gli ha inflitto la chiamata per dieci secondi.
CECITA'	Fisica	Il PG deve simulare di non essere più in grado di vedere per dieci secondi, preferibilmente abbassando lo sguardo a terra. Non può attaccare né difendersi.
CHARME	Mentale	Il PG viene raggirato completamente dalla fonte, che vede come una persona di cui si può fidare e che è disposto ad ascoltare. Tuttavia non farà nulla che vada contro i suoi ideali più profondi o che sia autolesivo, quindi il PG affascinato non verrà convinto ad attaccare un PG o a suicidarsi. L'effetto di CHARME dura cinque minuti e termina anticipatamente solo se il PG va in stato di SANGUINANTE, MORENTE, se subisce NEUTRALIZZA CHARME o se la fonte della chiamata compie azioni chiaramente ostili verso il PG affascinato, compreso l'attaccarlo. Chi subisce questa chiamata non si rende conto di averla subita. Se un PG che ha subito una o più volte CHARME riceve la chiamata "NEUTRALIZZA CHARME", tutte le istanze di CHARME che erano attive vengono rimosse contemporaneamente. Il PG non si ricorderà comunque di essere stato affascinato, ma non sarà più convinto delle parole che sono state dette durante il tempo in cui lo è stato.



COMANDO	Mentale	Quando il PG subisce questa chiamata deve interrompere quello che sta facendo e ascoltare l'ordine. La chiamata COMANDO deve essere sempre abbinata ad un ordine di una sola parola (es.: "COMANDO salta", "COMANDO corri", "COMANDO seguimi", "COMANDO taci" e simili). Il PG esegue al meglio delle sue possibilità l'ordine espresso dalla fonte per dieci secondi. L'effetto termina se il PG che ha subito la chiamata va in stato SANGUINANTE, altrimenti l'effetto termina dieci secondi dopo aver subito l'ordine. Chi subisce questa chiamata non si rende conto di averla subita fino al termine dell'effetto.
CONFUSIONE	Mentale	Il PG deve simulare uno stato confusionario per dieci secondi. E' solo in grado di difendersi.
DOLORE	Fisica	Il PG deve simulare di essere in preda ad atroci dolori per dieci secondi. Non può attaccare, né difendersi, né usare oggetti, né fare altro che non sia interpretare la chiamata.
FURIA	Mentale	Il PG cerca di uccidere il bersaglio più vicino a sé tranne la fonte della chiamata per dieci secondi.
INTRALCIARE	Fisica	Il PG non può muovere le gambe per dieci secondi.
PARALISI	Fisica	Il PG non può muoversi per dieci secondi.
TERRORE	Mentale	Il PG deve fuggire dalla fonte che gli ha inflitto la chiamata per dieci secondi.
POSSESSIONE	Mentale	Quando il PG subisce questa chiamata deve interrompere quello che sta facendo e ascoltare l'ordine che la fonte gli impone. L'ordine non deve contenere più di dieci parole. Il PG è in balia di quell'ordine e lo eseguirà al meglio delle sue capacità per cinque minuti. L'effetto permane anche se il PG va in stato SANGUINANTE e viene guarito. L'effetto svanisce se si subisce la chiamata "NEUTRALIZZA POSSESSIONE" o se finiscono i cinque minuti. Una volta terminato l'effetto non si ha memoria di essere stati posseduti né di ciò che si è fatto durante la possessione.
SILENZIO	Fisica	Il PG non può pronunciare suoni o proferire parola con la bocca per dieci secondi.
SONNO	Mentale	Il PG deve simulare uno stato di sonno immediato per dieci secondi accasciandosi a terra, su una seduta o contro una parete. Non può attaccare né difendersi.
SPINTA	Fisica	Il PG deve simulare di essere respinto di tre metri. Non può difendersi né attaccare mentre indietreggia. Per ragioni di sicurezza, prima di iniziare l'indietreggiamento è necessario controllare rapidamente che non vi siano ostacoli, persone o oggetti dietro di sé; qualora non fosse possibile arretrare in sicurezza, il giocatore può ridurre o modificare il movimento per evitare situazioni di pericolo, ma restare impossibilitato ad attaccare o a difendersi per il resto dei passi che avrebbe dovuto fare; durante l'indietreggiamento, le braccia devono rimanere vicine ai fianchi, specialmente se si impugnano armi, scudi o altri oggetti, per evitare il rischio di colpire involontariamente altri giocatori

CHIAMATE AD EFFETTO		
COMA	Fisica	Il PG va immediatamente a 0 PF a tutte le locazioni, indipendentemente dalla locazione in cui è stato colpito, ed entra in stato SANGUINANTE.
AMNESIA	Mentale	Il PG che subisce la chiamata non ricorda cosa sia accaduto nei 15 minuti precedenti. Se entro la fine dell'evento si subisce la chiamata "NEUTRALIZZA AMNESIA", il PG potrà accedere nuovamente a quei ricordi; se ciò non avviene, quel ricordo sarà perduto per sempre.
ANALIZZO STATO DI SALUTE	Generica	Il PG che la subisce deve dichiarare il suo stato fisico. Se è in stato SANGUINANTE deve dichiarare immediatamente dopo il conteggio cui è arrivato, altrimenti deve dichiarare di essere VIVO oppure MORENTE. Deve anche dichiarare se è sotto gli effetti di avvelenamenti (quindi se ha subito la chiamata VELENO). Non deve dichiarare la presenza di malattie, se è tormentato, o altro. Si può anche dire "ANALISI STATO DI SALUTE", la chiamata non verrà considerata errata. .
CRASH	Fisica	Distrugge scudi e PG pietrificati (per questi ultimi vedere chiamata PIETRIFICAZIONE).
GUARIGIONE	Generica	Il PG che la subisce recupera un punto ferita a ogni locazione. Se il PG che la subisce era in stato SANGUINANTE, subisce anche ARTEFATTO DEBOLEZZA TEMPO 1 MINUTO, salvo diversamente indicato.
DIAGNOSI	Generica	Il PG che la subisce dichiara se è in possesso di cartellini malattia o sotto l'effetto della chiamata TORMENTO. In entrambi i casi, dovrà mostrare alla fonte della chiamata tutti i cartellini malattia in suo possesso.

DISARMO	Fisica	Il PG che la subisce deve lasciar andare qualsiasi oggetto che stia reggendo con le mani, come armi, oggetti, etc., oppure poggiarli su una superficie o a terra nel caso si tratti di oggetti delicati o fragili. Gli scudi e i grimori non sono inclusi nella chiamata.
DISINTEGRAZIONE	Fisica	Il PG che la subisce viene disintegrato con tutto quello che ha addosso e diventa polvere. Deve andare subito in fuorigioco e recarsi in Aula Staff. Se associata al nome di un oggetto DISINTEGRAZIONE SCUDO, DISINTEGRAZIONE SPADA etc) la chiamata ha effetto solo ed esclusivamente su quella specifica categoria.
FRATTURA	Fisica	La chiamata ha effetto solo se viene subito agli arti: se la si subisce al tronco, si deve dichiarare IMMUNE. La locazione colpita scende immediatamente a 0 PF se non è protetta da armature e da quel momento è considerata inutilizzabile. Se la locazione è invece protetta da armatura, i PA dell'armatura in quella locazione scendono immediatamente a zero: subire un'altra volta FRATTURA in quella stessa locazione porterà anche i PF a zero. <i>Esempio:</i> <i>Gianfranco è un arcanista e non indossa armature. Subisce FRATTURA al braccio destro. Il suo braccio va immediatamente a 0 PF e Gianfranco deve simulare che sia rotto.</i> <i>Stefano è un guerriero in armatura pesante. Subisce FRATTURA alla gamba destra: mima di accusare il colpo, i PA dell'armatura vanno a zero ma la sua gamba è ancora salda e gli consente di stare ancora in piedi. Al combattimento successivo Stefano non ha riparato l'armatura e subisce di nuovo FRATTURA sulla stessa gamba: i PF della gamba vanno a zero e non potrà più usarla per sostenersi, dovendo simulare che sia rotta.</i> Fin quando non viene dichiarato NEUTRALIZZA FRATTURA, non si possono recuperare PF alla locazione colpita e bisogna dichiarare IMMUNE a GUARIGIONE alla singola locazione fratturata (es.: IMMUNE alla gamba sinistra). Fin quando la locazione non recupera PF, il pezzo di armatura corrispondente non può essere riparato.
MERCANTEGGIARE X	Mentale	Il PG deve dare o togliere X monete di rame rispetto a quello che avrebbe pagato o fatto pagare. Non ci si rende conto di aver subito questa chiamata: va interpretata come un'ottima abilità di contrattazione da parte della fonte. Se il PG che subisce la chiamata è in possesso a sua volta dell'abilità MERCANTEGGIARE, può rispondere con il proprio valore di MERCANTEGGIARE: a seconda di chi ha il valore più alto si conteggia la differenza tra livelli e si ottiene un surplus sul prezzo o uno sconto. Per i dettagli aggiuntivi sulla chiamata, rifarsi alla sezione "Il mercato, il denaro e l'arte del mercanteggiare".
MORTALE	Fisica	Il PG va a 0 PF in ogni locazione ed entra in stato MORENTE.
PERQUISIZIONE	Fisica	Il PG che la subisce deve consegnare gli oggetti In Gioco che possiede alla fonte della chiamata.
PIETRIFICAZIONE	Fisica	Il PG si tramuta in pietra: si blocca immediatamente sul posto nella posizione che aveva quando ha subito la chiamata, non può compiere alcuna azione né movimento (nemmeno piccolo come girare la testa o lo sguardo, o parlare), non vede e non sente nulla, abilità e oggetti che possiede non funzionano. Può essere mosso dalla sua posizione da almeno quattro persone che simulino di alzarlo e spostarlo. Inoltre, deve dichiarare IMMUNE alle chiamate che subisce, con tre eccezioni: -può rispondere a ANALIZZO STATO DI SALUTE con lo stato "PIETRIFICATO"; -se subisce la chiamata CRASH, lo stato di pietrificazione termina ed entra in stato SANGUINANTE, ma deve iniziare il conteggio dello stato SANGUINANTE partendo dal terzo minuto (ovvero: ha due minuti prima di entrare nello stato MORENTE); -se subisce NEUTRALIZZA PIETRIFICAZIONE nello stato di pietrificato, lo stato di pietrificazione termina, ogni locazione del PG va automaticamente a 1 PF e mantiene gli eventuali PA che aveva prima di essere pietrificato.
RIPARAZIONE	Fisica	Permette di riparare un oggetto rotto o compromesso come scudi, portoni e mura. Se viene subito da un PG che indossa un'armatura, recupera 1 PA ad ogni locazione.
RISVEGLIO	Fisica	Riporta in vita un PG dalla morte. Chi la subisce alza la mano e va in Aula Staff.
SINCERITA'	Mentale	Il PG è obbligato a dire la verità alla prossima domanda che gli verrà posta in maniera diretta. In alternativa può non rispondere.
STABILIZZATO	Fisica	Il PG è stabile e mette in pausa il conteggio dello stato SANGUINANTE. Se subisce un'altra chiamata di danno o la chiamata COMA, riprende il conteggio.

ARTEFATTO	//	La chiamata abbinata va a segno senza che si possa dichiarare IMMUNE o CONVERTO.
STORDISCI	Fisica	Il PG dopo aver subito un ammontare di colpi d'arma al tronco associati alla chiamata STORDISCI pari alla somma dei suoi PF e PA, deve simulare uno stato di incoscienza per un minuto. Se la chiamata viene subito invece ad un arto, segue la stessa dinamica e l'arto non è utilizzabile per un minuto. Questa chiamata non fa subire danni effettivi, quindi la chiamata GUARIGIONE non ha effetto e non riduce il tempo di incoscienza.
DEBOLEZZA	Fisica	Il PG non può parlare ad alta voce, urlare, correre, attaccare, e in generale compiere qualsiasi sforzo fisico. Dura finché non viene rimosso da un oggetto o un effetto.
ISPIRAZIONE	Mentale	Precede un effetto che verrà descritto da chi usa questa chiamata.
TELETRASPORTO	Fisica	Il PG che subisce questa chiamata viene teletrasportato in un altro luogo. Il PG deve alzare la mano per indicare di essere FUORI GIOCO e seguire le indicazioni del membro Staff o del cartellino da cui deriva la chiamata. Altrimenti, deve recarsi in area Staff dove riceverà indicazioni.

ALTRE CHIAMATE

ESPLOSIONE	//	La chiamata si estende tutt'attorno a chi la dichiara o all'oggetto da cui diparte per un raggio di dieci metri. Chi dichiara la chiamata non ne subisce gli effetti.
IMMUNE A X	//	Questa chiamata può essere dichiarata solo in risposta a una chiamata X che si subisce. Bisogna dichiarare a voce alta a cosa si è IMMUNI. Chi la dichiara ignora la chiamata subito. In caso di chiamate abbinate, non si subisce l'effetto di ciò cui si è immuni, ma si subisce tutto il resto. Es.: "CHOP DOLORE" - "IMMUNE A DOLORE" e si subisce CHOP.
IN QUEST'AREA	//	La chiamata si estende per un'area ampia 90° delineati dalle braccia e lunga dieci metri.
NEUTRALIZZA X	//	Elimina gli effetti della chiamata ad essa associata. Ogni NEUTRALIZZA elimina un solo effetto associato alla volta a partire da quello meno recente (es.: il PG subisce tre volte VELENO X uno dopo l'altro, usare NEUTRALIZZA VELENO una volta elimina solo il primo veleno subito, ma non gli altri due). Questa regola non vale per la chiamata CHARME, che vede tolte tutte le istanze di CHARME contemporaneamente.
CONVERTO	//	La chiamata indica che il PG ha subito una chiamata, ma l'ha trasformata in un altro effetto.
VISTO	//	Il PG che usa questa chiamata rende noto al PG nascosto che è in grado di vederlo e quindi di interagirci. I PG che sentono questa chiamata si rendono conto che la fonte ha visto qualcosa, ma non riescono comunque a individuarla. Se si intende usare una chiamata su un PG nascosto, la chiamata VISTO va obbligatoriamente dichiarata prima. Per i dettagli aggiuntivi sulla chiamata, rifarsi alla sezione "Nascondersi e vedere nascosti".
VELENO X	Fisica	Questa chiamata è sempre associata ad un'altra e fa sì che la chiamata associata provochi i suoi effetti dopo 10 secondi (a meno che il PG avvelenato non riceva nel frattempo la chiamata "NEUTRALIZZA VELENO!"). Se il PG è immune alla chiamata associata deve dichiararlo quando questa avrà effetto, ovvero dopo 10 secondi. Es.: <i>Se un personaggio subisce la chiamata "VELENO PARALISI", dopo 10 secondi subirà la chiamata "PARALISI"; nel caso in cui il personaggio dovesse essere immune a paralisi, dopo 10 secondi dichiarerà invece "IMMUNE" senza subire la chiamata.</i>
TORMENTO X	//	Questa chiamata è sempre associata ad un'altra e fa sì che la chiamata associata provochi i suoi effetti alla fine di ogni incontro (a meno che il PG tormentato non riceva nel frattempo la chiamata "NEUTRALIZZA TORMENTO!"). Se il PG è immune alla chiamata associata deve dichiararlo quando questa avrà effetto, ovvero alla fine dell'incontro. La chiamata subito attiva a sua volta un nuovo incontro, alla fine del quale si subirà di nuovo la chiamata, e così via. Es.: <i>Se un personaggio subisce la chiamata "TORMENTO DOLORE", nell'immediato non subisce nulla. Alla fine dell'incontro, tuttavia, subirà la chiamata "DOLORE"; questa chiamata attiva di nuovo un incontro, alla fine del quale il PG subirà di nuovo la chiamata "DOLORE".</i>

GESTIONALI E MASTERIALI		
UOMO A TERRA	//	Chiamata di soccorso, può essere utilizzata da chiunque quando vi sia un ferito accertato.
CHIAMATA ERRATA	//	Utilizzata principalmente dallo Staff per far capire al giocatore che ha sbagliato a pronunciare la chiamata
IN GIOCO	//	Entrata in gioco dei PG. Questa chiamata può essere dichiarata solo dai membri Staff.
FUORI GIOCO	//	Uscita di gioco dei PG. Questa chiamata può essere dichiarata solo dai membri Staff.
FERMATEMPO	//	Blocca il tempo INgioco per necessità off e scene particolari. I giocatori devono abbassare lo sguardo a terra chiudendo gli occhi e produrre il suono di un ronzio con la bocca. Questa chiamata può essere dichiarata solo dai membri Staff.

GLI STORICI

Alcuni li chiamano Custodi delle Cronache, altri li appellano a Bibliotecari, altri ancora li definiscono Cronisti, ma dai più sono conosciuti come gli Storici. Originari di Liberia, si tratta di individui che si sono posti al di sopra degli interessi delle singole fazioni e al servizio del Continente originario nella sua totalità, con lo scopo di tramandare le tradizioni, i cambiamenti, la storia ed il progresso. Sono PNG usati per questioni di esigenze di gioco, controllo e simili, e sono tra coloro cui potete chiedere se avete dubbi a livello di regolamento e fuorigioco.

IL DUELLO E I DUELLANTI

C'è chi desidera lottare per i più svariati motivi: per dimostrare di essere il migliore, per lavare un'onta, per i propri ideali, per la gloria della propria fazione, e così via. Una volta acquisita l'abilità DUELLANTE da parte di un giocatore, è necessario che questi esponga una spilla dorata bene in vista sul costume: tale simbolo è valido solo tra duellanti, che si riconoscono come tali e possono lanciarsi sfide.

Un duellante ha come bandiera la fama, la gloria e l'onore, il che tuttavia non implica che debba trattenersi dall'usare tutti i mezzi a sua disposizione per vincere. L'unico disonore reale è non accettare una sfida o ritirarsi volontariamente da essa. Il duellante pertanto tende ad accettare una sfida lanciata da un altro duellante, mentre invece non è solito lanciarle verso chi un duellante non è; se invece viene sfidato da un individuo che non è un duellante, sta a lui la decisione di accettare o meno.

Dopo che una sfida è stata accettata, sarà necessario stabilire delle regole che entrambi accettino, compreso come dichiarare il vincitore della sfida. Una volta che il duello si è concluso vincitore e vinto si recano in Aula Staff per rendere conto dell'esito del duello. Si ricorda che è necessario un arbitro per lo scontro, che si tratti di un PNG o di un PG, anche se, ovviamente, è preferibile la presenza di un membro Staff che presenzi anche solo indossando una casacchina; è consigliato che prima di lanciare una sfida si vada in Aula Staff a chiedere la disponibilità di qualche membro Staff affinché presenzi.

Durante un evento si può partecipare a più duelli, ma non è possibile duellare ufficialmente due volte con la stessa persona, nemmeno nel caso in cui venisse chiesta la rivincita. Oltre ai duelli, esistono anche i tornei: ne esistono diverse tipologie che vengono scelte di volta in volta, di solito si compongono di più duelli fino a designare il campione del torneo; il vincitore di ogni duello durante un torneo normalmente non viene decretato in seguito alla morte dell'avversario, ma quando esso non è più in grado di combattere per via delle ferite.

Quando qualcuno con l'abilità "Duellante" si distingue notevolmente nell'arte dei duelli e dei tornei, attirerà l'attenzione di alcuni Cavalieri, i quali fanno parte di un ordine d'élite, che potrebbe essere interessato alle abilità del soggetto in questione.



CREAZIONE, SPERIMENTAZIONE, PROGETTAZIONE

Come si costruisce o crea qualcosa? Dipende da cosa volete creare.

Le classi di creazione si dividono in questo modo:

	TIPOLOGIA	INGREDIENTI DI RIFERIMENTO	COSA CREA
ARMAIOLO	PRIMARIA	MINERALE	Fabbrica armi e armature, equipaggiamenti, munizioni speciali e articoli di metallo.
CONCIAIO	PRIMARIA	DERIVATO ANIMALE	Lavora pelli e cuoio per creare protezioni leggere, cinture, borse e mantelli.
ALCHIMISTA	PRIMARIA	ERBA	Produce veleni, pozioni e sostanze alchemiche per vari effetti, sia positivi che negativi.
CUOCO	MONDANA	ALIMENTARE	Prepara cibi con effetti solitamente benefici, dall'aumento della resistenza alle immunità temporanee
CARPENTIERE	MONDANA	EDILIZIA	Costruisce strutture, trappole, oggetti in legno, rinforzi per edifici e alcuni tipi di armi.
GIOIELLIERE	MONDANA	GEMMA	Crea i gioielli, gli oggetti più facilmente incantabili, e attrezzi rituali.
FARMACOLOGO	MONDANA	ERBA OFFICINALE	Prepara antidoti, rimedi per le malattie e sostanze curative avanzate.
SCRIBA	MONDANA	/	Trascrive formule, crea libri, documenti e registra informazioni importanti.

Un PG può accedere a una sola classe di crafting Primaria e ad una sola Mondana: non può pertanto prendere due Primarie o due Mondane.

Al primo evento a cui partecipi dopo aver acquistato l'abilità, lo Staff ti assegnerà un libretto chiamato Ricettario. È il tuo strumento principale: tutte le ricette che acquisti, scambi, ottieni o scopri tramite sperimentazione devono essere incollate al suo interno. Per essere considerate legali e utilizzabili, le ricette copiate da un'altra ricetta o da un altro ricettario devono passare obbligatoriamente dagli scribi. Ogni volta che un crafter crea un prodotto già conosciuto, deve presentare insieme alle risorse la relativa ricetta scritta.

Il Ricettario è nominale: il libretto fisico riporta il nome del personaggio, rendendo sempre identificabile il proprietario. Può essere rubato, distrutto, ceduto o perso in gioco; in questi casi dovrà essere recuperato o ricreato esclusivamente in gioco. Lo Staff non fornirà duplicati: trattalo come un bene prezioso.

Cosa serve ad un crafter per fare il suo lavoro?

È fondamentale distinguere tra Creazione e Sperimentazione. Con la Creazione si realizza un oggetto utilizzando una ricetta già presente nel proprio Ricettario. Con la Sperimentazione, invece, si tenta di creare un oggetto nuovo senza possederne la ricetta, con l'obiettivo di scoprirla.

Risorse e oggetti sono suddivisi in gradi di rarità: Comune (C), Non Comune (NC), Rara (R) e Leggendaria (L). La rarità è sempre indicata sui cartellini degli ingredienti e degli oggetti. Salvo indicazioni diverse, un crafter può interagire con tutti i cartellini che riportano chiaramente una rarità e una categoria di crafting. Oggetti o ingredienti privi di queste specifiche fanno normalmente parte di quest separate dal crafting ordinario o non sono pensati per interazioni di crafting (ad esempio polveri o droghe).

Ogni tentativo di Sperimentazione ha una percentuale di fallimento, che aumenta in base alla rarità e alla complessità dell'oggetto da creare e dei materiali utilizzati. Anche usando gli ingredienti corretti, il fallimento è possibile. Se il tentativo fallisce esclusivamente a causa della percentuale di rottura, la ricetta non viene ottenuta: in gioco, una ricetta rappresenta non solo la conoscenza degli ingredienti, ma anche la padronanza della tecnica necessaria a realizzare l'oggetto.

La regola generale della creazione è la seguente: per creare un oggetto è necessario utilizzare almeno una risorsa della stessa rarità dell'oggetto finale. Di conseguenza, per creare o sperimentare un oggetto Raro è obbligatorio usare almeno una risorsa Rara. Se durante una sperimentazione vengono utilizzati insieme ingredienti Non Comuni e Comuni, il risultato possibile sarà al massimo Non Comune, poiché conta sempre la risorsa di rarità più alta impiegata. Anche senza conoscere gli ingredienti specifici, è possibile fare riferimento a queste formule generali. Salvo diversa indicazione, modificare la rarità o il numero delle risorse impiegate in una ricetta non produce alcun effetto aggiuntivo.

C'è anche un'indicazione sul tempo di creazione necessario. Sia per le ricette conosciute che per le sperimentazioni bisogna mettersi a simulare per 5 minuti la fase di trasformazione dei materiali. Se per qualsivoglia motivo la creazione dovesse essere interrotta, il PG può riprendere da dove era stata lasciata (es.: subisco la chiamata CHARME da un PG che mi porta a seguirlo lontano dalla zona, ed ero al secondo minuto: la creazione si ferma, e quando riuscirò a tornare alla zona di creazione potrò riprendere considerando i due minuti precedenti come validi).

Questa è una tabella riassuntiva di quello che abbiamo detto finora:

	FORMULA DELLE RISORSE NECESSARIE	TIPO DI CRAFTING	TEMPO
OGGETTO COMUNE	C + C	DA RICETTA DA SPERIMENTAZIONE	5 MIN
OGGETTO NON-COMUNE	NC + C	DA RICETTA DA SPERIMENTAZIONE	5 MIN
OGGETTO RARO	R + NC + C	DA RICETTA DA SPERIMENTAZIONE DA PROGETTO	10 MIN
OGGETTO LEGGENDARIO	L + R + NC + C	DA RICETTA DA SPERIMENTAZIONE DA PROGETTO	15 MIN

Abbiamo le regole generali, ma al pratico come si fa?

In ogni evento è presente uno spazio chiamato Mercato, che include l'Area Crafting, utilizzabile liberamente dai personaggi. L'area è gestita per la maggior parte del tempo da uno stesso PNG, dedicato esclusivamente a questa funzione. Se il PNG non è presente, dovrete portare pazienza e attendere.

Una volta raccolti gli ingredienti e simulato il tempo di creazione richiesto, è necessario avere a disposizione la propria busta PG nominale. Al suo interno devono essere inseriti il Ricettario, gli ingredienti utilizzati e un foglio su cui indicare chiaramente "Creazione", specificando l'oggetto da realizzare e le quantità impiegate, oppure "Sperimentazione"; in quest'ultimo caso va anche indicato se, in caso di successo, si intende richiedere il Brevetto oppure no. Il Brevetto consente di vendere al Mercato la pagina di ricetta appena ottenuta in cambio di denaro: ogni ricetta ha un valore specifico, che aumenta in base alla rarità e alla richiesta; una ricetta già brevettata e quindi già posseduta dal Mercato non ha valore commerciale.

Dal momento in cui gli oggetti di gioco vengono inseriti nella busta, questi sono considerati OFF game: mettere in busta oggetti e ingredienti per motivi diversi viene considerato metagame e verrà punito severamente. La creazione e la sperimentazione verranno gestiti dallo Staff nel più breve tempo possibile: saremo noi a rintracciarti per restituirti i materiali e gli eventuali oggetti creati.

In caso di fallimento della sperimentazione, è possibile dichiarare eventuali abilità per ricevere indizi su cosa non ha funzionato e su come migliorare il tentativo. Se la sperimentazione ha successo, ottieni gratuitamente la ricetta scoperta, che verrà trascritta a mano nel Ricettario e validata con timbro dello Staff, salvo che sul foglio tu abbia specificato la volontà di richiedere il Brevetto. In tal caso non riceverai la ricetta, ma denaro sonante.

Se scegli di vendere la ricetta, non la conserverai nel tuo Ricettario: anche conoscendo gli ingredienti, per ricreare l'oggetto dovrai nuovamente passare dalla sperimentazione, con la relativa percentuale di fallimento.

C'è un'ulteriore possibilità: mentre le combinazioni tra risorse Comuni e Non Comuni sono limitate, lo stesso non vale quando aumenta il numero e la rarità degli ingredienti. In questi casi entrano in gioco i Progetti. I Progetti sono vere e proprie sperimentazioni che richiedono un approccio più ragionato, con un minimo di roleplay e inventiva. Quando si lavora con risorse Rare o Leggendarie, è fortemente consigliato proporre un Progetto invece di combinare ingredienti in modo casuale, poiché la

probabilità di individuare una ricetta valida tra le numerose combinazioni possibili è estremamente bassa. Per realizzare un Progetto è necessario mettere per iscritto l'idea della preparazione che si intende ottenere.

Su un foglio qualsiasi andranno indicati l'idea generale della ricetta con abbinata la procedura di preparazione, gli ingredienti scelti e la loro rarità, il nome che si vorrebbe attribuire, la rarità desiderata dell'oggetto e, soprattutto, l'effetto offgame che ci si aspetta dall'oggetto creato.

Una volta definito il Progetto, si procede alla simulazione della creazione, dedicando dieci minuti nel caso di un oggetto Raro e quindici minuti nel caso di un oggetto Leggendaro. Una volta definito il Progetto, si procede alla simulazione della creazione, dedicando dieci minuti di tempo in caso si tratti di un oggetto Raro e quindici minuti per un oggetto Leggendaro. Il Progetto verrà poi sottoposto allo Staff che, dopo averlo esaminato, potrà approvarlo e trasformarlo in una ricetta stabile e ufficialmente riconosciuta, oppure variarlo mantenendo l'idea di base, oppure respingerlo e decretare il Progetto come fallito.

Infine, ogni artigiano conosce a memoria una ricetta Comune unica, in base al suo ramo di crafting: tale ricetta non è segnata nel ricettario e necessita di più ingredienti per essere creata.

Nello specifico:

CLASSE	OGGETTO	RICETTA (5 risorse)	EFFETTO
CUOCO	Pasto del viaggiatore	Latte, patate, cereali, carne bianca, verdure	Permette di ignorare uno ed un solo effetto debilitante continuo di un'area speciale fintanto che vi sei all'interno. Non permette di ignorare i danni. (Es.: "Finchè sei in quest'area subisci disarmo ogni dieci secondi", se usi questo oggetto ignori la chiamata disarmo).
CONCIAIO	Saccoccia di pelle	Artiglio, Cuoio x2, Pelle conciata, Tussa	Piccola tasca in pelle morbida, da cintura. Capacità 3
CARPENTIERE	Bauletto di legno	Legno comune x3, Corda, Sabbia	Piccolo contenitore in legno levigato, perfetto per materiali poco ingombranti. Capacità: 4
ALCHIMISTA	Fissante	Cardo x2, Dionea, Edera, Valeriana	Se usato per la creazione o la sperimentazione in una ricetta di crafting di alchimia, permette di sostituire un qualsiasi ingrediente Comune
ARMAIOLO	Cassa rinforzata	Bronzo, Chelinite, Ferro grezzo x2, Zinco	Una cassa con barre di ferro sui lati. Capacità: 4
FARMACOLOGO	Rimedio della nonna	Castagno, Felce femmina, Lavanda, Parietaria x2	Viene usato soprattutto per prevenire le malattie, ma può essere assunto anche dopo averne contratta una. Una volta consumato, il suo effetto dura fino alla fine della giornata. Se nel corso della giornata ricevi un cartellino Malattia di rarità Comune, oppure lo assumi mentre sei già in possesso di una Malattia Comune, potrai ignorarne gli effetti negativi fino alla fine della giornata. Attenzione: questo rimedio non cura la malattia.
GIOIELLIERE	Cilindro sigillato	Argento grezzo x3, Ematite, Ossidiana	Un cilindro facilmente trasportabile, creato con materiali preziosi ma resistenti. Capacità: 2

LO SCRIBA

Lo Scriba è colui che ha compiuto degli studi che gli hanno permesso di avere determinati permessi e riconoscimenti per potersi occupare della gestione dei documenti e dei controlli ad essi relativi. Per farne parte bisogna pagare annualmente una quota agli Storici di Liberia, e questo è anche il motivo per cui uno scriba si fa tendenzialmente pagare per il suo lavoro. Non molti possono vantare di appartenere a questa piccola ma fondamentale élite. Oltretutto, è l'unica classe di crafting che può creare oggetti presentando solo gli ingredienti necessari, senza che siano necessari il ricettario o la ricetta. Puoi scrivere fisicamente documenti con valore di gioco, redigere contratti, vidimare missive, fare da garante, apporre sigilli in ceralacca, e così via.

Gli oggetti che uno Scriba può gestire e trattare sono i seguenti, secondo le seguenti quantità:

- Con due dosi di carta può creare un foglio. Con quindici fogli può creare un Ricettario.
- Con due dosi di cartapecora può creare una pergamena. Con quindici pergamene può creare un Grimorio Scarico, che dovrà essere incantato per essere utilizzabile.
- Con due dosi di cera può creare un sigillo in ceralacca.

Un'altra cosa che può fare lo Scriba è copiare qualcosa. Con il termine "copie" intendiamo fogli stampati uguali ad altri documenti di gioco impaginati e già esistenti.

Per simulare l'impegno e la fatica del lavoro, abbiamo inserito un limite alle copie richiedibili. Il massimo di copie che ogni Scriba può produrre durante un evento è tre, mentre quelle producibili tra un evento e l'altro sono cinque. Attenzione, con "copie

producibili” non intendiamo che dovete mettervi fisicamente a scrivere, semplicemente vi basterà fare richiesta in Aula Staff o tramite mail e provvederemo alla stampa della copia.

Il costo per ottenere tre copie è di una moneta di rame, il costo per cinque copie è di due monete di rame: questo costo va a simulare la spesa effettuata per avere i materiali per la copiatura.

Pergamene magiche e ricette non si possono copiare tra un evento e l’altro, ma si possono solo trascrivere durante l’evento. Nel dettaglio, per copiare uno di questi documenti lo scriba deve essere in possesso dell’originale validato. Con “validato” intendiamo un foglio adesivo (sia volante che attaccato un ricettario/grimorio) oppure un foglio che abbia il nostro timbro Staff. Non sarà possibile copiare ricette e pergamene magiche che esulano dall’essere originali validati.

- Per copiare una ricetta, basta che lo scriba sia in possesso della ricetta validata da copiare, ovunque essa sia. Si può copiare una ricetta da un foglio a un ricettario, o da un ricettario a un altro, o da un ricettario all’oggetto “foglio” in gioco (che noi provvederemo in fase intra-live a rendere foglio adesivo).
- Per copiare una pergamena magica, lo scriba deve essere in possesso della pergamena magica da copiare. A differenza del ricettario, per copiare un incantesimo serve qualche passaggio in più. Non si possono copiare incantesimi direttamente da Grimorio a Grimorio. Bisogna obbligatoriamente copiare da Grimorio o da pergamena magica ad un’altra pergamena magica che sia stata precedentemente incantata. Una volta copiato l’incantesimo sulla pergamena magica, si può decidere come gestire la stessa: si può tenere, vendere, usarla come merce di scambio, oppure attaccarla al proprio grimorio utilizzando le risorse richieste.

ATTENZIONE: gli incantesimi di Anatemium e le Pergamene Sacre non sono attualmente copiabili in alcun modo! I rituali, invece, possono essere trascritti su qualsiasi tipo di foglio e saranno validi ai fini del loro svolgimento, purché chi li esegue conosca il contenuto e li esegua correttamente.

MISSIVE E SPEDIZIONI

La comunicazione scritta è regolamentata: lettere, pacchi e spedizioni rappresentano un’azione di gioco che si sviluppa nel tempo e può essere influenzata da diversi fattori. Ogni missiva segue canali definiti e viene sempre gestita tramite lo Staff, che ne cura la consegna e valuta eventuali imprevisti — come ritardi, smarrimenti o intercettazioni — in base al contesto narrativo e alle condizioni di gioco. La comunicazione a distanza non è mai del tutto certa: inviare una missiva significa partecipare attivamente alla narrazione e accettarne gli esiti.

Le missive possono essere inviate in diversi modi. Durante l’evento, un personaggio può scrivere e affidare il proprio messaggio a PNG dedicati, come quelli del Mercato o i portalettere presenti nel Live. In alternativa, è possibile utilizzare i punti DownTime per inviare una missiva tra un evento e l’altro. In entrambi i casi occorre indicare il destinatario e la sua collocazione, distinguendo tra Vecchio Continente e Nuovo Continente.

Va inoltre scelto il tipo di invio: una missiva normale, con costo standard e tempi ordinari, oppure una missiva veloce, che viene presa in carico con priorità e recapitata nel minor tempo possibile a fronte di un costo maggiore. Alcune abilità specifiche possono infine influenzare le modalità di comunicazione e spedizione.

Il contenuto di una missiva può essere protetto in due modi. È possibile utilizzare il cartellino consumabile “Sigillo in Ceralacca”, acquistabile e utilizzabile da chiunque in gioco, oppure affidarsi a uno Scriba in possesso dell’abilità “Appositore di Sigilli”, che applica la propria cera e il proprio sigillo per garantirne autenticità e integrità.



SOMMINISTRARE SOSTANZE

Pozioni, veleni, droghe, antidoti, cure, tonici, ma anche bevande o altri oggetti possono essere somministrati ad altri PG e PNG in maniera consenziente o meno. Questo si può fare se il PG è incosciente, impossibilitato a muoversi o sotto l'effetto di determinate chiamate. Alcune sostanze vanno somministrate per bocca, altre basta che entrino in contatto con la pelle, altre ancora vanno usate sulle armi: le specifiche sulla somministrazione saranno indicate sul cartellino, così come i loro effetti. I PG che somministrano sostanze a un bersaglio non dovranno pertanto strappare immediatamente il cartellino per dichiararne l'uso, ma dovranno dichiarare che la somministrazione sta avvenendo e passare il cartellino al giocatore bersaglio di modo che possa leggerlo; nel momento in cui il giocatore bersaglio finisce di leggere il contenuto del cartellino, starà a lui strapparlo.

Una distinzione da fare è quella tra VELENO (avvelenato) e TORMENTO (tormentato).

- VELENO è una chiamata che va abbinata ad altre, permettendo loro di subentrare dopo dieci secondi. Un PG che subisce VELENO X non necessita di alcun cartellino, subisce la chiamata (dopo dieci secondi) e lì finisce l'effetto del veleno. La chiamata abbinata può essere eliminata anticipatamente dalla chiamata NEUTRALIZZA VELENO: in quel caso, quindi, non si subirà la chiamata.
Es.: Gianni subisce VELENO MORTALE. Dopo dieci secondi dall'aver subito la chiamata completa, Gianni subirà la chiamata MORTALE. Se in qualche modo qualcuno entro quei dieci secondi dichiara NEUTRALIZZA VELENO su Gianni, quest'ultimo non dovrà più subire la chiamata MORTALE.
- TORMENTO è una chiamata che va abbinata ad altre, permettendo loro di subentrare alla fine di ogni incontro, a simulare lo stato di un PG sotto influenza continua di una sostanza tossica, di una condizione mentale avversa, e simili. Quando il personaggio subisce la chiamata TORMENTO X entra in un incontro, e quando questo incontro finisce subirà la chiamata, che attiverà a sua volta un incontro creando un loop infinito, interrompibile solo da specifiche abilità e oggetti tramite la chiamata NEUTRALIZZA TORMENTO. Tuttavia questo stato non fa rimanere in incontro continuo: ogni incontro è separato, proprio perchè la chiamata di TORMENTO si subisce alla "fine" di ogni incontro, e pertanto i bonus come quelli derivanti da cibi, ispirazioni e simili andranno perduti.
Es.: Gianni subisce TORMENTO DOLORE. Alla fine dell'incontro Gianni subirà la chiamata DOLORE. Questo attiverà un incontro, e quando questo incontro finirà, Gianni subirà di nuovo la chiamata DOLORE, e così via. Se in qualche modo qualcuno dichiara NEUTRALIZZA TORMENTO su Gianni, quest'ultimo non dovrà più subire la chiamata DOLORE alla fine di ogni incontro.



MERCATO E DENARO

La compravendita è una delle basi della vita delle persone: la merce può essere comprata, venduta e anche scambiata e ciò contribuisce a creare un sistema economico e di mercato.

La cosa più importante da sapere è il valore della "moneta": essa viene rappresentata da una piccola boccetta riempita di metallo liquido poi solidificato e sigillato. Il valore della moneta dipende dal metallo: rame, argento e oro. Dieci boccette di rame equivalgono a una d'argento, dieci d'argento equivalgono a una d'oro.

Alcuni eccellono meglio di altri nell'arte della contrattazione se si acquista l'abilità apposita, tramite la chiamata MERCANTEGGIARE.

In base alle abilità prese si può esprimere un valore di MERCANTEGGIARE per poter ricevere più denaro da una vendita o pagare di meno durante un acquisto. Se il PG che subisce la chiamata è in possesso a sua volta dell'abilità MERCANTEGGIARE, può rispondere con il proprio valore di MERCANTEGGIARE: a seconda di chi ha il valore più alto si conteggia la differenza tra livelli e si ottiene un surplus sul prezzo o uno sconto.

Attenzione ad alcuni aspetti importanti.

- La chiamata va sempre interpretata, sia quando si contratta per primi, sia quando si risponde alla contrattazione. Se non viene interpretata, non può essere utilizzata.
- La merce non può mai essere ceduta gratuitamente e dovrà sempre avere il valore minimo assoluto, ovvero una moneta di rame.
- Il PG che subisce MERCANTEGGIARE potrebbe non avere abbastanza monete con sé: se dovesse capitare, cercherà di pagare comunque in qualche modo anche avvalendosi del baratto (quindi dando un valore corrispettivo in materiali che possiede), oppure chiedendo delle monete a un PG amico, oppure anche avvalendosi di un pagherò firmato, della promessa di darle nel giro di poco o anche di compiere un favore in cambio: in qualsiasi modo vi venga in mente, la chiamata è stata subita e dovete a qualche modo saldare il vostro debito.

Prendiamo l'esempio di Tizio come venditore e Caio come acquirente:

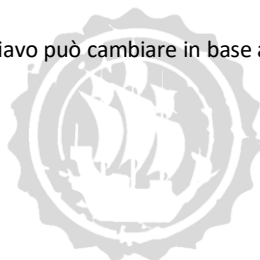
- Se Tizio usa MERCANTEGGIARE 2 e Caio non risponde a sua volta con un valore, otterrà automaticamente il suo surplus di 2 monete da parte di Caio.
- Se Tizio usa MERCANTEGGIARE 2 e Caio risponde con MERCANTEGGIARE 2, abbiamo $2-2=0$, quindi non ci saranno sconti né surplus.
- Se Tizio usa MERCANTEGGIARE 2 e Caio risponde con MERCANTEGGIARE 3, abbiamo $3-2=1$, quindi Tizio farà uno sconto a Caio di 1 moneta.
- Se Tizio usa MERCANTEGGIARE 3 e Caio risponde con MERCANTEGGIARE 1, abbiamo $3-1=2$, quindi Tizio guadagnerà due monete anziché tre da parte di Caio.
- Se Tizio usa MERCANTEGGIARE 2 e Caio risponde direttamente con IMMUNE, non si terrà conto dell'abilità MERCANTEGGIARE per quella trattativa.

SCHIAVISMO E SCHIAVI

Come si diventa schiavi? Principalmente per saldare un debito o come punizione, ma esistono anche metodi illegali, come il rapimento. Uno schiavo è considerato una proprietà, ma resta comunque una "persona": sottrarlo al proprietario, danneggiarlo o ucciderlo costituisce un reato. Non esiste un limite al numero di schiavi che un PG può possedere.

Durante l'evento, salvo eccezioni, gli schiavi non saranno fisicamente presenti. Saranno invece rappresentati da carte d'acquisto. La Carta d'Acquisto è la garanzia delle qualità dello schiavo, del modo in cui può rendersi utile e del suo prezzo. Su ogni carta di qualità Inferiore possono essere indicate sia persone singole che "lotti" di individui, mentre per le qualità Media e Superiore la carta d'acquisto è ad personam.

Esattamente come per la merce, il valore di uno schiavo può cambiare in base a diversi fattori: vediamo come.



Innanzitutto, si parte dalla qualità generica dello schiavo, che definisce il suo prezzo di base.

QUALITA'	PROVENIENZA	CAPACITA'	PREZZO BASE
INFERIORE	RAPITI Il loro prezzo è basso, sono poco richiesti. Si tratta di individui che sono stati spesso presi con la forza, di solito privi di competenze. Sono restii al loro dovere e sono problematici sia da trattare che da addestrare.	Nessuna capacità utile	Tra una MR e una MA
MEDIA	PUNITI Il loro prezzo è medio, la domanda è variabile. Si tratta di individui colpevoli di crimini messi ai lavori forzati. Sono generalmente disciplinati e hanno qualche competenza personale.	Capacità basilari, nella media	Tra una MA e una MO
SUPERIORE	DEBITORI Il loro prezzo è alto, sono molto richiesti. Si tratta solitamente di individui con capacità specifiche che devono lavorare per saldare un debito.	Competenze specialistiche o abilità particolari	Più di una MO

Successivamente si entra più nel dettaglio, andando a definire la qualità di uno schiavo in base alle sue capacità specifiche:

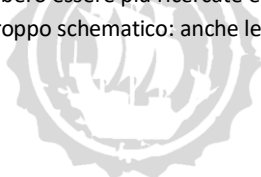
CATEGORIA	ESEMPI DI ABILITA'	MODIFICATORE DI PREZZO
Senza abilità	Nessuna capacità utile	+ 0
Lavoro fisico	Operai, minatori, raccoglitori, ...	+ 3 MR
Servizio	Domestici, stallieri, badanti, ...	+7 MR
Artigiano principiante	Fabbri, carpentieri, cuochi, ...	+ 1 MA
Combattente principiante	Guardie, gladiatori, cacciatori, ...	+ 1,5 MA
Specialista	Guaritori, scribi, tecnici, ...	+ 1 MO
Arcanista principiante	Maghi e ritualisti	+ 2 MO
Combattente esperto	Soldati addestrati, duellanti, maestri d'arma, ...	+ 3 MO
Artigiano esperto	Riparatori, intenditori, ricercatori, ...	+ 4 MO
Elite	Studiosi, strateghi, ingegneri, arcanisti esperti, incantatori, ...	min. 5MO

Poi, si passa a considerare lo schiavo dal punto di vista fisico, dato che determinate situazioni potrebbero renderlo più o meno abile al lavoro, più o meno interessante e utile al suo scopo. L'aspettativa di vita viene ampiamente considerata nel prezzo.

ETA'	IMPATTO	MODIFICATORE DI PREZZO
Minore di dodici anni	Inutile al lavoro, bisogna investirci per allevarlo e addestrarlo	- 50%
Tra i 12 e i 25 anni	Massima capacità di lavoro	+ 30%
Tra i 25 e i 45 anni	Normale produttività	+ 0%
Più di 45 anni	Minore resistenza, ma maggiore esperienza	- 30%

CONDIZIONE	EFFETTO	MODIFICATORE DI PREZZO
Malnutrito	Poco utile, bisogna investirci per rimetterlo in sesto.	- 50%
Malato	Variabile in base alla malattia, ai sintomi e a quanto sia curabile.	- 30%
Ferito	Limitato, necessita di cure.	- 20%
Sano	Normale produttività.	+ 0%
Robusto	Più resistente del normale.	+ 20%

Infine, potrebbero esserci degli ulteriori fattori di mercato dati, ad esempio, dalla situazione socio-politica (come una guerra), oppure potrebbe esserci una crisi economica (che porterebbe a una maggiore necessità di manodopera), o anche una sovrabbondanza di schiavi (che porterebbe il prezzo a calare), o di contro una mancanza di lavoratori (che porterebbe i prezzi di tutti gli schiavi alzarsi), o ancora alcune razze potrebbero essere più ricercate e pagate rispetto ad altre in base al tipo di cliente. Gli esempi sono tanti e non vogliamo rendere il gioco troppo schematico: anche le tabelle di sopra vi serviranno come indicatore.



PRIGIONIERI

Quando un PG o un PNG viene fatto prigioniero si può simulare di legarlo, incatenarlo, imbavagliarlo o comunque mettergli a qualche modo delle costrizioni fisiche: quale che sia il metodo, non deve creare fastidio o reale impedimento al giocatore. Se un PG è stato imbavagliato non potrà parlare, se gli son state immobilizzate le gambe non potrà usarle per fuggire, se ha una legatura attorno alle mani non potrà usarle per compiere magie e impugnare spade o oggetti. Il prigioniero non può liberarsi da solo, a meno che sia in possesso di abilità particolari che glielo consentano. Allo stesso modo la simulazione di una cella non vedrà mai la porta realmente chiusa a chiave, ma dovrà permettere al giocatore di fare anche solo una pausa per andare in bagno in fuorigioco, se ne necessitasse.

Chiunque può liberare un prigioniero sciogliendo gli intrecci o aprendo la porta, a meno che ci siano cartellini oggetto, serrature, effetti o incantesimi che specificano diversamente.



VITA CRIMINALE

IL MERCATO NERO

Ci sono modi diversi di ottenere la merce e di vendere ciò che non si potrebbe commerciare, ma tutto ha un suo prezzo.

Soprattutto, ci sono luoghi, persone e momenti cui prestare attenzione: esse costituiscono il Mercato Nero, un'organizzazione non ufficiale, non vagliata dalle autorità e non riconosciuta dalle istituzioni, dove la compravendita e lo scambio si svolgono in maniera tutt'altro che lecita. Si ha accesso a tale mercato e ai suoi beni solo acquistando l'abilità apposita: si possono trovare oggetti discutibili, illegali o trafugati, ma può anche offrire eventi particolari come le aste illecite, o missioni ad alto compenso, richieste e ricompense un po'... diverse rispetto a quelle del mercato e del commercio tradizionale, e potenzialmente più rischiose se non si vogliono avere problemi con la legalità.

Chi ha accesso al mercato nero può comprare: droghe, veleni, oggetti trafugati, ricettare, schiavi con capacità "non legali", taglie su PG e PNG

GLI SCASSINATORI E I LUCCHETTI

Alcune abilità consentono al personaggio di scassinare lucchetti (cartellinati), soprattutto se usati per proteggere casse e forzieri. Ma quali sono le specifiche?

Intanto diciamo che un lucchetto può essere di base applicato solo su un oggetto cartellinato contenitore (per intenderci, gli oggetti che contengono altri oggetti cartellinati); di conseguenza, un lucchetto non può essere messo su un altro lucchetto.

Un lucchetto scassinato (dall'abilità o dagli strumenti) viene considerato APERTO, ma non ROTTO. Nel caso in cui un lucchetto sia APERTO può essere lasciato sul posto oppure sottratto. Se lasciato sul posto, specie davanti o sopra al contenitore aperto, sarà palese che è avvenuto un furto. Se il lucchetto viene sottratto, potrà essere considerato refurtiva assieme a quanto rubato dal contenitore aperto, oppure potrà essere riutilizzato. Riutilizzare un lucchetto vuol dire abbinarlo a un altro contenitore legandolo con il suo elastico ad esso. Quando ciò avviene, il lucchetto verrà considerato CHIUSO e potrà essere aperto solo dalla sua chiave o scassinato di nuovo. Attenzione: applicare un cartellino FURTO su un lucchetto lo sottrae al suo proprietario solo nel caso in cui il lucchetto sia APERTO (quindi non abbinato ad alcun contenitore).

Con l'uso del cartellino furto, si creano delle situazioni particolari.

Se si scassina un lucchetto e successivamente si applica sul suo contenitore un cartellino furto, la giocata viene considerata valida e il contenitore scassinato viene derubato di tutto il suo contenuto. Viene anche considerato valido applicare il cartellino furto sul cartellino plastificato del contenitore: in quel caso, verrà rubato sia il cartellino del contenitore, il lucchetto e il suo contenuto, ma il giocatore potrà accedere alla refurtiva solo se in fase di consegna della refurtiva sarà in grado di aprire il lucchetto. In entrambi i casi, potrà decidere se tenere la merce o se ricettarla. Se decidesse di tenerla. Quale che sia la situazione, lo Staff fornirà anche un prop per non sottrarre il contenitore fisico del giocatore, in quanto sua proprietà personale.

I Master possono decidere per casi particolari che un lucchetto sia particolarmente robusto o incantato o abbia regole speciali di qualsiasi genere che lo rendano immune allo scasso o al furto.

FURTI E RICETTATORI

In questa ambientazione il furto è fisico e non avviene magicamente.

Cosa posso rubare durante un evento? Monete, pergamene e qualsiasi oggetto esclusivamente sotto forma di cartellino: tutto ciò che è considerato "oggetto di gioco" e non "oggetto fisico/personale". Uniche eccezioni sono gli indumenti indossati (es.: guanti, stivali, vestiti, armature) che richiedono sempre la PERQUISIZIONE in quanto molto difficili da levare; e le scarselle contrassegnate da nastro bianco con le quali non si può interagire in assoluto (salvo il proprietario) in quanto contenenti oggetti fuorigioco personali.

Notare bene: per qualsiasi cosa rubiate indipendentemente dalla modalità, appena vi è possibile avvisate comunque lo Staff.

Durante un evento il furto può avvenire in due modi:

- Normale. Il PG sottrae qualcosa ricorrendo a metodi interpretativi. Qualsiasi oggetto di gioco può essere sottratto se in quel momento non è in possesso di nessuno (es. monete poggiate su un tavolo, scudo con cartellino appoggiato all'albero, amuleto con cartellino in uno scrigno aperto, etc.). Es: Tizio ha poggiato tre monete d'oro su un tavolo, Caio senza farsi vedere allunga la mano e gliene prende una.
- Cartellinato. Il PG ladro attacca un cartellino furto direttamente su un cartellino, una saccoccia di monete, un capo di vestiario, un forziere, e così via.

Se per il primo caso non è necessaria una regolamentazione (se non quella dettata dalle regole di sicurezza e di proprietà esposte precedentemente) perché tutto sommato si autogestisce tra PG, servono invece specifiche per il secondo. Innanzitutto, cos'è un cartellino furto? È un cartellino speciale adesivo dato in mano ad ogni evento a chi prende l'abilità da ladro (in base all'abilità si chiameranno Furto1 e Furto2). Esso è la garanzia che il furto è avvenuto. Una volta attaccato, il PG ladro deve recarsi in Aula Staff o presso un membro Staff in casacchina e segnalare in OFF che ha compiuto un furto. Deve anche sapere il nome della vittima (in gioco o fuori gioco che sia), saperla descrivere o quantomeno indicare. Il membro Staff andrà dalla vittima a prelevare la merce rubata e la consegnerà al PG ladro che a questo punto dovrà comunicare immediatamente la sua scelta tra due opzioni: se desidera tenere la merce o venderla ai ricettatori. Nel primo caso gli verrà semplicemente consegnata la refurtiva e dovrà portarsela in giro; nel secondo, potrà ricevere immediatamente la metà del prezzo reale del venduto in moneta sonante.

Il cartellino furto non può essere rimosso da nessuno se non in presenza di un membro Staff, tantomeno non può essere rimosso dal giocatore derubato che, qualora se ne accorga prima dell'arrivo del membro Staff, deve semplicemente iniziare a interpretare come se non avesse già più gli oggetti indosso, nel nome del buon gioco. Comportarsi diversamente, e quindi levare il cartellino o barare, significherà andare incontro a un'infrazione vera e propria. L'unico momento in cui la vittima può accorgersi del furto da parte di qualcuno, è nell'esatto momento in cui il cartellino furto sta venendo fisicamente apposto (ovvero, quando si sorprende il PG con le mani nella marmellata). Se un PG vede qualcuno attaccare un cartellino furto, si sta accorgendo del furto in atto.

CAMUFFARSI

Chiunque può camuffarsi per celare la propria identità, ma non può fingersi un PG, un PNG o di appartenere ad un'altra razza. Il travestimento deve essere quantomeno credibile e richiede di modificare in gran parte il proprio costume, pena il giusto riconoscimento da parte degli altri PG (per intenderci, non basta la maschera nera o il solo mantello col cappuccio): per questo motivo, se volete portare in gioco un alter ego o un camuffamento in generale, passate prima dall'Area Staff per farvelo approvare. Un PG incosciente o immobilizzato può essere smascherato, ma ogni situazione è a sé e non è detto che lo smascheramento vada a buon fine per forza. Facendo due esempi:

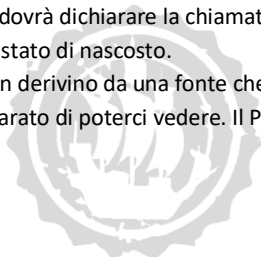
- Tizio mostra il suo volto alla luce del sole come mercante dalla facciata pulita, e di notte indossa un completo nero per fare il ladro di nome Maurizio. Viene sorpreso di notte e gli si toglie il passamontagna. Il PG è smascherato perché si abbina l'idea che Tizio sia Maurizio.
- Caia mostra il suo volto bello truccato alla luce del sole come mercante, e di notte oltre a cambiare abito si toglie il mezzo quintale di trucco che ha usato e si fa chiamare Zaia. Viene sorpresa e si nota che Zaia non ha per niente un bel viso, anzi, ha due cicatrici che di giorno quando impersona Caia, con il trucco, non si vedono. Non c'è alcuna "maschera" in realtà da togliere, perché il PG ha usato la maschera nella vita comune da Caia e non in quella da Zaia che fa la ladra. Ci possono essere le prove per accusare Zaia di furto, ma non verrà abbinata a Caia in nessun modo. Se proprio, quella smascherabile è Caia.

NASCONDERSI E VEDERE I NASCOSTI

Ogni PG può tentare di nascondersi alla vista normalmente, come farebbe nella vita reale: basta non mettersi in una situazione di pericolo. Alcune abilità tuttavia permettono al PG di entrare nello stato di NASCOSTO, celandosi per almeno cinque secondi dietro un nascondiglio che lo copra per la maggior parte della sua stanza. Allo scadere del quinto secondo si entra in stato di nascosto, e per farlo capire agli altri partecipanti si tiene in alto il braccio, la mano chiusa a pugno e il dito indice alzato. Questo gesto va mantenuto per tutto il tempo in cui un PG è nascosto. Lo stato di nascosto non viene perso se si provocano rumori leggeri o se si sussurra, mentre si torna visibili se si compiono rumori più forti come parlare a tonalità normale, recitare una formula, attaccare, usare un cartellino furto o togliere il gesto di riconoscimento dello stato (anche solo impugnando un secondo oggetto per un istante). In generale qualsiasi azione diretta annulla lo stato di nascosto.

Gli altri PG che colgono il simbolo di nascosto devono ignorare la persona, esattamente come se non sapessero che è lì (a meno che posseggano abilità, oggetti o particolarità che permettono loro di vederli). Per l'appunto, il PG in grado di vedere un altro PG nascosto può interagirci, ma prima di qualsiasi cosa dovrà dichiarare la chiamata VISTO. A quel punto il PG nascosto sa che l'altro lo può vedere, ma questo non lo obbliga a uscire dallo stato di nascosto.

Questo stato permette anche di evitare colpi che non derivino da una fonte che abbia dichiarato VISTO. Le chiamate ad area, invece, hanno effetto anche se la fonte non ha dichiarato di poterci vedere. Il PG nascosto è obbligato a uscire dal suo stato quando subisce una chiamata.



LE MALATTIE E LE CURE

I medici e i ricercatori si occupano di risolvere i nostri problemi di salute.

Le ferite in combattimento sono cosa comune. Ogni medico che abbia comprato l'abilità "RATTOPPATORE" è dotato di una pezza medica fornita dallo Staff: Questa consiste in un pezzo di stoffa con un taglio al centro, dei buchi lungo il taglio ed un filo con un ago finto collegati alla stessa. Nel momento in cui un medico vuole curare un PG, gli basta poggiare la pezza medica sul corpo o sull'arto del ferito e iniziare a infilare l'ago tra i buchi, facendo una vera e propria cucitura che chiuda il finto taglio della pezza medica. Una volta completato questo processo, il medico può dichiarare "GUARIGIONE". Per poter usare di nuovo la pezza, bisognerà prima disfarla del tutto dalla cucitura precedente. Non c'è una tempistica per entrambe le procedure, tutto dipende da quanto siete veloci.

Le malattie e condizioni avverse possono colpire i PG in diversi modi. Variano dai lievi disturbi temporanei alle affezioni più gravi che mettono addirittura in pericolo di vita. Ogni malattia viene rappresentata da un cartellino plastificato con scritta la sua rarità e un elenco di tutto ciò che si deve sapere sia per interpretarla che per interagirci: vi troverete scritti sopra i cosiddetti sintomi visibili (ad esempio: starnutisci ogni cinque minuti, ti pieghi in due dal dolore, etc.), ma anche quelli invisibili, ovvero i malus (ad esempio: gli starnuti ti fanno subire DISARMO ogni trenta secondi, le pozioni non hanno effetto, etc.).

Chi si occupa di creare le cure? Il farmacologo. Per ogni sintomo va ricercato un ingrediente che lo annulli secondo il suo effetto, e la combinazione dei corretti ingredienti darà luogo alla cura da somministrare. Notare bene che una malattia lasciata a sé stessa potrebbe anche peggiorare e il paziente potrebbe incorrere in nuovi sintomi. La farmacologia segue le regole del crafting così come gli altri rami.

Facciamo un esempio totalmente casuale.

Prendiamo l'intossicazione alimentare, malattia di grado Raro. Per la regola del crafting sappiamo che serviranno almeno tre ingredienti di cui uno Raro. Posto che la malattia potrebbe peggiorare e che quindi va curata prima che si sviluppino sintomi peggiori, i sintomi principali sono diarrea, nausea, vomito. Gli ingredienti che contrastano i sintomi sono Iperico e Mirtillo (per la diarrea), Belladonna e Zenzero (per la nausea), Camomilla e Limone (per il vomito). Valutando come si legano, optiamo che l'Iperico ha un'azione più rapida del Mirtillo, che la Belladonna mal lavorata potrebbe essere tossica ed è di una rarità che non ci serve, e che il Limone potrebbe creare ulteriore acidità di stomaco. Quindi in fase di crafting decidiamo di utilizzare Iperico (di qualità Rara), Zenzero (di qualità Non Comune) e Camomilla (di qualità Comune) per tentare di creare un farmaco. Se la creazione riuscisse avremo non solo il cartellino con le specifiche di cosa cura, ma anche la ricetta per poterlo replicare.



AFFASCINARE

Come scritto nell'elenco delle chiamate, CHARME è una chiamata di tipo mentale: questo vuol dire che influenza la mente dell'individuo che la subisce. Questa influenza può avvenire in più di un modo e pertanto ne può variare la percezione: ad esempio se avviene tramite incantesimo è una forza che altera la percezione del bersaglio, ma se qualcuno lo fa parlando vuol dire che magari ha una buona parlantina; se lo fa un bardo che si esibisce vuol dire che è bravo in ciò che fa; oppure può trattarsi di una creatura così bella e maestosa che non desideriamo abbatterla.

Questi sono alcuni esempi che vi aiuteranno a capire questa chiamata che sappiamo non essere di semplice interpretazione: per questo ci raccomandiamo sempre coerenza e fair play.

“Il PG viene raggirato completamente dalla fonte, che vede come una persona di cui si può fidare e che è disposto ad ascoltare”. Tizio subisce CHARME da Caio. È scorretto che prenda e se ne vada: in quel momento, per Tizio, Caio è una persona con cui vuole stare e che vuole ascoltare. Fanno eccezione casi in cui stia crollando il cielo sulle teste dei giocatori, qualcuno stia attaccando, si presenti un'emergenza enorme e simili; ma anche in tal caso, prendere e andarsene lasciando nel pericolo quello che vedete quasi al pari di un migliore amico sarebbe quantomeno strano, quindi interpretate bene e con coerenza, a seconda dei casi.

“Tuttavia non farà nulla che vada contro i suoi ideali più profondi o che sia autolesivo, quindi il PG affascinato non verrà convinto ad attaccare un PG o a suicidarsi”.

Qui c'è una zona grigia che vogliamo affrontare: cosa è un ideale profondo? cosa è considerato autolesivo?

Un ideale profondo è qualcosa che caratterizza intrinsecamente il personaggio. Chiedere a qualcuno sotto CHARME di offendere gli dèi, se è un chierico o qualcuno che ha incentrato la sua vita sugli dèi, fa parte di questi ideali profondi; allo stesso modo un medico che ha dedicato la vita a curare gli altri potrebbe non voler uccidere qualcun altro senza un valido motivo; così via.

Con autolesivo invece intendiamo ciò che potrebbe arrecare danno al fruitore in maniera diretta o indiretta, nell'immediato o nel breve periodo. Se ad esempio Tizio è soggetto a una malattia dai sintomi gravi e deve pagare il medico per curarlo, e arriva Caio che lo affascina e gli chiede di dargli quella moneta, Tizio sarà legittimato a non dargliela; lo stesso dicasi se su un campo di battaglia Caio chieda a Tizio di dargli l'unica arma con cui Caio può difendersi e difendere altri; o anche il più banale Caio che chiede a Tizio di uccidersi, altrimenti morirà lui.

State facendo finta di essere buoni amici di qualcuno: per essere credibili, non chiedetegli cose che non farebbero.

“L'effetto di CHARME dura cinque minuti e termina solo se il PG va in stato di SANGUINANTE, MORENTE, se subisce Neutralizza CHARME o se la fonte della chiamata compie azioni chiaramente ostili verso il PG affascinato, compreso l'attaccarlo”.

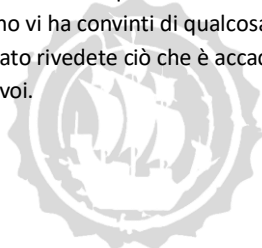
Da quando subite la chiamata, avete cinque minuti in cui siete sotto l'influenza dell'altra persona. Se durante questi cinque minuti subite le chiamate elencate, l'effetto di CHARME termina subito. Allo stesso modo l'effetto termina subito se la fonte che vi ha fatto CHARME e che quindi vedete in buonissima luce porta verso di voi un'azione per voi lesiva come derubarvi, attaccarvi, insultarvi pesantemente, e così via; di contro, tenete conto che non consideriamo interruzioni dell'effetto cose come “mi ha dato una pacca sulla spalla quindi mi ha attaccato”, oppure “mi ha dato dello stupidotto quindi mi ha insultato”, e così via.

“Chi subisce questa chiamata non si rende conto di averla subita”.

Proprio così. Dobbiamo utilizzare una chiamata per farvi capire cosa succede e rendere gli effetti che sono state elencate a inizio paragrafo: la parlantina, la bravura, la bellezza, e così via. Tutte queste cose suscitano un senso di meraviglia da cui il personaggio è conquistato, ma la chiamata in sé non si percepisce. L'unica eccezione, è il mago: egli prima di dichiarare Charme deve comunque recitare una formula, quindi una persona esterna che vede la scena può intuire che abbia compiuto qualche cosa che ha plasmato l'idea che il bersaglio ha di lui.

“Se un PG che ha subito una o più volte CHARME, riceve la chiamata “Neutralizza Charme” tutti gli CHARME che erano attivi vengono rimossi contemporaneamente. Il PG non si ricorderà comunque di aver subito CHARME, ma non sarà più convinto delle parole che sono state dette durante gli CHARME ricevuti fino a quel momento”.

Semplice e intuitivo. Se nella stessa giornata qualcuno vi ha convinti di qualcosa o a fare qualcosa tramite lo charme (e l'avete assimilato o fatto), quando l'effetto viene neutralizzato rivedete ciò che è accaduto in un'altra ottica e siete liberi da convinzioni o influenze che lo Charme ha permesso di avere su di voi.



LA MAGIA E L'ARCANO

Chi sceglie la via magica non può intraprendere quella clericale, e viceversa.

Il giocatore che decide di intraprendere la via arcana, che ha dunque acquistato l'abilità "Curioso", al primo evento a cui parteciperà sarà dotato di un "Braccialetto Arcano" e di un libretto che viene consegnato dallo Staff chiamato "Grimorio". Quest'ultimo è un oggetto finito, ma non rientra nel conteggio degli oggetti finiti (blu) plastificati trasportabili. Il Grimorio è magicamente legato al mago, non è cedibile e non è rubabile (nemmeno tramite perquisizione). Sulle sue pagine si possono attaccare le pergamene magiche: questo procedimento rende l'incantesimo conosciuto e utilizzabile dal suo proprietario. Quando le pagine del grimorio finiscono, per apprendere nuovi incantesimi bisogna reperire un altro grimorio.

Inoltre, è importante sapere che la magia risiede nella Trama, che è l'esistenza nella sua concretezza. Quando si accede alle arti magiche si impara dunque a controllare una piccola parte della Trama, la quale si lega in qualche modo indissolubilmente alla propria anima.

Ciò viene rappresentato dal braccialetto arcano sopra citato, il quale è legato al proprio polso e che contiene delle perline chiamate "Frammenti Arcani", i quali incamerano il potere di questo legame. Questo braccialetto è da considerarsi IN GIOCO per chiunque, dovrà quindi essere ben visibile a tutti. I PG non dovranno considerarlo un "braccialetto su un polso", ma dovranno immaginarselo come la rappresentazione dell'aura magica del portatore, dunque quanto questa è intensa (a che livello di magia ha accesso) e quanto è estesa (quanti incantesimi è in grado di lanciare). Questo braccialetto, però, non è né cartellinato, né rompibile, né disintegrabile, né rubabile, non può nemmeno essere perquisito, essendo, tecnicamente, la rappresentazione del proprio legame con la Trama.

Ogni fruitore di potere arcano dovrà far fede al proprio braccialetto per conoscere qual è il proprio "Potenziale Arcano", dunque quanti e quali incantesimi si è in grado di lanciare per incontro. Su questo braccialetto verranno inserite delle "perline" di vario colore:

- Giallo = Frammento Arcano di Livello 1
- Arancione = Frammento Arcano di Livello 2
- Rosso = Frammento Arcano di Livello 3
- Blu = Frammento Arcano di Livello 4
- Verde = Frammento Arcano di Livello 5

Esempio. Se un personaggio ha nel suo braccialetto una perlina gialla, una arancione e una rossa, sarà in grado di lanciare un incantesimo di primo livello, uno di secondo e uno di terzo per incontro; una volta terminati questi incantesimi, dovrà aspettare la fine dell'incontro e MEDITARE per poter lanciare nuovamente degli incantesimi.

Non si devono necessariamente spostare le perline del braccialetto quando si lancia un incantesimo, il conto può essere tenuto a mente, l'importante è sempre cercare di non imbrogliare, i Master hanno occhi ovunque.

RICARICARE IL PROPRIO POTENZIALE ARCANO: MEDITARE

Diversamente dalle altre abilità a incontro, nel momento in cui si volesse ricaricare il proprio Potenziale Arcano, e dunque tutti gli incantesimi che si è in grado di effettuare durante un incontro, in primis non bisognerà essere coinvolti in un incontro (vd. "Incontri"), poi sarà necessario passare del tempo a meditare: si dovrà abbassare la testa, rimanere immobile e non proferire alcun suono. Non si potrà fare nulla se non meditare. Non importa se da seduto, in piedi o altro. Se si subisce una chiamata durante la meditazione, questa viene interrotta, dal momento che è appena iniziato un incontro.

Le chiamate che non interrompono la meditazione sono: ANALIZZO STATO DI SALUTE e DIAGNOSI.

Il tempo di meditazione per ricaricare il proprio potenziale arcano dipende dal numero di Frammenti Arcani totali presente sul vostro braccialetto:

Numero di Frammenti Arcani sul proprio braccialetto	Tempo di meditazione per ricaricare il potenziale arcano
1, 2, 3, 4, 5	30 secondi
6, 7, 8, 9, 10	60 secondi
11 o più	90 secondi

Esempio. Marco è un utilizzatore di magia. Ha sul suo braccialetto due perline gialle. Egli è attualmente coinvolto in un incontro. Decide di attingere al suo potenziale arcano per lanciare due incantesimi di primo livello. Marco non potrà più attingere al suo potenziale arcano per quell'incontro. Marco decide di mettersi in disparte, si siede su una sedia e aspetta due minuti. In quel lasso di tempo non riceve né effettua chiamate, dunque per lui l'incontro è terminato. Ora può dedicarsi alla meditazione. Avendo sul suo braccialetto due frammenti arcani dovrà meditare per un totale di 30 secondi, passati i quali avrà ricaricato il suo potenziale arcano.

AUMENTARE IL PROPRIO POTENZIALE ARCANO: LEGARSI ALLA TRAMA

Un fruitore di potere arcano, ogni qualvolta acquista un'abilità che lo fa accedere a un livello superiore di magia ottiene un Frammento Arcano del relativo livello per il suo braccialetto: acquistando l'abilità Curioso ne ottiene uno di livello 1 (perlina gialla), acquistando l'abilità Apprendista ne ottiene una di livello 2 (perlina arancione) e così via. Sarà possibile, inoltre, aumentare il numero di Frammenti Arcani (perline) presenti sul proprio braccialetto (e quindi aumentare il numero di incantesimi lanciabili per incontro) attraverso diverse modalità: tramite le abilità comprabili da database; legandosi alla trama; altri modi di cui magari non si è a conoscenza.

Esempio. Francesca acquista l'abilità Curioso e accede al primo livello di Magia, ottiene il suo braccialetto arcano e una perlina gialla. Francesca, volendo, potrà ottenere una seconda e una terza perlina gialla tramite il sistema che verrà descritto di seguito. Potrà acquistare, inoltre, l'abilità Potenziale Arcano Aumentato 1 per ottenerne una quarta. Nulla vieta che trovi altri metodi per aggiungerne altre.

Ogniqualvolta avrà voglia, un personaggio che padroneggia le arti Arcane potrà recarsi nell'apposita zona arca (presente al Mercato) per cercare di legarsi alla Trama: sostanzialmente dovrà offrire in sacrificio un certo quantitativo di risorse e meditare per un determinato tempo affinché riesca a mettersi in contatto con la Trama e a legarsi a essa, affinché conceda al personaggio la possibilità di utilizzare un incantesimo in più per incontro (il livello dipende dal Frammento Arcano che si è ottenuto). In base a ciò che si desidera ottenere ci si deve affidare alla tabella presentata di seguito. Bisogna tenere in considerazione che tramite questo sistema si potranno ottenere un massimale di: due perline gialle; due perline arancioni; due perline rosse; una perlina blu.

Nota bene: alcuni personaggi potrebbero avere cinque, sei... perline di uno stesso colore sul proprio braccialetto arcano, ma questo significa che a parte quelle date dalle abilità comprabili e quelle ottenute da "Legarsi alla Trama", ha utilizzato altri metodi per ottenerle.

<u>Legarsi alla Trama</u>	Risorse da consumare per il primo frammento arcano ottenuto in questo modo			Risorse da consumare per il secondo frammento arcano ottenuto in questo modo			Meditazione
Livello del Frammento Arcano	COMUNI	NON COMUNI	RARE	COMUNI	NON COMUNI	RARE	Minuti Necessari
1 (giallo)	7	0	0	9	1	0	10
2 (arancione)	5	2	0	7	3	0	10
3 (rosso)	3	4	0	5	5	1	15
4 (blu)	1	6	1				15

NB: i colori utilizzati in tabella sono a solo scopo estetico per rendere la tabella più facilmente fruibile.

Una volta completato il periodo di meditazione, bisognerà comunicare al membro staff presente nella zona del Mercato che si è completata la connessione con la Trama, consegnare le risorse investite e richiedere la perlina (Frammento Arcano) del colore relativo al livello di incantesimo che si aggiungerà al proprio braccialetto arcano. Le risorse da consumare possono essere di qualsiasi tipo, basta che rispettino quanto indicato in tabella.

Nota bene: non serve strappare le risorse che sono state utilizzate, basterà che vengano consegnate al membro staff presente.

ATTACCARE UNA PERGAMENA SUL PROPRIO GRIMORIO

Ogni pergamena che si trova, compra o riceve, non verrà automaticamente attaccata sul proprio grimorio, nemmeno quelle che si ottengono con abilità comprabili.

Per poter attaccare una pergamena sul proprio grimorio bisogna, anche in questo caso, mettersi in connessione con la Trama. Bisognerà, anche in questo caso, recarsi nell'apposita zona arcana e sia meditare, che consumare le risorse necessarie per poter attaccare quella pergamena magica sul proprio grimorio come indicato nella seguente tabella:

<u>Attaccare pergamene al grimorio</u>	Risorse da Consumare			Meditazione
Livello Incantesimo	COMUNI	NON COMUNI	RARE	Minuti necessari
1	2	0	0	5
2	3	0	0	5
3	2	1	0	10
4	1	1	1	10

NB: il colore utilizzato in tabella è a solo scopo estetico per rendere la tabella più facilmente fruibile.

Diversamente che per i Frammenti Arcani, in questo caso le risorse che devono essere consumate NON saranno qualsiasi, ma devono essere TUTTE specifiche della scuola di magia della pergamena che si sta attaccando al proprio Grimorio.

Componenti da consumare:

- Per una pergamena della scuola di magia HERBARIUM → I componenti sono le erbe.
- Per una pergamena della scuola di magia ANIMALIUM → I componenti sono i derivati animali.
- Per una pergamena della scuola di magia MINERARIUM → I componenti sono i minerali.

Una volta completato il periodo di meditazione, bisognerà comunicare al membro staff presente nella zona del Mercato che si è completata la connessione con la Trama, consegnare le risorse investite (consumate) e si potrà attaccare la pergamena sul proprio Grimorio.

Nota bene: non serve strappare le risorse che sono state utilizzate, basterà che vengano consegnate al membro staff presente.

LANCIARE UN INCANTESIMO: USARE IL PROPRIO POTENZIALE ARCANO

Quando si vuole lanciare un incantesimo è necessario avere il grimorio in una mano e niente nell'altra mano, a meno di possedere l'abilità AMBIDESTRIA. Sarà necessario pronunciare, scandendo ogni parola, la formula completa dell'incantesimo che si vuole lanciare e agire come indicato da esso. Risulta molto importante che la formula sia corretta, quindi per le prime volte è consigliato leggere la formula direttamente sulla pergamena attaccata al Grimorio; se la si conosce a memoria, si può evitare di leggerla e addirittura di aprire il Grimorio per utilizzarla, tuttavia il Grimorio dovrà comunque essere sempre tenuto in mano (anche chiuso).



Di seguito l'elenco delle formule in base al livello dell'incantesimo:

<u>Attingere alla trama</u>	Formulazione magica		
Livello dell'incantesimo	Prima parte	Seconda parte	Terza parte
1	Attingo alla Trama del primo arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	<i>Effetto dell'incantesimo</i>
2	Attingo alla Trama del secondo arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	<i>Effetto dell'incantesimo</i>
3	Attingo alla Trama del terzo arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	<i>Effetto dell'incantesimo</i>
4	Attingo alla Trama <u>superiore</u> del quarto arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	<i>Effetto dell'incantesimo</i>

NB: i colori utilizzati in tabella sono a solo scopo estetico per rendere la tabella più facilmente fruibile.

Esempio. Voglio lanciare un incantesimo di primo livello della scuola di magia di Herbarium, quello che mi permette di fare "Acido a distanza a un singolo bersaglio". La formula completa che dovrò utilizzare sarà: "Attingo alla Trama del primo arcano, Herbarium, ACIDO!" indicando con il dito chi sto bersagliando.

Durante il lancio di un incantesimo si potrà solo pronunciare la formula del relativo incantesimo e camminare. Qualsiasi altra azione (correre, parare...) interrompe il lancio dell'incantesimo e si dovrà eventualmente ricominciare da capo. Nel momento in cui si inizia la formulazione magica, ci si può interrompere autonomamente solamente prima dell'enunciazione della seconda parte (la scuola di magia). Affinché una formulazione magica sia efficace, è necessario che tutte le parole siano corrette, nonché che le tre le parti della formula siano pronunciate consecutivamente senza pause. Una pausa volontaria di un secondo (o più) tra una parte e l'altra sarà da considerarsi un imbroglio a tutti gli effetti.

Se, mentre si sta pronunciando la prima o la seconda parte della formula di un incantesimo, si viene feriti da un qualsivoglia tipo di danno (chop, acido, fuoco, critico...) a cui non si è immuni o se si subisce una chiamata che impedisce di parlare (silenzio, paralisi...) a cui non si è immuni, si sarà considerati interrotti e non si potrà completare il lancio dell'incantesimo. Sarà dunque necessario ricominciare da capo.

Il Frammento Arcano del relativo livello sarà considerato "consumato" per quell'incontro solo dopo che avrete finito di recitare tutta la formula.

Esempio. Lucia è intenta in una formulazione magica: "Attingo alla Trama del secondo arcano, Miner...". Lucia è stata interrotta da un colpo di spada associato alla chiamata CRITICO. Lucia non potrà dunque proseguire con la formulazione, ma, non avendo nemmeno finito di recitare la seconda parte della formula dell'incantesimo, il frammento arcano di secondo livello (arancione) non sarà da considerarsi consumato.

Nel momento in cui si è riusciti a recitare la seconda parte della formula dell'incantesimo (nominare la scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare), nulla vi potrà impedire di proseguire con la terza parte della formulazione magica, ovvero dire l'effetto dell'incantesimo come indicato nella pergamena (es. PARALISI). Qualora si dovesse subire una chiamata (che sia di danno o un effetto) durante la terza fase della formulazione magica, la si subirà dopo aver esplicitato l'effetto dell'incantesimo, completando dunque a tutti gli effetti la formulazione magica (consumando quindi il relativo Frammento Arcano per l'incontro in corso). Per esempio, se mentre state esplicitando l'effetto/chiamata del vostro incantesimo (es. PARALISI), contemporaneamente qualcuno o qualcosa vi dovesse pietrificare, diventerete di pietra solamente dopo aver finito di esplicitare l'effetto/chiamata.

Sarà necessario, inoltre, che la formula venga recitata ad alta voce, così che tutti possano comprendere che voi state per lanciare un incantesimo, ma soprattutto così che un eventuale bersaglio possa comprendere che chiamata state eseguendo nei suoi confronti.

Nel caso in cui risulti che il bersaglio del vostro incantesimo non abbia sentito la chiamata che gli state rivolgendo, siete autorizzati a ripetere semplicemente la terza parte della formulazione magica, facendo attenzione a non interrompere la fluidità del gioco. Nel caso in cui ancora non sembri aver recepito il messaggio, potrete decidere di ripetere la formula completa e indirizzare l'incantesimo su un bersaglio differente senza consumare un ulteriore frammento arcano. Ci raccomandiamo di ricorrere a questo espediente sempre e solamente nel caso descritto sopra.

Anche quando non espressamente indicato all'interno della Pergamena Magica, tutti gli incantesimi a effetto personale (quali, a titolo esemplificativo, Arma Magica, Passapareti, Parlare con gli animali e analoghi) si intendono avere durata pari a un singolo incontro e la loro attivazione comporta l'avvio di tale incontro. Al termine dell'incontro l'effetto dell'incantesimo cessa automaticamente e, per poterlo utilizzare nuovamente, è necessario procedere a un nuovo lancio. Qualora un incantesimo venga lanciato in modo preventivo ma non si verifichino interazioni significative o chiamate di gioco entro breve tempo, l'effetto si considera comunque concluso. Per tutti questi casi si applica la regola dello svantaggio. In presenza di dubbi interpretativi o situazioni ambigue, fa sempre fede il giudizio di un Master, qualora presente.

LISTA DEGLI INCANTESIMI CONOSCIUTI

Livello	SCUOLE DI MAGIA								
	HERBARIUM			ANIMALIUM			MINERARIUM		
1°	ACIDO	Distanza	Bersaglio singolo	SANGUIS	Distanza	Bersaglio singolo	ARGENTO	Distanza	Bersaglio singolo
	CONFUSIONE	Tocco	Bersaglio singolo	DOLORE	Tocco	Bersaglio singolo	PARALISI	Tocco	Bersaglio singolo
2°	Arma magica (ACIDO)	Tocco	Personale	Arma magica (SANGUIS)	Tocco	Personale	Arma magica (ARGENTO)	Tocco	Personale
	CONFUSIONE	Distanza	Bersaglio singolo	DOLORE	Distanza	Bersaglio singolo	PARALISI	Distanza	Bersaglio singolo
	INTRALCIARE	Distanza	Bersaglio singolo	FURIA	Tocco	Bersaglio singolo	Passapareti	Tocco	Personale
3°	CECITA'	Distanza	Fino a due bersagli	TERRORE	Distanza	Fino a due bersagli	DISARMO	Distanza	Fino a due bersagli
	NEUTRALIZZA CHARME	Tocco	Bersaglio singolo	Vedere nascosti (un incontro)	Tocco	Personale	CRASH	Tocco	Bersaglio singolo
	NEUTRALIZZA VELENO	Tocco	Bersaglio singolo	Parlare con gli animali (un incontro)	Tocco	Bersaglio singolo	A TERRA	Distanza	Fino a tre bersagli diversi
	FUOCO SILENZIO	Distanza	Bersaglio singolo	FUOCO AGGRO	Distanza	Bersaglio singolo	ARGENTO SPINTA	Distanza	Fino a due bersagli diversi
4°	ACIDO FUOCO	Distanza	Fino a due bersagli	SANGUIS FUOCO	Distanza	Fino a due bersagli	Passapareti	Tocco	Personale + fino a due bersagli diversi
	INTRALCIARE AREA	Distanza	Area	FURIA AREA	Distanza	Area	SPINTA AREA	Distanza	Area
	VELENO COMA	Distanza	Bersaglio singolo	FRATTURA (alle gambe)	Distanza	Bersaglio singolo	DISINTEGRAZIONE OGGETTO	Tocco	Bersaglio singolo

NB: i colori utilizzati in tabella sono a solo scopo estetico per rendere la tabella più facilmente fruibile.

SPECIFICHE SUGLI INCANTESIMI

Quando si esplicita la terza parte della formulazione magica di un incantesimo, che sia una chiamata oppure una descrizione (es. Vedere nascosti) si dovrà sempre considerare come se il lanciatore dell'incantesimo avesse effettuato una chiamata (facendo partire per esso un incontro) e come se il bersaglio del suo incantesimo stesse ricevendo una chiamata (facendo partire anche per quest'ultimo un incontro).

A meno che non sia specificato, tutti gli incantesimi possono bersagliare sia esseri viventi che non viventi (per esempio una porta). Salvo casi particolari, tutti gli incantesimi che bersagliano un essere vivente (sia a distanza che a tocco) si considerano colpire il suo "tronco", in modo non dissimile dalle pistole e dai fucili. Questo significa che eventuali danni verranno arrecati solamente alla locazione "tronco". Inoltre, una qualsiasi chiamata di effetto che dovesse colpire un personaggio sarà considerata aver effetto su "tutto il personaggio".

Esempio. Mauro decide di utilizzare l'incantesimo di primo livello "Confusione a tocco". Sia che tocchi le gambe, le braccia o il tronco del suo bersaglio, l'incantesimo sarà considerato avere effetto su "tutto il personaggio", quindi il suo bersaglio subisce interamente la chiamata "CONFUSIONE".

La prima colonna di ogni scuola di Magia corrisponde alla terza parte della formulazione magica.

Quello che c'è scritto (tranne ciò che è indicato tra parentesi) dovrà essere detto ad alta voce sia che si tratti di una chiamata che di una "descrizione".

Esempio-Chiamata. Attingo alla Trama del primo arcano, Herbarium, ACIDO!

Esempio-Descrizione. Attingo alla Trama del secondo arcano, Animalium, Arma Magica!

La seconda colonna identifica se si tratta di un incantesimo a tocco oppure a distanza:

- **TOCCO.** Nell'esatto momento in cui si sta esplicitando la terza parte della formulazione magica, si dovrà toccare con la propria mano il bersaglio dell'incantesimo che si sta lanciando; nel caso di bersagli viventi, qualsiasi oggetto appoggiato al corpo, come armature, lacci, coltelli da lancio legati al torace etc. saranno considerati far parte del bersaglio, mentre uno scudo tenuto in mano, una spada impugnata o in un fodero, per esempio, non sono invece considerati farne parte. La prima e la seconda parte della formulazione possono essere dette senza necessariamente toccare il bersaglio.
- **DISTANZA.** Quando si utilizzano incantesimi a distanza si deve considerare che la gittata massima è di 10 metri, inoltre il/i bersaglio/i del proprio incantesimo dovrà/dovranno essere visibile/i all'incantatore; questo vuol dire che non potrà lanciare un incantesimo a distanza se è sotto l'effetto della chiamata cecità, se il bersaglio è nascosto, se è coperto da ostacoli oppure se è alle spalle dell'incantatore. Quando si starà esplicitando ad alta voce la terza parte della formulazione magica, si dovrà indicare (possibilmente) con il proprio dito indice (della mano che non sta tenendo il grimorio) il bersaglio del proprio incantesimo. La prima e la seconda parte della formulazione possono essere dette senza necessariamente indicare il bersaglio.



La terza colonna indica il numero di bersagli del proprio incantesimo:

PERSONALE	Sono tutti quanti a tocco, si potrà solamente toccare sé stessi durante la terza parte della formulazione magica.
BERSAGLIO SINGOLO	Si potrà toccare o indicare un solo bersaglio (anche se stessi).
FINO A DUE BERSAGLI	Questa tipologia indica che l'incantesimo può essere lanciato o due volte sullo stesso bersaglio o una volta sola su due bersagli diversi. <i>Esempio. L'incantesimo a distanza di terzo livello "TERRORE" può essere lanciato su Mauro due volte indicandolo e ripetendo la chiamata in successione (TERRORE! TERRORE!) avendo cura che vengo compreso che si tratta di due chiamate diverse e non una singola oppure può essere lanciato una volta su Mauro indicandolo (TERRORE!) e poi su Lucia indicandola (TERRORE!) in rapida successione.</i>
FINO A DUE BERSAGLI DIVERSI	Diversamente dalla categoria precedente, l'incantesimo può solamente essere lanciato una volta su due bersagli diversi. <i>Esempio. L'incantesimo a distanza di terzo livello "ARGENTO SPINTA!" non potrà essere lanciato due volte su Mauro, ma una volta su di esso indicandolo (ARGENTO SPINTA!) e una volta su Lucia indicandola (ARGENTO SPINTA!).</i>
FINO A TRE BERSAGLI DIVERSI	Allo stesso modo della categoria precedente, il numero di bersagli sale però a tre. <i>Esempio. L'incantesimo a distanza di terzo livello "A TERRA!" non potrà essere lanciato tre volte su Mauro, né due volte su Mauro e una volta su Lucia, ma dovrà essere lanciato una volta su Mauro indicandolo (A TERRA!), una volta su Lucia indicandola (A TERRA!) e una volta su Paolo indicandolo (A TERRA!).</i>

Nel caso in cui si volesse utilizzare un incantesimo che prevede più di un bersaglio, ma non si volesse bersagliare un secondo o eventualmente un terzo bersaglio, si potrà decidere di "scaricare l'incantesimo sul terreno".

Esempio. Mauro decide di utilizzare l'incantesimo di terzo livello "A TERRA!" che prevede "fino a tre bersagli diversi", ma intorno a lui ci sono una decina di alleati e solo un nemico. Mauro durante la terza parte della formulazione magica può indicare il suo nemico presente e dichiarare "A TERRA!", per poi indicare il terreno e proseguire con "A TERRA! A TERRA!" così da esaurire il suo incantesimo senza colpire nessun altro.

Nel caso in cui si fosse sia in grado di lanciare incantesimi, che in possesso dell'abilità "Ambidestria", si potrà tenere un altro oggetto poco invasivo in mano (quindi non uno scudo grande, né un'arma a due mani...) per lanciare incantesimi a distanza (non a tocco). Questo significa che se per esempio si avesse il grimorio nella mano sinistra e una spada a una mano in quella destra, si potranno lanciare incantesimi a distanza indicando i propri bersagli sempre con il dito indice.



IL RITUALISMO E L'INCANTAMENTO DEGLI OGGETTI

Per fare un rituale si seguono le indicazioni sui fogli forniti in gioco o se ne creano di simili usando la stessa base, ma come si creano gli oggetti magici? Sempre con un rituale! Quindi all'effettivo per poter incantare un oggetto bisogna essere in possesso delle abilità di ritualismo base.

Per poter incantare un oggetto bisogna considerare diversi aspetti:

- Componente rituale. Esiste un rituale apposito chiamato che bisogna possedere e/o conoscere.
- Componente visiva e scenica.
- Componente materiale. Oltre ai materiali richiesti dal rituale, bisognerà anche essere in possesso di un materiale chiamato "Arcanelho".

Apriamo una parentesi sull'Arcanelho (si pronuncia "Arcaneio").

Si tratta di un materiale che è stato ritrovato di recente nel Nuovo Continente. Usiamo il termine "ritrovato" perché un tempo era presente pure nel Vecchio Continente, ma si è andato esaurendo nel corso del tempo, diventando una risorsa rarissima e pressoché introvabile, al punto che chi attualmente ne è in possesso tende a non farlo sapere anche solo per il valore monetario che ha. La scarsità di questo materiale ha avuto un doppio effetto a livello storico e sociale: da una parte i ritualisti hanno dovuto ingegnarsi per trovare un sistema alternativo di incantamento molto più impreciso basato sulle gemme, mentre dall'altra parte gli oggetti magici sono stati preservati nel corso del tempo e tramandati, venduti, comprati o barattati, finendo quasi sempre nelle mani degli alti gradi delle Fazioni, a uso di reparti specifici o custoditi da Liberia. Si vocifera che questo materiale sia un lascito antico dei Velho, ma i ritualisti conoscono benissimo la loro origine.

L'Arcanelho non ha una forma né una natura propriamente definita e univoca: si tratta di un frammento di materia naturale (organica o meno che sia) che in qualche modo è venuto a contatto con il flusso arcano in maniera così violenta o per così tanto tempo da averne fissata parte al suo interno. Questo materiale possiede abbastanza energia magica da essere trasferita e fissata in un oggetto artificiale: nel momento in cui il materiale che la contiene viene consumato da un rituale, sono le stesse forze del flusso guidato dal ritualista a ridirigerla verso un altro oggetto. La magia trattenuta nell'Arcanelho tende oltretutto a sommarsi: più se ne usa nel rituale di incantamento, più la durata dell'incantamento stesso sarà lunga, e quindi ad esempio usarne un solo frammento potrebbe consentire alla magia di attivarsi una volta sola, mentre tre potrebbero permettere di attingere a quel potere per un giorno intero, mentre usandone di più si potrebbe anche giungere ad un risultato permanente.

Incantare un oggetto fisico vuol dire fissare parte della trama su di esso: questo garantirà all'oggetto delle proprietà magiche per un certo periodo di tempo in base al tipo di rituale.

Innanzitutto, quando un ritualista si appropria a creare un oggetto incantato, prima di eseguire il rituale deve chiamare il Master di riferimento per due motivi principali:

- Costatare la disponibilità del Master stesso
- Comunicare quale oggetto si vuole incantare e con che tipo di effetto. Il master provvederà a rispondere al ritualista di che fascia è il suo incantamento (da 1 a 5, in base al punteggio dell'oggetto), di modo che possa avere un'idea delle risorse necessarie affinché il rituale sia efficace.

La combinazione di potenza e temporalità dell'incantamento determina la rarità dell'incantamento, e quindi la sua fascia.

Aprire un circolo rituale di incantamento richiede di bruciare immediatamente 1 Gemma Rara, 2 Gemme Non Comuni e 3 Gemme Comuni: ciò serve a stabilizzare le forze della Trama all'interno del circolo e a far sì che non si disperdano. Tali gemme tuttavia non conteggiano come offerta ai fini della riuscita del rituale.

L'incantamento di un oggetto richiede quattro tipi di risorse:

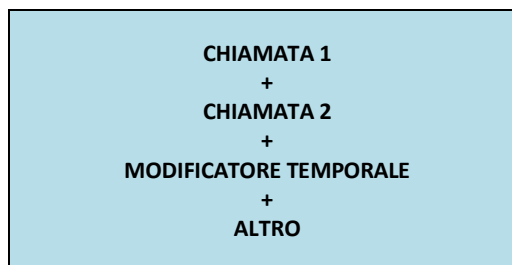
- Oggetto da incantare. Di solito si tratta di cartellini plastificati blu come armi, armature, gioielli, e così via, e in generale l'oggetto in questione deve avere la proprietà "incantabile". Eventuali oggetti privi di tale specifica sul cartellino verranno valutati di volta in volta. Un oggetto già incantato non può essere incantato più volte.
- Gemme Comuni, Non Comuni, Rare. Servono per l'apertura del circolo rituale di incantamento. In determinate fasce di potenza, inoltre, sarà richiesta anche una gemma Leggendaria aggiuntiva.
- Arcanelho. Questa è la risorsa più importante, senza di essa non si può incantare un oggetto. Si tratta di un cartellino plastificato bianco specifico che andrà consumato in numero variabile in base alla fascia dell'oggetto magico che si vuole creare.
- Apprezziati a livello interpretativo, ma non per forza necessari: materiali tematici legati alla chiamata desiderata (es. un tizzone ardente se voglio che la mia spada diventi infuocata, una piuma di corvo se voglio che un mantello mi nasconda bene nella notte, e così via).

	POTENZA	ARCANELHO	GEMME
FASCIA 1	1-5	1	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE)
FASCIA 2	6-12	2	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE)
FASCIA 3	13-18	3	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE)
FASCIA 4	19-24	4	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE) + 1 GEMMA RARA
FASCIA 5	25-30	5	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE) + 2 GEMME RARE
FASCIA 6	31+	5	1 R + 2 NC + 3 C (APERTURA RITUALE) + 1 GEMMA LEGGENDARIA

STRUTTURA DEGLI INCANTAMENTI

L'incantamento è un sistema che funziona a fasce, ed ogni fascia è stabilita da un punteggio. Tramite il gioco, i dialoghi con i PNG e la sperimentazione in questo campo, può apprendere a quali punteggi corrispondono determinati effetti per diventare sempre più preciso ed efficiente nella creazione.

Ogni oggetto incantato deve seguire questa formula:



Ognuna di queste parti ha delle sue specifiche:

- CHIAMATA 1. Chiamate fisiche o mentali, di danno o di effetto. Potete inserire la maggior parte delle chiamate conosciute a esclusione di ISPIRAZIONE, IMMUNITA', ARTEFATTO, MODIFICATORI DI AREA e CHIAMATE MASTERIALI.
- CHIAMATA 2. È una chiamata aggiuntiva opzionale, che può essere inserita come no. Rispetta le regole della CHIAMATA 1. Inoltre, può trattarsi della chiamata VELENO (che come da regolamento ritarderà gli effetti della Chiamata 1 di 10 secondi: in questo caso, il punteggio verrà ridotto di 1 punto.
- MODIFICATORE TEMPORALE. È la durata che volete dare all'oggetto incantato, e non può mancare dalla formula. Si divide in:
 - Fino alla fine della giornata = l'effetto dura fino alla fine della giornata, il moltiplicatore è x1
 - Fino alla fine dell'evento = l'effetto dura fino alla fine dell'evento, il moltiplicatore è x2
 - Permanente = l'effetto è permanente e perdura tra gli eventi, il moltiplicatore è x3
- ALTRO. In questa categoria rientrano tutte le situazioni che esulano da quanto indicato fino ad ora, come ad esempio costi aggiuntivi per far funzionare l'oggetto, limiti dovuti alle condizioni meteo, chiamate particolarmente forti, proprietà particolari e simili: questi casi verranno valutati di volta in volta dal Master di riferimento.

Tenete comunque sempre conto che il nostro scopo è farvi giocare, quindi il sistema di punteggio è uno strumento approssimativo di cui farà uso lo Staff per delineare una media di cosa è fattibile e a quale costo, ma non sarà per forza il punto in più o in meno a vedervi privare del successo in questo tipo di gioco.

Esempi di incantamenti:

DIRETTO SPINTA fino alla fine del giorno

FUOCO DOLORE fino a fine evento

SILENZIO DISARMO permanente

CRASH FRATTURA permanente

SILENZIO DOLORE fino a fine evento

VELENO GUARIGIONE CONFUSIONE fino alla fine del giorno

DISARMO SPINTA fino alla fine del giorno



LA FEDE E IL DIVINO

Chi sceglie la via clericale non può intraprendere quella magica, e viceversa.

Il giocatore che dedica la sua vita alla fede è riconosciuto come adatto a poter leggere e utilizzare le pergamene sacre. Queste sono pergamene particolari intrise di potere sacro che si attivano solo dopo essere state lette e strappate, portando beneficio agli alleati che hanno ascoltato e in alcuni casi dando allo stesso modo problemi ai nemici. Gli effetti delle pergamene si chiamano Ispirazioni e ogni PG può averne fino a tre attivate contemporaneamente su sé stesso, non di più.

Ogni chierico possiede una pergamena legata sacralmente a lui che non necessita di essere strappata per essere usata, non è cedibile e non è rubabile; viene rappresentata da un cartellino blu oggetto che non viene considerata nel conteggio degli oggetti massimi portabili. L'invocazione scritta al di sopra è utilizzabile all'infinito, ma per attivarne l'effetto bisogna toccare fisicamente il cartellino e leggerne la formula. Se conoscete la formula a memoria basterà tenere in una mano il cartellino. L'effetto è uguale per tutti ed è SACRO a distanza.

Tutte le altre pergamene di cui verrà in possesso vengono lette e strappate per essere considerate consumate e utilizzate. Le pergamene sacre sono considerate alla stregua dei consumabili a scadenza (come ingredienti ed alcuni oggetti): questo vuol dire che possono essere conservate tra un live e l'altro, ma quando raggiungeranno la data di scadenza saranno inutilizzabili e si disintegreranno per rappresentare il potere sacro esauritosi. Chi è in possesso dell'abilità CONSERVATORE, a fine evento dovrà considerare le pergamene strappate a metà come utilizzate e disintegrate, indipendentemente dalla data di scadenza.

Attenzione! L'invocazione del chierico può essere interrotta, ma solo prima che la pergamena venga strappata e quindi che la chiamata sia stata dichiarata (in tal caso, quindi, la pergamena non si considera strappata). L'interruzione avviene sostanzialmente quando il chierico perde la sua concentrazione, ovvero quando si distrae e pronuncia altro che non sia legato all'invocazione, quando ne sbaglia delle parole, oppure quando subisce un colpo o un effetto da un'altra fonte. In tal caso, deve ricominciare a invocare dall'inizio.

Queste sono alcune delle invocazioni che troverete su pergamena, a voi scoprire le altre o sperimentarci su.

1° LIV.	IMMUNITA' A TERRORE (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A SPINTA (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A SILENZIO (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A CONFUSIONE (BERSAGLIO SINGOLO)
	+2 PR (BERSAGLIO SINGOLO)
	+2 PA (BERSAGLIO SINGOLO CON ARMATURA)
2° LIV.	IMMUNITA' AD A TERRA (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A PARALISI (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A SONNO (BERSAGLIO SINGOLO)
	NEUTRALIZZA CHARME (BERSAGLIO SINGOLO)
3° LIV.	SINCERITA' (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A CRITICO (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A DIRETTO (BERSAGLIO SINGOLO)
	IMMUNITA' A TERRORE (AREA)
	IMMUNITA' A SPINTA (AREA)
	IMMUNITA' A PARALISI (AREA)
	IMMUNITA' A CONFUSIONE (AREA)
	NEUTRALIZZA COMANDO (BERSAGLIO SINGOLO)



IL MATRIMONIO

Il tuo PG ha iniziato una storia d'amore? Gli è stata fatta la proposta e vuole convolare a nozze? Siamo attrezzati anche per questo. Ti ricordiamo delle piccole regole utili (presenti anche in ambientazione) prima di affrontare questo paragrafo:

- Il matrimonio e la procreazione tra fazioni sono malvisti e da che si sappia, finora non sono mai avvenuti: sono considerati alla stregua dell'abbandono di fazione e pertanto punibili anche con la pena di morte.
- Lo sposalizio tra razze diverse è malvisto e l'accoppiamento tra razze non è fertile.

Per sposarsi è necessario scrivere e firmare un "contratto matrimoniale" nel quale i due PG si impegnano nel vincolo del matrimonio secondo le leggi e convenzioni della propria fazione. Serve un celebrante che svolga il rito matrimoniale, che varierà dipendentemente dalla fazione di appartenenza e che avrà il compito di far da garante della cerimonia avvenuta e sottoscrivere il documento. I neo-coniugi devono poi andare a depositare il documento siglato in Aula Staff non appena ne avranno l'occasione e versare i soldi necessari affinché gli venga convalidato. I due giocatori sposati riceveranno dall'evento successivo lo status di "sposato/a" sul proprio cartellino PG, che può potenzialmente tramutarsi in "vedevo/a" in caso di morte del coniuge.

Notare bene: non sono consentiti matrimoni tra persone appartenenti a fazioni differenti, salvo casi particolarissimi che verranno gestiti in gioco; inoltre se i giocatori presentano un foglio falsificato (senza le abilità per farlo), un foglio non siglato o non versano la somma di denaro necessaria, il matrimonio sarà invalidato e non sarà loro permesso sposarsi nuovamente fino all'evento successivo.



LE AZIONI DOWNTIME

Tra un evento e l'altro ogni giocatore ha a disposizione un punto DownTime (DT) che può spendere entro i limiti prestabiliti per compiere un'azione.

Per eseguire un'azione Downtime dovete accedere al sito, recarvi nell'apposita categoria Downtime e inserire un'azione. Potrete scegliere dalla lista cosa volete fare, ma vi consigliamo in generale di aggiungere una parte descrittiva anche brevissima; laddove vi sono azioni più complesse, la parte descrittiva dovrà essere ampliata, ma ci raccomandiamo di ricordarsi il dono della sintesi.

Attenzione: l'azione Downtime è una ed una soltanto tra un evento e l'altro. La descrizione che aggiungete sul sito non abilita a fare più cose: farà fede la categoria scelta. Inoltre, nelle descrizioni non potete arbitrariamente creare dei PNG e muoverli, così come non potete muovere dei PG con cui non vi siate messi d'accordo per eseguire delle azioni congiunte. **Inoltre, non si possono fare azioni di crafting come creare e sperimentare pur avendo gli ingredienti, né si possono cercare risorse con un'azione Downtime: in generale, tutto ciò che è legato al guadagno e al farming, salvo casi specifici o diverse indicazioni, non è consentito né accettato.**

Quindi ad esempio:

Gianni è un gioielliere, sceglie "Lavorare" e descrive che mentre lavora nelle pause scrive una missiva a sua mamma nel continente, per poi andare a farsi un giro dall'amico gioielliere e chiedergli come si costruisce un anello di tormalina, e quello glielo dice. Questa descrizione non va bene perché in realtà contiene tre diverse azioni Downtime in una. Inoltre, viene inventato e mosso un PNG.

Invece:

Arnaldo è un Medico, sceglie "Lavorare" e descrive che, avendo notato all'evento precedente la penuria di personale presso il lazzaretto, si propone di dare una mano in cambio di qualche soldo. Questa descrizione va bene, rispetta l'azione "Lavorare" senza inserirne altre, e non crea né muove PNG.

Ogni azione Downtime costa un punto, e non si può fare più di un'azione Downtime tra un evento e l'altro, anche se si posseggono più punti.

Le azioni DT sono le seguenti:

LAVORARE	Il PG si rende utile con qualche lavoretto o esercita la sua professione. Ottiene due monete di rame in più, che verranno consegnate in busta al prossimo evento assieme al resto della rendita personale. Il pagamento avviene solamente con moneta sonante, non con oggetti, risorse o favori di equivalente valore.
PRODURRE	Il PG si mette all'opera per produrre oggetti di cui possiede sia il talento da crafter corrispondente, che la ricetta sul ricettario, che tutti i materiali necessari alla produzione o in alternativa le monete necessarie all'acquisto delle risorse necessarie (i prezzi delle risorse faranno fede alla situazione di mercato dell'evento appena trascorso). Attenzione: con questa azione si possono creare oggetti appartenenti solo a una classe di crafting. Non è possibile sperimentare.
INDAGARE	Il PG si mette fisicamente alla ricerca di informazioni aggiuntive riguardo dicerie, PNG o uno specifico avvenimento già accaduto. Indagare riguardo ad un PG rivela solamente se ha inviato missive nell'evento appena trascorso, se è vincolato a qualche contratto o se possiede schiavi: la risposta a queste domande sarà "sì" oppure "no", senza aggiunte ulteriori. Nel caso in cui un PG abbia subito un'azione o un tentativo di Sabotaggio, può tentare di scoprire chi lo ha sabotato specificando il nome di 3 PG o PNG: si riceverà risposta positiva nel caso in cui almeno una delle persone nominate sia effettivamente responsabile, senza altre informazioni aggiuntive.
RICERCARE	I PG effettua delle ricerche accademiche circa un argomento di suo interesse, studiando su libri, pergamene e parlandone con esperti del settore. Gli argomenti di ricerca possono essere: una specifica ricetta (verrà dato un indizio solo su uno degli ingredienti necessari); il funzionamento di un oggetto, di un incantesimo, di una pergamena sacra o di un rituale; un luogo specifico; un'organizzazione. L'azione di ricerca non fornisce mai informazioni circa argomenti mai studiati prima d'ora o appena scoperti. Inoltre non aiuta a ricevere informazioni su qualsiasi cosa che sia attivamente e volutamente tenuta segreta.

MISSIVE	Il PG invia una lettera a un PG o PNG. A meno di particolari abilità utilizzate da altri personaggi contro di voi, le missive rimarranno private tra il mittente e il destinatario e giungeranno sicuramente a destinazione. - Missiva a PG: invia gratuitamente una lettera a un tuo compagno di viaggio. Puoi allegarci al massimo una risorsa. - Missiva a PNG presente sul Nuovo Continente: al costo di 3MR invia una lettera a un PNG che conosci (con "che conosci" intendiamo un PNG che si sia già presentato almeno una volta in gioco, indipendentemente dal fatto che tu l'abbia visto o meno). Puoi allegarci al massimo 1 risorsa. - Missiva a PNG presente nel Vecchio Continente. Invia una lettera a un PNG che risiede nel vecchio continente. Scegli tra Spedizione Sicura e Spedizione Veloce. Spedizione sicura: al costo di 1MA una nave procederà lentamente ed in sicurezza per 6 mesi di navigazione per spedire la tua missiva ad un PNG presente sul Vecchio Continente. Puoi allegare a questa missiva un pacco che contiene fino a tre oggetti di qualunque dimensione (gli oggetti conservanti e il loro contenuto non verranno conteggiati come uno, ma verrà conteggiato l'oggetto conservante più ogni cosa al suo interno). Una eventuale risposta a questa missiva potrà giungerti dopo minimo 1 anno (3/4 eventi). Spedizione veloce: al costo di 2MA una nave procederà rapidamente per 3 mesi di navigazione per spedire la tua missiva ad un PNG presente sul Vecchio Continente. Puoi allegare a questa missiva un pacco che contiene fino a due oggetti di qualunque dimensione (gli oggetti conservanti e il loro contenuto non verranno conteggiati come uno, ma verrà conteggiato l'oggetto conservante più ogni cosa al suo interno). Una eventuale risposta a questa missiva potrà giungerti dopo minimo 6 mesi (1/2 eventi).
SABOTARE	Il PG cerca di sabotare le azioni di un altro PG, PNG o organizzazione. Se rivolta a un PG questa azione annulla l'azione downtime di quel giocatore: in questo caso il bersaglio non riesce a portare a termine la sua azione e, se ha speso risorse, ne recupera metà. Se più PG collaborano al sabotaggio, o se il bersaglio del sabotaggio è un PG che ha svolto la sua azione downtime collaborando con altri giocatori, vince chi è in maggioranza: un sabotatore fallisce contro una downtime svolta da due PG, quindi questi non annulleranno la loro Downtime; invece tre sabotatori vinceranno contro la downtime svolta da due PG, e questi ultimi vedranno annullate le loro Downtime); in caso di parità numerica, la situazione verrà valutata caso per caso. E' necessaria una descrizione per svolgere questa azione, e se rivolta contro un PNG od una organizzazione, se foste scoperti potrebbe intentare azioni contro di voi, ma al contempo è possibile che vi attiriate le simpatie di qualche nemico del vostro bersaglio.
MECENATISMO	Il PG può donare moneta sonante ad un PNG, ad un gruppo o a un'organizzazione locale per finanziarne la crescita, ottenendo in cambio fama e riconoscimento. Non puoi donare denaro alla Madrepatria né ad una Fazione specifica, ma puoi donare a gruppi presenti sul Nuovo Continente che siano legati al Vecchio Continente o ad una Fazione specifica (es.: non puoi donare ad Aibelir, ma puoi donare al gruppo delle Sorelle Medicanti creatosi nel Nuovo Continente). Le donazioni partono da un minimo di 2MR e possono arrivare ad un massimo determinato da quante monete ci sono in busta PG al termine del live (se sai di voler donare 5MA, assicurati di averle in busta alla fine dell'evento; se necessiti di conoscere quante monete avete in busta, puoi contattarci prima della stesura dell'azione downtime). E' richiesta una descrizione.
COSTRUIRE	Il PG fornisce denaro sonante o materiali per la costruzione di uno ed un solo edificio in una zona specifica, e aiuta a coordinare i lavori. Il costo minimo per mettere in piedi un edificio è di almeno dieci ingredienti di carpenteria, oppure di almeno una moneta d'argento. Più sono costose le risorse che usate, più il luogo sarà rinomato, ovvero ad es. costruire un'abitazione con risorse comuni darà vita a una baracca, costruire un'abitazione usando solo risorse rare darà vita a un palazzo. L'opera che verrà costruita farà riferimento alla Fazione del (o dei) commissionanti. La presenza dell'edificio darà un bonus o un malus dopo un anno. Per questa azione è richiesta una descrizione nella quale viene specificato cosa si vuole costruire, dove ed eventualmente con quali e quanti altri PG.
ALTRO	Il PG svolge un'azione che non rientra nella tipologia delle altre Downtime.

Diamo alcuni esempi per l'azione di Costruire:

	TIPO	COSTO IN INGREDIENTI DI CARPENTERIA	COSTO IN MONETE DI ARGENTO
CAMPO COLTIVABILE	RISORSE	10	1
CAVA MINERARIA	RISORSE	10	1
LEGNAIA	RISORSE	10	1
FATTORIA	RISORSE	10	1
ORTO	RISORSE	10	1
CHIESA	SERVIZI	20	2
ACCADEMIA	SERVIZI	20	2
OSPITALE	SERVIZI	20	2
SCUOLA	SERVIZI	20	2
CASERMA	SERVIZI	30	3
BOTTEGA	SERVIZI	30	3
BORDELLO	SVAGO	30	3
CASA DA GIOCO	SVAGO	40	4
TAVERNA	SVAGO	40	4
ABITAZIONE	EDIFICI	10	1
MUNICIPIO	EDIFICI	20	2
AVAMPOSTO	EDIFICI	30	3
POZZO	INFRASTRUTTURE	15	1,5
STRADA	INFRASTRUTTURE	15	1,5
ACQUEDOTTO	INFRASTRUTTURE	15	1,5
PORTO	INFRASTRUTTURE	30	3
MERCATO NERO	SERVIZI	50	5



COSTRUIRE UN ACCAMPAMENTO

Durante alcuni eventi sarà possibile costruire un accampamento, ma bisognerà farlo rispettando alcune regole.

Innanzitutto il rispetto delle regole della location è fondamentale, così come il rispetto della fauna, della flora e del suolo presenti: ogni cosa va lasciata esattamente come è stata trovata.

Vige il divieto di usare fiamme libere, falò, fornelli da campo e simili anche se in presenza di punti fuoco, sia in gioco che fuori gioco, salvo autorizzazione da parte dello Staff e informazioni specifiche ufficiali nella descrizione dell'evento stesso.

Le zone si dividono in ONgame e OFFgame. La zona ONgame è quella dove effettivamente si giocherà, quella OFFgame è invece una zona adibita al pernottamento ove possibile.

Per quanto riguarda la zona OFFgame, lo Staff provvederà a dare indicazioni su quale sia e ove possibile a delimitarla: ivi andranno posizionate eventuali tende da campeggio. Le tende OFFgame non devono essere posizionate nelle immediate vicinanze o all'interno del campo ONgame.

Per quanto riguarda la zona dell'accampamento ONgame, lo Staff provvederà a dare indicazioni su quale sia, ma sarà compito dei giocatori delimitarla con gli ombreggianti a simulare dei muri, nonché ad allestirlo. A tal proposito, strutture come mura, portoni, rinforzi e simili non saranno considerati presenti, a meno che non siano attivamente costruiti da un crafter Carpenteriere, validati dallo Staff e applicati alle strutture: ad esempio, laddove non ci sia un cartellino "portone", chiunque potrà entrare e uscire senza necessità che gli venga aperto dall'interno; un altro esempio è il fatto che alle mura non serviranno colpi per essere abbattute laddove non vi siano gli appositi cartellini "rinforzo".

Le strutture devono essere ben distanziate ove possibile, devono rispettare le regole di sicurezza nonché lo stile low fantasy e l'ambientazione. A livello ONgame gli accampamenti sono sempre sotto la giurisdizione di Liberia, salvo diversamente specificato, e pertanto non è possibile dividere l'interno del campo con ulteriori mura: si possono creare quartieri di fazione tramite tende o gazebi, ma non sarà mai possibile dividere le zone.

Lo Staff si riserva la possibilità di valutare le aree create e di assegnare effetti in base alla resa delle stesse, così come si riserva la possibilità di segnalare ove vi siano strutture o dettagli che non rispettino l'ambientazione. Avvisiamo di non creare autonomamente zone come "Mercato", "Banco Crafting" e "Sede di Liberia": a quelle provvederà lo Staff, posto che se ci voleste dare una mano nell'allestimento delle stesse sarete i benvenuti. Consigliamo di contattarci tramite i canali ufficiali in caso abbiate idee o dubbi riguardo alla fattibilità di alcune aree, ma non anticiperemo l'effetto che l'area potrebbe avere.

Consigliamo di utilizzare materiali protettivi e di tenere al coperto armi, scudi, indumenti e simili in caso di pioggia.

Al fuorigioco l'accampamento permette solo gioco interpretativo senza l'uso di chiamate. Chi vuole continuare a giocare ON game potrà pertanto restare nel campo, ma chi vuole andare OFF game che sia per dormire o per chiacchierare con gli amici, dovrà necessariamente abbandonare l'accampamento per non disturbare chi sta proseguendo nel roleplay. Altresì se ci si sposta comunque all'esterno dell'accampamento ma comunque nei suoi pressi, è richiesto di usare un tono di voce consona al rispetto di chi sta ancora interpretando. Per chi abbandona l'accampamento per andare in OFF game, consigliamo di non lasciare effetti personali al suo interno. È fatto divieto di pernottare all'interno di tende o gazebi dell'accampamento durante l'OFF game.

Lo smontaggio del campo deve essere effettuato al fuorigioco della Domenica, portando via eventuali rifiuti prodotti.



LA CHAT "INTORNO AL FUOCO"

La chat "Intorno al fuoco" è a tutti gli effetti uno spazio di gioco In Gioco su Telegram, riservato ai personaggi che hanno già partecipato ad almeno un evento dal vivo della campagna Nuova Frontiera. Essa rappresenta i momenti in cui i personaggi, muovendosi in carovana tra un evento e l'altro, si ritrovano fisicamente attorno al focolare dell'accampamento per conversare, condividere storie, dicerie e informazioni, o semplicemente trascorrere del tempo insieme.

L'utilizzo di questa chat non è obbligatorio. Lo diventa tuttavia qualora i personaggi intendano coordinarsi per svolgere un'azione di DownTime condivisa. In tali casi, la chat costituisce lo spazio di riferimento per l'organizzazione dell'azione, così da garantirne la coerenza e limitarne gli elementi di metagioco.

Tutto ciò che viene scritto in questa chat è considerato In Gioco. L'interazione è consentita esclusivamente tramite descrizioni narrative in terza persona e dialoghi, sempre preceduti dal nome del personaggio tra parentesi quadre; i messaggi devono limitarsi a ciò che il personaggio dice o fa, senza descrivere pensieri, emozioni interiori o reazioni altrui, che possono al massimo essere suggerite attraverso gesti, espressioni o atteggiamenti, senza mai forzare l'interpretazione degli altri giocatori. Al momento dell'ingresso in chat, il giocatore deve rendere esplicita la presenza del proprio personaggio al falò, e la permanenza nella chat implica una partecipazione attiva: non è consentito restare presenti senza interagire, né presidiare il focolare per osservare o limitare il gioco altrui. Non è possibile utilizzare abilità, compiere azioni lesive, furti, scambi di oggetti o denaro, né introdurre PNG o eventi rilevanti senza il consenso esplicito dello staff; restano valide tutte le regole generali di campagna. Lo scambio di informazioni tra personaggi è consentito, purché non comporti la monopolizzazione della chat o l'ostruzione della partecipazione altrui. I messaggi devono essere chiari, sintetici e distanziati nel tempo, così da garantire un ritmo di gioco fluido. È consentito organizzarsi fuori gioco per concordare l'utilizzo della chat. La permanenza fissa non è ammessa: quando un personaggio si allontana dal focolare, il giocatore deve uscire dalla chat, potendo rientrare in qualsiasi momento per una nuova interazione, ma dovendo sempre abbandonarla al termine dell'utilizzo. Per impostazione, i giocatori che entrano in chat non visualizzano i messaggi precedenti al loro ingresso, affinché le informazioni restino circoscritte a chi era presente in quel momento; i messaggi, inoltre, non sono effimeri. I giocatori che rimangono in chat senza partecipare attivamente potranno essere rimossi dai moderatori e, in caso di violazioni reiterate, richiamati o sanzionati. Il regolamento specifico e aggiornato della chat è sempre disponibile al suo interno ed è responsabilità dei giocatori consultarlo in caso di dubbi; lo staff si riserva in ogni momento il diritto di intervenire per moderare o chiarire l'uso della chat.

Buon gioco attorno al fuoco!

Il link di accesso è il seguente: <https://t.me/+yyiEAnxPiX9jZGNk> – se il link non dovesse funzionare, contattate un membro Staff che provvederà a risolvere il problema.



LE REGOLE D'ORO

PLAY FOR FUN	Lo scopo del GDR dal vivo non è vincere come singolo PG o come gruppo, bensì divertirsi.
REGOLA DELLO SVANTAGGIO	Se non sei sicuro riguardo l'applicazione di una regola o se due regole entrano in conflitto tra loro, applica la soluzione che ti danneggia piuttosto che per quella che salva il PG. Ad esempio se non sei sicuro tra poter usare un'informazione o non usarla, nel dubbio non usarla; se non sei sicuro che ti abbiano colpito o meno, nel dubbio ti han colpito.
ONE SECOND RULE	Questa regola vale per le armi e dice di far passare almeno un secondo tra un colpo e l'altro per non incorrere nel tapping, ovvero in una serie di colpi troppo veloci, ripetuti e impossibili da bloccare.
METAGAME BIANCO E NERO	Il metagame è una cosa brutta, ma sappiate differenziarlo: quello nero è fatto prettamente per avvantaggiarsi e quindi fa parte del metagame punibile; il metagame bianco invece è quello fatto "a fin di bene", come conoscere il background di un altro PG perché abbiamo creato un BG incrociato, o decidere di far finire una scena con la propria morte perché si è giunti alla fine di un percorso, e così via.
FLUID-GAME	Il gioco deve essere quanto più scorrevole, non deve essere rallentato né sottrarre tempo organizzativo allo Staff. E' di cattivo gusto avere atteggiamenti che bloccano il gioco per la precisazione di una chiamata, utilizzare dei BUG del regolamento a proprio favore anziché segnalarsi, piuttosto che interpellare Membri Staff diversi e di diverso grado pur di ottenere risposta immediata alle decisioni minori.
IMMEDESIMARSI	Questo è un gioco di finzione che cerca di essere quanto più verosimile possibile alla realtà. Alcune persone hanno bisogno di concentrazione per immedesimarsi nel PG e impersonarlo. L'uso del cellulare o chiacchierate meramente fuori gioco sono da limitarsi quanto più possibile e se non immediatamente necessarie per gestire situazioni particolari possono essere fatte in un secondo momento. Tenete conto che la vostra voglia di chiacchierare, forse, non è la stessa del giocatore cui state cercando di raccontare del vostro passato week end: lui magari ha voglia di giocare. Se avete bisogno di staccare la spina e prendervi una pausa, simulate di andare "ai carri", in una qualsiasi zona fuori dalle aree in gioco dove nessuno vi potrà dire nulla se vi perderete in una chiacchierata o passerete qualche minuto al telefono.
TI VEDIAMO	Barare rende meno divertente il gioco per te stesso, per gli altri e anche per noi che dobbiamo mettere in atto dei provvedimenti. E prima o poi ti scopriamo.



CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO

Creare un nuovo Larp non è mai facile: bisogna pensare a tante dinamiche, ragionare sulle giuste sinergie tra vecchio e nuovo, trovare persone disposte a seguirti come Staff e a provare come giocatori. Soprattutto ci vuole esperienza. Sentiamo di dover molto a tutte le persone con cui abbiamo parlato e giocato nel corso degli anni, che ci hanno formato e che ci sono stati di ispirazione per il nostro percorso e per questo progetto.

Un enorme grazie ai Larp, ai loro Staff e ai loro giocatori:

Bollaverde Live
Terranova Live
Ombre dal Passato
Isola dei Dannati
Intempesta Noctis
Terre di Ikrad
Etemenanki
Imago Mundi
Memento Mori Adesso
Outlandish

Grazie anche a Mihai, Nico Moro, Marcello Pini, a Giovanni "Dig" di Giglio, a Ilaria Bocci, a chi ha fatto beta-reading, a chi ci ha consigliato
E a tutti gli altri

Questo è il regolamento ufficiale del GDR Live "Nuova Frontiera" dell'Associazione Culturale

ARCANA DOMINE

Il regolamento è stato approvato dal Consiglio Direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a nome "Nuova Frontiera" a partire dal 01.01.2024, sino a quando verrà approvata una successiva versione dello stesso.

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in nessun modo, facendo sempre riferimento ad Arcana Domine ed allo Staff di "Nuova Frontiera" Live

Per informazioni, contattare l'associazione alla mail:

nuovafrontieralive.info@gmail.com

Edizione 3.0