

NUOVA FRONTIERA

Associazione Arcana Domine

Regolamento ai Giocatori Tomo delle Regole

STAFF

HEADMASTER: Marco

Master: Alessia, Giacomo, Sebastian

CoMaster: Giada, Cristian

Supporter: Andrea

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.

Se avete dubbi non fatevi mai problemi: chiedete.

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

INDICE CAPITOLO 2: REGOLAMENTO

1. Introduzione al GDR
2. Gli eventi: il raduno e il pranzo in gioco
3. Gerarchia
4. Regole di sicurezza
5. Creare un personaggio
6. Fare esperienza sul campo
7. Busta PG
8. I punti ferita e i combattimenti
9. Gli incontri
10. Dissanguamento e morte del PG
11. Il cartellino cadavere
12. Oggetti e cartellini
13. Suddivisione armi e armature
14. Le chiamate
15. Il crafting, la creazione e la sperimentazione
16. Lo scriba
17. Somministrare sostanze
18. Il mercato, il denaro e l'arte del mercanteggiare
19. Schiavismo e schiavi
20. Prigionieri
21. Furti e ricettatori
22. Il mercato nero
23. Il duello ed i duellanti
24. Le malattie e le cure
25. Nascondersi e vedere nascosti
26. Affascinare con lo charme
27. Camuffarsi
28. La magia
29. Il potere sacro
30. Il matrimonio
31. Gli storici
32. Stare fuori gioco
33. Le azioni inter-evento
34. Le regole d'oro

Conclusioni, ringraziamenti e condizioni d'uso

01 - 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.

02 - 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. 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 a fazione. 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.

03 - 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.

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, 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!

04 - 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 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 (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. È 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.

05 - CREARE UN 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 tramite richiesta e ce ne sono altre che potresti scoprire in gioco, quindi valuta bene se e quando spendere i tuoi punti.

Per creare un PG potete registrarvi e accedere al portale www.nuovafrontiera.arcanadomine.it. Qui potrete scegliere come sarà il vostro personaggio. Ci sono campi obbligatori e campi che non lo sono, vi consigliamo comunque di compilarli tutti per intero. Potete scegliere nome, cognome, sesso e razza del PG (nel caso di Volpidi e Sirenidi chiediamo di allegare 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). Successivamente sceglierete la Fazione di appartenenza e le Abilità da acquistare spendendo i 120 PX iniziali.

Ultimo ma non ultimo, il Background, su cui poniamo l'accento prendendoci qualche riga di più: la storia pregressa del vostro PG è inventata da voi e deve essere 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 inoltre che il grosso del gioco è meglio viverlo piuttosto che averlo in scheda. Sottolineiamo che la Spedizione è composta da persone comuni, e pertanto non si possono creare determinate categorie di PG 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, finanziari 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, l'apprendista 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 assieme a voi.

06 - 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	220

Ogni nuovo personaggio che viene creato sul database è considerato automaticamente Recluta se possiede meno di 220 PX totali.

Nell'esatto momento in cui il totale dei PX del vostro PG dovesse essere 220 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 220.

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.

07 - 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, grimori, 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.

08 - 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 localzionali, il che vuol dire che ogni localzione del corpo viene considerata a sé stante. Esse sono cinque e ogni PG in partenza ha un determinato ammontare di PF per ogni localzione: 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 localzioni 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 localzione deve essere messo un pezzo di armatura di vario genere che dovrà coprire almeno metà della localzione stessa: in tale modo il vostro PG sarà più resistente. Attenzione: affinché le abilità legate alle armature siano valide tutte le localzioni 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 localzione 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 localzione 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 grimorio 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.

09 - 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, 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).

10 - 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.

11 - 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.

12 - OGGETTI E CARTELLINI

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'aver 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.

COLORE CARTELLINO	SI RIFERISCE A:
VERDE	INGREDIENTI BASE
ROSSO	MALATTIE, MALEDIZIONI, VELENI, SPECIALI
GIALLO	AREE SPECIALI
BLU	OGGETTI FINITI (SIA CONSUMABILI CHE PLASTIFICATI)

Ogni oggetto ha una dimensione, un grado di rarità (Comune, Non Comune, Raro o Leggendaro), una descrizione e un colore.

Ogni PG può portare, trasportare e utilizzare un solo oggetto finito (blu) con cartellino plastificato (salvo diverse specifiche o abilità ottenute dal PG). Visionare un cartellino per qualche momento non crea problemi, ma chi dovesse trasportare più della sua capacità effettiva subisce automaticamente le chiamate "ARTEFATTO DOLORE" e "ARTEFATTO DISARMO". I cartellini plastificati, salvo diversa indicazione, devono sempre essere BENE IN VISTA a meno che siano contenuti in altri oggetti in gioco (forzieri, scarselle, etc.). Alcuni oggetti avranno la dicitura che per essere usati devono essere indossati: chi porta tali oggetti con sé ma appunto in forzieri, tasche, borse, etc. di fatto non li sta indossando e quindi non può utilizzarli. Per usarli devono essere in vista come alla cintura, al collo, in testa e così via a seconda del tipo di oggetto.

Per quanto riguarda l'uso di più cartellini consumabili, avvisiamo che su ogni PG possono avere attivi contemporaneamente al massimo un cibo, un tonico, una pozione e tre ispirazioni: l'uso di ogni 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.

13 - 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 borchiata, 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 borchiato, 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

14 - 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.
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" 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.
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. 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. Non può attaccare né difendersi.
SPINTA	Fisica	Il PG deve simulare di essere respinto di tre metri. Non può difendersi né attaccare mentre indietreggia.

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.
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. Se è sotto l'effetto di veleni, deve anche dichiarare AVVELENATO. Non deve dichiarare la presenza di malattie o altro. Si può anche dire "ANALISI STATO DI SALUTE", la chiamata non verrà considerata errata. .
CRASH	Fisica	Distrugge scudi e PG pietrificati.
GUARIGIONE	Generica	Il PG che la subisce recupera un punto ferita a ogni locazione. Se il PG che la subisce era in stato di SANGUINANTE, subisce anche la chiamata ARTEFATTO DEBOLEZZA TEMPO 1 MINUTO.
DIAGNOSI	Generica	Il PG che la subisce dichiara se è avvelenato o malato. In entrambi i casi, dovrà mostrare alla fonte della chiamata tutti i cartellini veleno o 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 locazione colpita scende immediatamente a 0 PF. Se la locazione era protetta da armatura, i PA dell'armatura scendono immediatamente a zero. 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. Se si subisce FRATTURA al tronco, si deve dichiarare IMMUNE (la chiamata si applica solo sugli arti, non sul tronco).
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 muoversi 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 sposterlo. 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 entra in stato SANGUINANTE e lo stato di pietrificazione termina, ma deve iniziare il conteggio dello stato SANGUINANTE già 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 subita 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 altro colpo, 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 subita 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.

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.
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 subita. 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"
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 VELENO uno dopo l'altro, usare NEUTRALIZZA VELENO una volta elimina solo il primo veleno). 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	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, devo 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>

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 di gioco. 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.

15 - IL CRAFTING, LA CREAZIONE E LA SPERIMENTAZIONE

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

Le classi di creazione si dividono in:

- Primarie: Armaiolo, Conciaio e Alchimista
- Mondane: Cuoco, Carpentiere, Gioielliere, Scriba e Farmacologo

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

Al primo evento cui partecipi dopo che hai acquistato l'abilità ti verrà assegnato un libretto dallo Staff che prende il nome di "Ricettario". Sarà il tuo strumento più importante: le ricette che compri, scambi, ottieni o scopri sperimentando vanno incollate su queste pagine, e se vuoi farle copiare da un'altra ricetta o ricettario devono necessariamente passare dalle mani degli scribi per essere considerate legali e utilizzabili. Ogni volta che un crafter vuole creare un prodotto conosciuto, assieme alle risorse deve presentare la relativa ricetta scritta. Altra specifica importante: il ricettario è nominale! Il libretto fisico avrà scritto sopra il nome del PG, pertanto non sarà difficile capire a chi appartenga il ricettario o se si sta provando a creare qualcosa usando risorse di altri. Attenzione! Il ricettario può essere rubato, distrutto, ceduto o perduto in gioco: in questi casi andrà o recuperato o ricreato in gioco, poiché lo Staff non provvederà a darne un altro, quindi tenetelo stretto!

Cosa serve ad un crafter per fare il suo lavoro?

Innanzitutto deve sapere la differenza tra Creazione e Sperimentazione: nel primo caso si crea un oggetto partendo da una ricetta posseduta, nel secondo caso si cerca di creare qualcosa di nuovo senza averne la ricetta, ma, anzi, cercando di scoprirla.

Serve anche sapere quali sono i gradi di rarità delle risorse e degli oggetti, ovvero: Comune, Non Comune, Rara, Leggendaria.

Infine, la regola generale di creazione, ovvero "per creare un oggetto bisogna usare almeno una risorsa della corrispondente rarità". Questo vuol dire che se punto a creare un oggetto Raro, dovrò usare sicuramente almeno una risorsa di qualità Rara; se sto sperimentando e uso insieme ingredienti Non Comuni e Comuni, so che sto puntando ad una ricetta Non Comune perché è l'ingrediente di livello più alto; e così via.

Inoltre, la sperimentazione di ogni oggetto ha una percentuale di fallimento che aumenta in base alla rarità e alla complessità dell'oggetto che si desidera creare e dei materiali usati. Quindi se ritenete di aver usato tutti gli ingredienti alla perfezione, non disperate: magari siete stati solo sfortunati, e il PNG di riferimento ve lo dirà chiaramente. Notare bene che se avete imbroccato tutti gli ingredienti ma non siete riusciti a creare l'oggetto finito proprio a causa della percentuale di rottura, la ricetta non vi verrà data: questo perché a livello di gioco la ricetta non indica solo la conoscenza degli ingredienti, ma anche la padronanza della tecnica (un po' come nella vita di tutti i giorni sapere gli ingredienti della pizza non ci rende automaticamente in grado di farla, se non dopo aver sbagliato una o più volte).

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).

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

Ad ogni evento sarà presente uno spazio chiamato "Mercato" e lì sarà presente anche la cosiddetta "Area Crafting" che i vostri PG potranno usare liberamente. Tutta l'area verrà gestita per la maggior parte del tempo dallo stesso PNG, che sarà lì apposta per voi.

Hai raccolto gli ingredienti? Hai simulato di creare per il tempo corretto? Vai dal PNG e notificaglielo. Nel caso di creazione da ricetta, devi mostrare la formula sul ricettario e consegnare le risorse usate: il PNG provvederà a ritirarle e a darti il cartellino oggetto corrispondente. Nel caso di creazione da sperimentazione, l'unica differenza è che è necessaria l'attenzione del PNG su di te perché ti segua nel procedimento, per il resto funziona esattamente come per la creazione da ricetta. Se volessi sperimentare ti consigliamo quindi di presentarti al PNG e dichiarare subito le tue intenzioni. In caso di fallimento della sperimentazione, potresti avere indizi su cosa hai sbagliato e su come procedere in base al gioco che hai creato, al percorso che hai fatto o alle abilità che hai. Se la sperimentazione ha successo, ricevi gratuitamente la ricetta della formula che hai scoperto e da qui hai varie scelte: puoi apporla gratuitamente sul tuo ricettario, oppure puoi avvalerti del Brevetto. Il Brevetto è semplicemente il sistema per cui puoi vendere al Mercato la pagina di ricettario appena ricevuta in cambio di denaro sonante: ogni ricetta ha il suo prezzo e più è rara e ricercata, più ha valore, ma se la ricetta è già posseduta dal Mercato ovviamente non ne ha più. Se opti per questa dinamica e decidi di vendere la tua ricetta appena scoperta, probabilmente conoscerai a memoria gli ingredienti, ma se vorrai ricreare quell'oggetto dovrai seguire di nuovo il processo di sperimentazione con la sua percentuale di fallimento.

16 - 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 creare sono i seguenti:

- Foglio. Un foglio che può avere svariati usi. 2x Carta
- Ricettario. Il libro degli artigiani, dove possono segnare le loro ricette e scoperte. 15x Foglio
- Pergamena. Un foglio ricercato che può avere svariati usi. 2x Cartapeccora
- Grimorio. Il libro dei maghi, deve essere incantato per essere utilizzabile. 15x Pergamena
- Sigillo in ceralacca. Un sigillo di cera apposto su una missiva o un foglio, per proteggere il contenuto del messaggio. 2x Cera

17 - 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 che ci sentiamo di sottolineare è quella tra VELENO e AVVELENATO.

- VELENO è la 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. Questa chiamata può essere eliminata anticipatamente dalla chiamata NEUTRALIZZA VELENO.
- AVVELENATO è lo stato di un PG sotto influenza continua di una sostanza tossica. Per questo esistono dei cartellini che vi diranno come interpretare la cosa. Questo stato non può essere rimosso dalla chiamata NEUTRALIZZA VELENO.

18 - IL MERCATO, IL DENARO E L'ARTE DEL MERCANTEGGIARE

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.

19 - SCHIAVISMO E SCHIAVI

Come si diventa schiavi? Per rapimento, per debiti, per punizione. Uno schiavo è sì considerato un oggetto e quindi di proprietà di qualcuno, ma mantiene il suo status di "persona": rapirli, danneggiarli o ucciderli comporta comunque un reato. Non esiste limite al numero di schiavi che un PG può possedere.

Durante l'evento (salvo casi particolari) lo schiavo non sarà mai presente, ma circoleranno delle carte d'acquisto che lo rappresentano. Uno schiavo viene usato SOLO per le azioni fuori gioco.

Vi presentiamo una media di ciò che potreste trovare in gioco:

	CAPACITA'	TIPO	BONUS AZIONI FG	FASCIA DI PREZZO
QUALITA' INFERIORE	NESSUNA	RAPITI	NON ESISTENTE / BASSO	1 MR / 1 MA
QUALITA' MEDIA	NELLA MEDIA	PUNITI	VARIABILE	1 MA / 1 MO
QUALITA' SUPERIORE	SUPERIORI ALLA MEDIA	DEBITORI	VARIABILE	1 MO +

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 al rapporto di domanda e offerta, alla legge di mercato, o quando stia per estinguere il suo debito o il periodo di punizione per la sua colpa. Se ad esempio un PNG si trovasse ad acquistare da un PG uno schiavo di qualità infima a tre monete d'oro, il PNG non lo vorrà mai comprare e anzi sosterrà che tale schiavo, se è stato pagato così tanto, è stato sopravvalutato.

20 - 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.

21 - 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 avviate 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) perchè 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. 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.

22 - 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.

23 - IL DUELLO ED 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 master 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.

24 - 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.

Il PG che subisce la chiamata GUARIGIONE recupera un punto ferita a ogni locazione. Se il PG che la subisce era in stato di SANGUINANTE, subisce anche la chiamata ARTEFATTO DEBOLEZZA TEMPO 1 MINUTO. Se siete in grado di curare gli altri PG e vedete che alcuni non rispettano il tempo di DEBOLEZZA obbligatorio, siete autorizzati a farglielo notare o a segnalarlo direttamente allo Staff.

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.

25 - NASCONDERSI E VEDERE NASCOSTI

Ogni PG può tentare di nascondersi normalmente, 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.

26 - AFFASCINARE CON LO CHARME

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 abatterla.

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.

27 - 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.

28 - LA MAGIA

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

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 arcana (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
	COMUNI	NON COMUNI	RARE	COMUNI	NON COMUNI	RARE	
Livello del Frammento Arcano							<i>Minuti Necessari</i>
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	<i>Minuti necessari</i>
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	Effetto dell'incantesimo
2	Attingo alla Trama del secondo arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	Effetto dell'incantesimo
3	Attingo alla Trama del terzo arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	Effetto dell'incantesimo
4	Attingo alla Trama <u>superiore</u> del quarto arcano	Nome della scuola di magia dell'incantesimo che si vuole lanciare	Effetto dell'incantesimo

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, parlare...) 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.

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

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 se 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 "TERRORO" può essere lanciato su Mauro due volte indicandolo e ripetendo la chiamata in successione (TERRORO! TERRORO!) 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 (TERRORO!) e poi su Lucia indicandola (TERRORO!) 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.

29 - IL POTERE SACRO

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 intrinse 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)

30 - 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 spozalizio 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.

31 - 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.

32 - 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.

33 - LE AZIONI INTER-EVENTO

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. Le azioni Downtime selezionabili sono le seguenti e ognuna costa un punto DT:

- **INDAGARE.** Il PG cerca informazioni su dicerie, voci sentite in gioco, parole pronunciate dai PNG etc.
- **RICERCARE.** IL PG cerca informazioni su luoghi fisici, oggetti, ricette, etc.
- **LAVORARE.** Il PG si rende utile con qualche lavoretto o si mette in prima linea a esercitare la sua professione. Ottiene due monete di rame in più, che verranno consegnate in busta al prossimo evento assieme al resto della rendita personale.
- **CONTROLLO PROPRIETÀ:** Il PG si reca a controllare le sue proprietà e dirige attivamente i lavoratori. Ottiene una risorsa in più, che verrà consegnata in busta al prossimo evento assieme al resto della rendita personale.
- **PRODUZIONE.** Il PG può creare uno e un solo tipo di oggetti, ma può specificare la quantità. Deve possedere la ricetta, l'abilità di crafting relativa e le risorse necessarie in busta PG, o avere in busta un corrispettivo di denaro utile ad acquistare le risorse al prezzo di mercato.
- **MISSIVA A PG.** Il PG può mandare una missiva a un altro PG, senza pagare nulla.
- **MISSIVA A PNG.** Il PG può mandare una missiva ad un PNG. Il costo della missiva (3 monete di rame) verrà detratto dalla rendita per il prossimo evento o scalato dalle monete in busta PG.
- **COSTRUZIONE.** Il PG fa costruire un edificio in un insediamento per aumentarne il benessere. Garantisce influenza positiva o negativa. Si può costruire un solo edificio per volta e in quantità di uno. Per questa azione è richiesta una descrizione.
- **SABOTAGGIO.** Il PG manomette gli edifici di un insediamento per diminuire il benessere. Garantisce influenza positiva o negativa. Si può scegliere solo un tipo di operazione alla volta. Per questa azione è richiesta una descrizione.
- **MECENATISMO.** Il PG dona monete sonanti o risorse per aumentare il benessere di un insediamento. Garantisce influenza positiva o negativa. Il PG può scegliere se donare monete o risorse. Per questa azione è richiesta una descrizione.

34 - 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 seguirvi 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 Adesse
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