

LE CRONACHE DEL



DRAGONERO

Regolamento
v1.5



Indice

| | |
|--|----|
| <i>Come e quando si svolge il gioco</i> | 3 |
| <i>Elementi base del gioco</i> | 4 |
| <i>Azioni speciali</i> | 9 |
| <i>Sanzioni ufficiali</i> | 13 |
| <i>Creazione del personaggio</i> | 14 |
| <i>Crescita del personaggio</i> | 16 |
| <i>Gilde e Corporazioni</i> | 18 |
| <i>Lista Abilità</i> | 22 |
| <i>Lista Capacità</i> | 32 |
| <i>Azioni interlive</i> | 34 |
| | |
| <i>Appendice I – I Maestri</i> | 38 |
| <i>Appendice II – Rotte commerciali</i> | 41 |
| <i>Appendice II/b – Compagnie commerciali</i> | 43 |
| <i>Appendice II/c – Tempi di spostamento</i> | 45 |
| <i>Appendice III – Erbario alchemico</i> | 46 |
| <i>Appendice IV – Formule alchemiche</i> | 53 |
| <i>Appendice V – Costruire la forgia</i> | 57 |
| <i>Appendice VI – Sistema delle ferite e specializzazioni per cerusici</i> | 58 |
| <i>Appendice VII – Specializzazioni per costruttori</i> | 63 |
| <i>Appendice VIII – Abilità per septa</i> | 61 |
| <i>Appendice IX – Bardi</i> | 65 |
| | |
| <i>Changelog</i> | 66 |



ome e quando si svolge il gioco

● Sessioni di gioco *Live*

Una sessione di gioco *Live* si svolge in un tempo e in uno spazio reali. Non è dunque previsto durante il *Live* alcun tipo di narrazione. Durante queste sessioni, il giocatore si recherà al luogo (location) designato dallo Staff. **Il giocatore avrà il compito di procurarsi tutto quanto gli occorre per interpretare il suo personaggio:** un costume adatto, delle armi, degli oggetti caratterizzanti, i nastri per gli effetti speciali (di cui si parlerà più avanti), ecc.

Prima di iniziare a giocare

Prima di ogni evento è necessario recarsi presso la segreteria allestita dallo staff. Un addetto si occuperà del controllo dei materiali.

Le armi e le armature verranno verificate prima del live (Armor Check, Weapon Check). Per le armi sarà permesso utilizzare solo quelle considerate idonee al combattimento, ciò è fatto per garantire la sicurezza per voi e per gli altri. Per le armature saranno quindi assegnati i PA.

Per coloro in possesso di abilità quali Cerusia, Alchimia, Metallurgia, Scassinare che necessitano di strumenti obbligatori per l'esercizio, sarà verificato il possesso degli stessi; in mancanza di uno o più oggetti indispensabili non sarà possibile utilizzare l'abilità per quell'evento. Verranno controllati e verificati gli scambi economici avvenuti durante l'interlive e pagate le monete spese o rimosse.

● Sessioni di gioco *Interlive*

Con questo termine si indicano le azioni e le ricerche del personaggio all'infuori dei tempi di gioco *Live*. Non c'è interazione *fisica* né con lo Staff né con gli altri giocatori. Il giocatore può comunicare con lo Staff e con gli altri giocatori tramite mail per ottenere informazioni e per comunicare le azioni del proprio personaggio (vedi "*Azioni dei personaggi*"). Le comunicazioni con gli altri giocatori sono regolamentate in talune condizioni.

● Sessioni di gioco in *Gestione delle Terre*

Si tratta di un livello di gioco riservato alla classe nobiliare, che riguarda la gestione edilizia ed economica del territorio. Si veda il regolamento esterno *Gestione delle Terre*.

● Sessioni di gioco in *Intersessione*

Si tratta di sessioni dal vivo straordinarie che potranno essere occasionalmente organizzate dallo Staff col consenso dei giocatori coinvolti o dai giocatori stessi previo esplicito e specifico consenso dello Staff.



Elementi base del gioco

Di seguito sono elencate le convenzioni minime per rappresentare una realtà fantastica, ottenute da un compromesso tra esigenze di gioco e realtà.

Ambientazione

L'ambientazione corrisponde in gran parte a quella illustrata nei libri "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco", ma presenta numerosi elementi originali per esigenze di gestione, attuabilità e giocabilità. Tutti i dettagli sono reperibili sulla nostra Wiki (http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Le_Cronache_del_Drago_Nero_Wiki).

Caratteristiche generali

PF (Punti ferita)

Ogni personaggio possiede **2 PF** (punti ferita): questi rappresentano il suo stato di salute e la quantità massima di danni che il personaggio può subire prima di morire. Ogniqualvolta il personaggio venga colpito da un'arma, o da qualsiasi altra cosa possa danneggiarlo fisicamente, sottrae 1 PF dal totale (se l'oggetto che lo colpisce ha un nastro colorato, il personaggio subisce anche l'effetto relativo). Inoltre, ad ogni colpo subito che vada ad intaccare il totale dei PF, si dovrà **simulare il dolore** causato dal colpo ricevuto fintanto che non si verrà curati, ignorare tale simulazione è punito come atto di metaplay. Ovviamente, se un personaggio indossa l'armatura, i colpi subiti dovranno prima distruggere la suddetta armatura per poi danneggiare i PF.

- Non si riceve più di un danno al secondo. Ogni arma, di qualsiasi tipo, arreca 1 danno per colpo.
- Le frecce sono l'unico tipo di arma che riesce a trapassare l'armatura: vanno quindi conteggiati come danno diretto ai PF.
- A prescindere da quanti siano i PF di partenza, perso il primo PF il pg diventa **ferito**. Eccezione unica nel caso di *ferite lievi* (vedi appendice VI, sistema delle ferite), se non si farà curare, il personaggio diverrà **moribondo**. Le ferite riportate sulle braccia rendono l'arto inservibile per usare armi e/o scudi; le ferite riportate alle gambe costringeranno il pg a zoppiare fino alla guarigione; le ferite al tronco fanno cadere e restare il pg a terra, in preda al dolore. I personaggi curati non potranno rimuovere le bende fino al termine del live, o le ferite si riapriranno, riportandoli allo stato **ferito**. Gli arti curati rimangono comunque feriti fino al termine del live, cioè chi è ferito alle gambe dovrà continuare a zoppiare, chi è ferito alle braccia non potrà usare il braccio ferito (anche entrambe, qualora lo fossero).

I pg *feriti* possono essere curati da chi ha l'abilità Cerusico, a seconda della gravità della ferita si necessita di livello di abilità di cerusia adatto. Recandosi da un cerusico per farsi curare, questi attribuirà alla ferita una gravità, secondo il sistema codificato in appendice VI e fornirà indicazioni specifiche alla vittima.

- Una volta esauriti i PF, si diviene **moribondi**. Se entro **10 minuti** non si viene stabilizzati, il personaggio muore. In tal caso il giocatore dovrà recarsi dallo Staff per la creazione di un nuovo personaggio. **I personaggi moribondi sono privi di sensi: quindi non potranno parlare né, tanto meno, invocare aiuto.** Qualora si volesse spostare il pg moribondo da luogo in cui si trova, si dovrà spostarlo **di peso** (eccetto che per ragioni di sicurezza).
- I pg **moribondi** possono essere stabilizzati da chi ha l'abilità Cerusico 2, o anche tramite abilità dei Piromanti.
- Non è consentito applicare bende e cure d'ogni tipo sopra le armature, che andranno quindi rimosse prima di procedere alla cura.
- I personaggi che siano stati stabilizzati, da *moribondi*, avranno 1 PF massimo per tutta la durata del live.
- In condizioni normali, **un personaggio non recupera PF fino al termine del live**, a meno dell'utilizzo di cure specifiche o formule alchemiche. Un personaggio stabilizzato non potrà compiere sforzi (combattere, correre) finché non avrà recuperato almeno 1 PF, sempre che le ferite glielo permettano; qualora invece provasse a compiere sforzi, ritornerà ad essere *moribondo*.

PA (Punti armatura)

Un personaggio che possiede un'armatura avrà a disposizione un totale di **PA**: essi rappresentano il totale dei danni che un'armatura può sopportare prima di distruggersi e quindi divenire "inefficace". Se un personaggio indossa un'armatura, i danni subiti dovranno prima essere sottratti dal proprio totale di PA e successivamente dai PF (giunti a zero PA si subiranno i colpi e il dolore come se non si indossasse più armatura).

Dopo un combattimento è possibile riparare l'armatura, ma solo da qualcuno che ne abbia l'abilità.

Se non c'è nessuno in grado di farlo, essa rimarrà rotta!

Una volta che le armature sono danneggiate devono essere riparate. Nel caso si indossino armature sovrapposte, basterà togliersi di dosso solamente quella più esterna. Il fabbro però dovrà lavorare sui pezzi per l'intero totale dei danni subiti da tutte le armature indossate. I PA dell'armatura ancora indossata non saranno effettivamente conteggiati finché l'armatura non sarà riparata dal fabbro e successivamente indossata dal personaggio.

L'assegnazione dei PA viene effettuata dallo Staff, sulla base delle seguenti regole:

- Una zona del corpo si considera coperta da armatura se essa copre più dei 2/3 della zona.
- I danni ricevuti su zone coperte intaccano il totale di PA. Terminati questi, invece intaccheranno il totale di PF.
- Armature sovrapposte sono cumulative.
- I punti armatura non sono locazionali.

E' quindi necessario, prima dell'inizio di ogni evento live, presentarsi in segreteria dallo staff che assegnerà i punti relativi.

Tipologia di armatura e relativi PA

Armatura leggera

Tali armature comprendono quelle fatte di cuoio, di pelle ed imbottite (gambeson). Un'armatura leggera completa vale 2 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: se si è coperti per metà del corpo si avrà 1 PA, in caso contrario non saranno assegnati PA.

Armatura pesante

In questa tipologia rientrano le armature di piastre, di scaglie e cotte di maglia pesanti. Un'armatura pesante completa comprensiva di cotta di maglia vale 8 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: 2 PA per il torace, 1 PA per ogni arto.

- I PA delle armature miste (formate da diverse tipologie di armatura) verranno conteggiati separatamente per ogni locazione, in base alla tipologia di armatura presente.
- Gli elmi, sia di cuoio che di metallo, garantiscono immunità allo stordimento, quando indossati, ma non forniscono PA.

Combattimenti

In gioco è possibile che abbiano luogo combattimenti.

Non esistono particolari abilità di combattimento o regole preimpostate dedicate, MA:

- è consigliato simulare la ricezione del colpo sull'armatura (nella realtà avremmo comunque un colpo contundente, anche se potenzialmente indolore);
- si DEVE simulare il dolore nel caso di colpi diretti ai PF come in ogni caso;
- è consigliato un atteggiamento scenico, consono al pg che si interpreta (morale: non conta chi vince, conta chi si diverte nei panni del suo pg);
- si ricevono danni ai PA o PF in qualsiasi caso il combattimento abbia luogo con armi affilate; **non si ricevono danni SOLAMENTE se il combattimento avviene con armi smussate** (vedi nastro bianco);
- il vincitore sarà dichiarato secondo le modalità che vengono decise direttamente durante il gioco, ma il calcolo dei PA e PF rimane sovrano.

Nastri

Durante il gioco potreste imbattervi in armi sulle quali è presente del nastro colorato. I diversi colori vanno a simboleggiare alcune caratteristiche particolari, elencate di seguito.

Si noti che **non** è possibile applicare più di un tipo di nastro per volta (un'arma avvelenata non può essere anche infuocata o viceversa).

- **Nastro Blu**

E' il più raro e rappresenta un'arma in acciaio di Valyria. Se si viene colpiti da un'arma avvolta da nastro blu, si subisce un danno diretto e quindi si sottrarrà 1 PF dal totale residuo; il danno di un'arma con il nastro blu ignora l'armatura. In altre parole, trapassa l'armatura, causando un danno al fisico.

- **Nastro Verde**

Indica che l'arma è avvelenata. Se colpiti è necessario recarsi da un master prima possibile che darà direttive. Chi indossa l'armatura non subirà l'effetto del veleno almeno finché essa non sarà distrutta (quindi fino all'esaurimento dei PA).

Un personaggio avvelenato **non** può essere stabilizzato senza antidoto!

- **Nastro Rosso**

Indica che l'arma è infuocata, quindi se colpiti, oltre al danno dell'arma ci si dovrà rotolare per terra per 10 secondi per simulare lo spegnimento delle fiamme, pena la morte per ustioni.

Qualora un personaggio non indossi l'armatura, subirà il danno dell'arma e l'effetto del nastro; qualora invece un personaggio indossi l'armatura, subirà il danno (toglie 1 PA) ma non l'effetto del nastro (non dovrà quindi rotolarsi per terra), finché avrà PA residui (per ulteriori dettagli vedi *Caratteristiche generali, PA*).

Il nastro rosso può essere utilizzato per incendiare qualsiasi cosa: nel caso si voglia incendiare un edificio, si dovrà circondare l'area interessata con 3 giri di nastro rosso; lo Staff dovrà essere presente e quindi avvisato preventivamente, per dichiarare la chiamata **Incendio**. Tutti coloro che si ritroveranno al suo interno, una volta dichiarata la chiamata, subiranno dopo 10 secondi un danno diretto e così un altro ogni 10 secondi trascorsi all'interno dell'edificio in fiamme; una volta usciti dalla zona incendiata dovranno rotolarsi per terra per 10 secondi.

- **Nastro bianco**

Da applicare sull'elsa, o in generale sull'impugnatura di un arma: indica che l'arma è smussata.

Le armi smussate non provocano danno ai PF né ai PA. Solamente tramite l'abilità metallurgia è possibile affilare o smussare le armi (mettere o togliere il nastro bianco). L'arma smussata rimarrà tale fintanto che non sarà nuovamente nelle mani di un fabbro capace (vedi abilità metallurgia). E' possibile portare più armi, di cui già in partenza smussate.

- **Altofuoco**

L'Altofuoco è trovabile in gioco sotto forma di liquido di colore verde o palline con nastro rosso e verde (es. gommapiuma). Può essere utilizzato correttamente solo da chi possiede l'abilità piromanzia; può essere lanciato su un bersaglio. Quando l'Altofuoco colpisce il bersaglio lo incendia immediatamente, facendogli perdere **tutti i PF** e costringendolo a rotolarsi per terra avvolto dalle fiamme per 10 secondi, solo allora le fiamme saranno considerate estinte. **Non rotolarsi immediatamente per terra comporta la morte istantanea del personaggio, l'alternativa il raggiungimento automatico dello stato di moribondo.**

L'Altofuoco ignora l'armatura. **Non è possibile in alcun modo spegnere le fiamme che abbiano colpito oggetti** (indicato dall'avvolgimento dell'oggetto con nastro rosso e verde) **o persone**, salvo attendere che si estinguano spontaneamente. Chiunque dovesse cercare di spegnere le fiamme o aiutare il personaggio colpito, verrà incendiato anch'egli. Il lancio dovrà essere simulato lanciando realmente la pallina sul bersaglio. Se andrà a segno, il bersaglio subirà l'effetto. Se la palla dovesse rimbalzare da un bersaglio ad un altro, anche tutti i bersagli successivi subiranno l'effetto. La pallina sarà considerata attiva finché non toccherà terra. **Gli scudi NON evitano l'effetto se colpiti dalla pallina.**

Se l'Altofuoco fosse lanciato a terra, colpirà ogni cosa nel raggio di 3 metri.

Nel caso di ferite ricevute a causa dell'Altofuoco, le cicatrici (permanenti) dovranno essere simulate con trucco scenico di colore violaceo, diversamente dalle cicatrici da ustioni ordinarie.

- **Nastro Giallo**

Simboleggia una serratura o un lucchetto. Il numero di nodi presenti sul nastro ne indicherà la complessità ed il livello (più nodi vi sono, più è complessa la serratura).

E' possibile distruggere un lucchetto colpendolo ripetutamente con un'arma, impiegando 15 minuti per distruggere ogni nodo e simulando obbligatoriamente il rumore che ne deriverebbe. Non è possibile invece distruggere una serratura, si può solo simulare lo sfondamento della porta. Per l'applicazione di entrambi vedere abilità Metallurgia.

Nel caso del lucchetto dovrà essere effettivamente apposto un lucchetto sullo scrigno, cassa o quel che si desidera sigillare (in modo tale però che non chiuda effettivamente l'oggetto) e ad esso

appeso il nastro con i nodi; nel caso di serrature il nastro va appeso alla maniglia (lato esterno, visibile da chi volesse entrare, e lato interno) porta o al punto più vicino possibile.

Per consentire di distinguere un lucchetto scassinato da uno rotto, procedete come segue: durante lo scasso, man mano che procedete, sciogliete i nodi; **un lucchetto senza nodi è scassinato**. Se invece decideste di sfondare la porta o rompere il lucchetto, allora spezzate il filo a metà e lasciate cadere l'altra metà davanti alla porta/scrigno, eccetera; **un filo spezzato indica un lucchetto rotto o una porta sfondata**.

NB: La rottura di un lucchetto applicato a scrigni o casse comporta la rottura degli oggetti in vetro in essi contenuti.

Ogni lucchetto o serratura necessiterà di un numero progressivo (verificare con lo staff al momento della forgiatura o applicazione per evitare ripetizioni) e di una o più chiavi cui sarà appeso il numero corrispondente. Soltanto chi è fisicamente in possesso della chiave potrà aprire la porta o il lucchetto (se non ho la chiave della mia camera NON posso entrarci, tranne in caso di emergenza, in caso di situazioni eccezionali avvisare preventivamente avvisare lo staff).

- **Nastro Lavori in corso (bianco e rosso)**

Delimita tutto ciò che è da considerarsi *fuori ruolo* e quindi inesistente in gioco, siano esse persone, aree o armi. **Si deve semplicemente ignorare ciò che ne è avvolto come se non esistesse.**

Le chiamate

Time in

Sancisce l'entrata in ruolo e l'inizio dell'evento;

Timeout

Indica il termine dell'evento in corso;

Incendio

Vedi *Nastro Rosso*;

Stop!

La sicurezza prima di tutto. Chiunque si trovi in situazione di reale difficoltà fisica o di qualsiasi altro tipo deve chiamare *Stop!* e il gioco verrà interrotto immediatamente.

Ovviamente dovrà trattarsi di **motivazioni ESCLUSIVAMENTE fuori ruolo**: abusare di questa chiamata per motivazioni non inerenti a stato di necessità verrà severamente punito.

Monete

Nel gioco saranno presenti 3 tipi di monete: oro, argento e rame. Una moneta d'oro equivale a 10 monete d'argento, una moneta d'argento equivale a 10 monete di rame. Quale che ne sia il valore, le uniche monete considerate valide in gioco sono quelle fornite dallo Staff.

Azioni speciali

- **Leggere/scrivere**

Se non si possiede l'abilità *Alfabetizzazione* non sarete in grado né di leggere né di scrivere.

- **Stordire un personaggio**

È possibile stordire un personaggio simulando un colpo alla testa con il pomolo dell'arma. Il personaggio colpito cadrà a terra privo di sensi per 15 minuti. Non è possibile stordire durante un combattimento ed in tutte quelle situazioni in cui il nemico è in allerta (armi in pugno). **ATTENZIONE:** chiunque stia indossando un elmo è considerato immune allo stordimento. È poi possibile che qualche giocatore riesca a resistere allo stordimento, tramite apposite abilità. Stordire continuamente qualcuno non è esente da complicazioni, quindi non stupitevi se all'ennesima botta in testa il vostro bersaglio muore, piuttosto che perdere i sensi e basta.

- **Tortura**

E' possibile torturare un personaggio con gli adeguati strumenti (pugni, calci ed affini non sono considerati validi alla tortura). Con la tortura si possono scoprire importanti segreti ed estorcere confessioni, sempre che la vittima sia disposta a parlare...

Per far ciò, il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato (mai realmente!) ed i suoi aguzzini **dovranno dichiarare l'inizio della tortura**. Ogni **5 minuti** di tortura il personaggio torturato perde **1 PF**. Ad ogni PF perso il torturato dovrà rispondere **obbligatoriamente** il vero alla domanda posta dagli aguzzini. Per porre un'altra domanda, si dovrà ripetere la tortura (sempre che il torturato non decida di parlare spontaneamente). La vittima dovrà rispondere anche perdendo l'ultimo PF; cioè prima dovrà rispondere alla domanda e subito dopo diverrà moribondo (0 PF).

Nel caso il torturatore volesse estorcere una confessione (tramite la frase in codice "sei stato tu, confessa!"), prima di perdere il suo ultimo PF, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente. Il torturato può decidere autonomamente se confessare subito o aspettare di raggiungere il suo ultimo PF prima di farlo.

Il torturatore non può chiedere alla vittima di quanti PF dispone (salvo eccezioni, si veda l'abilità Torturare).

Si noti che lo scenario descritto è valido solo per torturatore e torturato che non abbiano abilità (Torturare e Resistere al dolore). Per tutti i dettagli si veda l'abilità Torturare.

- **Perquisire**

La perquisizione delle persone deve essere interpretata sempre nel limite del rispetto della persona. Sono possibili due sistemi di perquisizione.

- Perquisizione veloce: non ha limiti di tempo imposti e deve essere effettuata realmente sulle zone NON sensibili della persona (es.:braccia, gambe, capo) e/o in borse o scarselle. Se perquisiti NON si è obbligati a dichiarare oggetti nascosti.

- Perquisizione accurata: in termini di gioco, consiste nello spogliare completamente la persona di tutto ciò che indossa (con le conseguenze in gioco che questo può comportare ovviamente). In termini di simulazione è necessario che perquisito e perquisitore trascorrano insieme almeno 5 minuti e che le sole parti superficiali dei costumi come mantelli, giacche o scarpe siano effettivamente rimosse. Al termine dei 5 minuti la persona perquisita dovrà obbligatoriamente dichiarare qualsiasi oggetto abbia nascosto **SULLA PERSONA** (armi, scritti, altro). Scarselle o elementi del costume effettivamente rimossi dovranno essere eventualmente perquisiti a parte, non si devono cioè dichiarare elementi in questi nascosti.

La perquisizione dei luoghi deve essere sempre realmente effettuata.

- **Creare frecce incendiarie**

1) Predisposizione delle frecce

In ragione di realismo, le frecce andranno adeguatamente preparate avvolgendone la punta con uno straccio. Se non usato questo modo, le frecce causeranno danno normale a prescindere dall'applicazione del nastro.

2) Accensione delle frecce

Una volta predisposte, le frecce potranno essere incendiate. Dovranno essere avvicinate ad una fonte di fuoco (vedi dopo), dopodiché andrà applicato il nastro rosso alla freccia, in modo che il nodo non si sciolga da solo, più velocemente possibile.

Fatto ciò la freccia è **in fiamme** e può essere usata come tale entro un tempo ragionevole (che comunque non sarà mai più di 1 minuto).

E' chiaro che una freccia incendiata non potrà essere riposta in faretra senza prima essere stata spenta!

Fonte di fuoco

Sono da considerarsi fonti di fuoco, tutto ciò che avvolto dal nastro rosso, la forgia del fabbro e le fonti di fuoco reali (caminetti, bracieri, ecc).

Creare una fonte di fuoco

In mancanza di fonti di fuoco utilizzabili, è possibile crearne una: sarà sufficiente disporre di un acciarino e di un liquido infiammabile (simulato, ovviamente, ed approvato dallo Staff).

Si potrà quindi versare tale liquido per terra e simularne l'accensione con l'acciarino. Fatto ciò si potrà stendere per terra del nastro rosso ed usarlo come fonte di fuoco.

Naturalmente il nastro potrebbe spostarsi a causa del vento, simulando lo spostamento delle fiamme, quindi attenzione a non farvi bruciare! Ingegnatevi per contenere le fiamme (non usando i piedi per tenere il nastro ovviamente, sempre che non vogliate subire gli effetti del nastro rosso).

- **Raccogliere erbe**

Le erbe sono una componente fondamentale per fabbricare pozioni. La loro raccolta è possibile soltanto a chi possiede l'abilità Alchimia: si dovrà realmente raccogliere le erbe, ma in modo da non creare danno alle piante (in caso di piante piccole è possibile simulare solamente la raccolta in accordo con lo staff)

Sarà necessario trattare i materiali ottenuti ai fini di disporre di una dose utile alla creazione di pozioni e impacchi. Per i dettagli si veda il Compendio dei Reagenti alchemici.

- **Legare un personaggio**

È possibile **legare** un personaggio. Per far ciò è necessario impiegare qualche minuto per girare intorno alle mani o al corpo della vittima la corda. È possibile però che un terzo personaggio liberi il giocatore "legato" tagliando o slegando le corde che lo imprigionano.

N.B: il giocatore legato, per motivi di sicurezza, dovrà essere sempre in grado di potersi liberare, quindi non dovrà essere **mai e per nessun motivo** immobilizzato realmente.

Un personaggio che sia stato legato senza applicare nessun nodo alla corda (abilità legare), potrà liberarsi autonomamente dopo 10 minuti. Nel caso in cui vengano applicati nodi si vedano le abilità "legare" e "destrezza".

Nel caso in cui si posseda e si sfrutti l'abilità legare, oltre alla simulazione, sarà necessario comunicare al personaggio legato il livello utilizzato.

- **Colpo di grazia**

E' possibile dare il colpo di grazia, adeguatamente simulato, ad un personaggio *stordito*, *dormiente*, *moribondo* o *legato*, incluse tutte quelle condizioni in cui un pg sia impossibilitato a difendersi. Che sia tramite sgozzamento, piantandogli l'arma nel petto o fracassandogli la testa con una mazza, l'effetto è lo stesso: il pg **muore istantaneamente**.

- **Sgozzamento.**

E' possibile sgozzare un pg senza alcuna abilità, ma dovrà essere simulato in modo appropriato. Lo sgozzamento comporta la **morte istantanea** della vittima. Qualora l'aggressore dovesse essere bloccato durante lo sgozzamento (se la lama non è stata passata su tutta la gola) la vittima non morirà, ma perderà 1 PF, diventando quindi **ferito**. **Non è possibile sgozzare durante un combattimento.**

- **Ultimo respiro**

E' un'azione puramente scenica che consiste nella MORTE del pg.

Un PG che sta morendo, nello stato cioè di moribondo, torna cosciente per un minuto durante il quale potrà sussurrare a colui che gli sarà vicino, interpretando lo stato morente. Alla fine del minuto, il personaggio sarà definitivamente morto.

Le condizioni perché un'azione del genere sia valida sono le seguenti:

- a) Il PG può essere da solo con una persona, anche il suo assassino.
- b) Il PG è stato notato, anche se privo di sensi, e non ci sono cerusici in zona OPPURE al momento della cura viene estratta una doppia biglia rossa (vedi sistema delle ferite in appendice V).
- c) Il PG NON deve essere vittima di sgozzamento o avvelenamento (se il veleno è la causa unica della morte).

Questa azione ha valenza puramente scenica. E' fatto **DIVIETO ASSOLUTO** di rivelare il nome o indicare il proprio assassino né fare azioni che non siano il semplice sussurro o atti di circostanza (es.: accarezzare una guancia); violazioni saranno punite come atto di metaplay (vedi sanzioni ufficiali).

- **Uscire fuori ruolo**

Alcune circostanze permettono l'uscita di ruolo, così come talvolta sarà possibile imbattersi in PNG o Staff che transitano nell'area di gioco, ma non presenti in scena. I personaggi coinvolti dovranno mostrare chiaramente la mano alzata e mantenerla per tutto il tempo in cui si trovano in questo stato o esibire chiaramente un nastro fuori ruolo. Ecco un paio di casi in cui un giocatore può trovarsi in questa condizione:

- **Rapimento di un personaggio**

Per far ciò sarà necessario portare con sé l'ostaggio fuori dall'area di gioco: fatto ciò, i rapitori dovranno attendere l'autorizzazione dello Staff per proseguire con qualsiasi tipo di azione, compreso il rientrare in ruolo.

Una volta uscito dall'area di gioco, il giocatore che interpreta l'ostaggio terminerà la sessione di gioco col suo personaggio, potrà cambiare il proprio abbigliamento e fare un altro personaggio momentaneamente previo accordo e autorizzazione. Terminata la sessione *live*, rapitori e ostaggio si accorderanno con lo Staff per decidere i dettagli del rapimento (modalità di fuga, luogo di detenzione dell'ostaggio, ecc).

Attenzione: è possibile rapire un personaggio giocante SOLO in live, non in interlive.

o Abbandono dell'area di gioco

Se un giocatore volesse uscire *fuori ruolo*, dovrà richiedere la conferma dello Staff. Per rientrare in gioco dovrà presentarsi allo Staff ed attendere l'autorizzazione. In casi di necessità preventivate è possibile accordarsi con lo staff preventivamente.

Per qualsiasi tipo di necessità prevedibile che richieda che il giocatore si assenti temporaneamente dal gioco o lo lasci l'evento prima del termine (es motivi di salute, lavorativi, altro) basterà comunicare allo staff prima dell'inizio dell'evento il tipo di necessità e quindi concordare momenti e modalità dell'uscita dal gioco, così da evitare spiacevoli inconvenienti.

● Attentare alla vita di un personaggio in interlive

Non è possibile attentare alla vita di un personaggio giocante o tentare la somministrazione di sostanze di qualsiasi tipo tramite azione interlive in quanto è intenzione dello staff avvantaggiare e preferire il gioco e le azioni compiute negli eventi live.

Rapimenti, arresti e qualsiasi altra azione possa ledere l'incolumità del personaggio potrebbero essere possibili in particolari condizioni; lo staff è giudice inappellabile per quanto riguarda la valutazione di queste situazioni particolari.



anzioni ufficiali

Sono previste da parte dello Staff due tipologie di sanzioni:

- Richiamo ufficiale
- Ammonizione

Il **Richiamo ufficiale** si applica nei casi di non rispetto del regolamento ed episodi di metaplay. L'**Ammonizione** si applica nei casi di interruzione immotivata della continuità dell'evento live e quindi del gioco.

Come funziona il Richiamo ufficiale?

Se durante un live, o anche un interlive, ci fossero prove evidenti e comprovate di non rispetto del regolamento e/o episodi di metaplay, lo Staff richiamerà ufficialmente il giocatore in questione. Il richiamo verrà pubblicato sui canali ufficiali online e avrà la seguente forma: "il giocatore X (personaggio X) ha ricevuto un richiamo ufficiale".

Le motivazioni del richiamo verranno comunicate privatamente soltanto al giocatore in questione. Questi sarà comunque sempre avvertito del richiamo prima della comunicazione pubblica.

Il richiamo ufficiale non è revocabile ed è incontestabile, e per tali ragioni verrà applicato solo dopo accurate indagini.

In tutti quei casi in cui non si abbia prova certa dell'irregolarità commessa, ma lo Staff abbia **ragionevoli motivazioni** per ritenere che l'infrazione sia stata commessa, provvederà a richiamare privatamente il giocatore coinvolto. Qualora dovesse ripetersi una seconda volta un episodio simile, verrà assegnato automaticamente un Richiamo ufficiale.

Come funziona l'Ammonizione?

Come scritto nel regolamento, l'unica motivazione accettata per l'interruzione del gioco è per ragioni di sicurezza ed è codificata dalla chiamata STOP! In tutte le altre circostanze, interrompere il gioco (ad esempio tramite contestazioni plateali su eventuali infrazioni altrui) costerà un'ammonizione.

Anche le ammonizioni prevedono una comunicazione pubblica sul gruppo Facebook e sul forum e avranno la medesima forma dei *Richiami ufficiali*.

Alla seconda ammonizione il giocatore perderà il personaggio e gli verrà preclusa la partecipazione al live successivo.

Anche in caso di ammonizione, le motivazioni verranno comunicate esclusivamente al diretto interessato per via privata.

I casi di offgame

Uscire fuori ruolo non è mai consentito, se non nei modi descritti nel regolamento. Per tale ragione, i giocatori sorpresi in situazioni di offgame (che vadano quindi a rovinare il gioco degli altri e l'atmosfera del live stesso) sono passibili di Richiamo ufficiale. I casi più gravi, assimilabili all'esempio descritto per le Ammonizioni, saranno sanzionati in tal maniera.



reazione del personaggio

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore deve inviare via mail allo Staff (lecronachedeldragonero.larp@gmail.com) il background (BG) del proprio personaggio, che dovrà seguire il modello indicato (vedi dopo).

Non è possibile possedere più di un personaggio attivo alla volta.

Stesura del background

Per scrivere il background del vostro personaggio seguite questo schema. Aiuterà voi a fornirci le informazioni che più ci interessano e noi ad inserirvi per bene nel mondo di gioco.

Qualora voleste interpretare un pg parente di un altro già in gioco o un pg appartenente ad una famiglia nobile, anche senza legami preesistenti con alti giocatori, contattare lo staff prima di scrivere il bg; nel caso di famiglie nobiliari sarà lo staff a consegnare araldiche ed eventualmente note particolari della storia della famiglia.

Nome del giocatore

Nome del personaggio (Il cognome è prerogativa dei nobili e solo loro possono averlo, a meno che il pg non sia di origini Essosiane)

Età

Zona di Provenienza

Credo religioso

Abilità in creazione (o anelli nel caso di Maestri)

Famiglia

Indicare se "nobile" (sono intesi nobili anche i Cavalieri) e di quale Casa, o popolano. In quest'ultimo caso indicare la professione

Note della Famiglia (se Nobile)

Descrivi il tuo ruolo all'interno della famiglia e il ruolo della tua famiglia nell'ambientazione

Note sulla professione (se popolano)

Descrivi i tuoi rapporti con le Corporazioni in gioco e/o con i nobili

Eventi salienti della tua vita

Descrivi in maniera MOLTO sintetica, gli avvenimenti importanti della vita del tuo Personaggio,

Esempio:

- Avvenimenti traumatici (o perdite importanti) o particolarmente belli
- Tipo di addestramento o conoscenze
- Persone rilevanti che hanno contribuito alla crescita del personaggio (Legami forti, positivi o negativi; relazioni amorose)

NOTA: Nell'eventualità di background di gruppo, i Master si riserveranno di poter inserire all'interno di esso nuovi rapporti e legami fra i membri

Conoscenze con personaggi già in gioco

Se il tuo personaggio dovesse avere già conoscenze di altri personaggi già presenti in gioco, indica qui i loro nomi e i rapporti che il tuo personaggio ha con loro.

Obiettivi/o del Personaggio

Descrivi in maniera sintetica, ma chiara quali sono gli scopi del tuo Personaggio

Abilità e Capacità in creazione

All'atto della creazione del personaggio è possibile acquisire Abilità/Capacità immediatamente e gratuitamente. Il giocatore potrà apprendere un diverso numero di abilità/capacità a seconda del tipo di background:

Nobile: Alfabetizzazione liv. 1 + 2 abilità/capacità a scelta o 1 abilità/capacità liv. 2

Non nobile: 1 capacità liv. 1 + 3 abilità/capacità liv 1 oppure 1 abilità/capacità liv.2 e 1 abilità/capacità liv.1

Nota: In caso di bg misti (nobili decaduti, popolani arricchiti, ecc) varrà la categoria cui il pg è appartenuto per la maggior parte del tempo (es: famiglia nobile cade in disgrazia poco dopo la nascita del pg che quindi vive una vita fuori dal mondo nobiliare → vale non nobile)

I **Maestri della Cittadella**, anzi che le abilità: anelli corveria liv.1 e alfabetizzazione liv.1 + 3 anelli dalla lista presente in *Appendice I*.

Lista Creazione:

Abilità:

- Alchimia*
- Alfabetizzazione*
- Architettura
- Cerusico*
- Combattimento in arme
- Legare
- Metallurgia
- Mercanteggiare
- Resistenza al dolore *
- Scassinare

Capacità:

- Astuzia commerciale
- Destrezza
- Resistenza fisica
- Testa Dura

* Casi particolari:

Per le abilità/capacità segnalate è necessario che un **mentore** ve le abbia insegnate, per cui in background dovrete specificare chi è il vostro mentore (pg o png concordato con i master).

Abilità/Capacità per piromanti:

Tali abilità possono essere scelte in creazione esclusivamente da chi abbia scelto la professione del piromante.

- Arma fiammeggiante
- Piromanzia



rescita del Personaggio

Apprendere Abilità e sviluppare Capacità

L'apprendimento di una nuova Abilità/Capacità richiede un determinato numero di interlive di studio, inoltre, per alcune abilità potrebbero essere necessari degli oggetti, libri, componenti materiali ecc.

Attenzione: se il giocatore decide di apprendere abilità avrà una più limitata possibilità di azione. Lo staff valuterà la fattibilità di ogni azione caso per caso. In generale è necessario dedicare almeno 30 giorni di studio.

N.B. Per un corretto funzionamento del gioco è buona norma che i giocatori sappiano utilizzare le loro abilità, nel caso in cui un Master dovesse rilevare un utilizzo scorretto dell'abilità potrà decidere a sua discrezione di bloccare l'abilità male utilizzata per un certo periodo di tempo.

Le Abilità/Capacità sono strutturate in vari livelli.

Il giocatore potrà apprendere potenzialmente tutte le abilità di primo livello, ma per aumentare la sua competenza dovrà trovare qualcuno che gliela insegni, un **mentore** (personaggio che possiede una determinata abilità/capacità e che è disposto ad insegnarla), sia esso un pg o un png.

Apprendere abilità:

Scelta l'Abilità da apprendere, si dovrà trovare un personaggio o png che possieda già l'Abilità in questione (un "mentore") e che sia disposto ad insegnarla, inoltre, si dovrà verificare di possedere tutti gli strumenti per apprenderla. Talune abilità hanno inoltre dei prerequisiti da soddisfare, elencati dettagliatamente nella sezione apposita. Fatto ciò, potrà iniziare l'apprendimento dell'Abilità.

Al termine del tempo necessario all'apprendimento (indicato per ogni abilità in "numero di interlive"), l'abilità è considerata appresa. Di norma sono necessari tanti interlive quanto è il livello che si vuole apprendere, cioè sarà necessario un interlive per il primo livello, due interlive per il secondo (una frazione ad interlive) e così via. Eventuali eccezioni sono segnalate nelle singole abilità.

All'evento live successivo al termine dell'apprendimento, **il mentore o il suo allievo dovrà versare allo Staff 1 MA moltiplicata per il livello dell'abilità/capacità appresa**, tranne in caso di appartenenza ad una gilda e svolgimento di studi interni ad essa.

E' possibile apprendere una unica abilità ad interlive (abilità liv 1 o frazione di un livello successivo).

N.B.: sia l'allievo che il mentore dovranno inviare per email la loro azione; l'allievo dovrà comunicare chi sarà il suo mentore, mentre quest'ultimo dovrà comunicare l'abilità/capacità che insegnerà e il nome dell'allievo. In mancanza di una delle due mail, l'apprendimento non verrà considerato valido

Apprendere capacità:

Il procedimento è lo stesso che per le abilità (vedi sopra), ma fa eccezione il 1° livello: può essere appreso senza mentore, cioè spendendo soltanto interlive e monete d'argento.

E' possibile apprendere abilità o capacità durante un evento live.

Lo studio live corrisponde ad un interlive di studio, è quindi possibile apprendere il liv. 1 o una frazione dei livelli successivi (per ulteriori info vedi sopra).

E' obbligatorio seguire le seguenti direttive, pena la non validità dell'apprendimento:

-E' necessario ruolare l'insegnamento, cioè avere a disposizione gli strumenti utili e trascorrere del tempo di studio (solitamente almeno un ora);

-Al momento dell'INIZIO dell'insegnamento è necessario che maestro o allievo comunichino ad un membro dello staff l'intenzione così che possa controllare la correttezza dell'azione e confermare o meno l'apprendimento.

E' possibile insegnare una stessa abilità (e stesso livello) a più persone allo stesso momento, ma i nomi di tutti gli allievi devono essere comunicati come sopra descritto.

E' possibile insegnare fino a due diverse abilità ad evento, ma a persone diverse.

E' possibile apprendere una sola abilità ad evento live.

In fase di azione interlive (vedi sezione apposita) è necessario segnalare nuovamente il livello o la frazione di livello appresa in live.

I Maestri della Cittadella

Seguendo quanto esposto precedentemente, i Maestri non acquisiscono abilità, ma **Anelli di conoscenza**. Qualora compiano studi in live o con mentori al di fuori della Cittadella le conoscenze apprese dovranno essere convalidate in Cittadella (forgiare l'anello).

Per le informazioni dettagliate, si veda l'**Appendice I**.



Gilde e corporazioni

Il vostro personaggio potrebbe decidere di voler entrare a far parte di una particolare Gilde, corporazione o altro tipo di organizzazione. Fare parte di una Gilde o corporazione non è obbligatorio, ma può dare diversi vantaggi, come ad esempio stabilire dei contatti in quell'ambito e sicuramente migliorare le proprie abilità/capacità.

All'interno di Gilde e/o corporazioni vengono sostanzialmente insegnate delle professioni, che comunque (ma non in tutti i casi) possono essere apprese anche al di fuori delle Gilde.

I benefici in termini di abilità ed apprendimento possono variare da gilda a gilda.



Accademia dei Cerusici



L'Accademia dei Cerusici si trova nel territorio di Volo del Falco ed è solitamente gestita da giocatori; ha lo scopo di offrire cure o insegnamenti senza limiti di ceto, sesso o disponibilità economiche. Nella struttura è possibile apprendere le arti mediche e l'alchimia curativa oltre che guadagnarsi da vivere lavorando come guaritore. Tutti sono ben accetti purché facciano la propria parte!

Prerequisiti per l'ingresso da background: Cerusico 1



Circolo degli Speciali



Il Circolo degli Speciali è una congregazione di studiosi dell'alchimia che ha come scopo la continua ricerca di nuove pozioni e il miglioramento di quelle già esistenti. Il Circolo è indipendente e lascia una grande libertà ai propri membri, li rifornisce di ingredienti e pozioni a patto che questi riservino la loro conoscenza ai soli Speciali. Il Circolo ha una sola sede nelle terre dei Fiumi a Cross River. I membri più anziani degli Speciali preferiscono lavorare a corte di facoltosi nobili o procedere in solitudine nelle loro ricerche, i più giovani cercano di trovare un posto di riguardo nel Circolo andando alla ricerca di ingredienti nuovi ed esotici o di ingraziarsi qualche Lord per finanziare il proprio lavoro. Nella sede di Cross River troverete sempre maestri ed insegnanti pronti ad aiutarvi e grandi scorte di reagenti. Se volete far parte anche voi di questo Circolo unitevi agli Speciali!



Corporazione dei Costruttori



La Corporazione dei Costruttori è una delle istituzioni più antiche delle Terre dei Fiumi. La Corporazione ha le sue sedi ovunque in queste terre e si occupa di costruire o riparare qualsiasi tipo di struttura, dalle più semplici alle più complesse. Su richiesta possono fornire anche un buon numero di mezzi di trasporto. I Costruttori sono manovali, fabbri, artigiani, architetti e mercanti stipendiati dalla Corporazione alla quale devono però la loro totale disponibilità nel lavoro. Per entrare nella Corporazione e sufficiente recarsi in una delle loro Sedi e una volta valutate le vostre capacità vi affideranno un ruolo e dei compiti da svolgere adatti al vostro talento. Se vi sentite dei bravi Costruttori unitevi subito alla Corporazione!



Gilda dei Piromanti



I piromanti sono i custodi del segreto della fabbricazione dell'Altofuoco.

La Gilda dei Piromanti è la gilda più famosa dei Sette Regni ed ha sede ad Approdo del Re. I Piromanti sono famosi (e temuti) per il possesso dell'Altofuoco, una sostanza esplosiva ed infiammabile capace di distruggere e fondere qualsiasi materiale. I Piromanti devono affrontare durissime prove alle quali solo pochi eletti sopravvivono e possono ritenersi degni di maneggiare il tanto temuto Altofuoco. La Gilda agisce indipendentemente e i membri abbandonano ogni legame per dedicarsi anima e corpo alla Piromanzia. Se vi sentite coraggiosi e fieri provate ad entrare nella Gilda dei Piromanti!

Prerequisiti per l'ingresso da background: Piromanzia 1

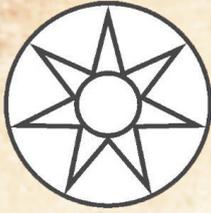


Ordine dei Maestri della Cittadella

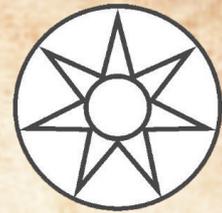


La Cittadella di Vecchia Città istruisce da secoli i Maestri, saggi e colti consiglieri dei Lord. Ogni nobile che si rispetti ospita un Maestro alla sua Corte. Questi sono i custodi della conoscenza e si prodigano di tramandarla spogliandola dalle superstizioni e perseguendo gli usi nefasti che di questa si possono fare. I maestri sanno leggere e scrivere, e - cosa non da poco - sanno inviare corvi.

Per informazioni dettagliate ed i prerequisiti, si veda l'Appendice I.



Ordine delle septe educatrici

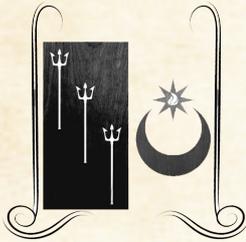


Le septe, membri del clero femminile, ricoprono spesso il ruolo di governanti e educatrici della prole nelle famiglie dell'alta nobiltà. In quanto richiesto dal loro ruolo sono in possesso di conoscenze solitamente fuori dalla portata delle loro consorelle riguardanti molteplici argomenti. Nelle famiglie particolarmente dedite alla religione dei Sette possono persino arrivare a ricoprire il ruolo di consigliere.

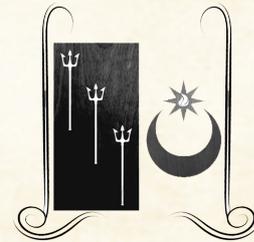
Qualunque fanciulla di qualsiasi età può entrare nell'ordine in qualsiasi momento, purchè dedita agli Dei. Coloro che entrano a far parte del Credo, come gli uomini, rinunciano a qualsiasi legame precedente, alla possibilità di avere figli e famiglia.

Prerequisiti per l'ingresso da background: credo nei Sette Dei, alfabetizzazione 1

Per ulteriori informazioni si veda appendice VIII.



Compagnia del Tridente



Compagnia mercantile interamente gestita da giocatori che si prefigge come obiettivo quello di instaurare un florido commercio tra le Città Libere di Essos e le Terre dei Fiumi. La Compagnia ha diverse sedi e grazie al duro lavoro dei suoi fondatori è riuscita in breve tempo ad affermarsi come un importante colosso del commercio. La Compagnia accetta membri di qualsiasi ceto ed etnia, l'importante è farsi valere in ambito commerciale. Coloro che volessero cimentarsi nel commercio, troveranno sicuramente pane per il loro denti alla Compagnia del Tridente.

E' possibile trovare ulteriori informazioni sulle compagnie commerciali, in generale, nell'appendice II.



Leoni d'oro



Compagnia mercantile che gestisce le principali risorse delle Terre dell'Ovest: merci, ma soprattutto preziosi, oro e denaro allo stato più puro, prestiti e investimenti!

La Compagnia accetta membri di qualsiasi ceto, purchè originari nell'Ovest e ad esso fedeli, in grado di dimostrare le loro abilità nel campo del commercio. Ha la sede principale a Lannisport, ma sedi secondarie si possono trovare in tutto l'Ovest. Le sue mire espansionistiche non hanno confini e ha di recente mosso la sua influenza e le sue intenzioni verso le Terre dei Fiumi.

Potete trovare ulteriori informazioni sulle compagnie commerciali, in generale, nell'appendice II.

Per l'ingresso da Background contattare lo staff prima dell'invio dello stesso.



Casa del cantore



La Casa del Cantore è la gilda di più recente creazione delle Terre dei Fiumi, fondata e gestita da Lady Dhyane Pommingham. Ha sede a FogBeach, nella costa a sud-est delle Terre dei Fiumi. Ospita artisti di ogni genere che prediligono una fissa dimora rispetto ai continui spostamenti dando loro riparo, sostentamento e protezione. Bardi, cantori, poeti, pittori, musicisti o danzatori trovano qui un luogo dove poter allenare ed esporre il proprio talento artistico. Chiunque, di qualsiasi estrazione sociale e luogo di origine, può essere ben accolto.

Prerequisiti per l'ingresso da background: Alfabetizzazione 1 (westeros).



ista Abilità

ALCHIMIA

Descrizione: E' una scienza che permette la creazione di pozioni, veleni, antidoti, unguenti e tanti altri tipi di miscugli. L'alchimia rappresenta un valido aiuto sia per questioni di corte sia per la realtà popolare: insomma, è una risorsa in diverse situazioni.

Come preparare una pozione: Servono 2 elementi indispensabili per poter creare una pozione, il laboratorio alchemico e i reagenti della pozione che si vuol creare.

- Il **Laboratorio Alchemico** rappresenta l'equipaggiamento che l'alchimista deve possedere: ciò gli permette la sintesi delle formule alchemiche. Il laboratorio è composto da svariati componenti: mortai, fiale e fialette, alambicchi, fornellini, contenitori, ecc. Migliore sarà il laboratorio alchemico, più facile sarà per l'alchimista creare composti. Prima dell'inizio di un evento live, lo Staff valuterà l'equipaggiamento che compone il laboratorio alchemico: se il laboratorio è composto dai soli strumenti essenziali (almeno un mortaio e una fiala), l'alchimista non riceverà alcun bonus; se invece il laboratorio sarà dotato di tutto il necessario, l'alchimista otterrà un bonus nella preparazione delle formule alchemiche (per i dettagli, vedere Livelli di alchimia). Ovviamente, un alchimista privo di laboratorio alchemico non potrà creare formule alchemiche.
- I **reagenti** rappresentano l'altra componente essenziale per la creazione delle formule alchemiche. Ve ne sono di tipi diversi, ognuno con i propri effetti. Dalla combinazione dei diversi ingredienti è possibile creare

una pozione. I reagenti si trovano in natura nella loro forma grezza (*Reagenti Grezzi*). Questi prima di essere utilizzati in alchimia devono essere lavorati e raffinati per estrarre la loro componente alchemica (*Reagenti Raffinati*).

Realizzare una formula alchemica:

Per realizzare una formula alchemica, sarà necessario avere i reagenti raffinati relativi alla formula che si vuole creare. Questi potranno essere acquistati dai mercanti o da altri personaggi che li possiedono; per quanto riguarda i reagenti grezzi sarà invece possibile raccogliergli direttamente nella location dell'evento o comprarli da altri personaggi. (Nota: i giocatori sono invitati ad evitare inutili eccessi durante la raccolta delle erbe onde evitare di provocare danni all'ambiente naturale.)

Una volta reperiti tutti gli ingredienti necessari, si potrà realizzare la pozione utilizzando il laboratorio alchemico.

Creare una pozione prevede un determinato tempo di preparazione, durante il quale il giocatore dovrà simulare l'accurata distillazione della pozione in laboratorio. Nel tempo di preparazione (vedi livelli) è compresa sia la lavorazione dei vari reagenti che della miscelazione di quest'ultimi. Se possiedi già i reagenti raffinati il tempo di lavorazione è dimezzato (questo bonus è valido soltanto se hai **TUTTI** i reagenti raffinati).

Requisiti per la validità delle formule alchemiche:

- La formula alchemica creata deve essere accompagnata SEMPRE da una Busta di Sceneggiatura o Biglietto sigillati, che spiegherà l'effetto a chi ne

farà uso (se non presente, il contenuto della boccetta sarà considerato semplicemente acqua o comunque privo di effetti); tale busta va aperta soltanto DOPO che la sostanza è stata somministrata. Anche solamente assaggiare la pozione ha come conseguenza l'effetto: quindi equivale ad averla bevuta completamente.

- Nel caso si volessero somministrare formule alchemiche tramite bevande o pietanze, dopo aver ruolato il gesto dell'avvelenamento, la busta dovrà essere consegnata allo Staff che si occuperà di consegnarla alla vittima al momento opportuno.
- Gli ingredienti utilizzati per una pozione non potranno essere utilizzati per crearne altre; l'alchimista dovrà reperire dei nuovi ingredienti.
- Assumere due formule alchemiche dello stesso tipo NON raddoppia né l'effetto né la durata della pozione. Gli effetti sono cumulativi solo se le formule alchemiche sono di tipo diverso.
- Le formule liquide devono essere create con acqua, coloranti alimentari ed essenze da pasticceria o sciroppi in quanto devono essere ingerite realmente, cosicché il forte sapore conceda una possibilità alla vittima di accorgersi del veleno.

I livelli di questa abilità si dividono in **tre rami differenti**, a seconda della specializzazione che un alchimista decide di seguire.

Il *primo livello è comune a tutti e tre i rami*, mentre per poter accedere ai livelli successivi è necessario trovare un alchimista del ramo a cui si è interessati che vi possa fornire il giusto addestramento. In alternativa è possibile anche apprendere il primo livello da scritti e attraverso ricerche.

Un alchimista può decidere di specializzarsi in più rami, ma acquisendo in tempi separati i livelli di tutte le varie specializzazioni. Il numero di formule alchemiche di seguito scritte sono quelle base apprese al momento dell'acquisizione confermata del livello, ma

attraverso ricerche e studi avanzati è possibile apprendere o creare nuove formule.

Un alchimista può **identificare** formule alchemiche di grado pari o inferiore al proprio livello di alchimia. L'identificazione di una pozione/uguento prevede lo studio attraverso particolari ingredienti e solventi (e/o finte cavie animali) per andare a capire quali possano essere gli effetti della pozione. Una pozione non viene consumata da questo processo. Dopo aver ruolato il processo di identificazione è necessario recarsi da un master che vi dirà se l'azione ha avuto successo oppure no.

E' possibile apprendere durante il gioco singole formule alchemiche appartenenti a specializzazioni diverse da quella scelta ottenendo la specifica ricetta da altri giocatori.

Liv. 1) Sai produrre formule alchemiche di 1° livello.

Realizzi formule alchemiche in 15 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 10 minuti. Puoi portare in live un massimo di 5 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

Inoltre possiedi la capacità di avvelenare le armi (od oggetti che possano causare una ferita). Il personaggio dovrà simulare di cospargere di veleno, per il tempo necessario, l'arma che vuol rendere avvelenata. Successivamente, potrà applicare il nastro verde all'arma. L'arma sarà considerata avvelenata soltanto per il primo colpo. Colpi successivi sferrati con la stessa arma saranno considerati normalmente, privi dell'effetto del veleno.

Tempo necessario: 2 minuti. Unità di veleno necessarie: 3

Specializzazioni: Alchimista bianco;
alchimista rosso; alchimista nero.

Per le pozioni appartenenti ai diversi livelli delle varie specializzazioni, vedi appendice IV.

ALCHIMISTA BIANCO

Hai deciso di seguire la specializzazione nelle formule alchemiche di tipo curativo che possano all'occorrenza salvare le vite altrui. Sei un esperto di antidoti e sieri sia contro le malattie che contro i veleni.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

Liv.3) Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Grazie alle conoscenze di antidoti e sieri puoi creare pozioni o antidoti per **ritardare** gli effetti di un veleno di un ora (ma non di annullarli) o per annullare gli effetti di una formula alchemica appartenente ad una cerchia inferiore. (2>1, 3>2 e 1) Per annullare l'effetto di una formula alchemica di pari livello è necessario conoscere l'antidoto specifico. Per fare un antidoto specifico l'alchimista necessita di conoscere i reagenti utilizzati per fare il veleno, procedura è eseguibile sia in live che in interlive.

Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA ROSSO

Non sei interessato a formule alchemiche che salvano o uccidono persone, sei interessato più che altro ad conoscere le formule alchemiche per ogni occasione: hai bisogno di far scordare qualcosa al tuo aguzzino oppure devi fingerti morto per scappare da dei banditi? Se è questo che cerchi stai studiando il ramo giusto.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello

specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

Liv. 3) Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA NERO

Hai deciso di non lasciar scampo alle tue vittime e riesci a fare questo senza difficoltà avvelenando qualsiasi oggetto, bevanda o arma a tua scelta. La tua conoscenza dei veleni ha raggiunto l'apice e riesci a maneggiarli come solo pochi sanno fare.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

Liv. 3) Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice III) o quelli scoperti in gioco.

Oltre alle formule alchemiche che conosci hai appreso come applicare in miglior modo il veleno su oggetti e armi:

- al secondo livello Tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 2
- al terzo livello Tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 1

ALFABETIZZAZIONE

Descrizione – Possedere quest'abilità consente di comprendere la lingua scritta: si diventa dunque capace di leggere e scrivere, abilità che pochi possiedono nei Sette Regni.

Procedura – All'inizio si potrà scrivere e leggere normalmente; nei livelli successivi si dovrà seguire il cifrario fornito dallo Staff.

Livelli di abilità

- 1) Sai leggere e scrivere la lingua dei Sette Regni (linguaggio comune, italiano)
- 2) Sai leggere, scrivere e parlare la lingua delle città libere (essosiano, inglese)
- 3) Sai leggere, scrivere e parlare lingue esotiche (valyriano "moderno", latino).
- 4) Sai leggere e scrivere lingue antiche.

N.B.: i livelli 1 e 2 sono intercambiabili, cioè per i personaggi originari delle città libere è possibile prendere il livello 2 al posto del livello 1. Ovviamente in tal caso, il livello 1 diventerà il livello 2. Per il livello 3 dovranno essere tradotti sia i nomi comuni che i nomi propri (di persona, di casata, città e luoghi).

Che sia scritto o parlato la lingua comune corrisponde all'italiano, mentre le lingue delle città libere corrispondono all'inglese.

Per quanto riguarda le lingue esotiche, per lo scritto, è preferibile l'utilizzo del latino, ma è accettabile anche l'italiano se accompagnato da una nota approvata dallo staff (che fornirà eventuali traduzioni al momento della lettura).

Per quanto riguarda le lingue antiche, non è possibile conoscerne di base i dettagli, si potranno scoprire solo durante il gioco.

ARMA FIAMMEGGIANTE

Descrizione – Il piromante è in grado di infuocare armi e quindi poter usufruire dell'effetto del nastro rosso (vedi Regolamento base).

Procedura – Una volta che si possiede il numero di unità di Altofuoco necessario, basterà simulare di versarle sull'arma da

infuocare, impiegando il tempo richiesto. Successivamente, sarà possibile applicare il nastro rosso all'arma. Un'arma, una volta sottoposta al calore dell'Altofuoco si scioglie a causa del calore dello stesso; ciò significa che l'arma incendiata non sarà più utilizzabile in gioco.

Livelli di abilità

- 1) 5' preparazione x 15' di fuoco, necessarie 3 unità di Altofuoco.
- 2) 2' preparazione x 30' di fuoco, necessarie 2 unità di Altofuoco.
- 3) 2' preparazione x 30' di fuoco, necessarie 1 unità di Altofuoco.

Ogni cosa toccata dall'arma viene incendiata, ogni persona toccata muore istantaneamente, esattamente come con l'utilizzo delle normali unità di Altofuoco

ARCHITETTURA

Descrizione - Questa abilità fornisce al personaggio le competenze necessarie alla progettazione e alla messa in atto del progetto per costruire un edificio civile.

Il costruttore mano a mano che studia impara ad affrontare **edifici** con numero di piani sempre maggiore. L'altezza per stabilire il livello si misura in "piani": un **piano** è alto 3 metri (se un edificio ha il soffitto alto 9 metri è considerato un edificio di 3 piani, se ha il soffitto di 7 metri è considerato di 2 piani). Le ampiezze della superficie di base si misurano in vani: un **vano** è una superficie di 25^2 m².

Inoltre un costruttore può affrontare **costruzioni** specifiche di difficoltà tecnica crescente.

E' normale creare edifici e la maggior parte delle costruzioni in pietra, ma si possono fare anche in legno. Opere **di legno** sono poco costose, rapide da erigere e impegnano poco personale, MA sono soggette a una rapida usura automatica: dopo 3 interlive dalla costruzione l'opera è da considerarsi inutilizzabile, come se non esistesse più. Inoltre nel caso di esposizione al fuoco è immediatamente e completamente distrutta.

Ogni costruttore è in grado di **restaurare** opere che si fossero per qualche motivo danneggiate o degradate, fino al proprio livello +1, compreso opere di legno (in questo caso il conto per l'usura automatica riparte da zero). Non è possibile però "restaurare" opere che sono andate completamente distrutte. Restaurare costa una certa percentuale del prezzo dell'opera stessa.

I dettagli di tempi, prezzi e lavoratori necessari, saranno a conoscenza esclusiva dei costruttori o di chi possiede la relativa abilità. Per ottenerli consultare la sezione privata apposita cui si avrà accesso chiedendo allo staff al momento dell'invio del Background o dell'acquisizione dell'abilità.

Procedura - Per costruire una struttura è necessario possedere i materiali, la manodopera e spendere il denaro ed il tempo indicato per la costruzione di ogni singola struttura. Una volta che il progetto è stato avviato non è necessario trattenersi sul luogo fino al termine dello stesso.

1° Livello. **Richiede alfabetizzazione.**

Il costruttore possiede conoscenze base del legno ed elementari della pietra, può costruire:

- a) Nuove strutture in legno di 1 e 2 piani
- b) Nuove strutture in pietra di 1 piano
- c) Costruzioni standard base di legno

2° Livello. Il costruttore possiede conoscenza base della pietra e padronanza del legno, può costruire:

- a) Nuove strutture in legno di 3-4 piani.
- b) Nuove strutture in pietra di 2 piani anche su acquitrino.
- c) Strutture produttive per gestione terre.
- d) Costruzioni standard di legno di media difficoltà.

3° Livello. Il costruttore possiede padronanza della pietra, maestria del legno, può costruire:

- a) Nuove strutture in legno di 5-6 piani.
- b) Nuove strutture in pietra di 3-4 piani (o 3 piani se su acquitrino).
- c) Costruzioni standard di difficoltà elevata.

4° Livello maestria sia della pietra che del legno

- a) Nuove strutture grandiose (nessuna limitazione di dimensioni e piani salvo il buonsenso).
- b) Costruzioni standard difficoltà massima.

Tutti i costruttori sanno progettare su carta e dirigere i lavori delle costruzioni sopra elencate. Dopo aver redatto il progetto, possono occuparsi personalmente della direzione lavori oppure passare l'incarico a qualcuno di competente messo a disposizione dalla Corporazione per la realizzazione pratica, anche se questo avrà delle ricadute negative sui tempi e/o costi e/o guadagni del costruttore.

Ogni Costruttore può scegliere di **specializzarsi** in materia **Artistica e Militare** che gli darà delle abilità e costruzioni aggiuntive. Vedi Appendice VII.

CERUSIA

Descrizione Questa abilità consente di curare un personaggio: per utilizzarla sono necessari gli utensili da Cerusico (vedi sotto), pena la non efficacia della cura. Il guaritore deve simulare di curare il personaggio lavorando con ago, filo e bende: nel frattempo, avrà il compito di spiegare a colui che viene curato che non potrà rimuovere le bende per tutto il live e le conseguenze di movimenti eccessivi a seconda della gravità della ferita (perdendo quindi i benefici della cura). Quando un personaggio verrà a farsi curare, dovrete attribuire ad ogni ferita un punteggio di gravità (es. : tre ferite, tre valutazioni). Il sistema che è essenziale conoscere è codificato in appendice VI.

Il pg cerusico è tenuto a controllare che gli altri giocatori rispettino le prescrizioni sulle ferite ed i tempi di recupero.

Per stabilire la gravità della ferita **prima** di poter applicare la cura è necessario seguire la procedura descritta nel **sistema delle ferite, all'appendice VI.**

Utensili obbligatori: ago, filo e bende.
Procedura – Si deve simulare di suturare, utilizzando ago e filo, le ferite di un personaggio. Alla fine si fascierà la ferita suturata.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile curare i personaggi con ferite lievi e medie, interrompendo quindi lo stato di ferito e la perdita di 1 PF ogni 10 minuti, ma non i moribondi. E' possibile diagnosticare malattie comuni.
- 2) **Richiede alfabetizzazione.**
Si è in grado di stabilizzare i moribondi (personaggi con 0 PF, si interrompe lo stato di moribondo) e curarli da ferite lievi o medie. È possibile identificare effetti di pozioni/veleni (cioè è possibile chiedere al pg se è sotto l'effetto di un veleno o di altra pozione), ma non si è in grado di curarli senza un antidoto.
- 3) E' possibile curare i personaggi con ferite lievi, medie o gravi, interrompendo quindi lo stato di ferito e la perdita di PF. Il personaggio curato guadagna 1 PF immediatamente, ma deve mantenere le fasciature.

Inoltre, l'abilità Cerusico consente di analizzare le ferite e identificare la tipologia di arma che le ha provocate. Per "tipologia" si intende la macro-categoria a cui appartiene un'arma (martello, ascia, spada, lancia, pugnale, mazza, freccia) e non l'arma specifica. E' possibile analizzare le ferite di un personaggio ancora in vita oppure di uno morto eseguendo una autopsia.

COMBATTIMENTO IN ARME

Descrizione – Consente, grazie alla perfetta conoscenza della propria armatura, di aumentare il numero di PA normalmente previsti per quel tipo di armatura, consentendo dei PA extra.

I PA extra **non** sono cumulativi.

Procedura – I PA aggiuntivi vanno a far parte integrante dei PA dell'armatura. Se quindi i PA dovessero esaurirsi, dovranno essere riparati **tutti**, sia quelli di base che quelli extra.

Livelli di abilità

- 1) + 1 PA extra
- 2) + 2 PA extra
- 3) + 3 PA extra

FALSIFICARE FIRME

Descrizione - Consente di creare firme assimilabili alle originali.

Procedura - E' necessario essere in possesso della firma originale al momento della prima copia, dopo di che, si è in grado di riprodurla in modo tanto più perfetto quanto maggiore sarà il livello dell'abilità. Ciò significa che è possibile fare una prima copia anche su un pezzo di carta o pergamena qualsiasi in un primo momento per poi riportare successivamente la firma sul documento desiderato. Ovviamente più copie saranno fatte e meno accurata sarà la firma!

Livelli di abilità

- 1) **Richiede alfabetizzazione.** Copia veloce. Necessita di un interlive per l'apprendimento.
- 2) Copia precisa. Necessita di un interlive per l'apprendimento.
- 3) Copia accurata. Necessita due interlive per l'apprendimento.
- 4) Copia perfetta. Necessita due interlive per l'apprendimento.

La copia può essere identificata tramite l'abilità "Perizia calligrafica". In caso di parità del livello delle due abilità a confronto vincerà Perizia calligrafica (vedi dettagli abilità).

LEGARE

Descrizione – Consente di legare cose o persone (ovviamente mai realmente in questo caso) in modo più efficace del normale. I personaggi legati tramite questa abilità non possono liberarsi, tranne che il/i nodo/i non venga/no sciolto/i da chi possiede l'abilità *Destrezza*: ovviamente chiunque può tagliare una corda impiegando il giusto tempo.

Procedura – Si deve simulare di legare una persona avvolgendo intorno ad essa (o semplicemente alle braccia/gambe), della corda, senza che la persona sia realmente bloccata. Ad una estremità della corda dovranno essere fatti dei piccoli nodi (reali) che simboleggiano la qualità del nodo stesso.

Livelli di abilità

- 1) Leghi con 1 nodo
- 2) Leghi con 2 nodi
- 3) Leghi con 3 nodi
- 4) Leghi con 4 nodi

L'assenza di nodi indica che non è stata usata l'abilità *Legare*. Se si viene legati senza usare l'abilità *Legare*, si è in grado di divincolarsi in 10 minuti, anche senza l'abilità *Destrezza*.

MERCANTEGGIARE

Per poter commerciare sono necessarie due cose: un carro per trasportare le merci destinate alla vendita e un luogo dove poterle comprare o vendere. Tramite questa abilità avrete accesso ad entrambe, ovvero potrete commerciare Unità ed avere accesso ad un primo centro di commercio.

Questa abilità rappresenta il fulcro del personaggio mercante poiché fornisce le basi di regolamento per poterlo interpretare. Per stabilire ulteriori Rotte Commerciali e quindi avere accesso ad ulteriori *centri di commercio* si veda l'apposita Capacità.

Livelli di abilità

- 1) **Richiede alfabetizzazione 1.** Il personaggio ha a disposizione per la vendita in live 10 unità live di reagenti a scelta (tra reagenti alchemici base, cioè presenti nell'erbario alchemico, appendice III, ferro e cuoio) e può

commerciare 2 unità interlive di qualsiasi merce (purché se la procuri da altri lord in live, dal centro di commercio, in interlive). Si ha accesso ad un primo centro di commercio per il quale è necessario richiedere il file allo staff.

- 2) Il mercante dispone di 15 unità live di reagenti da poter vendere e 3 unità interlive di qualsiasi merce.
- 3) Il mercante dispone di 20 unità live di reagenti da poter vendere e 4 unità interlive di qualsiasi merce.
- 4) Il mercante dispone di 30 unità live di reagenti e 5 unità interlive di qualsiasi merce.
- 5)

N.B.: ogni livello di abilità richiede, inoltre, una spesa di **20** dragoni d'oro.

L'abilità consente anche il commercio **via mare**, ma si consideri che non si possiede alcuna nave: semplicemente, si dovrà pagare **5 monete d'argento per ogni unità imbarcata**, per ogni tratta. Quindi se si viaggia tra Porto Bianco e Braavos, e ritorno, si dovrà pagare 5MA per unità all'andata, più 5MA per unità al ritorno.

E' altresì possibile commerciare in materiali non ordinari, per i quali è necessario procurarseli in gioco (live o interlive) e coordinarsi con lo staff.

Per **unità live** sono considerate le singole unità del reagente o materiale (es.: una unità di polvere di carbone significa una dose di polvere di carbone e cioè una manciata; un lingotto di ferro; ecc.).

Per **unità interlive** si considera "un carro carico" del bene che si è scelto di trasportare. Il rapporto tra unità live ed interlive è 10 (dieci unità live corrispondono ad una unità interlive)

Per ulteriori informazioni si veda appendice II.

E' possibile commerciare liberamente tra i territori purché il tempo dei viaggi non superi i giorni disponibili per l'interlive.

E' possibile commerciare tra due centri di commercio (acquistare in uno e rivendere in un altro) solo *due volte ogni interlive*, compiere cioè un massimo di due viaggi (andata e ritorno) a tal scopo.

METALLURGIA

Descrizione – Consente di aggiustare cioè le armature (recuperare i PA) e affilare o smussare le armi.

Per poter riparare le armature è necessario possedere gli attrezzi adatti (martello, incudine, ecc) ed ovviamente i relativi materiali: è necessaria 1 unità di materiale per ogni PA da riparare (1 unità di pelle per le armature leggere e 1 unità di metallo per le pesanti). Al momento della riparazione l'armatura non deve essere indossata.

Consente inoltre di forgiare serrature di ogni genere, di fabbricare lucchetti, serrature, gioghi, manette ed anche di creare o duplicare delle chiavi.

N.B: è assolutamente necessario l'utilizzo della forgia per la fabbricazione delle serrature, dei lucchetti e delle chiavi, senza NON è possibile l'utilizzo dell'abilità.

Utensili obbligatori: forgia (vedi appendice V)

Procedura – Durante un evento *live*, si dovrà simulare, con gli attrezzi adatti e l'ausilio della forgia (vedi Appendice V), ogni lavorazione di seguito descritta.

- Per la riparazione delle armature, si considera riparato un PA ogni 10 minuti di lavoro.
- Per la fabbricazione del lucchetto sono richiesti 15 minuti come tempo di realizzazione per ognuno di essi a prescindere dal livello. L'applicazione del lucchetto è immediata e può essere effettuata da chiunque un volta pronto (il fabbro può consegnarlo al cliente); è necessario utilizzare poi un vero lucchetto (che non vada effettivamente a chiudere l'oggetto cui sarà applicato, ma che sia solamente scenico) al fine di rendere visibile il dispositivo; a tale dispositivo viene applicato un nastro giallo sul quale verranno fatti dei nodi che dovranno essere ben visibili.
- Per rinforzare serrature è necessario applicare direttamente il nastro alla maniglia della porta dal lato *esterno ed interno*. I nodi simboleggiano la

resistenza e la complessità della serratura. L'applicazione del potenziamento alla serratura deve necessariamente essere effettuata dal fabbro che simulerà una lavorazione di 15 minuti alla porta.

Ovviamente, il fabbro avrà la chiave per aprire la serratura forgiata da lui stesso o comunque con il giusto tempo potrà fabbricarne una...

Ogni lucchetto o serratura necessiterà di un numero progressivo (verificare con lo staff al momento della forgiatura o applicazione per evitare ripetizioni) e di una o più chiavi cui sarà appeso il numero corrispondente.

Per ulteriori informazioni vedere Nastro giallo.

E' necessaria un'unità live di metallo per ogni nodo.

Livelli di abilità

- 1) Ripari armature leggere, puoi forgiare dispositivi (serrature, lucchetti, gioghi, manette ecc) con un 1 nodo di nastro giallo. Sai affilare o smussare lame corte (pugnali o lame di lancia).
- 2) Ripari armature pesanti e puoi forgiare dispositivi con 2 nodi. Puoi smussare o affilare qualsiasi tipo di lama.
- 3) Ripari qualsiasi tipo di armatura in 5 min a PA. Puoi forgiare dispositivi con 3 nodi.
- 4) Puoi forgiare dispositivi con 4 nodi in 5 min.

L'abilità consente anche di **fondere** armi ed armature, ricavandone così dalle 2 alle 4 unità di ferro. L'arma/armatura in questione dovrà essere portata in area Staff.

Casi particolari – Nel caso si indossino armature sovrapposte, basterà togliersi di dosso solamente quella più esterna. Il fabbro però dovrà lavorare sui pezzi per l'intero totale dei danni subiti da tutte le armature indossate.

PIROMANZIA

Descrizione – Il piromante è il custode dei segreti dell'Altofuoco. Con l'esperienza ne acquisisce un sempre migliore e svariato uso: potrà per esempio cauterizzare le ferite dei moribondi o utilizzarlo come un'arma.

La ricetta dell'Altofuoco è segreta ed ottenibile esclusivamente in gioco.

Ogni abilità del piromante (se non diversamente indicato) richiede l'uso di 1 Altofuoco.

Livelli di abilità

- 1) Incendiare
- 2) Lancio dell'Altofuoco
- 3) Cauterizzare

Procedura

Incendiare: tutti sono in grado di appiccare un incendio, ma nessuno è bravo come un piromante! Per incendiare un'area sarà sufficiente solamente un giro di nastro rosso (invece che tre), con l'aggiunta di 1 unità di Altofuoco.

Lancio dell'Altofuoco: l'Altofuoco può essere lanciato su un bersaglio, come una sorta di bomba Molotov. La pallina sarà considerata **attiva finché non toccherà terra.** Per ulteriori dettagli sul funzionamento dell'Altofuoco vedere in precedenza alla voce nastri.

Con l'acquisizione di tale livello dell'abilità il piromante è, in aggiunta, in grado di lanciare una dose di Altofuoco utilizzando una freccia. Si dovrà simulare la legatura della boccetta all'asta della freccia, dopo di che sarà necessario legare ad essa, quanto più in fretta possibile, un nastro rosso ed uno verde. La freccia dovrà essere lanciata entro breve tempo (pochi secondi). Una volta scoccata, nel momento in cui toccherà il bersaglio, essa avrà lo stesso effetto del lancio dell'Altofuoco.

Cauterizzare: il piromante potrà cauterizzare le ferite con l'aiuto dell'Altofuoco, interrompendo immediatamente lo stato di **ferito.** Non sono necessarie bende né la simulazione della suturazione, sarà necessario simulare di versare poche gocce sulla parte

ferita. Sarà comunque necessario applicare sulla zona cauterizzata qualcosa (es. un colorante) che la renda chiaramente trattata. Ciò stabilizza la ferita a qualsiasi gravità, ma non costituisce cura definitiva; la ferita si riaprirà a seguito di pesanti sforzi o dopo il trascorrere di 2 ore. Sarà necessario avvertire il pg cauterizzato di recarsi quanto prima da un cerusico che effettui la reale cura. Permette la sottrazione di un livello di gravità della ferita.

ROTTE COMMERCIALI

Descrizione – La *rotta commerciale* è una via lungo la quale, tramite carovane, navi e altri mezzi di trasporto, possono venire vendute e comprate una grande quantità e varietà di merci diverse.

E' possibile reperire ogni tipo di materia prima (ad esempio erbe, minerali o altre componenti alchemiche), metalli e pelli (per riparare le armature danneggiate), vendere le risorse in avanzo nel proprio territorio o comprare carichi di merce per soddisfare le richieste del popolo (es. Cibo, Ferro, Metalli preziosi: vedi Risorse, regolamento Gestione delle Terre), reperire oggetti antichi e tanto altro ancora. E non si deve dimenticare la cosa più importante: ogni rotta commerciale è una miniera di informazioni! I diversi carichi attraversano le città e i viaggiatori, come si immagina, portano con sé anche le voci e le dicerie dei posti lontani...

Rotte commerciali non è una vera e propria abilità, poiché per "apprendere" un livello non è necessario spendere tempo interlive, come per tutte le altre, ma si dovrà spendere denaro e recarsi, tramite azione interlive, nel centro di commercio desiderato. Così facendo si acquisterà una **licenza commerciale** per quel centro di commercio.

Livelli di abilità

- 1) **Richiede Mercanteggiare 1.** Il mercante può acquistare una ulteriore licenza al costo di **200 dragoni d'oro.**
- 2) Il mercante può acquistare una ulteriore licenza al costo di **300 dragoni d'oro.**

- 3) Il mercante può acquistare ulteriori licenze al costo di **400 dragoni d'oro** fino ad un massimo di 5 licenze totali a lui intestate.

Per i dettagli si veda l'**Appendice II**

SCASSINARE

Descrizione – E' possibile aprire lucchetti, manette o qualsiasi altro tipo di serratura.

Procedura – I dispositivi (lucchetti, serrature, ecc) che possono essere scassinati avranno dei nodi di nastro giallo. Per poter aprire una serratura, si dovranno prima sciogliere tutti i nodi di nastro giallo presenti.

Occorre avere con sé gli attrezzi da scasso (fil di ferro, grimaldello, ecc): senza di essi non è possibile aprire alcun tipo di serratura.

Utensili obbligatori: utensili da scasso base quali fil di ferro o bastoncini metallici; si possono avere oggetti diversi oggetti a seconda del realismo desiderato quali, ad esempio, grimaldelli o leve di varie dimensioni

Livelli di abilità

- 1) Impieghi 10 minuti per sciogliere un nodo.
- 2) Impieghi 5 minuti per sciogliere un nodo.
- 3) Impieghi 1 minuto per sciogliere un nodo.
- 4) Impieghi 10 secondi per sciogliere un nodo.

TORTURARE

Descrizione – Questa abilità consente di torturare un personaggio con perizia. A differenza di una tortura portata avanti senza possedere questa abilità, consente di conoscere i PF della vittima e di poter gestire la tortura di conseguenza.

L'abilità va in contrapposizione con *Resistenza al dolore*: perché la tortura abbia successo (che quindi la vittima dica il vero) è necessario che il torturatore abbia l'abilità Torturare di livello pari o superiore alla *Resistenza al dolore della vittima* (ammesso che ce l'abbia).

Procedura – Il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato ed i suoi aguzzini dovranno dichiarare l'inizio della tortura.

Ogni **5 minuti** di tortura adeguatamente simulata, il personaggio torturato perde **1 PF**. Ad ogni PF perso il torturato dovrà rispondere **obbligatoriamente** il vero ad una domanda posta dagli aguzzini. Per porre un'altra domanda, si dovrà ripetere la tortura.

La vittima dovrà rispondere anche perdendo l'ultimo PF; cioè prima dovrà rispondere alla domanda e subito dopo diverrà *moribondo* (0 PF).

Nel caso il torturatore volesse estorcere una confessione (“sei stato tu, confessa!”), prima di perdere il suo ultimo PF, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente. Tuttavia il torturato non è obbligato a confessare prima di aver raggiunto 1 PF residuo, a meno che egli non decida di confessare subito. In questo modo **non è possibile ottenere più di una confessione** per volta da un singolo personaggio; per ottenere un'altra confessione gli si dovrà far recuperare almeno 1 PF e poi ripetere il procedimento, ma **attenzione!** La tortura non è una pratica salutare e il personaggio potrebbe morire in qualsiasi momento, a discrezione dello staff, se torturato troppe volte e per troppo tempo!

Livelli di abilità

- 1) Annulla il livello 1 di Resistenza al dolore. Il torturatore può chiedere alla vittima i suoi PF attuali.
- 2) **Richiede alfabetizzazione.** Annulla il livello 2 di Resistenza al dolore ed è possibile ottenere 2 risposte/confessioni per ogni PF perso dalla vittima.
- 3) **Richiede alfabetizzazione.** Annulla il livello 3 di Resistenza al dolore ed è possibile ottenere 3 risposte/confessioni per ogni PF perso dalla vittima.
- 4) **Richiede alfabetizzazione.** Il torturatore riesce a tenere in vita la vittima per interrogarla ad oltranza. La vittima non scenderà sotto 1 PF.



ista Capacità

ASTUZIA COMMERCIALE

Descrizione – Tramite la sua abilità nelle contrattazioni, il mercante è in grado di ottenere sconti permanenti sul prezzo di vendita di un centro commerciale (il prezzo al quale il mercante compra dal centro) con il quale il mercante ha stabilito una rotta.

Livelli di abilità

- 1) Il mercante ottiene uno sconto del 5% su tutte le merci presenti in un centro commerciale a scelta
- 2) Il mercante ottiene uno sconto del 10% su tutte le merci presenti in due centri commerciali a scelta
- 3) Il mercante ottiene uno sconto del 15% su tutte le merci presenti in tre centri commerciali a scelta
- 4) Il mercante ottiene uno sconto del 20% su tutte le merci presenti in quattro centri commerciali a scelta

DESTREZZA

Descrizione – Permette ad una persona legata tramite l'utilizzo dell'abilità "legare" di slegarsi da sola o di slegarne un'altra senza l'utilizzo di lame.

Procedura – La corda con la quale si viene legati avrà dei nodi: si dovrà impiegare il tempo indicato dal livello dell'abilità per sciogliere ogni nodo. Si impiegherà progressivamente meno tempo.

Livelli di abilità

- 1) Riesci a sciogliere un nodo in 10 min
- 2) Riesci a sciogliere un nodo in 5 min
- 3) Riesci a sciogliere un nodo in 1 min
- 4) Riesci a sciogliere un nodo in 10 secondi

Casi particolari – Se possedeste anche solo il primo livello di questa abilità, nel caso in cui non sia presente alcun nodo sulla corda usata per legarvi, potete sciogliervi immediatamente.

RESISTENZA AL DOLORE

Descrizione – Con questa abilità si acquista una innata capacità di resistenza al dolore ed alla tortura. Questa capacità va in contrapposizione all'abilità *Torturare*.

Se il torturatore non ha livelli in *Torturare*, chi possiede *Resistenza al dolore* può resistere a piacimento o anche decidere di morire quando vorrà.

Procedura – Una volta che il torturatore avrà comunicato il suo livello di abilità, se il torturato possiede un livello di resistenza superiore, è in grado di resistere alla tortura. Se il torturatore possiede un livello pari o superiore, il torturato in condizioni ordinarie non può morire (è possibile l'intervento dello staff a seconda delle circostanze).

Livelli di abilità

- 1) Si può resistere alla tortura, a spese della propria integrità fisica: il giocatore potrà scegliere di tacere anche dopo aver raggiunto 1 PF. Se dovesse scegliere ciò, perderà il suo PF residuo e diverrà moribondo (0 PF). Si deve simulare il dolore subito.
- 2) Come il livello 1, ma si può mentire anzi che limitarsi a tacere. Si deve simulare il dolore subito.
- 3) Come i livelli precedenti, ma in più si diventa resistenti al dolore si può ignorare il dolore per colpi subiti, anche in combattimento.

In ogni caso si perderanno i PF durante la tortura, anche fino alla morte. "Resistenza al dolore" non rende immuni alle ferite.

RESISTENZA FISICA

Descrizione – Il personaggio diviene più coriaceo ai danni, il suo fisico acquisisce una resistenza via via maggiore.

Procedura – Il personaggio possiede dei PF aggiuntivi, che vanno sommati ai 2 PF di base (vedi Regolamento base). I PF sono cumulativi.

Esempio – Un personaggio possiede l'abilità *Resistenza Fisica* al secondo livello. Il suo totale di PF ammonta a 4: 2 PF (base) + 1 PF (1° livello *Resistenza Fisica*) + 1 PF (2° livello *Resistenza Fisica*).

Livelli di abilità

1) + 1 PF

2) + 1 PF

La velocità di recupero dei PF aggiuntivi è la medesima di quelli normali e seguono le stesse regole.

TESTA DURA

Descrizione – Questa abilità conferisce una particolare resistenza allo stordimento.

N.B: si ricorda che lo “stordimento” è quello provocato dai colpi in testa.

Procedura – Un personaggio stordito cade a terra privo di sensi per 15 minuti: questo tempo viene ridotto progressivamente con quest'abilità.

Livelli di abilità

- 1) Riduce il tempo di stordimento a 10 min
- 2) Riduce il tempo di stordimento a 5 min
- 3) Riduce il tempo di stordimento a 1 min
- 4) Immunità allo stordimento



zioni interlive

Ogni personaggio ha a disposizione delle azioni da poter fare tra una sessione live e l'altra. Queste azioni possono influire sugli eventi della sessione live successiva, sulla gestione delle terre o su entrambi. Ad esempio è possibile andare a trovare qualche vecchio amico, origliare una conversazione, indagare tra tomi polverosi, ecc.

Tutto quello che possa dare una maggior probabilità di sopravvivenza è bene accetto!

Come comunicare le azioni

L'azione deve essere comunicata via mail allo Staff. Fare un'azione non è obbligatorio.

Le azioni sono considerate valide SOLO SE comunicate allo Staff via mail (lecronachedeldragonero.larp@gmail.com) e SOLO SE comunicate entro i termini pubblicati ufficialmente sulla pagina Facebook (generalmente dopo due settimane dall'evento live).

Come scrivere un'azione interlive

Nome del giocatore:

Nome del personaggio:

Abilità del personaggio:

Elencare le abilità/capacità del personaggio ed il relativo livello (specificare la specializzazione nel caso di alchimia liv 2 o 3, specializzazioni di cerusia, se si possiede rotte commerciali indicare quante e quali). Per i Maestri elencare gli anelli. Qualora si siano apprese abilità in live indicare come "nome abilità + liv appreso + appreso in live".

Obiettivo dell'azione:

Indicare in poche parole quale obiettivo si vuole raggiungere

Dove si svolge l'azione:

Indicare punto di partenza, punto di arrivo ed eventuali tappe intermedie

Altri personaggi coinvolti nell'azione:

Indicare i nomi dei pg (e dei relativi giocatori) coinvolti nella propria azione. S'intende che anche quei pg citati dovranno fare lo stesso nella loro azione.

Descrizione dell'azione:

Spiegare i dettagli dell'azione e come si intende operare per raggiungere l'obiettivo

Saldo attuale:

Indicare i possedimenti monetari del proprio personaggio al termine dell'evento live, cioè prima dell'invio della mail di interlive (monete reali in possesso, monete virtualmente possedute presso banche o altre strutture, lettere di credito non rimosse) e se si hanno finanziamenti da famiglia o altro.

Spese previste:

Indicare le spese previste, come ad esempio nel caso dell'invio di staffette o l'apprendimento delle abilità.

NB: Nel caso in cui si possiedano cavalli, carri, navi, o altri beni simili, esterni alle abilità, si dovrà pagare un costo di mantenimento proporzionale che copra ad esempio dal cibo dell'animale (poche monete di rame) alle spese di pulizia, manutenzione e salario dell'equipaggio nel caso di

una nave (diversi dragoni). Tale costo sarà comunicato dallo staff al momento dell'acquisizione e sarà da includersi nelle spese fisse previste ad ogni interlive, anche se non si usufruisce del bene. Nel caso in cui non si possa o non si voglia pagare quanto necessario, dopo due interlive di pagamenti mancanti il bene è da considerarsi perso. È ovviamente possibile rivendere il bene utilizzando l'azione o accordi durante un evento live.

Nel caso in cui si abbiano assunti mercenari, allo stesso modo, è necessario consegnare loro puntualmente la paga, stabilita al momento del reclutamento, pena l'abbandono da parte degli uomini.

Le mail dovranno avere un formato ben preciso ed essere inserite come corpo della mail. Lettere, missive, bandi e quant'altro dovranno essere inseriti come allegato in formato PDF ed essere nominati "Nome giocatore – Destinatario – Oggetto della missiva"

Il modello sopra riportato si riferisce ad una azione con singolo obiettivo, ma nulla toglie che se ne possano elencare altre! Per esempio se ne volessimo inviare 2 si potrà scrivere:

Nome del giocatore:

Nome del personaggio:

Abilità del personaggio:

Obiettivo dell'azione 1:

Dove si svolge l'azione 1:

Altri personaggi coinvolti nell'azione 1:

Descrizione dell'azione 1:

Saldo attuale:

Spese previste per l'azione 1:

Obiettivo dell'azione 2:

Dove si svolge l'azione 2:

Altri personaggi coinvolti nell'azione 2:

Descrizione dell'azione 2:

Spese previste per l'azione 2:

Lo staff risponderà alla vostra mail comunicandovi il risultato della/e azione/i e con questa verrà considerato concluso il vostro interlive. Le comunicazioni fra giocatori sono svincolate dalle azioni non standard, ma sottostanno comunque alle regole sulle comunicazioni (vedi dopo).

Quante azioni si possono fare con una mail?

Nell'*Appendice II/c* si trovano i tempi medi di spostamento. Tramite quelli è possibile farsi un'idea di quanto tempo impiegherà il pg per giungere nel luogo dove deve effettuare l'azione, per cui è possibile fare tutto ciò che possa concludersi temporalmente entro l'interlive (se l'interlive dura due mesi, si hanno due mesi di azioni).

Ovviamente lo staff ha facoltà inappellabile di dire quali azioni rientrano in questo limite temporale e quali no, dando conseguentemente la possibilità di modificare l'azione.

Unico limite: è possibile apprendere una unica abilità ad interlive (abilità liv 1 o frazione di un livello successivo).

N.B.: qualora un giocatore non dovesse presenziare a due o più sessioni live consecutivamente, non potrà effettuare alcuna azione.

Comunicare con altri personaggi

Nell'era di internet le comunicazioni sono ormai pervasive, ma nella realtà fantastica in cui andiamo a giocare non lo sono altrettanto. Per questo motivo le comunicazioni con gli altri giocatori sono regolamentate nel modo seguente:

1. Personaggi che si trovino nello stesso territorio/edificio (taverna, paese) possono comunicare senza limitazioni utilizzando il metodo reale che preferiscono, comunicando successivamente allo staff tramite mail in modo sintetico il risultato dell'interazione.*
2. Personaggi che si trovino in territori diversi dovranno prima spostarsi per trovarsi nello stesso territorio. Da qui seguiranno la regola del punto 1.
3. Messaggi e missive dovranno essere inviate allo Staff via mail (lecronachedelragonero.larp@gmail.com) come parte della mail di Interlive o come mail separata. Essa dovrà essere inserita come allegato, preferibilmente in formato PDF, e contenere le seguenti voci: l'oggetto ("comunicazione tra personaggi"), il mittente, il messaggio da recapitare, il destinatario ed il mezzo (corvo, Staffetta, spostamento a piedi). Qualora al messaggio seguisse una risposta, lo staff provvederà a recapitare la stessa al destinatario.
 - I corvi possono essere inviati esclusivamente dai Maestri (nel caso di pg dovranno essere questi ad inviare il corpo della missiva, nel caso ci si appoggi ad un png è necessario inviare il messaggio e specificare) ;
 - Le Staffette devono essere personaggi giocanti che porteranno il messaggio a destinazione. Essi sono quindi soggetti ai *tempi di spostamento*. Se il tempo necessario al ritorno della Staffetta supera l'intervallo tra un live e un altro, il mittente potrà pagare un surplus monetario (una sorta di penale) per fare in modo che il pg possa presenziare al live successivo.
Esempio: lady Snorkel manda una Staffetta a Lancia del Sole per complimentarsi con Lord Martell di quanto sia gialla la sabbia del suo deserto; per andare a Lancia del Sole ci vuole un mese (via terra) per cui il pg non ce la farà mai a tornare in tempo per il live successivo (se questo è entro i 2 mesi). Per consentire alla Staffetta di tornare in tempo, lady Snorkel pagherà un tot di monete in più e quel pg potrà quindi presenziare al live successivo. **E' possibile in alternativa usufruire di staffette png, in numero massimo di 5 al costo di 1 MA ognuna.**
 - Qualora invece non si abbiano altri mezzi che le proprie gambe per poter comunicare il personaggio dovrà intraprendere un viaggio; tale comunicazione richiederà l'utilizzo della propria azione interlive.

Ma se incontro per strada il giocatore con cui vorrei parlare di faccende in ruolo, come mi devo comportare?

NON posso parlargli in ruolo, tranne che non ci si trovi nei casi 1) e 2) suddetti

Lo Staff non è solito compiere uccisioni sommarie. Per coerenza con l'ambientazione, però, azioni particolarmente sconsiderate o rischiose, sia in tempi di guerra che non, possono portare a conseguenze come la morte del proprio pg.

*La Visita della Cicogna.

Per i nobili è importante garantirsi un erede, il modo lo conosciamo tutti, ma in gioco, come avviene?

Nel caso in cui si interpretino personaggi che intendano cercare un erede o accompagnarsi solamente per piacere, è necessario comunicare l'intenzione dell'atto allo Staff, che ciò avvenga tramite mail interlive, chat privata tra giocatori o altri tipi di interazioni di simulazione concesse come sopra descritto. I master provvederanno successivamente a comunicare l'esito di una gravidanza o meno, ottenuto in modo casuale dal lancio di un dado secondo predeterminate probabilità, tramite la risposta all'azione interlive o altra comunicazione via mail.

Queste regole si applicano ovviamente a tutte le situazioni del caso.

Gestione terre

In gioco è possibile che un nobile diventi regnante (lord, reggente o castellano) di un determinato territorio, con gli onori che ne derivano. Ma con ogni onore giungono oneri.

Ogni territorio (a meno di particolari eccezioni) ha necessità di una attenta ed accurata gestione, non basta avere il titolo per regnare, ma la popolazione va curata, le infrastrutture controllate, la città tenuta sicura. Tutto questo viene esplicitato e riassunto, per necessità di gestione, nel "file di gestione terre". Prima del primo interlive dopo l'assegnazione, è necessario contattare lo staff e richiedere l'accesso a tale documento modificabile.

Tutti i dettagli sono reperibili nel **Regolamento di Gestione Terre** scaricabile dal sito, stessa sezione del presente regolamento.

A seconda del numero e del tipo di territorio assegnato si ha un diverso titolo nobiliare.

| Titolo | Territori | Note |
|--------------------------|--|---|
| Cavaliere o Ser | - | Nominato da un Lord o un altro cavaliere. |
| Cavaliere/Ser feudatario | Territori privi di file gestione terre | Nominato da un Lord. |
| Reggente | Uno o più territori con gestione terre | Si può nominare un castellano a territorio che gestiscano lo stesso in caso se ne gestiscano più di uno. Non si ha il titolo di Lord, in quanto di fatto si è alle dipendenze di un Lord. |
| Lord Minore | Uno o più territori con file gestione terre. | Si può nominare uno o più reggenti che gestiscano il territorio in caso se ne posseggano di non confinanti e quindi assimilabili. |
| Lord Maggiore | Più di cinque territori con file gestione terre. | Si possono creare vassalli (cavalieri con terre o Lord), concedendo un proprio territorio ad un altro lord. Il numero totale dei territori posseduti, sarà la somma dei propri e di quelli dei propri vassalli. |
| Lord Protettore | - | Nominato dal Re o per ereditarietà |

Nel caso in cui al territorio non sia assegnato un Maestro PG, sarà in esso presente un attendente della Cittadella: non si avranno i bonus dati dai PG (vedi regolamento di gestione), ma si potranno mandare e ricevere corvi o chiedere all'attendente informazioni inerenti alle leggi e l'ambientazione.



ppendice I

I Maestri

Le conoscenze basilari

Ciascun Maestro deve partire con un set di conoscenza minimo: oltre al saper leggere e scrivere (Alfabetizzazione 1) e inviare i corvi (Corveria 1), necessari, i maestri dovranno avere anelli di *conoscenza*, cioè dovranno scegliere **tre** anelli dalla lista sottostante.

Di seguito sono riportati gli anelli che è possibile scegliere in fase di creazione del personaggio:

- Agricoltura
- Araldica
- Economia
- Etichetta e protocolli
- Governo
- Guerra
- Religioni

Per ottenere un anello successivamente alla creazione, il maestro dovrà recarsi alla Cittadella. Per i dettagli si veda il paragrafo seguente.

Gli anelli

Il grado di erudizione di un Maestro è quantificato dal numero e dal tipo di anelli che porta al collo (vedi sopra). Ogni anello acquisito consentirà al Maestro di ottenere nuove conoscenze, alcune precluse ad altri personaggi.

Per ottenere anelli il Maestro dovrà recarsi alla Cittadella per un certo periodo di tempo e dedicarsi esclusivamente allo studio di quella materia o sostenere un esame nel caso in cui abbiano appreso abilità o conoscenze altrove.

Nell'elenco che segue, gli anelli in dettaglio.

AGRICOLTURA

Conoscere il modo migliore per coltivare la terra è senza dubbio il modo migliore per garantire cibo e benessere alla popolazione.

1° anello: bonus del 5% (arrotondato per difetto) alla produzione di cibo di tutti i territori del Lord servito

2° anello: bonus del 10%

3° anello: bonus del 15%

4° anello: bonus del 20%

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive il primo livello e due per ognuno dei successivi.

ALCHIMIA

Gli anelli in Alchimia sono equivalenti all'abilità Alchimia. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

ARALDICA

Consente di conoscere gli alberi genealogici dei Lord. Più anelli significano più conoscenze, anche dei Lord minori. Si noti che questo anello non tratta delle notizie di dominio pubblico (chiunque può sapere chi sia il Protettore e chi sia sua moglie), ma di genealogie complete ed altri aspetti che solo i Maestri possono conoscere.

1° anello: La Famiglia Reale

2° anello: I Protettori

3° anello: I Lord Maggiori

4° anello: I Lord Minori (casate più influenti)

Per quanto riguarda l'araldica delle casate minori si conosceranno quelle più influenti, per quelle meno importanti sarà possibile fare ricerche specifiche all'occorrenza.

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive a livello.

ARCHITETTURA

Gli anelli in Architettura sono equivalenti all'abilità Architettura. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

CORVERIA

Un Maestro non è un Maestro se non sa inviare e ricevere corvi. Ogni corvo può portare un solo messaggio per volta, per cui per inviare più messaggi si dovranno possedere più corvi.

1° anello: 3 corvi a disposizione a evento.

2° anello e successivi: 3 corvi aggiuntivi.

Non c'è virtualmente limite al numero di anelli ottenibili.

ECONOMIA

Riuscire a far fruttare il denaro è una qualità molto ricercata. Un Maestro con tale qualità sarà certamente molto più apprezzato.

1° anello: bonus del 5% (arrotondato per difetto) agli introiti derivanti dalla tassazione di tutti i territori del Lord servito.

2° anello: bonus del 10%

3° anello: bonus del 15%

4° anello: bonus del 20%

ETICHETTA E PROTOCOLLI

Conoscere etichette e protocolli può evitare fastidiosi incidenti diplomatici, specie al cospetto di Lord di un certo livello.

1° anello: conoscenza di etichette e protocolli comuni a tutti i Sette Regni.

2° anello: Il Galateo.

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive a livello.

GOVERNO

Un governante saggio è quello che ascolta i buoni consigli del suo Maestro.

1° anello: bonus di +1 alla Stabilità in tutti i territori del Lord servito

2° anello: bonus di +2

3° anello: bonus di +3

4° anello: bonus di +4

GUERRA

Spesso le battaglie vengono decise dalla preparazione degli uomini, più che dal loro umore.

1° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 20 unità schierate, a prescindere dalla loro tipologia

2° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 15 unità schierate

3° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 10 unità schierate

4° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 5 unità schierate

I bonus sopra indicati saranno validi esclusivamente in fase di **battaglia**, sia esso attacco o difesa, e non sono quindi da considerarsi in fase di gestione interna normale.

I bonus indicati non sono cumulativi.

LINGUE

Anelli equivalenti all'abilità Alfabetizzazione, Si faccia riferimento alla Lista abilità.

MAGIA ED OCCULTO

Non molti maestri si sono interessati nella storia a questa branca. Poichè le informazioni certe inerenti la magia si sono perse da tempo con la scomparsa di Valyria, coloro che intraprendono lo studio di questa disciplina vengono spesso trattati con sufficienza, ma è un argomento che di tanto in tanto affascina qualche nuovo maestro.

1° anello: conosci parte della storia e delle leggende coinvolgenti l'antica Valyria.

2° anello: conosci quelle che sono ritenute leggende sulla magia dei draghi.

3° anello: conosci storie sulla magia, alcune delle quali, si dice, comprovate. Puoi in oltre distinguere se testi inerenti agli argomenti approfonditi in gioco siano attendibili o meno.

MEDICINA

Anelli equivalenti all'abilità Cerusico. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

Si noti che La Cittadella riconosce come anelli in Medicina solo le pratiche **ufficiali**. Molti Maestri in passato sono stati espulsi per i loro "esperimenti" ritenuti immorali (dissezionamento di cadaveri, vivisezione, esperimenti su esseri umani o animali di taglia media o grande).

METALLURGIA

La conoscenza dei metalli è uno dei tanti campi in cui i Maestri devono cimentarsi. Gli anelli equivalgono ai livelli dell'abilità Metallurgia. Si faccia riferimento alla Lista abilità.

PERIZIA CALLIGRAFICA

Descrizione – Permette il riconoscimento di una firma a confronto con un'altra.

E' necessario essere in possesso di un documento riportante la firma ritenuta originale al momento del confronto. Dopo un ragionevole lasso di tempo un master comunicherà l'esito, cioè se le due firme corrispondano o meno.

In caso di confronto tra le due abilità, a parità di livello, ha luogo il riconoscimento.

NOTA: nel caso vengano confrontate due firme false, entrambe apportate con un livello di falsificazione superiore a quello dell'abilità, l'esito del confronto sarà comunque positivo, cioè risulteranno uguali.

Nel caso di due firme false, di cui una delle

Ottenere nuovi anelli

Posto che un Maestro può apprendere abilità non incluse in quelle degli anelli, come tutti gli altri, il metodo per ottenere nuovi anelli è sostanzialmente quello **comune a tutti gli altri**, cioè spendere gli interlive indicati, senza alcuna penalità, purché si rechi alla Cittadella per il tempo necessario. Nel caso in cui si apprendano abilità al di fuori della cittadella (abilità comuni come alfabetizzazione, cerusia, ecc) è necessario richiedere successivamente il corrispondente anello recandosi alla Cittadella per sostenere un esame e quindi il riconoscimento delle conoscenze e l'utilizzo effettivo delle abilità.

Nota: l'esame non conta come apprendimento abilità; è quindi possibile forgiare un anello di una abilità precedentemente appresa in live o interlive E studiare per un diverso anello OPPURE forgiare due anelli di abilità già apprese.

Ottenere gli anelli sopra citati richiede che il giocatore abbia un minimo di conoscenza dell'argomento in questione. Lo Staff metterà a disposizione tutto quanto il necessario.

due apportata con un livello di falsificazione inferiore a quello dell'abilità, l'esito del confronto sarà negativo, cioè risulteranno non corrispondenti.

1° anello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello uno di falsificazione. Consente il riconoscimento delle firme dei Lord Protettori e del Re.

2° anello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello due di falsificazione.

3° anello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello tre di falsificazione.

4° anello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con il livello quattro di falsificazione.

Va in contrapposizione all'abilità "falsificare firme". (Nota: richiedono tempi standard di studio.)

RELIGIONI

La divinità si manifesta in molti modi, ogni parte del mondo ha il suo.

1° anello: I Sette Dei

2° anello: Antichi Dei e Dio Abissale

3° anello: religioni di Essos

4° anello: religioni "esotiche"

Nota: l'apprendimento del liv 1 e 2 necessita di un solo interlive, i liv 3 e 4 necessitano di due interlive di studio.



ppendice II

Rotte commerciali

Il sistema commerciale si basa sui **Centri di commercio**, snodi delle vie commerciali nei quali è possibile reperire e vendere le mercanzie.

Dalla lista di merci di ogni centro (nota integralmente, merci e relativi prezzi, soltanto a chi possiede una *rotta commerciale* per quel determinato centro) il mercante potrà acquistare le merci da commerciare.

La lista completa dei centri è disponibile successivamente.

Una volta che si acquisisce una nuova rotta commerciale è necessario richiedere allo staff l'accesso alla relativa sezione così da poter avere accesso alle merci lì reperibili e i relativi prezzi.

NOTA: i prezzi delle merci possono subire variazioni a seconda degli eventi in live e degli eventi che coinvolgono l'intera ambientazione (es.: a seguito di un incendio nell'altopiano, il prezzo della legna a Vecchia Città potrebbe aumentare). Tali variazioni saranno indicate dallo staff prima dell'inizio dell'interlive direttamente nella sezione privata del centro di commercio.

Per poter acquistare/vendere in un centro di commercio è necessario stabilire una rotta commerciale con esso. Sia chiaro quindi che l'abilità è necessaria SOLO se si vuole commerciare con i centri, i commerci fra vari lord e singoli mercanti rimane libero.

La quantità complessiva di unità che possono essere trasportate dipenderà dall'abilità *Mercanteggiare* e dalla eventuale appartenenza ad una compagnia commerciale (vedi dopo).

E' possibile trasportare e commerciare qualsiasi tipo di merce reperibile, ad esempio, dal regolamento di gestione terre sono considerate risorse materiali come: il legno, la pietra da costruzione, il ferro, la pelle conciata, la lana grezza, il vino, i cavalli, il sale ed i tessuti. Altri tipi di risorse sono considerati i reagenti alchemici.

Risorse ulteriori possono essere scoperte nei vari centri di commercio oppure tramite contatti e contratti ottenuti in gioco e successivamente commerciate.

N.B.: Come descritto nel paragrafo delle abilità, per aprire una tratta, il mercante dovrà recarsi personalmente nel centro di commercio di destinazione.

E' possibile chiudere una tratta e sostituirla con un'altra, procedendo per l'appunto prima con la chiusura della tratta attiva recandosi nel corrispondente centro e poi seguendo la procedura descritta per l'apertura di una nuova tratta.

Non tutti i centri acquistano e vendono ogni tipo di merce. Se un centro produce molto vino, non lo comprerà, ma lo venderà soltanto; viceversa se una regione compra molto cibo perché non ne produce abbastanza, non lo venderà.

Ingredienti Alchemici

Le unità live o interlive di reagenti alchemici base possono essere acquistati tramite qualsiasi centro di commercio.

Le unità live di reagenti possono essere acquistati anche tramite la sola abilità *Mercanteggiare*, versando però allo staff, prima dell'inizio del live, l'importo corrispondente alle merci che si vuole acquistare.

Per l'acquisto di reagenti alchemici che non facciano parte della lista base è necessario scoprire in gioco o tramite azione interlive prezzi e luoghi di acquisto.

Centri di commercio noti

Terre dei fiumi

- Fairmarket

Valle di Arryn

- Gulltown

Il Nord

- Porto Bianco

L'Ovest

- Lannisport

Terre della Corona

- Approdo del Re

L'Altopiano

- Vecchia Città

Dorne

- Lancia del Sole

Essos

- Brasavo
- Pentos
- Lys

N.B.: i commerci sono soggetti ai tempi di spostamento (vedi *Appendice II/c*). Ciò significa che si può commerciare più volte in un interlive, purché il tempo sia sufficiente. Si tenga presente, inoltre, che, per quanto riguarda il trasporto via mare, le imbarcazioni sono soggette al rischio di naufragio, tanto maggiore quanto più piccola è l'imbarcazione e distante la destinazione.

Appendice II/b

Compagnie Commerciali

CREAZIONE DELLA COMPAGNIA: Sulla carta

Una compagnia commerciale per esistere deve avere un **Titolare**, quindi colui che prende le decisioni. Con che metodo, se a votazione o a suo piacimento è a discrezione del giocatore. Inoltre ha bisogno di un **Tesoriere**, che sarà colui che terrà il registro contabile della compagnia e ne gestirà direttamente il denaro.

Per creare una compagnia sono richieste minimo due persone. E' sottinteso che l'esistenza della Compagnia va notificata allo staff che vi fornirà un "foglio di gestione", documento excel modificabile nel quale saranno segnalati i commerci ufficiali o ufficiosi tenuti dalla Compagnia e i suoi conti. Se un mercante/socio volesse compiere mercanteggi privati o segreti, sabotaggi, ecc, può ovviamente farlo scrivendolo in azione interlive.

CREAZIONE DELLA COMPAGNIA: Nella pratica

Affinché la compagnia esista concretamente è necessario che possieda una sede fisica. Al momento della creazione si dovrà quindi spendere una cifra X di denaro per costruire/comprare un luogo dove verranno depositate le merci, situati i documenti ed i registri, riposati i cavalli e ricevuta la posta. La Corporazione dei Costruttori saprà farvi dei preventivi a riguardo. Le dimensioni non sono rilevanti, la struttura non deve essere complessa ed un Lord può potenzialmente dimezzare le spese mettendo al servizio della compagnia una struttura già esistente. Il resto sono spese vive, quindi non si evitano. Una volta completata la costruzione la compagnia ha il suo quartier generale e può attivarsi ufficialmente.

IL FUNZIONAMENTO DELLA COMPAGNIA

Carovana commerciale: le rotte commerciali sono nominali, cioè percorribili solo da coloro che ne hanno di aperte, i mercanti membri di una compagnia possono affrontare una stessa tratta assieme, seguendo il possessore della tratta, sommando cioè le capacità di trasporto dei materiali di ognuno così da coprire maggiori richieste ed aumentare i guadagni.

E' possibile "donare" (intestare) le proprie rotte alla Compagnia, così che chi ne è a capo possa affidarle temporaneamente a qualsiasi membro ne necessiti. In questo modo il proprietario perde la proprietà della tratta, ma l'aprino di nuove conterà comunque come seconda, terza, ecc tratta (vedi abilità). E' possibile affidare una sola tratta per ogni membro, che la manterrà per un singolo interlive (di fatto rimane la possibilità di viaggiare assieme per sommare le capacità di carico), scrivendolo volta per volta sul foglio di gestione. A quali condizioni la "donazione" avvenga è da stabilirsi in gioco.

Come membro della compagnia, un pg può usufruire di vetturini a seconda del proprio livello dell'abilità mercanteggiare.

Liv 2 - 1 vetturino (trasporta 2 unità)

Liv 3 - 2 vetturino (trasporta 2 unità ciascuno)

Liv 4 - 2 vetturino (trasporta 3 unità ciascuno)

I vetturini possono viaggiare col pg mercante o da soli e gli si possono applicare l'investimento scorta pagando la rispettiva quota.

I vetturini hanno le stesse rotte di un pg, non possono aprirne di nuove né trattare su prezzi.

Se utilizzati nell'interlive devono essere retribuiti (4 mo l'uno), se non sono utilizzati non vengono retribuiti.

I vetturini possono incontrare gli stessi imprevisti dei mercanti pg (briganti, porti chiusi, corruzione e conseguente tradimento, ecc), quindi lo scambio non va a buon fine automaticamente.

Il mercanteggio: in questa fase i mercanti decideranno (come da statuto) come distribuirsi il denaro e faranno i loro commerci. Affinché la compagnia stessa e non solo i mercanti guadagnino qualcosa è necessario che questi paghino alla Compagnia una percentuale sui guadagni. La percentuale è decisa dagli investitori e sarà la variabile più determinante per il successo o l'insuccesso della compagnia.

ESEMPIO: Ubaldo, mercante, riceve 10 MO dalla compagnia. Alla fine dell'interlive ha 15 MO. Ne restituisce 10 alla compagnia, quindi il suo guadagno effettivo è 5 MO. Di questo guadagno la compagnia chiede il 50% (che è un esempio estremo), quindi 2,5 MO. I soldi in tasca di Ubaldo sono 2,5 MO, la compagnia ha guadagnato 2,5 MO.

Gli investimenti: Ogni interlive la compagnia avrà la possibilità di investire denaro in risorse utili. Non sono obbligati ad investire denaro nelle risorse "standard" (elencate di seguito), possono anche usare tutti i soldi per corrompere un funzionario, ad esempio, o pagare le tasse del Protettore. Per far ciò, ovviamente, si dovranno usare azioni interlive. E' fondamentale che gli investimenti effettuati vengano comunicati allo staff negli stessi termini dell'invio delle azioni interlive. La mail deve essere inviata dal **titolare** della compagnia o dal **tesoriere**.

Lista degli investimenti

Gli effetti degli investimenti sono attivi su **tutti** i soci della compagnia, anche se si muovano separatamente ed ha validità per un solo interlive.

Scorta armata

Fornendo una scorta armata alle carovane, si diminuisce la possibilità di essere attaccati dai briganti.

Costo: 5 dragoni d'oro per ogni socio della compagnia

Contrattazione facilitata

Ogni socio può usufruire di uno sconto del 10% sul totale speso per l'acquisto dei beni in un determinato centro di commercio (indicare quale).

Costo: 200 dragoni a centro di commercio

Favore commerciale

Ogni socio può beneficiare di un aumento del 10% del prezzo di acquisto di uno specifico centro di commercio (specificare quale); la merce venduta dalla compagnia viene acquistata al 10% in più del prezzo fisso.

Costo: 250 dragoni a centro di commercio.

Esso rimarrà attivo fintanto che si avrà aperta la rotta.

Informatori prezzolati

La Compagnia scatena degli informatori per ottenere informazioni. Più le informazioni cercate saranno ben definite, più sarà facile ottenere buone informazioni a buon prezzo. Le ricerche generiche di informazioni sono molto dispendiose e poco efficienti.

Costo: A discrezione dei giocatori.

Flotta commerciale

La Compagnia dispone di 2 navi per il trasporto merci, consentendo ai propri soci di non pagare il costo di trasporto per le merci via mare.

Costo: 400 dragoni a nave

L'acquisto della nave è definitivo, ma esse avranno una spesa di mantenimento pari a 10 dragoni a interlive.

Ai suddetti investimenti si aggiungono tutte le azioni che possono essere ordite sia in live che in interlive fra giocatori e che quindi hanno il costo che viene pattuito fra loro. Ad esempio se una compagnia decidesse di assoldare dei mercenari per saccheggiare le carovane di un'altra compagnia, dovrà trovare i personaggi disposti a farlo ed organizzarsi tramite azione interlive.

Appendice II/c

Tempi di spostamento

I tempi di spostamento qui riportati sono approssimativi e possono subire variazioni.

Si tenga in conto, come nozione base, che per spostarsi da un territorio della mappa di gioco ad uno adiacente sono necessari **1 giorno a cavallo**. Ciò significa che carovane/convogli già di per sé impiegheranno più del tempo standard (anche il doppio, se non di più).

La seconda nozione da tener presente è che, da uno qualsiasi dei territori in gioco (in mano ai pg), per giungere a Raventree Hall sono necessari mediamente **5 giorni** a cavallo. Naturalmente questa stima può essere affinata in base alla distanza effettiva tra luogo di partenza e destinazione.

Infine, alcuni tempi di percorrenza fra Raventree Hall e le varie capitali (tutti i tempi sono intesi “a cavallo”):

- Grande Inverno (Winterfell) 30 giorni
- Approdo del Re (King's Landing) 10 giorni
- Castel Granito (Casterly Rock) 10 giorni
- Altogiardino (Highgarden) 25 giorni
- Lancia del Sole (Sunspear) 50 giorni
- Capo Tempesta (Storm's End) 20 giorni
- Nido dell'aquila (The Eyrie) 10 giorni
- Pyke 10 giorni
- Oldtown 35 giorni

Elenchiamo infine alcuni tempi via nave

- Gulltown → Braavos 10 giorni
- Gulltown → Lancia del Sole 25 giorni
- Approdo del Re → Pentos 14 giorni
- Approdo del Re → Lys 28 giorni

I tempi sono approssimativi e da calcolare poi proporzionalmente a questi. In caso di dubbio contattare lo staff.

In caso di viaggi via fiume, possibili solo su fiumi o parti di fiumi navigabili, i tempi di spostamento si dimezzano rispetto quelli a cavallo.

In caso di viaggi via mare i tempi di spostamento dipendono dalle rotte che si intende seguire, da concordare con lo staff.



ppendice III

Erbario alchemico

Introduzione

Prerequisiti

Ottenere una dose di reagente

Raccogliere i reagenti

Lavorare i reagenti

Conservare i reagenti

Elenco reagenti

Introduzione – L'Erbario è la base “culturale” di ogni buon alchimista. E' possibile portarlo con sé nelle sessioni “live” ma non deve essere inteso come una limitazione. Alle nozioni presenti per ogni erba sarà possibile fare delle piccole aggiunte personali: può infatti accadere di trovare un posto segreto, noto solo a voi, dove si trova una pianta ritenuta rara! Ebbene, annotate ciò sul vostro erbario e portate quindi con voi questa preziosa informazione.

Prerequisiti – L'utilizzo dell'erbario, la conoscenza delle erbe, la raccolta e tutto ciò che ne concerne, è possibile solo a chi possiede l'abilità Alchimia (vedi Regolamento base).

Ottenere una dose di reagente raffinato – Per ottenere una dose di reagente raffinato, l'alchimista dovrà osservare un certo iter, che prevede:

- 1) la raccolta corretta dell'elemento da cui trarre il reagente grezzo;
- 2) la lavorazione dell'elemento, al fine di estrarre il reagente raffinato;
- 3) la conservazione appropriata, che permette di usare il reagente raffinato al fine di creare le pozioni.

I reagenti non si conservano comunque in eterno: quelli raccolti negli eventi “live” durano fino alla fine dell'evento; ciò vale anche per i reagenti acquistati “in live” dai mercanti. Ciò però non vale per le pozioni: queste sono valide finché non vengono utilizzate.

Raccogliere i reagenti – La base di una buona raccolta sta nella capacità d'osservazione: imparare a riconoscere la pianta giusta è fondamentale e necessita d'esperienza e pazienza. Seguendo le immagini di questo compendio, sarà possibile riconoscere la pianta o il particolare elemento che vi permette di estrarne il reagente. E ricorda sempre che raccogliere non vuol dire disboscare! Raccogliere un elemento quindi consisterà nel procurarsi, in modo civile e corretto, una parte di pianta (o uno degli elementi descritti nel compendio), danneggiando al minimo la pianta ed il luogo della raccolta.

Lavorare i reagenti – Una volta raccolto, l'elemento dovrà essere trattato e lavorato per estrarne il reagente voluto. I reagenti potranno essere ottenuti per macerazione, essiccazione, pestaggio in mortaio, combustione (prudenza! Non sono permesse fiamme vive in gioco) ed ogni altro procedimento che renda l'elemento diverso da quello d'origine.

Conservare i reagenti – Il reagente raffinato dovrà essere correttamente conservato: in questo modo non si spreca né si deteriora immediatamente e può quindi essere utilizzato **fino al termine dell'evento "live"**. In base allo stato in cui si presenta il reagente (polvere, impiastro, liquido o altro), dovranno essere utilizzati dei mezzi che contengano il reagente: sacchetti di pelle o di stoffa legati con spago, fiale o boccette. Ogni confezione andrà così a costituire la "dose" del reagente prodotta, da utilizzare per le formule. I mezzi che contengono il reagente potranno essere riutilizzati mentre il contenuto dovrà essere consumato completamente nella preparazione della pozione alchemica: l'uso anche solo parziale del reagente ne determinerà il consumo, e quindi dovrà essere smaltito o gettato.

Infine, per ultimare il reagente, si dovrà aggiungere una targhetta che porterà il nome del reagente. Solo una dose col nome del proprio reagente è da considerarsi ultimata.

N.B: ognuno di questi passaggi può produrre dei rifiuti quindi abbiate cura di smaltirli.

Elenco reagenti – Di seguito i vari reagenti: per ognuno è specificato il tipo, l'iter di raccolta, preparazione e conservazione e gli effetti noti.

Estratto di Quercia

Descrizione: Conosciuta da sempre per le sue capacità curative, blande ma molto variegate: diminuisce il dolore e le febbri, favorisce la guarigione delle ferite, arresta le emorragie.

Tipo: Comune nelle zone centrali del Westeros, si può trovare fino alle basse regioni del Nord; Raro altrove.

Raccolta: Vanno raccolte solamente le ghiande (reagente grezzo).

Preparazione: Una volta scappucciate, le ghiande vanno pestate col mortaio fino ad ottenere un miscuglio dalla consistenza pastosa (se necessario aggiungere una piccolissima quantità d'acqua per ottenere la densità adatta). Sono necessarie 5 ghiande per dose di reagente raffinato.

Conservazione: La pasta ottenuta deve essere conservata in sacchetti di stoffa monodose.

Effetto: 1 Dose di Stimolante



Olio essenziale d'Alloro

Descrizione: L'Alloro è noto per le sue qualità in cucina: in molti però non sanno che tali proprietà sono contenute nell'olio delle foglie, che agisce su nervi e muscoli. Ha anche ottime proprietà calmanti le viscere.

Tipo: Comune nel centro e nel sud del Westeros (terre dei fiumi, ovest, altopiano, terre della tempesta); può trovarsi anche in zone costiere.

Raccolta: Vanno raccolte le foglie più grandi alla base dei rami (alloro, reagente grezzo).

Preparazione: Le foglie vanno sminuzzate e pestate vigorosamente. La poltiglia ottenuta va messa in acqua per far emergere l'olio. Sono necessarie 5 foglie per dose di reagente raffinato.

Conservazione: L'olio, ovvero la parte superiore della poltiglia, va conservato in fiale di vetro.

Effetto: 1 Dose di Rilassante



Fiori di Ginestra

Descrizione: E' una pianta sacra alla Madre ed alla Vergine: le sue doti sono legate al funzionamento del cuore e dell'intimo femminile. Un tempo veniva usata per lenire i dolori dei cicli di luna ma possiede anche ottime proprietà rinvigorenti le persone molto indebolite. I pistilli dei fiori sono usati nella preparazione di decotti contro i dolori dei muscoli.

Tipo: Comune ovunque il clima sia temperato o mite.

Raccolta: Vanno colti i fiori gialli della pianta, facendo attenzione a non danneggiarli (fiori di ginestra freschi, reagente grezzo).

Preparazione: I petali vanno messi a macerare in acqua salata, dopodiché vanno fatti asciugare per ottenere il prodotto essenziale. Sono necessari 5 fiori per dose di reagente raffinato.

Conservazione: Vanno conservati in pacchetti di stoffa.

Effetto: 1 Dose di Stimolante



Corteccia di Castagno

Descrizione: L'albero del Castagno, oltre a dare i gustosi frutti, ha ottime proprietà nel migliorare il respiro e gli accidenti delle stagioni fredde. Le sue doti sono legate alla sostanza contenuta in grande quantità nelle scaglie della corteccia. Bisogna però prestare attenzione poiché una dose piccola può aiutare il respiro mentre una eccessiva può toglierlo del tutto.

Tipo: Comune nelle terre dei fiumi e nel bosco del re.

Raccolta: Vanno raccolte delle piccole scaglie dalla corteccia, non andando nella profondità del tronco (scaglie di corteccia, reagente grezzo).

Preparazione: Le scaglie vanno polverizzate fino a farne una polvere abbastanza sottile da essere inalabile. Necessarie 4 scagliette di circa 2-3 cm per dose di *reagente raffinato stimolante* o 8 scagliette per fare un *Reagente raffinato tossico*.

Conservazione: In pacchetti di stoffa oppure in boccette ben tappate in modo che non si alteri per l'umidità.

Effetto: 1 Dose di Stimolante o 1 dose di tossico



Estratto di Corbezzolo

Descrizione: Tali estratti sono da sempre usati per la concia delle pelli; dalla pianta si ottiene ottimo miele amaro e bacche nutrienti e gustose. Le foglie del corbezzolo, opportunamente preparate, sono un potente detossificante.

Tipo: Comune nel Westeros centro-meridionale.

Raccolta: Va raccolta solamente la parte alla base della foglia ovvero quella legnosa che la congiunge al ramo; il resto delle foglie e la corteccia contengono sostanze tossiche (legno di corbezzolo, reagente grezzo).

Preparazione: I bastoncini raccolti vanno essiccati alla fiamma e lavorati col mortaio; la pasta così ottenuta va mescolata ad alcool per estrarre l'estratto dal residuo della foglia. Si toglie la parte pastosa ottenendo così un liquido che contiene l'estratto. Necessari 10 piccioli per una dose di reagente raffinato.

Conservazione: In fialette di vetro scuro o coperto da stoffa, in modo che non faccia passare la luce.

Effetto: 1 Dose di detossificante.



Polvere di Carbone

Descrizione: Ha ottime proprietà depurative; viene usato anche in molte preparazioni curative. Anticamente veniva ingerito come precauzione dai veleni.

Tipo: Comune, prodotto in qualsiasi fuoco (forge, fiaccole).

Raccolta: Va utilizzato il carbone freddo ed asciutto (carbone, reagente grezzo).

Preparazione: Frantumare col mortaio il pezzo di carbone fino a ridurlo in polvere. Necessario un cubo di carbone (3cm) per dose di reagente raffinato.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: 1 Dose di detossificante.



Impiastro di Pungitopo

Descrizione: La pianta del pungitopo, oltre a fornire aculei da cerbottana, stimola l'espulsione degli umori dal corpo, sia col sudore che con le urine; le bacche opportunamente lavorate possono alleviare i reumatismi e i dolori di reni.

Tipo: Comune soprattutto nelle regioni più temperate e fredde (terre dei fiumi, nord).

Raccolta: Vanno prese le bacche, senza danneggiare la pianta, e le foglie più grandi e mature (bacche di pungitopo, reagente grezzo).

Preparazione: Sbucciare le bacche ed impastarle con le foglie private dei pungiglioni; lavorare il tutto al mortaio. Sono necessarie 5 bacche e 5 foglie per dose di reagente raffinato.

Conservazione: In pacchetti di stoffa o pelle, affinché si mantenga l'impastro asciutto.

Effetto: 1 dose di stimolante, 1 dose tossico



Cenere di Legno:

Descrizione: Legnami come quercia, nocciolo, cerro e ontani sono da sempre utilizzati come legna pregiata per la cucina, avendo l'ottima capacità di sprigionare calore. Le ceneri di queste piante sono ricche di essenze alchemiche dalle svariate possibilità d'uso.

Tipo: La cenere deve provenire esclusivamente da legna pregiata.

Raccolta : Va utilizzata la cenere asciutta e fredda (cenere, reagente grezzo).

Preparazione: La cenere deve essere setacciata per estrarne le parti più grossolane. Va conservata solo la parte più fine. Necessario 1 pugno di cenere per dosedi reagente raffinato.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: 1 dose di adiuvante.



Essenza di mandorle amare.

Descrizione: Nonostante sia la componente essenziale per ottenere un potentissimo veleno, questa sostanza è comune a molti noccioli di frutti. Da questi si ottiene un'essenza molto meno efficace e pura.

Tipo: Rare nel Westeros centrale. Le mandorle amare sono Comuni nell'Essos e delle zone più meridionali di Dorne. Si può reperire la sostanza anche in noccioli comuni, ma con risultati meno efficaci.

Raccolta: Cogliere le mandorle ed aprirle con un martello per ottenerne il nocciolo duro. Con altri frutti basta estrarre i noccioli (mandorle, reagente grezzo).

Preparazione: Si rompe il nocciolo e si prende il seme, che va lavorato al mortaio. Necessari 5 noccioli per dose di reagente raffinato.

Conservazione: La pasta ottenuta va conservata in boccette di vetro chiuse accuratamente.

Effetto: 1 Dose tossica.



Polvere di Papavero

Descrizione: Il papavero dell'est viene coltivato nelle più remote terre pianeggianti dell'Essos. E' conosciuto per le proprietà di calmare ed addormentare chi ne beva l'estratto. Se usato incautamente da dipendenza e porta a morte.

Tipo: Raro nel Westeros, Comune nelle pianure Dothraki e ad Asshai; alcuni maestri riescono a coltivarlo anche nel Westeros.

Raccolta: Vanno colti i fiori rossi del papavero (fiori di papavero, reagente grezzo).

Preparazione: Si estrae il cuore del fiore e lo si impasta col mortaio; la purea così ottenuta va fatta asciugare e di nuovo polverizzata col mortaio. Necessari 10 fiori a dose.

Conservazione: In fiale di vetro ben chiuse.

Effetto: 1 Dose di allucinogeno.



Olio di salvia

Descrizione: È una pianta a portamento cespuglioso, con fusto molto ramificato e foglie picciolate di colore grigio-verde, ricche di oli essenziali che le conferiscono il caratteristico aroma. I fiori sono di colore violetto formati da 5 petali. Questa pianta viene utilizzata come essenza aromatica in cucina

Tipo: Diffusa in tutti i regni, ad esclusione di Dorne. Preferisce un terreno soffice, ma si adatta anche a terreni aridi e sassosi; sopporta il gelo e la siccità, ma odia i terreni umidi. Fiorisce nel terzo mese.

Raccolta: E' necessario raccogliere le foglie della pianta quando sono verdi e soltanto le più piccole poiché mantengono le proprietà in modo più concentrato (Foglie di salvia, Reagente grezzo)

Preparazione: Per estrarre l'olio essenziale è necessario prendere le foglie e tritarle in alcool. Dopo di che asciugare i residui ed utilizzarli per produrre unguenti e pomate. Necessarie 5 foglie a dose di reagente raffinato.

Conservazione: in contenitori di vetro ben chiusi.

Effetto: 1/2 dose di antidolorifico.





ppendice IV

Formule alchemiche

N.B.: E' possibile scoprire/creare nuove pozioni e reagenti con la ricerca, sia essa effettuata in live, con i mezzi propri o messi a disposizione dallo staff, sia in interlive, ma è necessario contattare preventivamente lo Staff per stabilire la fattibilità della cosa.

Formule livello 1:

Latte di papavero

Componenti: 3 dosi di petali di papavero.

Effetto: La vittima cade in un sonno profondo e non può essere svegliata in alcun modo se non fino al termine dell'effetto. Principale rimedio contro i dolori intollerabili.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido (se possibile color latte)

Resina velenosa

Componenti: 3 dosi di tossico inserire sostanze grasse.

Effetto: Veleno a contatto per ungere armi e oggetti. Non va ingerito. Causa la perdita di 1 PF al minuto. Può essere curato solo tramite antidoto.

Durata: Istantaneo

Stato: Solido (pomata/grasso)

Antidoto minore

Componenti: 3 dosi di detossificante

Effetto: Cura gli effetti dei veleni di livello 1

Durata: istantaneo

Stato: liquido

Pozione amnesia

Componenti: 1 dose di soporifero, 1 dose di tossico, 1 dose di allucinogeno

Effetto: Il personaggio viene colto da uno stato di sopore e stenta a restare vigile. Dimentica chi è, il luogo in cui si trova e disconosce le persone intorno a lui.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Impiastro curativo

Componenti: 1 dose di stimolante, 1 dose di antidolorifico e 1 dose di detossificante inserire sostanze grasse.

Effetto:Consente di rimuovere le fasciature dopo 6 ore, senza che le ferite si riaprano. I PF totali comunque non saranno più di 1.

Durata: 6 ore

Stato: Solido (Pomata/grasso)

Veleno torcibudella

Componenti: 1 dose di tossico e 2 dosi di stimolanti

Effetto: Chi beve la sostanza dopo 10 minuti dall'ingestione, viene straziato da forti dolori addominali per 5 minuti, che lo costringono ad assumere una posizione sdraiata con le gambe al petto per sopportare il dolore. Passato il tempo di azione il dolore scemerà lentamente, ma il giocatore continuerà ad avere senso di nausea tutto il giorno.

Durata: 5 minuti picco di dolore.

Stato: Liquido

Livelli specialistici:

ALCHIMISTA BIANCO

Pozioni livello 2.

Elisir stimolante

Componenti: 3 Dosi di stimolante e 2 dosi antidolorifico

Effetto: Il pg guadagna 1 PF temporaneo per 10 minuti. Al termine dell'effetto si dovrà sottrarre 1 PF dal totale, quindi chi si dovesse trovare con 1 PF al termine dell'effetto andrà a 0 PF. La pozione ha un effetto stimolante, e chi la beve sarà irritabile e iperattivo per tutta la durata dell'effetto.

Durata: 10 minuti

Stato: Liquido

Antidoto medio

Componenti: 4 dosi di detossificante e 1 dose di Stimolante

Effetto: Cura gli effetti di veleni di pari livello ed inferiore.

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Pozioni livello 3.

Pozione d'immunità

Componenti: 5 dosi di detossificante, 3 dosi di stimolante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le pozioni (non veleni) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco del tempo

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Antidoto superiore

Componenti: 6 dosi di detossificante, 2 dosi di adiuvante e 1 dose di pianta specifica

Effetto: Questa pozione può essere usata in 2 modi

1) senza l'aggiunta di pianta specifica, annulla l'effetto di tutti i veleni di livello inferiore (1 e 2)

2) con l'aggiunta di pianta specifica si annulla l'effetto di un veleno specifico.

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Di base si conosce:

Antidoto per il veleno nero prevede l'utilizzo della salvia come pianta extra.

ALCHIMISTA ROSSO

Pozioni livello 2.

Polvere della cecità

Componenti: 3 dosi di tossico, 1 dose di allucinogeno e 1 dose di adiuvante

Effetto: Rende il bersaglio della polvere cieco per un ora o finché non lava accuratamente gli occhi

Durata: un ora o finché non viene rimossa con l'acqua

Stato: Polvere di farina.

Pozione della confusione

Componenti: 2 dosi di allucinogeno, 2 dosi di soporifero e 1 dose di tossico

Effetto: La vittima entra in uno stato confusionale che gli impedisce di discernere la realtà. Non riconosce il pericolo e tende a commettere atti sconsiderati o folli. Se minacciato può reagire con violenza inaudita oppure non reagire proprio. Al termine dell'effetto si ricorderà quello che ha fatto

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi rilassanti e 1 dose di tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Pozioni livello 3.

Pozione dell'immunità

Componenti: 5 dosi di detossificante e 3 dosi di stimolante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le pozioni (non veleni) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco del tempo

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Tonico da guerra

Componenti: 4 dosi di stimolante, 3 dosi di antidolorifico e 1 dose di allucinogeno

Effetto: Il pg ottiene 2 PF temporanei. Per tutta la durata dell'effetto sarà immune al dolore, ma in uno stato di ira accecante. Al termine dell'effetto andrà direttamente a 0 PF, ma già stabilizzato qualora non abbia subito danni.

Durata: 1 minuto

Stato: Liquido

Pozione di morte apparente

Componenti: 4 dosi di soporifero e 4 dosi di rilassante

Effetto: L'effetto è immediato. Chi la usa cade in uno stato di morte apparente per 1 ora (assenza di respiro e di battito). Ogni intervento su di essa (da parte di curatori o per mezzo di qualsiasi altra pozione) è totalmente inutile. Al termine dell'ora, la vittima si sveglia come se niente fosse, ma perde permanentemente 1 PF, non recuperabile in nessuno modo. Nel caso che il bevitore avesse già 1 PF massimo, non si sveglierà mai più, condannato quindi ad una morte lenta.

Durata: 1 ora Stato: Liquido

ALCHIMISTA NERO

Pozioni livello 2.

Veleno mortale

Componenti: 4 dosi di tossico, 1 dose di rilassante

Effetto: La vittima viene colta da forte malessere, tosse, tremori. Perdi 1 PF ogni 5 minuti fino a 0 PF. Se non si viene curati entro 10 minuti con antidoto, di pari livello o superiore, il pg muore.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi di rilassante, 1 dose di tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquidi

Pozioni livello 3.

Veleno nero

Componenti: 3 dosi di tossico, 3 dosi di rilassante, 1 dose di soporifero, 1 dose di adiuvante e 1 dose di ambra

Effetto: Dopo un'ora, senza presentare sintomi in questo lasso di tempo, la vittima perde conoscenza per 1 minuto, dopodiché muore.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido



ppendice V

Costruire la Forgia

Per poter fare bene ed al meglio il proprio lavoro, ognuno necessita dei propri “ferri del mestiere”.

Riparare armi ed armature o forgiare lucchetti richiede un certo tempo di preparazione (vedi Lista Abilità), che riflette la bravura del fabbro.

Negli eventi live è possibile costruire la forgia: si compone di diversi componenti, ognuno dei quali è indispensabile per mettere insieme una forgia operativa. Tali elementi sono: un fuoco (prudenza! Non sono permesse fiamme vive in gioco, si utilizzi il nastro Rosso, vedi Elementi base del gioco), un’incudine (anche costruita in cartapesta o simili) ed un martello (nel caso si tratti di un martello reale e non larp esso non potrà in nessun modo essere utilizzato per altro che non sia l’interpretazione dell’azione di forgiatura); ogni altri elemento è opzionale, ma gradito (es.: mantice).

E' bene non dimenticare che riparare armature e forgiare lucchetti sono solo alcuni degli usi che la forgia rende possibile. Un fabbro può creare e, perchè no, vendere i propri lavori.

Quindi date fondo alla vostra fantasia: con l'ausilio della forgia è davvero possibile creare qualsiasi cosa!

N.B: prima della realizzazione dell'oggetto da fabbricare, il fabbro dovrà comunicare allo Staff che tipo di oggetto ha intenzione di creare. Lo Staff quindi deciderà il tempo di realizzazione e i materiali necessari per la realizzazione.



ppendice VI

Sistema delle ferite e specializzazioni per cerusici

Ogni cerusico dovrà avere con se' 10 biglie, di tre colori diversi. Questi colori rappresentano la gravità della ferita e devono avere questa proporzione:

- 1 biglia rossa per ferita "grave"
- 6 biglie verdi per ferite "medie"
- 3 biglie bianche per ferite "lievi"

Per ogni ferita sarà necessaria una estrazione. Se più cerusici si occupano di una stessa vittima o ferita rimarrà valida soltanto l'estrazione effettuata dal primo intervenuto. Una volta estratta la biglia essa dovrà essere mostrata velocemente e possibilmente di nascosto (per non interrompere il gioco) anche al ferito.

In base alla gravità della ferita sarà necessario più o meno tempo per poterla curare e quindi stabilizzare il ferito:

- Ferite **lievi** → 1 minuto
- Ferite **medie** → 3 minuti
- Ferite **gravi** → variabile da 5 a 15 minuti

Fino al livello 3 di Cerusico, le ferite avranno gli effetti seguenti:

Ferita **lieve**: il sangue (e la perdita di PF) si ferma con una bella benda. Gli arti offesi possono essere usati per combattere senza che le ferite si riaprano. E' comunque appropriata l'interpretazione di un arto non al 100% della funzionalità.

Ferita **media**: saranno necessari una accurata sutura e bendaggio per arrestare la ferita e la perdita di PF. Il pg non potrà combattere o fare sforzi, pena la riapertura della ferita e la conseguente perdita di PF come in origine.

Ferita **grave**:

Per le ferite **gravi** si dovrà effettuare di nuovo l'estrazione della biglia per stabilire quanto è brutta la ferita grave.

Prima biglia rossa, seconda bianca o gialla, vedi di seguito.

Prima biglia rossa, seconda biglia rossa, non c'è scampo, il pg muore. Unica eccezione sono gli arti per cui vedi sotto.

Testa: durante il processo di cura, il pg perde conoscenza e può svegliarsi soltanto dopo almeno 15 minuti. Il pg resterà comunque intontito per tutto il resto del live e quindi non potrà fare alcuna attività di sforzo fisico né mentale.

Se il colpo è stato ricevuto vicino all'occhio, lo perderà.

Tempo minimo per la stabilizzazione: 5 minuti

Torace:Frattura delle coste, fortissimo dolore durante la respirazione, il pg è praticamente quasi paralizzato per il dolore fino al live successivo. Con il latte di papavero migliora un po', ma si dovrà interpretare una forte sonnolenza.

Si dovrà simulare una fasciatura stretta e rigida attorno all'addome. Se il pg dovesse possedere già 1 PF massimo, quale che sia la ragione, se non viene trattato entro la fine del live, morirà.

Tempo minimo per la stabilizzazione: 15 minuti

Addome: Il pg dovrà essere operato, servono 4 dosi di latte di papavero e l'intervento dovrà durare almeno 15 minuti. In interlive si dovrà poi stabilire se sopravvive all'infezione (che ci sarà comunque). Una volta operato il pg avrà fortissimo dolore durante la respirazione e sarà praticamente quasi paralizzato per il dolore fino al live successivo. Con il latte di papavero migliora un po', ma si dovrà interpretare una forte sonnolenza.

Tempo minimo per la stabilizzazione: approssimativamente 20 minuti.

Arti:

Tendini tagliati (biglia bianca o gialla alla seconda estrazione): perdita della funzione dell'arto distalmente alla lesione (cioè se la ferita è al bicipite, la mano e l'avambraccio sono fuori uso; se la ferita è all'avambraccio, lo sarà solo la mano e il polso) fino all'evento successivo, compreso l'interlive.

Tempo minimo per la stabilizzazione: 2 minuti per fermare il sangue.

Amputazione dell'arto (doppia biglia rossa) : il cerusico valuterà che il danno è tale che se non si taglia via lo ucciderà l'infezione e l'emorragia. Sarà quindi necessaria un'operazione e la somministrazione di 4 dosi di latte di papavero durante la stessa.

Tempo minimo per la stabilizzazione: dopo l'amputazione (che può durare pochi secondi con una bella ascia o fino a 15 minuti se eseguita in modo più chirurgico) sarà necessario cauterizzare e bendare la ferita.

Nel caso di ferite cauterizzate con Altofuooco (abilità Piromananza liv.3) sarà necessario comunque procedere all'estrazione della biglia e sottrarre un livello di gravità (es biglia verde su ferita cauterizzata -> vale come biglia bianca, biglia bianca rimane tale).

Specializzazioni:

Chirurgia

Levatrice

Morbista

Per le specializzazioni in morbista o levatrice sono necessari tre Interlive di studio. Per ogni ramo della specializzazione chirurgica sono invece necessari due interlive di studio. È possibile acquisire soltanto due specializzazioni (4 di chirurgia + morbista o levatrice oppure le sole morbista e levatrice).

Chirurgia

Richiesto cerusico 3

Possibilità, una volta per pg e per un massimo di due volte complessive nell'arco di un evento, di modificare la seconda estrazione della biglia, nel caso in cui la prima biglia estratta sia la rossa, verso un livello di gravità inferiore, esclusivamente se nel proprio ambito di specializzazione (se si verifica il caso in cui alla prima estrazione sia ha biglia rossa e seconda estrazione biglia rossa, applicando l'abilità sarà come se la seconda biglia fosse bianca o gialla)

Ferita grave → media
Ferita media → lieve
Ferita lieve = resta lieve

Le specializzazioni possibili sono:

- Arti (tutti e 4)
- Testa (escluso il collo)
- Torace
- Addome

Morbista

Prerequisiti:

Alchimia bianca 2

Cerusico 3

E' comunque necessario coordinarsi con un master.

E' un lavoro prettamente di ricerca su scritti e trattati, ma serve per acquistare le conoscenze e potersi qualificare come esperto in caso di morbo ed in particolare per la ricerca di una cura.

Lo studio nel tempo permette di apprendere tecniche di cura diverse, mezzi o materiali da utilizzare a seconda delle necessità e dei sintomi manifestati; consente inoltre di comprendere e studiare morbi e malattie che si sono presentate in passato o che sono attive quanto le loro cure.

In caso di un particolare morbo che si manifesti durante il gioco è possibile sfruttare le conoscenze ottenute per trovare o facilitare la ricerca della cura.

Non necessita di usare le biglie.

Levatrice

Prerequisiti:

Cerusico 3

Alchimia 1

Maggiore sarà il livello, più specifiche potranno essere le conoscenze cui si può avere accesso.

E' comunque necessario coordinarsi con un master.

Come il morbista, è un lavoro prettamente di ricerca.

E' fondamentale per seguire le donne in gravidanza e durante il parto, per assicurarsi che tutto vada bene e non ci siano complicazioni. Per quanto specializzazione solitamente femminile, non è negata agli uomini. Una levatrice può arrivare a conoscere i metodi più utili per facilitare il parto, le complicazioni cui madre e figlio possono andare in contro e come affrontarle, può conoscere le malattie relative allo stato interessante.

In secondo luogo è possibile scoprire i metodi di cura degli infanti, delle malattie tipiche dei bambini e di come prendersene cura.



ppendice VII

Specializzazioni per costruttori

Imparare solo la specializzazione necessita di 1 interlive per i primi due livelli e due per ognuno dei successivi (liv 3 e 4). Ogni specializzazione parte da 1 e va in ordine crescente, ma non può superare il livello di abilità Architettura. Ad esempio un PG potrebbe avere: Architettura 3 (Artistico 3, Militare 1).

Se un edificio pre-esistente viene Fortificato o Decorato (usare cioè le specializzazioni su qualcosa di già costruito) non si deve pagare il costo dell'edificio, ma solo quello aggiuntivo.

Architettura Artistica

Descrizione -Il costruttore che sceglie questa specializzazione è un artista o per lo meno sa come rendere piacevoli alla vista e lussuosi i suoi edifici. Ogni decorazione si può applicare a edifici di qualunque livello (es. edificio di livello 3 con decorazioni di liv 1).

Per i dettagli di tempi, prezzi e lavoratori necessari, consultare la sezione apposita. Per ottenere l'accesso, chiedere allo staff al momento dell'invio del Background o dell'acquisizione dell'abilità. I dettagli sono da considerarsi suggerimenti nel campo.

Costruire edifici **Decorati**, usare cioè le specializzazioni durante la costruzione, fa aumentare il costo complessivo di una certa % legata al livello Decorazione (non al livello dell'edificio! Decorazione di lusso= livello 3 di decorazione, anche se è un edificio piccolino di livello 1).

1° **Livello.** Decorazioni di base in legno/argilla.

- Statua di legno di piccole dimensioni (massimo persona a grandezza naturale)
- Piccola statua o bassorilievo di argilla o stucco smaltato
- Bassorilievo su pietra o marmo
- Dipinto su tela o legno
- Utilizzo di teli/stoffe decorativi
- Rivestimento di pareti con legni pregiati

2° **Livello.** Decorazioni di pregio in legno/argilla/marmo.

- Statua di legno o pietra (marmo compreso) di medie dimensioni (massimo cavallo + cavaliere a grandezza naturale)
- Doratura del legno o della pietra
- Intarsio su legno, pavimento di legno intagliato
- Affresco di medie dimensioni (parte di parete o di soffitto)
- Rivestimento con pietra pregiata (marmo compreso)

3° **Livello.** Decorazioni di lusso in legno/argilla/marmo/metallo

- Statua in metallo di medie dimensioni (massimo cavallo + cavaliere a grandezza naturale)
- Statua di legno o pietra (marmo compreso) di grandi dimensioni
- Statua o bassorilievo di argilla smaltata di grandi dimensioni
- Affresco di grandi dimensioni (intera parete o intero soffitto)
- Incastonatura di gemme su metallo
- Mosaico a parete o a pavimento

4° **Livello.** Decorazioni magnificenti di ogni materiale compreso vetro

- Tutte le tecniche dei precedenti livelli di dimensioni qualunque e qualità sovrana
- Arazzo
- Specchio o vetrata artistica

Genio Militare

Descrizione – Questa abilità fornisce al personaggio le competenze necessarie alla progettazione e alla messa in atto del progetto per costruire tutti gli edifici e le costruzioni che conosce in versione fortificata, di fortificare tutte le costruzioni preesistenti e di realizzare **Costruzioni Militari** specifiche. Inoltre impara a costruire **Macchine da guerra** (vedi elenco), che vanno costruite sul luogo dell'assedio (o della marcia), necessitano di pochi giorni per essere costruite ma normalmente non durano più di un singolo assedio. I dettagli di tempi, prezzi e lavoratori necessari, verranno comunicati in privato dai Master al momento dell'invio del Background o dell'acquisizione dell'abilità.

Invece costruire edifici **Fortificati** fa aumentare il costo dell'edificio secondo una % legata al livello dell'edificio.

Procedura - Per costruire una struttura è necessario possedere i materiali, la manodopera e spendere il denaro ed il tempo indicato per la costruzione di ogni singola struttura.

1° Livello:

Costruzioni militari:

Torretta avvistamento di legno

Macchine da guerra:

Ariete

Battifredo (ariete basculante coperto con ruote)

2° Livello

Costruzioni militari:

Mura di legno camminabili per città (costo da moltiplicare ogni 200 abitanti) (non soggette ad usura)

Ponte levatoio (non soggetto ad usura)

Torretta avvistamento di pietra

Macchine da guerra:

Torretta d'assalto con ruote

Testuggine coperta con ruote

Argano per lasciar cadere pietre dalle mura

3° Livello

Costruzioni militari:

Mura di pietra camminabili e con feritoie (costo da moltiplicare ogni 200 abitanti)

Macchine da guerra:

Catapulta

Trabucco a contrappeso (per danneggiare le mura o lanciare carcasse)

4° Livello

Costruzioni militari:

Faro

Macchine da guerra:

Balista a torsione (più potente delle precedenti, può lanciare sia pietre che dardi e si smonta finito l'assedio)

Guado di zattere (per fiumi larghi ma lenti, per uomini, cavalli e carri)

Ponte portatile (per fiumi minori, solo per uomini e cavalli)



ppendice VIII

Abilità per Septe

Le conoscenze basilari

Ciascuna septa intenda diventare o essere educatrice deve partire con un set di conoscenza minimo: oltre al saper leggere e scrivere (Alfabetizzazione 1) e conoscere pratiche e tradizioni del Culto (Religione 1) le septe dovranno avere due abilità tra le seguenti, cioè quattro in totale.

NB: anche se le abilità sono analoghe a quelle dei maestri, ovviamente le septe non ottengono anelli.

Di seguito vi riportiamo le abilità che è possibile scegliere in fase di creazione del personaggio:

- Agricoltura
- Alchimia
- Araldica
- Economia
- Etichetta e protocolli
- Governo
- Medicina

AGRICOLTURA

Conoscere il modo migliore per coltivare la terra è senza dubbio il modo migliore per garantire cibo e benessere alla popolazione.

1° liv: bonus del 5% (arrotondato per difetto) alla produzione di cibo di tutti i territori del Lord servito

2° liv: bonus del 10%

3° liv: bonus del 15%

4° liv: bonus del 20%

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive il primo livello e due per ognuno dei successivi.

ALCHIMIA

Equivalente all'abilità Alchimia. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

ARALDICA

Consente di conoscere gli alberi genealogici dei Lord. Più conoscenze permettono di accedere a dettagli anche dei Lord minori. Si noti che non tratta delle notizie di dominio

pubblico (chiunque può sapere chi sia il Protettore e chi sia sua moglie), ma di genealogie complete ed altri aspetti che solo loro ed i Maestri possono conoscere.

1° livello: La Famiglia Reale

2° livello: I Protettori

3° livelli: I Lord Maggiori

4° livello: I Lord Minori

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive a livello.

ECONOMIA

Riuscire a far fruttare il denaro è una qualità molto ricercata.

1° livello: bonus del 5% (arrotondato per difetto) agli introiti derivanti dalla tassazione di tutti i territori del Lord servito

2° livello: bonus del 10%

3° livello: bonus del 15%

4° livello: bonus del 20%

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive il primo livello e due per ognuno dei successivi.

ETICHETTA E PROTOCOLLI

Conoscere etichette e protocolli è indispensabile per istruire le giovani lady.

1° livello: conoscenza di etichette e protocolli comuni a tutti i Sette Regni.

2° livello: Il Galateo.

Nota: l'apprendimento necessita di un solo interlive a livello.

GOVERNO

1° livello: bonus di +1 alla Stabilità in tutti i territori del Lord servito

2° livello: bonus di +2

3° livello: bonus di +3

4° livello : bonus di +4

MEDICINA

Equivalente all'abilità Cerusico. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

Si noti che il Credo riconosce ed approva solo le pratiche **ufficiali**, rifiuta e condanna nel modo più completo pratiche considerate dissacranti (dissezionamento di cadaveri, vivisezione, esperimenti su esseri umani o animali di taglia media o grande).

PERIZIA CALLIGRAFICA

Descrizione – Permette il riconoscimento di una firma a confronto con un'altra.

E' necessario essere in possesso di un documento riportante la firma ritenuta originale al momento del confronto. Dopo un ragionevole lasso di tempo un master comunicherà l'esito, cioè se le due firme corrispondano o meno.

In caso di confronto tra le due abilità, a parità

di livello, ha luogo il riconoscimento.

NOTA: nel caso vengano confrontate due firme false, entrambe apportate con un livello di falsificazione superiore a quello dell'abilità, l'esito del confronto sarà comunque positivo, cioè risulteranno uguali.

Nel caso di due firme false, di cui una delle due apportata con un livello di falsificazione inferiore a quello dell'abilità, l'esito del confronto sarà negativo, cioè risulteranno non corrispondenti.

1° livello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello uno di falsificazione. Consente il riconoscimento delle firme dei Lord Protettori e del Re.

2° livello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello due di falsificazione.

3° livello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con massimo il livello tre di falsificazione.

4° livello: consente il riconoscimento della paternità di una firma falsificata con il livello quattro di falsificazione.

Va in contrapposizione all'abilità "falsificare firme". (Nota: richiedono tempi standard di studio.)

RELIGIONI

La divinità si manifesta in molti modi, ogni parte del mondo ha il suo.

1° livello: I Sette Dei

2° livello: Antichi Dei e Dio Abissale

3° livello: religioni di Essos

Nota: l'apprendimento del liv 1 e 2 necessita di un solo interlive, il liv 3 necessita di due interlive di studio.

Ottenere nuove conoscenze

Posto che è sempre possibile apprendere abilità non incluse in quelle precedentemente dette, il metodo per ottenere nuove abilità è sostanzialmente quello **comune a tutti gli altri**, cioè spendere gli interlive indicati. Abilità specifiche (non comprese nella lista ordinaria) possono essere apprese solamente dietro l'insegnamento di un Maestro o recandosi presso uno dei Templi maggiori.

Abilità quali agricoltura, economia, governo danno in gestione terre gli stessi bonus dei Maestri nel caso in cui la Septa si trovi al servizio di un particolare nobile.



ppendice IX

Bardi

Dato il principio di realismo su cui si basa in generale il regolamento, chi voglia interpretare un personaggio con doti artistiche dovrà realmente possederne qualora si voglia farne sfoggio, seppure non è importante un elevato livello. Qualora non se ne possedga sarà necessario attrezzarsi in modo autonomo per sopperire.

Si sa che bardi e artisti sono sempre ben graditi al popolo.

Un artista che risieda e esibisca per almeno un mese in un territorio potrà fornire bonus alla stabilità dello stesso direttamente in fase di Gestione Terre (vedi regolamento Gestione terre). E' possibile risiedere in più territori nello stesso interlive a patto che vi sia abbastanza tempo. Il compenso eventuale per tale servizio deve essere stabilito direttamente in gioco con il signore del territorio.

Informatori prezzolati.

Un artista può facilmente guadagnare la fiducia delle persone tanto da ottenere favori, o meglio, informazioni, a patto che sia disposto a pagarle.

Non necessita di tempo di apprendimento, basta dichiararlo come punto di azione interlive.

Più le informazioni cercate, le domande cui si cerca risposta, saranno ben definite, quanto più la richiesta sarà precisa, più sarà facile ottenere buone informazioni a buon prezzo. Le ricerche generiche di informazioni sono molto dispendiose e poco efficienti.

Costo: A discrezione dei giocatori.

Changelog

versione 1.5

- Modifiche abilità Architettura (parte privata costruttori);
- Precisazioni abilità in azione interlive;
- Inserimento anello Metallurgia per Maestri;
- Modifica abilità Mercanteggiare;
- Modifica compagnie commerciali (Appendice II/B): aggiunta "vetturini" e eliminazione investimento "mezzi aggiuntivi";
- Modifica tempi di spostamento;
- Correzioni forma e eliminazione errori di battitura.

Attenzione. Per quanto si tratti di recitazione, è possibile che durante lo svolgimento dell'evento vengano trattati argomenti maturi, quali violenza, sesso, discriminazione, gioco d'azzardo, droga (o sostanze stupefacenti), turpiloquio che potrebbero impressionare i soggetti più sensibili.

Regolamento originale elaborato da Secondi Figli.

Ringraziamo come fonte di ispirazione per questa versione del regolamento anche Intempesta Noctis.

**Auguriamo a tutti il massimo divertimento.
Per chiarimenti sul regolamento lo Staff è disponibile via mail o messaggio privato alla pagina Facebook "Le Cronache del Drago Nero - GRV".**

Il contenuto è disponibile in base alla licenza
[Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo.](#)

