

LE CRONACHE DEL



DRAGONERO

Regolamento
v 3.0



INDICE

Come e quando si svolge il gioco	1
Elementi base del gioco	2
1) Chiamate generiche e safe word	2
2) Monete	3
3) Punti ferita (PF)	3
3b) Sistema delle ferite	4
4) Armi e armature	5
5) Combattimenti	6
6) Somministrazione e assunzione di formule alchemiche	6
7) Nastri e relative chiamate	7
8) Azioni e situazioni speciali	10
Sanzioni ufficiali	16
Ambientazione	17
Le leggi del Westeros	18
Gilde	19
Voci di Taverna	22
Creazione del personaggio	23
Rendita e Mantenimento del personaggio	26
Cambio di categoria	29
Lista Abilità	30
Azioni interlive	43
Crescita del Personaggio	47
Appendice: tempi di spostamento	48
Changelog	49

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 sensibili.



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: tutto ciò che avviene è interpretato direttamente dai partecipanti. **Il giocatore è tenuto** a recarsi presso la location designata dallo Staff (comunicata tramite la pagina Facebook) e **a provvedere personalmente al materiale necessario per il proprio personaggio**, inclusi: costume e armi adeguate, oggetti caratterizzanti, nastri per effetti speciali (vedi paragrafo dedicato), attrezzature essenziali per abilità (vedi paragrafo abilità).

Prima di iniziare a giocare

Prima di ogni evento è necessario recarsi presso la segreteria predisposta dallo staff per il controllo dei materiali e della documentazione amministrativa.

Le attività includono:

Controllo materiali: verifica di armi e armature (Weapon Check e Armor Check). Alle armature saranno assegnati i Punti Armatura (PA).

Abilità con attrezzatura essenziale: i giocatori devono procurarsi il materiale necessario per abilità come Cerusia, Alchimia, Metallurgia, Scassinare, ecc. Tali strumenti saranno verificati in segreteria. In assenza degli oggetti richiesti, l'abilità non potrà essere utilizzata per quell'evento. Lo Staff è disponibile per consigli sugli acquisti.

Consegna delle monete: le monete di gioco saranno distribuite al termine dei controlli e saranno verificate spese e guadagni.

Gioco notturno

Tutti gli spazi delle location di gioco sono sempre interamente "in gioco", unica esclusione bagni e aree specificamente indicate da nastro fuori ruolo.

Le notti sono anch'esse parte del gioco: il personaggio può dormire o restare sveglio, ma tutte le azioni saranno valide ai fini del gioco e non esiste un off game notturno.

Tuttavia, dalla tarda serata fino approssimativamente alle 8:30 del mattino non saranno introdotti nuovi eventi "masteriali". Il gioco sarà limitato alle interazioni tra giocatori che può o meno coinvolgere eventuali png.

Allo scopo di garantire la sicurezza personale e il corretto gioco, azioni solitarie o potenzialmente dannose per altri personaggi richiedono la presenza obbligatoria di un Master. In caso contrario, tali azioni saranno annullate e potrebbero comportare sanzioni. Per motivi di sicurezza, chiunque desideri allontanarsi dalle aree vicine agli edifici di notte deve essere accompagnato da un Master.

Sessioni di gioco *Interlive*

Le sessioni *Interlive* comprendono le azioni e le ricerche dei personaggi al di fuori delle sessioni *Live*. Durante queste fasi non è prevista alcuna interazione fisica con lo Staff o con gli altri giocatori. I giocatori possono comunicare con lo Staff e gli altri partecipanti via e-mail per ottenere informazioni o dichiarare le azioni del proprio personaggio (vedi paragrafo "Azioni dei Personaggi"). Le comunicazioni tra giocatori sono soggette a specifiche regole definite dallo Staff.

Gestione delle Terre

Si tratta di un livello di gioco *interlive* riservato alla categoria "nobili con terre", che riguarda la gestione edilizia ed economica del territorio. Per i dettagli, consultare il regolamento dedicato alla *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

ATTENZIONE: *sebbene tutti gli elementi necessari al gioco sono descritti nei regolamenti, vi sono dettagli di ambientazione e conoscenze (compresi livelli di abilità) non pubblici che possono essere scoperti esclusivamente tramite il gioco.*

1) Chiamate generiche e safe word

- Per chiamate specifiche di effetti vedere sezione "Nastri"
- **Time in** = Segnala l'inizio del gioco e l'entrata in ruolo;
- **Timeout** = Segnala la fine del gioco;
- **Stop!** *La sicurezza prima di tutto. Chiunque si trovi in situazione di reale difficoltà fisica 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.*
- **Vacci Piano** Le safe word sono le parole da usare nel caso in cui ci si senta a disagio in scene o azioni che possano causare disturbo alla persona reale. In questo modo è possibile comunicare agli altri giocatori che la giocata dovrà terminare prima possibile o quantomeno essere modificata nei modi e nei toni senza uscire fuori ruolo. I giocatori coinvolti dovranno quindi necessariamente rispettare tale richiesta. Ricorda: la safe word protegge i giocatori, non i personaggi. Usala solo per salvaguardare il tuo benessere personale.

2) Monete

Sono disponibili tre tipi di monete:

Oro: Vale 10 monete d'argento.

Argento: Vale 10 monete di rame.

Rame: Valore base.

Le uniche monete considerate valide in gioco sono quelle fornite dallo Staff.

3) Punti ferita (PF)

Ogni personaggio possiede di base **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.

Quando si viene colpiti da un'arma o subisce un danno fisico, si perde 1 PF. Se l'arma ha un nastro colorato, si subisce anche l'effetto associato (vedi "Nastri").

Ad ogni colpo subito che riduce i PF, è necessario interpretare il dolore del colpo.

Se si indossa un'armatura, i danni vengono assorbiti dai **Punti Armatura (PA)** dell'armatura prima di intaccare i PF.

- Non si riceve più di un danno al secondo. Nel caso si ricevano più colpi in brevissimo tempo, si considera comunque lo stato di moribondo a meno che non venga dichiarato e simulato *il colpo di grazia*.
- I punti ferita non sono locazionali, sono da considerarsi locazionali a soli fini interpretativi solo le ferie *gravissime* (vedi sistema delle ferite).

Cosa succede alla perdita dei PF:

Ferito: Al primo PF perso, il personaggio diventa ferito. Se non viene curato, perderà automaticamente 1 PF ogni 10 minuti fino a raggiungere 0.

Moribondo: Quando i PF scendono a 0, il personaggio diventa moribondo, perdendo conoscenza. Si hanno 10 minuti per essere stabilizzati, altrimenti il personaggio muore. I personaggi moribondi sono privi di sensi: quindi non potranno parlare né, tanto meno, invocare aiuto. Qualora si volesse spostare il pg moribondo dal luogo in cui si trova, si dovrà simulare di spostarlo di peso.

Morte: Se nessuno stabilizza il personaggio entro 10 minuti dallo stato di *moribondo*, si dovrà recarsi dallo Staff per creare un nuovo personaggio.

Stabilizzare: Stabilizzare un *moribondo* interrompe il conteggio del tempo per la morte del pg, ma non vale come cura. Il personaggio *stabilizzato* rimane comunque incosciente e impossibilitato a parlare o agire fino all'intervento di un cerusico.

Solo chi possiede l'abilità Cerusico o Piromanzia 3 può stabilizzare un *moribondo*.

Cure: I personaggi *feriti* possono essere curati da chi ha l'abilità Cerusia. Recandosi da un cerusico per farsi curare, questi attribuirà alla ferita una gravità, secondo il sistema codificato di seguito e fornirà indicazioni specifiche alla vittima.

Un personaggio moribondo una volta curato avrà solo 1 PF, ma è possibile recuperare PF tramite l'utilizzo di cure o *pozioni* specifiche.

3b) Sistema delle ferite.

Quando un personaggio ferito si reca da un cerusico, quest'ultimo valuta la gravità della ferita. Sebbene le ferite vadano sempre a sottrarre 1PF, quelle che si rivelino "letali" porteranno comunque alla morte del pg, a prescindere dai PF rimanenti al momento della cura.

Ogni cerusico ha **biglie di tre colori** diversi:

3 verdi o bianche per ferite "lievi";

6 gialle per ferite "medie";

1 rosso per ferita "gravi".

Per ogni ferita subita 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 (per non interrompere il gioco) anche al ferito.

Per ferita "**lieve**" (biglia verde) o "**media**" (biglia gialla) una volta curata, gli arti offesi possono essere usati per combattere senza che le ferite si riaprano (ritorno allo stato *ferito*). E' comunque consigliata l'interpretazione di un arto non al 100% della funzionalità.

Per ferita "**grave**" (biglia rossa) si dovrà riporre la biglia nel sacchetto ed effettuare di nuovo l'estrazione per stabilire il reale stato:

- prima biglia rossa, seconda bianca/verde o gialla = ferita "**gravissima**" si dovrà affidarsi alle cure di un cerusico liv. 3;
- prima biglia rossa, seconda biglia rossa = ferita "**letale**" non c'è scampo, il pg muore.

Spunti interpretativi per ferite gravissime:

- Torace/Addome/Schiena - Frattura delle costole, fortissimo dolore durante la respirazione, il pg è praticamente quasi paralizzato per il dolore per l'intera giornata. L'assunzione di latte di papavero diluito allevia il dolore (vedi compendio alchimia). Il cerusico dovrà simulare una fasciatura stretta e rigida attorno all'addome che non potrà essere tolta per l'intero evento.
- Arti - Amputazione dell'arto, necessario l'accordo con il pg vittima. Il cerusico valuterà che il danno è tale che necessita la rimozione dell'arto.
- Testa - Il pg perde conoscenza e può svegliarsi soltanto dopo 15 minuti. Il pg resterà comunque intontito per tutto il resto dell'evento live e quindi non potrà fare sforzi eccessivi. Se il colpo è stato ricevuto vicino all'occhio, sarà perso.

Nel caso di ferite cauterizzate con Altofuoco (abilità *Piromanzia* liv.3) sarà necessario comunque procedere all'estrazione della biglia e sottrarre un livello di gravità (es biglia gialla su ferita cauterizzata -> vale come biglia bianca/verde, biglia doppia rossa -> vale come rossa - gialla)

4) Armi e armature

Armi

Solo le armi approvate dallo Staff in fase di segreteria sono utilizzabili, allo scopo garantire la sicurezza per se stessi e per gli altri.

Ogni arma, di qualsiasi tipo, arreca 1 danno per colpo.

Le frecce sono l'unico tipo di arma (a meno di *nastro blu*, vedi nastri) che riesce a trapassare l'armatura: vanno quindi conteggiate come danno diretto ai PF.

Ogni colpo di un'arma, anche qualora si interpreti un "allenamento", provoca la perdita di PF o PA. Solamente le armi smussate (applicazione nastro giallo tramite abilità *metallurgia*) non provocano la perdita di punti. Non è considerata valida l'applicazione di "bendaggi" alle lame.

Armature

Un personaggio che possiede un'armatura avrà a disposizione un totale di **Punti Armatura (PA)**: essi rappresentano il totale dei danni che un'armatura può sopportare prima di distruggersi. I punti armatura non sono locazionali.

Una volta esauriti i PA, i danni subiti colpiranno direttamente i PF (giunti a zero PA si subiranno i colpi e il dolore come se non si indossasse più armatura).

All'esaurirsi dei PA l'armatura dovrà quindi essere integralmente tolta il prima possibile e non potrà essere indossata fino all'eventuale riparazione.

Le armature danneggiate devono essere riparate, ma solo da qualcuno che ne abbia l'abilità (vedi abilità *Metallurgia*). Se non c'è nessuno in grado di farlo, essa rimarrà rotta e non potrà essere indossata.

L'assegnazione dei PA viene effettuata dallo Staff in fase di segreteria.

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

- **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 le cotte di maglia.

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, 2PA cotta di maglia.

Armature sovrapposte sono cumulative. I PA delle armature miste (formate da diverse tipologie di armatura) verranno conteggiati separatamente in base alla tipologia di armatura presente secondo i criteri di cui sopra.

Gli elmi, sia di cuoio che di metallo, garantiscono immunità allo stordimento, quando indossati, ma non forniscono PA.

5) Combattimenti

Non ci sono particolari regolamenti o abilità per quanto riguarda il combattimento con le armi, se non il conteggio opportuno dei PF, PA e degli effetti alchemici, in quanto viene lasciato alla libera interpretazione dei giocatori. Lo Staff Master incoraggia combattimenti scenici e coerenti con il pg o background del personaggio. MA:

- ogni colpo subito deve essere interpretato: anche se indossi un'armatura, è necessario simulare l'impatto, 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 (es: combattimenti di allenamento); **non si ricevono danni SOLAMENTE se il combattimento avviene con armi smussate** (vedi nastro giallo);
- E' possibile decidere liberamente tra giocatori/personaggi le regole "in gioco" che definiranno un eventuale duello/ scontro/ combattimento (es: primo sangue, punteggio se duello con armi smussate);
- Non è possibile stordire durante un combattimento ed in tutte quelle situazioni in cui il nemico è in allerta (armi in pugno).

NOTA: È vietato colpire testa, **mani** e parti intime per ragioni di sicurezza. Le ferite alla testa (volto o nuca) possono essere inflitte SOLAMENTE in circostanze NON di combattimento (es. tortura, spregio su personaggio moribondo, incosciente o legato, ecc).

6) Somministrazione e assunzione di formule alchemiche.

Le formule alchemiche liquide utilizzate in gioco devono essere composte da sostanze commestibili quali acqua semplice oppure acqua con zucchero, the, coloranti alimentari (si consiglia di evitare possibili allergeni quali ad esempio latte, farina, ecc).

Nota: assumere due formule alchemiche dello stesso tipo NON raddoppia né l'effetto né la durata della pozione.

Somministrazione

E' possibile per chiunque somministrare pozioni ad altri una volta che se ne possiede una. Si dovrà simulare con i mezzi in gioco la somministrazione, sia essa palese facendo bere ad un altro pg dalla boccetta (es.: formule curative per aiutare, coercizione, ricatto, altro), sia essa di nascosta tramite bevande (avvelenamento brocche o bicchieri) o cibo.

Per somministrazione palese è sufficiente consegnare la pozione con *cartellino identificativo* allegato al personaggio che dovrà assumerla.

Per la somministrazione nascosta si dovrà seguire la procedura indicata di seguito:

- 1 Consegnare il *cartellino identificativo* delle pozioni ad un master;
- 2 Versare fisicamente il contenuto della boccetta nella bevanda/alimento. In questo caso, il contenuto della boccetta deve essere semplicemente acqua.

Sarà il master a consegnare il *cartellino identificativo* o a dare le necessarie indicazioni al/ai giocatore/i vittima.

Limiti d'Effetto:

Per considerare un bicchiere o un singolo piatto contaminato ("avvelenato") è sufficiente una sola pozione.

Per considerare un cibo (es: vassoio) o una bevanda (es: broccca) contaminati sono necessarie almeno 3 pozioni (utilizzare un numero inferiore non sortirà effetti); ogni bevanda o cibo "avvelenato" avrà effetto sulle prime tre persone che assumeranno quella bevanda/alimento. E' possibile versare più pozioni uguali per colpire più persone (4 pozioni per colpire le prime 4 persone)

Pozioni diverse nello stessa bevanda/alimento non avranno nessun effetto.

Un alimento o bevanda contaminato lascerà comunque tracce rilevabili da chi possiede l'abilità *alchimia* anche se il suo effetto si è esaurito. Nota interpretativa: L'effetto della pozione si diluisce e svanisce nel tempo, ma lascia tracce che un esperto può identificare.

Assunzione

L'assunzione di una pozione può avvenire in due modi:

il giocatore beve realmente il contenuto della boccetta;

il giocatore simula l'assunzione, in questo caso, è possibile gettare il contenuto e dichiarare l'avvenuta assunzione a chi si ha vicino (preferibilmente a un master).

Se è il personaggio che finge di bere o che getta una pozione senza berla, non deve dichiarare alcunché.

Se un personaggio assume una pozione (bere o assaggiare), dovrà leggere il cartellino allegato alla boccetta e applicare immediatamente gli effetti indicati, indipendentemente dalla quantità effettivamente assunta.

7) Nastri e relative chiamate

Durante il gioco è possibile incontrare armi, oggetti o altri elementi avvolti da nastri colorati. Ogni colore rappresenta una caratteristica specifica, descritta di seguito.

Regole Generali sui Nastri:

I nastri validi sono nastri "regalo", nastri di raso o tessuto.

Le bende usate dai cerusici non valgono come nastro bianco.

Gli effetti dei nastri non possono essere combinati tra loro.

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

Indica elementi fuori gioco e da considerare inesistenti, come persone, aree o armi. Si deve semplicemente ignorare ciò che ne è avvolto come se non esistesse.

- **Nastro Blu**

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.

Ogni fendente deve essere accompagnato dalla chiamata "True".

Nel solo caso dei duelli concordati, di allenamento, di intrattenimento, ecc. e tutti quei casi in cui i contendenti siano chiaramente a conoscenza della lama valyriana non è necessario ricorrere alla chiamata, ma il nastro dovrà comunque essere applicato.

- **Nastro Rosso**

Su un'arma: indica che l'arma (lama o freccia) è infuocata.

Freccia incendiata: La persona colpita deve **rotolarsi a terra per 3 secondi**, simulando di essere avvolta dalle fiamme.

Lama incendiata (vedi *arma fiammeggiante*). L'effetto si applica solo al **primo colpo** andato a segno.

Senza armatura (PA): Il colpito deve rotolarsi per 10 secondi, al termine dei quali sarà considerato *moribondo* (0 PF).

Con armatura (PA): Il colpito perde tutti i PA, ma non deve rotolarsi. L'armatura si considera distrutta, inutilizzabile e non riparabile per l'intero evento. Lo scudo protegge dall'effetto, tuttavia lo scudo che subisce il colpo di una *lama incendiata* si considera distrutto, inutilizzabile e non riparabile per l'intero evento.

Ogni colpo deve essere accompagnato dalla parola **"Fire"**, chiaramente udibile.

Su oggetti o aree. Il nastro rosso può essere usato per incendiare qualsiasi cosa.

Per incendiare un edificio si dovrà circondare l'area con 3 giri di nastro rosso. Lo Staff dovrà essere presente e quindi avvisato preventivamente, per dichiarare la chiamata **Incendio**.

Tutti all'interno dell'edificio dopo 5 minuti dalla chiamata subiranno 1 PF di danno ogni 10 secondi. Una volta usciti, dovranno rotolarsi per 10 secondi. E' possibile che, in base alle azioni e alle strutture, sia percepito "odore di fumo" prima che l'incendio sia effettivamente divampato (intervento di un master).

- **Nastro Giallo**

Applicato su porte o lucchetti.

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).

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 della porta (lato esterno, visibile da chi volesse entrare, e lato interno).

Ogni lucchetto o serratura necessita di un numero progressivo (verificare con lo staff al momento della forgiatura o applicazione per evitare ripetizioni) e di una o più chiavi del numero corrispondente. **Soltanto chi è fisicamente in possesso della chiave (o del relativo biglietto) potrà aprire la porta o il lucchetto** (se non ho la chiave della mia camera NON posso entrarci se non simulando lo sfondamento; tranne in caso di reale emergenza fuorigioco; in caso di situazioni eccezionali avvisare preventivamente lo staff).

Applicato su armi (lame, frecce, ecc)

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 giallo).

E' possibile portare più armi, di cui già in partenza smussate.

Ogni fendente a segno deve essere accompagnato dalla chiamata **"Nullo"** che deve essere pronunciata in modo chiaramente udibile dall'avversario.

Nel solo caso dei duelli concordati, di allenamento, di intrattenimento, ecc. e tutti quei casi in cui i contendenti siano chiaramente a conoscenza delle lame smussate non è necessario ricorrere alla chiamata, ma il nastro dovrà comunque essere applicato.

Nastri "Alchemici"

I nastri alchemici rappresentano effetti temporanei applicati su armi da taglio.

I nastri alchemici non hanno effetto su personaggi con armatura (PA) finché questa non viene distrutta (esaurimento dei PA).

Una volta in possesso di una pozione per armi, chiunque può applicarla alla lama simulando di versare il contenuto sulla lama. Vale per tutte le armi da taglio e frecce.

L'effetto si applica solo al primo colpo inferto. Una volta effettuato il primo colpo, esaurito cioè l'effetto, il nastro deve essere tolto prima possibile (nel caso del colpo inferto, si considera esaurito anche se non andato a segno sui PF).

L'effetto del nastro scompare se l'arma tocca terra o qualsiasi cose non sia il fodero o se l'arma non viene utilizzata per 1 ora.

Nastro Verde

L'arma è avvelenata con la pozione resina velenosa.

Effetto: Il personaggio colpito **perderà 1 PF al minuto**. È possibile simulare il veleno interpretando una maggiore perdita di sangue o un dolore intenso.

Nota: Un personaggio avvelenato non può essere stabilizzato senza antidoto.

Chiamata obbligatoria: Ogni colpo deve essere accompagnato dalla parola "**Poison**", chiaramente udibile dall'avversario.

Nastro Bianco

All'arma è stata applicata la pozione impiastro paralizzante.

Effetto: Il personaggio colpito sarà **paralizzato per 5 minuti**.

Chiamata obbligatoria: Ogni colpo deve essere accompagnato dalla parola "**Paralyze**", chiaramente udibile dall'avversario.

Nastro Viola

All'arma è stata applicata una pozione allucinogeno da lama.

Effetto: Il personaggio colpito **vedrà tutti i presenti come nemici per 5 minuti**.

Nota interpretativa: La reazione all'effetto è lasciata alla libera interpretazione del giocatore (ad esempio, potrebbe reagire con paura e fuga, aggressività, violenza, ecc.).

Chiamata obbligatoria: Ogni colpo deve essere accompagnato dalla parola "**Fear**", chiaramente udibile dall'avversario.

8) AZIONI e SITUAZIONI SPECIALI

Si considerano azioni speciali quelle che non necessitano di abilità per essere svolte o che devono essere “subite” dai pg, ma devono seguire particolari regole.

- **Alfabetizzazione**

Se non si possiede l'abilità *Alfabetizzazione* il pg non sarà in grado né di leggere né di scrivere. Vedi abilità *Alfabetizzazione*.

- **Altofuoco**

L'Altofuoco è una sostanza estremamente pericolosa e distruttiva, disponibile in due varianti: dose comune, liquido di colore verde in boccetta; **dose da lancio**, palline in gommapiuma avvolte con nastro rosso e verde, in gioco una dose più stabile appositamente modulata per essere lanciata su un bersaglio a distanza.

Può essere utilizzato solo da chi possiede l'abilità Piromanzia.

Esplosione: Muovere una dose di Altofuoco (boccetta o pallina) per chiunque non possieda l'abilità *Piromanzia* provoca l'esplosione dell'Altofuoco e la morte del personaggio che la trasporti. E' possibile muovere una dose di Altofuoco solo con cautela, cioè con una simulazione adeguata: utilizzare due mani, muoversi molto lentamente, stato d'animo provocato da una situazione di estremo pericolo. Urti subiti o provocati, movimenti rapidi, cadute della persona o della dose di Altofuoco, mettere in scarsella/zaino, e situazioni analoghe provoca l'*esplosione*. (es: rubare dalla scarsella in movimento provoca l'esplosione / prendere dopo stordimento e muovere con cautela non provoca l'esplosione) Accortezze analoghe sono da applicarsi nel caso in cui si voglia spostare di peso o perquisire una persona che indossi Altofuoco.

Colpire (danno ai PF) o provocare la caduta (*stordimento*) di un personaggio che porti Altofuoco provoca l'*esplosione*. E' possibile impedire l'esplosione utilizzando cautela, es: facendo in modo che il personaggio stordito o colpito cada in modo leggero (es: stordire e accompagnare fisicamente il personaggio a terra, stordire e far accasciare su un tavolo/poltrona)

I master hanno facoltà di intervenire e dare indicazioni eventuali (esplosione avvenuta) in caso di dubbio.

L'Altofuoco dose comune (boccetta) non può essere lanciato, ma usato per accendere fiamme (*fonte di fuoco*), *incendiare armi* o *cauterizzare*.

L'Altofuoco dose da lancio (pallina) deve essere lanciato su un bersaglio che, quando colpito, si incendia immediatamente.

Il personaggio colpito direttamente ai PF dall'Altofuoco (pallina) è costretto a rotolarsi per terra avvolto dalle fiamme per 10 secondi, solo allora le fiamme saranno considerate estinte e il personaggio sarà **moribondo (OPF)**, è

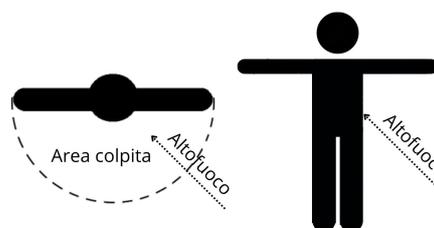
considerato colpito allo stesso modo anche chi si trova in un ventaglio di 180° per un metro di raggio (persona a braccia aperte circa) **davanti al punto di impatto**. Non colpisce chi si trovi dietro il personaggio colpito. Il

personaggio colpito dall'Altofuoco che indossi armatura

(minimo 1PA) vedrà l'armatura distrutta inutilizzabile e non riparabile per l'intero evento.

Lo scudo protegge dall'effetto, tuttavia lo scudo che subisce il colpo di una lama incendiata si considera distrutto, inutilizzabile e non riparabile per l'intero evento.

Eventuali rimbalzi della pallina non hanno valore, si esaurisce al primo bersaglio colpito.



Se colpisce a terra o un oggetto incendierà il terreno impattato o l'oggetto per 10 secondi.

Conseguenze dell'Altofuoco:

Non è possibile in alcun modo spegnere le fiamme che abbiano colpito oggetti (indicato dall'avvolgimento dell'oggetto con nastro rosso e verde o indicazioni materiali) o persone, salvo attendere che si estinguano spontaneamente. Chiunque dovesse cercare di spegnere le fiamme o aiutare il personaggio colpito, verrà incendiato anch'egli diventando *moribondo*.

La ferita da Altofuoco (danni diretto ai PF) **si considera sempre grave** (vedi sistema delle ferite, si procede direttamente all'estrazione della seconda biglia). Nel caso di ferite ricevute a causa dell'Altofuoco si avranno danni permanenti: le cicatrici (permanenti) dovranno essere simulate con trucco scenico di colore violaceo, diversamente dalle cicatrici da ustioni ordinarie, e il pg avrà 1 PF di base (rimane acquisibile e applicabile l'abilità *resistenza fisica*).

- **Azioni ai danni di pg dormienti**

Quando un personaggio desidera compiere un'azione durante la notte o in presenza di giocatori dormienti (es: derubare o attaccare un personaggio nel sonno), è imprescindibile la presenza di un master.

Per compiere azioni di qualsiasi genere contro pg dormienti si dovrà entrare effettivamente nella stanza superando gli eventuali ostacoli (*serrature* o qualsiasi misura di "sicurezza" i personaggi mettano in atto nelle loro camere) e avvicinarsi alla vittima. Qualsiasi tipo di contatto è severamente vietato. Il master presente, preso atto della situazione procederà a convalidare l'azione e fare quanto necessario svegliando i giocatori coinvolti e comunicando loro tutte le informazioni necessarie in possesso del pg o gli eventuali danni subiti.

- **Colpo di grazia**

E' possibile dare il colpo di grazia, adeguatamente simulato, solo ad un personaggio *stordito, dormiente, moribondo o legato*, in generale in tutte quelle condizioni in cui un pg sia impossibilitato a difendersi. Il pg **muore istantaneamente**.

Deve però essere adeguatamente interpretato (sgozzamento di pg moribondo, infilzare pg stordito, ecc) e dichiarato direttamente alla vittima, è necessario utilizzare comunque frasi in gioco che contengano però i termini "*colpo di grazia*".

- **Creare fonte di fuoco.**

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

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

Si potrà quindi versare tale liquido per terra o disporre la legna e simulare 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! E' necessario quindi ingegnarsi per contenere le fiamme (non usando i piedi per tenere il nastro ovviamente, sempre che non si voglia subire gli effetti del nastro rosso).

- **Creare frecce incendiarie**

Le frecce dovranno essere avvicinate ad una *fonte di fuoco*, dopodiché si dovrà applicare il nastro rosso alla freccia, in modo che il nodo non si scioglia 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!

- **Duello all'ultimo sangue**

Si applica al solo caso in cui abbia luogo un duello 1 contro 1 all'ultimo sangue (es. duello d'onore). I Punti Ferita dei personaggi coinvolti solo per il tempo del duello vengono considerati raddoppiati ($PF \times 2 = PF_{duello}$); rimangono invariati gli eventuali Punti Armatura. Al momento in cui uno dei duellanti raggiungerà gli 0 PF sarà *moribondo* secondo regolamento; si applica la possibilità dell'*ultimo respiro* e *colpo di grazia*.

In qualsiasi momento il duello sia interrotto (dai duellanti o da intervento esterno) i *PF duello* residui in quel momento vengono dimezzati approssimando per difetto, anche nel caso in cui ciò significhi arrivare a zero PF.

Al momento del ricalcolo dei PF si considereranno solamente gli ultimi colpi subiti al fine dell'estrazione delle biglie.

- **Legare un personaggio/liberarsi dalle corde**

E' possibile **legare** un personaggio anche senza l'abilità apposita. Per far ciò è necessario impiegare qualche minuto per girare intorno alle mani o al corpo della vittima la corda.

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 l'utilizzo dell'abilità, cioè senza applicare nessun nodo alla corda (per i dettagli vedi abilità "legare" e "destrezza"), potrà liberarsi autonomamente dopo 10 minuti. Nel caso in cui sia stata utilizzata l'abilità *legare* sarà possibile liberarsi solo se in possesso dell'abilità *destrezza*. È sempre possibile che un terzo personaggio liberi il giocatore "legato" tagliando le corde che lo imprigionano. Il personaggio legato non può tagliare la sua stessa corda.

- **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.

- **Rubare**

E' possibile rubare ogni oggetto o elemento in gioco (monete, armi, armature, elementi di vestiario, ecc). Non esistono abilità specifiche, il furto dovrà essere interpretato in gioco. Il ladro, una volta in possesso della refurtiva dovrà nasconderla e immediatamente contattare un Master che si occuperà di sostituire la refurtiva nel nascondiglio con un cartellino, portando in area staff l'oggetto.

In caso di ritrovamento lo staff procederà allo scambio inverso, si dovrà quindi riconsegnare il cartellino.

In ogni caso non è MAI possibile utilizzare quanto rubato.

Uniche eccezioni sono le monete di gioco, le pozioni alchemiche e documenti in gioco che possono invece essere utilizzate liberamente dal ladro. Contenitori, scarselle ecc che il ladro voglia tenere o nascondere seguono invece la procedura ordinaria.

- **Rottura di un lucchetto o Sfondamento di una porta rinforzata**

E' possibile per chiunque rompere un lucchetto o sfondare una porta con serratura rinforzata tramite abilità *metallurgia*, ma si dovrà accuratamente simulare per 5 minuti ininterrotti producendo in modo non dannoso un rumore chiaramente udibile. Si consiglia un rumore metallico nel caso del lucchetto o colpi sordi nel caso dello sfondamento di una porta.

Trascorsi i 5 minuti il giocatore dovrà obbligatoriamente togliere il nastro giallo e lasciarlo in prossimità della serratura/lucchetto.

Un lucchetto rotto e una porta sfondata non sono più utilizzabili; nel caso di porte sarà applicato un cartellino "serratura rotta" dallo staff e non sarà più possibile applicarvi serrature con nastro giallo.

Nel caso di lucchetti o serrature scassinate tramite apposita abilità *scassinare* si dovrà lasciare il nastro giallo integro e applicato.

- **Sgozzamento.**

E' possibile sgozzare un personaggio senza alcuna abilità, ma si dovrà simulare l'azione 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 eseguire lo sgozzamento durante un combattimento o situazioni in cui non sia sicuro .**

- **Stordire un personaggio**

E' 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 un personaggio riesca a resistere allo stordimento tramite abilità *testa dura*. Stordire continuamente qualcuno non è esente da complicazioni, quindi non stupitevi se all'ennesima botta in testa consecutiva il vostro bersaglio dovesse perdere la vita (intervento di un Master).

- **Ultimo respiro**

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

Un PG morto 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.

Il PG può essere da solo con una persona, anche il suo assassino, oppure con altri personaggi.

Il PG NON deve essere vittima di sgozzamento o avvelenamento (se il veleno è la causa unica della morte).

Alcuni casi in cui può essere applicato:

-pg a 0 PF e scaduto il tempo per lo stato *moribondo*;

-pg *ferito* e estrazione di doppia biglia rossa;

-pg nello stato di *moribondo*, ma che scelga comunque di abbandonare il pg.

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).

- **Vittima di Tortura**

Quanto di seguito descritto vale solo se il personaggio torturato NON possiede l'abilità *Resistenza al dolore* o se il liv dell'abilità *resistenza* è inferiore a quello del torturatore. Per altri dettagli (sia per torturatore che vittima con abilità) si veda la sezione abilità.

Le azioni come pugni, calci e altre forme di violenza fisica non sono considerate tortura, ma possono comunque sottrarre PF alla vittima, che potrebbe decidere di confessare sotto la pressione. Tuttavia, in questo caso, la situazione segue le normali regole di danno (una perdita di PF per ogni ferita fino a zero) e non quelle relative alla tortura. Il personaggio torturato dovrà essere immobilizzato (mai realmente! Solo in gioco) ed i suoi aguzzini **dovranno dichiarare l'inizio della tortura e comunicargli discretamente il proprio livello di abilità ed altri dettagli** (vedi "*torturare*").

La vittima è tenuta a simulare correttamente il dolore e a collaborare alla teatralità della scena. Al termine della tortura il personaggio vittima diventerà *moribondo* a meno di *torturare liv 4*, dove rimmarrà con 1PF.

Se il personaggio torturato non possiede l'abilità *Resistenza al Dolore* o ha un livello inferiore a quello del torturatore, dovrà rispondere obbligatoriamente con la verità a tutte le domande poste dal torturatore. **Non sono ammessi giochi di parole o cavilli**, ma è permesso non fornire ulteriori dettagli rispetto a quanto richiesto dalla domanda. Nel caso si scelga di parlare tutto quello che la vittima dirà dovrà essere assolutamente vero. Si richiede, per correttezza, di non utilizzare giochi di parole o risposte ambigue.

Esempi. Alla domanda "Ser Bracken ha ucciso Ser Blackwood?", il personaggio dovrà

rispondere esattamente con le informazioni in suo possesso, rispondendo “sì” se vero e dicendo se Ser Bracken era la mano o il mandante oppure informando che “no, non è stato lui” se effettivamente non ha ricoperto un ruolo nella cosa. Ogni altro dettaglio è a discrezione del giocatore vittima, ma se inserito dovrà essere assolutamente vero.

Alla domanda “Bittersteel si trova a Lys?” la vittima dovrà rispondere “sì” o “no” oppure può rispondere effettivamente il luogo a lei noto, “si trova a Lys” se il personaggio sa che si trova lì oppure “l’ultima volta l’ho visto a Atranta” se effettivamente così è stato e non ha altre informazioni in merito alla posizione.

L’obiettivo è garantire un gioco corretto e coerente, evitando ambiguità nelle risposte. Nel caso il torturatore volesse *estorcere una risposta affermativa* dovrà utilizzare la frase in codice “*dimmi ciò che voglio sentire!*” al posto della sua ultima domanda disponibile, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se falso.

Lo Staff si riserva di intervenire in caso siano rilevate scorrettezze.

- **Uscire fuori ruolo**

Alcune circostanze permettono l'uscita di ruolo. I personaggi coinvolti dovranno mostrare chiaramente la mano con dito indice alzato e mantenerla per tutto il tempo in cui si trovano in questo stato o esibire chiaramente un *nastro fuori ruolo*.

Di seguito alcuni esempi 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 e 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.

- ➔ **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 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 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.



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 sui canali online 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.



Ambientazione

Westeros

L'ambientazione prende libera ispirazione da quella del mondo delle Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di George RR Martin, ma presenta numerosi elementi che per molti versi si differenziano profondamente da quella canonica per motivi di giocabilità e di trama, per esigenze di gestione, attuabilità, giocabilità e come conseguenza delle scelte dei giocatori durante gli anni di campagna. Tutti i dettagli sono reperibili sulla nostra Wiki "Le Cronache del Drago Nero Wiki" (http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Le_Cronache_del_Drago_Nero_Wiki).

Lo Staff Master è a disposizione per chiarire qualsiasi dubbio.

Nel Westeros, la gerarchia sociale è alla base della vita quotidiana e definisce il potere, l'influenza e le responsabilità di ogni individuo. Di seguito sono elencati i titoli e i ruoli in ordine di importanza crescente.

Popolo. La base della società è costituita dalla popolazione comune. Alcuni mestieri permettono ad alcuni di elevarsi socialmente, ad esempio mercanti e artigiani delle gilde, che possono accumulare ricchezza e soldati e combattenti che possono mettersi al servizio di un nobile.

Capo Gilda. I membri delle gilde possono raggiungere i ranghi più alti pur essendo di origine popolana. Il Capo Gilda è la massima autorità di una gilda ed è considerato di rango superiore alla gente comune, pur senza possedere un titolo nobiliare. Le gilde possono avere grande influenza economica e politica.

Nati Bastardi. Si definiscono Bastardi (o, in modo gentile, figli naturali) i figli avuti da un nobile e un membro del popolo o tra due nobili al di fuori del matrimonio. Si definiscono bastardi "riconosciuti" quelli per cui sia ufficialmente noto almeno uno dei genitori nobili, solitamente prendono il nome in base al Regno di appartenenza del genitore noto (Nord=Snow, Valle=Stone, Fiumi=Rivers, Ovest=Hill, Altopiano=Flowers, Corona=Waters, Tempesta=Storm, Dorne=Sand, Isole di Ferro=Pyke) e non sono parte della linea ereditaria. Si definiscono bastardi "legittimati" quelli che, per svariati motivi, ottengono la legittimazione e quindi il cognome della famiglia del genitore che li legittima, entrando di fatto nella linea ereditaria. Solo il Re può, su richiesta del genitore, legittimare figli bastardi, sebbene in casi particolari possa farlo anche l'Alto Septon (Es: Roland Rivers, figlio bastardo di Lord Mallister e una popolana, una volta legittimato diventa Roland Mallister). I nati bastardi non hanno un vero e proprio rango sociale, dipende tutto dalla benevolenza del genitore nobile noto (non sono inusuali figli bastardi lasciati a vivere in povertà a madri del popolo; meno comuni sono figli bastardi accolti nelle case dei nobili, sia come figliastri che come servi).

Cavaliere (Ser). Il titolo di **Ser** è concesso **per nomina** da un altro cavaliere o da un Lord/Lady. Chiunque può diventare cavaliere se viene riconosciuto degno pur avendo origini non nobiliari. Tuttavia, i figli maschi delle famiglie nobili spesso vengono addestrati alla vita militare per ottenere questo titolo fin dalla giovane età. Un cavaliere (Ser) può servire un nobile o agire in autonomia, ma il suo titolo lo eleva un gradino al di sopra della popolazione comune.

Lady. Il titolo di Lady indica tutte le fanciulle di nobili origini o che siano moglie di un nobile o cavaliere.

Nota: tutte le fanciulle nobili sono Lady, non tutti i fanciulli nobili sono Ser.

Nobile minore (Lord o Lady minore). Colui o colei che siano Signore/a di un territorio. I nobili minori sono solitamente nominati dai Nobili Maggiori e sono loro vassalli, ma è possibile che siano nominati direttamente dal Protettore e affidati al vassallaggio di un Maggiore.

Nobile Maggiore (Lord o Lady Maggiore). Colui o colei che sia Signore/a di un territorio con influenza e vastità significativa. Nominato dal Lord Protettore o dal Re. Può nominare nobili minori vassalli. Un Lord Maggiore può accrescere la propria influenza attraverso alleanze, matrimoni e strategie politiche.

Lord o Lady Protettore. I Protettori sono tra le figure più potenti del regno. Nominati dal Re (di solito per diritto ereditario maschile). Hanno autorità assoluta sul proprio territorio e su tutti i nobili al suo interno. In gioco: i termini tecnici del ricoprire il titolo di Protettore in gioco sono resi noti al momento in cui un giocatore raggiunge tale titolo.

Concilio Ristretto. I consiglieri del Re, scelti solitamente tra la nobiltà, sono considerati un rango superiore al resto dei nobili.

Re. La massima autorità di tutta Westeros.

E' possibile trovare tutti i dettagli per quanto riguarda i vari titoli nobiliari, qui riportati brevemente, sulla Wiki (http://www.ohanagr.it/wiki/index.php?title=Titoli_nobiliari)
Esistono inoltre titoli onorifici in gioco che conferiscono ruoli, oneri, onori particolari e possono nascere spontaneamente durante il gioco (http://www.ohanagr.it/wiki/index.php?title=Titoli_onorifici).

Le leggi del Westeros

In Westeros, il sistema legislativo segue una rigida gerarchia basata sul grado nobiliare. Sebbene vi siano leggi comuni valide per tutto il Regno, ogni nobile con terre ha autorità legislativa assoluta all'interno del proprio territorio, nei limiti imposti dai suoi superiori in rango.

Il Re dei Sette Regni è la massima autorità e promulga le leggi che tutti devono rispettare, indipendentemente dal titolo nobiliare o dalla regione di appartenenza.

I Protettori (es. il Protettore delle Terre dei Fiumi) possono emanare leggi valide esclusivamente all'interno delle proprie terre. Tuttavia non possono contraddire o superare i limiti imposti dalle leggi del Re e le loro leggi si applicano solo nella loro area di influenza. I Nobili Maggiori possono promulgare leggi per i loro territori e per i loro vassalli. Tuttavia devono rispettare le leggi del Re e del Protettore della loro regione e le loro leggi si applicano solo alle terre di loro proprietà e ai nobili minori loro sottoposti.

I Nobili Minori possono promulgare leggi per le proprie terre, ma devono rispettare le leggi del Re, del Protettore e del loro nobile Maggiore e le loro leggi si applicano solo all'interno delle loro terre.

E' possibile trovare tutte le leggi del Re e del Protettore nella apposita sezione sulla wiki (http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=La_Legge_dei_Sette_Regni), mentre quelle particolari dei vari nobili sono riportate nelle pagine dei singoli territori.

Gilde

Le Gilde rappresentano le istituzioni per gli ambiti che occupano. I benefici e i doveri dell'essere parte di una gilda variano per ognuna e possono variare a seconda del rango che il personaggio ricopre nella stessa.

Tutte le Gilde possono arrivare a essere guidate da giocatori. E' possibile l'ingresso in gilda da background previo accordo con lo staff.

Accademia dei Cerusici



L'Accademia dei Cerusici 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 le basi dell'alchimia curativa oltre che guadagnarsi da vivere lavorando come cerusico.

Prerequisiti per l'ingresso: Alfabetizzazione 1, Cerusico 1

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Accademia_dei_Cerusici)

Circolo degli Speciali



Il Circolo degli Speciali è una congregazione di studiosi dell'alchimia che fa capo alla sede principale di Approdo del Re e ha come scopo la continua ricerca di nuove pozioni e il miglioramento di quelle già esistenti. Il Circolo vanta di essere quasi indipendente dalla nobiltà. Nelle sedi è possibile trovare mentori pronti ad aiutare nello studio dell'alchimia e grandi scorte di reagenti.

Prerequisiti per l'ingresso: Alfabetizzazione 1, Alchimia 1

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Circolo_degli_Speciali)

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 principale ad Approdo del Re. La loro conoscenza e il loro potere derivano da un'unica e terribile fonte: l'Altofuoco, una sostanza altamente infiammabile ed esplosiva, capace di ridurre in cenere qualsiasi materiale, la cui conoscenza è un segreto ben custodito. Coloro che iniziano il percorso per diventare Piromanti devono affrontare durissime prove alle quali solo pochi eletti sopravvivono e possono ritenersi degni di maneggiare il tanto temuto Altofuoco.

Una volta entrati nella Gilda, i Piromanti devono seguire un codice ferreo: essi servono solo la Gilda e la Corona; rinunciano alla vita precedente (famiglia, affetti, se di origini nobiliari rinunciano anche al cognome e vengono cancellati dalla linea ereditaria); non possono servire nobili o privati né ricoprire cariche al di fuori della Gilda; non possono ufficialmente avere amici o alleati al di fuori della Gilda; non possono sposarsi o avere eredi. I Piromanti sono fratelli solo tra di loro, legati da un vincolo indissolubile con la Gilda.

Requisiti per l'ingresso da background: Alfabetizzazione 1, Piromanzia 1

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Gilda_dei_Piromanti)

Ordine dei Maestri della Cittadella



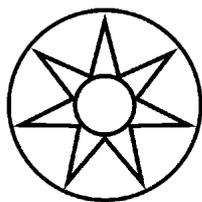
La Cittadella di Vecchia Città istruisce da secoli i Maestri, saggi e colti consiglieri dei Lord. Ogni nobile che si rispetti ospita un Maestro alla sua Corte. Questi sono i custodi della conoscenza e si prodigano di tramandarla spogliandola dalle superstizioni e perseguendo gli usi nefasti che di questa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

studio e alla conoscenza rinunciando alla possibilità di contrarre matrimonio e avere figli e, nel caso dei nobili, al loro cognome e al loro ruolo nell'albero genealogico della famiglia, perdendo di conseguenza la possibilità di ereditare.

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Ordine_dei_Maestri_della_Cittadella)

Solo per i Maestri, recandosi in Cittadella in azione interlive è possibile raccogliere informazioni su: religioni del Westeros e dell'oltremare, araldiche (alberi genealogici), gestioni terre/economia di altri territori in tutta Westeros, storia/leggende/tradizioni di un territorio in tutta Westeros

Il Credo



Septon e Septe compongono il Credo al cui vertice si trova l'Alto Septon.

Uomini e donne di profonda Fede sei Sette Dei che votano a loro la propria vita agli Dei. Essi aiutano e guidano le anime dei fedeli di tutto il Regno. Chi entra nel Credo rinuncia alla possibilità di contrarre matrimonio e avere figli e, nel caso dei nobili, al loro cognome e al loro ruolo nell'albero genealogico della famiglia, perdendo di conseguenza la

possibilità di ereditare

Ordine delle Septe educatrici

Le Septe, membri femminili del clero, 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 al Credo dei Sette possono persino arrivare a ricoprire il ruolo di consigliere del Lord.

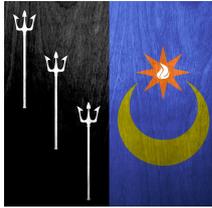
Prerequisiti per l'ingresso: credo nei Sette Dei

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Culto_dei_Sette)

Solo per i membri del Credo recandosi al Grande tempio di Approdo del Re o al Tempio Stellato di Vecchia Città in azione interlive è possibile raccogliere informazioni su: religioni

del Westeros e dell'oltremare, araldiche (alberi genealogici), gestioni terre/economia di altri territori in tutta Westeros, storia/leggende/tradizioni di un territorio in tutta Westeros

Compagnia del Tridente e Leoni d'oro



La Compagnia del Tridente è la principale compagnia delle Terre dei Fiumi, fondata di recente ha poi raggiunto potere ed influenza mercantile. La Compagnia accetta membri di qualsiasi ceto ed etnia, l'importante è farsi valere in ambito commerciale.



I Leoni d'oro sono la compagnia mercantile che gestisce le principali risorse delle Terre dell'Ovest alle dirette dipendenze di Casa Lannister: merci, ma soprattutto preziosi, oro e denaro allo stato più puro, prestiti e investimenti! 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.

Prerequisiti per l'ingresso: Alfabetizzazione 1, Mercanteggiare 1

(Tridente http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Compagnia_del_Tridente

Leoni d'oro http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Leoni_d%27oro)

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... e, stando a quel che dicono in giro le malelingue, far fiorire abilità di osservazione e persino spionaggio. Chiunque, di qualsiasi estrazione sociale e luogo di origine, può essere ben accolto.

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

(http://www.ohanagriv.it/wiki/index.php?title=Casa_del_Cantore)

Voci di taverna

Le Voci di Taverna sono pettegolezzi, dicerie, annunci e resoconti di eventi che tutti i personaggi potrebbero aver sentito, direttamente o indirettamente.

Vengono pubblicate prima e dopo un evento live, così come durante gli interlive, sui canali ufficiali dell'organizzazione.

Queste voci possono includere:

Annunci ufficiali (proclami, editti, offerte di lavoro, avvisi).

Pettegolezzi e dicerie (chi ha detto cosa, misteri, sospetti, intrighi).

Resoconti di eventi (quello che *la gente dice* sia successo).

Storie e leggende (fatti storici, miti, superstizioni locali).

Le Voci di Taverna sono un modo semplice per ottenere e diffondere informazioni ma non sempre sono affidabili!

Ci si può fidare?

Dipende dalla natura della voce:

Annunci ufficiali sono di solito affidabili. Per ogni dubbio è comunque possibile verificare parlando con chi li ha affissi o diffusi (in live per i PG, in interlive per PNG non presenti all'evento).

Pettegolezzi e dicerie sono passaparola, storie che cambiano a ogni bocca che le racconta prima di giungere alle orecchie dei personaggi. Un dettaglio può essere perso, alterato o completamente inventato!

Ricorda sempre che le voci non sono la verità assoluta, ma possono contenere briciole di verità mescolate a invenzioni o esagerazioni!

Come Diffondere Voci di Taverna?

Ogni PG può contribuire alla diffusione di informazioni (vere o false) nei seguenti modi:

Annunci ufficiali. E' possibile chiedere allo staff di pubblicare manifesti, proclami o editti tramite un'azione interlive o, in casi particolari, con una richiesta preventiva.

Dicerie e pettegolezzi. E' possibile diffondere una Voce di Taverna vere, false o solo parzialmente vere tramite un'azione interlive specificando come il personaggio intende far girare l'informazione.

Usare le Voci di Taverna può essere un'arma potente:

Vuoi diffamare un rivale? Diffondi un pettegolezzo.

Vuoi aumentare il prestigio del tuo PG? Spargi storie eroiche su di lui.

Vuoi seminare il caos? Insinua un dubbio e guarda il mondo bruciare.

Perchè quando si è a caccia del potere, anche i pettegolezzi sono un arma che può rivelarsi letale.



reazione del personaggio

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

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

Stesura del background (BG)

E' possibile creare personaggi in collaborazione con lo staff master o in autonomia, in ogni caso è necessario seguire lo schema di seguito. Aiuterà i giocatori a fornire allo staff le informazioni essenziali e più rilevanti e lo staff ad inserire i personaggi al meglio nel mondo di gioco.

Qualora si volesse interpretare un pg parente di un altro già in gioco o appartenente ad una famiglia nobile, anche senza legami preesistenti con altri giocatori, è necessario contattare lo staff prima di scrivere il bg; nel caso di famiglie nobiliari sarà lo staff a consegnare alberi genealogici (è possibile creare nuove famiglie in collaborazione con lo Staff) ed eventualmente note particolari della storia della famiglia (compendi familiari).

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

Famiglia

Indicare se "nobile" (sono intesi nobili anche i Cavalieri) e di quale Casa, o popolano.

Note della Famiglia (se Nobile)

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

Note sulla professione

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

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 personaggio dovesse avere già conoscenze di altri personaggi presenti in gioco, indicare qui i loro nomi e i rapporti che hanno.

Obiettivi/o del Personaggio

Descrivere in maniera sintetica, ma chiara quali sono gli scopi del Personaggio.

Scheda pg

Una volta che il bg è stato approvato, lo staff condividerà con il giocatore il documento condiviso online relativo alla *scheda personaggio* in cui saranno riassunti gli elementi principali.

Nella scheda personaggio saranno aggiornate a carico del giocatore le abilità, le proprietà del pg, conoscenze particolari, ecc, e a carico dello staff *rendita e mantenimento*. Lo staff si riserva di controllare e verificare il corretto aggiornamento delle schede pg.

Abilità in creazione

In fase di creazione del personaggio è possibile scegliere abilità in numero e tipo diverso a seconda del rango del personaggio o dell'appartenenza ad una Gilda.

Abilità comuni

Queste abilità sono comuni e acquistabili da tutti i pg in fase di creazione.

- Alchimia
- Alfabetizzazione
- Cerusia
- Combattimento in arme
- Legare
- Mercanteggiare
- Resistenza fisica
- Testa dura

Abilità per Maestri (anelli)

Un pg Maestro in fase di creazione acquisisce le seguenti abilità:

Fisse: Alfabetizzazione liv 1, corveria liv 1

A scelta: 2 abilità liv 1 *oppure* una di liv 2 a scelta tra quelle comuni e per Maestri disponibili.

Le abilità elencate di seguito sono acquistabili solamente dai Maestri.

- Perizia Calligrafica (non acquistabile in fase di creazione)
- Metallurgia
- Corveria
- Governo

Abilità per Septa/Septon

Un pg Septa/septon in fase di creazione acquisisce le seguenti abilità:

Fisse: Alfabetizzazione liv 1, Staffette del Credo liv 1

A scelta: 2 abilità liv 1 *oppure* una di liv 2 a scelta tra quelle comuni e per Septa/Septon disponibili.

Le abilità elencate di seguito sono acquistabili solamente dai membri del Credo.

- Perizia Calligrafica (non acquistabile in fase di creazione)
- Fede religiosa
- Staffette del Credo

Abilità per Piromanti

Le abilità elencate di seguito sono acquistabili solamente dai Piromanti.

Un Piromante in fase di creazione acquisisce le seguenti abilità:

Fisse: Alfabetizzazione liv 1

A scelta: 2 abilità liv 1 *oppure* una di liv 2 a scelta tra quelle comuni e per Piromanti

disponibili.

- Piromanzia (acquistabile in creazione solo liv 1)
- Arma Fiammeggiante (acquistabile in creazione solo liv 1)

Abilità per nobili senza terre

Un pg nobile in fase di creazione acquisisce le seguenti abilità:

Fisse: Alfabetizzazione liv 1

A scelta: 2 abilità liv 1 *oppure* una di liv 2 a scelta tra quelle comuni.

Abilità per bastardi riconosciuti

Un pg non nobile in fase di creazione acquisisce

A scelta: 4 abilità liv 1 *oppure* 1 abilità liv 2 e 2 liv 1 *oppure* 2 abilità liv 2 a scelta tra quelle comuni e per non nobili.

Le abilità elencate di seguito sono acquistabili solamente da chi non appartenga ad una delle categorie precedenti.

- Metallurgia
- Scassinare
- Destrezza

Altre abilità - non acquistabili in creazione.

Le seguenti abilità sono acquistabili da tutti i personaggi, ma solamente durante il gioco (non in fase di creazione).

- Cerusico specialista
- Controspionaggio
- Falsificare Firme
- Resistenza al dolore
- Torturare

Abilità per nobili con terre

Le seguenti abilità sono acquistabili solamente dai nobili con terre (minori o maggiori) durante il gioco.

- Difesa
- Informatori
- Sabotaggio
- Spionaggio

Rendita e Mantenimento del personaggio

Purtroppo, anche nel Westeros tutto gira attorno al denaro.

Ogni personaggio ha delle spese da sostenere per sopravvivere (*mantenimento*) e un modo di guadagnarsi (per lavoro o per grazia di nascita) il minimo indispensabile (*rendita*).

Rendita e mantenimento base interlive variano a seconda della categoria cui appartiene il personaggio e sono quelli indicati di seguito. E' possibile però per tutti, attraverso il gioco, aumentare questi valori.

Aumentare la rendita dipende dai rapporti in gioco con altri pg o png.

A far aumentare il *mantenimento base* saranno, ad esempio, tutte le proprietà del personaggio (es: navi, cavalli o altri animali) o gli accordi presi in live o interlive con pg o png (es png: scorte private, mercenari al soldo, ecc).

Ogni variazione sarà segnalata nella *scheda pg*.

Maestro e Septa/Septon

Un Maestro rinuncia a tutto quando entra a far parte della Cittadella ed in cambio è la Cittadella stessa a garantirgli un minimo di monete anche quando questo viene assegnato ad uno specifico territorio, sebbene egli possa godere dei beni del territorio.

Una Septa o un Septon hanno scelto di dedicare la loro vita alla Fede e al Credo che, come una gerarchia ordinata, garantisce loro quanto necessario per sopravvivere.

Rendita interlive base: 2 ma

Mantenimento interlive base: 0 ma

E' possibile, una volta per *interlive*, svolgere incarichi per conto della Cittadella/territorio o del Credo /territorio per aumentare i propri guadagni, in questo caso è necessario inserire in *azione interlive* la richiesta di incarico.

Piomante

Un Piomante, quando si unisce alla Gilda, rinuncia alla sua vita precedente, spesso anche al proprio nome di nascita. La Gilda, tra molto altro, gli garantisce entrate diverse a seconda del rango e del compimento degli incarichi.

Rendita interlive rango accolito base: 2 ma (la rendita per ranghi superiori è resa nota al momento del raggiungimento del nuovo rango)

Mantenimento interlive base: 0 ma

E' possibile, una volta per *interlive*, svolgere incarichi per conto della gilda per aumentare i propri guadagni, in questo caso è necessario inserire in *azione interlive* la richiesta di incarico alla gilda.

Nobile con terre

Un nobile con terre, che sia egli stesso Signore/a di un territorio, non può lavorare in prima persona, ma vedrà la sua *rendita interlive* come percentuale dei guadagni del territorio in *gestione terre*.

Mantenimento interlive base nobile minore: 6 ma

Mantenimento interlive base nobile maggiore: 1 mo

Nobile minore senza terre

Ogni famiglia nobile ha una rendita che si compone in parte dalla rendita Reale, concessa dalla Corona al capofamiglia, e in parte derivante e della ricchezza del proprio territorio. Il Signore o la Signora di ogni Casata distribuiscono tale rendita ai suoi membri.

Rendita interlive base: 4 ma

Mantenimento interlive base: 4 ma

Un nobile minore può essere inoltre proprietario di attività, può quindi *svolgere professione* (massimo 1), inteso, in termini di gioco, come essere proprietario di attività o disporre direttamente di servitori in grado di svolgere determinate mansioni.

Bastardo

Quando nasci tra gli ultimi dei nobili, sai che dovrai lavorare per guadagnarti da vivere: dove, come o per chi è la scelta vitale da compiere. L'apprendimento di alcune *abilità*, oltre all'abilità stessa come descritta nell'elenco abilità, dà accesso ad una o più (massimo 2) *professioni*.

Professioni.

Alchimia	→	Professione alchimista
Alfabetizzazione	→	Professione bardo
Cerusia	→	Professione cerusico
Combattimento in arme	→	Professione soldato
Legare	→	Professione allevatore di cavalli
Mercanteggiare	→	Professione mercante
Metallurgia	→	Professione fabbro
Resistenza fisica	→	Professione agricoltore

La professione può essere scelta in creazione (inserendola nella scheda di creazione del personaggio) o durante il gioco al momento dell'acquisizione dell'abilità corrispondente. Una volta scelte una per i nobili o due professioni per i bastardi non è più possibile cambiarle.

Scegliere una *professione* da accesso all'*azione interlive standard* "svolgo professione a ..." che garantisce una *rendita interlive* variabile a seconda del livello dell'abilità cui la professione corrisponde. Per poter avere la rendita data dallo svolgere la professione sarà quindi necessario utilizzare uno o più (massimo 1 per i nobili o 2 per i nati bastardi) *punti interlive* (vedi paragrafo *interlive*).

Rendita interlive base: liv 1 - 1 ma e 5 mr

liv 2 - 2 ma

liv 3 - 3 ma

Mantenimento interlive base: 2 ma

E' possibile svolgere la professione in gilda dove ne esiste una di riferimento, in proprio dove non esista gilda di riferimento (non è possibile svolgere professione in proprio se la gilda esiste) o presso il territorio di un Lord/Lady.

In questo ultimo caso sarà il personaggio nobile con terre a dover provvedere al pagamento della rendita al pg che svolge la professione e che può essere liberamente concordato tra i

due giocatori. Il *punto azione interlive* dovrà quindi essere scritto come “svolgo professione ... presso (nome del territorio)”.

Svolgere determinate professioni presso un territorio darà automaticamente un bonus nella gestione terre di quel territorio (vedi *regolamento gestione terre*).

Note particolari:

- la *professione Bardo* consente l'acquisizione eccezionale dell'abilità *spionaggio*. Qualora il personaggio con *professione bardo* e *abilità spionaggio* dovesse unirsi al Credo, alla Cittadella o ai Piroganti perderà l'abilità.

Mancata possibilità di soddisfare il mantenimento

Qualora un personaggio non possa pagare il *mantenimento base* arriverà al live successivo con 1 solo PF base e perderà tutte le eventuali aggiunte al mantenimento (es: animali, mercenari ecc) che dovranno essere nuovamente ottenute/acquistate in gioco.

Qualora un personaggio possieda *mantenimento base* e uno *bonus* e possa sostenere solamente parte della spesa dovrà scegliere quali spese sostenere (il *mantenimento base* non può non essere soddisfatto in questo caso), il resto sarà perso. In caso di mancata comunicazione allo staff della scelta tramite azione interlive si considereranno persi i beni a partire da quello col valore minore e in ordine crescente.

Sono da considerarsi “da saldare” solamente gli *interlive* cui il personaggio prende parte.

Cioè, se un giocatore partecipa ad un evento, salta il secondo e ritorna al terzo, ma per entrambi gli *interlive* invia *azione* dovrà comunque provvedere al mantenimento di entrambi; qualora partecipi ad un solo *interlive* dovrà sostenere un solo *mantenimento*, se non partecipa a nessun *interlive* non dovrà sostenere nessun *mantenimento*, ma non avrà nessuna *rendita* (anche in caso di nobili).

Rendita e mantenimento in live

Non esistono cifre di *rendita* e *mantenimento* standard durante un evento live. Ogni pg potrà spendere il suo tesoretto o guadagnare con ogni mezzo che ritiene lecito quanto può o vuole tramite il gioco.



ambiare categoria

- Un personaggio bastardo che diventi nobile minore (o bastardo legittimato) manterrà le abilità e le professioni acquisite aggiungendo ai suoi possibili guadagni la rendita base nobiliare, ma dovrà soddisfare il nuovo mantenimento.
- Un personaggio bastardo o nobile senza terre dovesse unirsi al Credo, alla Cittadella, ai Piromanti perderà la possibilità di svolgere la professione (*azione interlive standard*) e il guadagno che ne consegue per acquisire la rendita della nuova categoria di appartenenza, mantenendo comunque tutte le abilità relative.

Esempio: un alchimista nobile minore con professione alchimista che divenisse Maestro perde la possibilità di svolgere la professione, ma mantiene l'abilità alchimia al livello che aveva.

- Un personaggio bastardo o nobile senza terra che acquisisca il titolo di Capo Gilda di una delle Gilde ufficiali mantiene la possibilità di *svolgere professione* e ottiene una *rendita interlive* di 4ma.
- Un nobile minore che diventi nobile con terre (minore) perde totale accesso all'azione interlive *svolgere professione* e perde la possibilità di progredire (guadagnare nuovi livelli) nelle seguenti abilità: Alchimia, Cerusia, Metallurgia. Può continuare ad utilizzare e insegnare le abilità nei livelli appresi. Acquisirà la nuova rendita derivata dal territorio e il nuovo mantenimento.
- Un nobile minore che diventi nobile maggiore (con territorio maggiore) perde totale accesso all'azione interlive *svolgere professione* e la possibilità di utilizzare in live e interlive le seguenti abilità:

Alchimia, Cerusia, Mercanteggiare, Metallurgia, Rotte commerciali.

Allo stesso tempo potrà acquisire automaticamente il liv 1 di una delle abilità per nobili con terre a scelta. Acquisirà la nuova rendita derivata dal territorio e il nuovo mantenimento.

Qualora si dovesse perdere la terra si potrà avere nuovamente accesso alle abilità momentaneamente "congelate", perdendo la possibilità di utilizzare quelle per nobili con terre (a loro volta congelate fino all'eventuale nuovo ottenimento di terre).



ista Abilità

ALCHIMIA

Descrizione: E' una scienza che permette la creazione di pozioni, veleni, antidoti, unguenti e tanti altri tipi di miscugli.

Di seguito sono riportate informazioni generiche che possono essere note a qualsiasi pg; tutti i dettagli sul funzionamento dell'abilità e le formule sono reperibili nel "compendio alchemico".

Requisiti di validità delle formule alchemiche:

Una formula alchemica deve essere accompagnata SEMPRE da un *cartellino identificativo*, 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 cartellino va letto soltanto DOPO che la sostanza è stata somministrata. Anche solamente assaggiare la pozione ha come conseguenza l'effetto: quindi equivale ad averla bevuta completamente. Una volta letta la busta si dovrà interpretare quanto scritto, ma non si dovranno rivelare dettagli ad altri pg.

Le formule liquide devono essere create preferibilmente con acqua e zucchero, coloranti alimentari ed essenze da pasticceria o sciroppi in quanto devono poter essere ingerite

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. Un alchimista può decidere di specializzarsi in

più rami, ma acquisendo in tempi separati i livelli di tutte le varie specializzazioni.

Specializzazioni:

ALCHIMIA BIANCA

Ha deciso di seguire la specializzazione nelle formule alchemiche di tipo curativo che possano all'occorrenza salvare le vite altrui. Esperto di antidoti e sieri contro veleni e malattie.

ALCHIMIA ROSSA

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

ALCHIMIA NERA

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

ALFABETIZZAZIONE

Descrizione – Possedere questa abilità consente di comprendere la lingua scritta: si diventa dunque capace di leggere e scrivere.

Procedura –

Parlato: Nel caso in cui il giocatore conosca effettivamente la lingua che corrisponde al livello è possibile utilizzarla effettivamente e liberamente. Nel caso in cui il giocatore non conosca la lingua è possibile parlare solo in privato con altro giocatore che posseda lo stesso livello parlando in italiano e dichiarando la lingua utilizzata prima. Non si può utilizzare in pubblico.

Scritto: Per i testi scritti in livelli superiori all'1 questi dovranno effettivamente essere scritti in inglese/latino/cifrato, ma si dovrà sempre possedere una traduzione italiana fuori gioco da consegnare allo Staff su richiesta (che provvederà eventualmente a consegnarla ad altro pg).

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 (cifrario).

N.B.: i livelli 1 e 2 sono intercambiabili, cioè per i personaggi originari dell'Essos è possibile prendere il livello 2 al posto del livello 1. Ovviamente in tal caso, il livello 1 diventerà il livello 2. Che sia scritto o parlato la lingua comune corrisponde all'italiano, mentre le lingue delle città libere corrispondono all'inglese. Un pg di origine essosiane con la sola alfabetizzazione 1 Essos non saprà leggere l'italiano e dovrà simulare un forte accento esotico. Per quanto riguarda le lingue antiche, solamente in gioco è possibile conoscerne i dettagli, non sono più ufficialmente parlate (es. Alto Valyriano).

ARMA FIAMMEGGIANTE

Descrizione – Solo i piromanti sono in grado di infuocare armi e quindi poter usufruire dell'effetto del nastro rosso (vedi paragrafo nastri). Non ha effetto su acciaio di Valyria.

Attrezzatura essenziale - Altofuooco e un'arma lunga (spada, lancia, ecc).

Procedura – Una volta che si possiede il numero di unità di Altofuooco necessario, dovrà simulare il versamento dell'Altofuooco sull'arma, impiegando il tempo di preparazione previsto in base al livello

dell'abilità. Successivamente, sarà possibile applicare il nastro rosso all'arma.

Limitazioni:

-
- L'arma non può essere rinfoderata finché il tempo di effetto non è terminato.
- L'effetto si applica solo al primo colpo andato a segno, anche qualora colpisca oggetti per errore.
- L'arma incendierà tutto ciò che tocca, inclusi oggetti, persone e materiali.
- A fine utilizzo, l'arma sarà considerata fusa e inutilizzabile, dovrà essere consegnata allo staff (potrà essere recuperata alla fine dell'evento).

Livelli di abilità

- 1) 5 min preparazione x 5 min di fuoco, necessarie 1 unità di Altofuooco.
- 2) 2 min preparazione x 10 min di fuoco, necessarie 1 unità di Altofuooco.
- 3) 1 min preparazione x 15 min di fuoco, necessarie 2 unità di Altofuooco.

CERUSIA

Descrizione Questa abilità consente di curare un personaggio.

Attrezzatura essenziale: ago, filo e bende, 10 biglie colorate (di uguale forma e dimensione).

1 biglia rossa per ferita "grave";

6 biglie gialle per ferite "medie";

3 biglie bianche (o verdi) per ferite "lievi".

Procedura

- Determinare la gravità della ferita: per ogni ferita ricevuta, il guaritore deve estrarre una biglia da un set di 10 biglie colorate, determinando così la gravità della ferita (se un personaggio ha ricevuto tre ferite, dovranno essere effettuate tre estrazioni diverse).

Se più cerusici intervengono sulla stessa vittima, farà fede solo la prima estrazione

effettuata.

La biglia estratta deve essere mostrata velocemente e di nascosto anche al ferito.

- Simulare accuratamente la cura e il bendaggio, rispettando il livello di abilità posseduto. Il guaritore deve simulare il trattamento della ferita, utilizzando ago, filo e bende. Non è possibile applicare cure sopra le armature, che dovranno essere rimosse prima di procedere.

-Fornire informazioni al paziente, in base alla gravità della ferita. Durante la medicazione, deve spiegare al ferito la gravità della situazione, secondo il *sistema delle ferite*.

Livelli di abilità.

1) E' possibile curare i personaggi con *ferite lievi* interrompendo quindi lo stato di *ferito* e la perdita di PF. E' possibile *stabilizzare* i *moribondi* in 5 min (personaggi con 0 PF, si interrompe lo stato di *moribondo* e il conteggio del tempo per la morte del PG). E' possibile diagnosticare malattie comuni.

2) Richiede Alfabetizzazione 1.

E' possibile curare i personaggi con *ferite medie*. È possibile identificare effetti di pozioni/veleni (cioè è possibile chiedere al giocatore se il pg è sotto l'effetto di un veleno o di altra pozione, ma NON di quale formula si tratti), non è possibile curare gli effetti delle pozioni o dei veleni senza un antidoto.

3) E' possibile curare i personaggi con *ferite gravi (gravissime)*. Qualsiasi personaggio curato recupera 1 PF immediatamente, ma deve mantenere le fasciature. E' possibile *stabilizzare* i *moribondi* in 3 min.

Inoltre è possibile 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.

CERUSICO SPECIALISTA

Un cerusico esperto può specializzarsi in **due** rami tra i tre disponibili: Chirurgia, Levatrice, Morbista

● **Chirurgia**

Prerequisiti: cerusia 3.

Descrizione –Un chirurgo esperto è in grado di ridurre la gravità di una ferita in casi estremi. **Una sola volta per evento**, se la **prima biglia estratta è rossa**, il chirurgo può **modificare il risultato**, riducendo di uno step la gravità della ferita (alla prima estrazione si ha biglia rossa e seconda estrazione biglia rossa, applicando l'abilità sarà come se la seconda biglia fosse gialla, ottenendo quindi un livello di gravità rosso-giallo).

● **Morbista**

Prerequisiti: Cerusia 3, Alchimia bianca 2

E' comunque necessario coordinarsi con un master.

Il morbista è uno studioso delle malattie e dei morbi, dedicato alla ricerca e alla scoperta di cure.

Il morbista lavora su scritti e trattati, acquisendo conoscenze approfondite su morbi e malattie.

È indispensabile per la ricerca di cure in caso di epidemie o malattie sconosciute nel gioco.

Con lo studio, apprende nuove tecniche di cura, strumenti e materiali utili per contrastare malattie specifiche.

Nel caso di un particolare morbo che si manifesti durante il gioco, il morbista può facilitare la ricerca della cura.

Non utilizza le biglie per la diagnosi della malattia (coordinamento con un master).

● **Levatrice**

Prerequisiti: Cerusia 3, Alchimia 1

E' comunque necessario coordinarsi con un master.

La levatrice è un esperto nella cura delle donne in gravidanza, del parto e della salute

infantile.

Come il morbista, è un lavoro prettamente di ricerca. La levatrice assiste le donne durante tutta la gravidanza e il parto, prevenendo e gestendo eventuali complicazioni. Può imparare ad identificare i problemi di salute legati alla gravidanza e applicare cure adeguate. Conosce le malattie infantili e le loro cure, assicurando la sopravvivenza e il benessere dei neonati. Nonostante sia una specializzazione tipicamente femminile, non è vietata agli uomini.

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.

Attrezzatura essenziale: armatura.

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

CONTROSPIONAGGIO

Descrizione – Permette la difesa dalle spie e agenti nemici. Contrasto con *Spionaggio*, in caso di parità vince *Controspionaggio*.

L'abilità "vincente" annulla gli effetti dell'altra e applica i bonus.

Procedura – In azione interlive è possibile compiere l'azione "Controspionaggio: ..." indicando gli obiettivi per i quali si vuole applicare la difesa dall'azione *Spionaggio*. Sono possibili come obiettivi altri

personaggi, png o territori.

Livelli di abilità

1) E' possibile indicare un obiettivo.

Contrasta Spionaggio 1.

2) E' possibile indicare due obiettivi.

Contrasta Spionaggio 2, consente di sapere se è stato tentato lo spionaggio nei confronti del personaggio o del territorio.

3) E' possibile indicare due obiettivi.

Contrasta Spionaggio 3, consente di sapere se è stato tentato lo spionaggio nei confronti del personaggio o del territorio e chi sia il mandante.

CORVERIA

Descrizione – 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.

Non vi è limite ai corvi inviabili in azione interlive.

Attrezzatura essenziale: pergamena e penna.

Procedura – una volta scritta effettivamente la lettera si dovrà consegnarla ad un Master. E' possibile inviare un solo corvo per destinazione.

Livelli di abilità

1) 3 corvi a disposizione a evento.

2) + 2 corvi aggiuntivi a evento.

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

DESTREZZA

Descrizione – Chi viene legato tramite l'abilità *Legare* non può slegarsi da solo se non possiede questa abilità. Ovviamente, chiunque che non sia legato può tagliare una corda impiegando il giusto tempo.

Procedura - L'utilizzo dell'abilità *legare* comprende il creare dei nodi ad un capo della corda con cui si lega la vittima.

Si dovrà impiegare il tempo indicato dal livello dell'abilità per sciogliere effettivamente ogni nodo.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile sciogliere un nodo ogni 10 min.
- 2) E' possibile sciogliere un nodo ogni 5 min
- 3) E' possibile sciogliere un nodo ogni 1 min.
- 4) E' possibile sciogliere un nodo ogni 10 secondi

SOLO chi possiede l'abilità *legare* liv 3 può notare il tentativo di liberazione (nodi sciolti).

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 legare, è possibile sciogliersi immediatamente.

NB: non si applica a lucchetti/serrature.

DIFESA DEL TERRITORIO

Descrizione - Permette ad un nobile di difendere il territorio proprio o quello ospitante tramite soldati di sorveglianza.

Contrasto con *Sabotaggio*, a parità di livello vince *Difesa*. L'abilità "vincente" annulla gli effetti dell'altra e applica i bonus.

Procedura - In azione *interlive* è possibile compiere l'azione "Difesa del territorio: ...". Un nobile con terre (Lord/lady del territorio) che possenga più territorio, la singola azione ha valenza su tutti i suoi territori.

Livelli di abilità

- 1) Contrasta Sabotaggio 1.
- 2) Contrasta Sabotaggio 2, consente di sapere se è stato tentato un sabotaggio nel territorio di livello pari o inferiore.
- 3) Contrasta Sabotaggio 3, consente di sapere se è stato tentato un sabotaggio nel territorio di livello pari o inferiore e chi sia il mandante del sabotaggio.

FALSIFICARE FIRME

Descrizione - Consente di creare firme e brevi scritti assimilabili agli originali.

Attrezzatura essenziale: carta (ingiallita, pergamena, invecchiata), penna, documento con calligrafia originale.

Procedura - E' necessario essere in possesso di un documento riportante la calligrafia 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 sul documento desiderato.

Livelli di abilità

- 1) **Richiede alfabetizzazione.** Copia veloce.
- 2) Copia precisa.
- 3) Copia accurata.

In caso di parità del livello delle due abilità a confronto vincerà "Perizia calligrafica", il falso sarà quindi identificato come tale.

Al momento della creazione si dovrà comunicare ai master l'avvenuta creazione del documento.

GOVERNO O FEDE

RELIGIOSA

Descrizione - Conferisce al Maestro o al Septon/Septa la saggezza di saper gestire gli animi della popolazione.

Procedura - in *azione interlive* il Maestro può utilizzare un *punto azione interlive* per l'*azione standard* "Governo (nome del territorio)"; il Septon/Speta in *azione interlive* il Maestro può utilizzare un *punto azione interlive* per l'*azione standard* "Officiare cerimonie a (nome del territorio)". I bonus non sono cumulabili.

Livelli di abilità

- 1) bonus di 1 alla Stabilità del territorio

- 2) bonus di 2 alla Stabilità del territorio
- 3) bonus di 3 alla Stabilità del territorio

INFORMATORI

Descrizione – Distrarci tra le mille voci che circolano tra la nobiltà e il popolo è un'arte, disporre delle persone giuste nel posto giusto che riescano a capire dove sta la verità e dove la menzogna può cambiare le sorti di ogni vicenda.

Procedura – In *azione interlive* è possibile utilizzare un *punto azione interlive* per “richiamare gli informatori”. Così facendo è possibile indicare le *voci di taverna* sulle quali si vuole ottenere chiarezza, due voci tra quelle pre-interlive, per le quali si avrà risposta con le risposte alle azioni, e due voci tra quelle post-interlive, per le quali si avrà risposta immediata o comunque prima dell'evento successivo.

Livelli di abilità

- 1) Per le voci indicate si avrà risposta del tipo “vera”, “falsa” o “in parte v/f”
- 2) Per le voci indicate che siano “in parte v/f” si avrà indicazione di quali parti siano vere e quali no.
- 3) Per le voci indicate, oltre alle informazioni precedenti, si avranno ulteriori dettagli veri.

LEGARE

Descrizione – Consente di legare cose o persone (ovviamente mai realmente in questo caso) in modo più efficace del normale.

Attrezzatura essenziale: corda.

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. Per motivi di sicurezza le mani devono essere legate sempre davanti alla persona.

Ad una estremità della corda *dovranno*

essere fatti dei nodi (reali) che simboleggiano la qualità del nodo stesso. Il

Livelli di abilità

- 1) Leghi con 1 nodo
- 2) Leghi con 2 nodi
- 3) Leghi con 3 nodi. Puoi notare i nodi sciolti, cioè il tentativo di fuga.

L'assenza di nodi su una corda che lega qualcuno o qualcosa indica che non è stata usata l'abilità *Legare*. Se si viene legati senza usare l'abilità *Legare*, chiunque è in grado di divincolarsi in 10 minuti.

Se si viene legati con l'utilizzo dell'abilità, non si può slegare i nodi (non ci si può quindi liberare) a meno di possedere la capacità *Destrezza*.

Tuttavia, chiunque può tagliare una corda impiegando il giusto tempo con una lama. Il personaggio legato non può tagliare la sua stessa corda.

MERCANTEGGIARE

Descrizione - Ogni mercante dispone di contatti dove comprare merci al miglior prezzo.

Procedura - In segreteria, prima dell'evento live, sarà necessario far validare le merci scelte dallo staff. Oggi merce dovrà essere simulata a carico del giocatore e corredata da un bigliettino identificativo.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile portare in live 6 unità di merci a scelta tra ferro, pelle e reagenti alchemici su regolamento base senza pagare il costo di mercato.
- 2) E' possibile portare in live 10 unità di merci a scelta tra ferro, pelle, reagenti alchemici su regolamento base e vino senza pagare il costo di mercato.
- 3) E' possibile portare in live 12 unità di merci a scelta tra le precedenti e altre merci non presenti su regolamento. E' necessario procurarsi tali merci tramite azione interlive (tramite i propri contatti mercantili): in

azione interlive è possibile utilizzare un *punto interlive* per ricercare merci specifiche.

E' possibile ricercare merci quali ad esempio: reagenti alchemici extra regolamento base (si dovrà indicare il nome del reagente ricercato); gioielli o pietre preziose; animali (es: cavalli, ecc); libri, pergamene o trattati alchemici (forniti dallo staff); oggettistica.

Per merci (es:animali) non simulabili in live è possibile portare contratti di compravendita che equivalgono alla merce stessa.

Si riceverà in risposta all'interlive il prezzo di acquisto delle merci che dovrà effettivamente essere sostenuto per poter avere la merce da vendere in live. Una volta ottenuto il prezzo/contatto, anche nel caso in cui non si posseggano le risorse per acquistarlo immediatamente, questo sarà permanente, sarà quindi possibile pagare la merce prima dell'evento successivo senza dover utilizzare il *punto interlive* per la ricerca.

Nel caso in cui si ricerchino merci particolari (es: oggetti unici, molto rari o leggendari) è possibile che l'azione di ricerca non abbia successo o fornisca solo informazioni parziali.

4) E' possibile portare in live 16 unità di merci a scelta tra tutte le precedenti elencate alle stesse condizioni.

METALLURGIA

Descrizione – Consente di riparare le armature (recuperare i PA), affilare o smussare le armi, forgiare serrature, di fabbricare lucchetti, creare o duplicare delle chiavi, creare oggetti e fondere metallo per ricavare unità di materiali.

Attrezzatura essenziale: forgia.

Negli eventi live è possibile costruire la forgia che si compone di diversi componenti, ognuno dei quali

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 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).

Un fabbro può creare e, perchè no, vendere i propri lavori.

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.

Procedura

Riparazione armature - Sono necessarie unità di materiale a seconda dei PA da riparare:

1 unità di pelle ripara 1 PA per le armature leggere;

1 unità di metallo ripara 3 PA per le armature pesanti.

E' possibile frazionare una unità di materiale, cioè riparare PA anche appartenenti ad armature diverse (stessa categoria) a patto che si riparino nello stesso stesso momento.

È possibile frazionare un'unità di materiale per riparare più armature dello stesso tipo (leggere o pesanti) contemporaneamente. Tempo di riparazione variabile in base al livello dell'abilità.

Al momento della riparazione l'armatura non deve ovviamente essere indossata.

Fabbricazione lucchetti - L'applicazione del

lucchetto è immediata e può essere effettuata da chiunque.

Tempo di realizzazione: 15 minuti per ogni lucchetto, indipendentemente dal livello.

Per la fabbricazione di lucchetti è necessario interpretare la fase di forgiatura e utilizzare poi un vero lucchetto (che non vada effettivamente a chiudere, 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, in base al livello del lucchetto.

Assieme al lucchetto il fabbro crea gratuitamente due chiavi corrispondenti. E' necessaria un'unità live di metallo per ogni nodo del lucchetto. Chiave extra: costa 1 unità di metallo.

Potenziamento serrature - deve necessariamente essere applicata dal fabbro. Servono 5 min di lavoro sulla porta a prescindere dal livello.

Nel caso delle serrature rinforzate è necessario applicare il nastro giallo alla maniglia della porta dal lato esterno ed interno. I nodi simboleggiano la resistenza e la complessità della serratura. Assieme alla serratura il fabbro crea gratuitamente tante chiavi corrispondenti quanti gli occupanti della camera. Nel caso di serrature rinforzate alle porte delle camere da letto, il fabbro DOVRA' fornire una chiave ad ogni occupante della camera. Ogni chiave successiva costa 1u di metallo.

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

Ogni lucchetto o serratura necessita di un cartellino con un numero progressivo (verificare con lo staff al momento della forgiatura o applicazione per evitare ripetizioni), ogni chiave corrispondente dovrà riportare il giusto numero. Il fabbro potrà, spendendo le risorse necessarie, ricreare in qualsiasi momento copie di ogni chiave già fatta.

Per le chiavi è sufficiente un cartellino con la dicitura "chiave n° ... e codice fabbro", ma è consigliato avere effettivamente finte chiavi come componenti scenici.

Smussare o affilare lame - non richiede risorse, ma solamente la simulazione dell'atto.

Fondere armi ed armature - è necessario simulare l'atto. E' possibile ricavare così dalle 2 alle 4 unità live di ferro.

L'arma/armatura in questione dovrà essere consegnata allo Staff.

Per ulteriori informazioni vedere Nastro giallo.

Livelli di abilità

- 1) Ripari armature leggere per 1 PA ogni 10 min; puoi forgiare dispositivi (serrature, lucchetti, gioghi, manette ecc) con un 1 nodo di nastro giallo. Sai affilare o smussare lame.
- 2) Ripari armature pesanti per 1 PA ogni 10 min; puoi forgiare dispositivi con 2 nodi.
- 3) Ripari qualsiasi tipo di armatura per 1 PA ogni 5 min. Puoi forgiare dispositivi con 3 nodi.
- 4) Puoi forgiare dispositivi con 4 nodi.

PERIZIA CALLIGRAFICA

Descrizione – Permette il riconoscimento di una firma o una calligrafia.

In caso di confronto tra le due abilità, a parità di livello con Falsificare firme, ha luogo il riconoscimento, si saprà cioè se la calligrafia è originale o meno (comunicazione effettuata da un master).

Attrezzatura essenziale: documento da analizzare

Livelli di abilità

- 1) Si contrappone al livello 1 di *falsificare firme*.
- 2) Si contrappone al livello 2 di *falsificare firme*.
- 3) Si contrappone al livello 3 di *falsificare firme*.

PIROMANZIA

Descrizione – Il piromante è il custode dei segreti dell'Altofuoco. Con l'esperienza ne acquisisce un sempre migliore e svariato uso. La ricetta dell'Altofuoco è segreta ed ottenibile esclusivamente in gioco.

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

Attrezzatura essenziale: boccetta con liquido verde e/o pallina di gomma con nastro verde e rosso.

Livelli di abilità

- 1) Incendiare
- 2) Lancio dell'Altofuoco. Necessita un interlive di studio e il superamento di una prova in live.
- 3) Cauterizzare Necessita un interlive di studio e il superamento di una prova in live.

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), consuma 1 unità di Altofuoco.

Lancio dell'Altofuoco: l'Altofuoco può essere lanciato su un bersaglio, come una sorta di bomba incendiaria. Per tutti i dettagli sul funzionamento dell'Altofuoco vedere la sezione azioni particolari alla voce Altofuoco.

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: consente al piromante di ridurre la gravità di una ferita versando poche gocce di Altofuoco sulla ferita. Una dose di Altofuoco può cauterizzare due ferite su due personaggi differenti, ma una volta che una dose è utilizzata la prima volta per cauterizzare, diventa inutilizzabile per *lancio o incendio*.

Cauterizzare interrompe immediatamente lo stato di *ferito*; se applicata a un *moribondo* (0 PF), lo *stabilizza*.

Si applica solo alla ferita più grave, anche nel caso in cui la cauterizzazione avvenga prima che un cerusico effettui la valutazione delle ferite.

Sarà comunque necessario applicare sulla zona cauterizzata qualcosa (es. un colorante) che la renda chiaramente trattata. Sarà necessario avvertire il pg cauterizzato di recarsi quanto prima da un cerusico che effettui la reale cura, cioè estrazione della biglia a cui si dovrà sottrarre un liv di gravità e poi procedere con la cura adeguata secondo i livelli di cerusia (alla prima estrazione si ha biglia rossa e seconda estrazione biglia rossa, per una ferita cauterizzata con Altofuoco sarà come se la seconda biglia fosse gialla, ottenendo quindi un livello di gravità rosso-giallo).

Non può essere usata più volte sulla stessa ferita. Ferite cauterizzate con Altofuoco lasciano cicatrice permanente.

SABOTAGGIO

Descrizione – Per raggiungere un obiettivo si può essere disposti a molto, anche a danneggiare i territori di altri nobili, tramite uomini fidati. Contrasto con *Difesa del territorio*, a parità di livello vince *Difesa*. L'abilità "vincente" annulla gli effetti dell'altra e applica i bonus.

Procedura – In azione interlive è possibile compiere l'azione "sabotare territorio: ..." indicando eventualmente anche quali

strutture si intende colpire. Se l'azione va a buon fine le strutture subiranno danni tali da impedire la produzione o il conferimento di bonus di qualsiasi tipo fintanto che non saranno ricostruite. Se non viene indicata una struttura, sarà danneggiata la struttura di minor valore.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile indicare 1 struttura in un territorio.
- 2) E' possibile indicare 1 struttura in un territorio, vince su *Difesa 1*.
- 3) E' possibile indicare 2 strutture anche di territori differenti, vince su *Difesa 2*.
- 4) E' possibile indicare 2 strutture anche di territori differenti, vince su *Difesa 3*.

SCASSINARE

Descrizione – E' possibile aprire lucchetti e serrature.

Attrezzatura essenziale: utensili da scasso (base come fil di ferro o bastoncini metallici, fino a grimaldelli o leve di varie dimensioni)

Procedura – I dispositivi (lucchetti, serrature, ecc) che possono essere scassinati avranno dei nodi di nastro giallo. Per scassinare una serratura si dovrà simulare di lavorare sulla stessa in modo ininterrotto per ogni nodo per il tempo indicato in base al livello; al termine si potrà aprire la porta o il forziere normalmente e si dovrà lasciare il nastro appeso ed integro come si trovava in origine. E' possibile lasciare aperto o chiudere. In caso di furto si veda la procedura *rubare*.

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.

SPIONAGGIO

Descrizione – Le informazioni sono quanto vi sia di più prezioso al mondo, conoscenza e segreti sono armi potenti e spesso letali, ma soprattutto invisibili. Contrasto con *Controspionaggio*, in caso di parità vince *Controspionaggio*. L'abilità "vincente" annulla gli effetti dell'altra e applica i bonus.

Procedura – In azione interlive è possibile compiere l'azione "spionaggio: ..." indicando poi un personaggio o territorio per avere un'informazione vera e utile sull'obiettivo. Tutti coloro che indicheranno uno stesso obiettivo avranno la stessa informazione.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile indicare un obiettivo.
- 2) E' possibile indicare due obiettivi. Contrasta *Controspionaggio 1*.
- 3) E' possibile indicare tre obiettivi. Contrasta *Controspionaggio 2*.
- 4) E' possibile indicare tre obiettivi. Contrasta *Controspionaggio 3*.

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 sommarsi ai 2 PF di base (vedi Regolamento base). I PF non sono cumulativi. **Esempio** – Un personaggio possiede l'abilità Resistenza Fisica al secondo livello. Il suo totale di PF ammonterà a 4: 2 PF (base) + 2 PF (2° livello Resistenza Fisica)

Livelli di abilità

- 1) +1 PF
- 2) +2 PF
- 3) +3 PF

La velocità e le modalità di recupero dei PF aggiuntivi sono le medesime di quelli normali e seguono le stesse regole.

RESISTENZA AL DOLORE

Descrizione – Con questa abilità si acquista una innata capacità di resistenza al dolore ed alla tortura. Contrasto con *Torturare*. Se il torturatore non ha livelli in *Torturare*, chi possiede *Resistenza al dolore* può resistere a piacimento (ma subisce comunque la perdita di PF in caso di ferite con lama). Se il livello di Torturare è superiore a quello di Resistenza al dolore, i bonus dati dall'abilità Resistenza sono considerati nulli e non applicabili. Si dovrà quindi seguire le regole base (sezione azioni e situazioni speciali).

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.

NB: il torturatore deve comunicare alla vittima il proprio livello di torturare, mentre la vittima **non** dovrà comunicare il proprio livello di “resistenza al dolore” all'aguzzino. Nel caso in cui il livello di resistenza al dolore sia pari o superiore a quello di torturare, si può non rispondere all'estorsione di una confessione (frase in codice “*dimmi ciò che voglio sentire!*”), si può cioè tacere.

Livelli di abilità

- 1) Si contrappone al livello 1 di *torturare*. Per un torturatore livello pari il giocatore potrà scegliere di tacere fino anche al raggiungimento dello stato di *moribondo*.
- 2) Si contrappone al livello 2 di *torturare*. Per un torturatore livello pari o inferiore il giocatore potrà scegliere di tacere fino anche al raggiungimento dello stato di *moribondo*.
- 3) Si contrappone al livello 3 di *torturare*. Per un torturatore livello pari o inferiore si può mentire anzi che limitarsi a tacere. In più si diventa resistenti al dolore anche al di fuori della tortura, si può cioè ignorare il

dolore per colpi subiti anche in combattimento.

Lo Staff si riserva di intervenire in caso siano rilevate scorrettezze.

ROTTI COMMERCIALI

Descrizione - Ogni mercante dispone di sottoposti di fiducia in grado di spostare carichi di merci in grandi quantità tra territori o tra mercati e territori.

Procedura - Tramite azione interlive è necessario indicare i territori coinvolti nella trattativa commerciale (venditore e acquirente o mercato e acquirente) e i beni trasportati.

Livelli di abilità

1) Il mercante può trattare beni di prima necessità (cibo, legno, pietra).

Dispone di 1 rotta commerciale.

Ogni rotta genera un profitto di 2 ma per il mercante e 1 mo di spesa/guadagno per i territori.

2) Il mercante può trattare beni di prima necessità e prodotti non comuni (ferro, carbone, pelle, tessuti, lana). Dispone di 2 rotte commerciali.

Ogni rotta genera un profitto di 3 ma per il mercante e 1mo di spesa/guadagno per i territori.

3) Il mercante può trattare beni di prima necessità, prodotti non comuni e beni rari da altri Regni (sale, vino, vetro, olio, pietre preziose, metalli non preziosi, argilla).

Dispone di 2 rotte commerciali.

Ogni rotta genera un profitto di 4 ma per il mercante e 1 mo di spesa/guadagno per i territori.

STAFFETTE DEL CREDO

Descrizione – Un Septon o una Septa possono avvalersi a titolo gratuito delle Staffette del Credo, anime devote che svolgono consegnando lettere il loro servizio ai Sette. Essi sono votati alla missione di consegna e protezione di quanto consegnato loro anche a costo della vita della. Ogni staffetta può portare un solo messaggio per volta, per cui per inviare più messaggi si dovranno utilizzare più staffette. Non vi è limite alle staffette inviabili gratuitamente in azione interlive.

Attrezzatura essenziale: pergamena e penna.

Procedura – una volta scritta effettivamente la lettera si dovrà consegnarla ad un Master. E' possibile inviare anche piccoli oggetti.

Livelli abilità

1) 3 staffette a disposizione a evento.

2) + 2 staffette aggiuntive a evento.

Non c'è virtualmente limite al numero di staffette gestibili.

TORTURARE

Descrizione – Questa abilità consente di torturare un personaggio con perizia. Contrasto con *Resistenza al dolore*. L'abilità "vincente" annulla gli effetti dell'altra e applica i bonus.

Attrezzatura essenziale: strumenti di tortura (il dettaglio è lasciato al giocatore), sangue finto.

Procedura – Il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato ed i suoi aguzzini dovranno dichiarare l'inizio della tortura. E' IMPORTANTE che la tortura avvenga nel modo scenico migliore. Si intende per livello scenico l'utilizzo di attrezzature (propriamente larp o reali, ma non affilate), elementi di scena (sangue finto, unghie finte, ferite finte) e teatralità del torturatore nell'utilizzare tali elementi.

In caso di mancata componente scenica lo staff master potrà giudicare la tortura non valida, si considera quindi non applicata l'abilità torturare.

E' fortemente consigliato porre domande con risposta si/no, ma è possibile anche porre domande meno specifiche. Tuttavia non è possibile porre domande del tipo "chi ha ucciso Ser Bracken?" in quanto presuppone una risposta per la quale la verità può avere sfaccettature con vasti limiti di interpretabilità.

NB: il torturatore deve comunicare alla vittima il proprio livello di torturare, mentre la vittima **non** dovrà comunicare il proprio livello di "resistenza al dolore" all'aguzzino. Nel caso il torturatore volesse *estorcere una risposta affermativa* dovrà utilizzare la frase in codice

"dimmi ciò che voglio sentire!" al posto dell'ultima domanda disponibile (non prima!). In questo caso il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente (a meno che non posseda un liv di resistenza al dolore pari o superiore a quello del torturatore).

E' possibile torturare una stessa vittima solamente una volta al giorno.

Livelli di abilità

1) Il torturatore può effettuare tortura ed è possibile ottenere 2 risposta. Al termine delle domande il personaggio vittima diverrà *moribondo*. Il personaggio vittima dovrà essere curato con una estrazione di biglia e può morire a causa delle ferite (estrazione doppia biglia rossa)

2) Annulla il livello 1 di Resistenza al dolore ed è possibile ottenere 3 risposte. Al termine delle domande il personaggio vittima diverrà *moribondo*. Il personaggio vittima dovrà essere curato con una estrazione di biglia e può morire a causa delle ferite (estrazione doppia biglia rossa).

3) Annulla il livello 2 di Resistenza al dolore

ed è possibile ottenere 4 risposte. Al termine delle domande il personaggio vittima diverrà *moribondo*. Il personaggio vittima dovrà essere curato con una estrazione di biglia e non può morire a causa delle ferite (in caso di estrazione doppia biglia rossa si considera comunque rosso-giallo).

4) **Richiede cerusia 2.** Annulla il livello 3 di Resistenza al dolore è possibile ottenere 5 risposte/confessioni. Il torturatore riesce a tenere in vita la vittima che manterrà 1 PF e non diventerà *moribonda* a meno dell'intervento di un master. Per ripetere la tortura si dovrà aspettare 3 ore circa. Non è possibile ripetere ulteriormente la tortura, ad eccezione di intervento masteriale. Il torturatore può scegliere per motivazioni in gioco di effettuare una tortura di livello inferiore, dichiarando a inizio tortura, alla sola vittima, il livello applicato oltre all'effettivo (es: "torturare liv 4, tortura liv 2") così che l'interpretazione possa procedere secondo le regole della tortura scelta. E' possibile cambiare solo dopo aver

sospeso la tortura per 15 min e dichiarando poi un nuovo inizio alla vittima con un diverso livello. Necessita un interlive per l'apprendimento e il superamento di una prova in live.

Lo Staff si riserva di intervenire in caso siano rilevate scorrettezze.

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 e non ha niente a che vedere con eventuali effetti "stordenti" dovuti a pozioni alchemiche.

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) Si diventa immuni allo stordimento.



Si chiama *Interlive* il tempo trascorso tra un evento live e l'altro.

Queste azioni possono influire sugli eventi della sessione live successiva, sulla gestione delle terre o su entrambi.

Fare un'azione non è obbligatorio, ma nel caso in cui si decida di farla ogni giocatore deve inviare in modo autonomo la propria mail interlive; non sono ammesse azioni di gruppi inviate da un'unica persona, per fare azioni di gruppo ognuno dovrà inviare comunque la propria azione inserendo gli altri partecipanti nella sezione apposita.

L'azione deve essere comunicata via mail allo Staff

(lecronachedeldragonero.larp@gmail.com) e rigorosamente entro i termini pubblicati ufficialmente sulla pagina Facebook.

N.B.: dopo il secondo evento live di assenza consecutivo non si potrà effettuare alcuna azione.

Come scrivere un'azione interlive

Le mail dovranno avere un formato ben preciso (schema di seguito) ed essere inserite come corpo della mail. Lettere, missive, bandi e quant'altro di testuale dovrà essere inserito come allegato in formato PDF ed essere nominato "*Nome giocatore – Destinatario – Oggetto della missiva*".

Nome del giocatore:

Nome del personaggio:

Abilità del personaggio:

Qualora si siano apprese abilità in live indicare come "nome abilità + appreso in live + nome dell'insegnante".

Obiettivo dell'azione:

Indicare in poche parole quale obiettivo si vuole raggiungere.

Dove si svolge l'azione:

Dove si svolge di fatto l'azione o il punto di partenza e punto di arrivo.

Altri personaggi coinvolti nell'azione:

Indicare i nomi dei pg (e dei relativi giocatori) o png coinvolti nella propria azione. S'intende che i 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, quali leve si intende utilizzare, cosa si è disposti a fare, dire, spendere, ecc.

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 riscosse, ecc).

Spese previste:

Indicare le spese previste, come ad esempio nel caso dell'invio di staffette o l'acquisto di beni.

Quante azioni si possono fare con una mail?

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

Ci sono poi due limiti complementari da rispettare:

1) Tempo. Nell'*Appendice* 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 60 giorni, si hanno 60 giorni per svolgere azioni). La durata viene comunicata assieme ai termini per l'invio tramite la pagina Facebook.

Qualora alcune azioni impieghino più tempo di quello previsto dal giocatore in fase di stesura dell'azione, i master si riservano di annullare le azioni partendo dall'ultima descritta in azione e a salire.

2) Numero di punti azione. E' possibile compiere solamente un massimo di **10 punti azioni**.

E' considerato azione ad esempio:

- sostenere colloquio con un png o incontrare un pg;
- parlare con più png/pg contemporaneamente (presenti nello stesso luogo, stesso momento);
- compiere commerci (vale una singola azione se sono più viaggi consecutivi; se vi è altro in un luogo oltre al solo commercio vale azione separata; vale una azione anche il "gestire" i soli vetturini);
- apprendere abilità;
- occuparsi del territorio (vedi far valere presenza in gestione terre);
- in generale, compiere azioni materiali, anche se nello stesso luogo, ma in momenti diversi vale come punti diversi.

Non si considerano azioni e quindi ESTERNE ai 10 punti:

- i soli spostamenti tra due punti;
- l'invio di corvi, missive o staffette, a meno che non si vogliano inserire condizioni particolari al semplice impiego di staffette ordinarie o corvi, pubblicazioni di manifesti o annunci nel proprio territorio.

Ciò significa che si possono compiere un massimo di 10 azioni anche qualora dopo di esse vi fosse ancora tempo disponibile. Se invece il tempo, a causa degli spostamenti, terminasse con meno azioni, sarà quello il limite da tenere in considerazione.

Il modello sopra riportato si riferisce ad una azione con singolo obiettivo, ma 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:*
- *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:*

E così via.

Lo staff risponderà alla mail comunicando il risultato della/e azione/i e con questa verrà considerato concluso il vostro interlive.

Nota: è possibile che le azioni vadano a buon fine così come che falliscano totalmente o in parte. Per questo è importante inserire tutte le informazioni che si ritiene utili al fine del buon esito.

Comunicare con altri personaggi in interlive.

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 luogo (territorio, taverna, paese) possono comunicare (es: giocata by chat) solo previa conferma dello Staff e comunicando successivamente tramite mail in modo sintetico il risultato dell'interazione. **Tuttavia, essendo una campagna live, è sempre consigliato e fortemente preferibile lasciare/rimandare le comunicazioni tra giocatori e tra pg e png frequenti agli eventi live.**

2. Corvie e missive dovranno essere inviate allo Staff via mail (lecronachedeldragonero.larp@gmail.com) come parte della mail di Interlive. Essa dovrà essere inserita come allegato, preferibilmente in formato PDF, rinominata come "nome giocatore - nome personaggio".

- I corvi possono essere inviati esclusivamente dai Maestri (nel caso di pg dovranno essere questi ad inviare il corpo della missiva con la mail indicando mittente e destinatario, nel caso ci si appoggi ad un png è necessario inviare il messaggio e specificare) ;
- Le Staffette possono essere personaggi giocanti che porteranno il messaggio a destinazione (soggetti ai *tempi di spostamento*) oppure è possibile usufruire di staffette png al costo di 1 MA ognuna.

Ma se incontro per strada il giocatore con cui vorrei parlare di faccende in ruolo, come mi devo comportare? NON è possibile parlare con altri giocatori di questioni di gioco se non ricorrono le condizioni sopra descritte.

L'ambientazione, tramite png, agisce e reagisce alle azioni dei pg, quindi, sebbene **lo Staff non sia solito compiere uccisioni sommarie, per coerenza con l'ambientazione azioni particolarmente sconsiderate o rischiose, sia in tempi di guerra che non, possono portare a conseguenze fino anche alla morte o alla perdita del proprio pg.**

Azioni interlive particolari

La Visita della Cicogna.

Per i nobili è importante garantire 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 per amore o solamente per piacere è necessario comunicare l'intenzione dell'atto allo Staff spendendo un punto azione interlive. I master provvederanno successivamente a comunicare l'esito di una gravidanza o meno, ottenuto solitamente in modo casuale dal lancio di un dado secondo predeterminate probabilità, tramite la risposta all'azione interlive.

Attentare alla vita di un personaggio in interlive

Non è possibile attentare alla vita di un personaggio (pg o png *frequente*) 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 dal vivo.**

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

Gestione terre

In gioco, un nobile può diventare regnante di un determinato territorio, assumendo titoli come Lord, Reggente o Castellano. Governare una terra porta prestigio e potere, ma anche responsabilità.

Diventare sovrano di una terra non significa solo ottenere un titolo: la popolazione deve essere amministrata, le infrastrutture mantenute e la sicurezza garantita. Per questo motivo, ogni nobile con terre assegnate dovrà compilare il "File di Gestione Terre", un documento che riassume in modo schematico le caratteristiche e le necessità del territorio, che contiene dati e numeri essenziali per la gestione (popolazione, risorse, infrastrutture, sicurezza).

Prima del primo interlive dopo l'assegnazione, è necessario contattare lo staff e richiedere l'accesso al documento modificabile che va aggiornato durante ogni interlive, in aggiunta alla normale mail interlive.

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

Nel caso in cui al territorio non sia assegnato un Maestro PG, sarà in esso presente un attendente della Cittadella. Il nobile del territorio può mandare e ricevere corvi in interlive o chiedere all'attendente informazioni inerenti alle leggi e l'ambientazione.



rescita del Personaggio

Apprendere nuove Abilità e salire di livello

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. 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 sono strutturate in vari livelli.

Per apprendere nuova abilità o aumentare la competenza (livello) il pg 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, a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione dell'abilità specifica.

Apprendere abilità:

Scelta l'Abilità da apprendere, si dovrà trovare un personaggio o png che possieda già l'Abilità in questione (un "mentore") che sia disposto ad insegnarla, inoltre, si dovrà verificare di possedere tutti gli strumenti per apprendere. Talune abilità hanno inoltre dei prerequisiti da soddisfare, elencati dettagliatamente nella sezione apposita, inoltre potrebbero essere necessari degli oggetti (libri, componenti materiali ecc).

E' possibile apprendere una unica abilità/livello di abilità per ogni evento live.

E' possibile apprendere una unica abilità/livello di abilità per ogni interlive.

Apprendere abilità in interlive.

Sia l'allievo che il mentore PG dovranno inviare per email la loro azione interlive; l'allievo dovrà comunicare chi sarà il suo mentore, mentre quest'ultimo dovrà comunicare l'abilità che insegnerà e il nome dell'allievo. In mancanza di una delle due mail, l'apprendimento non verrà considerato valido. Sia l'allievo che il mentore possono inserire in azione ulteriori dettagli come ad esempio il mentore può descrivere il metodo di insegnamento e l'allievo l'approccio (entusiasta, disinteressato, ecc).

E' possibile inserire come *punto azione* la ricerca di un mentore PNG. Per determinate abilità sarà semplice trovare un mentore png tramite *azione interlive*, per altre e in particolar modo per i livelli massimi, sarà più difficile e potrebbe essere possibile fallire l'apprendimento.

Apprendere abilità in un evento live.

Lo studio live corrisponde ad un interlive di studio, è quindi possibile apprendere 1 livello o una nuova abilità. E' possibile insegnare fino a due diverse abilità ad evento, ma a persone diverse.

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

-E' necessario interpretare l'insegnamento, cioè avere a disposizione gli strumenti utili e trascorrere del tempo di studio (solitamente almeno mezz'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.

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

Specifiche per Maestri

I Maestri pur apprendendo abilità come gli altri personaggi, di fatto “forgiano anelli” da aggiungere alle loro catene.



Appendice: Tempi di spostamento

I tempi di spostamento qui riportati sono approssimativi e possono subire variazioni. Si tenga in conto che per spostarsi da un territorio della mappa di gioco ad uno adiacente sono necessari 1 **giorno a cavallo**. Ciò significa che carovane/convogli o persone a piedi impiegheranno più del tempo standard, fino anche al doppio del tempo a seconda delle circostanze. 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 di spostamento sono approssimativi e da calcolare poi proporzionalmente a quelli sopra indicati. 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.

Changelog

versione 3.0

- Modifica organizzazione delle informazioni, correzione refusi e revisione.
- Aggiornamento elementi base: gioco notturno
- Aggiornamento elementi base: regolarizzazione safeword, modifica sistema delle ferite biglia rosa, inserimento sezione armi, aggiornamento sistema delle ferite, modifica assunzione formule alchemiche, inserimento chiamate nastri, modifica effetto nastro rosso, modifica nastro giallo per armi e aggiunta meccanica chiavi, modifica applicazione nastri alchemici
- Modifica azioni speciali: Altofuoco, azioni su pg dormiente, duello all'ultimo sangue, rubare, rompere lucchetti e sfondare porte, vittima di tortura
- Inserimento pillole ambientazione
- Inserimento rendita e mantenimento, professioni
- Eliminazione differenza abilità/capacità e modifica tempo di apprendimento standard
- Modifica abilità: alchimia, arma fiammeggiante, cerusia, torturare, resistenza al dolore, perizia calligrafica, mercanteggiare, rotte commerciali
- Aggiunte abilità per nobili, Credo e Maestri
- Eliminazione gilda Corporazione costruttori, abilità Architettura e specializzazione costruttori.

*Regolamento originale elaborato da Secondi Figli.
Ringraziamo come fonte di ispirazione 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".*

