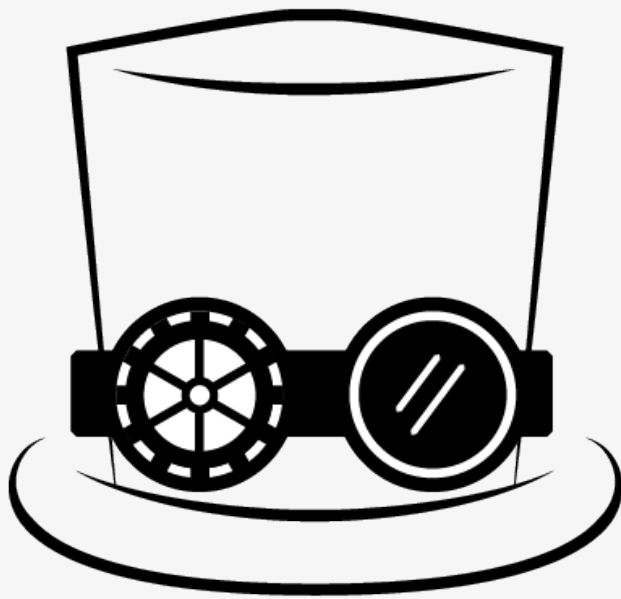




1801

GRV

INTRODUZIONE

<i>Introduzione</i>	1
<i>Come iscriversi e partecipare ad un evento di 1801</i>	1
<i>In gioco e fuori gioco</i>	2
<i>La giornata di gioco</i>	3
<i>Ruoli di gioco</i>	3
<i>Le chiamate e gli status di gioco</i>	4
<i>Informazioni sulla natura di alcune chiamate</i>	12
<i>Creazioni di oggetti di gioco e progetti</i>	13
<i>I cartellini di gioco, le aree speciali e regole per gli oggetti di gioco</i>	14
<i>Le serrature</i>	16
<i>Furto in gioco</i>	16

PERSONAGGIO, GIOCO E ABILITÀ

<i>La creazione del personaggio - Il corpo di ricerca</i>	17
<i>Lingua di gioco</i>	17
<i>Valuta di gioco</i>	17
<i>Il personaggio (pg) e il background</i>	18
<i>Morte del personaggio</i>	19
<i>Punti esperienza</i>	19
<i>Le abilità</i>	20
<i>Abilità professionali</i>	21
<i>Abilità di conoscenza</i>	27
<i>Missive infralive e racconti pubblici</i>	28
<i>Tra un evento e l'altro</i>	28
<i>Addestramenti</i>	29
<i>Abilità speciali e di gilda</i>	33
<i>Locazioni, cure e rimarginazione</i>	33

SICUREZZA E RINGRAZIAMENTI

<i>Regole comportamentali e di sicurezza</i>	34
<i>Ringraziamenti</i>	37

1801: REGOLAMENTO

1 . INTRODUZIONE

Benvenuti in 1801GRV!

Ci auguriamo che questo nostro progetto possa appassionarvi come ha fatto con noi. Speriamo di non aver fatto errori di battitura, e soprattutto che questo regolamento vi sia chiaro e di facile apprendimento, contiamo sul vostro supporto e aiuto, se doveste notare errori, o parti non chiare. Molti di noi giocano da anni, e ci aspettiamo che diverse dinamiche siano ormai più che note, ma siamo certi che chi si affaccerà alla sua prima esperienza di Gioco di Ruolo dal Vivo non trovi le future pagine complicate e pesanti. Il nostro desiderio è quello di avere un live abbastanza realistico, questo è il motivo per il quale cerchiamo di avere un regolamento abbastanza snello.

Ci auguriamo che da quando il master di turno dichiarerà il fatidico "In Gioco", fino all'altrettanto "Fuori Gioco", questo mondo vi avvolga e sia vostro. Però, come ci hanno insegnato fin da bambini, un gioco è un gioco e come tale ci sono delle regole da seguire (lo promettiamo non sono tante). Contiamo sul vostro impegno nel rispettarle e in caso di dubbio non esitate a chiedere.

Ma ora:

3...2...1... IN GIOCO!

2 . COME ISCRIVERSI E PARTECIPARE AD UN EVENTO DI 1801GRV

Basterà accedere al portale di Arcana Domine: <https://www.arcanadomine.it/>

Selezioniamo la campagna di gioco 1801GRV e andando successivamente a creare e/o selezionare il personaggio, basterà seguire le semplici indicazioni per confermare il pagamento.

In caso in cui vi sia la necessità di non essere presenti al live, vi ricordiamo che: se ci avvisate ad almeno 1 settimana prima del live, potremo rimborsarvi almeno il 50% della quota di iscrizione; se invece l'assenza viene giustificata nella settimana del live, lì non potremo rimborsarvi la quota.

3. IN GIOCO E FUORI GIOCO

"In Gioco" sta ad identificare tutto ciò che si svolge durante gli eventi ufficiali di 1801GRV siano essi Live Maggiori o Minori e/o Taverne di Gioco organizzate dai giocatori o dallo Staff. "Fuori Gioco" indica il periodo pre e post Evento. In Gioco e Fuori Gioco non vanno MAI sovrapposti o mescolati. Tutto ciò che succede al di fuori degli eventi ufficiali, non ha alcuna rilevanza né per le dinamiche di gioco, né per i personaggi o lo Staff. Utilizzare informazioni apprese in Fuori Gioco, al bar, via chat o tramite social vari per avvantaggiarsi In Gioco è considerato barare e verrà sanzionato. Lo Staff di 1801GRV è responsabile per ogni situazione che si verifica **solo** durante lo svolgimento degli eventi ufficiali. Invitiamo a segnalare problematiche legate all'In Gioco di persona, se queste si verificano durante un evento o tramite email all'indirizzo ufficiale dello Staff **1801grv@gmail.com**

Lo Staff di 1801 **NON** è responsabile per qualsiasi altra situazione al di fuori del gioco soprattutto per quelle personali tra giocatori. Qualsiasi segnalazione in merito non verrà presa in considerazione.

Ricordiamo ai giocatori che le uniche modalità di contatto con lo Staff sono le seguenti:

- Dal vivo durante un evento
- Gruppo Facebook e sua chat, per porre domande, chiedere chiarimenti o approfondimenti su regolamento e/o ambientazione.
- Email **1801grv@gmail.com** per tutto il resto (iscrizioni, aggiornamento pg, etc.)
- WhatsApp, tramite la Community di A.D. -> Campagna:1801

Se avete un dubbio mandateci sempre una email!



4 . LA GIORNATA DI GIOCO

Per ogni raduno sono sempre indicati gli orari di segreteria, di inizio e fine gioco, sia esso un live da 1 giorno o da più giorni. Dalla pagina evento sul portale di Arcana Domine, il nostro gruppo Facebook, alla community WhatsApp vi saranno sempre riportati il luogo e gli orari. Considerate sempre di arrivare almeno un'ora prima dell'IN GIOCO, così da svolgere tutte le azioni di segreteria (ossia il check armi e costumi, la verifica dei pagamenti e iscrizione, la consegna della propria scheda pg e di eventuale materiale di gioco come le monete chiamate "Talleri"). Se non siete sicuri che un vostro equipaggiamento o parte del costume, possa essere in linea con l'ambientazione di 1801GRV, vi consigliamo di contattarci nei giorni che precedono il live per un primo check, così da evitare un NO categorico da parte nostra poco prima dell'evento. Vi sarà una fase iniziale di briefing, dove vi verranno condivise le info più importanti sulle regole da rispettare in loco, o qualsiasi altra news inerente al regolamento nonché una piccola introduzione all'evento e perché siete lì. Seguirà ovviamente l'"IN GIOCO" il quale non avrà fine a meno che lo staff dichiarerà il "FUORI GIOCO". Segreteria è possibile lasciare le vostre domande e richieste al gruppo master che vi farà avere le risposte nei tempi più consoni anche in base al vostro quesito; che siano domande inerenti il regolamento, l'ambientazione, il crafting, etc etc. Ci sarà una apposita cassetta per lasciare lì le vostre richieste scritte. Al fuori gioco dell'ultimo giorno di live, verrà fatto un cosiddetto de-briefing dove si racconterà come è andato l'evento per i personaggi giocanti, qualche battuta tra giocatori e staff, eventuali comunicazioni per i prossimi eventi e relativi saluti. Se poi qualche buona anima volesse fermarsi ad aiutare il gruppo staff a pulire/sbaraccare, sarete i benvenuti, e vi assicuriamo che nel limite del possibile si cercherà di darvi un qualcosa di concreto oltre al grazie e alla pacca sulla spalla!

5 . RUOLI DI GIOCO

Ruoli all'interno del Live:

- **GIOCATORI**: siete letteralmente voi, matrice e perno portante del live.
- **PNG** (Personaggi non Giocanti): sono personaggi interpretati e gestiti dal gruppo Staff principalmente.
- **MOSTRI**: il nome parla da sé, sono praticamente la controparte dei giocatori. Vengono interpretati quasi sempre dal gruppo staff. In alcuni momenti potrebbe essere richiesto a dei giocatori, se abbiano voglia di dare una mano e interpretare dei mostri. In quel caso in sede di organizzazione dell'attacco, verranno date tutte le direttive.
- **MEMBRI STAFF**: In gioco li riconoscerete perché avranno una fascia dedicata, o in alcuni momenti di praticità una fascia catarifrangente. Durante il gioco, non è possibile chiedere loro nulla, in quanto in quel momento è come se non fossero in gioco. Per qualsiasi richiesta rivolgetevi sempre in segreteria.
- **MASTER**: rispettivamente Master Ambientazione (Micol), Master Regolamento & Crafting (Andrea) e infine Master di Regia e Coordinamento (Francesco)

6 . LE CHIAMATE E GLI STATUS DI GIOCO

Premesso che vedremo tutte le armi possibili da LARP medievale/fantasy, oltre che le pistole Nerf, le chiamate non sono tutte uguali, così come non sono uguali gli spazi in cui queste chiamate portano i loro effetti. Vi sono poi oltre alle chiamate citate di seguito, alcune chiamate e loro estensioni, che vanno sapute e sono alla base della migliore esperienza di gioco. Ricordiamo che le chiamate sono Fuori Gioco, in quanto usate per simulare l'effetto dei colpi. Le chiamate devono essere udibili e scandite in modo tale che siano sentite fino ad almeno 10 metri di distanza.

Qui sotto trovate tutte le chiamate che potrete sentire e interpretare:

- **ANALIZZO IL TUO STATO DI SALUTE!**

Chiamata utilizzabile da tutti per capire le condizioni di salute di un altro personaggio. Va apportata la propria mano sulla spalla o sul polso, per analizzare lo stato di salute. Il PG potrà chiedere all'altro l'attuale stato di salute. Gli stati analizzabili in questo modo sono COMA, CREPA o se è solo inerme. Qualsiasi altra informazione potrà essere reperibile attraverso le conoscenze specifiche del proprio personaggio.

- **FERMA TEMPO!**

Una chiamata che può essere dichiarata solo dal corpo Staff. In questo tempo i PG DEVONO rimanere fermi sul posto, NON compiere alcuna azione fisica o verbale, se non quella di tenere gli occhi CHIUSI e di simulare un lieve ronzio con la bocca. Per far ripartire l'azione, il corpo Staff dichiarerà di nuovo "In Gioco!".

- **UOMO A TERRA!**

Questa chiamata indica che un partecipante all'evento è caduto a terra, e si può trovare paradossalmente in situazione di pericolo reale. Il gioco si ferma in tutta l'area di gioco, fintanto che la persona stessa non dichiara di stare bene, oppure perché si è reso necessario chiamare l'ambulanza/soccorso.

- **ARTEFATTO ...!**

Se una chiamata include questa specifica, fa sì che indipendentemente dalle proprie abilità quella chiamata venga "subita".

- **DISINTEGRAZIONE OGGETTO!**

Si applica solo agli oggetti specifici (cartellinati). Un oggetto che subisce questa chiamata è irrecuperabile. Il cartellino in questione andrà riconsegnato ad un membro Staff appena possibile.

- **IMMUNE/NO EFFETTO!**

Servono a dichiarare che la chiamata "subita" non sortisce effetti. Tranne per le chiamate precedute da ARTEFATTO. Se una chiamata è multipla e voi siete immuni ad uno dei due effetti, dovrete specificare a quale siete immuni e subire l'altro

- **PERQUISIZIONE/PERQUISIZIONE RAPIDA!**

Alla prima chiamata, il personaggio dichiarante simula per 30 sec. di perquisire un personaggio; alla seconda invece il tempo diventa di 15 sec. Quest'azione è effettuabile solo su PG o PNG in stato incosciente (es: coma, stordito, stabile), immobilizzati, oppure se l'altro vi acconsente un'eventuale perquisizione volontaria.

- **RIPARATO!**

Il personaggio utilizzando i propri strumenti simula per 1 minuto il lavoro e può dichiarare "Riparato!" sull'oggetto in questione, sia esso un'armatura, un'arma o un oggetto. Dovrà utilizzare utensili appositi per interpretare al meglio la riparazione (martello, ago e filo etc....).

- **... IN QUEST'AREA**

In un'area di 90 gradi ed entro 10mt tutti coloro che sono all'interno subiscono la chiamata che precede questa. Es: "Silenzio! In Quest'Area!" Ricordiamo inoltre di utilizzare sempre le braccia distese davanti a sé con l'apertura sopra citata, così da dare senso dell'area di azione

- **... IN RAGGIO X**

Chiamata ad area attorno al dichiarante , es: "Benedizione! Raggio 5".

- **... IN TUTTA L'AREA DI GIOCO!**

Gli effetti di questa chiamata si estendono in tutta l'area di gioco. Es: "Sonno! In tutta l'Area di gioco!"

- **TEMPO X**

Modificatore di durata di un effetto. Es: "Sonno!5 minuti."

- **CIOP!**

Chiamata base per tutte le armi da taglio (spade, asce, etc...), chi la subisce riceve 1 danno alla locazione colpita.

- **BLAM!**

Chiamata base per tutte le armi da impatto (martelli, mazze, etc....) e anche per le armi da tiro e le Nerf. Chi la subisce riceve 1 danno alla locazione colpita.

- **BLALLO!**

Chiamata senza senso usata da Micol e Andrea, perché è sempre bene non dimenticare le esperienze passate divertendosi.

- **DIRETTO!**

Colpo che provoca 1 danno che ignora l'armatura e danneggia direttamente i PG della locazione colpita.

- **DOPPIO!**

Il colpo è ben assestato e permette di effettuare un danno doppio. Nota: Ciop Doppio non è una chiamata valida, è sufficiente dichiarare solo: Doppio! Invece un danno avente una natura specifica si formula così: Elettro, Doppio! (in questo caso i danni sono sempre due ma di energia elettrica)

- **CRITICO!**

Colpo ben assestato che provoca 3 danni alla locazione colpita.

- **CRASH!**

Si distrugge lo scudo o l'eventuale arma con cui si è parata la chiamata offensiva. Se la chiamata Crash colpisce qualsiasi locazione, azzerava completamente gli eventuali Punti Armatura (PA) e se non si indossa nessuna armatura, manda a 0 i PF della locazione colpita.

Un colpo davvero potente!

- **DISARMO!**

Si lascia cadere l'oggetto tenuto in pugno con la mano/braccio colpito dall'arma bianca (spade e affini) del proprio avversario.

- **SCHIVATA!**

A seguito di un determinato allenamento, il personaggio potrà schivare un colpo di arma bianca o magico a distanza e mai da arma da fuoco, dichiarando ad alta voce SCHIVATA!IMMUNE!

- **ACIDO!**

Questa chiamata non viene usata per danneggiare essere viventi, serve in combinazione con altre per avere determinati effetti. Esempio: si rompono una o due boccette di acido sulla serratura/porta e tramite azione/oggetto, si usa la chiamata Fuoco! Questa combinazione, se fatta correttamente, permette di scardinare serrature e abbattere porte. Attenzione, però, a dove siete e se ha senso adoperarsi in questo modo.

- **ARGENTO!**

Colpo che provoca 1 danno da argento alla locazione colpita.

- **ELETTRO!**

Colpo che provoca 1 danno da elettricità alla locazione colpita.

- **ETEREO!**

Colpo che provoca 1 danno magico alla locazione colpita.

- **FUOCO!**

Colpo che provoca 1 danno da fuoco alla locazione colpita.

- **GELO!**

Colpo che provoca 1 danno da gelo alla locazione colpita.

- **NECRO!**

Colpo che provoca 1 danno da energia necrotica alla locazione colpita.

- **SACRO!**

Colpo che provoca 1 danno da energia sacra alla locazione colpita.

IMPORTANTE: Tutte le chiamate di danno effettuate a distanza (quindi indicate puntando il dito indice e a braccio disteso), senza menzionare la locazione colpita, si devono considerare tutte dirette al TRONCO!

Nel caso in cui l'arma utilizzata per l'attacco abbia un attributo tra quelli menzionati sopra, la chiamata corrisponde solo all'attributo per esempio: CIOP! FUOCO! diventerà: FUOCO! Le chiamate DIRETTO, DOPPIO e CRITICO seguite da un attributo, esplicano il numero di danni inferti es: Fuoco Critico = 3 danni da fuoco.

- **VELENO!**

Principalmente per iniezione o per ingerimento, dopo 1 minuto il personaggio deve simulare per un ulteriore minuto i sintomi da avvelenamento come per esempio biasciare, frequenti colpi di tosse, tic nervosi, ipersalivazione, debolezza, sputare sangue, giusto per citarne alcuni; nei successivi 4 minuti se non si interviene si dovrà agire come da indicazione del cartellino veleno.

- **PERSUASIONE!**

Il personaggio che ha subito questa chiamata, NON si renderà conto di esser stato ammaliato. L'effetto di questa chiamata è da considerarsi una mera persuasione verbale, che convincerà l'interlocutore dell'autenticità delle parole pronunciate da chi effettua la chiamata. L'effetto svanisce dopo 5 minuti. Se a livello interpretativo, chi ha subito la chiamata vuole continuare a credere a quanto è stato detto, noi approviamo sempre. Il Role Play è sempre molto apprezzato.

- **COMANDO!**

Chi subisce la chiamata è suggestionato ed obbligato ad eseguire un'azione al suo meglio; l'effetto svanisce quando l'azione viene compiuta o un personaggio dotato dell'abilità Neutralizza/Rimuovi Comando utilizza questa in favore della persona affetta dal comando. Gli effetti della chiamata durano fino a 10 minuti. **Attenzione!!** il comando non si annulla se il personaggio entra nello stato di coma e viene curato. Il comando deve esser chiaro e deve consistere in una singola azione definita. Il PG alla fine del comando, si accorge di essere stato comandato. Es: Sdraiati! Prostrati! Difendimi! Ucciditi! Uccidili! etc...

- **COMA!**

Il soggetto è a 0 PF sulla locazione tronco; è incapace di intraprendere alcuna azione ed è letteralmente incosciente. Non vede e non sente nulla attorno a lui. Alla domanda "Analizzo il tuo stato di salute" deve dichiarare Coma. Questo status dura complessivamente 5 minuti, al superamento del quale il personaggio è morto ed entra automaticamente nello status di Crepa.

- **DOLORE!**

Chi subisce la chiamata prova un dolore atroce per 10 secondi durante i quali non può compiere alcuna azione se non simulare il dolore e al massimo, potrà fare solo dei piccoli spostamenti per allontanarsi.

- **REPULSIONE!**

Chi subisce questa chiamata vede orrori inimmaginabili e fugge nella opposta direzione fino a 10mt o comunque il più possibile dalla fonte. Una volta che si è allontanato dalla fonte, dovrà rimanere lontano da essa per almeno altri 10 secondi.

- **NEUTRALIZZA/RIMUOVI X!**

Una chiamata di questo tipo serve ad indicare che è stato neutralizzato/rimosso l'effetto della chiamata indicata -ES: Neutralizza Veleno! Rimuovi Malattia X!

- **RIMARGINAZIONE!**

Simulando per 30 secondi, si potrà curare la ferita e ripristinare tutti i PF persi in quella locazione. Il paziente dovrà esser curato con materiali appositi come bende, ago e filo etc. Il PG medicato può riprendere le sue azioni. Nel caso in cui due PG aventi come professione "Medico" prestino soccorso sul medesimo paziente in contemporanea, il tempo di esecuzione scende a 10 secondi. Durante il tempo di cura se si viene interrotti da un attacco o da altre situazioni esterne, si interrompe anche la cura stessa e si dovrà ricominciare l'operazione.

- **GUARIGIONE!**

Questa chiamata è di natura magica. Il soggetto che subisce tale chiamata recupera TUTTI i punti ferita persi indipendentemente dalla locazione.

La chiamata "Guarigione" NON guarisce da avvelenamenti o malattie.

- **SILENZIO!**

Il soggetto per 30 secondi non può parlare. Può effettuare le chiamate con armi/abilità, in quanto esse sono Fuori Gioco.

- **SONNO!!**

Il soggetto crolla in un sonno profondo per 30 secondi; può essere risvegliato con tutto ciò che altera la normale quiete di una persona (es: scuotere leggermente, parlare a voce alta vicino all'orecchio); chi si è addormentato non vede e non sente nulla di ciò che gli accade attorno.

- **CONFUSIONE!**

Il soggetto a seguito dell'esposizione a determinati fattori ed eventi (es: gas allucinogeno) subisce questa chiamata. Per 30 secondi, il personaggio è in letterale stato confusionale, fa fatica a fare la qualsiasi azione complicata, è indifeso. Il PG resta fermo sul posto in preda alla confusione.

- STORDISCI!

Questa chiamata non è di danno ma solo di effetto; chi subisce la chiamata, per 30 secondi simula uno stordimento ed è impossibilitato ad intraprendere alcuna azione repentina.

Va simulata l'azione di colpire il soggetto alle spalle, nello specifico alla nuca. Le armi da usare sono quelle da botta quindi manganello, mazza e martello o un tirapugni di lattice. Accettiamo altresì che si simuli l'azione usando l'elsa/impugnatura delle altre armi ad eccezione di arco/balestra e delle Nerf

- VISTO!

Viene dichiarata da coloro in grado di individuare, scoprire e vedere i soggetti nascosti. Quando viene effettuata, si indica il soggetto mimetizzato come enfasi alla chiamata e il bersaglio sarà quindi visibile solamente da chi effettua questa chiamata. Dal momento in cui si dichiara questa chiamata si ha la possibilità di interagire (anche attaccando) con il personaggio nascosto.

Ricordiamo che tutte le chiamate devono essere pronunciate in modo tale che si sentano ad almeno 10 mt di distanza dalla fonte.

Quelli che seguono, sono gli STATUS in cui PG, Png e Mostri possono trovarsi durante il gioco: ci raccomandiamo di fare sempre bene attenzione e di impararli.

- STABILE!

Il soggetto in stato di coma è stato trattato affinché non sia in imminente pericolo di vita. Questa abilità NON ripristina i punti ferita persi ma arresta il conteggio dello stato di coma. Se la benda utilizzata per stabilizzare un personaggio morente viene rimossa, il conteggio dello status di coma riprende da dove era stato interrotto. Se la persona stabilizzata subisce "Analizzo il tuo stato di salute" dovrà rispondere con STABILE!

- RANTOLANTE!

Il personaggio è a terra in coma con i propri pf a 0 su tutte le locazioni. Gli viene curata la locazione del tronco per farlo uscire dallo stato di coma. Ricordiamo che in questo caso, il pg è vivo ma in condizioni più che pessime.

Farà anche fatica a parlare. Alla chiamata "Analizzo il tuo stato di salute" dovrà dire "Rantolante" e dichiarare le condizioni degli altri arti.

- **ATTENUATO!**

Il soggetto pone le mani incrociate sul petto ed è invisibile agli altri; tutti gli altri devono ignorarlo e fare come se non ci fosse. Dichiarare "Immune!" a qualsiasi chiamata (tranne le chiamate precedute da ARTEFATTO).

Se esegue azioni offensive o interagisce con un oggetto o persona, perde lo status di attenuato.

- **LEGATO!**

Previo consenso della persona che subisce la chiamata, si deve simulare per 3 minuti di legare una persona; una volta trascorsi i 3 minuti si dichiara la chiamata "legato!"; se due persone aventi l'abilità collaborano, il tempo di azione scende a 1 minuto. Spesso questa chiamata si affianca "imbavagliato!". Leggete le specifiche nell'ultimo capitolo del regolamento.

- **IMBAVAGLIATO!**

Previo consenso della persona che subisce la chiamata, si deve simulare e/o mettere un bavaglio ad indicare che il soggetto non può parlare né vedere (anche in base a come viene messo il bavaglio). Leggete le specifiche nell'ultimo capitolo del regolamento.

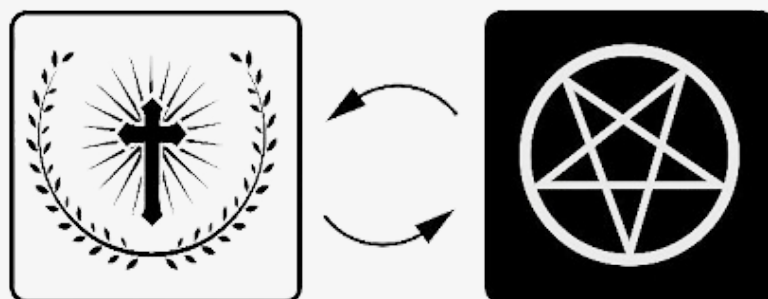
- **NASCOSTO!**

Questo status non si dichiara. Mantenendo una mano in alto, il personaggio è nascosto dietro ad una struttura fisica (es: colonna, albero, cespuglio ma mai un altro giocatore anche se questo è alto 2 mt). Il soggetto è mimetizzato e gli altri dovranno ignorarlo e fare come se non ci fosse. Dichiarare "Immune!" a qualsiasi chiamata non preceduta da ARTEFATTO!; subisce la chiamata Visto! e tutte le chiamate ad area. Se intraprende azioni offensive o interagisce con un oggetto, perde lo status di Nascosto. Se la chiamata subita lo porta in coma, perde lo stato di nascosto

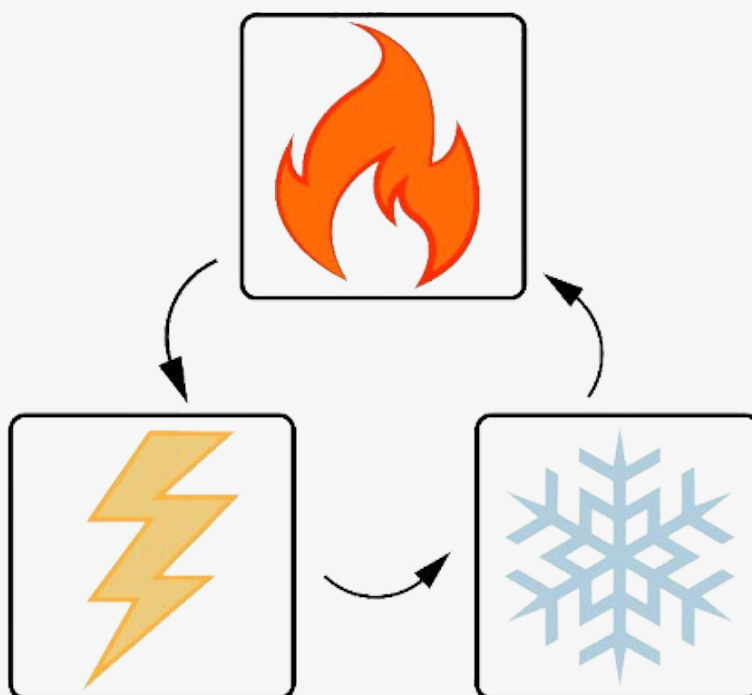
- **MORTE!**

Il soggetto è morto. Dovrà lasciare nel punto in cui è morto il cartellino cadavere e tutti i suoi oggetti di gioco. Si recherà in segreteria alzando un braccio con un dito alzato.

7 . INFORMAZIONI SULLA NATURA DI ALCUNE CHIAMATE:



Come avete appreso durante l'esperienza di gioco di questo primo anno di campagna, ci sono alcune "Chiamate" che hanno un meccanismo di forza e debolezza.



Pertanto sapete che tutto ciò che permette di dichiarare Sacro! è particolarmente efficace sulla natura Necrotica e viceversa. Invece il ragionamento fra Fuoco! Elettro! Gelo! Segue il "triangolo" di cui sopra. In questo, le chiamate Argento! ed Etereo! non seguono iter di forza/debolezza su altri elementi. Acido! e Veleno! invece, seguono l'iter della loro singola chiamata e non sono da considerarsi una vera e propria chiamata di "natura".

8 . CREAZIONE DI OGGETTI DI GIOCO E PROGETTI

Nel nostro mondo ci sono 3 tipologie di “prodotti”:

- Pozione
- Veleno
- Progetto

Pozioni e veleni possono essere:

- Ingeriti spontaneamente
- Fatti bere ad un personaggio incosciente
- Fatti bere/mangiare tramite cartellino appiccicato sul fondo del bicchiere/piatto
- Assunti per iniezione

Ad ognuno dei PG che scelgono ambiti professionali dediti alla creazione di oggetti, daremo SOLO al primo evento un elenco di pozioni e veleni, e mini progetti che sanno già eseguire in autonomia.

Il metodo di creazione è semplicissimo:

1. Reperire il materiale necessario
2. Simulare per ogni creazione 5 minuti di lavoro al banco di lavoro o alla postazione alchemica.
3. Recarsi in segreteria, consegnare il materiale e ricevere il cartellino relativo.

Altresì è bene mettere alcune specifiche per i progetti:

Ad ogni evento maggiore, è possibile per ogni personaggio presentare 2 progetti.

Agli eventi minori (salvo diverse specifiche) non è possibile procedere alla presentazione dei progetti, ma se ne può sempre parlare.

Inoltre, è possibile far registrare il progetto quindi riconducibile al creatore del medesimo.

Ricordiamo che tale operazione costa 100 Talleri da pagare nell'immediato al PNG in grado di far convalidare il progetto.

Per far registrare il documento, è opportuno che con il PNG di riferimento, ci si rechi in segreteria per completare l'operazione.

Un progetto deve rispettare/avere queste caratteristiche:

- Nome del Progetto,
- Disegno esplicativo anche abbozzato
- Materiale da utilizzare con quantità annesse,
- Descrizione della lavorazione per completare il progetto

Per presentare il progetto è bene usare esclusivamente un foglio di carta bianca A4.

Altri formati non verranno presi in considerazione.

9 . I CARTELLINI DI GIOCO, LE AREE SPECIALI E REGOLE PER GLI OGGETTI DI GIOCO

In gioco troverete diversi cartellini differenziati per colore:

- **BIANCO**

Si tratta di norma di oggetti comuni, sono spesso le basi per la creazione di oggetti, pozioni e progetti. Possono avere varie rarità.

- **VERDE**

Questo cartellino indica un oggetto particolarmente raro, unico del suo genere oppure speciale.

- **GIALLO**

Indicano le aree speciali, fra cui serrature e trappole note o facilmente identificabili, o aree che per accedere richiedono particolari prerequisiti. Di norma non sono prelevabili. Ci raccomandiamo sempre di leggere cosa vi è riportato sopra.

- **ROSA**

Indicano anomalie quali malattie o stati debilitanti. Vi suggeriamo di leggerle bene e interpretarle al meglio delle vostre capacità. Questi cartellini possono essere visionati (oltre che dal possessore) solo dal corpo Staff o da PG che hanno determinate competenze.

Troverete inoltre dei cartellini, di norma bianchi detti:

- **CARTELLINI INTERAZIONE**

Sono cartellini che possono avere diverse tonalità di colore ma prevalentemente bianchi. È importante leggerli con accuratezza per capire se è possibile per il proprio personaggio interagirci. Il cartellino dopo averlo esaminato va riposto dove è stato trovato.

Tutti i cartellini agganciati ad un oggetto fisico e che sono a rischio di furto, devono essere agganciati con un semplice elastico, quindi ogni uso alternativo di corde o altri tipi di legacci saranno considerati non conformi al gioco. Consigliamo di portarvi sempre con voi una buona scorta di elastici e di non rompere quello utilizzato dal precedente possessore.

- **RARITÀ DEI CARTELLINI E LORO COLORE**

Per ogni cartellino oggetto, troverete riportate delle diciture specifiche. Queste servono per dare un'idea a tutti della reperibilità del medesimo. Vien da sé, che avrete così una prima indicazione sull'importanza di cosa state tenendo fra le mani o in scarsella.

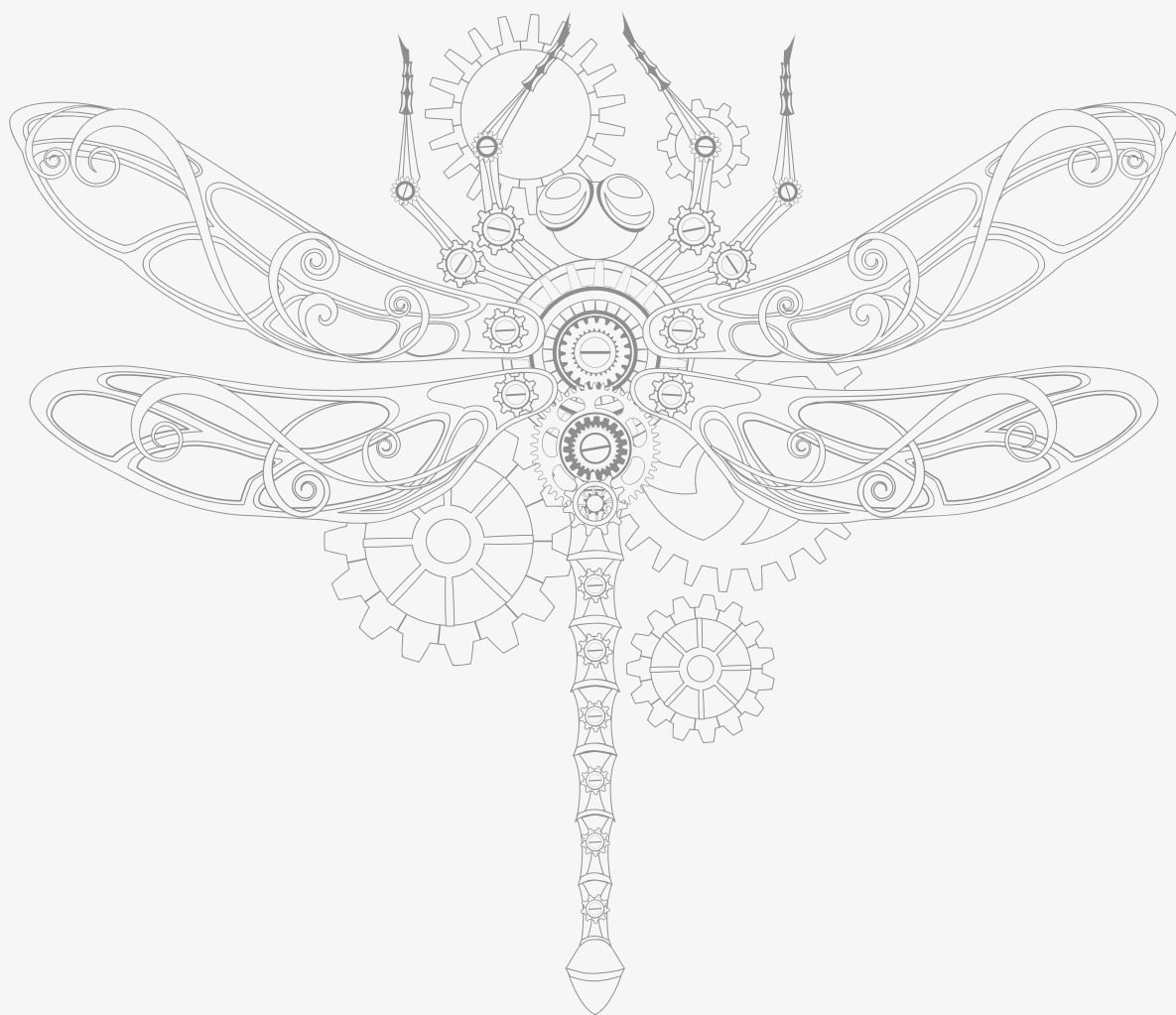
Le diciture che troverete saranno le seguenti:

Comune (Bianco) - Non Comune (Bianco) - Raro (Bianco) - Molto Raro (Bianco) - Speciale (Verde)

La nostra ambientazione si presta molto a tante caratterizzazioni per quanto concerne abiti e oggetti di gioco per i nostri PG e PNG.

Detto questo però, abbiamo implementato due nuove regole ossia:

1. **VALIGIE, BORSE E AFFINI**: vi chiediamo di usare valigie, borse e affini che non siano eccessivamente complicate in fase di apertura. Questo perché dobbiamo garantire a chi gioca e interpreta qualcuno con le mani lunghe, la facilità di azione, considerando che Perquisizione e Perquisizione Rapida, sono chiamate che fanno sì che tutti gli oggetti (cartellini) vengano consegnati alla persona immediatamente. **ATTENZIONE! In caso non sia possibile aprire entro 30 secondi o 15 secondi la valigia/borsa o scarsella, il PG è autorizzato a non procedere con l'azione di gioco e ad avvisare la Segreteria, sarà cura del corpo STAFF recuperare la refurtiva e consegnarla.**
2. **RACCOGLITORI TRASPARENTI PER I CARTELLINI DI GIOCO**: I raccoglitori di plastica sono vietati, esortiamo i Giocatori ad organizzarsi con scarselle e borse più in linea con l'estetica dell'evento.



10 . LE SERRATURE E LE TRAPPOLE

Le serrature sono una componente dei nostri eventi. Possono essere aperte con delle apposite chiavi o possono essere scassinate con l'apposita abilità. Quando si prende in mano un cartellino **è tassativamente obbligatorio leggerlo ed applicare ciò che vi è scritto**. Ogni cartellino potrebbe celare in sé una trappola. Le trappole si attivano quando il cartellino viene visionato da una persona diversa da chi lo ha posizionato. Non si attiva in nessun altro caso, quindi le trappole possono essere passate man mano da un giocatore ad un altro senza che si innescano.

11 . IL FURTO IN GIOCO

Il furto può essere eseguito in tre modi:

- 1) Simulando di perquisire per 30 secondi un altro personaggio che dovrà consegnare ogni oggetto di gioco in suo possesso. Ricordati che puoi perquisire solo personaggi incoscienti, bloccati (legati) o che ti danno il loro consenso per la perquisizione.
- 2) Cartellini furto, ossia piccoli cartellini adesivi. Devono essere applicati su di una persona per avere effetto. Se applicati addosso alla persona permettono di rubare ogni oggetto di gioco su di lei celato, ad esempio sotto i vestiti o nelle tasche, non in borse, scarselle e simili, né gli oggetti in vista. Per rubare tali oggetti, il cartellino furto deve essere applicato sul cartellino stesso dell'oggetto. Se applicato su di una scarsella o borsa ruba il contenuto della suddetta.
- 3) Prendere fisicamente il cartellino da un oggetto lasciato incustodito. Non è possibile comunque mai sottrarre oggetti personali ad altri giocatori né dallo staff.

12 . LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

IL CORPO DI RICERCA

Non tutti credono che i bizzarri eventi che punteggiano il continente siano solo storie, perché si sa, anche le vicende più incredibili partono da un fondo di verità. Qui entrate in gioco voi, cari giocatori e giocatrici o meglio i vostri personaggi. Avete ricevuto una convocazione, per imbarcarvi alla ricerca della verità, qualunque essa sia, per indagare e scoprire cosa si cela dietro eventi apparentemente senza spiegazione. Alcuni di voi sono stati scelti perché menti brillanti che si sono distinte nel proprio campo professionale, ad altri è stata fatta una proposta di lavoro unica, ai più avventurosi è stata offerta la possibilità di viaggiare per l'Europa a caccia di leggende. Qualcuno ha risposto ad annunci sui giornali comparsi nelle ultime settimane, mentre i più sfortunati sono stati costretti in virtù di qualche debito da ripagare ad un potente, o alla giustizia. A voi la scelta di come il vostro Personaggio si è unito al gruppo di ricerca!

LINGUA DI GIOCO

La lingua di gioco è una: l'italiano. Abbiamo preferito una soluzione che non complichì il gioco e ne mantenga la fluidità. Non è consentito l'uso di intere frasi in una lingua diversa dall'italiano, sono invece ammesse occasionali espressioni o modi di dire.

GENERE DEL PERSONAGGIO

Non è possibile interpretare personaggi di genere opposto a quello con cui ci si identifica.

VALUTA DI GIOCO

La moneta di gioco è il Tallero, moneta coniata dalla Svizzera e condivisa in tutta l'Europa. Per una maggiore comprensione del valore della moneta, vi rimandiamo alla sezione dedicata in ambientazione.

IL PERSONAGGIO (PG) E BACKGROUND

Le informazioni essenziali che saranno leggibili sulla Scheda Personaggio, e sul database PG sono:

- Nome e Cognome
- Data e Fazione di Nascita
- Status Sociale
- Fazione di appartenenza
- Ambito professionale
- Addestramenti
- Abilità Speciali

Invitiamo i giocatori a non scegliere combinazioni di nomi e cognomi che possano risultare ridicoli, offensivi o di "dubbio" gusto. La fazione di nascita e appartenenza può essere diversa, la motivazione va spiegata approfonditamente all'interno del Background del personaggio che va sempre inviato in fase di creazione e convalida PG alla mail 1801grv@gmail.com

La Scheda Personaggio è un oggetto Fuori Gioco, pertanto in caso di ritrovamento di Schede Personaggio altrui, invitiamo i Giocatori a portarle in Segreteria e vi ricordiamo che usare le informazioni ivi contenute è considerato barare! Ogni personaggio alla partenza avrà sempre 2 punti ferita (PF) per ogni locazione (Busto, Braccio DX, Braccio SX, Gamba DX e Gamba SX). Verrà dato ad ogni giocatore un ulteriore foglio/cartellino "Cadavere" nel caso in cui il personaggio dovesse morire (vedasi chiamata "Crepa" per maggiori informazioni). In alcuni casi, verranno rilasciati ulteriori documenti di gioco dedicati al vostro background e stato sociale. Abbiatene cura! Vengono forniti **solo al primo live!** Se li smarrite, dovrete giocarvi in gioco la richiesta di nuovi documenti. In caso di ritiro di un PG ricordiamo che tutti gli oggetti di gioco vanno consegnati allo staff; se il ritiro nasce per un desiderio di cambiare personaggio, resta sottinteso che tutte le informazioni e abilità eventualmente apprese non si trasmettono al nuovo PG, né si comunichino ad altri, una volta chiuso il proprio PG. Il Background è la storia del vostro personaggio ed è **obbligatorio** scriverlo per poter partecipare agli eventi. Lasciamo libertà ad ogni giocatore di decidere quanto possa essere complessa la storia, ma invitiamo alla semplicità e deve contenere le informazioni essenziali riguardo al PG: le generalità, lo status sociale e perché si è unito al gruppo di ricerca. Lo status sociale in questo mondo è di estrema importanza. C'è una distinzione tra le varie parti della società, in alcuni Regni più di altre. Lo status dice in che punto il personaggio si trova all'interno della scala gerarchica di ogni Regno. I personaggi il cui status sociale è diverso da 'cittadino', devono includere nel background una breve descrizione della famiglia nobile o dell'ordine religioso o del motivo per cui sono pregiudicati, tenendo a mente le seguenti direttive:

- **Regno d'Italia:** lo status religioso coincide con quello nobile, la carica usata è quella religiosa
- **Libere Città Scandinave:** non esiste la Nobiltà, non è pertanto possibile scegliere lo Status Nobile

Gli status Sociali sono:

- **Nobile:** siete parte di una famiglia nobiliare minore.
- **Religioso:** siete semplici sacerdoti, suore o frati che sono stati ordinati a seguito del noviziato o sacerdoti/sacerdotesse del Pantheon Norreno (vedasi tomo Religioni)
- **Cittadino:** un normale cittadino.
- **Pregiudicato:** avete infranto la legge per reati considerati minori.
- **Senzatetto:** vivete alla giornata, senza fissa dimora e di mezzi sicuramente poco legali.

Il BG verrà letto e approvato dal Master Ambientazione, salvo eventuali modifiche o aggiunte che potrebbero essere richieste per correggere o spiegare meglio alcuni passaggi. Lo status di base qualora non venisse specificato nel Background è CITTADINO. Nota: non è consentito giocare personaggi provenienti dalle Colonie Americane, né dalla penisola Iberica, né del Sultanato Ottomano o qualsiasi altra parte del mondo. Ulteriormente considerate che vista la natura del Live, è davvero improbabile se non impossibile avere dei background di gruppo. Un conto è per esempio un background che tiene uniti un cittadino poliziotto con un pregiudicato, un altro è avere 10 persone che vengono dalla stessa città e che tutti facciano professioni diverse e che fra di loro si conoscano tutte.

Già nella vita reale basta un paese da 200 unità per non conoscere chi ti abita davanti, figuriamoci in questa realtà.

MORTE DEL PERSONAGGIO

Potrebbe succedere che durante la campagna di gioco, il vostro personaggio possa morire definitivamente. Quando si andrà a creare il nuovo personaggio, considerate che partirà con un totale di 2000 px iniziali, ovvero 1000 PX del live di partecipazione precedente, 500 PX premio per il vestiario e 500 PX di benvenuto.

PUNTI ESPERIENZA

Quando un nuovo giocatore completa la creazione del proprio personaggio, otterrà 500 px di benvenuto. Invece a conclusione del suo primo evento, otterrà 500 PX per l'impegno nella creazione del suo vestiario. Sapendo che l'ambientazione sia abbastanza esigente, è il minimo dare un riconoscimento a riguardo. In caso di morte del personaggio, questi 1000 PX verranno caricati automaticamente. Attenzione, però, che se si decide di ritirare il proprio personaggio per crearne uno nuovo questo bonus non verrà erogato.

LE ABILITA'

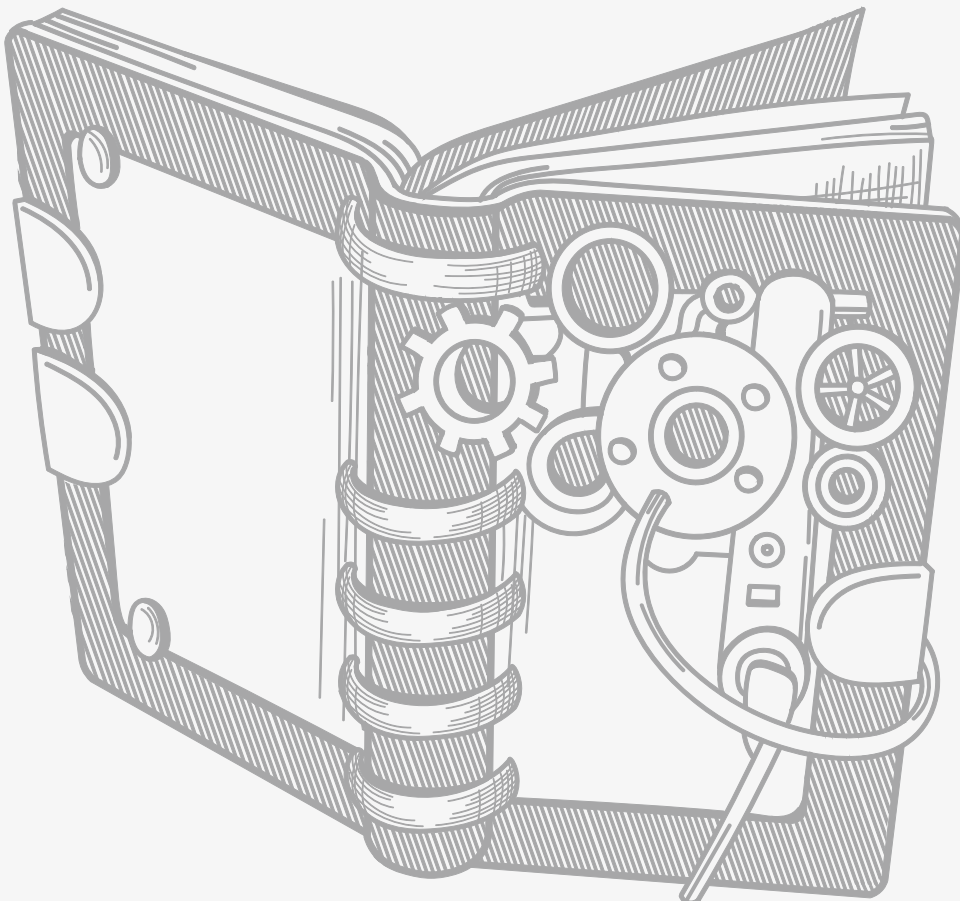
Esistono tre tipologie di abilità.

- **Professionali:** conoscenze e competenze che il Personaggio possiede dall'inizio, relative a ciò che fa per vivere. Se ne può avere una soltanto da scegliere durante la creazione del PG. La scelta di un ambito professionale vi dà automaticamente accesso alle abilità ad esso relative.
- **Addestramenti:** conoscenze e competenze che il Personaggio può acquistare in autonomia e che rappresentano ciò che impara a fare tra un evento e l'altro. Hanno un costo in Punti Esperienza (PX) che vengono guadagnati ad ogni evento a cui si partecipa.
- **Speciali:** conoscenze e competenze apprendibili solo tramite insegnamento.

Alla creazione, ogni Personaggio deve scegliere un ambito professionale e se lo desidera, può specificare la propria professione nel Background.

Quell'ambito professionale darà automaticamente accesso a tutte le specifiche abilità riportate sotto.

L'ambito professionale viene inoltre specificato su cartellini e aree interazione presenti durante gli eventi, consentendo di far capire chi può interagire con quell'oggetto o zona.



ABILITA' PROFESSIONALI

Attenzione: alcune abilità hanno il simbolo * accanto; Per le loro specifiche vi rimandiamo alla sezione addestramenti.

1) STUDI CLASSICI E/O ARTISTICI

Professioni di insegnamento, studio e ricerca (professori, bibliotecari, curatori di musei, archeologi, giornalisti etc) come anche professioni legate al mondo dell'arte (danza, pittura, musica, teatro etc).

Abilità associate:

- **Ricerca Accademica**: può chiedere informazioni tra un evento e l'altro su luoghi, miti, leggende e info su movimenti artistici o artisti. Utilizzabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.

- **Riconoscere Falsi**: REPERTI. Permette al giocatore di poter riconoscere reperti antichi autentici da quelli fasulli seguendo le istruzioni che riceverà in busta. I cartellini che può riconoscere hanno la dicitura REPERTO seguito dal codice di identificazione. I reperti possono essere di qualsiasi natura e origine (es. quadri, statuette, monili antichi, tavolette etc)

- **Persuasione**: il personaggio dopo almeno 5 minuti di conversazione o 5 minuti nei quali ha dato dimostrazione in una delle sue arti (es. danza o canto) può toccare il proprio interlocutore e dichiarare "Persuasione!"

- **La conoscenza è potere**: il personaggio può scegliere uno tra i seguenti addestramenti: Basi di Alchimia* – Artigianato*

- **Tuttologo**: il personaggio può scegliere uno tra i seguenti addestramenti: Amicizie Importanti* – Risorse* – Stabilizzare*

- **Reddito**: il personaggio ha trovato il modo di guadagnare soldi extra tramite i propri servizi. Riceverà in busta ad ogni evento +10 talleri. Nota: se dovesse poi voler prendere come addestramento reddito, dovrà passare a Reddito II e successivamente a Reddito III.



2) LEGALI

Comprende professioni legate all'uso e all'applicazione della legge (es. avvocato, giudice, tutore dell'ordine di vario livello, membri dell'esercito etc).

Abilità associate:

- **Tutore della Legge:** qualora si trovi in territorio appartenente al proprio regno o prenda accordi con un nobile locale se in altro regno, può esercitare la legge del territorio.

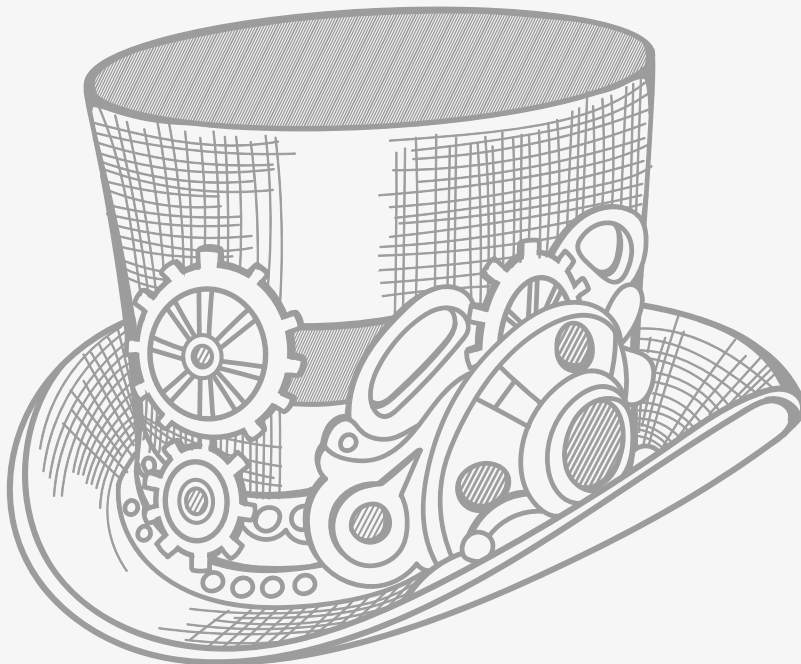
- **Porto d'armi:** il personaggio sa usare perfettamente le armi da fuoco e può portarle sempre con sé, anche in situazioni dove normalmente non sono consentite.

- **Riconoscere falsi:** DOCUMENTI. permette al giocatore di poter riconoscere documenti autentici da quelli falsi seguendo le istruzioni che riceverà in busta. I documenti di gioco hanno tutti la dicitura DOCUMENTO in basso, seguito dal codice di identificazione.

- **Armi bianche a 1 mano:** il pg può utilizzare tutte le armi bianche di lunghezza massima di 110cm (solo con il braccio principale).

- **Precisione estrema:** Il PG può dichiarare 5 volte a giornata di gioco la chiamata Diretto! con un'arma bianca che sa usare.

- **Conoscenze Militari e Politiche:** il PG può fare una domanda di conoscenza relativa all'ambito militare o politico seguendo le regole per le domande di conoscenza. Usabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.



3) MEDICHE

Professioni dedite alla cura del corpo umano e/o animale (medici, infermieri, veterinari, farmacisti etc).

Ricordiamo che la collaborazione tra medici permette di ridurre i tempi di cura a 10 secondi; si applica a Stabilizzare e Rimarginazione

Abilità associate:

- **Stabilizzare:** simulando di avvolgere la locazione ferita per 30 secondi, il pg ferma il tempo di coma e deve dichiarare "Stabile!" verso chi viene bendato
- **Rimarginare ferite:** Simulando per 30 secondi, si potrà curare la ferita e ripristinare tutti i PF persi in quella locazione. Il paziente dovrà esser curato con materiali appositi come bende, ago e filo etc.
- **Alchimia medica:** il personaggio crea e maneggia pozioni e veleni; avrete un elenco al primo evento di cosa sapete fare in busta pg.
- **Curare malattie conosciute:** umane o animali in base alla scelta del ramo medico scelto in background.
- **Conoscenze di Anatomia:** umana o animale in base alla scelta del ramo medico scelto in background. Ogni personaggio al primo evento riceverà in busta un compendio con le conoscenze possedute (es. figura umana con segnati ossa e tendini, organi etc.) idem per veterinari
- **Operare:** umani o animali in base alla scelta del ramo medico scelto in background.

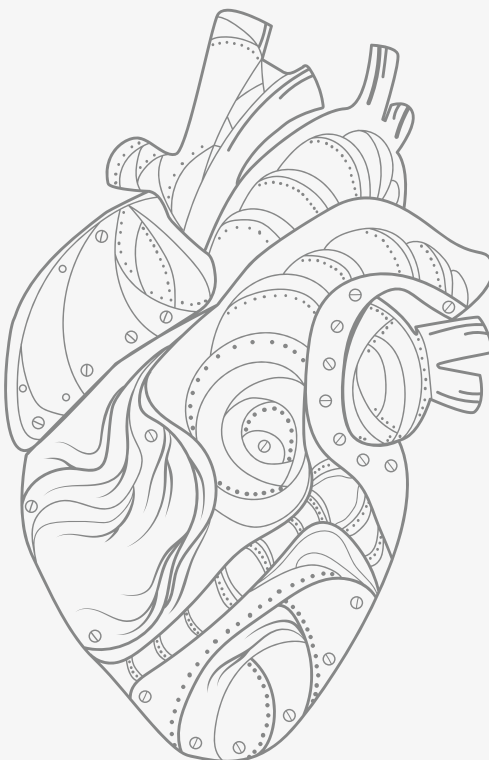


4) SCIENTIFICHE E/O MANUALI

Professioni dedite all'innovazione della tecnologia (ingegneri, inventori, esperti d'armi da fuoco etc) oppure professioni di fatica o considerate generalmente tra le più umili (sarti fabbri, elettricisti, lavoratori nelle fabbriche pesanti, etc).

Abilità associate:

- **Assemblare progetti:** il personaggio sa capire e creare dei progetti. Il personaggio ha tutte le nozioni per essere considerato "Ingegnere". Ovviamente riceverà in busta pg l'elenco di cosa può costruire di base (ossia Artigianato)
- **Riparare:** il personaggio utilizzando i propri strumenti simula per 1 minuto il lavoro e può dichiarare "Riparato!" sull'oggetto in questione, sia esso un'armatura, un'arma o un oggetto.
- **Disintegrazione oggetto:** usando uno strumento (es. martello di plastica), per massimo 10 secondi, si può distruggere un oggetto cartellinato, salvo differenti indicazioni presenti in cartellino e dichiarare la chiamata Disintegrazione Oggetto!
- **Armi da fuoco:** Il personaggio è in grado di usare armi da fuoco che si possono impugnare solo con una mano (Pistole).
- **Tiro Perfetto:** il personaggio può dichiarare "Diretto!" con le armi da fuoco 5 volte a giornata.
- **Conoscenze scientifiche:** il pg può fare una domanda seguendo le regole per le domande di conoscenza, riguardo ad ambiti scientifici (chimica, meccanica etc) o a personalità ed istituzioni dedicate alla promozione delle scienze. Utilizzabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.

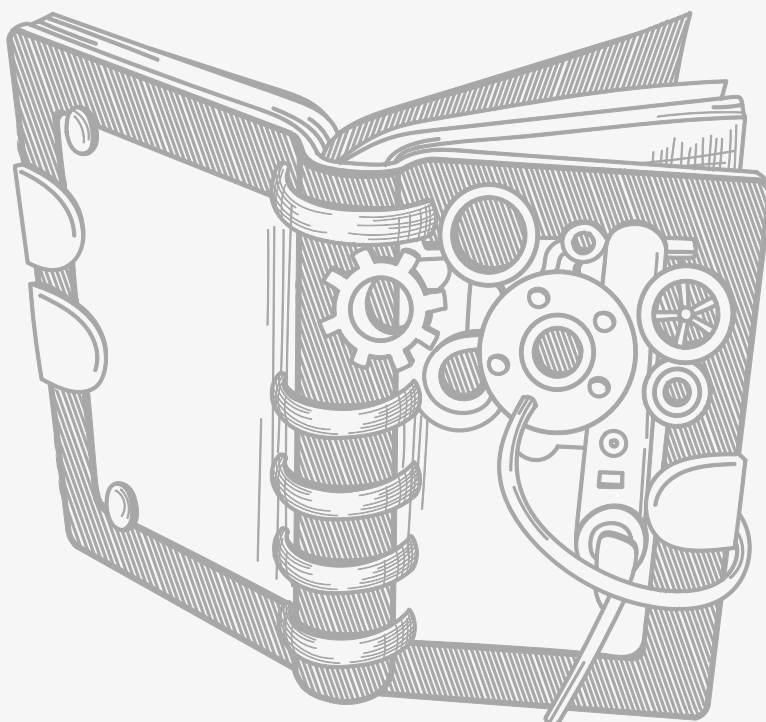


5) LAVORI D'UFFICIO

Tutto ciò che richiede di stare dietro una scrivania o poco sforzo fisico (mercanti, banchieri, segretari, commessi etc).

Abilità associate:

- **Risorse**: ad ogni evento il personaggio riceverà in busta 5 cartellini componenti comuni misti.
- **Amicizie Importanti***: il personaggio può, tra un evento e l'altro, chiedere informazioni su nobili e personaggi famosi; riceverà la risposta in busta all'evento successivo.
Utilizzabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.
- **Riconoscere Falsi**: BANCONOTE e GIOIELLI. Permette al giocatore di poter riconoscere banconote e/o preziosi autentici da quelli falsi seguendo le istruzioni che riceverà in busta. I cartellini che può riconoscere hanno la dicitura GIOIELLO, le banconote sono i Talleri di gioco.
- **Mazzette**: il personaggio può chiedere in Segreteria info a pagamento in talleri una volta ad evento. Se l'evento consente contatti con l'esterno, entro qualche ora riceverà ciò che ha chiesto. In alternativa se non sarà possibile nell'immediato, al live successivo troverà in forma scritta la risposta. (aggiungere che può farlo anche tra un evento e l'altro). Usabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.
- **Tasche profonde**: il personaggio è immune al Furto e può ignorare i cartellini Furto.
- **Ricettare**: il personaggio può rivendere al mercato nero oggetti di cui è entrato in possesso e ottenere in cambio dei talleri. (sempre una volta ad evento e 1 tra un evento e l'altro).



6) NULLATENENTE

Vagabondi, senzatetto o pregiudicati che non hanno un lavoro stabile e si guadagnano da vivere in modo non esattamente pulito o chiaro.

Abilità associate:

- **Perquisizione rapida:** dimezza i tempi di perquisizione da 30s a 15 s.

- **Armi corte:** il personaggio è in grado di utilizzare coltelli, accette o martelli/manganelli di lunghezza non superiore ai 50 cm aventi anima rigida.

- **Evasione:** un personaggio legato e/o imbavagliato, può simulare per un minuto di divincolarsi e rimuovere tali condizioni (senza dichiarare alcuna chiamata).

- **Falsificare Documenti e/o banconote:** un personaggio sa come falsificare documenti e banconote seguendo le istruzioni che troverà in busta.

- **Amicizie discutibili*:** il personaggio conosce loschi figure della malavita e può tra un evento e l'altro chiedere informazioni. Riceverà risposta in busta all'evento successivo.

Usabile 1 volta ad evento e 1 fra un evento e l'altro.

- **Falsificare Gioielli:** il personaggio è in grado di falsificare gioielli, seguendo le istruzioni che troverà in busta



ABILITÀ DI CONOSCENZA

Come avrete letto dalla descrizione delle abilità precedenti, in base alla propria professione o studio, è possibile utilizzarle sia durante un evento, che tra un evento e l'altro. Per farlo durante la giornata di live, è opportuno scrivere su un foglio di carta bianca A4 (niente fogli di appunti, né a quadri, né a righe) quanto si desidera chiedere/approfondire. Lasciatevi trasportare dal role-playing, quindi ricordatevi che siete il PG e che l'unico limite è la lunghezza del vostro scritto e di avere l'occorrenza per scrivere... e soprattutto vostro!

Tali abilità sono sempre utilizzabili una volta sola ad un evento maggiore e 2 volte fra un evento e l'altro.

Durante gli eventi minori non sarà sempre possibile usarle, ma vi verrà comunicato per tempo. In zona segreteria, troverete sempre un'apposita buca delle lettere o affine, dove imbucare le vostre richieste. Considerate che non è detto che riceverete immediata risposta. Attenzione al luogo da cui scrivete!

Nel caso in cui vogliate invece utilizzare l'abilità tra un live e l'altro, il canale è la nostra mail **1801grv@gmail.com** ma ancora meglio la sezione "Missive" che troverete nel database dedicato. Seguite semplicemente questo formato per la mail (sul DB sarà simile):

A: 1801grv@gmail.com

Oggetto: Nome Cognome PG, Utilizzo Abilità X

Testo: una breve descrizione di ciò che volete richiedere.

Se la richiesta la volete inviare ad un PNG noto, indicatelo. Se poi volete anche scrivere in maniera discorsiva a nome del vostro PG, fatelo avendo cura però, di come e cosa scrivete ma soprattutto a chi.

La risposta vi verrà poi data in busta pg, all'evento successivo cui parteciperete; questo potrebbe essere valido anche per le missive inviate da database.

Se per qualsiasi motivo non avete partecipato all'ultimo evento, non potrete usare l'azione infralive per chiedere di qualcosa a cui non avete partecipato. Lì state meta giocando e quindi barando.



MISSIVE INFRAIVE RACCONTI PUBBLICI

Ogni personaggio ha la possibilità di inviare 5 missive tra un live e l'altro, ad un PG oppure PNG. Sono da considerarsi fra queste 5, tutte le comunicazioni iniziali che il vostro PG invia. Se ne ricevete 30, potrete rispondere a tutte e 30 senza intaccare le 5 di cui sopra. Le lettere infralive, seguono sempre l'iter descritto per l'utilizzo di un'abilità. La segreteria di 1801GRV sarà il vostro servizio postale nel caso in cui dobbiate ricorrere alla mail o situazioni di gioco. Mentre invece il database, automaticamente permetterà lo scambio di missive. Nota: se vi viene notificata una missiva via mail e non la vedete, è probabile che la comunicazione è stata intercettata, o in alcuni casi dobbiamo intervenire sul portale. Per sicurezza, scrivete nel gruppo WhatsApp taggando Andrea Di Vico, che farà lui i dovuti controlli. Inoltre, ricordiamo che siete sempre liberi di scrivere i vostri racconti fra un evento o l'altro. Avete infatti a disposizione la sezione Racconti Pubblici, per tutto quello che volete condividere con gli altri giocatori.

Vi ricordiamo, dopo averlo mandato in pubblicazione, di avvisare uno dei Master così da sbloccarlo dal portale.

TRA UN EVENTO E L'ALTRO

Non è possibile proseguire il gioco tra un evento e l'altro, 1801 GRV ha consapevolmente scelto di NON avere la possibilità di fare azioni tra un live e l'altro che possano impattare sul gioco. UT o similari NON esistono. Perché? Tra un evento e l'altro PG e PNG hanno professioni, incombenze e lavori che li tengono occupati.

È quindi possibile solo:

1. inviare missive
2. inviare richieste di utilizzo abilità di conoscenza

I vostri personaggi possono liberamente giocare: essere rientrati a casa, aver fatto una vacanza, aver lavorato o giustificare con studio o allenamento l'acquisto di un ADDESTRAMENTO, ogni altra azione o richiesta non viene considerata valida o seguita.

Per i progetti, onde evitare criticità, li rimandiamo sempre ad un evento di gioco.

ADDESTRAMENTI

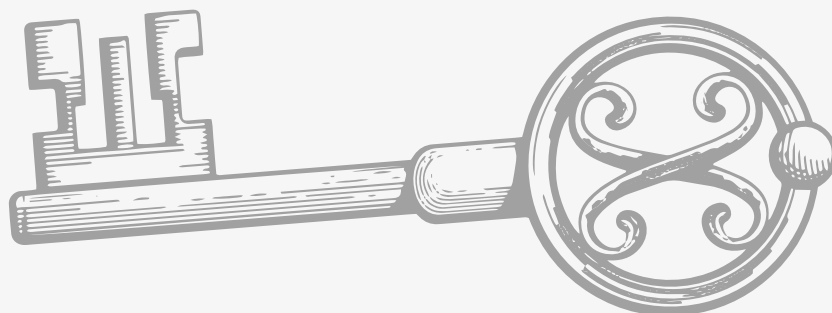
Tra una missione e l'altra, il gruppo di ricerca ha il proprio quartier generale a Ginevra in Svizzera. Ogni Personaggio può usare questo periodo di relativa calma per imparare qualcosa di nuovo. Per acquistare un addestramento, è fondamentale avere dapprima i PX necessari all'acquisto, dopodiché dal menù dedicato nel database, basterà procedere all'acquisto automatico. Fanno eccezione alcune abilità di Gilda che verranno condivise con tutti, ma la cui assegnazione effettiva passa sempre da una ruolata e dall'assegnazione da parte del gruppo staff. L'abilità verrà inserita nella Scheda Personaggio e potrà essere usata dall'evento successivo, sia esso minore o maggiore. Gli addestramenti hanno un costo in Punti Esperienza (abbreviato in PX) che vengono guadagnati dai personaggi durante gli eventi e possono essere così spesi. Gli addestramenti sono disponibili per l'acquisto solo dopo la partecipazione al primo evento sia esso minore o maggiore. Possono essere acquistati una volta soltanto, fatta salve per alcuni cui è fatta eccezione e che troverete indicati. Per i personaggi che hanno almeno partecipato ad un evento maggiore, sarà possibile acquistare una abilità avente un costo in px di massimo 500 punti superiore. Si andrà poi a scalare dal prossimo evento. In questo caso, è fondamentale scrivere alla mail 1801grv@gmail.com

Esempio:

Catherine ha guadagnato 1000px al suo evento di partenza.

Per l'evento successivo, vorrebbe acquistare "Ambidestria" che ne costa però 1500.

Se invia la mail di richiesta, avrà l'abilità, i px decurtati come da procedura, ma sarà in negativo di 500px i quali verranno colmati con i prossimi punti che guadagnerà partecipando agli eventi di campagna (ad eccezione delle taverne PG che non danno diritto a PX)



ADDESTRAMENTI:

- **Armi Corte:** il personaggio si è allenato nell'utilizzo di armi corte (fino a 50 cm) e può usarle in combattimento. Si possono utilizzare con entrambe le mani e con l'acquisto di Ambidestria potranno parare gli attacchi di arma a due mani; è necessario però avere una coppia di armi corte sfoderate in quel caso. (Es. Pugnale, Manganello)

Costo in PX 500

- **Armi da lancio (tipo fionda):** il personaggio si è allenato nell'utilizzo di armi piccole e facili da lanciare. Devono essere armi inferiori ai 50 cm e senza anima rigida. Possono essere utilizzate solo tramite un lancio. Non è mai possibile usare quest'arma per parare.

Costo in PX 500

- **Addestramento Fisico:** il personaggio si è addestrato duramente per aumentare la propria forza fisica e resistenza. Guadagna 1 PF aggiuntiva in ogni locazione.

Costo in PX 2000

- **Ambidestria:** il personaggio ha allenato la mano non dominante e ora può usarle entrambe per combattere. Può impugnare ed usare con entrambe le mani, armi di qualsiasi genere impugnabili solamente con una mano.

Costo in PX 1500

- **Armi Bianche ad 1 mano:** il personaggio si è addestrato nell'uso di armi come Spade, Asce, Mazze, Martelli e ora può usarle in combattimento usando la propria mano dominante. Queste armi devono essere lunghe dai 51 cm a massimo 110 cm.

Costo in PX 1500

- **Armi Bianche a 2 mani:** il personaggio si è addestrato nell'uso di armi come Spade, Asce, Mazze e Martelli a due mani nonché Bastoni e ora le può usare in combattimento. Lunghezza dai 111 cm ai 2 mt

Costo in PX 1500

- **Scudo Piccolo (Buckler):** il personaggio si è addestrato ad usare uno scudo buckler. Larghezza massima dello scudo è di 30cm, ed è posizionabile solo nell'avambraccio dominante. Se si acquista ambidestria, se ne possono indossare uno per braccio.

Costo in PX 1000

- **Armi da fuoco:** il personaggio si è addestrato nell'utilizzo di armi da fuoco di tipo "Pistola". Può sparare solo con la mano dominante, a meno che non abbia Ambidestria in questo caso può impugnare due contemporaneamente. Non è mai permesso usare le pistole per parare.

Costo in PX 2000

- **Armi da tiro:** il personaggio si è addestrato all'utilizzo di archi e balestre. Non è mai permesso usare archi o balestre per parare.

Costo in PX 1000

- **Armi pesanti:** il personaggio si è addestrato all'utilizzo dei fucili. Non è mai permesso usare i fucili per parare. Non si può usare il fucile con una mano sola. Per questo specifico addestramento, non è necessaria Ambidestria.

Costo in PX 2000

- **Armatura di cuoio:** il personaggio può indossare un'armatura di cuoio rigido/ borchiato e ottenere 1 punto armatura se vengono coperte tutte le locazioni colpibili, per almeno il 50% della loro totalità.

Costo in PX 1000

- **Avanguardia:** il personaggio può entrare in gioco 30 minuti prima dell'inizio del live per recuperare risorse o informazioni sul luogo della missione. Tale azione può risultare tanto proficua, quanto pericolosa e le modalità di accesso potrebbero variare in base al luogo in gioco.

Costo in PX 1000

- **Amicizie Importanti:** il personaggio può, tra un evento e l'altro, chiedere informazioni su nobili e personaggi famosi; riceverà la risposta in busta all'evento successivo.

Costo in PX 1000

- **Amicizie discutibili:** il personaggio conosce loschi figure della malavita e può tra un evento e l'altro chiedere informazioni. Riceverà risposta in busta all'evento successivo.

Costo in PX 1000

- **Artigianato:** il personaggio è diventato abile nel fai-da-te e può creare oggetti semplici con componenti comuni.

Costo in PX: 2000

- **Basi di Alchimia:** il personaggio ha studiato le proprietà dei componenti più comuni e può usarli per creare pozioni semplici con componenti comuni.

Costo in PX 2000

- **Conoscenze Geografiche:** il personaggio ha studiato a fondo la geografia del Vecchio Continente, sa leggere mappe e carte di difficile comprensione e identificare zone di possibile interesse. Riceve ad inizio evento una mappa della zona di Gioco.

Può porre 1 domanda su tema geografico ad evento ed una infra live.

Costo in PX 1000

- **Conoscenze Araldiche:** il personaggio ha studiato la storia di ogni singolo Regno e le casate nobiliari. Tra un evento e l'altro può richiedere informazioni su di esse. Può porre 1 domanda ad evento ed una infra live.

Costo in PX 1000

- **Conoscenze Religiose:** il personaggio ha studiato a fondo le varie religioni. Tra un evento e l'altro può richiedere informazioni su di esse. Può porre 1 domanda ad evento ed una infra live.

Costo in PX 1000

- **Mercante:** il personaggio si è avvicinato al mondo del commercio e riesce a reperire componenti. Ad ogni evento successivo all'acquisto dell'abilità, riceverà in busta 10 cartellini di componenti di livello da 0 a 2 random

Costo in PX 2000

- **Reddito:** il personaggio ha trovato il modo di guadagnare soldi extra tramite i propri servizi. Riceverà in busta ad ogni evento +10 talleri; l'abilità è acquistabile 3 volte in totale ma il costo dell'abilità aumenterà esponenzialmente: la seconda volta 2000 e la terza volta 4000px.

Costo in PX 1000 - 2000 – 4000

- **Risorse:** Il giocatore ottiene in busta 10 cartellini risorse comuni (livello 0-1).

Costo in PX - questa abilità non è acquistabile.

- **Conversione:** il personaggio può convertire i propri PX in monete di Gioco.

È sufficiente segnalare tramite Email allo Staff il quantitativo di Punti Esperienza da convertire e riceverà in busta all'inizio del primo evento successivo, sia esso minore o maggiore, il corrispettivo in Talleri: 500px corrispondono a 10 Talleri.

Questa abilità è data in automatico ad OGNI PERSONAGGIO.

ABILITÀ SPECIALI E DI GILDA

Abilità apprendibili solo tramite insegnamento. Scopritele in gioco! Vi verranno date tutte le informazioni in tale sede. Attualmente, alcune abilità specifiche di alcune gilde sono state rese fruibili a tutti. Le abilità in questione possono essere insegnate a tutti oppure avere dei requisiti (come essere membro di una gilda).

Questo farà sì che i costi per l'apprendimento saranno così suddivisi:

- **500px - acquisto di un'abilità di gilda da parte di un membro della stessa gilda**
- **750px - acquisto di un'abilità di gilda da parte di un membro di un'altra gilda**
- **1000px - acquisto di un'abilità da parte di un personaggio non in una gilda**

Fra le Gilde note dove è possibile imparare da esterni delle abilità possiamo trovare : Berserker, Cacciatori di Mostri, Esorcisti, Loggia dei Gufi. Ma cosa riserverà il vostro futuro? Ci sarà ancora dell'altro?

LOCAZIONI, CURE E RIMARGINAZIONE

Ogni personaggio ha 6 Locazioni che compongono il suo corpo: Testa, Tronco, Braccia dx e sx, Gamba dx e sx. Tra queste locazioni, la Testa è l'unica che NON verrà presa in considerazione, per ovvi motivi, visto che non può essere soggetta a colpi da nessun tipo di arma, per ragioni di sicurezza (e nemmeno le zone genitali). Ogni Locazione ha 2 Punti Ferita (PF) base, potenziabili attraverso alcune abilità; quando si viene feriti un quantitativo di volte pari al numero massimo dei PF, si considera la Locazione a 0 PF e quindi momentaneamente inabilitata a muoversi e/o ad utilizzare oggetti/armi.

In caso venisse portata a 0 PF la locazione Tronco, il PG si considererebbe in stato di COMA (vedi il regolamento per l'apposita chiamata). Alcuni personaggi, grazie alle loro conoscenze accademiche, o conoscenze apprese sul campo, possono arrivare a medicare le ferite riportate in battaglia e ripristinare i PF delle locazioni, attraverso un procedimento di 30 secondi, nei quali sia il paziente che il Medico, dovranno interpretare al meglio la dinamica della medicazione. Come anticipato nella spiegazione delle abilità, solo se due medici lavorano in coppia, i tempi di recupero da 30 secondi passano a 10 secondi! Una volta però rimarginata per intero una locazione, finalmente potrà tornare in funzione. Anche nel nostro live i vostri PG possono ammalarsi. Ci saranno i cartellini appositi (di norma) dove ci saranno tutte le specifiche. È importante seguire e interpretare al meglio delle proprie possibilità

13 . REGOLE COMPORTAMENTALI E DI SICUREZZA

Durante gli eventi di 1801 GRV sarà normale per te e per gli altri giocatori partecipare a combattimenti così come fare leggera attività fisica; riteniamo quindi giusto per il benessere di tutti imporre dei paletti comportamentali che limitino il più possibile eventi spiacevoli, oltre ad indicare come comportarsi in determinate situazioni. Vogliamo ricordare anche che ovviamente le leggi dello Stato Italiano hanno la precedenza su tutto quanto sta qui scritto e la responsabilità per il loro rispetto è personale.

1) Il contatto fisico è assolutamente vietato, salvo nelle modalità indicate nelle successive regole di sicurezza o nei modi indicati da particolari abilità. Anche se la controparte è d'accordo questo non vi autorizza ad ignorare questa regola o ad abusare della disponibilità dell'altro giocatore

2) È possibile legare un personaggio: bisogna innanzitutto comunicare al giocatore quello che si sta facendo, mentre il nodo non deve essere presente. Il giocatore legato dovrà ovviamente comportarsi come se le sue mani fossero realmente strette saldamente da nodi ben fatti. Anche imbavagliare un personaggio è possibile, sempre dopo averlo comunicato al giocatore, ma in questo caso il bavaglio dovrà essere lasciato pendente sul collo per rappresentare l'azione di imbavagliare, mentre la vittima potrà solo mugugnare come se effettivamente uno straccio gli impedisse di parlare.

3) Durante l'in gioco è possibile utilizzare solo ed esclusivamente le armi autorizzate dallo staff quindi che rispettino i canoni di sicurezza.

Con le armi da corpo a corpo è possibile colpire solo ed esclusivamente di taglio, per nessun motivo di punta. Con le armi da tiro, da intendersi come archi, balestre e pistole non è possibile per nessun motivo combattere in corpo a corpo o parare i colpi. Qualunque sia l'arma utilizzata è assolutamente vietato colpire alla testa, alla nuca, in viso o nei genitali un altro giocatore. Ricordati, quando acquisti un'arma, di verificare che questa sia adatta ai nostri canoni di sicurezza: lo staff ha la facoltà di squalificare un'arma in qualunque momento dell'evento. Utilizzare armi non autorizzate o peggio squalificate è considerato lesivo della sicurezza di tutta l'associazione e quindi gravemente punito.

4) Tratta gli altri giocatori con rispetto: il GRV è prima di tutto un gioco, le inimicizie che è giusto ci siano tra personaggi è invece sbagliato si trasportino nella vita di tutti i giorni. Ricorda che non solo tu, ma anche gli altri stanno recitando: è possibile che qualcuno lo faccia così bene da risultare totalmente vero, ma questo non toglie che stia solo recitando. Ricordatelo!

5) Lo staff arbitra e dirige il gioco: se ti viene detto di comportarti o di non comportarti in un determinato modo, attieniti alle istruzioni ricevute. Lo staff ha piena e totale discrezionalità sull'assegnazione di punizioni in px, così come sull'espulsione di giocatori che si rendono colpevoli di ignorare le suddette regole. Lo scopo dello staff è permettere a tutti quelli che rispettano il regolamento di giocare e divertirsi. Se ritieni ingiusto il trattamento ricevuto manda pure una email allo staff, dopo l'evento in corso.

6) Non è possibile sottrarre materiale personale agli altri giocatori. Chi dovesse trovare del materiale potenzialmente smarrito è tenuto a raccoglierlo e a dirigersi immediatamente in segreteria; in alternativa può consegnarlo al primo membro staff fuorigioco che incontra. Gli unici oggetti che è possibile sottrarre in gioco sono quelli cartellinati e si potrà sottrarre SOLO il cartellino associato.

7) Iscrivendoti ad un evento di 1801 GRV autocertifichi il tuo stato di buona salute fisica e psicologica: il GRV può richiedere un'attività fisica lieve, per cui devi essere in grado di affrontarla, e ovviamente obbliga ad avere interazioni e discussioni anche molto forti con numerose persone nell'arco di un evento. Altresì per problemi legati alla parte psicologica, se soffri di particolari problemi, informarci sempre prima, così da darci la possibilità in maniera collettiva di poter essere di aiuto; considera però, che nello staff non vi è personale medico competente, per il momento, né possiamo sapere se fra i giocatori ve ne sia.

Se per esempio soffri di attacchi di panico e ce lo hai comunicato in fase di iscrizione, intanto abbiamo tempo per capire insieme come ci dobbiamo comportare per permetterti di stare in sicurezza, al tempo stesso se intuisci di non stare bene, siediti a terra ed usa la chiamata "Uomo a Terra!" Le giocatrici in stato interessante, DEVONO informarci immediatamente. Visti i tempi trattati al live e lo stress fisico ed emotivo, non è detto che potremo accettare l'iscrizione. Rimarchiamo che il principio si applica anche alle condizioni fisiche e psicologiche. Es: sono stata operata ad un ginocchio, ed ho da poco iniziato la fisioterapia, nonostante riesca a camminare con una stampella, se la struttura dove andremo a giocare è sul cucuzzolo della montagna, o presenta una serie di piani e scale, potremo rifiutare la tua iscrizione. Se soffri di agorafobia oppure di claustrofobia, è bene saperlo. Non tutte le location o situazioni possono essere adatte.

8) Vi invitiamo a non divulgare informazioni di gioco al di fuori degli eventi ufficiali, mentre si è in Fuori Gioco. La bellezza del GRV sta proprio nella sportività anche nel tenersi per sé le informazioni e divulgare solo nei momenti giusti.

9) Se ti muore il PG, non ti abbattere, probabilmente succederà e non ci potrai fare nulla, ma ci sarà un modo per rimettersi in gioco e ricominciare con una nuova storia, una nuova avventura!

Per trasparenza però, ti diciamo che se dovesse succedere, è inverosimile essere lì con un nuovo pg istantaneamente, per ovvi motivi di ambientazione. Preparati, perché ti verrà richiesto di dare una mano allo staff e al divertimento dei tuoi compagni di gioco.

Se invece decidi di eliminare in gioco un altro PG, se lo vuoi davvero fare, ricordati di farlo con le dovute motivazioni, perché ricordati che uccidere un altro PG vuol dire bloccare il gioco di un altro giocatore, nonché privarlo dei risultati nella realizzazione di un BG e di un costume.

10)Può capitare che in gioco si voglia inscenare una rissa. Nessun problema ma ricordatevi le seguenti cose: SICUREZZA, INTERPRETAZIONE, NON FATEVI MALE.

In sostanza tanta interpretazione, zero contatto fisico.

È realistico portare in scena una rissa (che ovviamente avrà dei risvolti in gioco), ma davvero ci affidiamo al vostro buon senso. Ricordatevi che è possibile che i vostri personaggi in gioco si possano anche accordare. Ma rispettate le 3 regole di cui sopra

11) Ultima regola, ma forse è la più importante... La regola dello Svantaggio!

Se in gioco non senti una chiamata, o non ti ricordi se quell'effetto lo subiresti o meno, o ti trovi in una situazione in cui devi decidere se fermare il gioco o no, ricordati sempre che un buon modo per risolvere queste tipo di situazioni è subire con svantaggio l'azione. Darai prova della tua maturità come giocatore e in un secondo momento potrai venire da noi per chiedere spiegazioni. Non bloccare il gioco se non è necessario, rimani nel personaggio e sii il protagonista della tua storia!



RINGRAZIAMENTI

Eccoci qua, alla fine.

Creare un regolamento il più possibile snello e avvincente è qualcosa di difficile, soprattutto quando hai un live non fantasy da dover pensare.

Ringraziamo soprattutto **Micol**, mente e responsabile di questo progetto, iniziato ad Aprile 2023, ma che trova le sue fondamenta già nel 2018/2019.

Senza di te, 1801GRV non esisterebbe e non avremmo questa ventata di aria fresca nel panorama LARP italiano, che è prettamente Fantasy e che sia inteso, amiamo follemente.

Ringraziamo tutta **Arcana Domine**, per questa possibilità immensa.

Non potevamo chiedere di meglio. Grazie Samuele e grazie a tutta **Arcana** per averci dato fiducia.

Ovviamente un grazie **a tutto il gruppo staff/master**, e soprattutto a **voi giocatori**, che siete un continuo flusso di suggerimenti e opinioni.

Ragazzi divertitevi, non esitate a continuare nel darci feedback!

1801GRV è fatta soprattutto di voi e del vostro entusiasmo.

Al prossimo evento!

Lo staff di 1801GRV

Thank You