Secoli Bui

Regulatiento

Base

INDICE

PREMESSA3	EFFETTI E CHIAMATE29
	Chiamate istantanee
INTRODUZIONE3	Chiamate fuori ruolo
Glossario	❖ Safe Word
In ruolo e fuori ruolo	
	COMBATTIMENTO32
REGOLAMENTO6	Ferite e Morte
 Norme di comportamento 	Debilitazione
Sanzioni	Rissa
	Combattimento armato
IL PRESONAGGIO7	❖ Mostri e png
Pg Oneshot	
	DINAMICHE DI GIOCO35
CREARE IL PERSONAGGIO8	Piante e minerali
Background	Cartellini oggetto
 La Bacheca del Fato 	Legare
 Questionario Background 	Perquisire
Per chi viene dal primo capitolo	Fogli conoscenza
	Borseggiare
SCHEDA DEL PERSONAGGIO15	Scassinare
Razze	
Tabelle delle Abilità	ECONOMIA38
Spiegazione Abilità	❖ Oggetti
 Punti Esperienza e avanzamento 	Erbe e Metalli
Competenze e Resistenze	Armi e Armature
Equipaggiamento Iniziale	 Servizi

PREMESSA

Quello che stai iniziando a leggere è il regolamento base della Campagna di Gioco di Ruolo dal Vivo dark fantasy denominata "Secoli Bui", che si svolge in Sardegna ed è organizzata dall'associazione Mad²Factory.

Puoi contattarci sul gruppo Facebook **Campagna Secoli Bui** alla mail **campagnasecolibui@gmail.com** su Instagram: **Secoli.Bui**

Secoli Bui è iniziata nel 2015 e dopo 5 anni si è concluso il primo capitolo. Durante questi due anni di pausa sono stati aggiornati l'ambientazione e il regolamento, per ripartire nel 2022 con il secondo capitolo intitolato "Secoli Bui - L'Ultimo Regno", a cui si riferisce questo regolamento.

INTRODUZIONE

COSA È IL GRV O LARP

Il Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV o LARP "live action role-playing" in inglese) è un evento nel quale i partecipanti si riuniscono in un'area stabilita per interpretare i personaggi da loro creati, indossando abiti e accessori adatti, e vivere l'avventura creata dall'associazione.

L'insieme di tutti gli eventi costituisce la Campagna.

Il GRV ambisce alla simulazione della vita stessa, raccontata attraverso una serie di episodi rappresentati dai diversi eventi. Vivere la propria avventura insieme agli altri sviluppando la propria propria storia è l'elemento centrale del gioco: non esiste vincere o perdere, perchè lo scopo è divertirsi nel portare avanti le situazioni e i temi raccontati nell'arco di tutta la storia. Un concetto cardine del gioco è il *Personaggio*, l'alter ego che ogni partecipante utilizza per interagire con gli altri giocatori e i loro personaggi. Le azioni dei personaggi sono decise e intraprese dai giocatori, che improvvisano come comportarsi senza rispettare un copione e avendo come linee guida il carattere del personaggio e l'ambiente: ogni scelta viene compiuta perché così farebbe il proprio personaggio, in quella situazione.

Il gioco si svolge all'interno di un sistema di regole, utilizzate per mantenere bilanciato l'evolversi degli eventi e permettere a chi partecipa di divertirsi. Il regolamento spiega come gestire azioni che non possono essere realmente svolte e devono essere rappresentate, quali il combattimento e il lancio di incantesimi, al fine di garantire un gioco sicuro ed equilibrato.

Il gruppo master è lo staff che crea la storia e gestisce gli eventi, funge da supervisore dello svolgersi degli eventi e guida le giocatrici e i giocatori nella loro interpretazione.

Una delle caratteristiche principali di Secoli Bui è che si sviluppa come Campagna, un insieme di eventi collegati che si susseguono nel tempo; ogni partecipante può far sì che il proprio

personaggio, coinvolto in un'avventura, sia protagonista anche delle successive, creando un'esperienza condivisa con gli altri personaggi.

Chi partecipa a diversi live ha la possibilità, nel corso del tempo, di approfondire e sviluppare il proprio personaggio, costruendo una sua biografia e diventando parte della memoria del mondo immaginario in cui vive; come nella vita reale, nel corso del tempo si può acquisire esperienza, diventare più abili e ampliare le proprie conoscenze.

GIOCARE INSIEME

L'Associazione Mad²Factory si impegna per creare e mantenere un clima inclusivo, rispettoso di tutte le culture e agisce per combattere ogni forma di discriminazione o prevaricazione, specialmente nei confronti delle comunità ancora marginalizzate.

Secoli Bui rappresenta un mondo buio e arretrato, e tratta temi che possono essere considerati "forti". É dovere di tutti i partecipanti affrontare tali temi con maturità e tatto, con l'obiettivo di vivere e raccontare la migliore storia possibile.

Azioni contrarie allo spirito di rispetto e tolleranza non saranno accettate, e verranno duramente sanzionate.

IL SENSO DEL GIOCO

La filosofia del gioco è incentrata sulla cooperazione tra giocatori nel risolvere gli enigmi e difficoltà incontrati durante ogni evento, con una nota competitiva orientata sempre alla collaborazione. Il senso del gioco può essere riassunto con il concetto di "giocare a perdere", o "play to lose", ossia uno spirito che non porti il giocatore a ottimizzare le proprie scelte per primeggiare e imporsi sul gioco, ma piuttosto a creare un clima di coinvolgimento e condivisione di risorse e informazioni che permetta a tutti di partecipare alle sfide di ciascun live.

GLOSSARIO

Di seguito una breve spiegazione dei termini più comunemente usati nel gioco di ruolo dal vivo, essenziale per chi partecipa per la prima volta alla Campagna Secoli Bui.

GRV: acronimo di Gioco di Ruolo dal Vivo. Utilizzato anche nella versione inglese LARP, live action role-playing.

Giocatore: è la persona che partecipa fisicamente all'evento di gioco di ruolo dal vivo. Viene utilizzato anche il termine inglese corrispondente player.

PG: acronimo di Personaggio. Alter ego del giocatore, le sue capacità sono riassunte nella scheda. Le abilità che usa sono acquistate tramite i *PA e gli OSP* guadagnati a ogni evento.

PNG acronimo di Personaggio Non Giocante. Creato e assegnato dal gruppo master, con una storia e delle abilità funzionali allo svolgimento del live. Le abilità che usa sono decise dallo staff

Master: fanno parte del gruppo che organizza sia i singoli eventi che la campagna nel suo complesso. Sono le persone che scrivono la trama delle storie che i personaggi si troveranno a dover vivere di volta in volta. Sono anche arbitri del gioco e vigilano sulla correttezza dei comportamenti e sulla sicurezza di chi partecipa al live.

Check-in: procedura di preparazione al gioco: a ogni partecipante vengono consegnati gli oggetti di scena di proprietà dell'organizzazione, ma che il personaggio ha il diritto di utilizzare. **Check-out:** procedura in cui, terminato il live, gli oggetti di scena vengono restituiti allo staff.

PV . **Punto vigore:** contatore della resistenza fisica del personaggio: il suo valore dipende dall'armatura indossata, dalle abilità di vigore acquistate, e altri elementi di gioco.

PF - Punto Ferita: contatore della salute del personaggio, per tutti i personaggi il valore base è 1 e può essere ridotto da diversi elementi del gioco. Se raggiunge il valore 0 si diventa incoscienti, se raggiunge il valore -1 si entra in *periodo di grazia*.

Periodo di Grazia: periodo dalla durata 1 minuto che inizia quando il contatore di PF arriva a -1, durante il quale si è ancora vivi e si può essere curati. allo scadere dei 60 secondi, il personaggio muore.

PA - Punto abilità: punti spendibili per acquistare le abilità di base del personaggio. Il loro numero dipende dalla razza O popolo a cui appartiene il personaggio OSP - Punti Esperienza: punti spendibili per acquistare le abilità avanzate del personaggio. il loro numero incrementa partecipa. per ogni evento cui si

PM - Punti Mana: rappresentano il potere di maghi e chierici; il loro numero dipende dall'esperienza del personaggio e vengono spesi per lanciare incantesimi e preghiere.

PR - **Punti Runici:** rappresentano il potere dei forgiarune; il loro numero dipende dall'esperienza del personaggio e vengono spesi per creare e ricaricare rune.

Chiamate: Frasi usate dal giocatore o dallo staff per dichiarare il manifestarsi di un effetto in gioco.

SafeWord - parole di sicurezza: frasi usate dal giocatore per diminuire o aumentare l'intensità dell'interpretazione, senza rompere l'immedesimazione.

Staff: è l'insieme di master, png e tutte le persone che organizzano un live.

Live: un live è un singolo evento di gioco di ruolo dal vivo. Un live della campagna di Secoli Bui può durare da poche ore a due giorni e svolgersi sia all'aperto che in luoghi chiusi come ville o taverne.

IN RUOLO E FUORI RUOLO

Nella dinamica di un Gioco di Ruolo dal Vivo, il personaggio e chi lo interpreta non sono la stessa entità. Sei tu, la persona reale, a decidere quali azioni far compiere al tuo personaggio, in maniera coerente con ciò che ti circonda e con le azioni degli altri personaggi.

Per le azioni di gioco si usa il termine "in ruolo", per azioni reali il termine "fuori ruolo".

Dal momento in cui si entra nell'area di gioco e viene chiamato il **time-in,** tutti i giocatori entrano in ruolo e iniziano ad impersonare i propri personaggi.

Essere in ruolo significa agire a tutti gli effetti come il proprio personaggio, parlando in prima persona e sfruttando esclusivamente le sue abilità e conoscenze, anche se inferiori alle proprie. *Esempio: Il personaggio è analfabeta*.

Il ruolo non si interrompe fino al **time-out**, e salvo casi eccezionali non è consentito svolgere azioni fuori ruolo. Se si è costretti o autorizzati a interrompere il proprio gioco, è necessario segnalarlo alzando il braccio e puntando il dito indice verso l'alto. Una persona che segnala di

essere fuori ruolo deve essere ignorata da chi sta giocando.

Nella campagna Secoli Bui – L'Ultimo Regno vengono utilizzate repliche di armi medievali o armi fantasy, realizzate con materiali morbidi e sicuri. Tutte le armi sono soggette a controlli di sicurezza atti a verificare che non siano pericolose, secondo standard affidabili e utilizzati da tempo a livello internazionale.

REGOLAMENTO

Questo manuale contiene le regole generali del gioco, le istruzioni per creare il personaggio e la spiegazione delle meccaniche di base. Per giocare è necessario conoscere il *Regolamento base*, il *Manuale dell'Ambientazione* e il manuale specifico della propria *Gilda*. Naturalmente è consigliata la lettura di tutti i manuali, in quanto permette di seguire più facilmente lo svolgimento del gioco.

NORME DI COMPORTAMENTO

È importante ricordare in ogni momento che lo scopo di un live è il divertimento comune.

L'organizzazione si impegna per rendere gli eventi inclusivi e sereni per chiunque partecipi, ma tale obiettivo può essere raggiunto solo con l'impegno di tutti. Ti chiediamo quindi di tenere un comportamento civile e corretto, rispettare il regolamento e le indicazioni che il gruppo master fornisce di volta in volta agli eventi.

Lo spirito dell'associazione Mad²Factory è quello di persone che condividono una passione comune e apprezzano l'esperienza di portare avanti una storia insieme. Per garantire il corretto svolgimento del gioco i master e le master non mancheranno di allontanare chiunque assuma atteggiamenti offensivi e discriminatori o commetta azioni pericolose per sé e gli altri.

La sicurezza di chi partecipa è una delle priorità dello staff, di conseguenza in nessun caso è permesso mettere a rischio l'incolumità dei presenti.

Un incidente, oltre ad essere dannoso per le persone coinvolte, è deleterio per chiunque partecipi all'evento e non vale mai la pena rischiare; se pensi di aver subito un'azione scorretta, segnala l'accaduto a un master, che valuterà il caso e prenderà gli opportuni provvedimenti.

Il mancato rispetto del regolamento di gioco potrà portare ad ammonizioni, penalizzazioni o nei casi più gravi all'espulsione dall'evento, a discrezione dello staff. È doveroso rispettare le decisioni che vengono comunicate e mantenere un clima positivo, anche quando si pensa di aver subito un torto. Lo staff agisce sempre con le migliori intenzioni, facendo il meglio che può con gli strumenti a disposizione.

SANZIONI

In seguito a violazioni del regolamento o a comportamenti scorretti, il Gruppo Master può intervenire e applicare sanzioni al fine di garantire il divertimento e la sicurezza di tutti. in qualsiasi momento, un Master può:

• Guardare le schede dei personaggi.

- Emettere sanzioni
- Modificare, con effetto immediato, lo stato di salute di un personaggio.
- Vietare l'utilizzo di cartellini, armi o altri oggetti di gioco.
- Sospendere dal gioco un partecipante.
- Interrompere un combattimento.
- Vietare l'utilizzo di armi o di partecipare al combattimento.
- ridurre gli OSP accumulati dal giocatore

Si considera scorretto sfruttare eventuali errori o incongruenze del regolamento senza darne comunicazione ai master.

L'infrazione delle regole in modo recidivo o particolarmente grave può portare all'espulsione dalla campagna per un periodo determinato o in maniera permanente. Ogni caso sarà valutato diversamente a seconda della situazione

ILPERSONAGGIO

Il personaggio prende decisioni, interagisce con gli altri, usa abilità, vive e muore all'interno dell'ambiente del live. Ciascun personaggio agisce basandosi su alcuni elementi fondamentali: la salute fisica, il background, la scheda e l'equipaggiamento.

La salute fisica di un personaggio è rappresentata dal punto ferita (PF) e dai punti Vigore (PV), i quali rappresentano le resistenze aggiuntive e l'armatura indossata. Ogni personaggio inizia il gioco con un singolo PF e nessun PV; quando i PF vengono ridotti a 0, il personaggio sviene temporaneamente per 10 minuti. Se durante tale periodo riceve un ulteriore colpo, seguito dalla chiamata FATAL, i PF sono ridotti a -1 e inizia un periodo di grazia dalla durata di 1 minuto. In assenza di cure, il personaggio muore al termine del periodo.

Il background è la storia del personaggio, il suo vissuto, che ne ha formato il carattere e racchiude le esperienze fatte fin dalla giovane età. Comprende i legami affettivi, le idee e gli ideali maturati, le paure e le aspirazioni del tuo alter ego. Viene fornito un questionario contenente le domande minime a cui un background deve rispondere.

Ciascun giocatore potrà scegliere un filo dalla bacheca del fato, un elemento di background fornito dai master che caratterizza il personaggio e avrà degli sviluppi positivi o negativi. Consigliamo fortemente ai giocatori di tentare la sorte e approfittare di questa meccanica, infatti ogni filo del fato creerà nuovo gioco per se stessi e per gli altri partecipanti.

La scheda è la rappresentazione numerica del background del personaggio. Il giocatore ha a disposizione un certo numero di *punti abilità* (PA) spendibili per acquistare delle capacità coerenti con la storia e il carattere del personaggio.

L'equipaggiamento è ciò che il personaggio porta con sé durante il gioco. Ogni personaggio ha a disposizione una somma di monete (Dragoni d'Oro e Zanne d'Argento), spendibili per acquistare il proprio equipaggiamento.

PERSONAGGI ONESHOT

A ogni live saranno disponibili dei pg one-shot, un limitato numero di personaggi con scheda e background decisi e messi a disposizione dallo staff.

I pg one-shot sono mossi liberamente dal giocatore, che interpreta le loro decisioni sulla base del background assegnato.

I pg one-shot vengono equipaggiati dallo staff su richiesta del giocatore e non possono essere riutilizzati negli eventi successivi.

I giocatori della campagna possono eccezionalmente chiedere allo staff di utilizzare un pg oneshot, accantonando temporaneamente il proprio personaggio principale per poi riutilizzarlo negli eventi successivi.

CREARE IL PERSONAGGIO

La creazione del personaggio è un processo che richiede riflessione e cura, perché una volta iniziata la campagna non sarà possibile modificare le proprie scelte.

In caso di dubbi, invitiamo a scrivere su Facebook nel gruppo Campagna "Secoli Bui", in cui è possibile trovare risposte, supporto e consigli, sia da parte dello staff che dai giocatori più esperti.

Terminata la creazione del personaggio, i documenti contenenti il background, la scheda e l'equipaggiamento dovranno essere inviati via mail a:

campagnasecolibui@gmail.com

Il processo di creazione del personaggio si compone dei seguenti passaggi:

- Scrivere un background che risponda alle domande del questionario
- ❖ Pescare un filo del fato (opzionale, ma consigliato)
- Scegliere una razza o popolo
- Scegliere una Fazione
- Scegliere una gilda (opzionale, ma consigliato)
- Scegliere una cerchia (opzionale, ma consigliato)
- ❖ Acquistare le abilità iniziali, spendendo i PA
- ❖ Comprare l'equipaggiamento iniziale, spendendo i Dragoni d'Oro
- Procurarsi abito e accessori per vestirsi agli eventi.

Scelta del Background

Prendendo spunto dall'ambientazione, racconta la vita del personaggio fino al momento in cui inizia a partecipare agli eventi della campagna.

Ciascun background è molto importante e, come successo più volte, può fornire allo staff spunti

fondamentali per sviluppare il gioco sulla base delle storie dei personaggi stessi; Nel Background è necessario indicare la Fazione di nascita ed appartenenza e una eventuale Gilda scelta.

Razze e Popoli

Braara è un territorio in cui diverse razze e popoli convivono più o meno pacificamente. Per le strade e gli accampamenti, è comune vedere orchi e uomini che viaggiano insieme a elfi, torghrad e ultimamente, perfino non morti.

Quando si crea il personaggio è importante scegliere di che razza o di che popolo umano fa parte, poiché in base a questo si acquisiscono specifiche caratteristiche, e un numero variabile di punti con cui acquistare le abilità di base. Inoltre, la scelta di razze e popoli specifici comporta l'uso di trucchi, protesi e vestiti tali da rendere le fattezze e la cultura del personaggio.

Le fazioni

Il regno di Braara è diviso in sei Regioni o Fazioni, ciascuna con la sua cultura e il suo carattere. I personaggi possono scegliere di far parte di una Fazione o meno; tuttavia, è raro incontrare personaggi Raminghi, perché queste permettono di ottenere vantaggi in termini di rispetto e possibilità di carriera, occasioni di gioco e missioni politiche per la regione di appartenenza.

La Fazione o regione di appartenenza è quella a cui il personaggio ha giurato fedeltà, per la quale si impegna e dalla quale ottiene promozioni, riconoscimenti, ricompense ed eventuali punizioni. La regione di nascita del personaggio può essere differente dalla Fazione a cui si appartiene durante il gioco, in base agli eventi raccontati nel Background.

Le Gilde

Sono corporazioni che detengono interessi e potere a Braara.

Sono il riferimento per scegliere il mestiere e le abilità del personaggio, e possono proporre missioni da compiere in cambio di ricompense e promozioni.

Ciascun personaggio può scegliere una Gilda, a cui sarà iscritto dall'inizio della Campagna. Durante il gioco è possibile richiedere l'accesso ad altre Gilde e scalarne i ranghi, acquisendo così l'accesso alle specializzazioni e alle abilità avanzate.

L'accesso ad alcune Gilde è limitato da requisiti stringenti o da prove da compiere in gioco: Velo Oscuro, Sacra Torre, Predatori di Von Rieven e Confraternita dell'Ultimo Respiro sono esclusive per i giocatori in grado di guadagnarsi l'accesso durante gli eventi di gioco.

Le Cerchie

Far parte di una cerchia significa condividere uno specifico interesse con altri personaggi. Le cerchie non sono organizzazioni stabili e riconosciute, ma semplici gruppi di persone che condividono qualcosa, sia essa una passione, un hobby, un momento del proprio passato.

Le cerchie non sono legate alle trame, ma creano collegamenti trai giocatori di fazioni e gruppi diversi, per questo suggeriamo di sceglierne una in modo da ampliare la platea dei personaggi con cui si hanno dei contatti.

Le cerchie disponibili sono:

- ❖ Gente da locanda: Bevitori incalliti e amanti della buona cucina
- * Rissaioli: Attaccabrighe e appassionati di combattimenti a mani nude
- ❖ Pettegoli: Appassionati di notizie mondane, di scandali e di tresche amorose
- ❖ Sapienti: Lettori incalliti, topi di biblioteca e cercatori di conoscenza
- Religiosi: Pii e devoti fedeli degli dei di Braara, trovano conforto nella preghiera e nella contemplazione del divino

- ❖ Veterani: Ex soldati che hanno combattuto nella guerra dei caduti
- ❖ Criminali: Persone con un passato (o un presente) invischiato con la criminalità di Braara.
- ❖ Girovaghi: Viaggiatori e nomadi, ricchi di storie da raccontare attorno al fuoco.
- ❖ Giocatori d'azzardo: scommettitori e appassionati del gioco che rischiano o hanno rischiato tutto per amore dei dadi e delle carte.

La bacheca del fato

Durante la creazione del personaggio è possibile scegliere un filo dalla bacheca del fato.

I fili del fato sono aspetti del background, forniti dal gruppo master e che saranno comunicati prima dell'inizio della campagna. La scelta avviene in ordine di risposta: chi prima arriva si aggiudica il filo del fato prescelto.

I fili saranno resi pubblici con un semplice titolo.

Una volta scelto il filo, viene fornita la descrizione completa che spiega come questo influenzerà il personaggio; può essere sia un elemento positivo che negativo (spesso entrambe le cose) e mira a creare occasioni di gioco durante gli eventi; una volta scelto, non potrà essere ignorato e dovrà essere integrato nel background.

Potrà trattarsi di un'alleata importante, di un segreto scomodo, un debito di gioco, e così via.

Per scrivere il background del personaggio è necessario rispondere in maniera sintetica alle domande, divise per categoria, tramite un apposito documento fornito separatamente.

Background del personaggio ~ domande

INFO GENERALI

- -Tuo nome e cognome:
- -Fedeltà: (Sacro Baluardo o Fiamma Bianca):
- -Nome e cognome personaggio:
- -Eventuale soprannome o falso nome:
- -Sesso PG:
- -Razza:
- -Luogo di nascita (regione e città):
- -Attuale regione di appartenenza:
- -Eventuali gilde e rank:
- -Chiesa di appartenenza o fede (esteriore e pubblica):

INFANZIA E FAMIGLIA

- -Elenca nome e professione dei tuoi genitori e di eventuali fratelli e sorelle.
- -Se qualcuno/a di loro ha perso la vita descrivi come è successo.
- -Hai conosciuto qualche altra persona che ti ha influenzato durante la giovinezza? Parlane.
- -Quando e perché hai lasciato la tua famiglia?
- -[Opzionale] Descrivi brevemente un episodio di gioventù che ti ha segnato.

ESPERIENZE

- -Se hai figlie o figli, compagno/a o provi amore per un'altra persona parlane brevemente.
- -Come hai guadagnato da vivere in passato e come lo fai ora?
- -Qual è la cosa più cattiva che hai mai commesso e cosa provi ripensandoci?
- -Descrivi il momento più bello della tua vita.
- -Qual è il tuo più grande rimpianto?
- -Qual è il tuo segreto più grande e chi ne è a conoscenza?
- -Se hai mai fatto in vita tua un gesto puramente altruista descrivi di cosa di tratta e verso chi l'hai fatto.
- -Hai avuto o hai delle malattie o sei stato colpito da delle maledizioni?
- -Se hai partecipato alla Guerra dei Caduti (fra Braara e i Terhaal) cosa hai fatto nella guerra?
- -Qualche persona a te cara è morta durante la Guerra dei Caduti? Chi?

MARCHI E CRIMINI

- -Se hai mai commesso un crimine e l'hai fatta franca qual è stato, contro chi e che conseguenze ha avuto su di te?
- -Se hai subito condanne (marchio, prigione, multa, amputazione, ecc.) qual è stata la pena?
- -Per quale reato?
- -Se la condanna è stata il carcere descrivi brevemente la tua esperienza.
- -Hai attualmente un marchio di infamia? Di schiavitù? In che parte del corpo?
- -Se lo hai avuto in passato descrivi in breve l'origine e come è stato rimosso.
- -Se sei mai stato o stata in schiavitù (anche alla nascita) racconta l'esperienza in breve.

GILDE E FAZIONI

- -Se hai giurato fedeltà a una fazione diversa da quella di nascita perché lo hai fatto e in che circostanze? Racconta brevemente.
- -Se fai parte di una o più gilde racconta in breve come è stato il tuo ingresso in essa o in esse.
- -[opzionale] Racconta in breve un episodio significativo avvenuto in una gilda di cui fai parte.
- -Se hai rango politico superiore a 1 perché hai avuto le promozioni di rango in gilda e nella fazione?
- -Se hai un contatto fidato o un punto di riferimento in qualche gilda di cui fai parte parla di questa persona brevemente.
- -Vorresti entrare a far parte di una gilda? Quale o quali e perché?
- -Fai parte di qualche gruppo, segreto o meno? Se sì, descrivilo in breve. [Anche se si tratta del tuo gruppo con altri giocatori]

PERSONALITÀ E IDEE

- -Cosa ti rende particolarmente felice?
- -Cosa ti dà speranza?
- -Cosa ti offende o ti fa arrabbiare particolarmente?
- -Qual è il tuo punto debole, moralmente parlando?
- -Qual è la tua paura più grande?
- -Cosa ne pensi del sesso? E dell'amore?
- -Descrivi in breve il tuo carattere.
- -Hai qualche vizio? Che problemi ti ha creato?
- -In una riga, cosa ne pensi del monoteismo della Chiesa dell'Unico?
- -In una riga, cosa ne pensi del Pentarchos?
- -In una riga, cosa ne pensi della schiavitù?
- -In una riga, cosa ne pensi della Dama pallida?
- -In una riga, cosa ne pensi della necromanzia e dei non morti?
- -In una riga, cosa ne pensi dell'attuale re di Braara Frederik Borell?
- -In una riga, cosa ne pensi del precedente re di Braara Mikhail Bryone?
- -Nomina almeno una persona (tra i pg, tra i png incontrati o tra i png dell'ambientazione) di cui ti fidi ciecamente e spiega perché ti fidi.
- -Nomina fino a tre persone (tra i pg, o tra i png incontrati o dell'ambientazione) che ammiri e perché.
- -Nomina fino a tre persone (tra i pg, o tra i png incontrati o dell'ambientazione) che detesti e perché.
- -Hai qualche superstizione o credenza al di fuori delle religioni ufficiali? Rispondi con sincerità, l'inquisizione non lo verrà a sapere!
- -Hai dei preconcetti verso qualche popolo, fazione o gilda? In cosa consistono?
- -Sei o no una persona onorevole?
- -Esiste qualcosa che ti rifiuteresti di fare a prescindere dalle circostanze? Se sì, perché?
- -Se hai un obiettivo personale importante di cosa si tratta e fin dove ti spingeresti per raggiungerlo?
- -Qual è il tuo più grande desiderio?
- -Reputi migliore una verità scomoda o una bugia comoda.

Se vuoi aggiungi altre info sul tuo personaggio, massimo 10 righe.

PER CHI VIENE DAL PRIMO CAPITOLO

N. B. Se non hai giocato il primo capitolo puoi tranquillamente saltare tutta questa sezione e andare a pag. XX alla parte "CREARE IL PERSONAGGIO"

Differenze con il precedente capitolo

Il primo capitolo di Secoli Bui si è concluso nel 2020 dopo cinque anni, durante i quali alcuni degli sviluppi della trama di campagna sono dipesi dalle azioni compiute dai personaggi nel corso dei live, a iniziare dalla scelta di allearsi con i necromanti del Velo Oscuro anzichè con gli inquisitori della Sacra Torre, per finire con le trame politiche che hanno portato al trono il nuovo re di Braara. Il gruppo master ritiene che la comunità dei giocatori e delle giocatrici di Secoli Bui abbia dimostrato nel complesso la propria maturità, tanto da poter delegare alcuni aspetti di gestione del gioco, sia dal punto di vista delle regole che della gestione in ruolo. Nel secondo capitolo puntiamo a responsabilizzare maggiormente chi gioca, aumentando l'autonomia dallo staff sia nelle meccaniche che in gioco, dando ai personaggi ruoli di comando e gestione di altri personaggi di rango più basso.

Per esempio chi gioca l'alchimista non dovrà più chiedere a qualche master di compilare i cartellini, ma lo farà in prima persona, dopo aver svolto in ruolo tutta la procedura richiesta per realizzare il composto alchemico voluto.

Il gruppo master si troverà quindi a gestire meno parti off role durante il live e potrà fare più attenzione ai comportamenti in gioco. Maggiore fiducia vuol dire provvedimenti più severi se si viene colti a barare e a non rispettare le regole. Non sempre ci saranno degli avvisi, quindi la conoscenza del regolamento è essenziale per tutelare sé e i propri personaggi. Sarà anche importante per chi ha più esperienza aiutare, come è sempre stato, i nuovi giocatori e le nuove giocatrici a inserirsi nella campagna, a seguire le regole, apprendere la storia di Braara, sia quella orginaria dell'ambientazione che l'evoluzione avuta in seguito alle giocate dei personaggi in 5 anni di campagna.

Rispetto al primo capitolo i gruppi che vogliono giocare insieme non hanno più l'obbligo di far parte della stessa fazione. Non sono più consentiti i microlive per effettuare rituali, i quali si svolgeranno solo durante gli eventi di campagna. Non sono più realizzabili rituali per cambiare le abilità di un personaggio. Chi viene dal primo capitolo troverà modifiche alle regole, alla magia, ai punti ferita, alle chiamate, alla progressione nelle gilde. Alcuni cambiamenti sono motivati dagli sviluppi dell'ambientazione, altri trovano la loro giustificazione nella volontà del gruppo master di rendere il gioco più fluido, più gestibile e più responsabile.

<u>Importare / abbandonare il pg precedente</u>

Se hai un personaggio ancora vivo dal primo capitolo puoi decidere di utilizzarlo anche nell' "Ultimo Regno". In alternativa puoi abbandonare il tuo personaggio e crearlo da zero. Questa decisione deve essere presa prima dell'inizio del secondo capitolo e non è modificabile. Noterai che alcune abilità sono cambiate dal precedente regolamento, per questo motivo non esitare a

contattare lo staff per capire come meglio convertire la scheda del tuo personaggio al nuovo regolamento.

Il personaggio importato conserva tutti i ranghi che possiede, in gilda e fazione, le monete e altri oggetti speciali non deperibili. Non guadagna il denaro iniziale, che è riservato ai nuovi pg.

Se il personaggio preesistente ha già speso il numero sufficiente di OSP in una gilda durante il primo capitolo ne guadagna automaticamente il rango, secondo la tabella seguente. Se ha un rango più alto non lo perde .

Se hai altri OSP rimanenti puoi decidere di spenderli acquistando altre abilità di gilda e l'eventuale rango correlato.

Inoltre, se vuoi importare il tuo pg, recuperi parte della spesa sostenuta per le abilità imparate da autodidatta o attraverso un maestro. Infatti ora da un lato le abilità imparabili da autodidatta sono scomparse e dall'altro le abilità acquistate con un maestro non hanno più un costo in OSP doppio rispetto alle stesse acquistate all'interno delle gilde.

Non si possono semplicemente "disimparare" delle abilità per avere punti OSP aggiuntivi. Se le abilità che hai imparato nel primo capitolo in gilda non sono più insegnate dalla gilda o sono insegnate a un rango diverso le conservi così come sono.

Ad esempio Zeriak aveva imparato l'abilità Lama Precisa da autodidatta spendendo 100 OSP. Ne ha ancora altri 100 da spendere. Il giocatore decide di importare il pg e di spendere gli OSP rimanenti per comprarsi il rango 3 nelle Lame della Compagnia dell'Ariete, rango con il quale può accedere a Lama Precisa a 50 OSP. Recupera 50 dei 100 OSP utilizzati da autodidatta e li ha adesso disponibili per spenderli come preferisce per il suo personaggio.

Se scegli di non importare il tuo personaggio rinunci per sempre ad esso. Recuperi tutti gli OSP spesi per quel pg più eventuali OSP che non avevi ancora speso. A quel punto puoi spenderli per i 13 due nuovi personaggi del secondo capitolo, dividendoli come preferisci. Indipendentemente dagli OSP posseduti, puoi scegliere, al momento della creazione, di inserire il tuo personaggio o i tuoi personaggi in una gilda legale tra le seguenti: Torre Silente, Compagnia dell'Ariete, Occhi di Braara, Ordine di Ametista, Lega Lucente, la Chiesa dell'Unico, il Pentarchos e il Velo Oscuro.

Spendendo un certo numero di OSP potrai scegliere anche la gilda specialistica dei Predatori di Von Revien o quella della Sacra Torre.

Infatti, solo in fase di creazione, spendendo OSP in una gilda il tuo pg potrà avere anche un avanzamento di rango, secondo lo schema seguente.

Il rango più alto tra le varie gilde sarà quello considerato per stabilire il denaro iniziale, i ranghi non si sommano tra di loro.

OSP spesi	A scelta tra:
50 OSP	Rango 2 in gilda legale
spesi	Rango 1 in gilda illegale
100 OSP	Rango 3 in gilda legale
spesi	Rango 2 in 2 gilde legali
	Rango 2 in gilda illegale
150 OSP	Rango 3 in gilda specialistica
spesi	Rango 2 in gilda legale e Rango
	2 in gilda illegale.

Denaro iniziale per nuovi personaggi		
Rango 1	6 Dragoni	
Rango 2	8 Dragoni	
Rango 3	10 Dragoni	
Rango 4	12 Dragoni	

Un pg potrebbe arrivare al rango 4 grazie alla bacheca del fato

ATTENZIONE: le seguenti regole valgono per i pg importati e per quelli non importati. Alcune gilde legali prevedono che al rango 3 si scelga un ramo di specializzazione, ad esempio Sentinelle o Compagnia dei Sussurri per gli Occhi di Braara. All'inizio della campagna saranno consentiti al massimo 3 personaggi in ciascuna specializzazione. Questo limite comprende i pg importati e che sono già di rango 3 o superiore. Farà fede l'ordine di invio di background e scheda. In ciascun filone saranno inoltre consentiti solamente due personaggi per ogni gilda specialistica, sempre in ordine di invio di background e scheda. Per quel che riguarda le gilde specialistiche i 150 OSP possono essere spesi anche per le abilità di rango 1 e 2 delle gilde che costituiscono il requisito di accesso. Parte degli OSP deve necessariamente essere utilizzata nella gilda specialistica scelta.

Oltre a mandare la scheda pg aggiornata, hai l'obbligo di rispondere al questionario del background del pg importato, anche se avevi già inviato un precedente background.

SCHEDADELPERSONAGGIO

Tutti i nuovi personaggi hanno di base 1 punto ferita (PF) e 0 punti vigore (PV). È possibile aumentare il numero di punti vigore con apposite abilità. È inoltre possibile utilizzare armature per proteggersi ulteriormente.

Ogni personaggio, in base alla razza o al popolo a cui appartiene, ha un certo numero di punti abilità iniziali da spendere per la creazione e alcuni popoli o razze hanno bonus, malus o limitazioni.

SCELTA DELLA RAZZA

Gli sconvolgimenti della Guerra hanno portato una moltitudine di popoli e razze a collaborare e sostenersi reciprocamente, al fine di evitare la distruzione ad opera dei Terhaal. Col passare del tempo, le relazioni tra i popoli si sono evolute, sono nate alleanze e nuove ostilità, e le diverse culture hanno iniziato a diffondersi attraverso i viaggi e i commerci. Ciascuna razza è caratterizzata da abilità specifiche, un diverso ammontare di PA a disposizione nella creazione del personaggio, e può essere soggetta a restrizioni di trucco e protesi.

Razza/popolo	Punti abilità e bonus razziali	
Umano di Braara	13 punti abilità	
Indomito	13 punti abilità	
umano	Spirito Indomito,	
	Illetterato	
Elfo	10 punti abilità	
Orecchie obbligatorie.	Armi a distanza 3 gratuito,	
	Anima Sublime (+1 Resistenza Arcane).	
Orco	10 punti abilità	
Protesi e Trucco obbligatori.	Armi da mischia 3 gratuito,	
	Temprato dalla Battaglia (+1 Resistenza Might).	
Torghrad	10 punti abilità	
Barba e trucco obbligatorio.	Robustezza del Tasso gratuita	
	Anima della Montagna (+1 Resistenza Lore).	
Dalaril	10 punti abilità	
Trucco obbligatorio	Benedizione dello Scorpione	
	Fumi dell'Innovazione (+1 Resistenza Lore).	
Raiacer	13 punti abilità	
umano	Catene Spezzate	
Non Morto	10 punti abilità	
Trucco obbligatorio	Patto con la Morte.	

Elfi: una delle popolazioni più antiche di Braara, sono creature immortali e circondate da un'aura mistica. Abitanti e custodi delle foreste di Nerelendor, hanno sviluppato un legame profondo con la natura, che difendono strenuamente con un tiro preciso e letale. Tale propensione non è venuta meno neanche tra gli elfi che abitano nelle terre degli uomini, nei

ghetti delle grandi città o nei boschi dove si rifugiano per sfuggire alla sempre più ferrea presenza dell'Inquisizione.

Orchi: Gli abitanti delle paludi hanno dovuto imparare a convivere con un ambiente pericoloso e insidioso, diventando essi stessi feroci e brutali. I pelleverde possono sembrare rozzi, illetterati e perfino stupidi, ma non bisogna farsi ingannare: sotto i muscoli si cela una mente aguzza, in grado di elaborare strategie complesse e apprendere le arti più raffinate.

Torghrad: il popolo sotterraneo è stato il primo alleato dei popoli di Braara nella Guerra contro i Caduti. Maestri dell'ingegneria, metallurgia e dell'arte runica, custodiscono gelosamente le loro tradizioni e conoscenze, accettando di condividerle solo con gli apprendisti della Lega Lucente. I Torghrad non possono acquistare l'abilità "MAGIA"

Indomiti: Sono una popolazione umana, selvaggia e tribale, che ha vissuto per centinaia di anni in isolamento dagli altri popoli di Braara. Solo di recente hanno iniziato a relazionarsi con l'esterno e a rapportarsi col mondo civilizzato, guadagnandosi la fama di popolo fiero Gli indomiti non sanno esprimersi in lingua comune, ma comunicano attraverso suoni semplici e segni. Non avendo una cultura religiosa, non possono acquistare l'abilità "PREGHIERA". L'acquisto dell'abilità Erudizione permette di parlare il linguaggio comune. Per saper leggere e scrivere occorre acquistare un'ulteriore abilità di Sapienza.

Spirito Indomito: sei immune agli effetti di paura (fuggi, terrorizzati, trema etc) che seguono alle chiamate MIGHT, ARCANE, e LORE.

Dalaril: In seguito alla spedizione oltre il Re Bianco, le genti di Braara sono entrate in contatto con una comunità di Elfi dalla pelle nera. Maestri nell'alchimia sono specializzati nell'uso dei veleni, a tutti gli effetti un elemento portante della loro cultura, tanto da valergli il titolo di Pelle Velenosa.

Benedizione dello Scorpione: permette di manipolare i veleni; Al Check-in ottieni 1 Unguento Temporaneo dalla lista dei Veleni.

Raiacer: Principale nemico durante le Guerre contro i Terhaal, questo popolo ha dimostrato tenacia e resistenza fuori dal comune. Liberati dal giogo dei Caduti al termine del conflitto, hanno cercato di integrarsi tra gli altri popoli, pur mantenendo lo status di sconfitti e sottomessi, tanto da essere trattati come schiavi in alcune Regioni.

Popolo dalla cultura strettamente guerriera, i Raiacer non possono acquistare le abilità "MAGIA" e "PREGHIERA".

Catene Spezzate: consente di interrompere un qualsiasi effetto di una chiamata MIGHT, ARCANE e LORE che li affligge.

Non-morti: Da quando la Fiamma Bianca si è levata a divampare su Braara, strani eventi hanno iniziato a manifestarsi e il ciclo della vita ha perso il suo equilibrio.

Chi ha voluto rinunciare alla pace dell'eterno riposo, ha avuto la possibilità di stringere accordi

con entità misteriose, trovando un compromesso con la Morte. Ora non hanno una volontà propria, ma sono stati rianimati come macchine inarrestabili per eseguire la volontà dei loro nuovi padroni.

Patto con la morte: Immuni alla debilitazione. Quando subiscono una chiamata ARCANE, MIGHT, O LORE di paura che non contiene specifiche per i non-morti, possono considerarla come un effetto di allontanamento. Quando sono svenuti o in periodo di grazia, possono tornare a 1PF spendendo una Resistenza. Non è possibile curare un non-morto con l'abilità Medicare o con abilità avanzate simili.

PUNTI ABILITÀ

La scheda rappresenta le capacità e conoscenze possedute dal personaggio. Ciascuna abilità che si vuole interpretare deve essere acquistata spendendo i PA (punti abilità) a disposizione nella fase di creazione.

La partecipazione agli eventi permette di guadagnare punti esperienza (OSP), spendibili in abilità avanzate descritte nel Capitolo Avanzamento e OSP o convertibili in PA.

Tutte le abilità non sono propedeutiche, ciò significa che acquistando un livello superiore si ha accesso anche ai livelli precedenti

ABILITÀ MIGHT				
ABILITÀ PUNTI ABILITA' MISURE E CARATTERISTICHE				
ABILITA	Armi da mis			
Pugnale	Armi ua mis	MAX 45-50cm		
Arma a una mano	2	MAX 110cm		
Arma a due mani	3	MAX 170cm;		
Affila a due mam	3	,		
	Armi a dist	MAX 220cm per armi ad Asta .		
Pugnali da lancia a nietra	Armi a distanza			
Pugnali da lancio o pietre Accette/Giavellotti	2	Senza anima rigida all'interno.		
		Senza anima rigida all'interno.		
Arco o balestra 3 Frecce e dardi: Misure standard				
Armature				
Armatura leggera	1	Imbottita (Gambeson) o Cuoio leggero.		
Armatura media	2	Cuoio rigido		
Armature pesante	3	Maglia o Piastre		
Armatura completa	4	Imbottita + Maglia + Piastre		
	Scudi			
Boccoliere	1	Tondo: diametro 35 cm		
Scudo medio	2	Tondo: diametro 50 cm, Rettangolare:		
		60x45cm		
Scudo grande	3	Tondo: diametro 65 cm, Rettangolare:		
		90x60cm100x60		
Rissa				
Rissaiolo	2	+2 Rissa		
Robustezza del Tasso	4	+3 Vigore.		

ABILITÀ ARCANE			
ABILITÀ	PUNTI ABILITA'	DESCRIZIONE	
Maghi			
Talento Arcano Naturale	2-4	Potere magico innato	
Magia 1	5-9	I Cerchia + Erudizione	
Magia 2	10-14	II Cerchia	
Magia 3	15	III Cerchia	
Sacerdoti			
Fede Manifesta	2-4	Potere divino innato	
Preghiera 1	5-9	I Cerchia + Erudizione	
Preghiera 2	10-14	II Cerchia	
Preghiera 3	15	III Cerchia	

ABILITÀ LORE		
ABILITÀ	PUNTI ABILITA'	DESCRIZIONE
	Alchimisti	
Erborista	2-4	Estrarre erbe
		Conservare Erbe
Alchimia 1	5-9	Unguenti
		Erudizione
		Creazione Temporanea 1
Alchimia 2	10-14	Decotti
		Creazione Temporanea II
Alchimia 3	15	Distillati
		Creazione Temporanea III
	Forgiarune	
Runista Dilettante	2-4	Applica e Rimuovi Rune;
		estrarre minerali comuni
Forgia 1	5-9	Rune I
-		Erudizione
		Forgiare oggetti comuni
Forgia 2	10-14	Rune II
_		forgiare oggetti di Ottima Fattura
Forgia 3	15	Rune III
		Estrarre e forgiare Metalli magici

ABILITÀ DI RESISTENZA		
ABILITÀ	PUNTI ABILITÀ	DESCRIZIONE
Resistenza Might	2	+1 Resistenza MIGHT
Resistenza Arcane	2	+1 Resistenza ARCANE
Resistenza Lore	2	+1 Resistenza LORE

ABILITÀ VARIE		
ABILITÀ	PUNTI ABILITÀ	DESCRIZIONE
Erudizione	1	Sai leggere e scrivere
Medicare	2	Operazione di 30s Stabilizza un bersaglio. Necessita di strumenti da Cerusico.
Miti e leggende	1	Ottieni informazioni su usi, costumi o leggende del luogo
Valutare	1	Sai valutare oggetti preziosi

SPIEGAZIONE DELLE ABILITÀ

Abilitá di combattimento [Competenza MIGHT]

Armatura 1 o Armatura leggera

Puoi indossare un'armatura imbottita, come un gambeson, oppure un'armatura di cuoio leggero. Consente di arrivare a +3 Vigore massimo.

Armatura 2 o Armatura media

Puoi indossare fino a un'armatura di cuoio rigido, una brigantina in cuoio oppure sovrapporre un'armatura imbottita e una di cuoio leggero.

Consente di arrivare a +6 Vigore massimo.

Armatura 3 o Armatura pesante

Puoi indossare fino a un'armatura di maglia, o a Piastre di metallo. Consente di arrivare a +9 Vigore massimo.

Armatura 4 o Armatura completa

Puoi indossare fino a un'armatura imbottita più una cotta di maglia e corazza di piastre o brigantina.

Consente di arrivare a +12 vigore massimo

Armi da mischia 1 o Pugnale

Permette di usare un'arma che abbia una lunghezza massima di 45-50 cm.

Armi da mischia 2 o Arma a una mano

Permette di usare un'arma che abbia una lunghezza massima di 110 cm.

Armi da mischia 3, Arma a due mani.

Permette di usare un'arma che abbia una lunghezza massima di 150 cm,o di 220 cm nel caso di armi ad asta come lance o alabarde. L'arma va necessariamente impugnata a due mani. Le Armi ad Asta possono essere usate con scudi 1 e 2

Armi a distanza 1 o Pugnali da lancio / pietre

Permette di usare pugnali da lancio o una pietre da lancio.

Armi a distanza 2 o Accette / Giavellotti

Permette di usare accette da lancio e giavellotti.

Armi a distanza 3 o Arco/balestra

Permette di utilizzare un arco o una balestra per lanciare frecce o dardi.

Scudo 1 o Boccoliere

Permette di usare uno scudo tondo del diametro massimo di 35 cm, boccoliere o buckler.Può essere usato con Armi ad Asta

Scudo 2 o Scudo medio

Permette di usare fino a uno scudo tondo dal diametro massimo di 50 cm o rettangolare delle dimensioni massime di 60x45 cm. Può essere usato con Armi ad Asta

Scudo 3 o Scudo grande

Permette di usare fino a uno scudo tondo con un diametro massimo di 65 cm oppure rettangolare delle dimensioni massime di 90x60cm. 100*60

Abilitá magiche [Competenza ARCANE]

Talento arcano naturale: il potere magico innato non è sufficiente per manifestare magie. Permette di utilizzare oggetti magici ad attivazione.

Magia 1: Conferisce un numero di PM pari ai PA spesi in magia e l'abilità Erudizione. Permette di spendere 1 PM per lanciare magie di I Cerchia e Officiare rituali

Magia 2: permette di lanciare incantesimi di II cerchia, spendendo 2 PM

Magia 3: permette di lanciare incantesimi di III cerchia, spendendo 3 PM

Potere divino innato: il potere divino non è sufficiente per manifestare preghiere, ma permette di utilizzare oggetti magici ad attivazione

Preghiera 1: conferisce un numero di PM pari ai PA spesi in Preghiera e l'abilità Erudizione. Permette di spendere 1 PM per lanciare preghiere di I Cerchia e officiare rituali.

Preghiera 2: permette di lanciare preghiere di II cerchia, spendendo 2 PM

Preghiera 3: permette di lanciare preghiere di III cerchia, spendendo 3PM

Abilitá scientifiche [Competenza LORE]

Erborista: permette di estrarre le 5 erbe magiche di Braara, usando specifici attrezzi da estrazione. Inoltre, consente di mantenere tra un evento e l'altro un numero di erbe magiche pari al numero di PA spesi in alchimia

Alchimia 1:

Permette di leggere e scrivere e creare Unguenti Permanenti. consente di iniziare ogni giornata di evento con: un Unguento Temporaneo

Alchimia 2 permette di creare Decotti Permanenti. consente di iniziare ogni giornata di evento con: 2 Unguenti Temporanei, o con un Decotto Temporaneo.

Alchimia 3:

Permette di creare Distillati Permanenti. Consente di iniziare ogni giornata di evento con: 4 Unguenti Temporanei, o con 2 Unguenti Temporanei ed 1 Decotto Temporaneo, o con 2 Decotti Temporanei, o con 1 Distillato Temporaneo.

Runista dilettante: Consente di riconoscere ed estrarre i minerali comuni presenti in gioco, e di applicare e disapplicare rune.

Forgia 1: Consente di leggere e scrivere e creare rune di I Cerchia. permette di Creare e riparare oggetti comuni

Forgia 2: Consente di creare rune di II Cerchia. Permette di estrarre metalli magici e creare e riparare oggetti di ottima fattura

Forgia 3 Consente di creare rune di III cerchia. Permette estrarre l'ossidiana e creare e riparare metalli magici

Abilitá di resistenza [Competenze Varie].

Robustezza del Tasso [MIGHT]

+3 Vigore Massimo.

Resistenza Fisica [MIGHT]

+1 Resistenza MIGHT. Spendere questa Resistenza consente di ignorare gli effetti di una chiamata MIGHT ricevuta.

Resistenza alla Magia [ARCANE]

+1 Resistenza ARCANE. Spendere questa Resistenza consente di ignorare gli effetti di una chiamata ARCANE ricevuta.

Resistenza all'Innovazione [LORE]

+1 Resistenza LORE. Spendere questa Resistenza consente di ignorare gli effetti di una chiamata LORE ricevuta.

ABILITÁ VARIE [Nessuna Competenza]

Erudizione

Il personaggio sa leggere e scrivere nella lingua comune.

Nel caso in cui il personaggio sia Indomito, apprende esclusivamente la lingua comune parlata. Erudizione può essere appresa automaticamente spendendo punti in Magia, Preghiera, Alchimia, e Arte Runica.

Se si è già appresa l'abilità Erudizione, il suo costo viene scalato dalle abilità di Magia, Preghiera, Alchimia e Arte Runica.

Medicare

Con l'aiuto di *strumenti da cerusico* (garze, bende, stecche) è possibile stabilizzare un personaggio che si trova a -1, operando per 30 secondi, durante i quali il periodo di grazia è interrotto.

non funziona su un non-morto

Miti & leggende

permette di ottenere un *foglio conoscenza* all'inizio di ogni evento, relativo a miti, leggende, usi e costumi del luogo in cui si svolge il live.

Valutare

Permette ottenere un *foglio conoscenza*, che contiene i codici per determinare il valore degli oggetti dotati di cartellino presenti in gioco.

PUNTI ESPERIENZA E AVANZAMENTO

La partecipazione agli eventi della campagna permette ai giocatori di guadagnare punti esperienza (OSP), i quali potranno essere spesi per comprare diverse abilità. Si acquistano 10 OSP per ogni giorno di live partecipando sia come giocatore che come membro dello staff.

I punti esperienza possono essere spesi per acquisire abilità avanzate.

Queste possono essere acquisite in 3 modi:

All'interno di una gilda: soddisfacendo i requisiti di rango e spendendo i relativi punti esperienza elencati nelle tabelle delle abilità di gilda nel Capitolo Avanzamento e OSP.

Tramite un maestro: spendendo la quantità di OSP specificata in tabella, ma senza requisiti di rango. Il maestro deve essere convinto in gioco e solitamente deve essere retribuito.

In alternativa, è possibile convertire gli OSP in PA per acquisire ulteriori abilità base, secondo il tasso di conversione: 1 PA = 10 OSP

COMPETENZE E RESISTENZE

Le abilità dei personaggi sono divise in 3 categorie chiamate COMPETENZE a cui si aggiungono le abilità di resistenza e quelle varie.

Le tre competenze sono:

- ❖ MIGHT: rappresenta le capacità fisiche e/o marziali del personaggio
- ❖ ARCANE: rappresenta le capacità magiche e/o divine del personaggio
- ❖ LORE: rappresenta le conoscenze alchemiche e/o di forgiatura del personaggio.

Per ogni 5 punti abilità spesi in una di queste categorie, il personaggio ottiene un +1 alla sua competenza corrispondente. Ogni livello di competenza da accesso a dei bonus e concede al personaggio una RESISTENZA contro una chiamata dello stesso tipo. Le resistenze potranno essere spese per resistere a una chiamata del tipo corrispondente.

MIGHT: Fonte di potere marziale/fisico

I punti spesi in abilità di combattimento confluiscono nella COMPETENZA MIGHT, che rappresenta la prestanza fisica, la capacità di fare a botte e la resistenza agli attacchi fisici.

Punti spesi	Competenza MIGHT	Punteggio di Rissa	Resistenze MIGHT a
			disposizione
0-4	0	0	0
5 – 9	1	1	1
10 – 14	2	2	2
15	3	3	3

ARCANE: fonte di potere magico/divino

I punti spesi in abilità di magia o preghiera confluiscono nella COMPETENZA ARCANE, che rappresenta la potenza magica, la capacità di veicolare il potere dei rituali e la resistenza agli incantesimi.

Punti spesi	Competenza	Moltiplicatore punti	Resistenze ARCANE a
	ARCANE	Rito	disposizione
0-4	0	x0	0
5 – 9	1	x1	1
10 – 14	2	x2	2
15	3	x3	3

LORE: fonte di potere alchemico/runico

I punti spesi in abilità di creazione alchemica o runica confluiscono nella COMPETENZA LORE, che rappresenta la cultura scientifica, la capacità di creare oggetti e pozioni e la resistenza alle tossine, malattie e rune.

Punti spesi	Competenza	Resistenze LORE a
	LORE	disposizione
0-4	0	0
5 – 9	1	1
10 – 14	2	2
15	3	3

Ad esempio se un personaggio spende tutti e 13 i suoi punti abilità nella categoria ARCANE, avrà competenza ARCANE pari a 2 e 2 resistenze ARCANE. se un personaggio invece spende 7 punti nelle abilità MIGHT e 6 nelle abilità LORE, avrà competenza MIGHT e competenza LORE pari a 1, 1 resistenza MIGHT e 1 resistenza LORE.

COMPETENZA MIGHT:

L'ambientazione di Secoli Bui è cupa e violenta, e spesso anche semplici discussioni finiscono nel sangue. Le competenze di combattimento non sono appannaggio di pochi militari addestrati, ma ogni individuo ha dovuto imparare a difendersi.

L'uso di armi è soggetto a limiti volti a garantire lo svolgersi degli eventi in sicurezza. Il combattimento è permesso a condizione che siano usate armi e scudi specifici da LARP e i colpi devono essere portati con forza limitata in base alla costituzione fisica dell'avversario, simulando il peso dell'arma.

L'uso delle armi è vincolato all'acquisto della relativa abilità; nel caso in cui si sia costretti a usare un'arma in cui non si è competenti, si deve rendere in ruolo l'incapacità di adoperarla. Gli attacchi devono essere cadenzati con una frequenza di un colpo al secondo: è consentito ignorare tutti i colpi ricevuti con frequenza maggiore, finchè non si riporta al ritmo corretto.

COMPETENZA ARCANE (MANUALE MAGIA)

Si definisce "incantatore" chi utilizza incantesimi, termine generico che racchiude preghiere e magie.

Il lancio di magie e preghiere richiede il consumo di energia dell'incantatore (PM), la recitazione di una formula e una gestualità più o meno lunga in base alla cerchia dell'incantesimo e un focus attraverso cui incanalare il potere.

Il focus del Mago è il grimorio, un libro in cui sono annotati gli incantesimi;

il focus del Sacerdote è il simbolo sacro, un medaglione raffigurante l'emblema della divinità. In caso il focus venga smarrito o rubato, è consentito continuare a lanciare incantesimi fino al successivo Time-out. Per i successivi eventi, tuttavia, dovrà essere riacquistato.

Il funzionamento di magie e preghiere dipende da 4 elementi, specifici per ciascun incantesimo e descritti nel relativo manuale.

- **Formula:** numero minimo di parole contenute nell'invocazione da 10 a 25 parole in base alla cerchia dell'incantesimo
- **Durata:** il tempo per cui permane l'effetto dell'incantesimo.
- **Gittata:** La distanza massima a cui deve essere il bersaglio perchè l'incantesimo faccia effetto.
- Effetto: la chiamata da rivolgere al bersaglio e la spiegazione dell'effetto

Durante il lancio di un incantesimo è necessario stare fermi sul posto, o al limite ruotare usando un piede come perno, salvo abilità specifiche.

Il lancio di un incantesimo si interrompe e i PM sono persi se si riceve un danno o una chiamata durante la recitazione della formula, salvo abilità specifiche.

Durante un momento concitato non sempre ci si rende conto di essere colpiti da un incantesimo; in questi casi è dovere dell'incantatore non interrompere la scena e restare in ruolo. Prima di lanciare un incantesimo è buona norma attirare l'attenzione del bersaglio su di sé, in modo da permettergli di notare e reagire correttamente alla chiamata.

Armature e incantesimi

La capacità di lanciare incantesimi e preghiere è limitata dall'utilizzo di armature, in base alla cerchia dell'incantesimo e del tipo di armatura. Esistono abilità avanzate che permettono di sopportare armature più pesanti con limitazioni minori.

Fino a che indossi armature leggere (armatura 1) puoi utilizzare qualsiasi magia o preghiera, di qualsiasi cerchia;

Se indossi un'armatura media (armatura 2), puoi utilizzare solo magie e preghiere fino alla seconda cerchia:

Se indossi un'armatura pesante (armatura 3) puoi utilizzare solo magie e preghiere fino alla prima cerchia;

Infine, se indossi un'armatura di piastre (armatura 4), non puoi utilizzare magie e preghiere.

COMPETENZA LORE (MANUALE ALCHIMIA).

L'alchimia è l'arte di creare pozioni e veleni, a partire dalle erbe e dai vari ingredienti presenti in gioco. La mescita di composti alchemici avviene attraverso un laboratorio, più o meno

elaborato in base alla complessità del prodotto che si vuole ottenere, in cui si rappresenta la lavorazione degli ingredienti.

Portato a termine il processo, il composto viene conservato in un'ampolla di vetro, a cui si allega un *cartellino* corrispondente alla pozione o al veleno creato. Ciascuna ampolla consente un singolo utilizzo.

Le pozioni sono beni legali liberamente scambiabili, e l'apprendimento delle ricette avviene automaticamente attraverso l'acquisto delle abilità base di alchimia. La somministrazione delle pozioni può avvenire in diversi modi, a seconda della complessità del prodotto:

I	II	III	IV
Unguento	Decotto	Distillato	Elisir
Contatto	Ingestione	Ingestione/ iniezione	Specifico

I veleni sono beni illegali e difficilmente reperibili, solitamente associati a Gilde oscure o traffici illeciti. L'apprendimento delle ricette, così come la creazione e manipolazione dei veleni richiede abilità specialistiche.

La somministrazione dei veleni può avvenire in diversi modi, a prescindere dalla complessità del composto: affinché sia pronto all'uso, un veleno non da ingestione deve essere maneggiato e applicato tramite un'abilità specifica, senza la quale si subisce l'effetto al primo contatto.

Ingestione	Contatto	Ferimento	Lancio
può avvenire direttamente	deve essere posto a contatto con la pelle	deve entrare in contatto con il	l'ampolla, di materiale morbido e
dall'ampolla, o	scoperta del	sangue della vittima,	senza anima rigida,
tramite	bersaglio, tramite un	tramite la ferita di	deve essere lanciata
contaminazione di	oggetto quale un	un'arma.	e colpire il corpo o
cibi e bevande.	bracciale o un		l'arma del bersaglio.
	indumento		se colpisce lo scudo,
solitamente l'effetto	impregnato. può		il veleno è
è comunicato da un	essere rimosso da		inefficace.
master	una sostanza alcolica		

Pozioni temporanee: alcune abilità consentono di ottenere delle pozioni o dei veleni temporanei, i quali perdono efficacia al termine della giornata. Non possono essere conservati.

COMPETENZA LORE (MANUALE FABBRI E FORGIARUNE)

La forgiatura è l'arte di manipolare metalli per creare oggetti e Rune, a partire dai metalli presenti in gioco. La creazione di oggetti avviene tramite l'uso di una forgia, più o meno elaborata in base alla complessità del prodotto che si vuole creare.

Attraverso la Metallurgia è possibile creare e riparare oggetti di varia natura, utilizzando materiali via via più preziosi e potenti in base al livello di Competenza: dagli oggetti di uso quotidiano, ai gioielli, alle armi di metallo magico, alle Rune.

La Runa è un simbolo, inciso su una placca, in cui è infuso un potere del forgiarune. In gioco, questa è rappresentata da un medaglione fornito dall'associazione o portato dal giocatore, che deve essere indossato ed esposto quando attivato.

La creazione di una Runa avviene sempre in Forgia, tramite l'utilizzo dei metalli Le rune sono oggetti ad attivazione, che non richiedono una Competenza specifica per essere utilizzati. Esistono 3 tipi di rune:

- 1 carica, ricaricabile
- 3 cariche, ricaricabile
- effetti passivi permanenti.

Per essere attivata, la runa deve prima essere *equipaggiata*; ciò significa che questa deve essere *indossata* o *applicata* a un oggetto in modo che sia **ben visibile**; nel funzionamento delle singole rune è specificato se queste debbano essere applicate a un oggetto o se siano immediatamente equipaggiabili.

L'applicazione e la rimozione di una runa da un oggetto richiedono un minuto di lavorazione in forgia.

Tutti i giocatori possono avere equipaggiata una sola runa.

Il Forgiarune può avere equipaggiate una runa, più un'altra per ogni livello di Competenza nella forgiatura, Può essere trasportato un numero indefinito di rune, purché siano tenute dentro una scarsella. Non si possono equipaggiare due rune uguali e non si può applicare più di una runa su un oggetto.

L'attivazione di una runa è il momento in cui si manifesta il suo effetto in gioco per volontà di chi l'ha equipaggiata. Non è necessario che l'utilizzatore compia alcuna azione, a parte dichiarare eventuali chiamate.

Quando una runa si scarica, deve essere ricaricata

Il tempo di ricarica è di 10 secondi per ciascuna runa, a prescindere dal numero di cariche, e richiede esclusivamente la spesa di PR.

SCELTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE

Al momento della creazione ogni personaggio ha a disposizione 6 Dragoni d'oro con cui acquistare l'equipaggiamento iniziale, più una somma ulteriore in caso di OSP spesi alla creazione.

I costi dei diversi oggetti sono segnati nelle relative tabelle della sezione ECONOMIA. Non è necessario spendere monete di gioco per comprare abbigliamento, oggetti e accessori il cui costo non è specificato nel manuale.

Alla creazione del personaggio possono essere acquistati solo oggetti legali.

Elementi centrali dell'equipaggiamento del giocatore sono armi, armature e scudi, in quanto devono essere creati con materiali e caratteristiche tali da garantire la sicurezza dei partecipanti:

Armi da mischia: spade, lance, asce, martelli realizzati appositamente per il gioco di ruolo dal vivo, rivestiti di materiale morbido e che abbiano protezioni intorno all'anima rigida. Possono essere autoprodotte.

Armi da lancio: pugnali, accette e giavellotti realizzati in materiali morbidi, senza anima. Possono essere autoprodotte.

Armi da tiro: archi, balestre e le rispettive munizioni, acquistate da negozi specializzati. Non possono essere autoprodotte e non è possibile adattare armi sportive e da caccia.

Scudi: devono essere rivestiti da uno strato di materiale morbido o realizzati interamente con materiale sicuro come il plastazote.

Possono essere autoprodotti.

Armature armature di cuoio, metallo, o lattice che coprono ampie porzioni del corpo. L'armatura deve essere effettivamente indossata durante il gioco, e ai fini del calcolo dei PV ogni *locazione* deve essere coperta almeno al 50%, anche in modo non uniforme.

Esempio: Un braccio armato completo e un braccio scoperto forniscono armatura.

Le locazioni da considerare ai fini dell'armatura e dei PV sono:

- braccia (comprese le mani)
- gambe (compresi i piedi)
- torso e testa (compreso il collo)

Le dimensioni massime di armi e scudi presenti nelle tabelle abilità devono essere rispettate; in caso contrario verranno considerati di categoria superiore o non potranno essere utilizzati.

È compito del giocatore provvedere all'equipaggiamento del personaggio, acquistando o producendo in proprio ciascun oggetto; sia nei mercatini dell'usato che nei negozi online specializzati è possibile trovare valide alternative.

Tutti gli oggetti, acquistati e autoprodotti, sono soggetti a un controllo prima di ciascun evento, al fine di assicurare che siano coerenti con l'ambientazione.

Prima di ogni live sarà possibile affittare dell'equipaggiamento per chi ne avesse necessità. La disponibilità di armi, armature, abbigliamento e accessori può variare.

Esempio: se il personaggio è un mago e possiede un grimorio, deve avere con sé un libro o un diario, adeguati all'ambientazione, su cui annotare gli incantesimi.

DINAMICHE DI GIOCO

EFFETTI E CHIAMATE

L'effetto della propria abilità viene attivato richiamando la *fonte di potere* in cui si è competenti, seguita da una descrizione in ruolo di una o due parole. *Esempio: ARCANE: Cadi a terra*.

Tutti gli effetti (comprese le Resistenze) durano 10 secondi se richiamati in una situazione di combattimento, o 5 minuti in situazioni ordinarie. Alcune abilità e oggetti hanno un effetto prolungato; infatti durano "Fino alla fine del prossimo combattimento". Nota bene: se l'abilità o l'oggetto viene attivata durante un combattimento, la sua durata si esaurisce al termine di quello stesso combattimento.

Le tre chiamate corrispondenti alle fonti di potere sono:

ARCANE: Natura magica e legata al flusso arcano di Braara. Tutti gli effetti ARCANE si interrompono dopo aver subito 1 o più danni da parte di un avversario. Non è possibile attaccare un proprio alleato per interrompere l'effetto di una chiamata ARCANE.

LORE: Natura tecnologica ed alchemica, legata a oggetti creati in laboratorio.

MIGHT: Natura fisica, legata ad abilità marziali, forza fisica, agilità e costituzione.

Tutti gli effetti Might devono essere usati a intervalli di 10 secondi

Le chiamate A/M/L sono sempre efficaci, a prescindere dal livello di competenza delle parti coinvolte. Chi è oggetto di una chiamata deve subire l'effetto immediatamente, a meno che non usi una Resistenza per ignorare l'effetto ricevuto.

L'uso della *Resistenza* deve sempre essere dichiarato all'avversario, sia attraverso una dichiarazione in ruolo, sia attraverso comportamenti che comunichino inequivocabilmente che non è stato subito l'effetto. Ad esempio se un mago utilizza la chiamata "ARCANE fuggi" a seguito di un incantesimo Incuti Paura, il suo bersaglio può spendere una resistenza ARCANE

(se la possiede) e ignorare quella chiamata, facendo presente al mago che il suo incantesimo non ha fatto effetto, dicendo per esempio "I tuoi incanti non mi spaventano!"

CHIAMATE ISTANTANEE

Si tratta di chiamate dall'effetto immediato che rappresentano tipi di danno che possono essere inflitti, si esauriscono nella chiamata stessa.

THROUGH: Infligge 3 danni.

CRUSH: distrugge lo scudo, o infligge 6 danni.

ZERO: porta il bersaglio a 0 pf, ignora il Vigore.

FATAL: porta il bersaglio a -1 pf ed azzera il suo Vigore.

Tutte le chiamate istantanee devono essere usate a intervalli di 10 secondi.

Quando si attiva un intervallo di ricarica tra una chiamata istantanea (o una chiamata MIGHT) e l'altra, non si possono attivare altre chiamate con Tempi di Ricarica.

Esempio: Un giocatore possiede due abilità:

Menomazione (consente di usare la chiamata MIGHT: Il tuo arto è fuori uso ogni 10s) Lama Precisa (consente di utilizzare la chiamata THROUGH ogni 10s.)

Non è possibile usare la chiamata THROUGH nei 10s successivi alla chiamata di Menomazione, e viceversa.

CHIAMATE CHE SPECIFICANO LA NATURA DELL'EFFETTO:

Individuano la natura della chiamata che precedono

ENCHANTED: oggetto o effetto di natura incantata. Non deve essere esplicitato se il colpo proviene da un'arma visivamente di metallo magico. L'oggetto Enchanted prevale sugli oggetti comuni, ciò significa che le chiamate precedute da *enchanted* superano la protezione fornita dagli oggetti comuni e viceversa.

Esempio: "Enchanted Crush" sullo scudo di un personaggio che ha maestria nello scudo, riesce a distruggerlo.

DIVINE: oggetto o effetto di natura divina. Non deve essere esplicitato se il colpo proviene da un'arma visivamente di ossidiana. L'oggetto Divine prevale sugli oggetti comuni ed Enchanted *Esempio*: "Divine Through".

MASS: identifica gli effetti ad area entro un semicerchio di 9 metri davanti a colui che usa la chiamata. Nel caso l'effetto provenga da un oggetto o una pozione, l'effetto si estende a 360 gradi per 9 metri dal punto in cui si trova l'oggetto.

Esempio: "Mass Arcane: Scappate".

MASTER: chiamata assoluta, solitamente usata dallo Staff. L'effetto preceduto da questa natura non può essere resistito in alcun modo, né da immunità, né dall'uso di Resistenze. *Esempio: "Master: getta l'arma". Il PG è obbligato a lasciar cadere l'arma a terra.*

CHIAMATE FUORI RUOLO

Sono chiamate che gestiscono lo sviluppo del gioco, o lo interrompono.

MAN DOWN: da utilizzare in caso di emergenza.

Va usata se ci si fa male realmente o se si è in presenza di una persona che si è fatta male realmente. Il gioco nelle immediate vicinanze è sospeso in modo da prestare soccorso.

TIME IN: Usata dallo staff, indica l'inizio della sessione di gioco.

TIME OUT: Usata dallo staff, Indica la fine della sessione di gioco.

TIME FREEZE: Indica una pausa momentanea dalla sessione di gioco. Il tempo di gioco viene sospeso, i personaggi devono restare immobili, chiudere gli occhi e tapparsi le orecchie fino al successivo "*Time In*". In queste pause si deve mantenere un atteggiamento composto e che non spezzi l'atmosfera di gioco.

SAFEWORD

Le *Safeword*, o parole di sicurezza, sono usate quando si vuole diminuire o aumentare l'intensità dell'interpretazione, senza rompere l'immedesimazione.

VACCI PIANO: Da usare quando ci si trova in una situazione che comporta disagio o malessere in gioco.

In caso di offese, eccessiva forza dei colpi, o altre dinamiche che mettono in difficoltà, si può usare la chiamata "Vacci Piano" per moderare il gioco e riportarlo a un livello piacevole.

Per il rispetto e il divertimento di tutti, la chiamata**VACCI PIANO** non può essere ignorata.

TUTTO QUI: Da usare per proporre di giocare una scena in modo più intenso, che il contatto venga aumentato, che il gioco diventi più realistico o che la controparte giochi in modo più pesante.

Reagire a questa frase di sicurezza non è obbligatorio, se si preferisce mantenere un livello di gioco più moderato.

Se la propria chiamata "Tutto qui" viene ignorata, il rifiuto ad aumentare l'intensità del gioco deve essere accettato.

COMBATTIMENTO

Quando, la diplomazia non è sufficiente, è possibile che vengano a crearsi situazioni di scontro tra personaggi

Cosa significa essere in combattimento

L'inizio del combattimento è un momento rilevante del gioco, in quanto da questo dipendono alcune meccaniche e tempistiche, quali la durata degli effetti subiti.

Generalmente si definisce combattimento la situazione in cui un giocatore fa chiaramente intendere di voler attaccare, o agisce colpendo con un'arma, con un incantesimo aggressivo, o con una runa.

Poiché è impossibile regolare le infinite dinamiche che possono realizzarsi durante il gioco, è lasciato ai giocatori il compito di valutare la scena che si sta vivendo, e agire di conseguenza: deve essere fatto in riferimento alla situazione generale che si crea, a prescindere dal fatto che il personaggio sia direttamente coinvolto nello scontro.

Ferite e morte del personaggio

Nel corso di uno scontro, ogni colpo diminuisce il vigore totale disponibile, fino ad esaurimento. Il giocatore colpito deve simulare le ferite ricevute nei modi opportuni, siano lamenti, smorfie o un crollo fisico.

Tutte le armi da mischia e le armi da lancio, a prescindere dalla dimensione e da come vengono impugnate, sottraggono di 1 PV dal vigore totale dell'avversario, i colpi degli archi e delle balestre sottraggono 6 PV dal vigore totale.

Un colpo in mischia si considera andato a segno quando colpisce il corpo dell'avversario, ed è considerato parato quando impatta sull'arma o lo scudo. I colpi delle armi a distanza possono essere parati dagli scudi, ma non dalle armi.

Quando un personaggio esaurisce il Vigore e subisce un ulteriore danno, arriva a 0 punti ferita e sviene. Il personaggio svenuto deve tenere gli occhi chiusi e non può interagire con gli altri giocatori, Se dopo 10 minuti il personaggio non ha ricevuto alcuna cura, torna a 1 punto ferita e riprende i sensi.

Quando un personaggio è *svenuto* può essere ucciso da un colpo inferto con volontà di uccidere, manifestata dalla chiamata FATAL: inizia così il *Periodo di grazia*, della durata di 60 secondi, durante il quale il personaggio deve rimanere svenuto.

Nel caso in cui si riceva un colpo che infligge danni multipli quando si è a 1PF, il conteggio si ferma a 0. Affinché i PF arrivino a -1 è necessario ricevere il *colpo di grazia* con la chiamata FATAL.

Il periodo di grazia ha una durata di 60 secondi, al termine dei quali, se il personaggio non ha ricevuto cure magiche o mondane, si considera morto in maniera definitiva.

È compito del giocatore contare in maniera onesta e realistica i 60 secondi del proprio periodo di grazia.

Quando un personaggio muore, deve rimanere immobile e con gli occhi chiusi fino a quando un master comunica che è possibile alzarsi e lasciare la scena. il giocatore deve allontanarsi dall'area segnalando di essere off-role e recarsi in tenda master

Se un personaggio sviene o muore su un terreno è accidentato o in mezzo ad uno scontro concitato in cui potrebbe essere colpito o calpestato per errore, deve spostarsi con discrezione, segnalando di non essere in ruolo.

Quando un personaggio muore, perde permanentemente la metà degli OSP spesi, fino ad un massimo di 60 OSP

DEBILITAZIONE

Subire una ferita fatale è un'esperienza da cui non ci si riprende facilmente. nel caso in cui un personaggio arrivi a -1 PF e venga salvato, quando torna a 1 Punto Ferita, resterà *debilitato*. Per i successivi 5 minuti il suo vigore massimo è 0, e non ha le forze di combattere, correre o lanciare incantesimi e preghiere.

Alcuni incantesimi o veleni sono in grando di infliggere questo status anche senza che il bersagio abbia ricevuto una ferita mortale.

RISSA E COMBATTIMENTO A MANI NUDE

Il combattimento a mani nude può avvenire esclusivamente in maniera simulata, tra due giocatori che abbiano concordato la scena.

Ciascun giocatore deve valutare attentamente se iniziare un combattimento a mani nude, soprattutto nel caso l'avversario sia qualcuno con cui non si ha confidenza o che non si conosce: deve essere sempre osservato buon senso e riguardo per l'incolumità di entrambi. Si raccomanda l'uso delle Safe Word.

La *rissa* è una scena in cui due personaggi sono coinvolti in un duello a mani nude. Prima di iniziare, i due giocatori confrontano i propri valori di Rissa: il punteggio maggiore stabilisce il vincitore. In caso di parità, i contendenti devono trovare un accordo o tirare una moneta.

Devono essere osservate le seguenti regole di sicurezza:

- il contatto fisico deve essere limitato
- i pugni e i calci devono essere simulati e in nessun caso andare a segno
- Sono vietate le prese

COMBATTIMENTO ARMATO

Si definisce combattimento armato qualsiasi scontro che veda l'impiego di armi da mischia o da lancio.

Quando si combatte, perché un colpo venga considerato valido è necessario rispettare alcuni parametri:

- è vietato mirare a viso, collo e parti intime.
- è vietato colpire di punta.
- si deve simulare il peso dell'arma caricando il colpo in modo realistico.
- è vietato dare più di un colpo al secondo con ciascuna arma

Se un personaggio riceve colpi troppo veloci, può considerare valido solo il primo di questi e ignorare i successivi, finché non viene riportato il ritmo a una velocità normale e realistica.

MOSTRI E PNG: C'È UNA PERSONA LÌ SOTTO!

Le regole di questo paragrafo valgono per i PNG che indossano costumi interi, maschere, elmi chiusi, teste finte, ali o altri costumi ingombranti.

Quando si fronteggia un mostro o un PNG mascherato I colpi devono essere calibrati e trattenuti, e non si deve incalzare fino allo sfinimento: il mostro è interpretato da una persona in carne e ossa, che a causa del costume ha difficoltà a vedere chiaramente, muoversi e respirare. Di conseguenza è necessario affrontare la sfida con attenzione a non creare situazioni di pericolo.

Il *mostro* ha dei ritmi più lenti rispetto ai giocatori, e si presta al combattimento scenico e ben organizzato.

Le locazioni del mostro sono:

- Torace (fronte)
- Gambe (fronte)

Un mostro può essere fronteggiato esclusivamente di fronte, e ignora gli attacchi alle spalle e alle braccia.

E' severamente vietato mirare alla testa, per questioni di sicurezza e per evitare movimenti della maschera che azzerino la già scarsa visibilità di chi la indossa.

L'urlo di un mostro equivale alla chiamata

"MASS MASTER: Allontanatevi"

E' raccomandato lasciare spazio libero per i 10 secondi prescritti. L'urlo viene infatti utilizzato in situazioni di cui la persona che manovra il mostro si trova in difficoltà e ha bisogno di spostarsi.

C'è sempre una persona lì sotto!

ALTRE MECCANICHE

PIANTE E MINERALI

Ogni personaggio è in grado di riconoscere le erbe e i lingotti di metallo magico indicati nelle tabelle della sezione ECONOMIA.

Le erbe possono essere rappresentate da strisce di carta colorata con il nome dell'erba stampato oppure, in particolari circostanze, da fiori di plastica, stoffa o altro materiale: in questo caso sono sempre accompagnati dalla corrispondente striscia di carta (che rappresenta l'Essenza dell'erba).

Artemia	Breesa	Condrio	Dimio	Exima
Fiore bianco	Foglia rossa o rosa	Radice gialla o verde	Fiore blu o viola	Fungo nero o marrone

Le pepite o i lingotti di metallo sono rappresentate da concrezioni realizzate in schiuma o polistirene, del colore associato al tipo di metallo.

Verofuoco	Gelovivo	Arcanite	Mithril	Ossidiana
Rosso con venature giallo/arancioni	Azzurro con venature bianche		Argenteo lucido o grigio intenso	Nero lucido

CARTELLINI OGGETTO

Durante il gioco, è possibile che i personaggi trovino oggetti speciali quali pozioni, armi, documenti e oggetti magici.

Tali oggetti sono contrassegnati da cartellini plastificati, attaccati o legati tramite uno spago, recanti un codice alfanumerico che identifica la natura dell'oggetto. Se si entra in possesso di un oggetto dotato di cartellino, si è autorizzato a usarlo fino alla fine dell'evento. Se si vuole mantenere la proprietà, sarà necessario procurarsi un oggetto corrispondente a cui legare il cartellino per gli eventi successivi.

Oggetto speciale e relativo cartellino sono indissolubili. Un oggetto senza il relativo cartellino perde le sue caratteristiche ed eventuali proprietà magiche, e un cartellino non legato ad alcun oggetto non ha valore.

In caso di contestazione tra due parti, una delle quali possiede l'oggetto e una il cartellino, sarà lo staff a diramare la questione, e la sua decisione sarà incontestabile.

In caso venga rinvenuto un cartellino senza il relativo oggetto, è necessario consegnarlo il prima possibile a un membro dello staff.

I personaggi che creano oggetti speciali, rune, pozioni e veleni, provvedono direttamente a compilare il cartellino corrispondente e attaccarlo all'oggetto realizzato durante il processo di creazione. I codici degli oggetti verranno consegnati al PG all'inizio dell'evento.

Legare un personaggio

In alcune occasioni è possibile legare un personaggio tramite l'utilizzo di corde, catene o manette. La legatura deve sempre essere simulata e si deve dare la possibilità a chi viene legato di liberarsi in qualsiasi momento, sia per questioni di sicurezza, sia nel caso possieda abilità o oggetti per scappare.

Una corda potrà essere tagliata con qualsiasi lama, mentre per liberarsi dalle manette occorre scassinarle tramite attrezzi specifici..

Il giocatore legato decide, in base a come si è svolta la scena, se il suo personaggio riesce o meno a liberarsi e dopo quanto tempo.

Perquisire

Durante il gioco è possibile perquisire un avversario inerme. Gli oggetti che possono essere raccolti durante le perquisizioni sono le monete, i documenti in ruolo, e gli oggetti speciali contrassegnati da un cartellino speciale. La perquisizione deve essere simulata per 30 secondi, al termine dei quali il personaggio perquisito deve consegnare discretamente i suoi averi

Fogli conoscenza

In base alle abilità possedute, un personaggio può ricevere dei fogli con informazioni utili all'inizio di ogni evento.

Esistono due tipi di fogli conoscenza:

Fogli contenenti informazioni descrittive su svariati argomenti quali piante della zona, leggende locali, giochi di potere o creature pericolose.

Fogli contenenti liste di codici di oggetti speciali, utilizzabili dal personaggio per individuare la natura dell'oggetto osservato.

Borseggiare e rubare

Il borseggio può essere effettuato sottraendo realmente gli oggetti di gioco dal bersaglio: è possibile rubare i fiori di plastica, i metalli magici, le monete d'oro e d'argento e tutti gli oggetti dotati di cartellino.

Portato a termine con successo un furto, il giocatore deve avvisare immediatamente un membro dello staff.

Gli oggetti di gioco rubati ad altri giocatori e giocatrici devono essere maneggiati con cura al fine di evitarne il danneggiamento.

L'organizzazione non risponde di eventuali danni o perdite di oggetti personali dovuti a responsabilità di altri giocatori.

Non possono essere rubati oggetti o contenitori contrassegnati da nastro rosso: al loro interno infatti sono presenti materiali off-role di proprietà del giocatore, come chiavi, documenti, cibo o apparecchi medici. Non si possono conservare oggetti in gioco nei contenitori contrassegnati dal nastro rosso.

Scassinare

Durante i live è possibile imbattersi in varie serrature, applicate a oggetti quali porte, lucchetti, bauli e scrigni.

Una serratura chiusa in ruolo è segnalata da una corda sintetica colorata, con un numero variabile di nodi, e può essere aperta solo dalla relativa chiave o scassinandola.

Ι nodi di una serratura intatta sono in numero pari; numero un dispari di nodi indica che la è serratura stata manomessa. La corda tagliata indica che la serratura è stata rotta.

Per aprire una serratura tramite chiave, si rimuove la corda; se successivamente si vuole richiudere la serratura, si deve rimettere la corda nella posizione originale.

Per aprire una porta senza chiave, è necessario possedere l'abilità avanzata *Scassinare*, e i relativi attrezzi da scasso.

Per farlo è necessario sciogliere tutti i nodi presenti sulla corda in ordine, partendo dall'estremità della corda.

ECONOMIA

L'economia e il commercio nel regno di Braara sono molto sviluppati e, grazie ai mercanti girovaghi e alle corporazioni dei mestieri, in giro per il regno si può trovare praticamente di tutto.

Il metodo principale per pagare le merci acquistate è la moneta, ma in alcune zone del regno non si disprezza il baratto.

In ogni capitale del regno vengono coniate monete di diversi materiali, quelle utilizzate più frequentemente sono:

- Monete d'oro: dette **Dragoni d'Oro**, utilizzate per comprare merci e servizi di valore.
- Monete d'argento: **dette Zanne d'Argento**, la principale moneta utilizzata nei commerci, nonché la più diffusa. Dieci Zanne d'Argento valgono un Dragone d'Oro.
- Monete di rame: le monete di rame vengono usate solo come gettoni per comprare da mangiare e da bere all'interno degli eventi e vengono acquistate preventivamente dai personaggi in modo da evitare l'utilizzo di banconote e monete moderne durante il gioco.

La corrispondenza tra euro e monete di rame viene comunicata di volta in volta dai master prima dell'evento in cui il loro utilizzo sia consentito. Vista la loro funzione "fuori ruolo" le monete di rame non possono essere sottratte a un personaggio per nessun motivo.

Lo scambio di monete tra personaggi può avvenire solamente in ruolo all'interno dei live, non tra un evento e l'altro. Inoltre, tra un live e l'altro non è normalmente possibile acquistare e vendere erbe e oggetti magici. Questo tipo di equipaggiamento può essere (normalmente) commerciato solamente in ruolo.

Oggetto	Costo	Oggetto	Costo
Grimorio	3 Dragoni	Attrezzi per	1 Dragone
		Estrazione minerali	
Simbolo Sacro	3 Dragoni	Arnesi per medicare	1 Dragone
Attrezzi per	1 Dragone	Inchiostri per	
Estrazione Erbe		Pergamene	
Arnesi da Scasso	1 Dragone, 5 Zanne	Laboratorio da Campo	1 Dragone
		da Fabbro	
Laboratorio alchemico	3 Dragoni	Forgia da Fabbro	3 Dragoni
per Unguenti			
Laboratorio alchemico	4 Dragoni	Fucina da Fabbro	6 Dragoni
per Decotti			
Laboratorio alchemico	6 Dragoni	Fucina attrezzata da	12 Dragoni
per Distillati		Fabbro	
Laboratorio alchemico	10 Dragoni	Strumenti da	3 Dragoni
per Elisir		Forgiarune da Novizio	

Strumenti da	4 Dragoni	Strumenti da	6 Dragoni
Forgiarune da Iniziato		Forgiarune Runici	

Gli attrezzi per l'estrazione delle erbe consistono in: guanti, pinze, seghetto, forbici, provette.

Gli attrezzi per l'estrazione dei minerali consistono in: piccone o piccozza, martello, scalpello.

Gli **arnesi per medicare** consistono in: garze, bende, stecche. Il laboratorio alchemico contiene anche gli attrezzi per l'estrazione delle erbe. La forgia da fabbro contiene anche gli attrezzi per l'estrazione dei minerali. Gli strumenti da forgiarune contengono anche il laboratorio da campo da fabbro.

Erba	Costo	Metallo Magico	Costo
Petalo di Artemia	2 Zanne	Verofuoco	5 Oro Lingotto / 2 Oro
			Dose di Polvere
Foglia di Breesa	6 Zanne	Gelovivo	5 Oro Lingotto / 2 Oro
			Dose di Polvere
Radice di Condrio	2 Zanne	Arcanite	5 Oro Lingotto / 2 Oro
			Dose di Polvere
Essenza di Dimio	4 Zanne	Mithril	5 Oro Lingotto / 2 Oro
			Dose di Polvere
Polvere di Exima	2 Zanne	Ossidiana	15 Oro Lingotto / 7
			Oro Dose di Polvere

N.B. Tutti i personaggi sanno riconoscere le erbe e i lingotti di metallo magico indicati nelle tabelle.

Le erbe possono essere rappresentate da strisce di carta colorata con il nome dell'erba stampato oppure, in particolari circostanze, da fiori di plastica, stoffa o altro materiale: in questo caso sono sempre accompagnati dalla corrispondente striscia di carta (che rappresenta l'Essenza dell'erba).

Armi e Armature

Armi	Costo Normale	Costo Ottima	Costo Enchanted
		Fattura	
Pugnale (arma 1)	2 Zanne	6 Zanne	6 Dragoni
Arma ad una mano	1 Dragone	3 Dragoni	12 Dragoni
(arma 2)			
Arma a due mani	2 Dragoni	6 Dragoni	20 Dragoni
(arma 3)			

Armi	Costo Normale	Costo Ottima Fattura	Costo Enchanted
Coltello da lancio	1 Zanna	3 Zanne	2 Dragoni
(arma a distanza 1)			
Giavellotto /Accetta	3 Zanne	9 Zanne	4 Dragoni
da lancio (arma a			
distanza 2)			
Arco / Balestra	5 Zanne	1 Dragone e 5 Zanne	10 Dragoni
Freccia / Dardo	1 Zanna	3 Zanne	2 Dragoni
Armature	Costo Normale	Costo Ottima	Costo Enchanted
		Fattura	
Leggera completa	5 Zanne	1 Dragone e 5 Zanne	61 Dragoni
Leggera Torso	2 Zanne		
Leggera altre	1 Zanna		
locazioni			
Media Completa	1 Dragone	3 Dragoni	63 Dragoni
Media Torso	4 Zanne		
Media altre locazioni	2 Zanne		
Pesante Completa	3 Dragoni	9 Dragoni	69 Dragoni
Pesante Torso	1 Dragone		
Pesante altre locazioni	5 Zanne		
Armatura Completa	6 Dragoni	18 Dragoni	78 Dragoni
Completa Torso	2 Dragoni		
Completa altre	1 Dragone e 5 Zanne		
locazioni			
Scudi	Costo Normale	Costo Ottima fattura	Costo Enchanted
Boccoliere / Buckler	5 Zanne	1 Dragone e 5 Zanne	31 Dragoni
Scudo medio	1 Dragone e 5 Zanne	3 Dragoni	33 Dragoni
Scudo grande	2 Dragoni	6 Dragoni	36 Dragoni
Altro	Costo Normale	Costo Ottima	Costo Enchanted
		Fattura	
Capo di	1	1 Dragone	50 Dragoni
Abbigliamento			
Gioielli / Oggetti di	Variabile	3 Volte il costo	20 Volte il costo
Valore		normale	normale

Con "capo di abbigliamento" si intende una parte qualsiasi dell'abbigliamento di un personaggio, ovvero mantello, stivali, maglia, cappello, ecc.

Non viene indicato alcun costo per l'abito di fattura normale in quanto ciascun giocatore può vestire il suo personaggio come desidera (nel rispetto dell'ambientazione) senza dover pagare alcun costo in Zanne e Dragoni. I capi di abbigliamento normali, di ottima fattura ed ENCHANTED non danno alcuna protezione contro attacchi o effetti.

Per oggetti di valore e gioielli si intendono gli oggetti indossabili che hanno un valore in monete d'oro, che può essere conosciuto da chi ha l'abilità Valutare: spille, ciondoli, anelli e così via. Gli oggetti di valore hanno il cartellino e possono essere rubati durante il live.

Incantamenti di armi

Occasionalmente è possibile trovare in commercio durante i live armi magiche o richiedere a un ritualista di conferire alla propria arma un particolare effetto. Maggiori informazioni sull'incantamento delle armi si trovano nel Capitolo Maghi e Magia.

Paghe medie per professione

La successiva tabella indica una linea guida generale sui costi dei servizi più comuni nel regno di Braara. Ognuna di queste cifre è puramente indicativa e non tiene conto di particolari situazioni in cui questi valori potrebbero aumentare o diminuire.

Professione	Paga	Professione	Paga
Contadino – Mensile	8 Zanne	Cura malattie	1 Dragone
Minatore – mensile	8 Zanne	Fabbro giornaliero, in	2 Zanne
		pace	
Mercenario	4 Zanne per Rango	Fabbro giornaliero, in	5 Zanne
giornaliero, in pace		guerra	
Mercenario	1 Dragone per Rango	Mago o Sacerdote,	2 Zanne
giornaliero, in guerra		Incantesimo 1°	
		Cerchia	
Guida giornaliero	1 Dragone	Mago o Sacerdote,	5 Zanne
		Incantesimo 2°	
		Cerchia	
Erborista giornaliero	8 Zanne	Mago o Sacerdote,	8 Zanne
		Incantesimo 3°	
		Cerchia	
Cerusico a operazione	8 Zanne	Mago o Sacerdote,	1 Dragone e 2 Zanne
		Incantesimo 4°	
		Cerchia	
Medico a operazione	3 Dragoni	Scrivano per	2 Zanne
		documento	

Merci legali e illegali

Sono poche le merci non liberamente commerciabili all'interno del regno, anche se leggi locali potrebbero modificare queste regole in maniera più rigida o più permissiva.

Tra le merci legali rientrano ad esempio:

- Oggetti magici
- Pozioni
- Armi
- Armature
- Schiavi
- **❖** Antidoti
- Erbe
- ❖ Metalli non magici
- ❖ Metalli magici (Verofuoco, Gelovivo, Arcanite, Metallo Mistico)

Il commercio di schiavi è illegale nei territori sotto l'egemonia della Fiamma Bianca (Louren, Valah, Capo Dorato).

Tra le merci illegali solitamente rientrano:

- Veleni
- ❖ Oggetti maledetti
- Ossidiana (metallo magico)
- Cadaveri
- ❖ Oggetti contraffatti
- ❖ Oggetti ricettati

Il commercio di cadaveri è legale nei territori sotto l'egemonia della Fiamma Bianca (Louren, Valah, Capo Dorato).