

Introduzione

Intempesta Noctis è un GRV (Gioco di ruolo dal vivo) con un'ambientazione di inizio 1800. Il mondo di base prende origine da quello reale. L'ambientazione di Intempesta Noctis non è scritta in quanto è un gioco che punta sulla dimensione investigativa. Ciò che sanno i personaggi è ciò che il giocatore può leggere sul sito internet (http://intempestanoctis.boru.it) nelle sezioni "Voci di Locanda" e "Notabili del Ducato". Il resto è da scoprire in gioco (fermo restando che la base è storica).

Ogni citazione presente nel seguente regolamento deriva da VERE sessioni di gioco e pronunciate da personaggi realmente giocati.

Premesse

Intempesta Noctis nasce per esigenze contenute originandosi dal desiderio di due persone di offrire ai propri amici un gioco diverso che non avevano mai provato. Questo gioco è di interpretazione, ma senza accostarsi al teatro dove l'attore ha una parte ben definita. Nel gioco di ruolo il giocatore è attore, ma ha la libertà (e la difficoltà) di crearsi la parte e di recitare come desidera solamente rispettando una regola auto-imposta sul carattere del proprio personaggio. Per capire questo mondo è necessario leggere il presente manuale che fornisce le indicazioni necessarie per capire quello che si deve letteralmente fare per interagire tra giocatori e con l'ambientazione.

Cenni Generali

L'interazione tra i giocatori avviene nel sistema GRV cioè interpretativo per quanto riguarda i dialoghi e di abilità per quanto riguarda eventuali combattimenti e azioni fisiche. E' importante distinguere il giocatore dal personaggio.

GIOCATORE: è la persona che partecipa al gioco. Quando si parla di giocatore si intende che è la persona a dover compiere una determinata azione.

PERSONAGGIO: detto PG, è la persona fittizia che il giocatore interpreta. Qualunque azione del personaggio non è mai da considerare come azione personale del giocatore, ma solo parte del gioco e dell'interpretazione. Un personaggio può essere anche interpretato dai master o affidato dai master ad un giocatore, in quel caso si definisce come personaggio non giocante (PNG).

Confondere giocatore è personaggio porta a incomprensioni e al meta-gioco che è utilizzare informazioni del giocatore per portare un beneficio al proprio personaggio.

Ogni frase detta dal giocatore durante il periodo di gioco viene attribuita al personaggio ed ogni azione viene ugualmente attribuita al personaggio. Il gioco è diretto dai MASTER che sono i responsabili della gestione del gioco. Essi organizzano il gioco dagli ambiti più pratici (organizzazione luogo, pagamenti) agli ambiti di gioco (trame, archivi personaggi, regolamento, ambientazione).

Nel mondo di Intempesta Noctis vigono alcune norme generali:

- Le lingue parlate sono reali come nel mondo reale, ma i personaggi parlano tutti la medesima lingua (o lo sanno fare). Un personaggio inglese può parlare inglese (se il giocatore conosce la lingua), ma conosce anche l'italiano. Ne consegue che i personaggi possano sempre comunicare tra loro indifferentemente dalla nazionalità.
- Come moneta viene utilizzata la **moneta di rame**. E' possibile trovare due tagli superiori che sono la **moneta d'argento** e la **moneta d'oro**. La relazione tra i tre tagli è la seguente:

1 moneta d'oro = 5 monete d'argento.

1 moneta d'argento = 10 monete di rame.

La moneta è universale ed è utilizzata in tutto il mondo di Intempesta Noctis.

Master

I master dirigono il gioco e sono i referenti primi di ogni domanda riguardante regolamento, ambientazione, eventi.

I master possono aggirarsi nell'area di gioco indossando un giubbetto catarifrangente. In questo modo devono essere ignorati e sono come arbitri che dirigono il gioco.

I master possono:

- Utilizzare qualunque effetto in qualsiasi momento.
- Cambiare le regole anche in corso di gioco.
- Cambiare l'ambientazione anche in corso di gioco.
- Risolvere controversie.
- Organizzare eventi ufficiali di "Intempesta Noctis"
- Gestire le trame di ogni evento.

Durante un evento il giudizio di un master è insindacabile!

Anche se dovesse superare le regole del gioco. Questo è per garantire uno svolgimento fluido dell'azione di gioco senza inutili lunghe discussioni. E' da ricordare che un master è colui che conosce meglio regolamento ed ambientazione e se compie una determinata azione potrebbe esserci una motivazione ignota al giocatore. Inoltre il master NON GIOCA perché conosce tutta la trama e interpreta per fornire ai giocatori una (si spera) bella avventura. Il master è la figura alla quale rivolgersi per ogni dubbio. L'insieme dei master costituisce lo **STAFF**.

Eventi

Gli eventi sono le iniziative di vario carattere che lo staff organizza per i giocatori di Intempesta Noctis.

Gli eventi possono essere:

- DI AGGREGAZIONE: cene fuori gioco, riunioni, raduni. Tutto ciò che non è gioco di ruolo ed è organizzato per i giocatori dai master o dai giocatori stessi in autonomia.
- DI GIOCO: eventi in gioco in cui i giocatori interpretano il loro personaggio.

EVENTI DI GIOCO

Riguardo a questa categoria è necessario spendere qualche parola in più. Gli eventi di gioco hanno dei caratteri generali quali un orario di gioco e un premio

in PX (punti esperienza) per i personaggi interpretati. Gli eventi di gioco possibili sono:

LIVE

Il live è l'evento base che viene organizzato. Un live ha la caratteristica di avere una piena libertà per il giocatore nello scegliere le azioni del proprio personaggio. Ad un live è obbligatorio iscrivere uno e un solo personaggio e tutti i giocatori che volessero possono partecipare. I live si svolgono in determinate zone di ambientazione descritte dai master prima dell'inizio dell'evento e lì si consumano. Un live ha una durata variabile anticipata dai master con un ragionevole anticipo dall'inizio dell'evento.

Iscrizione: 1 personaggio per giocatore.

Premio: 3 PX per giornata di gioco.

EPISODI

Un episodio segue normalmente le regole espresse in questo manuale, ma è un evento di gioco organizzato in una singola giornata per un numero di ore variabili di volta in volta. Un episodio si svolge in un luogo solitamente limitato e ha una trama o scopo preciso. Tutti i giocatori sono invitati a partecipare, ma non tutti con il medesimo scopo. Infatti gli episodi sono organizzati a seconda delle scelte dei personaggi e delle situazioni che si instaurano. In ogni episodio i master specificheranno quali personaggi sono direttamente invitati e quali invece saranno esclusi. In altre occasioni, invece, alcuni personaggi potranno decidere se partecipare oppure no. I giocatori che non partecipano ad un episodio come personaggi, possono partecipare come PNG.

Iscrizione: giocatore come PG o PNG a seconda delle istruzioni dei master. **Premio:** variabile.

Considerazione: l'eventuale differenza di premio tra chi partecipa come pg o png è dovuta al fatto che partecipare ad un episodio è rischioso per il pg. Un giocatore che decidesse di far partecipare il proprio pg all'episodio viene quindi ripagato per il rischio. Resta fermo che la possibilità di partecipare come pg è dovuta alla bravura del giocatore o alle circostanze del caso.

RITROVI

E' possibile che un gruppo di giocatori organizzi un ritrovo per la propria fazione reale o meno (una fazione riconosciuta oppure un gruppo particolare di pg). In tal caso lo staff riconosce l'evento e potrà partecipare. Questo tipo di evento rimane aperto solo per i giocatori che organizzano l'evento stesso e per gli invitati esterni che essi decidono in libertà. Nel momento in cui viene chiesto di organizzare un evento di ritrovo, i giocatori si assumono l'intero peso dell'organizzazione dell'evento stesso (luogo, costi ecc) mentre lo staff si riserva di partecipare con png (invitati o meno a seconda delle trame) e altro. Non sempre è necessaria la presenza dello staff, saranno i master a deciderlo. In tutti i casi un ritrovo è un evento **in gioco** nel quale però non si possono effettuare tutte le azioni normalmente possibili. Tutte le azioni, comprese l'invio di missive, seguono le regole di fuori gioco. Nei ritrovi vigono alcune regole particolari:

1) Un PG non può uccidere un altro PG, ma può metterlo *fuori combattimento*. In tal caso, coincidente con la "morte", il pg messo fuori combattimento

dimentica l'ultimo minuto (come normale) e non può più partecipare all'evento di ritrovo da quel momento in avanti.

2) Un PG può uccidere un PNG e viceversa.

Queste regole possono essere cambiate prima dell'inizio dell'evento per varie esigenze e solo dai master. Si sconsiglia di organizzare ritrovi per assassinare un png particolare in quanto i master possono decidere insindacabilmente di modificare le regole di ingaggio.

Iscrizione: organizzatori e invitati, 1 o più personaggi per giocatore.

Premio: nessuno.

<u>Personaggi</u>

Ogni giocatore interpreta un personaggio che potrà avere diverse caratteristiche che lo distingueranno e che gli forniranno capacità durante l'avventura. Il personaggio giocante (da ora in poi solo PG) viene distinto dal personaggio non giocante (PNG). Il personaggio non giocante viene considerato come un normale PG, ma interpretato dai master e non guadagna esperienza.

Ogni giocatore alla creazione del personaggio deve indicare le seguenti caratteristiche:

NOME: può essere unico o con cognome, a scelta.

SESSO: maschio o femmina.

FAMIGLIA D'APPARTENENZA: una delle due famiglie disponibili oppure "non affiliato" se non appartiene ad alcuna famiglia.

ABILITA': le abilità scelte dal giocatore per il personaggio per un massimo di 20 punti esperienza (PX). Il personaggio dichiara **3 gruppi** di abilità nei quali acquisterà le abilità stesse pagandone il prezzo. Non potrà in seguito comprare abilità da altri gruppi di abilità (escluse istruzioni precise di abilità speciali o master). Un pg può inoltre acquistare **una** (e una sola) abilità generica.

BACKGROUND: una breve descrizione del passato del proprio pg. Cosa faceva nella famiglia (o nella vita). Perché è entrato a far parte della famiglia oppure di

chi è figlio, se ha fratelli ecc ecc...Tutte queste informazioni sono da accordare con i master che devono approvare il background. Fornire il background ai master è importante. Ogni pg che prenda parte ad un evento, all'inizio dello stesso riceve le proprie rendite solo se ha consegnato il background ai master.

Fratello Uriel: "La ascolto."

Patricia: "Padre, ho commesso peccato, ho nominato l'altissimo invano! E poi... sono arrabbiata con mio padre..."

Fratello Uriel: "Ah, fossero tutti i così i peccati che devo sentire da queste parti!"

Patricia: "Ma Padre, una santa persona come lei, come può prestare orecchio a certe cose?"

Fratello Uriel: "Figlia mia...io ammazzo la gente..."

Una confessione. Anno 1821.

Abilità Innate

Un pg può essere dotato dalla nascita di particolari abilità senza che le abbia obbligatoriamente apprese lungo il proprio cammino. Per simulare questo esistono le abilità innate. Le abilità innate sono vere e proprie abilità che non rientrano nei normali gruppi di abilità e possono essere acquistate solo alla nascita del pg (per nascita si intende la creazione nel database) e mai in seguito. I pg che hanno abilità innate sono pochissimi e per ogni pg creato viene eseguito un sorteggio a probabilità variabile. La variabilità della probabilità si basa sulla qualità del background su giudizio dei master. Un pg che non presenti il background non avrà possibilità di avere abilità innate. Se un pg avesse un'abilità innata verrà contattato il giocatore. Al giocatore verrà solo annunciato che il suo pg ha un'abilità innata e il costo di quell'abilità. Il giocatore, a quel punto, avrà la possibilità di scegliere se acquistare l'abilità innata (conoscendone il costo in PX, ma non la natura) e modificare la propria lista abilità di conseguenza (le abilità innate vengono comunque pagate in PX) oppure se rinunciare all'abilità innata e tenere un pg normale con la lista di abilità scelta.

Se a seguito dell'acquisizione dell'abilità innata il giocatore volesse apportare alcune modifiche al background, questo sarà possibile, altrimenti si supporrà che l'abilità, presente dalla nascita, si è manifestata solo negli ultimi tempi. La lista delle abilità innate è segreta.

Sacrificio del Personaggio

Il sacrificio è un'operazione che qualunque giocatore può effettuare su un proprio personaggio vivo o morto. Prima di qualunque evento il giocatore può decidere di sacrificare il proprio pg per recuperare da esso **un terzo dei PX guadagnati lungo gli eventi arrotondato per eccesso** (esempio: Giorgio decide di sacrificare il proprio pg Gerard. Gerard ha 29 PX, ma solo 9 di essi sono guadagnati lungo gli eventi. Giorgio, dunque, recupererà 3 PX da utilizzare in più per il suo pg successivo). Un pg morto viene sacrificato a piacere del giocatore senza limitazioni. Un pg vivo, se viene sacrificato, muore immediatamente (tra un evento e un altro) e non può più essere utilizzato.

<u>Locazioni</u>

Ogni pg possiede 5 locazioni. Esse sono:

- Busto.
- Braccio sinistro.
- Braccio destro.
- Gamba sinistra.
- Gamba destra.

La testa non è una locazione.

Le locazioni sono i punti del corpo del pg ai quali sono attribuiti dei punti ferita. I punti ferita sono i numeri di danni che una locazione può subire prima di divenire inutilizzabile. Ogni locazione, di base, ha 2 punti ferita. A seconda degli effetti che il personaggio subisce, il giocatore dovrà sottrarre il corrispondente di punti ferita alla locazione colpita.

Le braccia e le gambe, se portate a zero punti ferita, diventano inutilizzabili. Il busto, se portato a zero punti ferita, porta al coma.

Coma e Morte

Un personaggio può cadere in coma e morire in seguito a danni fisici. Gli stati fisici possibili sono i seguenti:

SANO: il pg ha tutti o alcuni punti ferita in ogni locazione. Tutti gli arti sono utilizzabili. Ogni locazione deve avere almeno 1 punto ferita.

FERITO: una o più locazioni braccia o gambe sono a zero punti ferita. Il pg ha 5 minuti nei quali non può utilizzare le locazioni azzerate, ma è cosciente. Dopo questi cinque minuti, se non curato, cade in coma.

COMA: un pg entra in coma se ha terminato lo stato di "ferito" o se il suo busto viene portato a zero punti ferita. Il coma dura 6 minuti durante i quali il pg sta a terra e non può parlare o interagire con nessuno. Tutto ciò che il giocatore sente non verrà ricordato dal pg. Un pg che cade in coma dimentica l'ultimo minuto in cui era cosciente. Terminati i 6 minuti, se non curato, il pg muore definitivamente.

MORTO: un pg è morto se ha terminato lo stato di coma. Nulla può riportarlo in vita a meno che non vi sia una diversa indicazione dei master, ma deve comunque rimanere immobile per 5 minuti a simulare il proprio cadavere. Terminati i 5 minuti si alzerà utilizzando il gesto *Invisibile*, metterà nel punto

in cui è morto il foglio cadavere e si dirigerà alla segreteria o da un master per creare un nuovo personaggio. Quando si sposta in questo modo è un fantasma invisibile ai personaggi.

Brando: "Io posso farcela...pensate prima agli altri..."

Ultime parole del sergente Brando. Battaglia dei Morti, anno 1819.

<u>Analisi dei Corpi</u>

Analizzare un corpo, che sia cosciente, incosciente o morto, segue regole ben precise legate agli effetti e alle proprie abilità.

Il giocatore deve tenere a mente che:

- A) TUTTI I PG possono utilizzare l'effetto *Analizzo lo stato di salute* e il pg bersaglio DEVE rispondere con lo stato (sano, coma, morto) e con lo stato delle ferite (ferito a "locazione").
- B) **NESSUN GIOCATORE** può rispondere ad un analisi con informazioni riguardanti la ferita che ha contratto il proprio pg o qualunque altra informazione che non sia STATO e FERITE.
- C) I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "DIAGNOSTICARE" possono analizzare corpi sani o in coma e, TRAMITE UN MASTER OPPORTUNAMENTE CHIAMATO, dedurne tipi di ferite, eventuali informazioni sulla salute, sostanze ingerite, altro.
- D) I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "AUTOPSIA" possono analizzare corpi morti (o fogli cadavere) e, TRAMITE UN MASTER OPPORTUNAMENTE

CHIAMATO, dedurne informazioni sulla morte (morte violenta o meno e come, tempi, sostanze eventuali ingerite o altro).

Le Eccezioni Interpretative

Le eccezioni interpretative sono condizioni che il giocatore può sfruttare in determinati casi in modo da arricchire il gioco. Queste eccezioni sono a tutti gli effetti elementi di gioco dando al giocatore un vantaggio e uno svantaggio.

LA MORTE EPICA

Capita sempre nelle migliori storie che nel momento dell'apice qualcuno muoia nel modo più epico e rumoroso possibile.

A tal fine, è possibile utilizzare un'interessante opzione interpretativa durante gli eventi di Intempesta Noctis, ossia "la morte epica".

In un qualunque momento del coma un pg può decidere di rendersi immune a Stasi, Cura e Guarigione. Questa decisione è irreversibile.

Tenente Traverso: "Abbiamo...vinto...?"

Lord Blake: "Sì. Abbiamo vinto..."

Tenente Traverso: "Comandante...non abbandonate...non...abban...donate..."

Morte del Tenente Diego Traverso. Battaglia dei Morti, 1819.

Un pg che sta morendo in questo modo torna cosciente per un minuto durante il quale potrà parlare a bassissima voce (equivalente al bisbigliare) interpretando lo stato morente. Alla fine del minuto, passa definitivamente nello stato di morte.

Questo può essere effettuato per interpretare una morte epica.

Le condizioni perché un'azione del genere sia considerata "Morte Epica" sono le seguenti:

- 1) Il pg può essere curato agevolmente perché è stato notato ed esiste il modo per curarlo agevolmente.
- Il pg non deve essere da solo.
- 3) Il giocatore decide egli stesso di uccidere il proprio pg, non deve esserne in qualche modo costretto.
- 4) I pg o png presenti con lui devono volere la sua guarigione e non deve esserci una contesa in atto sul volerlo curare o meno.

Se le quattro condizioni sono rispettate allora si tratta di Morte Epica e il giocatore potrà recuperare dal pg morto, se lo sacrifica, il 66% dei PX guadagnati (esclusi come sempre i 20 iniziali).

NOTA BENE: si può utilizzare questa opzione anche senza le condizioni sopra citate nel qual caso si otterrà l'effetto interpretativo, ma senza alcun riscontro sul recupero di PX.

ATTENZIONE! Questa norma vuole implementare l'aspetto interpretativo dando la possibilità di apportare contributi alla bellezza del gioco per tutti dando un piccolo premio. Si consiglia di stare molto attenti a valutare la situazione, perché in caso di errore non verranno recuperati i PX supplementari dati da questa regola. Si chiede, inoltre, di non approfittare di eventuali situazioni dubbie a proprio vantaggio. Nel qual caso questa possibilità verrà cancellata dal regolamento.

Trasportare Personaggi Incoscienti

Può capitare di dover trasportare materialmente dei pg o png che sono in coma o morti. In tal caso, per simulare il trasporto, è sufficiente che un pg sano tocchi il pg o png in coma o morto per spostarlo. Il pg o png incosciente dovrà seguire la direzione del proprio portatore finché verrà toccato. Quando viene lasciato, il pg o png incosciente torna immediatamente a terra.

Il Cadavere

Uno dei problemi in gioco consiste nel simulare il cadavere essendo che non è possibile obbligare il giocatore a simularlo realmente per più di 5 minuti. Per ovviare a questo esiste la seguente regola.

Ogni pg che muore rimane materialmente nel luogo in cui è morto fino al termine dei 5 minuti dello stato di morte durante i quali può subire ancora effetti come Risveglio (al termine della cui durata il pg torna nello stato di morte, non di coma). Durante questo tempo qualunque pg o png può spostarlo con le normali regole di trasporto di pg incoscienti. Se durante il trasporto termina il tempo dello stato di morte, il giocatore che interpreta il pg morto è tenuto a rimanere ancora a simulare il cadavere fino a quando il pg o png trasportatore lo lascia. In quel momento il pg morto sparisce e lascia sul terreno ESATTAMENTE NEL PUNTO IN CUI SI TROVA UNA QUALUNQUE PARTE DEL CORPO un foglio giallo (in dotazione) in cui è scritto il nome del proprio pg detto FOGLIO CADAVERE. Tale foglio simula il cadavere per il tempo successivo dell'evento. Appena a fianco del foglio dovrà lasciare tutti gli oggetti di gioco di cui è ancora in possesso. Ogni pg o png che trovasse il foglio giallo, dovrà interpretare il ritrovamento di un cadavere. Sul cadavere in questione è possibile utilizzare l'abilità "Autopsia". Non è consentito lo spostamento di un foglio cadavere. Il corpo può essere spostato solamente fino a quando è presente materialmente il giocatore interprete. Il foglio cadavere non può subire l'effetto Risveglio.

Questa norma, oltre a simulare una situazione realistica, permette lo scoprire per certo l'avvenuta o meno uccisione di un pg o png.

E' infatti possibile che anche png principali lascino sul campo di gioco un foglio cadavere.

<u>Spirili</u>
E' possibile che alcuni giocatori o master impersonino pg o png spiriti. Per gli spiriti non valgono le regole normali per i pg o png. Un giocatore o master che impersoni uno spirito indosserà un velo chiaro: il "velo da spirito". Quando un giocatore o master si trova nell'area di gioco con il velo da spirito, è invisibile a tutti i pg o png al pari del gesto Invisibile.

Per l'interazione con gli spiriti non si seguono le normali regole e queste non sono spiegate in questo regolamento essendo materia di gioco.

Porte

Ogni pg o png può muoversi liberamente nell'area di gioco senza alcuna restrizione che non sia la sua capacità di movimento. A questa norma generale vi sono alcune eccezioni.

PORTE CHIUSE: le porte chiuse sono contrassegnate da un foglio di riconoscimento e una lettera. La lettera identifica la chiave che serve per

aprirla. Un pg o png in possesso della chiave può aprire liberamente la porta come se non fosse chiusa. Chi non avesse la chiave non può aprire la porta con normali metodi. La chiave non è considerata oggetto e non può essere rubata o scambiata e nemmeno persa. Per aprire una porta chiusa senza la chiave è necessario usare la forza. La porta può avere dei "cartellini integrità"

Zara: "Non abbiamo tempo! Non possiamo entrare! Stanno arrivando! Scappiamo, sono in troppi!

Ernest: "Io vado dentro."

Zara: "Ma stanno arrivando tutti!"

Ernest: "...e che vengano."

Violazione di domicilio. Anno 1819.

appesi ad essa e bene in vista. Una porta può essere:

INTEGRA: con 1 cartellino integrità. Con 2 colpi di arma da fuoco o 100 di arma bianca perde il cartellino e viene abbattuta.

RINFORZATA: con 2 cartellini integrità. Ogni 2 colpi di arma da fuoco o 100 di arma bianca perde un cartellino. A 0 cartellini viene abbattuta come nel caso della porta integra.

ROTTA: una porta precedentemente distrutta DEVE rimanere bene aperta e ha un foglio appeso che indica questo status.

RIPARATA: se una porta distrutta viene riparata simulandolo per 5 minuti. Ha 0 cartellini integrità. Con 1 colpo di arma da fuoco o 10 di arma bianca viene abbattuta. Ha un foglio apposito appeso che indica il suo status.

Ogni cartellino integrità costa il consumo di 1 bene Vettovaglie (vedi "consumo di un bene nel "Tomo della Economia"). E' possibile quindi far tornare integra una porta riparata e rinforzare una porta integra in questo modo. Una porta può avere al massimo 2 cartellini integrità.

PORTE SPECIALI: le porte speciali sono contrassegnate da un foglio di riconoscimento che spiega il sistema di funzionamento o le caratteristiche.

<u>Le Famiglie</u>

Le famiglie di Intempesta Noctis sono dei gruppi che raccolgono i pg sotto un'unica bandiera. Nessun pg è obbligato a fare parte di una famiglia, reclamando la propria libertà, ma questo determinerà ovviamente alcune difficoltà in gioco.

Un pg che sia affiliato ad una famiglia potrà godere di alcuni vantaggi. Ogni famiglia possiede:

STEMMA: il disegno rappresentativo della famiglia, nulla più.

PALAZZO: una stanza di gioco dove la famiglia risiede come quartier generale. Nel palazzo sono presenti tutti i beni della famiglia e si ritiene che sia presente anche quasi tutto il necessario per varie operazioni. In ogni palazzo è possibile sintetizzare pozioni e veleni.

ZONA AGRICOLA: ogni famiglia ha in gestione una zona agricola dalla quale può ottenere le tasse (vedi "Economia del Ducato").

INFLUENZA: è un punteggio che può essere solo positivo o zero. Ogni azione degna di nota o alcuni parametri precisi generano influenza negativa o positiva. Il minimo di influenza è zero e il massimo è 5. I parametri sono giudicati dai master e spaziano dall'incisione nelle azioni di forza all'atteggiamento verso le autorità ducali, al comportamento verso le classi sociali povere, alla rilevanza politica e ad altri parametri dipendenti dalla trama. Fintanto che l'influenza è a zero, la condizione economica dell'area agricola della famiglia peggiora di evento in evento (oltre ai parametri economici). Fintanto che l'influenza è a 5, la condizione economica dell'area agricola della famiglia migliora di evento in evento (oltre ai parametri economici). In ogni momento un capofamiglia (e solo lui) può decidere di "spendere" 3 punti influenza per ottenere, all'evento successivo, la totale esenzione dalle tasse personali per la propria famiglia.

Rendite

E' un'epoca difficile per i cittadini, il potere è rientrato nelle mani dei nobili e questi posseggono la maggior parte della ricchezza. Per questo ogni PG avrà una rendita base e una rendita secondaria. PG con abilità finanziarie dedicate potranno variare, a seconda di queste abilità, le proprie rendite. La rendita base sarà in possesso del PG come normale mentre la rendita secondaria andrà direttamente in possesso del capofamiglia. In assenza

Banditore d'asta: "Ed ecco il pacco misterioso! Prezzo di partenza 1 moneta d'argento!"

Compratore 1: "1 moneta d'argento e 2 di rame!"

Compratore 2: "1 moneta d'argento e 3 di rame!"

Elmerich: "Due monete t'oro..."

Assemblea: "Ooooh!"

Asta a Borgo San Donnino. Anno 1819.

del capofamiglia la rendita secondaria viene divisa in parti uguali tra i nobili di quella famiglia. In caso in una famiglia non vi fossero PG nobili, le rendite secondarie vengono perse. Le rendite secondarie vengono calcolate e consegnate ad inizio evento. L'arrivo di pg dopo l'inizio dell'evento determina la perdita della sua rendita secondaria. Al pari, l'arrivo di un unico nobile dopo l'inizio dell'evento non significa il recupero delle rendite secondarie.

RENDITA BASE: 2 monete di rame.

RENDITA SECONDARIA: 1 moneta d'argento.

Un PG non affiliato non possiede una rendita secondaria fino a che decide di affiliarsi.

L'Economia del Ducato per semplici cittadini

L'economia nel mondo di Intempesta Noctis gioca un ruolo importante e segue delle regole fisse che la rendono un sistema "vivo" che interagisce con i pg e che reagisce, all'occorrenza, con le scelte dei pg.

TUTTAVIA NON E' OBBLIGATORIO STUDIARE TUTTO IL SISTEMA! Se non vuoi cimentarti nel mondo economico o vuoi che il tuo pg sia totalmente o parzialmente disinteressato all'economia, sarà sufficiente leggere questo capitolo del regolamento. Altrimenti ti consigliamo la lettura del **"Tomo della Economia"**.

I punti importanti da tenere a mente sono:

- I beni sono fogli che indicano il proprio nome e rappresentano una determinata merce che può avere utilità nel gioco. I beni sono CIBO, VETTOVAGLIE (utensili, piatti, soprammobili, varie), TESSILE (stoffe e vestiti) e ARMI.
- 2) I beni possono essere acquistati da chi li possiede, se sono beni registrati non puoi rubarli, lo puoi vedere dal foglio del bene.
- 3) I beni possono esserti utili per quanto riguarda le armi e la tua salute, vedi sotto "Limitazione dei personaggi da fattori economici", appena qui sotto.
- 4) Se vuoi un bene e nessuno te lo offre, il mercato ducale te lo può vendere. Guarda il foglio in locanda con i prezzi per i vari beni.
- 5) Puoi vendere un bene che hai al mercato ducale, guarda nel foglio in locanda a quanto il mercato te lo compra.
- 6) Se hai bisogno di soldi esiste una banca alla quale puoi chiedere. In area master ti verranno date le risposte.
- 7) Vi sono una serie di tasse che potrebbero interessarti. Tranquillo, quando ti chiedono dei soldi non te ne devi ricordare da solo.
- 8) La locanda può darti diversi servizi. Se può interessarti, leggi la sezione apposita nel "Tomo della Economia".

Limitazioni dei Personaggi da Fattori Economici

L'economia e i beni in gioco hanno delle dirette conseguenze sui personaggi e su quello che fanno o possono fare.

Ogni pg ha due conseguenze dirette legate a due tipi di beni in gioco.

- 1) Un pg che non consumi cibo all'evento successivo aumenta la probabilità di subire conseguenze in ambito di salute.
- 2) Un pg che non consumi armi non potrà, all'evento successivo, utilizzarle. OGNI PG PUO' IN QUALUNQUE MOMENTO:
- 1) Consumare cibo in locanda versando ad essa 5 monete di rame e cancellare il malus.
- 2) Pagare le proprie armi versando 1 moneta d'argento (direttamente in area master) e abilitare tutte le sue armi per l'evento successivo (o il corrente). OPPURE consumare cibo e armi sottoforma di beni.
 - Una famiglia che consumi un'unità di cibo copre il fabbisogno dell'intera famiglia e di chi volesse ospitare.
 - Una famiglia che consumi un'unità di armi copre il fabbisogno dell'intera famiglia, mai di esterni ad essa.

<u>Palazzi</u>

Ogni famiglia riconosciuta viene dotata di una stanza che funge da palazzo privato. La presenza di un palazzo è garantita in un live mentre durante un episodio potrebbe non essere presente. Il palazzo è il quartier generale della famiglia e dove generalmente la famiglia stessa inizia un evento.

Viscardi: "Salve, signori, io sono il Colonnello Viscardi. Ma potete anche chiamarmi "ultima speranza", perché la duchessa è furiosa ed io sono la vostra ultima speranza di dimostrarvi innocenti delle accuse a voi mosse..."

> Presentazione di Viscardi. Anno 1820.

Un palazzo ha le seguenti caratteristiche:

- è dotato di una e solo una porta d'accesso chiusa che può essere aperta liberamente dai membri della famiglia che ne hanno la chiave. A tutti gli altri pg o png la porta risulta chiusa.
- è dotato di una tesoreria cioè una cassa materiale dove porre qualunque oggetto che i famigliari volessero. La cassa può essere aperta liberamente dai membri della famiglia senza alcuna restrizione. A tutti gli altri pg o png la cassa risulta chiusa al pari di una porta chiusa e segue le stesse regole per essere aperta. La cassa NON può essere spostata.
- è l'unico luogo dove un pg o png di una famiglia può utilizzare componenti per ottenere una sostanza (NB: per utilizzare componenti in questo modo deve essere presente un master) (NB: un pg non affiliato non ha luogo dedicato per sintetizzare sostanze anche se ha la relativa abilità).
- è dotato di un cartellino "Beni" intestati alla famiglia corrispondente. I beni della famiglia rappresentano ori, argenteria, vettovaglie di valore, quadri ecc. Il cartellino va sempre tenuto nella tesoreria. Un cartellino "Beni" può essere rubato da membri esterni alla famiglia. Se venisse ritrovato da un membro della famiglia DEVE essere portato il prima possibile nella tesoreria. Un cartellino "Beni" non può essere tenuto in tasca normalmente. Se alla fine dell'evento, nella tesoreria i master non trovano il cartellino, la famiglia riceverà un punteggio negativo alla propria influenza.

Corrispondenza

La corrispondenza nel mondo di Intempesta Noctis gioca un ruolo molto importante. Ogni pg o png può scrivere missive in qualunque momento: prima, durante e dopo un evento. Le regole per poter considerare le missive reali sono:

MISSIVA TRA PG: nessun costo, libera gestione tra i giocatori (è impossibile regolamentare questa cosa in tutti i casi).

MISSIVA A UN PNG: la missiva deve essere consegnata scritta (durante un evento) o in formato informatico (fuori da un evento). Il pg dovrà versare, all'evento successivo, una tassa di invio pari a:

- 2 monete di rame: missiva nel Ducato.
- 4 monete di rame: missiva esterna al Ducato.

In caso di missive inviate durante un evento, questi costi si riducono di una moneta di rame.

Non ci sono limiti al numero di missive. Inviare una missiva non è del tutto sicuro. Una missiva arriva SEMPRE a destinazione, salvo casi dovuti a fattori di trama, ma esiste una possibilità che lo scritto sia intercettato e visionato da persone non autorizzate. E' il caso di alcuni pg che possiedono l'abilità "infiltrato". Tuttavia la probabilità che una missiva sia intercettata è solo del 5% per missive locali e del 10% per missive esterne al ducato. Ogni pg può decidere di inviare la missiva tramite canali sicuri, ma in questo caso il costo per l'invio diviene di 1 moneta d'argento. Una missiva inviata per

PER INVIARE UNA MISSIVA LUNGO UN EVENTO:

canali sicuri viene intercettata solo nell' 1 % dei casi.

- Il destinatario di una missiva DEVE sempre essere indicato all'esterno della missiva stessa, altrimenti verrà respinta (ma può comunque essere intercettata).
- Non è necessario avere l'indirizzo del destinatario, bastano nome e cognome o comunque il titolo in caso di personalità nota.
 - Occorre imbucare la missiva nell'apposita cassetta delle lettere in locanda.
- Occorre versare la tassa di invio in area master specificando la missiva e la modalità di spedizione (i master annoteranno). Senza questo la missiva viene respinta.

NOTA BENE: la cassetta delle lettere è in gioco, ma il contenuto è considerato fuori gioco. Non è quindi possibile aprirla per rovistare nella corrispondenza!

PER INVIARE UNA MISSIVA FUORI DA UN EVENTO

- si può utilizzare il "Pannello User" nel sito di Intempesta Noctis (http://intempestanoctis.boru.it) nella sezione dedicata alle missive. In questo caso, seguendo le istruzioni del sito, i costi vengono registrati automaticamente e riscossi all'evento successivo.

<u>Effetti</u>

Gli effetti sono il modo con il quale i giocatori si comunicano l'un l'altro ciò che accade e le proprie azioni. Gli effetti sono di vari tipi e tentano di racchiudere tutte le azioni possibili. Le abilità spesso richiamano un effetto. Abilità ed effetti sono da distinguere. Alle volte un master può dichiarare un effetto particolare solo per ragioni di ambientazione senza che un determinato pg o png l'abbia dichiarato.

Esempio: il master simula un terremoto e allarga le braccia e dichiara **Spinta in quest'area!** Tutti i pg davanti a lui e racchiusi nell'area cadono a terra. Nessuno dei pg vede il master nel gioco dato che lui è invisibile, ma i giocatori interpretano l'effetto.

Ogni effetto è associato ad un colpo di un'arma, un proiettile, un tocco, un gesto o un cartellino. Il giocatore associa quindi l'effetto ad una qualche azione fisica. Ad ogni colpo di arma o sparo o tocco o gesto DEVE essere associato un effetto per rendere valido il colpo. L'effetto viene dichiarato normalmente a voce alta o comunque in modo che il bersaglio senta distintamente quello che deve subire o interpretare. Gli effetti hanno una durata in tempo base, ma possono variare questa durata (che viene ignorata in virtù di quella nuova) in funzione del suffisso di durata adeguato (vedi suffissi).

Vediamo ora gli effetti che un giocatore deve conoscere.

FISICI

Colpo: infligge un danno alla locazione colpita.

Doppio: infligge 2 danni alla locazione colpita.

Affondo: infligge 2 danni solo alla locazione busto. Un colpo che dichiara affondo e che colpisca una locazione differente dal busto è considerato automaticamente Nullo.

Perforazione: porta a zero la locazione colpita.

Touché: utilizzabile in duello se il duello è accettato da entrambi i contendenti che dovranno obbligatoriamente essere 2. Funziona associato solo ad armi bianche. Chi duella utilizza questo effetto. Al terzo *Touché* il bersaglio subisce *Colpo* all'ultima locazione colpita.

Argento: infligge un danno alla locazione colpita se non specificato diversamente.

Botta: il personaggio che subisce l'effetto cade a terra per 5 secondi in condizione di incoscienza quindi come se fosse in coma. Chi subisce questo effetto non dimentica nulla.

Spinta: il personaggio che la subisce deve cadere a terra all'indietro e toccare il terreno con le natiche.

Veleno X: dove X è un numero uguale o superiore ad uno. Ogni minuto successivo all'effetto il personaggio riceve X danni al busto. Un pg che subisse questo effetto, subisce anche *Debolezza Perenne* immediatamente.

Cura: chi subisce l'effetto recupera i punti ferita nella locazione curata.

Guarigione: chi subisce l'effetto recupera i punti ferita in tutte le locazioni.

Stasi: il bersaglio deve essere in coma o ferito. A partire dalla dichiarazione dell'effetto lo stato di ferito o coma si bloccano per 10 minuti. Alla fine dei 10 minuti lo stato ferito o coma riprende con il conteggio del tempo dal principio.

Analizzo lo stato di salute: il bersaglio deve indicare il proprio stato di salute. Indicherà se è sano, ferito, in coma o morto e specificherà il numero di punti ferita di ogni sua locazione. Può essere utilizzato liberamente da tutti al tocco.

Perquisizione: il bersaglio deve immediatamente consegnare tutti i suoi averi a chi ha utilizzato l'effetto. Sono da consegnare solo gli oggetti di gioco escluse le armi e costumi personali.

Dolore: il bersaglio dell'effetto accusa un forte dolore per 10 secondi durante i quali non può né attaccare né difendersi.

Debolezza: il bersaglio accusa una forte debolezza. Per 1 minuto non può correre, non può attaccare nessuno e non può parlare con voce alta, ma può difendersi. Il bersaglio è comunque tenuto ad interpretare la condizione di debolezza.

Paralisi: il bersaglio si blocca immediatamente senza possibilità di muoversi o reagire per 1 minuto. Può comunque subire danni e, se portato al coma, cade a terra normalmente e l'effetto ha termine.

Stordisci: può essere aggiunto ad ogni effetto di arma bianca o da lancio e mai a quelli di arma da fuoco. Il bersaglio perde temporaneamente i punti ferita indicati dall'effetto di danno. Se va a zero al busto subisce *Svenimento*. Dopo 5 minuti i danni da stordimento vengono resettati.

MENTALI

Paura: chi subisce l'effetto non può attaccare la sua origine e deve allontanarsi da essa mantenendo la distanza, se possibile, di almeno 5 metri. L'effetto dura 1 minuto.

Mercanteggiare X: utilizzabile solo alla fine di una contrattazione o di una compravendita. Il valore X è un numero intero che indica il numero di monete di rame da sottrarre (o aggiungere) al prezzo pattuito a proprio vantaggio. Il prezzo da pagare o da incassare deve sempre essere di almeno una moneta di rame. Il compratore è comunque obbligato a pagare se possiede sufficiente denaro. Se vengono usati due effetti di questo tipo in contrasto, si sottrae dal valore X maggiore quello minore e la differenza vale per il vincitore del confronto. In caso di parità non vi è nessun cambio di prezzo. In caso il pg che deve pagare il sovrapprezzo avesse un taglio di monete superiore, dovrà trovare il cambio corretto.

NOTA BENE: un pg che subisse questo effetto VUOLE pagare la differenza, quindi cercherà il modo di farlo. Non è consentito fare in modo di sviare questa regola.

Esempio 1: Carlo contratta con Marco per comprare un po' di erbe da pozione e accorda per un prezzo di 2 monete d'argento (20 monete di rame). Alla fine della contrattazione Carlo dichiara Mercanteggiare 2, ma Marco, che è un mercante migliore di lui, dichiara Mercanteggiare 8. Marco vince di 6 punti e la sua dichiarazione vale come un Mercanteggiare 6 mentre quella di Carlo è nulla. Carlo dovrà sborsare 6 monete di rame in più a Marco.

Esempio 2: Carlo contratta con Marco ancora per comprare un po' di erbe. Si accorda per le solite 2 monete d'argento, ma questa volta ha migliorato le proprie abilità. Alla fine della contrattazione Carlo dichiara Mercanteggiare 4, Marco ribatte con Mercanteggiare 8. Carlo deve versare a Marco 4 monete di rame supplementari, ma in tasca ha solo monete d'argento. Va quindi da altri pg o in area master a cambiare la moneta d'argento che ha in più e consegna a Marco la differenza. Se non avesse avuto altre monete in tasca, Carlo avrebbe cercato qualcuno che gli facesse un prestito o avrebbe rifiutato la compravendita per mancanza di denaro (in questo caso la controparte può rifiutare di incassare tutta la differenza e accettarne parte.)

Svenimento: chi subisce l'effetto cade a terra per 1 minuto durante il quale non sente e non vede nulla. Il bersaglio può essere svegliato scrollandolo o ferendolo, ma non trasportandolo. Il bersaglio dimentica l'ultimo minuto prima dello svenimento.

Possessione: chi può utilizzare la chiamata deve farlo toccando il bersaglio che dovrà smettere di compiere qualsiasi azione e seguire le istruzioni date all'orecchio. Un pg o png posseduto è in balìa di chi ha utilizzato l'effetto. Dovrà muoversi, fare e dire ciò che gli viene detto se permesso dalle proprie abilità. Se il giocatore che ha utilizzato l'effetto interrompe il tocco diretto per più di due secondi, la possessione termina e il bersaglio subisce immediatamente Svenimento.

SPECIALI

Risveglio: può essere effettuata solo su pg in coma o morti. Il bersaglio si risveglia sottoforma di non-morto. Barcolla e cammina lentamente, ma combatte agilmente. Utilizza le armi che aveva da vivo, ma senza alcuna abilità speciale. Può infliggere solo *Colpo*. Possiede 4 punti ferita in ogni locazione. L'effetto *Sacro* conta per lui come *Colpo*. Ignora i colpi agli arti. Una volta eliminato con azzeramento del busto cade in coma normalmente se il pg al momento del risveglio era in coma; torna nello stato di morte se era morto. Se non è eliminato l'effetto svanisce dopo 10 minuti se non rinnovato con un nuovo effetto di risveglio.

Bacio: il bersaglio subisce *Perforazione* al busto e cade in coma. Chi subisce questa dichiarazione avrà indicazioni dirette da un master o da chi ha utilizzato l'effetto.

Marchio: solo tocco. Il pg bersaglio viene marchiato e subisce Svenimento. Il marchio può avere due stati: inattivo e attivo. Quando inattivo il pg marchiato viene messo in possesso di un foglio nel quale viene indicato il nome del marchio, eventuali caratteristiche visive (esempio, una croce sulla fronte, che deve essere rappresentata a livello di costume), altre istruzioni utili ai fini del marchio stesso. Nel momento in cui le condizioni per l'attivazione sono soddisfatte, il marchio si attiva e il pg marchiato DEVE eseguire le istruzioni dell'azione di attivazione del suo marchio. Un pg marchiato riceve le indicazioni riguardanti i marchi dal pg marchiatore o da un master.

Sacro: può essere rivolto a pg, png o oggetti. L'effetto non ha un valore e significato univoco sui bersagli. Se fatto su oggetti deve essere presente un master per conoscerne l'effetto. Se fatto su armi permette di aggiungere questo effetto all'effetto di danno dell'arma solo una volta per ogni Sacro eseguito sull'arma. Il momento in cui utilizzarlo è a scelta dell'utilizzatore. Un pg senza istruzioni speciali da parte di un master o da regole specifiche, non subisce alcun effetto.

Etereo: infligge un danno spirituale. Un pg senza istruzioni speciali da parte di un master, non subisce alcun effetto.

Riflesso: utilizzato in risposta. L'effetto subito dal dichiarante viene ripetuto tal quale al mittente. Chi utilizza questo effetto subisce anch'esso l'effetto che viene riflesso.

Invisibile: non viene pronunciata, ma è un gesto. Il giocatore alza un braccio tenendo un dito alzato al cielo. Ogni altro pg o png ignora la sua presenza.

Analizzo il travestimento, sei -nome pg-?: utilizzabile da chiunque al tocco. Il pg toccato deve rispondere alla domanda dell'effetto con "sì" se è il pg nominato oppure "no" se non lo è. E' sufficiente pronunciare il nome del pg per come lo si conosce (un pg può registrarsi con un nome e presentarsi con un altro) e il bersaglio deve rispondere correttamente. Quest'effetto è utilizzato per scoprire eventuali pg occultati da un travestimento. Il pg bersaglio si accorge di essere stato scoperto. ATTENZIONE: il pg o png nominato nella dichiarazione deve essere stato almeno visto una volta nelle sue normali sembianze.

Nullo: annulla l'effetto o l'incanto appena dichiarato. Può essere pronunciato volontariamente per annullare un effetto o incanto se il pg possiede abilità o segue regole speciali.

Fatale: porta a zero punti ferita tutte le locazioni del bersaglio indipendentemente dalla condizione dello stesso. Non è possibile dichiarare Nullo a questo effetto ad eccezione degli spiriti.

Agonia: valido solo se utilizzato su pg o png in coma. Il tempo di coma si riduce ad un minuto dal momento in cui si subisce l'effetto. Se il bersaglio viene curato, inoltre, sarà cosciente, ma per i dieci minuti successivi alla cura non potrà muoversi da solo, né reggersi in piedi né combattere in alcun modo. Può dialogare interpretando una condizione di estrema debolezza. Un pg che subisse questo effetto da sano o da morto deve dichiarare *Nullo*.

Oggetto distrutto: l'oggetto che viene colpito o toccato viene distrutto. Con questo effetto è possibile distruggere qualunque oggetto normale, ma per oggetti magici occorre la presenza di un master. L'utilizzo di questo effetto è regolamentato dalle abilità.

Annulla –effetto-: l'effetto dichiarato dopo Annulla viene cancellato. Si tratta di effetti con durata in tempo e mai di effetti momentanei come quelli di danno. L'effetto dichiarato cessa di funzionare sul bersaglio.

SUFFISSI

Nullo: annulla l'effetto o l'incanto appena dichiarato. Come suffisso può essere pronunciato volontariamente per annullare un proprio effetto.

In quest'area: accompagnato dal gesto delle braccia che disegnano un'area di 90° di fronte a se. I personaggi subiscono l'effetto se compresi nell'area. La profondità dell'area è di 10 metri.

Raggio X: l'effetto è valido per un'area circolare di raggio X (con X uguale al numero di metri) e centro chi lo dichiara.

--- *(classe):* l'effetto è valido solo per la classe di pg o png dichiarata. Questo è un suffisso e va dichiarato dopo l'effetto. *Esempio: Spinta non-morti* colpirà solo i non-morti.

Minuti X: l'effetto che precede questa chiamata perde la sua normale durata base. La durata dell'effetto diviene di X minuti. Un effetto Debolezza Minuti 3 farà subire al bersaglio l'effetto Debolezza per 3 minuti.

Perenne: l'effetto che precede questa chiamata perde la sua normale durata base. Il bersaglio subisce l'effetto fino a fine giornata di gioco.

Il Combattimento

Il combattimento merita un capitolo a parte in quanto chi non si è mai avventurato nel mondo GRV avrà una certa difficoltà a capire le meccaniche di base e avanzate di questo processo.

Un combattimento è semplicemente una situazione possibile in un GRV, non obbligatoria e che descrive un conflitto tra due o più pg. Nel nostro caso il combattimento è simulato con armi imbottite con le quali si tenta di colpire fisicamente l'avversario.

In Intempesta Noctis le armi utilizzate possono essere bianche o da fuoco. Le armi bianche sono simulate con materassina in lattice o materiale morbido attorno ad un'anima rigida, non importa che la simulazione della lama sia reale per venire incontro ai giocatori che non hanno il tempo di prepararsi un equipaggiamento da esposizione. L'importante è che tali armi siano sicure. Un'arma bianca infligge danno quando colpisce una locazione di un altro pg o png. Durante il combattimento è obbligatorio, nel momento dell'impatto dell'arma, dichiarare un effetto associato alla propria arma per informare il pg o png bersaglio ciò che deve interpretare. Per esempio, un personaggio con 2 punti ferita che subisca Colpo al busto non cade in coma, mentre subendo Affondo cadrebbe immediatamente in coma. Gli effetti vanno dichiarati a voce alta in modo di far sentire al bersaglio ciò che deve interpretare. Il bersaglio deve, a sua volta, sottrarre i punti ferita dal proprio totale se l'effetto lo richiede oppure interpretare gli effetti secondari. Una variante delle armi bianche sono le armi da lancio di piccole dimensioni e prive di anima rigida. Vengono utilizzate a distanza tramite lancio. Le regole di associazione effetto

sono identiche a quelle delle armi bianche. **Le armi da fuoco** sono basate sullo sparare proiettili innocui, sono quindi escluse armi che utilizzano proiettili piccoli (esempio, armi da softair), mentre sono consigliabili armi NERF. La sicurezza delle armi da fuoco è da decidere con i master. Queste armi

Pietro Pozzo: "Vuoi sentire quanto e calda la mia canna sul tuo collo?"

Comandante Pozzo. Anno 1819.

provocano un danno che generalmente è *Perforazione*. Questo effetto deve essere comunicato a <u>VOLUME ALTO</u> nel momento dello sparo. Allo stesso modo delle armi bianche, il bersaglio dovrà interpretare l'effetto **se colpito dal proiettile su una locazione**.

Le armi possibili sono, una per una:

<u>COLTELLI & SPADE (compresi bastoni)</u>: colpiscono solo di fendente, **mai** di affondo.

FIORETTI: colpiscono solo di affondo, mai di fendente.

<u>ARMI DA FUOCO</u>: colpiscono con il proiettile che espellono. Possono avere un coltello montato sull'estremità (serve abilità di uso dei coltelli) per uso in corpo a corpo. Possono parare anche armi bianche, ma per essere usate in corpo a corpo devono essere interamente imbottite.

<u>ARMI DA LANCIO</u>: colpiscono con il proprio corpo morbido. Un'arma da lancio colpisce efficacemente con ogni sua parte. Se colpito, il pg o png subisce l'effetto associato.

LA REGOLA DEL SECONDO

Durante i combattimenti esiste una regola da seguire come indicazione della frequenza dei colpi e come limitazione vera e propria: la regola del secondo. Ogni pg può vibrare con armi da corpo a corpo un solo colpo al secondo, eccezion fatta per il caso in cui un pg impugnasse una doppia arma, alché potrebbe vibrare un colpo al secondo per arma impugnata. In generale, comunque, per colpire nuovamente il bersaglio occorre attendere un secondo. Questo serve ad evitare il "tapping" ossia i colpi dati a velocità eccessiva che sono irreali. I colpi dati a frequenza chiaramente eccessiva possono essere ignorati dai png. MAI IGNORARE I COLPI senza autorizzazione, ma segnalare ai master la cosa.

I Cartellini

I cartellini sono il modo con il quale all'interno dell'evento ci si passa oggetti o si detengono informazioni del proprio pg.

I cartellini esistenti sono:

CARTELLINI RISORSA: sono semplici foglietti rettangolari con sopra lo stemma di Intempesta Noctis e il nome della risorsa. I cartellini erba fanno parte di questa categoria. Possono essere scambiati o rubati.

CARTELLINI SOSTANZA: sono semplici foglietti rettangolari piegati in due con sopra lo stemma di Intempesta Noctis e il nome della sostanza. I cartellini pozione e veleno fanno parte di questa categoria. Quando viene usato viene strappato. All'interno del cartellino è spiegato l'effetto della pozione/veleno. Possono essere scambiati o rubati.

CARTELLINI POTERE: sono semplici foglietti rettangolari con sopra lo stemma di Intempesta Noctis. Servono a rappresentare l'eventuale potere magico che resta ad un personaggio. Quando viene usato viene strappato. Non possono essere scambiati o rubati.

CARTELLINI OGGETTO: sono semplici foglietti rettangolari con sopra lo stemma di Intempesta Noctis. Ogni cartellino oggetto ha nel retro una descrizione dell'oggetto in questione (se necessaria) e quali effetti ha se ne ha di particolari. Il pg in possesso di un cartellino oggetto è in possesso materialmente di quell'oggetto e deve interpretare le istruzioni nel retro. Esempio, se un oggetto obbliga a camminare senza mai correre il pg è obbligato a fare in quel modo. Se l'oggetto dice che può essere utilizzato come erba allora il pg può decidere se usarlo oppure no. Un cartellino oggetto può avere come simbolo una x in basso a destra il che indica che l'oggetto stesso svanirà alla

fine dell'evento in corso. In caso di oggetti permanenti e di una certa importanza, i cartellini sono plastificati. Se l'oggetto è un'arma, lo stesso cartellino deve essere applicato ad un oggetto di quel tipo per rappresentare l'arma, se possibile. Se un'arma viene rubata, si deve consegnare solamente il cartellino che rappresenta in effetti l'oggetto. Esempio, Paul ha una spada magica. Per usarla deve applicare il cartellino oggetto ad una spada di sua proprietà (o che utilizza per l'evento). Se venisse perquisito dovrebbe consegnare solo il cartellino. Come azione equivale al rubare la spada. Si suppone che Paul rimanga con la sua vecchia spada normale.

Possono essere scambiati o rubati.

Tutti i cartellini che possono essere scambiati o rubati, possono essere rubati anche senza l'utilizzo della perquisizione SE SONO VISIBILI. Non è mai possibile aprire le borse altrui o frugare nelle tasche.

Pozioni, Veleni, Droghe

Pozioni, veleni e droghe sono in gioco sottoforma di cartellini. L'unica differenza tra i due è riguardante i loro effetti. Le pozioni hanno effetti benefici e vari mentre i veleni hanno la funzione di provocare danni nel tempo al pg che li assume. Le droghe, invece, seguono regole speciali.

Un cartellino sostanza può avere un nome sulla "copertina" che equivale ad un'etichetta della sostanza. Tale etichetta NON è vincolante sul contenuto della sostanza.

Per assumere una sostanza qualunque le regole sono le medesime. <u>ASSUNZIONE VOLONTARIA</u>: il pg prende il cartellino della pozione o veleno tenendolo chiuso. Per assumere la sostanza è sufficiente aprire il cartellino. Una volta aperto si suppone che il pg abbia bevuto la sostanza. Il giocatore legge gli effetti del cartellino e li interpreta. Immediatamente dopo strappa il cartellino.

ASSUNZIONE INVOLONTARIA: il pg assume la sostanza involontariamente. In questo caso è obbligatorio che il pg beva una qualche bevanda che normalmente assumerebbe. Qualunque pg può nascondere un cartellino sostanza sotto il bicchiere desiderato. Questa operazione corrisponde all'aggiungere la sostanza alla bevanda. Quando un altro pg alza il bicchiere e beve da esso si suppone abbia ingerito la sostanza. In quel momento quel pg aprirà il cartellino e leggerà gli effetti che deve interpretare. Immediatamente dopo il cartellino va strappato.

N.B. QUANDO UN PG SOLLEVA IL BICCHIERE E SCOPRE IL CARTELLINO NASCOSTO E' **OBBLIGATO** A BERE LA SOSTANZA.

Solo un pg con l'abilità "Alchimia" potrà alzare un bicchiere e analizzare l'eventuale cartellino al di sotto e decidere se bere oppure no.

ASSUNZIONE FORZATA: il pg o png è incosciente (coma, svenimento, botta) e un altro pg o png lo tocca sulla fronte con in mano la sostanza. In quel momento strappa il cartellino e il pg o png incosciente ha assunto la sostanza.

DROGHE

Le droghe seguono alcune regole speciali. Un cartellino sostanza che abbia al suo interno una droga è riconoscibile ad occhio nudo quindi avrà sulla copertina il nome corrispondente a cosa è.

Le droghe hanno vari effetti che durano tempi fissi. I tempi sono:

- 1) EFFETTO PRIMARIO (E1): dura 1 ora, si seguono le istruzioni della sostanza.
- 2) QUIESCIENZA (Q): dura 1 ora e non si hanno effetti.
- 3) EFFETTO SECONDARIO (E2): dura 1 ora (di base), si seguono le istruzioni della sostanza.

Questi tempi sono base e possono variare in funzione di abilità o altro. Se si assume una nuova droga, gli effetti della precedente vengono immediatamente annullati e si riparte con l'effetto della nuova. Generalmente gli effetti primari sono vantaggiosi e quelli secondari sono svantaggiosi. Ne consegue che per evitare gli effetti secondari, un pg o png debba assumere continuamente la sostanza.

Un pg che assuma droghe in un evento, all'evento successivo, quando entra in gioco, comincerà nello stato E2 dell'ultima droga assunta. E' cura del giocatore essere onesto e segnalare questa cosa ai master che comunque nella maggior parte dei casi sapranno della cosa.

Un pg che assuma droghe abitualmente, dopo un certo tempo deciso dai master raddoppia il tempo E2. Questo può avvenire più volte.

Ecco alcune droghe conosciute:

OPPIO.

0

0

0

E1: immune a Dolore, Paura, Possessione.

E2: Debolezza per tutta la fase.

- MORFINA.

E1: immune a *Dolore, Paura, Svenimento, Possessione, Mercanteggiare X.* Subisce *Annulla Veleno X.* Tempi di ferito, coma, agonia quadruplicati.

E2: Debolezza per tutta la fase. Un punto ferita per tutta la fase.

Perquisizione, Furti, Legare, Travestimenti

E' possibile compiere delle azioni sui pg e png durante il gioco.

PERQUISIRE: si dichiara al personaggio che si sta compiendo una

perquisizione, contando fino a 30 secondi a volume udibile dal bersaglio. Alla fine del tempo il pg o png che perquisisce dichiara *Perquisizione*. A quel punto il pg o png bersaglio deve consegnare tutti i propri beni a

Soldato: "Quando mi congederò andrò a Vienna...dicono che lì facciano ottime torte...e le donne! Ah...le donne austriache..."

> Volteggiatore di Torrechiara. Battaglia dei morti, anno 1819.

chi effettua l'azione. Si devono consegnare denaro, oggetti, sostanze, risorse, ma NON armi, vestiario. Un pg che compie una perquisizione può, specificandolo, richiedere di svelare le armi del pg perquisito. Se lo fa, il pg

perquisito DEVE dichiarare tutte le sue armi. Una perquisizione, può essere effettuata anche solo allo scopo di svelare le armi. In quel caso si contano i 30 secondi, ma non si utilizza l'effetto *Perquisizione*. Un pg può opporsi alla perquisizione se cosciente ossia non in coma o morto.

<u>FURTI</u>: ogni oggetto in possesso di un pg o png può essere rubato ESCLUSE armi, vestiario e oggetti personali. Il furto non segue regole precise, basta appropriarsi dell'oggetto voluto. Tuttavia non è possibile frugare all'interno di borse o tasche. E' possibile rubare solo oggetti palesemente visibili. Per compiere un'azione completa di furto è necessario effettuare una perquisizione. Non è possibile aprire borse anche se lasciate incustodite, ma si può compiere una perquisizione su borse, bisacce o quant'altro incustoditi e comunicare l'azione ad un master che provvederà a contattare il proprietario dell'oggetto e a comunicargli l'effetto.

<u>LEGARE</u>: per legare un pg o png è sufficiente utilizzare una corda e compiere alcuni giri attorno alle mani SENZA fare un nodo vero e proprio. Un pg legato deve accettare le istruzioni di chi lo ha in custodia. Il pg legato non può muoversi se non toccato da un altro pg. Per liberarsi è necessaria l'azione di un altro pg che lo sleghi oppure con incanti o abilità. Per ridurre al silenzio un pg legato (notare che non è possibile imbavagliare pg non legati) è necessario apporre un bavaglio fisico attorno al collo del pg bersaglio senza imbavagliarlo davvero. In quell'istante il pg imbavagliato non potrà più parlare.

<u>TRAVESTIMENTI:</u> un pg può travestirsi coprendo il proprio costume con altri oppure sostituendo alcune parti del costume o in altri modi. Questo avviene quando non si vuole essere riconosciuti. Tuttavia, per ovviare al problema che spesso alcuni pg, per necessità, si differenziano di pochi particolari, è possibile utilizzare un effetto per togliersi ogni dubbio. Se un giocatore ha il sospetto che un pg sia in realtà un altro travestito, può utilizzare l'effetto *Analizzo il travestimento*, sei -nome pg-? toccando il bersaglio. Il bersaglio risponderà come per la descrizione dell'effetto (vedi "Effetti").

Abilità per tipo

GENERICHE (solo una per pg)

Uso del coltello

1 PX

Chi ha questa abilità può usare coltelli e armi corte. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno.

Uso di armi da lancio

2 PX

Il pg con questa abilità può usare armi da lancio in combattimento. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno.

Benestante

3 PX

Chi possiede quest'abilità, ha una rendita base di 2 monete d'argento.

Rudimenti di medicina

5 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Permette di dichiarare *Stasi* su un pg in coma. La dichiarazione può essere pronunciata dopo 10 secondi di tocco.

Costituzione debole

+ 3 PX

Il pg ha un solo punto ferita per locazione. Il pg ha 3 PX supplementari.

Proprietà agraria

1 PX

Il pg riceve oltre alla normale rendita due cartellini erba casuale tra erba verde, rossa e blu.

Esperienza militare

1 PX

Il pg può, due volte ad evento, dichiarare *Nullo* all'effetto *Colpo*. Il pg deve, inoltre, giustificare da background questa abilità.

Sacerdote

2 PX

Il pg è un sacerdote della propria religione a livello di ambientazione ed è riconosciuto dalla propria organizzazione religiosa. Conosce l'incanto "Benedizione" e possiede 1 cartellino potere. Il pg deve, inoltre, giustificare da background questa abilità.

Nobile

3 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Chi possiede quest'abilità è considerato nell'ambientazione come un nobile di sangue o un nobile per acquisizione del titolo. Benché tutti possano fregiarsi di titoli anche inesistenti, a livello di gioco saranno riconosciuti come nobili solo coloro che posseggono questa abilità. Un nobile ha una rendita base pari alla somma delle due rendite base e secondaria. Non possiede una rendita secondaria.

Licenza di artigianato

3 PX

Il pg può essere proprietario di un'attività produttiva (vedi "Tomo della Economia").

Mercante

2 PX

Chi possiede quest'abilità, alla fine di una contrattazione prima di un pagamento per un bene, può dichiarare *Mercanteggiare 2*.

Furto con destrezza

4 PX

Il pg può compiere una perquisizione in 10 secondi, passati i quali dichiara *Perquisizione*. Non è necessario contare i 10 secondi a voce alta. Se compiuto su pg coscienti, questi si accorgono del furto.

ARMI

Uso del coltello

1 PX

Il pg con questa abilità può usare coltelli e armi corte. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno.

Uso di armi bianche

3 PX

Il pg con questa abilità può usare spada, sciabola, mazza, ascia o bastone con lunghezza massima di 110 cm.

<u>Uso di armi bianche lunghe</u>

4 PX

Il pg con questa abilità può usare bastone o alabarda con lunghezza massima di $215~\mathrm{cm}$.

Uso del fioretto

4 PX

Il pg con questa abilità può usare un fioretto in combattimento. Questo provoca *Affondo* ad ogni colpo andato a segno.

Uso di armi da fuoco

10 PX

Il pg con questa abilità può usare armi da fuoco in combattimento. Queste provocano *Perforazione* ad ogni colpo andato a segno.

Uso di armi da lancio

2 PX

Il pg con questa abilità può usare armi da lancio in combattimento. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno.

Maestria con armi da lancio

3 PX

(richiede "Uso di armi da lancio")

Il pg può dichiarare Affondo con armi da lancio.

FISICHE

Robustezza

7 PX

Il pg ha un punto ferita supplementare per locazione. Totale 3.

Robustezza 2

7 PX

(richiede "Robustezza")

Il pg ha un punto ferita supplementare per locazione. Totale 4.

Ambidestria

6 PX

Il pg può utilizzare due armi contemporaneamente.

Costituzione debole

+ 3 PX

Il pg ha un solo punto ferita per locazione. Il pg ha 3 PX supplementari.

Esperienza militare

1 PX

Il pg può, due volte ad evento, dichiarare *Nullo* all'effetto *Colpo*. Il pg deve, inoltre, giustificare da background questa abilità.

Cura dell'arma

1 PX

(richiede "Esperienza militare")

Il pg dichiara *Nullo* all'effetto *Oggetto distrutto* se il bersaglio è una propria arma.

Forza della disperazione

2 PX

Il pg può, una volta ridotto a zero punti ferita al tronco, tentare immediatamente un ultimo attacco da fermo (purché abbia un arto utilizzabile) e dichiarare *Doppio* qualunque arma stia utilizzando dopodiché cade in coma. Se l'attacco non viene portato entro due secondi l'abilità non è più valida. Quest'abilità è utilizzabile una sola volta ad evento.

Resistenza metabolica

1 PX

Il pg è più resistente ai veleni rispetto ad un normale pg. Quando il pg subisce l'effetto *Veleno X*, sottrae ad X il valore 1. Subisce quindi l'effetto *Veleno X-1* (esempio: *Veleno 3* diventa *Veleno 2*). Se il pg subisce l'effetto *Veleno 1* il veleno è da considerarsi nullo.

Resistenza metabolica avanzata 1 PX

(richiede "Resistenza metabolica")

Il pg è ulteriormente resistente ai veleni. Quando subisce l'effetto *Veleno X* subisce, invece, l'effetto *Veleno X-2* (esempio: *Veleno 3* diventa *Veleno 1*). Se il pg subisce l'effetto *Veleno 1* o *Veleno 2* il veleno è da considerarsi nullo.

SOTTERFUGIO

Sciogliere legamenti

4 PX

Il pg può in qualunque momento contare mentalmente fino a 30 e liberarsi dallo stato di legato ignorando lo stato stesso. E' libero quindi di fuggire quando lo ritenesse opportuno (sempre dopo i 30 secondi).

Omicidio silenzioso

6 PX

Il pg può, utilizzando un coltello, portarsi DIETRO un pg o png bersaglio, toccarlo con un'arma da taglio e dichiarare istantaneamente *Perforazione*. Quest'abilità non può essere usata in combattimento, nemmeno se il bersaglio non sta partecipando.

Assassino

4 PX

(richiede "Omicidio silenzioso")

Il pg può, utilizzando un coltello, toccare un bersaglio alla schiena e dichiarare istantaneamente *Perforazione*.

Furto con destrezza

4 PX

Il pg può compiere una perquisizione in 10 secondi, passati i quali dichiara *Perquisizione*. Non è necessario contare i 10 secondi a voce alta. Se compiuto su pg coscienti, questi si accorgono del furto.

Informatori

3 PX

Il pg riceve ad inizio evento un suggerimento o un'informazione.

Spie

3 PX

(richiede "Informatori")

Il pg sa quali personaggi sono in possesso dell'abilità "Informatori". Al pg viene fornito l'elenco con i nomi dei personaggi. Il pg sa anche se le missive inviate

da lui stesso o da membri della stessa famiglia sono state intercettate, ma non sa da chi.

<u>Infiltrato</u> 2 PX

(richiede "Informatori")

Il pg potrebbe riuscire ad intercettare alcune missive inviate. La probabilità è complementare a quella dell'invio delle missive (una missiva viene intercettata solo se accade che il suo invio sicuro fallisca). Ogni pg intercetta alpiù una missiva per ogni mese di gioco (data riferimento, voci di locanda del sito).

Barare al gioco 1 PX

Quando il pg gioca a qualunque gioco di carte può, una volta per mano di gioco, scambiare una carta che ha in mano con la prima del mazzo. La carta che si ha deciso di scartare va messa sulla pila del mazzo al posto di quella che si prende. Se il gioco di carte non prevede un mazzo l'abilità è inutilizzabile.

Scassinare 3 PX

Il pg può aprire porte di campi, forzieri e porte generiche chiuse simulando di armeggiare sulla serratura. Il tempo necessario per aprire porte di questo tipo è 10 secondi per ogni cartellino integrità presente sulla porta (minimo 10 secondi).

Celare arma 1 PX

Il pg, se perquisito quando cosciente o incosciente, può omettere di dichiarare un'arma se essa non è visibile.

Celare denaro 1 PX

Il pg, se perquisito quando cosciente o incosciente, può omettere di consegnare fino a una moneta d'argento a chi lo ha perquisito. Questo è valido solo se il pg con l'abilità possiede la somma precisa da trattenere. Esempio: Jack perquisisce Guillame. Guillame ha l'abilità "Celare denaro" e alla fine della perquisizione potrebbe non consegnare una moneta d'argento. Tuttavia l'unico taglio che possiede è una moneta d'oro quindi deve consegnare tutto ciò che ha.

Contrabbandiere 3 PX

Il pg può trasportare un bene economico non registrato nascosto senza essere costretto a consegnarlo se perquisito. Eventuali altri beni non registrati dovranno essere consegnati come per le regole normali.

Doppia identità 3 PX

Il pg possiede da background (o dal momento dell'acquisto di questa abilità) una doppia identità per qualunque motivo voglia trovare. In questo caso può essere indicato nel database, anche ai fini della corrispondenza, con l'identità che vorrà usare. A livello di ambientazione ognuna delle sue identità viene considerata esistente a meno che non sia scoperto l'inganno e reso evidente. Potrà, nelle missive dirette a PNG, firmarsi con l'una o l'altra identità. La seconda identità è esistente e può essere oggetto di documenti e operazioni qualunque. In caso di acquisto postumo alla creazione, alcune opzioni potrebbero non essere possibili. Abilità necessaria SOLO per DOPPIA identità e

non per identità nascoste (esempio: nome falso e vera identità nascosta nel passato del bg, ai fini di gioco quella falsa è l'unica riconosciuta e non serve l'abilità).

CONOSCENZA

Leggere e scrivere

2 PX

Chi ha quest'abilità può leggere scritti di qualunque genere e crearne di nuovi.

Occultismo

4 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Chi possiede quest'abilità può per una volta ad evento porre una domanda ad un master riguardo a qualsiasi elemento od evento a cui si è assistito riguardante elementi sconosciuti di occultismo. Il master risponderà a voce al giocatore dandogli le informazioni che può conoscere. Il tempo da attendere è considerato il tempo necessario alle ricerche. Se la domanda viene posta su un elemento che non rientri nella definizione di occulto l'abilità sarà sprecata.

Erboristeria

5 PX

Permette di sintetizzare pozioni. Per sintetizzarle è necessario essere in possesso di cartellini "Erba". Le pozioni sintetizzabili sono:

- Pozione di cura: provoca l'effetto *Cura* in una locazione a scelta. Costo: 2 erba rossa, 1 erba verde.
- Pozione di guarigione: provoca l'effetto *Guarigione*. Costo: 3 erba rossa, 2 erba verde.
- Pozione della resistenza: dona 1 punto ferita supplementare. Questo punto ferita permane fino a che non è tolto da un qualunque effetto di danno. Costo: 2 erba rossa, 2 erba blu, 2 erba verde.

Alchimia

5 PX

(richiede "Leggere e scrivere" e "Erboristeria")

Permette di identificare pozioni, veleni e droghe oltre a poterli sintetizzare. Per identificare una sostanza è sufficiente che il pg che possiede questa abilità apra il cartellino sostanza. Facendolo non assume la sostanza, ma può leggerne l'effetto e poi richiuderla come se non fosse stata aperta. Spesso un veleno o pozione è nascosto sotto il suo contenitore, chi ha quest'abilità può sollevare il contenitore senza doverne bere il contenuto. Questo non vale per le droghe che sono scritte in chiaro sul cartellino.

Per sintetizzare un veleno è necessario essere in possesso di cartellini erba. I veleni sintetizzabili sono in base all'efficacia:

Veleno X: dove X è il valore che si associa all'effetto *Veleno*. Chi assume questo veleno subisce l'effetto *Veleno X*. Costo: 2X erba blu, X erba rossa.

<u>Mastro alchimista</u>

4 PX

(richiede "Alchimia")

Il pg può sintetizzare droghe partendo dalla matrice base che è:

1 erba verde, 1 erba rossa, 1 erba blu.

E aggiungendo l'oggetto pianta o sostanza corrispondente alla droga da sintetizzare.

Studi botanici

1 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg può sintetizzare pozioni utilizzando un cartellino erba in meno a sua scelta.

Studi alchemici

1 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg può sintetizzare veleni utilizzando un cartellino erba in meno a sua scelta.

Conoscenza profonda

2 PX

Il pg può scegliere e comprare una seconda abilità generica.

<u>Confini della conoscenza</u>

4 PX

Il pg può scegliere e comprare un'abilità di un gruppo di abilità non suo.

STATUS & ECONOMIA

Mercante

2 PX

Chi possiede quest'abilità, alla fine di una contrattazione prima di un pagamento per un bene, può dichiarare *Mercanteggiare 2*.

Mercante di città

2 PX

(richiede "Mercante")

Chi possiede quest'abilità, alla fine di una contrattazione prima di un pagamento per un bene, può dichiarare *Mercanteggiare 4*.

Mercante esperto

3 PX

(richiede "Mercante di città")

Chi possiede quest'abilità, alla fine di una contrattazione prima di un pagamento per un bene, può dichiarare *Mercanteggiare 8*.

Mercante da una vita

4 PX

(richiede "Mercante esperto")

Chi possiede quest'abilità, alla fine di una contrattazione prima di un pagamento per un bene, può dichiarare *Mercanteggiare 12*.

Esperto di società

2 PX

(richiede "Mercante")

Chi possiede quest'abilità può permettere di intervenire in un confronto diretto ad altri pg o png mercanti che avessero questa abilità anch'essi e che volessero aiutarlo nella contrattazione sommando i due valori X associati all'effetto *Mercanteggiare X*. Questa opzione può essere utilizzata solo una volta per evento.

Esperto di mercato

2 PX

Chi possiede quest'abilità può, una volta ad evento, dichiarare Nullo all'effetto Mercanteggiare X.

Rotte commerciali locali

3 PX

(richiede "Mercante")

Chi possiede quest'abilità può comprare oggetti da una lista riservata in qualunque momento desideri, prima, durante o dopo un evento. Per farlo occorre dirigersi in area master con un master che seguirà l'operazione. Gli oggetti acquistabili con questa abilità sono:

- Erba verde: 1 moneta di rame per due.
- Erba rossa: 1 moneta di rame l'una.
- Pozione di cura: 7 monete di rame l'una.
- Altri oggetti a scelta dei master se previsti.

Il listino è quello standard. E' possibile che i master comunichino al pg con l'abilità un listino differente.

Rotte commerciali d'oltremare

3 PX

(richiede "Rotte commerciali locali")

Chi possiede quest'abilità può comprare oggetti da una lista riservata in qualunque momento desideri, prima, durante o dopo un evento. Per farlo occorre dirigersi in area master con un master che seguirà l'operazione. Gli oggetti acquistabili con questa abilità sono (oltre a quelli previsti per l'abilità "Rotte commerciali locali"):

- Erba blu: 2 monete di rame l'una.
- Pozione di guarigione: 1 moneta d'argento l'una.
- Pozione antidoto per veleni: 1 moneta d'argento l'una.
- Altri oggetti a scelta dei master se previsti.

Il listino è quello standard. E' possibile che i master comunichino al pg con l'abilità un listino differente.

Benestante

3 PX

Chi possiede quest'abilità, ha una rendita base di 2 monete d'argento.

Ricco

3 PX

(richiede "Benestante")

Chi possiede quest'abilità, ha una rendita base di 1 moneta d'oro.

<u>Nobile</u>

3 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Chi possiede quest'abilità è considerato nell'ambientazione come un nobile di sangue o un nobile per acquisizione del titolo. Benché tutti possano fregiarsi di titoli anche inesistenti, a livello di gioco saranno riconosciuti come nobili solo coloro che posseggono questa abilità. Un nobile ha una rendita base pari alla somma delle due rendite base e secondaria. Non possiede una rendita secondaria.

Privilegi economici

3 PX

(richiede "Nobile")

Chi possiede quest'abilità non è considerato come singolo ai fini della tassa personale della famiglia a fine evento e per quella di successione. Non viene nemmeno considerato nel numero dei membri della famiglia per la tassa di popolamento.

Sacerdote 2 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg è un sacerdote della propria religione a livello di ambientazione ed è riconosciuto dalla propria organizzazione religiosa. Conosce l'incanto "Benedizione" e possiede 1 cartellino potere. Il pg deve, inoltre, giustificare da background questa abilità.

<u>Diplomatico</u> 2 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg è un diplomatico o politico di un paese ed è riconosciuto tale a livello di ambientazione. Un pg con questa abilità raddoppia la propria rendita secondaria.

Proprietà agraria 1 PX

Il pg riceve oltre alla normale rendita 2 cartellini erba casuali tra erba verde, rossa e blu.

Latifondista 1 PX

(richiede "Proprietà agraria")

Il pg riceve oltre alla normale rendita 2 cartellini erba supplementari casuali tra erba verde, rossa e blu. Il numero di erbe totali ricevute diviene 4.

<u>Licenza di artigianato</u> 3 PX

Il pg può essere proprietario di un'attività produttiva (vedi il "Tomo della Economia").

Impresa di famiglia 3 PX

(richiede "Licenza di artigianato")

Il pg ha un'attività produttiva già funzionante a sua scelta. Questa abilità non può essere utilizzata per ottenere la seconda attività produttiva. Se l'attività viene persa, i PX spesi per quest'abilità non vengono recuperati.

Imprenditore 4 PX

(richiede "Licenza di artigianato")

Il pg può essere proprietario di una seconda attività produttiva a sua scelta (vedi "Economia del Ducato" a pag 10).

Piccolo magazzino 2 PX

Il pg può conservare un bene di produzione senza doverne pagare il costo di mantenimento a fine di ogni evento live.

Magazzino 3 PX

(richiede "Piccolo magazzino")

Il pg può conservare un ulteriore bene di produzione senza doverne pagare il costo di mantenimento a fine di ogni evento live.

MEDICHE

Diagnosticare

2 PX

Il pg sa riconoscere problemi di salute più complessi di semplici ferite su un altro pg. Un master comunicherà a chi diagnostica tutte le informazioni del caso.

Rudimenti di medicina

5 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Permette di dichiarare *Stasi* su un pg in coma. La dichiarazione può essere pronunciata dopo 10 secondi di tocco senza interruzioni.

Formazione medica

5 PX

(richiede "Rudimenti di medicina")

Permette di dichiarare *Cura* su un pg ferito o in coma. La dichiarazione può essere pronunciata dopo 2 minuti di tocco senza interruzioni.

Mastro chirurgo

5 PX

(richiede "Formazione medica")

Permette di dichiarare *Guarigione* su un pg ferito o in coma. La dichiarazione può essere pronunciata dopo 2 minuti di tocco senza interruzioni.

Autopsia

2 PX

(richiede "Rudimenti di medicina")

Il pg è in grado di analizzare un pg che sia in stato di morte o un foglio cadavere e determinare la causa della morte dopo 1 minuto di tocco senza interruzioni. Per utilizzare questa abilità è necessario un master che darà le informazioni del caso.

Nozioni di sterilità

2 PX

(richiede "Formazione medica")

Il pg può avere contatti con altri pg o png malati e proteggersi da eventuali contagi dati da malattie.

Terapia

2 PX

(richiede "Diagnosticare" e "Formazione medica")

Il pg può effettuare una terapia di cura su un pg o png bersaglio che abbia una malattia. Per fare questo non necessita di una sostanza precisa che sia la cura della malattia, ma deve simulare per una durata di 20 minuti la terapia (simulazione a scelta del pg). Al termine della terapia il pg bersaglio guadagna il 30% di probabilità di guarigione in più a quella che avrebbe di base.

Iscritto all'albo

2 PX

(richiede "Diagnosticare" e "Formazione medica")

Il pg è riconosciuto dall'albo dei medici e sceglie una delle seguenti opzioni ad inizio evento:

- aggiunge alla rendita base 1 moneta d'argento.
- riceve 2 oggetti "Siero medico".
- riceve 1 pozione di guarigione.
- riceve un oggetto a scelta e che nel nome abbia la parola "estratto" o "erba".
- riceve una droga a sua scelta tra Oppio e Morfina.

MISTICHE

Arti magiche minori

6 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg conosce le basi delle arti magiche. Può utilizzare gli incanti di livello 1. Questa abilità assicura la conoscenza degli incanti base di livello 1. Il pg ottiene 4 cartellini potere.

Arti magiche maggiori

5 PX

(richiede "Arti magiche minori")

Il pg conosce le arti magiche avanzate. Può utilizzare gli incanti di livello 2. Questa abilità assicura la conoscenza degli incanti base base di livello 2. Il pg ottiene 4 cartellini potere supplementari.

Arti magiche superiori

4 PX

(richiede"Arti magiche maggiori")

Il pg conosce le arti magiche superiori. Può utilizzare gli incanti di livello 3. Questa abilità assicura la conoscenza degli incanti base di livello 3. Il pg ottiene 5 cartellini potere supplementari.

Arti magiche supreme

6 PX

(richiede "Arti magiche superiori")

Il pg conosce le arti magiche supreme. Può utilizzare gli incanti di livello 4. Questa abilità assicura la conoscenza degli incanti base di livello 4. Il pg ottiene 5 cartellini potere supplementari.

Comprendere incanti

4 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg è in grado di comprendere scritti che riportino istruzioni per incanti. Trascrivendo fedelmente una pergamena di incanto e presentando la copia e l'originale ad un master il pg può imparare l'incanto. Una volta imparato l'incanto egli può usufruirne liberamente pagando il costo in cartellini potere se è in possesso dell'abilità "Arti magiche" corrispondente al livello dell'incanto.

<u>Cartellini potere supplementari</u> 3 PX

(richiede "Arti magiche minori"--- acquistabile più volte, max 8)

Il pg riceve ad ogni giornata di gioco 2 cartellini potere supplementari.

Scrivere pergamene magiche

4 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

Il pg può scrivere pergamene magiche di incanti che conosce. Per farlo occorre scrivere materialmente su un foglio l'incanto completo di formula in gioco ed effetto fuori gioco. Poi, in presenza di un master, deve lanciare l'incanto toccando il foglio e strappando un numero di cartellini potere richiesti per l'incanto pari a:

- PER INCANTI DI 1° LIVELLO: 2.
- PER INCANTI DI ALTRO LIVELLO: liv.incanto + 2.

Se la procedura è corretta il master consegnerà al pg una pergamena magica con l'incanto corrispondente. La pergamena così generata potrà servire solamente per il lancio dell'incanto.

2 PX

Conservazione magica

Quando il pg in stato di coma raggiunge la fine del conteggio del tempo per il coma, può strappare un cartellino potere per prolungare lo stato di coma di un minuto. Può ripetere l'operazione a piacere fino all'esaurimento dei cartellini potere.

Rinascita 6 PX

(richiede "Conservazione magica")

Quando il pg è in stato di coma, prima della fine del conteggio, può strappare 8 cartellini potere e tornare cosciente con un punto ferita in ogni locazione. Questa abilità è utilizzabile solo una volta ad evento.

Incanti

Gli incanti sono vere e proprie magie divise in livelli. Ogni pg può utilizzare gli incanti corrispondenti al livello per cui è autorizzato dalle abilità possedute. Per lanciare gli incanti è necessario spendere un numero di cartellini potere pari al livello dell'incanto. Chi compra le abilità di arte magica conosce per ognuna di esse i due incanti base. NOTA BENE: gli incanti esistenti sono molti di più e possono essere imparati dai pg in gioco.

LIVELLO 1

BASE

Spinta

Formula: Imperium magiae Spinta.

Note: il pg recita la frase e indica un pg o png bersaglio dell'effetto.

Conservazione dei corpi

Formula: Summa rerum lucis Stasi.

Note: il pg recita la frase e tocca un pg o png bersaglio dell'effetto.

LIVELLO 2

BASE

Circolo di protezione

Formula: Imperium magiae circolo.

Note: il pg recita la frase. Al prossimo danno di arma o effetto magico può dichiarare *nullo*. Può decidere di usare la dichiarazione quando vuole nel corso del combattimento. La protezione dura fino a 5 minuti dal lancio dell'incanto.

Conservazione dei corpi superiore

Formula: Summa rerum lucis Stasi raggio 5.

Note: il pg recita la frase e dichiara l'effetto che viene risolto.

LIVELLO 3

BASE

Circolo di protezione magico

Formula: Imperium magiae circolo magico.

Note: il pg recita la frase. Ai prossimi due danni di arma o effetti magici può dichiarare *Nullo*. Può decidere di usare la dichiarazione quando vuole nel corso del combattimento. La protezione dura fino a 5 minuti dal lancio dell'incanto.

Illusione terrificante

Formula: Intempesta noctis Paura in quest'area.

Note: il pg recita la frase e disegna con le braccia un'area di 90° davanti a sé come normale per il suffisso "in quest'area". I pg compresi nell'area subiscono l'effetto.

LIVELLO 4

BASE

Barriera

Formula: Imperium magiae sono invulnerabile.

Note: il pg recita la frase e per 30 secondi deve dichiarare *Nullo* a qualsiasi effetto. Mentre questo incanto è attivo, il pg o png che lo ha lanciato non può attaccare nessuno in alcun modo né lanciare incanti.

Dardo invisibile

Formula: Imperium magiae Colpo.

Note: il pg recita la frase e indica un pg o png bersaglio. Tale bersaglio subisce l'effetto.

Ringraziamenti

Al quarto anno di vita, la realtà di Intempesta Noctis è ormai molto articolata e tanti giocatori hanno fatto base qui per affacciarsi nel mondo del gioco di ruolo dal vivo. Come staff siamo orgogliosi di tutto ciò che avete costruito all'interno della nostra storia e siamo orgogliosi della vostra passione e dedizione al progetto.

Intempesta Noctis trova, con la versione 4.1 del regolamento, una dimensione a nostro parere perfezionata e realistica, che permette il gioco in vari ambiti senza lasciare nessuno fuori. Certamente anche complicata, ma tranquilli! Chi volesse giocare come ha sempre fatto lo potrà continuare a fare! Non è necessario che tutti i personaggi siano nobili e contabili! Quindi non ci saranno mai problemi, perché la nostra priorità era, è e rimarrà

l'interpretazione. Tutti gli elementi aggiuntivi nel regolamento non sono altro che ulteriori spunti per voi e diversi modi per mettervi in difficoltà, il che è il nostro scopo di giudici.

Il regolamento ha ormai vita propria, ma non dimentichiamo di citare l'associazione dalla cui base è nato il complesso di regole sulle quali giochiamo da anni, ossia Star Wars Live, associazione nazionale di gioco di ruolo dal vivo.

Oltre a questa ringraziamo anche Seconda Fondazione, associazione nazionale di gioco di ruolo dal vivo dalla quale i master fondatori hanno acquisito la passione per la nostra beneamata disciplina.

Grazie a tutti, sperando di vedervi sempre di più sui campi di gioco.

Filippo Ghirardi. Massimiliano Montuschi. Davide Orsi.