

TOMO DELLE REGOLE



Edizione 4.4

SOMMARIO

I.	Introduzione.....	II
II.	Personaggi.....	VIII
III.	Il Mondo di Gioco.....	XVI
	Porte e Serrature.....	XVIII
	Il Combattimento.....	XXIII
IV.	Effetti.....	XXVI
	FISICI.....	XXVII
	MENTALI.....	XXVIII
	SPECIALI.....	XXIX
	SUFFISSI.....	XXXI
V.	Cartellini.....	XXXII
	Sostanze.....	XXXIV
	Droghe.....	XXXV
	Sintetizzare Sostanze.....	XXXVI
VI.	Abilità.....	XXXVIII
	GENERICHE.....	XXXIX
	ARMI.....	XLI
	FISICHE.....	XLII
	SOTTERFUGIO.....	XLIII
	CONOSCENZA.....	XLVI
	STATUS & ECONOMIA.....	XLVIII
	MEDICHE.....	LII
	MISTICHE.....	LIV
VII.	Incanti.....	LVI
VIII.	Il Fuori Gioco.....	LIX
	Interazioni private fra giocatori.....	LIX
	Missive.....	LX
	Ritrovi.....	LXI
	Azioni Fuori Gioco.....	LXI
	Ringraziamenti.....	LXIII
	<i>APPENDICE: "Guida etica del giocatore di I.N."</i>	<i>LXIV</i>

I. INTRODUZIONE



Intempesta Noctis

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", "Notabili del Ducato" e "Ambientazione". 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 Live Action 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 (Personaggio Giocante, nel caso dei giocatori) o PNG (Personaggio Non Giocante, nel caso dello staff), è la persona fittizia che il giocatore/membro staff interpreta. Qualunque azione del personaggio non è mai da considerare come azione personale dell'interprete, ma solo parte del gioco e dell'interpretazione.

Confondere giocatore e 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.

Nel mondo di Intempesta Noctis vigono alcune norme generali

Le lingue parlate sono quelle del 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. **IMPORTANTE: sebbene sia di colore, è opportuno limitare l'uso di ogni lingua diversa dall'italiano solo per espressioni di chiaro significato e "di colore". Utilizzare una lingua incomprensibile a qualcuno può essere errato (un inglese in gioco conosce l'inglese, ma forse il giocatore non lo conosce).**

in tutto il mondo di Intempesta Noctis, come moneta viene utilizzata la **moneta di rame**. Esistono 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.

Master

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).

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 giubbotto catarifrangente (di cui andiamo molto fieri). 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 PG, 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.

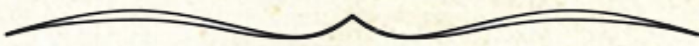
Nei ritrovi, un PG non può uccidere un altro PG, ma può metterlo *fuori combattimento*. In tal caso, coincidente con la "morte", il PG messo fuori combattimento dimentica l'ultimo minuto (come normale) e non può più partecipare all'evento di ritrovo da quel momento in avanti.

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.

CONSIDERAZIONE IMPORTANTE: lo staff si riserva di impedire un evento di ritrovo nel momento in cui vi fossero tra i potenziali partecipanti dei possibili attriti che potrebbero essere giocati durante un evento diverso. Per esempio: non è possibile organizzare un ritrovo con i propri alleati e con un solo avversario (ignaro delle intenzioni del primo) allo scopo di derubarlo senza che sia possibile un'interferenza da parte di altri (al ritrovo sono presenti solo gli invitati). Questa considerazione è sempre in mano allo staff. Si consiglia pertanto di organizzare ritrovi tra i membri dei propri gruppi di gioco.

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

Premio: nessuno.



"Vedi Uriel, io non posso morire qua..."

"Lo spero, Ma perché Fianna?"

"Lo vedi il cielo? è un cielo anonimo... Questo cielo non parla gaelico"

"Gaelico? è la vostra lingua madre, vero? e non è simile all'Inglese.."

"No per niente! Il Gaeilco è una lingua MOLTO più sincera."

"Cosa intendi dire?"


"Ad esempio abbiamo diversi modi di dire libertà: 'verrà il nostro giorno' oppure più poetico 'attendiamo il sorgere della Luna'"

"Molto Bello, ma da queste parti il sorgere della luna di solito è un cattivo presagio.."

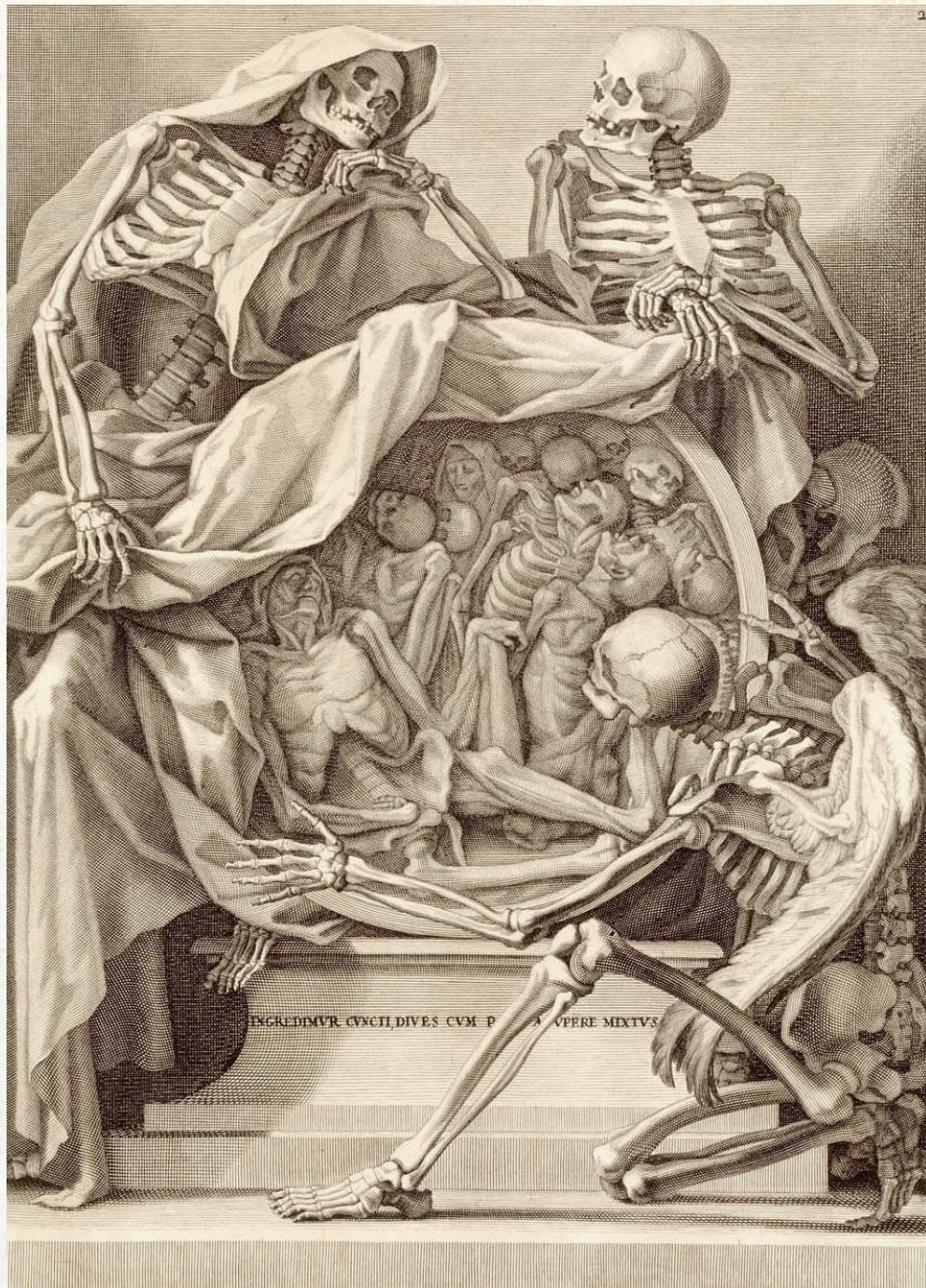
"Per questo è un cielo anonimo, Uriel. Per questo il cielo qui non parla Gaelico."

Fianna e Uriel, una notte vicino al pozzo.

Anno 1821



II. PERSONAGGI



Scheda del Personaggio

Ogni giocatore interpreta un personaggio che ha 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 quale segue le stesse regole ma viene interpretato dai Master.

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

NOME: può essere unico o con uno o più cognomi e titoli 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 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.**

"La ascolto."

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

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

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

"Figlia mia...io ammazzo la gente..."

*Confessione di Patricia a Padre Uriel,
anno 1821.*

Creazione del PG e iscrizione agli eventi

CREAZIONE: per creare un PG è necessario seguire le istruzioni descritte appena qui sopra, ma successivamente occorre registrarlo regolarmente al nostro database. Per farlo consulta la pagina sul sito internet: "Il Gioco" → "Come iniziare".

Una volta seguite le istruzioni invia la lista delle abilità (con segnati i 3 gruppi di abilità scelte) e il background ad un master tramite qualunque mezzo ti venga comodo. Se hai seguito bene le istruzioni prima in breve tempo verrai ricontattato e il tuo PG sarà entrato ufficialmente a far parte del mondo di gioco e potrai subito sfruttare la funzione "Corrispondenza" sul sito.

Per trovare tutte le funzioni, una volta registrato, accedi al sito alla pagina "Login" e poi utilizza le sezioni che ti appariranno.

ISCRIZIONE: per iscrivere un PG ad un evento di gioco ufficiale, utilizza la sezione "Account" → "Iscrizione" dopo essere entrato con i tuoi dati nel sito. Da lì potrai confermare la tua presenza (NB: è molto importante per noi), il tuo orario di arrivo approssimativo e altre opzioni che ci aiuteranno ad organizzare l'evento al meglio.

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. Un PG vivo, se viene sacrificato, diviene inutilizzabile e normalmente muore in un tempo deciso dallo staff (generalmente tra un evento e un altro).

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.

Locazioni

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 PG possiede 5 locazioni. Esse sono:

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

“Io posso farcela... pensate prima agli altri...”

Ultime parole del sergente Brando.

Battaglia dei Morti, anno 1819.

La testa non è una locazione.

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, portano il personaggio nello stato di Ferito

Il busto, se portato a zero punti ferita, porta il personaggio direttamente allo stato di coma.

Ferite, 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. Se il PG ha meno punti ferita del massimale, è tenuto ad interpretare una ferita lieve (senza effetti sul gioco).

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.

Analisi dei Corpi

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:

- 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").
- **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.
- I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "DIAGNOSTICARE" possono analizzare corpi sani o in coma e, TRAMITE UN MASTER OPPORTUNAMENTE CHIAMATO, dedurre tipi di ferite, eventuali informazioni sulla salute, sostanze ingerite, altro.
- I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "AUTOPSIA" possono analizzare corpi morti (o fogli cadavere) e, TRAMITE UN MASTER OPPORTUNAMENTE CHIAMATO, dedurre 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.

"Abbiamo...vinto...?"

"Sì. Abbiamo vinto..."

"Lord Blake... 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.
- 2) 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. Si consiglia di simulare il trasporto e di evitare solamente il tocco sulla spalla.

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.

Interazioni tra Personaggi


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 chi effettua l'azione. Si devono consegnare denaro, oggetti, sostanze, risorse, ma NON armi o 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.



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

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



FURTI: 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.

LEGARE: 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 personaggio.** Per liberarsi è necessaria l'azione di un altro personaggio che lo sleghi oppure con incanti o abilità. Per ridurre al silenzio un personaggio legato (notare che non è possibile imbavagliare personaggi non legati) è necessario apporre un bavaglio fisico attorno al collo del personaggio bersaglio senza imbavagliarlo davvero. In quell'istante il PG imbavagliato non potrà più parlare.

TRAVESTIMENTI: un personaggio 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 personaggi, per necessità, si differenziano di pochi particolari, è possibile utilizzare un effetto per togliersi ogni dubbio. Se un giocatore ha il sospetto che un personaggio 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").

DISARMARE: un personaggio potrebbe voler disarmare un altro per la propria sicurezza o altre ragioni. Per disarmare un personaggio senza andare contro alla regola della proprietà degli oggetti personali, è possibile utilizzare questa procedura. Se un personaggio è incosciente è possibile togliergli di mano le armi che impugna oppure togliergli tutte le armi che ha indosso se lo si perquisisce con l'intento di svelare le sue armi (vedi sopra). Le armi così tolte al personaggio possono essere poste a distanza di alcuni metri in un luogo noto al personaggio e possibilmente visibile, ma in modo che non siano immediatamente fruibili a quel personaggio. Chi partecipa ad Intempesta Noctis deve accettare questa procedura.

Spiriti

Alcuni giocatori o master possono impersonare 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.

III. IL MONDO DI GIOCO



Le Famiglie

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 protetta 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 "Tomo della Economia").

Rendite

Per i cittadini è un'epoca difficile, 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 dedicate potranno variare, a seconda di queste abilità, le proprie rendite. La rendita base sarà in possesso del PG mentre la rendita secondaria andrà direttamente in possesso del capofamiglia. In assenza 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.

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

“...ed ecco il cofanetto misterioso! Prezzo di partenza 1 moneta d'argento!”

“1 moneta d'argento e 2 di rame!”

“1 moneta d'argento e 5 di rame”

“1 argento e 5, qualcuno offre di più?”

“Due Monete t'ORO.”

“Ooooh!”


*Asta vinta da Elmerich di Baviera,
anno 1819.*

Palazzi

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.

Un palazzo ha le seguenti caratteristiche:

- Portone: è dotato di una e solo una porta d'accesso chiusa da un Portone dotato di serratura speciale. Tale serratura può essere aperta da ogni PG registrato nella famiglia come se avesse la chiave.
- Tesoreria: 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.
- Laboratorio: Ogni palazzo è dotato di un contenitore per la sintesi delle sostanze, per maggiori dettagli vedi il paragrafo "Sintetizzare Sostanze". Questo implica che i PG affiliati avranno sempre la possibilità di sintetizzare sostanze, mentre i PG non affiliati devono trovare un altro contenitore per la sintesi (che può esserci oppure no in ogni dato evento in base alle condizioni di trama) oppure ottenere il permesso da una delle famiglie di utilizzare il loro.
- Beni: 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 PG o PNG 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 perderà le rendite secondarie dell'evento successivo. Se le rendite secondarie dovessero essere inferiori alle 4 monete d'argento, i membri della famiglia dovranno fornire il denaro mancante di tasca propria.



"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 del Colonnello Viscardi.
Anno 1820.*



Porte e Serrature

Una porta e una serratura sono cose diverse nel mondo di gioco e seguono delle regole precise per l'interazione con i personaggi.

Anche se può sembrare complesso, non preoccuparti! Ogni cosa sarà scritta nei cartellini che rappresentano questi oggetti in gioco.

Serrature

Una serratura, nel mondo di gioco, è applicabile a qualunque porta od oggetto apribile. Una serratura è il mezzo per chiudere in qualche modo ciò che si desidera ed è rappresentata da un cartellino colorato.

Ogni serratura è diversa da un'altra e benché possano esserne di simili, non si può mai dare per scontato che lo siano, è quindi IMPORTANTE SEMPRE LEGGERE I CARTELLINI PRIMA DI APRIRE UN OGGETTO O PORTA CON UNA SERRATURA.

Prima si devono soddisfare i requisiti della serratura, poi si potrà aprire l'oggetto o porta a cui è applicata.

Una serratura ha normalmente associata una CHIAVE che è un oggetto di gioco. Le chiavi di serrature normali hanno un codice alfanumerico che le distingue. Esempio: CHIAVE A111. Il cartellino che rappresenta le chiavi ha lo stesso colore della sua serratura.

Scassinare e Grimaldelli


Per scassinare una serratura generalmente sono richiesti dei "grimaldelli". I grimaldelli sono oggetti di gioco rappresentati da cartellini semplici che vengono consumati nell'atto della scassinatura A SECONDA DELLE ISTRUZIONI DEL CARTELLINO SERRATURA. UN GRIMALDELLO USATO VIENE STRAPPATO, quindi ogni grimaldello è un oggetto ad uso singolo. I grimaldelli, essendo oggetti, sono scambiabili tra PG e PNG.

Per ogni grimaldello da usare si impiegano 10 secondi di operazione di scassinatura.

Esempio: Verderaschi vuole scassinare la serratura che chiude la porta del bagno delle signore. La serratura richiede 3 grimaldelli: Verderaschi, ammesso che abbia l'abilità "Scassinare" e abbastanza grimaldelli, ci impiegherà 30 secondi, 10 per ogni grimaldello da usare.

Il numero di grimaldelli da usare per la scassinatura è segnato in grande sul cartellino serratura. Se è richiesto un numero di grimaldelli uguale a zero, allora la scassinatura consiste in 10 secondi senza consumare nessun grimaldello, ma lo scassinatore deve possedere almeno un grimaldello.

Esiste la possibilità di trovare in gioco delle serrature che i PG possono utilizzare per proteggere i loro averi. Ogni serratura segue le sue regole per essere applicata o rimossa.




"Non abbiamo tempo Ernest! Non possiamo entrare! Scappiamo, sono in troppi!"

"Io vado dentro."

"Ma stanno arrivando tutti!"

"...e che vengano."

*Ernest e Zara, Violazione di domicilio.
Anno 1819.*



Le serrature si dividono in 3 categorie:

VERDE

Apertura: come da cartellino.

Scassinatura: n° variabile di grimaldelli come da cartellino.

Vulnerabilità: può essere distrutta con un n° di colpi di arma da fuoco pari al numero di grimaldelli da usare per la scassinatura. Se il numero è zero, serve un singolo colpo di arma da fuoco. Un effetto "Oggetto Distrutto" vale come un colpo di arma da fuoco. Una volta distrutta, il cartellino DEVE essere rimosso e consegnato ad un master.

Applicare: basta apporre il cartellino all'oggetto che si intende chiudere.

Rimuovere: la serratura deve essere Aperta con la sua chiave. Una serratura scassinata non può essere rimossa.

GIALLA

Apertura: come da cartellino.

Scassinatura: n° variabile di grimaldelli come da cartellino.

Vulnerabilità: non può essere distrutta

Applicare: occorre un Fabbro o l'intervento dei Master.

Rimuovere: occorre un Fabbro o l'intervento dei Master.

ROSSA

Apertura: come da cartellino.

Scassinatura: regole speciali come da cartellino.

Vulnerabilità: non può essere distrutta.

Effetti speciali: eventuali come da cartellino.

NOTA BENE: non è obbligatorio che il colore di una serratura ne determini la complessità. Possono esistere serrature verdi complesse da scassinare come serrature rosse semplici da scassinare. La differenza sta nelle loro caratteristiche come la vulnerabilità ed eventuali effetti speciali.

PORTE

Una porta è ciò che è normalmente nella realtà, ossia una struttura materiale che divide due zone limitrofe e che può essere aperto, chiuso o distrutto materialmente.

Ogni porta è normalmente aperta, ma ad ognuna si possono applicare le serrature che la possono rendere chiusa a seconda delle regole della serratura. Tuttavia, una porta chiusa da una serratura RESTA VULNERABILE IN QUANTO PORTA, è quindi possibile distruggerla utilizzando la forza bruta.

"Va bene, Reverendo, ditemi la cosa più incredibile che avete visto oggi, e se mi stupirete vi darò una moneta d'oro."
"..mmm.. oggi un tale si è dichiarato colpevole di sua volontà per accuse a lui mosse."
DING.

*Visita del Barone Verderaschi al Borgo.
Anno 1822*

Le porte possono essere:

PORTA: è segnata da un cartello apposito. La porta non è modificabile in alcun modo se non con l'intervento di un master. Normalmente una porta si distrugge con 1 colpo di arma da fuoco o 10 colpi di arma bianca. L'effetto Oggetto distrutto conta come un colpo di arma da fuoco. Una volta richiusa, una porta torna automaticamente al massimo della sua integrità strutturale.

NOTA BENE: una porta senza serratura è aperta!

PORTONE: il portone è una porta robusta con dei segnalatori del proprio stato fisico, che può essere:

- **INTEGRO:** per distruggerlo servono 100 colpi di arma bianca o 2 colpi di arma da fuoco (l'effetto Oggetto distrutto conta come un colpo di arma da fuoco). Dopodiché cambia il cartello in DISTRUTTO.

- **RINFORZATO:** per indebolirlo servono 100 colpi di arma bianca o 2 colpi di arma da fuoco (l'effetto Oggetto distrutto conta come un colpo di arma da fuoco). Dopodiché cambia il cartello in INTEGRO.

- **DISTRUTTO:** il portone è aperto anche se vi è una serratura applicata.

NOTA BENE: un portone senza serratura è aperto!

Sui Portoni puoi effettuare le seguenti operazioni Strutturali:

- **RIPARARE:** consuma in area master un carico di VETTOVAGLIE (pagando se necessario la tassa di consumo) per sostituire il cartello DISTRUTTO con quello INTEGRO.

- **RINFORZARE:** consuma in area master un carico di VETTOVAGLIE (pagando se necessario la tassa di consumo) per sostituire il cartello INTEGRO con quello RINFORZATO.

PORTA INFRANGIBILE: la porta infrangibile non può essere distrutta con la forza bruta. Probabilmente è una porta estremamente robusta o di ferro che non è attaccabile con mezzi a disposizione dei PG o il cui tempo di sfondamento sarebbe troppo lungo oppure è una porta che per qualche strana ragione non si scalfisce. Sul cartello della porta potrebbero essere presenti delle note.

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:

- 1) I beni sono fogli che indicano la propria natura 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 chiunque li possenga. Se sono beni registrati non puoi rubarli; lo puoi vedere dal foglio del bene.
- 3) I beni possono esserti utili per quanto riguardano le armi e la tua salute, vedi sotto **"Limitazioni 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 al mercato con i prezzi per i vari beni.
- 5) Puoi vendere un bene che hai al mercato ducale, guarda nel foglio corrispondente a quanto il mercato te lo compra.
- 6) Se hai bisogno di soldi esiste una banca alla quale puoi chiedere. Se hai dubbi chiedi in gioco.
- 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 ritirare il biglietto fuori gioco nel quale dovrà inserire il nome del proprio PG. A quel punto dovrà inserire il biglietto nella cassetta delle "Poste Ducali". Il foglietto è un oggetto fuorigioco, non può quindi essere rubato.
- 2) Pagare le proprie armi versando 1 moneta d'argento. Per farlo dovrà prendere una busta (disponibile nell'area di gioco) e inserire il denaro all'interno, scrivendo

all'esterno "consumo armi -nome PG-". A quel punto dovrà inserire la busta nella cassetta delle "Poste Ducali". Così facendo abiliterà tutte le sue armi per l'evento successivo (o il corrente). **ATTENZIONE:** finché la busta non viene imbucata, in questo caso, le monete possono essere sottratte.

OPPURE consumare cibo e armi sotto forma 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.



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 personaggi. 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 sufficientemente alta per farsi sentire dal bersaglio**. 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 che utilizzino proiettili NERF. La sicurezza delle armi da fuoco è da decidere con i master. Ad Intempesta Noctis si usano perlopiù armi costruite con una linea guida propria del nostro GRV, chiedete allo staff! Queste armi provocano un danno che generalmente è *Perforazione*. Questo effetto deve essere **URLATO AD ALTA VOCE** nel momento dello sparo. Allo stesso modo delle armi bianche, il bersaglio dovrà interpretare l'effetto **se colpito dal proiettile su una locazione**.

“Vuoi sentire quanto è calda la mia canna sul tuo collo?”

Comandante Pozzo.
Anno 1819.

Le armi possibili sono, una per una:

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

FIORETTI: colpiscono solo di affondo, **mai** di fendente.

ARMI DA FUOCO: 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.

ARMI DA LANCIO: 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.

IL COMBATTIMENTO A MANI NUDE

E' possibile, a titolo puramente interpretativo e scenico, simulare un combattimento a mani nude, o rissa. Per farlo, è sufficiente simulare il colpo portato **senza colpire veramente il bersaglio** e dichiarare a voce il tipo di colpo (pugno, calcio ecc ecc). Un combattimento del genere non produrrà danni se non quelli decisi dagli stessi giocatori.

I giocatori decidono liberamente ed interpretativamente chi può vincere lo scontro, ma nel particolare, **è chi subisce il colpo ad interpretarne gli effetti**. Serve una mano? Considerate le seguenti cose:

- colpo di sorpresa (il primo che colpisce);
- avere o meno le seguenti abilità: Robustezza, Robustezza 2, Ambidestria, Forza della disperazione, Omicidio silenzioso, Costituzione debole (malus).

I giocatori sono comunque liberi di scegliere come finire il combattimento, ma è importante farlo senza fermarsi a discutere su chi abbia la tale abilità o meno, fatelo discretamente o usate la fantasia!

La regola del secondo vale anche per il combattimento a mani nude.

In tutti i casi il combattimento a mani nude finisce appena un PG o PNG estrae un'arma.

ECCEZIONE: MANESCO E VITA DA STRADA

Se un PG o PNG è in possesso dell'abilità apposita, è permesso colpire a mani nude anche bersagli armati, ma solamente nelle seguenti condizioni:

- 1) Il PG o PNG non è legato;
- 2) Non è in atto un combattimento (stesse condizioni di "Omicidio silenzioso");


In questo caso, il PG o PNG con l'abilità "Manesco" o "Vita da strada" potrà utilizzare, come da abilità, uno o più colpi dichiarando *Debolezza* al bersaglio.

ATTENZIONE: non è possibile utilizzare questo sistema con bersagli allertati e armati, ma è possibile farlo contro bersagli non armati, anche se fossero in allerta.



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 al massimo un 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. MAI IGNORARE I COLPI senza autorizzazione, ma segnalare ai master la cosa.



IV. EFFETTI



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 intende simulare 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. Una dichiarazione Affondo 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. Può rialzarsi immediatamente e difendersi normalmente mentre è a terra.

Veleno X: dove X è un numero uguale o superiore ad uno. Ogni minuto successivo alla dichiarazione dell'effetto il bersaglio riceve X danni al busto, fino a che arriva a 0 PF. Dopo un minuto il bersaglio subisce *Debolezza Perenne* **a prescindere dal suo stato di salute.**

Esempio: Marc subisce 'Veleno 2', ma dopo 30 secondi perforazione da un'arma da fuoco e cade in coma. Dopo i primi 30 secondi di Coma (1 minuto dalla dichiarazione Veleno 2), subirà comunque 'Debolezza Perenne' anche se non subirà i danni del veleno poiché è già a 0 PF. Se venisse curato, riprenderebbe conoscenza sotto l'effetto di 'Debolezza Perenne'.

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

Guarigione: chi subisce l'effetto recupera tutti 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. Chi subisce la chiamata DEVE rispondere in uno dei seguenti modi: SANO, COMA, MORTO oppure FERITO, specificando l'arto o gli arti interessati. I Giocatori non devono fornire nessun'altra informazione a riguardo, come la natura delle ferite inflitte o il numero di Punti Ferita rimasti.

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. Se per motivi pratici il bersaglio non riesce a consegnare i suoi oggetti subito, dovrà farlo al primo momento utile.

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. Nel caso in cui il PG che dovesse 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.

Esempio1: 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 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 balia 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 sotto forma 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. Un PG o PNG sotto l'effetto *Risveglio* non può essere disarmato nemmeno se è in coma o morto per 5 minuti.

Bacio: il bersaglio subisce *Perforazione* al busto. 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 se in quel momento è cosciente. ATTENZIONE: il PG o PNG nominato nella dichiarazione deve essere stato almeno visto una volta nelle sue normali sembianze.

Nulla: 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 *Nulla* 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, ferito o da morto deve dichiarare *Nulla*.

Oggetto distrutto: l'oggetto bersaglio viene distrutto, riporta il cartellino in area master (o l'intero oggetto se è associativo). La maggior parte degli oggetti di gioco con o senza cartellino viene direttamente distrutto, questo comprende armi, libri, monete (una alla volta), fogli, sostanze, erbe, cristalli, ecc. Ci sono due eccezioni degne di nota:

- Porte e Serrature non vengono distrutte direttamente ma subiscono un colpo di arma da fuoco.
- Gli oggetti magici (cartellini rossi) potrebbero non subirne gli effetti o reagire in modo particolare, deve essere presente un Master per usare questo effetto su oggetti magici.

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.

Incurabile: il bersaglio deve dichiarare *Nulla* agli effetti *Stasi*, *Cura* e *Guarigione* fino alla fine della giornata di gioco (se non specificato diversamente da un suffisso *Minuti X*).

SUFFISSI

Nulla: 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.



"Ave Maria, Piena di Grazia..."
"Belle perline Frate, se vuole le metto nel moschetto e le porto la parola del Signore a 300 metri di distanza!"

Uriel e Lambert, un Pomeriggio.
Anno 1822



V. 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. 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.

CARTELLINO SERRATURA: rappresenta una serratura o lucchetto. È possibile trovarne a sé stanti ma è più comune trovarli applicati a porte o contenitore. Per maggiori dettagli vedi la sezione "Serrature".

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.

RAPPRESENTAZIONE DEGLI OGGETTI COMUNI

ERBE: le erbe sono rappresentate da oggetti di plastica a forma di fogliolina colorata. Quando un giocatore fosse in possesso di un cartellino cartaceo "erba" dovrà rivolgersi ai master per farselo sostituire da un oggetto di questi.

SOSTANZE: le sostanze sono rappresentate da boccette di vetro trasparenti con attaccato un cartellino sostanza. Se un giocatore avesse sostanze senza boccetta, deve rivolgersi ai master per farsi dare l'oggetto corrispondente.

CRISTALLI: i cristalli sono rappresentati da finti cristalli di plastica colorati. Chi fosse in possesso di un cartellino cristallo deve rivolgersi ai master per farselo sostituire dall'oggetto corrispondente.

Sostanze

Nel gioco ci sono diversi tipi di sostanze sotto forma di cartellini Sostanza, spesso associati ad un oggetto fisico, generalmente una boccetta di vetro:

- Le Pozioni hanno effetti generalmente benefici
- I Veleni hanno effetti nocivi
- I Preparati Medici generalmente curano le malattie
- Le Droghe seguono regole speciali descritte di seguito. Inoltre sono le uniche sostanze senza una boccetta.

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 qualunque sostanza le regole sono le medesime.

ASSUNZIONE VOLONTARIA: 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. E' comunque consigliabile simulare il più possibile l'assunzione.

Droghe

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) QUIESCENZA (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 E1: immune a *Dolore, Paura, Possessione*.
E2: *Debolezza* per tutta la fase.

MORFINA. E1: immune a *Dolore, Paura, Svenimento, Possessione, Mercanteggiare*.
Subisce *Annulla Veleno X*. Tempi di ferito, coma, agonia quadruplica
E2: *Debolezza* per tutta la fase. Punti ferita ridotti a 1 per tutta la fase.

Sintetizzare Sostanze

Laboratorio

La sintesi delle sostanze deve avvenire con un'attrezzatura idonea, che comprende gli strumenti, come alambicchi, bruciatori, pestelli, ecc. ma anche altre sostanze secondarie necessarie alla sintesi che non sono rappresentate in gioco singolarmente, come catalizzatori e reagenti.

Tutto questo è rappresentato in gioco da recipienti in terracotta o di materiale simile. Si tratta di un'astrazione pratica: dove c'è il contenitore, significa che quel luogo ha disposizione un laboratorio attrezzato, ma non è fisicamente presente in gioco. Tali contenitori sono sempre presenti nei palazzi delle famiglie, ma è anche possibile che si trovino altrove.

Ingredienti e Ricette

Per sintetizzare una sostanza, il personaggio deve inserire nel contenitore tutti gli ingredienti che ritiene necessari all'ottenimento della sostanza stessa. In più dovrà inserire un foglio con la ricetta precisa di ciò che sta preparando (alcune abilità permettono di sintetizzare con un ingrediente in meno, ma la ricetta deve essere completa e riportare quale abilità si sta usando per ridurre il consumo di ingredienti).

È possibile anche preparare più dosi della stessa sostanza, basta indicare sulla ricetta il numero di dosi e inserire la quantità ESATTA di ingredienti. Se la quantità di ingrediente non sarà esattamente quella di una dose moltiplicata per il numero di dosi, l'intera produzione sarà rovinata.



Una volta inseriti gli ingredienti, non sarà possibile rimuoverli, la sostanza è in preparazione e gli ingredienti in bollitura. A quel punto basta avvisare un master che, con il tempo che riterrà opportuno (dettato anche dalla disponibilità del master stesso), recupererà gli ingredienti, li valuterà e lascerà la sostanza ottenuta nel contenitore (se la sostanza è effettivamente stata ottenuta).

NOTA BENE: chiunque può aggiungere ingredienti, ma mai toglierli. Questo significa che qualcuno potrebbe anche aggiungere altri ingredienti se un personaggio lasciasse incustodita la sua preparazione!

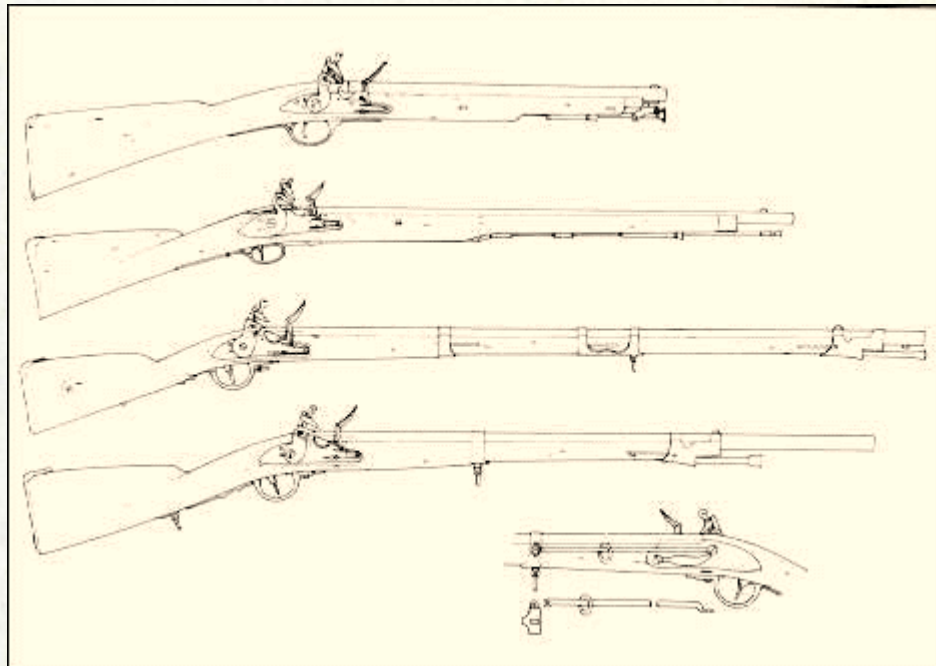
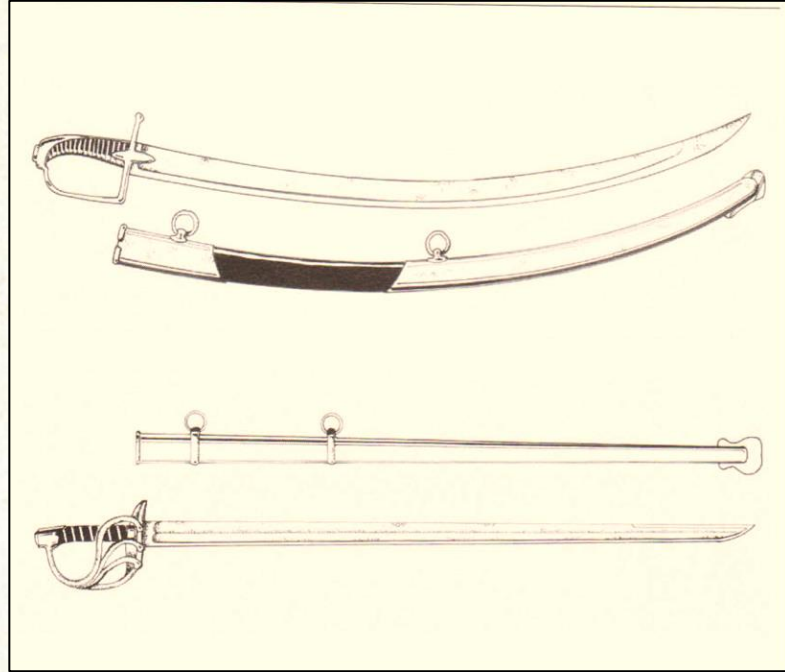
Sperimentazione

Non è necessario conoscere una ricetta per tentare una sintesi, è perfettamente possibile e incoraggiato sperimentare diverse combinazioni di ingredienti per scoprire nuove ricette.

Le sostanze partono tutte da una MATRICE DI ERBE, ovvero una combinazione delle 3 erbe base in proporzioni variabili. Le sostanze più complesse necessitano anche di ingredienti specifici: ad esempio i preparati medici usano sempre un siero medico in aggiunta alla matrice mentre le droghe usano sempre un estratto vegetale.

In questo senso, il tipo di sostanze ottenibili dipende dalle abilità acquistate dal personaggio: non è possibile per un erborista creare veleni o per un semplice alchimista creare droghe. Questo rappresenta la conoscenza delle procedure e dell'uso corretto del laboratorio necessarie ad ottenere un certo tipo di sostanze. *Esempio: se un Erborista mette nel contenitore 2 erbe blu e 1 erba rossa non otterrà nessuna sostanza. Un alchimista che usa la stessa ricetta otterrebbe invece un Veleno 1.*

VI. ABILITÀ



Le Abilità sono divise in Categorie. Ogni PG ha accesso a 3 categorie che il Giocatore sceglie alla creazione del PG, in aggiunta alla categoria Generica dalla quale però è possibile comprare una sola abilità. Le abilità possono essere acquistate liberamente se il PG soddisfa i requisiti e ha sufficienti PX liberi.

Le Abilità Elencate di seguito sono solo una parte, ne esistono molte di più che i master possono rendere disponibili ai PG sulla base degli avvenimenti di gioco.

GENERICHE

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

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 *Nulla* all'effetto *Colpo*. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune).

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. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background, oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune). LO STAFF INOLTRE VALUTERÀ CASO PER CASO LA NECESSITÀ DELL'ABILITÀ "Leggere e scrivere".

Nobile

7 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. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune).

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 di lunghezza complessiva massima 50 cm. 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. Queste provocano *Colpo* ad ogni attacco andato a segno.

Uso di armi bianche lunghe

4 PX

Il PG con questa abilità può usare bastone o alabarda con lunghezza massima di 215 cm. Queste provocano *Colpo* ad ogni attacco andato a segno.

Uso del fioretto

4 PX

Il PG con questa abilità può usare un fioretto in combattimento. Questo provoca *Affondo* ad ogni attacco 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 attacco 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 attacco 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*. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune).

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.

Manesco

4 PX

Il PG può dichiarare l'effetto *Debolezza* su bersagli colti di sorpresa ossia fuori dai combattimenti. Per farlo non deve essere immobilizzato in alcun modo e deve simulare un colpo credibile come per i combattimenti a mani nude. Inoltre il PG può, durante un combattimento a mani nude, utilizzare l'effetto *Debolezza* come terzo colpo inferto al bersaglio.

Esempio: Jerome combatte a mani nude con Patrick. Jerome ha l'abilità Manesco, quindi i due si scambiano due colpi a testa, ma Jerome, al terzo colpo, dichiara Debolezza e Patrick è praticamente fuori combattimento non potendo più rispondere.

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). Questa procedura può essere effettuata al massimo 2 volte per evento.

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 riguardante uno dei sette ambiti di informazione. Il tipo di informazione si può cambiare da un evento ad un altro. Gli argomenti sono: Politica e Avvenimenti Ducali, Politica e Avvenimenti Stati Esteri, Occulto, Economia Ducale, Situazione Militare, Voci di Strada, Cultura e conoscenza.

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.

Infiltrato

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 al più una missiva per ogni mese di gioco (in riferimento alla data delle voci di locanda del sito).



Barare al gioco

1 PX

Quando il PG gioca a qualunque gioco può effettuare alcune operazioni.

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.

GIOCO DI DADI: può, una volta per mano di gioco, voltare un dado sulla faccia desiderata.

GIOCO "DA CASINO": ha a disposizione una fiche un più rispetto a quelle che gli sarebbero dovute dall'importo pagato. Se il gioco è diretto da un croupier, è lui a fornire la fiche in più e non può opporsi.

Scassinare

3 PX

Il PG può aprire serrature chiuse simulando di armeggiare sulla serratura, seguendole indicazioni della serratura stessa. Vedi la sezione "Serrature" per maggiori dettagli. Quando questa abilità viene acquistata, il PG ottiene 2 cartellini "Grimaldello". Ulteriori grimaldelli devono essere reperiti in gioco.

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 Guillaume. Guillaume 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).

Vita da strada

3 PX

Il PG può dichiarare l'effetto *Debolezza* su bersagli colti di sorpresa ossia fuori dai combattimenti. Per farlo non deve essere immobilizzato in alcun modo e deve simulare un colpo credibile come per i combattimenti a mani nude. Inoltre il PG può, durante un combattimento a mani nude, utilizzare l'effetto *Debolezza* come terzo colpo inferto al bersaglio.

Esempio: Jerome combatte a mani nude con Patrick. Jerome ha l'abilità Vita da strada, quindi i due si scambiano due colpi a testa, ma Jerome, al terzo colpo, dichiara Debolezza e Patrick è praticamente fuori combattimento non potendo più rispondere.

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". Il personaggio conosce le seguenti ricette:

- 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" ed "Erboristeria")

Permette di identificare pozioni, veleni e droghe. 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.

Il PG è in grado di sintetizzare veleni utilizzando cartellini erba. I veleni base sintetizzabili seguono una ricetta variabile in relazione 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.

Mastro alchimista

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" e "Erboristeria")

Il PG può sintetizzare pozioni utilizzando un cartellino erba in meno a sua scelta. Quando sintetizzi una sostanza devi comunque scrivere la ricetta completa e segnalare quale erba sconti.

Studi alchemici

1 PX

(richiede "Alchimia")

Il PG può sintetizzare veleni utilizzando un cartellino erba in meno a sua scelta. Quando sintetizzi una sostanza devi comunque scrivere la ricetta completa e segnalare quale erba sconti.

Ricercatore Empirico

3 PX

(richiede "Alchimia")

Il PG può, in presenza di un master opportunamente chiamato, distruggere dei cartellini oggetto a sua scelta nell'atto di conoscerne il più possibile l'applicazione. Se consuma due oggetti uguali in questo modo, dopo un'opportuna attesa, il master darà indicazioni sulla matrice in erbe di un eventuale Sostanza sintetizzabile, ma senza dare alcuna indicazione sugli effetti della sostanza.

Conoscenza profonda

2 PX

Il PG può scegliere e comprare una seconda abilità generica.

Confini della conoscenza

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 *Nulla* 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 di un evento. Gli oggetti acquistabili sono indicati nel menù del database associato a questa abilità e che i PG con l'abilità hanno disponibile in sede di iscrizione. Le liste degli oggetti possono variare in tempi completamente arbitrari.

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 di un evento. Per farlo occorre dirigersi in area master con un master che seguirà l'operazione. Gli oggetti acquistabili sono indicati nel menù del database associato a questa abilità e che i PG con l'abilità hanno disponibile in sede di iscrizione. Le liste degli oggetti possono variare in tempi completamente arbitrari. Le liste delle rotte commerciali d'oltremare sono più nutriste di quelle locali.

Benestante

3 PX

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

Ricco

7 PX

(richiede "Benestante")

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

Nobile

7 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. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune).

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

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. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune). LO STAFF INOLTRE VALUTERÀ CASO PER CASO LA NECESSITÀ DELL'ABILITÀ "Leggere e scrivere".

Diplomatico

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. Quest'abilità può essere acquistata solamente alla creazione del PG giustificandola nel background oppure solo se lo staff decidesse che ci sono gli estremi per farlo (il che non è così comune).

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.

Licenza di artigianato

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")

Acquistabile solo in fase di creazione PG. 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

(richiede "Leggere e scrivere" e "Rudimenti di medicina")

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

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 "Leggere e Scrivere" e "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")

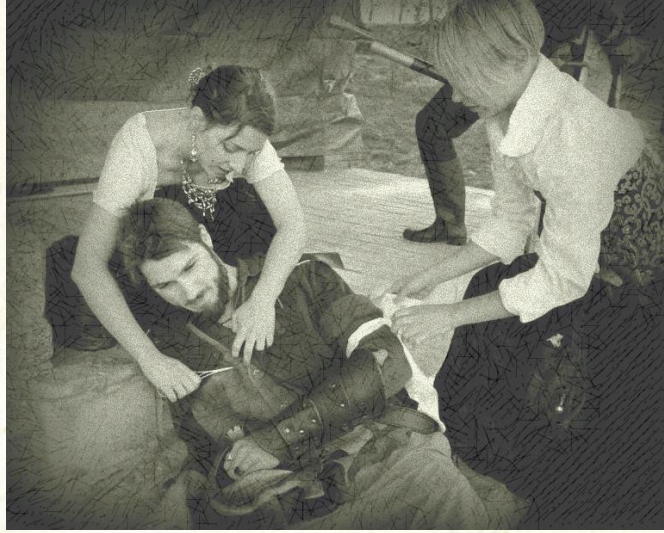
Il PG può avere contatti con altri PG o PNG malati e proteggersi da eventuali contagi dati da malattie.

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.

Farmacologia

2 PX

(richiede "Erboristeria")

Il PG può sintetizzare sostanze mediche. Le ricette delle sostanze da sintetizzare sono materia di studio e non si conoscono. Tuttavia è a conoscenza che hanno una matrice a base di erbe ordinarie + siero medico. Oltre alla matrice va aggiunta una sostanza a sua scelta. La sostanza così prodotta viene messa in boccetta come le normali sostanze e come descrizione interna ha la propria composizione. Una sostanza medica può essere somministrata a piacere, ma per gli effetti è necessario contattare un master.

Medico Ricercatore

2 PX

(richiede "Diagnosticare")

Il PG può, in presenza di un master opportunamente chiamato, distruggere dei cartellini oggetto a sua scelta nell'atto di conoscerne il più possibile l'applicazione medica. Se consuma un oggetto in questo modo il master gli risponderà, dopo un'opportuna attesa, se l'oggetto ha o meno applicazioni mediche senza fornire ulteriori spiegazioni.

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 di livello 2. Il PG ottiene 4 cartellini potere supplementari.

Arti magiche superiori

4 PX

(richiede "Arti magiche maggiori")

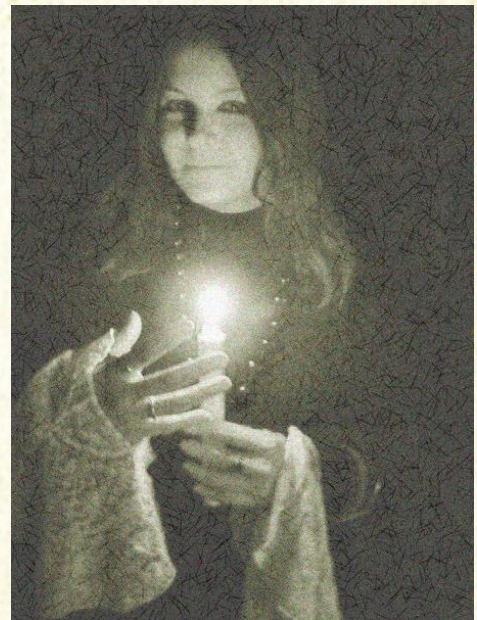
Il PG conosce le arti magiche superiori. Può utilizzare gli incanti di livello 3. Questa abilità assicura la conoscenza degli incanti base di livello 3. Il PG ottiene 5 cartellini potere supplementari.

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.



Cartellini potere supplementari 3 PX

(richiede "Arti magiche minori"- acquistabile fino a 8 volte)

Il PG riceve ad ogni giornata di gioco 2 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. **ATTENZIONE: esistono pergamene che si possono imparare e pergamene che servono solo al lancio dell'incanto. Le pergamene utilizzabili con questa abilità sono molto rare.**

Scrivere pergamene magiche 4 PX

(richiede "Arti magiche minori")

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 aggiuntivi pari al livello dell'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.

Conservazione magica 2 PX

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.

VII. INCANTI



Gli incanti sono divisi in livelli. Ogni PG può utilizzare gli incanti corrispondenti al livello per cui è autorizzato dalle proprie abilità.

Per lanciare un Incanto, il PG deve strappare un numero di cartellini potere pari al livello dell'Incanto, se non è in grado di farlo non può lanciare l'incanto.

NOTA BENE: gli incanti esistenti sono molti di più e possono essere imparati dai PG in gioco, benché sia una possibilità rara.

LIVELLO 1

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.

Curarsi

Formula: Summa Rerum Lucis Mi curo.

Note: il PG recita la frase e tocca una sua locazione ferita SOLO se è cosciente. La locazione subisce Cura.

LIVELLO 2

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.

Prestidigitazione

Formula: Imperium Magiae Perquisizione.

Note: il PG recita la frase e tocca un PG o PNG bersaglio incosciente che subisce l'effetto.

LIVELLO 3

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 *Nulla*. 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.

Faro di Speranza

Formula: Summa Rerum Lucis *Annulla -effetto- Raggio 5*

Note: il PG sceglie tra *Paura* o *Possessione*, quindi recita la frase corrispondente. L'effetto scelto cessa di funzionare su tutti i PG nell'area.

LIVELLO 4

Barriera

Formula: Imperium Magiae sono invulnerabile.

Note: il PG recita la frase e per 30 secondi deve dichiarare *Nulla* 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, Spinta*.

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

Distruzione

Formula: Imperium Magiae *Oggetto distrutto*

Note: il PG tocca un oggetto con entrambe le mani e deve essere l'unico a toccarlo, quindi pronuncia la frase e l'oggetto subisce l'effetto *Oggetto Distrutto*. Vedi la descrizione degli effetti per maggiori dettagli.

VIII. IL FUORI GIOCO

nel mondo del gioco di ruolo dal vivo si sente nominare spesso il fuori gioco, ma cosa si intende? in generale lo si può definire come "qualsiasi interazione intrapresa dai personaggi al di fuori degli eventi ufficiali".

Questo è generalmente percepito come una cosa negativa nel gioco di ruolo dal vivo, perché è contrario al suo spirito costituente: essere "dal vivo" implica una spontaneità e una serie di circostanze che necessariamente influenzano le scelte dei giocatori, mentre la caratteristica di ritrovo degli eventi ufficiali permette a tutti di intervenire e interferire con le giocate altrui, cosa che altrimenti non è possibile.

Intempesta Noctis ha però alcune caratteristiche tali per cui il Fuori Gioco diventa una risorsa utile: la natura investigativa del gioco e il forte peso dell'ambientazione sullo svolgersi della trama. L'ambientazione è viva, risponde alle mosse dei giocatori e pesa sulle loro possibilità di azione, ma durante gli eventi gode di una limitata rappresentanza, per gli ovvi limiti di tempo ma anche di risorse dello staff.

Per ovviare a questi limiti e dare ai giocatori più spazio di gioco, abbiamo posto alcune regole alle interazioni fuori gioco.

Interazioni private fra giocatori

In generale questo tipo di interazione è deprecato perché toglie sempre spessore al gioco vero e proprio: una grande rivelazione raccontata al pub non crea lo stesso effetto che riportata al personaggio interessato durante un live.

Ma ci sono anche casi comuni di gruppi di gioco stretti che hanno informazioni condivise in gioco ed è verosimile che i personaggi facciano rapporto su quanto accaduto loro durante il live e si scambino pareri e impressioni sulle loro informazioni, cercando di trovare il bandolo della matassa. Questo genere di interazioni Fuori Gioco è più comune tra giocatori che vivono nella stessa zona e possono trovarsi di persona, ma con i moderni mezzi tecnologici, video conferenze su skype e gruppi su facebook sortiscono lo stesso effetto. Se c'è la possibilità di vedersi di persona è preferibile organizzare un Ritrovo. Siamo consapevoli che non possiamo impedire ai giocatori di parlarsi del gioco al di fuori degli eventi, quindi abbiamo deciso di regolare la cosa come segue:

- Questo Tipo di Interazione Fuori Gioco è sconsigliata, usate le altre possibilità che vi diamo ogni volta che potete.
- Se proprio dovete, cercate di coinvolgere un Master.
- Qualunque cosa diciate, è considerata IN GIOCO. I migliori tutori della privacy del vostro PG siete voi, se avete informazioni che non volete si sappiano, non ditele. Anche con le migliori intenzioni del mondo, un giocatore può sbagliare: se è a conoscenza di una informazione che non dovrebbe avere potrebbe scappargli detta o reagire come se il suo PG lo sapesse, evitate quindi cose come "oh, fuori gioco, tizio l'ho ucciso io, però non dirlo".

Missive

Il modo migliore di scambiare informazioni di gioco al di fuori degli eventi sono le Missive. Il sito di Intempesta Noctis integra uno strumento appositamente designato che permette ai giocatori di inviare lettere ad altri PG ma anche a PNG. Le missive seguono queste regole:

- Le missive sono Illimitate. Ciascun giocatore può inviare tutte le missive che può permettersi.
- Le missive vengono inviate nella data dell'ultima Voce di Locanda.
- Le missive hanno un costo in monete di gioco. Il costo varia in base al destinatario e al canale utilizzato per l'invio (vedi tabella)
- Il pagamento delle missive avviene al live successivo: il costo delle missive che ha inviato viene prima dedotto dalla sua rendita, se questa non fosse sufficiente a coprire le spese, verrà chiesto al giocatore di saldare l'ammanto in segreteria, al momento della registrazione del PG. Se il PG non avesse abbastanza monete, contrarrà un debito con la banca ducale per il corrispettivo ammontare. (vedi Tomo dell'Economia)
- Le missive arrivano SEMPRE a destinazione, salvo fattori di trama.
- Le missive possono essere intercettate. L'intercettazione non pregiudica la consegna, ma significa che qualcuno avrà letto il contenuto del messaggio. La probabilità che una missiva sia intercettata dipende dal tipo di messaggio che si sta inviando (vedi tabella)
- Per spedire una missiva è sufficiente conoscere il nome completo del destinatario o il suo titolo in caso di personalità nota.
- La risposta di una missiva arriva dopo un tempo ritenuto consono dai Master per cui avvenga la spedizione del messaggio, l'elaborazione da parte del destinatario e la spedizione della risposta. Più il destinatario è lontano e più le richieste sono complesse, più tempo ci vorrà per avere la risposta.
- è Possibile inviare Missive anche in gioco, imbucando il messaggio nell'apposita cassetta delle lettere. In questo caso il destinatario deve essere indicato all'esterno, sulla busta che deve contenere anche le monete per coprire il costo della spedizione desiderata che viene scontato di 1 moneta di rame.
- Se una lettera inviata In Gioco non ha il destinatario sulla busta, il messaggio non verrà recapitato ma potrà comunque essere intercettato.

Destinatario	Costo	Intercettazione
PG	0	0%
PNG nel Ducato	2 monete di rame	5%
PNG fuori il Ducato	4 monete di rame	10%
Canale Sicuro	1 moneta d'Argento	1%

Ritrovi

I Ritrovi sono in realtà Eventi In Gioco, ma li citiamo qui perché a differenza di Live ed Episodi sono organizzati dai giocatori, quindi è una possibilità di giocare al di fuori degli eventi ufficiali. Vedi la descrizione nel capitolo *Eventi di Gioco*.

Azioni Fuori Gioco

Questo tipo di Interazione Fuori Gioco è stata aggiunto per venire incontro all'esigenza di molti giocatori di interagire con l'ambientazione in modo più diretto, che non sia parlare con un PNG.

Un'Azione Fuori Gioco rappresenta un PG che dedica il suo tempo libero a una particolare impresa, di natura prettamente pratica. In generale si tratta di reperire informazioni in modo indiretto (senza chiederle ad una persona specifica), come visitare un luogo, fare ricerche su testi scritti, chiedere in giro, ecc.

Le Azioni Fuori Gioco (AFG) seguono queste regole:

- Le AFG sono sconsigliate, hanno molti limiti e sono difficili da gestire, sono da considerarsi elementi primariamente interpretativi.
- Le AFG devono essere scritte via Email all'indirizzo inazionifg@gmail.com con la descrizione più accurata possibile del comportamento del vostro PG comprese reazioni modali (es. "se trovo questo allora vado a destra, altrimenti torno indietro")
- I Master hanno il diritto di rifiutare le AFG se ritengono che siano campate per aria o violino alcune condizioni.
- Se lo scopo di un'AFG può essere palesemente raggiunto con una missiva, l'azione viene rifiutata e vi sarà chiesto di spedire una missiva. Quindi non cercate di usare un'AFG per evitare di essere intercettati.
- Non è possibile agire direttamente contro altri PG, in quanto i giocatori interessanti non avrebbero la possibilità di controbattere.
- E' possibile agire contro PNG, con le dovute eccezioni in virtù del principio di conservazione e della regola di buon gioco per cui "le cose importanti si fanno ai Live".
- Le AFG hanno un costo variabile a discrezione dei Master, in base all'azione proposta.
- La data in cui l'AFG inizia è determinata dalla data dell'ultima Voce di Locanda, come per le missive.
- Ogni PG ha diritto ad almeno 1 AFG. La possibilità di effettuarne altre nello stesso periodo inter-live dipende da vari fattori, tra i quali la durata della prima azione ed elementi di trama o di background.
- L'esito delle AFG è deciso in modo insindacabile dai Master, in genere in modo unilaterale, ma è possibile che vengano fatte domande per integrare la vostra descrizione, nei casi in cui ritenuto opportuno.

Esiti

Questa modalità ha moltissimi limiti dovuti alla sua natura "narrativa", più legata al gioco di ruolo da tavolo che dal vivo, mancando nel giocatore la spontaneità e l'immersione che si ha giocando in prima persona e avendo il master il peso di dover gestire in modo arbitrario un'infinità di variabili. (ad esempio nel fuggire da un pericolo, il personaggio potrebbe banalmente inciampare ed essere raggiunto, cosa che qui deve decidere il master)

Per tanto, ecco alcune linee guida sugli esiti delle AFG, per dare un'idea di che possibilità offrono ai giocatori:

- I Master adotteranno sempre le soluzioni più conservative per l'incolumità del personaggio, anche a scapito dell'obiettivo. Se anche in gioco il personaggio rischierebbe per ottenere risultati, qui non c'è modo di "giocarsela" quindi si passa sempre dal rischio minore anche se comporta fallire.
- La qualità delle informazioni ottenuto sarà sempre e solo indiziaria. Non scoprirete mai grandi segreti in questo modo, ne trovare oggetti chiave o altre informazioni cruciali, ma solo qualche aiuto.
- L'ambientazione risponde alle vostre azioni, quindi è molto probabile che ci siano conseguenze, più o meno evidenti. Ad esempio potrebbe manifestarsi come una Voce di Locanda che parla genericamente di qualcuno che fa domande in giro, oppure potrebbe tradursi nella reazione di qualche PNG, via missiva o durante un live. Potrebbe anche non succedere niente nell'immediato, ad esempio perché avete fatto davvero poco rumore o perché chi ha colto sta agendo alle vostre spalle.
- Potrebbero esserci dei casi in cui il personaggio subisca effetti dannosi, indipendentemente dall'esito. Ad esempio un PG potrebbe essere rapinato lungo la strada perdendo alcuni oggetti o monete, oppure potrebbe essere arrestato e farsi una notte in cella, con le conseguenze del caso.

RINGRAZIAMENTI

Rinnoviamo ancora una volta i ringraziamenti con questa versione del regolamento. Siamo al nostro settimo anno di vita e Intempesta Noctis è rigogliosa più che mai. Finché avremo voglia di giocare insieme andremo avanti a dare forma e sostanza alla nostra fantasia. Questa bellissima storia è viva ed è stata possibile grazie ad ognuno di voi, alla vostra creatività, bravura e presenza.

Ringraziamo anche altre realtà di gioco che hanno deciso di unirsi a noi, e noi a loro, per aiutarci ad essere più forti insieme.

Ringraziamo dunque:

- Delirium Live;
- Star Wars Live;
- Terranova Live.

Queste associazioni ci hanno aiutato tantissimo, anche se forse ai giocatori può non essere sembrato. Inoltre insieme siamo riusciti a mantenere una bellissima ed adatta location per giocare. Infine la nostra collaborazione ci aiuta anche a livello economico perché si sa: se si vuole qualcosa quel qualcosa in questo mondo ingrato costa! E voi lo sapete meglio di tutti, dato che anche ad I.N. *"Tutto ha un prezzo, anche tu"* come diceva il vecchio PG Elmerich di Baviera.

Quindi da parte dello staff grazie a tutti voi, in parte fautori della nostra stessa passione che ha permesso la nascita di Intempesta Noctis e in parte creatori dello stesso mondo che ci affascina così tanto.

Sperando di fare sempre meglio e di continuare insieme questa splendida avventura!

Filippo Ghirardi.

Massimiliano Montuschi.

Davide Orsi.

Andrea Storti.

APPENDICE:

“GUIDA ETICA DEL GIOCATORE DI I.N.”

Il giocatore di ruolo è vario come vari sono i personaggi a cui dà vita con le mille sfumature date dalla propria fantasia e dalla propria abilità. Tuttavia, in un gioco di ruolo, insieme con la natura ludica dell'iniziativa, ci troviamo ad affrontare alcuni temi etici a livello di gestione e comportamento. Li elenchiamo a titolo preventivo e per essere chiari con chiunque dovesse venire a giocare da noi.

Un giocatore di ruolo di Intempesta Noctis dovrebbe tenere a mente che:

- 1) Un gioco di ruolo è una bella puntata di una storia. Lo scopo è di creare qualcosa di bello insieme e nessuno vince realmente su un altro giocatore. La sconfitta del proprio PG non renderà il giocatore peggiore, anzi, in alcuni casi avviene il contrario. Giocate per vincere qualcosa se lo desiderate, ma mai a tutti i costi andando a rovinare una bella storia.*
- 2) I master sono in campo per creare qualcosa insieme ai giocatori, ma sono già pesantemente penalizzati rispetto ad essi: lavorano per il prodotto finale e non possono giocare come voi perdendosi gran parte della sorpresa e del brivido. Il giocatore ricordi sempre che il master non gioca e non guadagna nulla a prendere decisioni che possono sembrarvi penalizzanti per un gruppo o per un altro.*
- 3) Un master è tale per poter superare le regole. Infatti è in questo modo che si integra il regolamento che mai potrà essere completo o permettere le migliori sfumature interpretative. Quando un master ignora le regole o le cambia, può farlo e lo fa per rendere le cose più interessanti, a suo parere (vedi punto 2). L'errore può capitare e fa parte dell'essere umano.*
- 4) Barare è il modo migliore per ammazzare il gioco. I tentativi investigativi vengono rovinati e il giocatore non si diventerà in quanto perderà gradualmente il vero brivido del gioco di ruolo. Un intoccabile non gioca, rovina il gioco agli altri e a se stesso. In tali casi ricordate che i master non sono cattivi se poi prendono provvedimenti, ma devono farlo per rispetto verso gli altri giocatori.*
- 5) Il Fuori Gioco è nemico del gioco di ruolo. Cercate sempre di evitare di parlare fuori gioco di grandi segreti o di cose che non dovrete sapere. Non parlate dei vostri intimi segreti di gioco agli altri giocatori: non solo è cattivo gioco, ma lo rovinerete agli altri! Questo è un punto molto importante, soprattutto in un gioco investigativo come il nostro. I master si riserveranno di prendere provvedimenti in caso di riscontro di questi comportamenti al limite o perfino scorretti!*

BUON GIOCO!