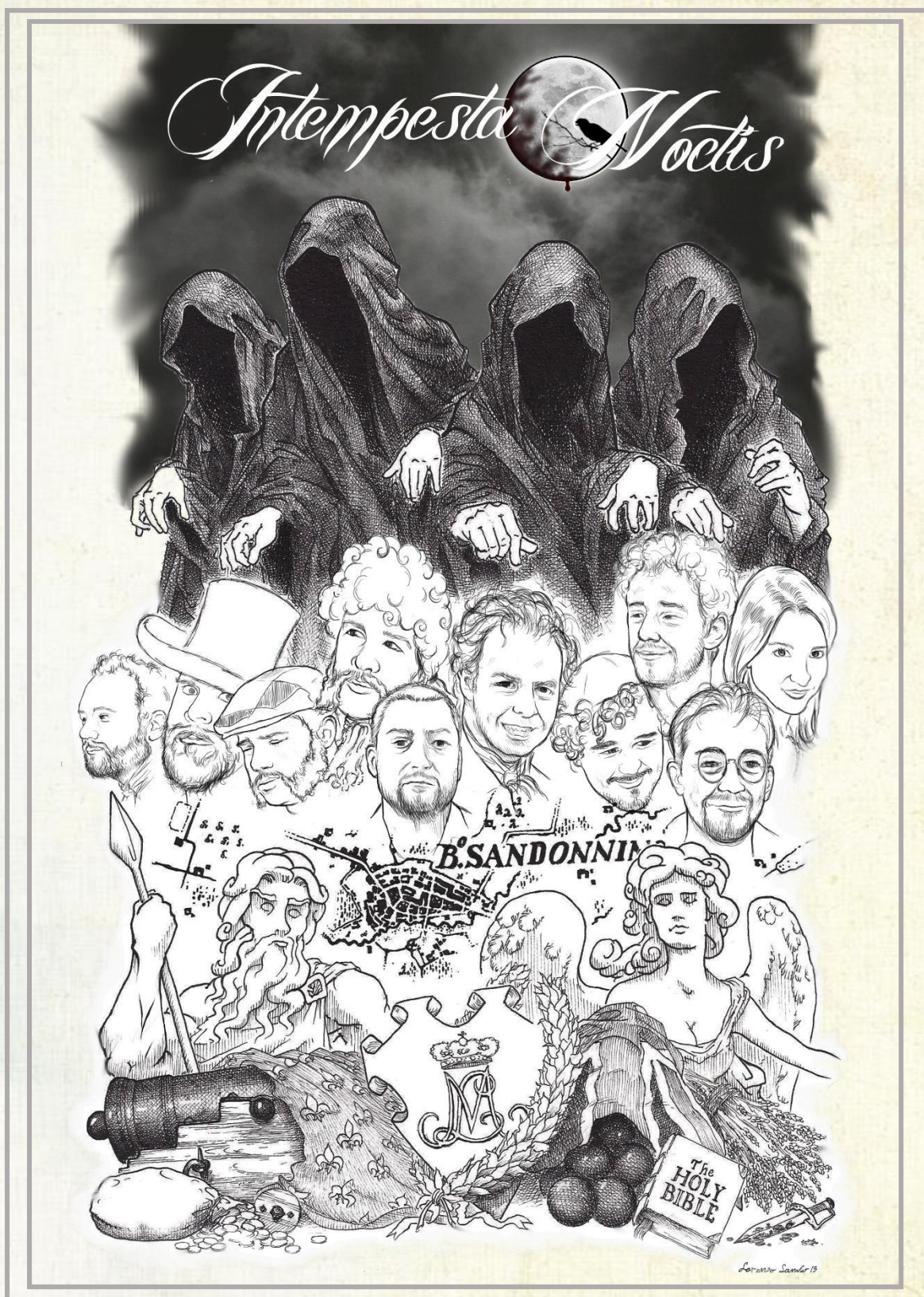


# TOMO DELLE REGOLE



Edizione 6.1



## SOMMARIO

I. Introduzione .....	III
II. Personaggi .....	X
III. Il Mondo di Gioco .....	XIX
<b>Porte e Serrature</b> .....	XXIII
<b>Il Combattimento</b> .....	XXX
IV. Effetti .....	XXXIV
<b>FISICI</b> .....	XXXV
<b>MENTALI</b> .....	XXXVII
<b>SPECIALI</b> .....	XXXVIII
<b>SUFFISSI</b> .....	XL
V. Cartellini .....	XLI
<b>Sostanze</b> .....	XLIII
<b>Droghe</b> .....	XLIV
<b>Sintetizzare Sostanze</b> .....	XLV
VI. Abilità .....	XLIX
<b>GENERICHE</b> .....	L
<b>ARMI</b> .....	LIII
<b>FISICHE</b> .....	LV
<b>SOTTERFUGIO</b> .....	LVII
<b>CONOSCENZA</b> .....	LIX
<b>STATUS &amp; ECONOMIA</b> .....	LXIV
<b>MEDICHE</b> .....	LXVIII
<b>MISTICHE</b> .....	LXXI
VII. Incanti .....	LXXIII
VIII. Il Fuori Gioco .....	LXXVI
<b>Interazioni private fra giocatori</b> .....	LXXVI
<b>Missive</b> .....	LXXVII
<b>Ritrovi</b> .....	LXXVII
<b>Azioni Fuori Gioco</b> .....	LXXVIII
Ringraziamenti .....	LXXXI
<i>APPENDICE: "Guida etica del giocatore di I.N."</i> .....	LXXXII



# I. INTRODUZIONE





## Intempesta Noctis

Intempesta Noctis è un GRV (Gioco di ruolo dal vivo) con un'ambientazione basata sul periodo storico dei primi anni del 1800 (Periodo della Restaurazione). La Storia del mondo di gioco ricalca quella reale fino al 1818, almeno in merito agli eventi più importanti e noti a tutti. Per quanto riguarda eventi storici minori o aspetti del mondo legati alle materie di gioco (quali magia, alchimia, occulto, eventi politici legati alle Famiglie, ecc..) è opportuno attendersi differenze anche rilevanti; è bene chiedere allo staff se avete dubbi. Dopo il 1818, ciò che fanno i personaggi è ciò che il giocatore può leggere sul sito internet (<http://www.intempestanoctis.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). L'ambientazione di Intempesta Noctis non è scritta nel dettaglio in quanto il gioco ha una rilevante componente investigativa.

**Ogni citazione presente nel seguente regolamento deriva da VERE sessioni di gioco; le parole riportate sono state pronunciate da giocatori.**

## Premesse

Intempesta Noctis origina dal desiderio di due persone di offrire ai propri amici un gioco diverso, che non avevano mai provato. Questo gioco è di interpretazione, ma diverso dal 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, rispettando una regola autoimposta sul carattere del proprio personaggio. Questo manuale fornisce le indicazioni necessarie per capire cosa fare per interagire con gli altri giocatori e con l'ambientazione.

## Cenni Generali

L'interazione tra i giocatori avviene nel sistema GRV Live Action, interpretativo per quanto riguarda i dialoghi e di abilità per quanto riguarda eventuali combattimenti e azioni fisiche. È fondamentale 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.

Alcuni aspetti dell'interazione del personaggio con il mondo di gioco sono regolati mediante delle Abilità, in maniera analoga ai giochi di ruolo da tavolo; l'acquisizione di nuove abilità è subordinato all'acquisizione di punti esperienza (PX) partecipando agli eventi di Intempesta Noctis.

Confondere giocatore e personaggio porta a incomprensioni, malessere ed al meta-gioco, ossia ad 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:

### Lingue

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).**

### Valuta di Gioco

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 in tutti i suoi aspetti, 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 di ogni domanda riguardante regolamento, ambientazione, eventi. I master possono aggirarsi nell'area di gioco indossando un giubbotto catarifrangente (di cui andiamo molto fieri). Quando fanno ciò 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, per dare priorità allo svolgimento fluido dell'azione di gioco. È da ricordare che un master è colui che conosce meglio regolamento ed ambientazione; qualora compisse 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. Possono essere organizzati e gestiti 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 tipica di 12 ore; i dettagli organizzativi sono comunicati con qualche mese di anticipo.

**Iscrizione:** 1 personaggio per giocatore.

**Premio:** 3 PX per giornata di gioco.

“Sto Partendo, caro Royass, questioni urgenti mi attendono.”

“E dove andate, di grazia, Principe Ottone?”

“Vado a fare la Storia.”

*Una sera alla Locanda Da Giovanna,  
anno 1826*

#### EPISODI

Un episodio è un evento di gioco organizzato in una singola giornata, tipicamente per alcune ore di gioco totali. Un episodio è ambientato in un luogo limitato e ha una trama o scopo ben definito. Tutti i giocatori sono invitati a partecipare, ma non tutti con il medesimo scopo. Infatti, gli episodi sono tipicamente organizzati in conseguenza di azioni intraprese dai personaggi. 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. Durante un Episodio possono essere in vigore regole speciali per rappresentare le particolari situazioni o condizioni che lo caratterizzano.

**Iscrizione:** Giocatore come PG o PNG a seconda delle istruzioni dei master.

**Premio:** Variabile. 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


Un gruppo di giocatori ha la possibilità di organizzare un ritrovo per la propria fazione (riconosciuta a livello di ambientazione, 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 da loro decisi. Nel momento in cui scelgono 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). 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 consuete per le attività extra-evento.

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.

**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 Gaelico 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



**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; il motivo è che in questi casi tali contrasti dovrebbero più opportunamente trovare sfogo in un evento LIVE o EPISODIO. 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.



*Come posso invitare un PNG ad un ritrovo "in gioco"?*

La partecipazione di un master ad un ritrovo tra giocatori è possibile ad alcune condizioni.

I PNG possono essere invitati a un qualunque ritrovo, anche di personaggi appartenente a un gruppo informale. La condizione necessaria (ma non sufficiente) è che i PG abbiano interagito lungamente con il PNG nel corso di un evento di gioco. In particolare, l'accettazione dell'invito avrà una probabilità maggiore più i legami tra il gruppo di personaggi e PNG sono forti, vuoi per "affari" comuni, o per accordi precedenti, oppure per questioni legate all'ambientazione. Dato che la struttura di Intempesta Noctis è costruita sulle famiglie, i due gruppi di personaggi noti come **"Famiglia Nottingham"** e **"Famiglia La Rochelle"** possiedono in partenza solidi e ramificati legami con numerosi PNG del Ducato e delle rispettive nazioni, che tipicamente risponderanno più facilmente in modo positivo agli inviti.

Nel caso in cui si voglia invitare un Personaggio Non Giocante, ci sono due condizioni non negoziabili:

1 - L'accettazione dell'invito e la presenza del PNG sono decise dai master in modo insindacabile, in funzione delle esigenze di trama. È comune che un PNG risponda negativamente all'invito, per qualsivoglia motivo legato alle sue attività, alla sua storia, alle sue intenzioni.

2 - il PNG deve essere invitato precedentemente via missiva, al fine di garantire la possibilità che, tramite eventuale intercettazione, l'incontro sia noto ad altri personaggi. Nota che se il PNG è lontano occorre scrivere ragionevolmente per tempo, per dargli modo di presenziare.

La data per l'invito sarà la data reale (giorno e mese) nella quale stai organizzando il ritrovo. Se non coinciderà con quella di gioco, i master provvederanno a rimediare.

Infine, la riservatezza del ritrovo a cui sono presenti PNG non è mai garantita nel mondo di gioco. Il Borgo è vivo e ricco di persone, ed i PNG stessi hanno una loro vita indipendente dalle azioni e dalle volontà dei PG. Anche questo aspetto è insindacabilmente nelle mani dei Master.



## **Le Informazioni Sono Sempre in Gioco**

Intempesta Noctis è un gioco di stile principalmente Investigativo; per tanto, raccogliere informazioni è la parte principale del gioco, avere le informazioni è la più grande forma di potere all'interno del gioco. A causa di questo, non è semplice gestire la classica separazione di cosa sa il giocatore e cosa sa il PG, ad esempio: se io giocatore venissi a sapere il colpevole un certo delitto al di fuori del gioco (ad esempio perché il giocatore del PG in questione lo dice al Bar con gli amici), non potrei più giocare quell'indagine serenamente. In tutti casi cadrei nel meta-gioco, poiché se puntassi direttamente al colpevole, starei usando una informazione ottenuta fuori gioco, ma anche se al contrario evitassi di indagare, starei meta-giocando, poiché il rinunciare all'indagine è comunque conseguenza di una informazione che non è stata ottenuta in gioco.

Per evitare che si instaurino queste situazioni di sicuro meta-gioco, **ad Intempesta Noctis le informazioni sono considerate sempre in gioco, quello che sa il giocatore è quasi sempre coincidente con quello che sa il PG** (ci sono alcune doverose eccezioni, spiegate più avanti).

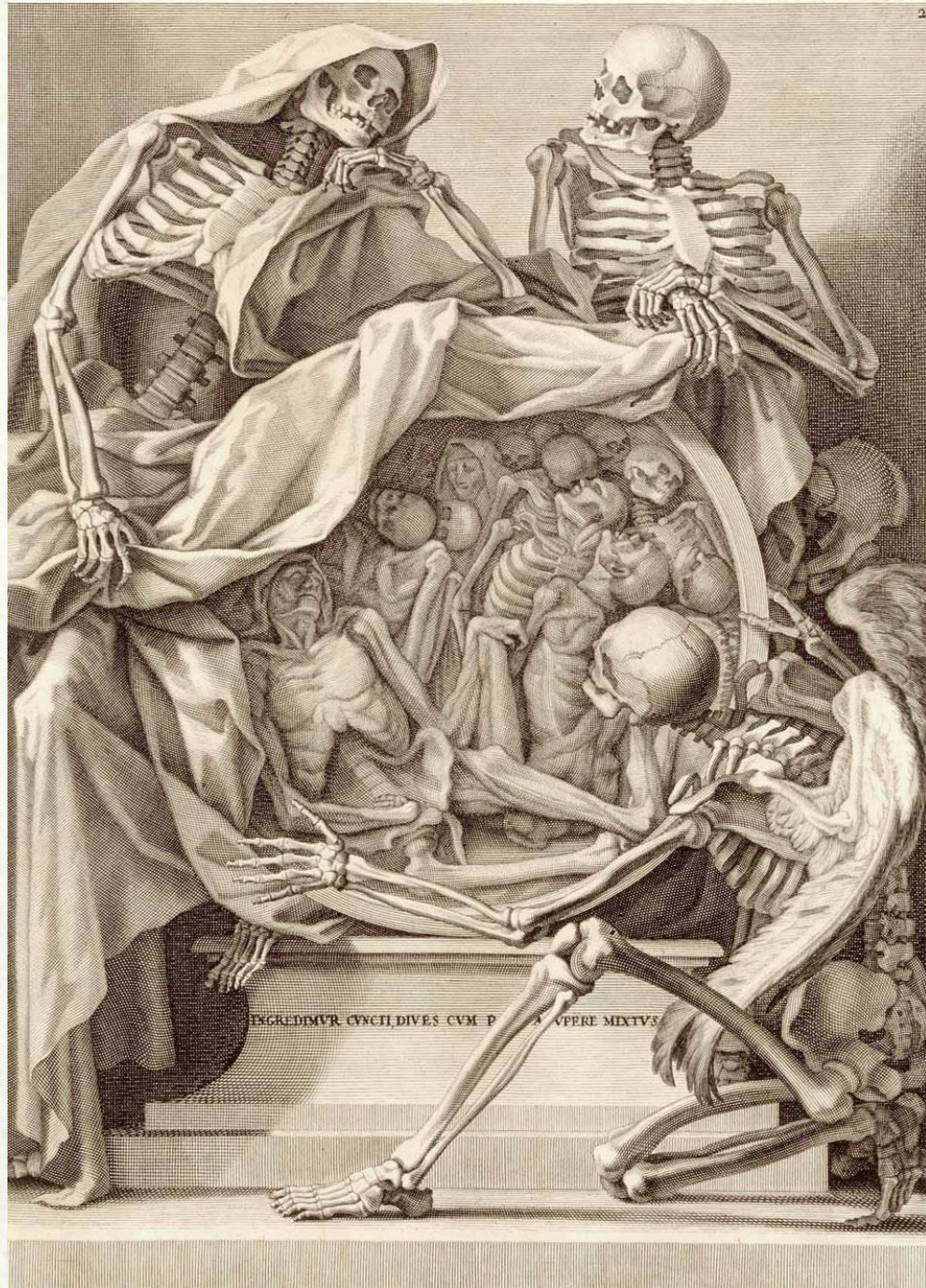
Dato che non possiamo fisicamente impedire alle persone di parlarsi del gioco quando si incontrano, lo staff ha sancito questa regola in modo da spingere i giocatori a tutelarsi da soli: se stai parlando con il giocatore di un PG alleato sarai ben felice di condividere le informazioni, ma se invece stai parlando con il giocatore di un PG rivale allora stai attento a che informazioni passi, anche se non sei ad un evento, perché potrebbe essere usato in gioco. Il modo migliore di evitare che circolino informazioni ottenute fuori dagli eventi è non parlarne.

Ci sono tre sole eccezioni a questa regola: i personaggi Morti, l'amnesia da coma o svenimento e le informazioni "rubate".

1. Un giocatore che crea un nuovo PG, non può in nessun modo utilizzare o riferire le informazioni che erano note al PG precedente. Parlare di qualunque cosa che sapeva il proprio PG precedente costituisce una barata ed è sanzionata dallo staff. Vedi "Morte delle Informazioni" più avanti.
2. Un PG che perde i sensi scorda tutto ciò che è accaduto nel minuto precedente e rimane all'oscuro di tutto quello che sente o vede il giocatore mentre il PG sarebbe privo di sensi. Usare le informazioni acquisite in questo arco di tempo equivale ad imbrogliare ed è sanzionato dallo Staff.
3. Un giocatore che dovesse ottenere informazioni riguardo al gioco in modi forzosi non ha il diritto di usarle in Gioco. Questo comprende, ad esempio, frugare nella borsa di un giocatore e prendergli documenti di gioco, entrare nel suo account del sito, leggere la sua posta elettronica, ecc. Per esempio: se tizio è al bar e lascia il cellulare sbloccato sul tavolo quando va in bagno e tu glielo prendi e vai a leggere nelle sue e-mail le missive di gioco che ha ricevuto, STAI IMBROGLIANDO. Altre situazioni rispetto a questo punto possono essere più ambigue e vi invitiamo di parlarne con lo staff per valutare il modo migliore di gestirle.



## 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 può avere UN SOLO PG attivo in un dato momento; la creazione di un nuovo PG tipicamente presuppone l'abbandono del PG precedente.

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

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

**SESSO:** maschio o femmina.

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

**ABILITA':** una lista di competenze possedute dal PG, che definiscono le modalità con cui il PG può interagire con gli altri PG e con il mondo di gioco. **Sono descritte in dettaglio nel capitolo VI di questo manuale.** Le abilità vengono scelte dal giocatore per un massimo di 20 punti esperienza (PX). Il personaggio dichiara in fase di creazione **3 gruppi** di abilità nei quali acquisterà le abilità stesse pagandone il prezzo in PX. 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 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. Tutte queste informazioni sono da concordare con i master che devono approvare il background; in particolare, posso essere in vigore restrizioni a particolari scelte di background legate a esigenze di gioco. Pertanto, fornire il background ai master è obbligatorio e fondamentale.

Ogni PG che prenda parte ad un evento, all'inizio dello stesso riceve le proprie rendite **solo se ha consegnato il background ai master.**

## 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".



"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.*





Una volta seguite le istruzioni invia la lista delle abilità (con segnati i 3 gruppi di abilità scelti) e il background ad un master tramite qualunque mezzo ti venga comodo. Se hai seguito bene le istruzioni, 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 "Missive" 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: **Tra un evento e un altro, il giocatore può decidere di sacrificare il proprio PG per recuperare da esso un terzo dei PX, senza contare i 20 PX iniziali.** (esempio: Giorgio decide di sacrificare il proprio PG Gerard. Gerard ha 29 PX, togliendo i 20 PX della creazione, restano 9 PX, quindi Giorgio recupererà 3 PX da sommare ai 20 PX iniziali del suo PG successivo). Un PG morto viene sacrificato a piacere del giocatore. Un PG vivo, se viene sacrificato, non può più essere iscritto a nessun evento e normalmente muore in un tempo deciso dallo staff, generalmente tra un evento e un altro. Lo staff ha assoluto controllo sulla sorte del PG sacrificato, e sulle circostanze della sua dipartita.

### **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 non rientrano nei normali gruppi di abilità e possono essere acquistate solo in fase di creazione del PG e mai in seguito. I PG che hanno abilità innate sono pochissimi; per ogni PG creato viene eseguito un sorteggio a probabilità variabile, basata sulla qualità del background a giudizio dello staff. Un PG che non presenti il background non avrà possibilità di avere abilità innate.

Se un PG avrà 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 sia manifestata solo negli ultimi tempi.

**La lista delle abilità innate è segreta, non è presente in questo manuale.**



## Punti Ferita, Locazioni e Cartellini Salute

Ogni Personaggio ha di base 2 Cartellini SALUTE. Si tratta di cartoncini che vengono consegnati nella busta del PG alla registrazione, assieme alla scheda con le abilità. Riporta il nome del PG e la data dell'evento in corso.

I Punti Ferita (PF) sono il numero di danni che una locazione può subire prima di divenire inutilizzabile. Di base, **le locazioni hanno ciascuna un numero di PF pari al numero di cartellini salute disponibili del PG**. Perdere cartellini salute riduce il numero massimo di PF per locazione, ma mai sotto 1 PF per locazione.

Ogni PG possiede 5 locazioni:

- **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.

A seconda degli effetti che il personaggio subisce, il giocatore dovrà sottrarre il corrispondente di punti ferita alla locazione colpita. Subire danni non influenza i Cartellini Salute (che rappresentano il massimale di salute a disposizione del Personaggio) ma è un conteggio da tenere a mente che determina lo stato attuale delle locazioni:

- Una locazione che ha almeno 1 PF disponibile (anche se non fosse al suo massimo di PF), non comporta conseguenze.
- 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**.

## Cicatrici

Le cicatrici rappresentano la capacità di guarire di un personaggio, quanto il suo fisico può sopportare di essere ricucito e perdere sangue nel tempo di un evento.

**Ciascun CARTELLINO SALUTE è composto da 3 cicatrici.**

Quando un PG perde una cicatrice (a causa di un effetto o per la regola della guarigione), il PG deve strappare uno dei lembi Cicatrice dal **CARTELLINO SALUTE**. Non è possibile distribuire le cicatrici tra più CARTELLINI SALUTE, deve essere consumato un intero CARTELLINO SALUTE prima di cominciare a strappare il successivo. Una volta esaurite le cicatrici, il **CARTELLINO SALUTE** non sarà più disponibile per l'evento in corso, riducendo effettivamente suo massimale di Punti Ferita in tutte le locazioni. Un PG che ha perso almeno 1 cartellino salute deve indossare una benda insanguinata (reperibile presso l'ospedale in gioco). Al termine dell'evento di gioco, i CARTELLINI SALUTE vanno tutti consegnati allo staff.



## Stato di Salute

Un personaggio può cadere in COMA e MORIRE in seguito a danni fisici ed essere curato per riprendersi dal COMA. Gli Stati di Salute possibili sono i seguenti:

**SANO:** il PG inizia l'evento in stato SANO e torna ad esserlo quando ha almeno 1 PF in ogni locazione (anche se non fosse al suo massimo di PF) e almeno 1 cartellino salute. In questo stato può agire liberamente senza limitazioni. Se il PG ha perso dei PF è tenuto ad interpretare una ferita lieve, ma 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, la locazione BUSTO va a zero PF, a rappresentazione di una situazione di arresto cardio-circolatorio in seguito alla grande perdita di sangue.

**COMA:** un PG entra in coma se il suo **BUSTO viene portato a zero punti ferita (quindi, anche in seguito al termine dello stato di FERITO senza aver ricevuto cure).** Il coma dura 6 minuti durante i quali il PG sta a terra privo di sensi, senza poter 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. Sebbene esistano modi di prolungare il tempo di coma, **esso non può mai essere aumentato oltre i 20 minuti totali.**

**MORIBONDO:** Un PG diventa MORIBONDO se si verificano TUTTE le seguenti condizioni:


1. Il PG non ha più cartellini salute disponibili.
2. Il PG è in COMA
3. Il PG riceve uno o più effetti che lo riporterebbero ad avere almeno 1 PF alla locazione BUSTO.

In questa circostanza, invece che tornare SANO, il PG diventa MORIBONDO.

Un PG MORIBONDO ha 1 PF per locazione, non può correre, non può attaccare nessuno e non può parlare con voce alta, ma può difendersi. Non ha la forza necessaria per lanciare INCANTI.


Inoltre, un PG moribondo deve dichiarare *Nullo* agli effetti *Stasi*, *Cura* e *Guarigione* e ignora l'effetto *Cicatrici X*. Se un PG moribondo arriva ancora in vita a fine evento, si considera che con il riposo e le cure adeguate recuperi le forze e comincerà il live successivo SANO e con tutti i suoi Cartellini Salute.

**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



"Guardaci ragazzo. Tu hai messo una bomba per ammazzare il Marchese? Loro useranno i cannoni e domani ci saranno altri tuoi amici a coprire i catafalchi. Sai cosa c'è di diverso fra voi e loro? La lingua in cui fate il funerale."

*Sean O'Connell ad un ribelle prigioniero, anno 1825*





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.

### **Riprendersi dal Coma**

Un PG in COMA può essere salvato dalla morte con qualsiasi effetto che restituisca PF alle locazioni:

Se il PG in COMA ha almeno 1 CARTELLINO SALUTE disponibile, quando riceve effetti che lo porterebbe ad avere almeno 1 PF in ogni locazione, Il PG torna in stato SANO e subisce l'effetto DEBOLEZZA. Inoltre, Il PG perde una CICATRICE e il lembo cicatrice rimosso dal CARTELLINO SALUTE deve essere consegnato nel minor tempo possibile al PG che lo ha curato.

Se il PG in COMA non ha CARTELLINI SALUTE disponibili, quando riceve effetti che lo porterebbe ad avere almeno 1 PF alla locazione BUSTO, Il PG passa in stato MORIBONDO.

N.B.: se un PG ha più di una locazione a 0 PF, tutte devono essere curate di almeno 1 PF per far risvegliare il PG dal coma.

### **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 generale (sano, coma, morto o moribondo) 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. Questo si limita alle informazioni fornite FUORI GIOCO dall'effetto delle abilità, un PG può fornire a sua discrezione le informazioni in suo possesso relative alle ferite che ha subito, sempre che ne sia in grado (deve essere cosciente, essere sicuro che i fatti non siano accaduti nel minuto di amnesia provocato dal coma o svenimento, ecc.)
- I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "DIAGNOSTICARE" possono analizzare corpi sani o in coma e dedurne informazioni aggiuntive, vedi la chiamata "DIAGNOSTICARE" al capitolo IV.
- I PG MEDICI CHE ABBIANO L'ABILITA' "AUTOPSIA" possono analizzare corpi morti (o fogli cadavere) e, TRAMITE UN MASTER OPPORTUNAMENTE CHIAMATO, dedurne informazioni sulla morte (morte violenta o meno e come, tempi, sostanze eventuali ingerite o altro).



## Le Eccezioni Interpretative

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

### **LA MORTE EPICA**

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

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

“Abbiamo...vinto...?”

“Sì. Abbiamo vinto...”

“Lord Blake... non abbandonate... non... abban... donate...”

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

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

**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.
- 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.**



## MORTE DELLE INFORMAZIONI

Nel caso della Morte di un PG, il giocatore DEVE seguire queste limitazioni interpretative, volte a preservare il carattere investigativo del gioco, per se e per gli altri, anche se sono in contrapposizione della regola generale che "le informazioni sono sempre in gioco:

- 1) Il Giocatore non può in alcun modo parlare delle informazioni derivate dalle conoscenze in possesso dei propri PG deceduti. Non può quindi fare considerazioni su nulla riguardante i precedenti PG dato che ogni rivelazione può dare indizi agli altri giocatori. Non può suggerire nulla riguardante i propri vecchi PG e ovviamente non può raccontare cosa sia successo loro! Anche una cosa che sembra innocente può pregiudicare l'effetto sorpresa e il gioco degli altri giocatori.
- 2) Il Giocatore non può, con un eventuale nuovo PG, giocare sui propri PG deceduti. Non è possibile, quindi, chiedere agli altri informazioni mirate che erano in possesso del proprio vecchio PG per "risvegliare le conoscenze del vecchio PG", ma dovrà, se gli capita, riprendere genuinamente le informazioni. A tal riguardo si consiglia fortemente di cambiare ambito di gioco, dove possibile; vi sono molti rami differenti che non si toccano (o si toccano poco) con altri.
- 3) Il giocatore non può in alcun modo indagare sulla morte del proprio vecchio PG. Il motivo è presto detto: non è giocabile nello stile da noi promosso. Mentre gli altri brancolano nel buio e devono solo supporre, il giocatore del PG deceduto sa con certezza dove deve arrivare. In questo caso il giocatore dovrà, col PG nuovo, ignorare o seguire passivamente quell'unico ambito che è l'eventuale indagine sul proprio vecchio PG (significa che può ascoltare, può incamerare informazioni, ma non può indagare attivamente o suggerire).

"Vedete Malatesta, io sono sempre avanti a Voi, almeno di tre passi..."

*Contessa Irina Nicolaeva Kriatcko,  
anno 1824*

## USO DI ARMI SENZA ABILITÀ

Potrebbe capitare che un personaggio che non possiede nessuna abilità nell'uso delle armi, si trovi messo alle strette da un aggressore e benché non addestrato è poco credibile, che in mancanza di possibilità di fuga, non possa nemmeno provare a difendersi. Se un PG ha un coltello a disposizione ma non sa usarlo, può impugnarlo ugualmente ma con le seguenti limitazioni:

- Quando colpisce deve dichiarare TOUCHE.
- Quando para i colpi, subisci il danno dichiarato dall'aggressore all'arto che impugna l'arma.

Per maggiori dettagli, vedi le sezioni Combattimento, Effetti e Abilità.

## 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) detto FOGLIO CADAVERE in cui è scritto il nome del proprio PG.** 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. È infatti possibile che anche PNG principali lascino sul campo di gioco un foglio cadavere.

## Interazioni tra Personaggi

*È 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. Un PG può opporsi alla perquisizione se cosciente. All'inizio del conteggio, il giocatore DEVE iniziare immediatamente a raccogliere gli averi del PG. 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 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*.



FURTI: ogni oggetto in possesso di un PG o PNG può essere rubato, ESCLUSE armi, vestiario e oggetti personali. **Documenti scritti (come diari o appunti) seppur oggetti personali possono essere rubati.** Il furto non segue regole precise, basta appropriarsi dell'oggetto voluto. Tuttavia, non è possibile frugare all'interno di borse o tasche. È possibile rubare solo oggetti palesemente visibili. **Per compiere un'azione completa di furto è necessario effettuare una perquisizione.** Non è

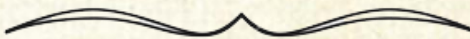
possibile aprire borse anche se lasciate incustodite, ma si può compiere una perquisizione su borse, bisacce o quant'altro incustoditi e comunicare l'azione ad un master che provvederà a contattare il proprietario dell'oggetto e a comunicargli l'effetto.

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 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 di conseguenza (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.

PRENDERE IN OSTAGGIO: Il prendere in ostaggio è **una sequenza di azioni e chiamate** che simula una categoria di situazioni in cui un personaggio disposto a tutto, messo alle strette, prova a trarsi d'impaccio mediante la minaccia all'incolumità fisica di un altro personaggio. La giocata si innesca quando un **PG o PNG porta un coltello alla gola (o un'arma da fuoco alla schiena o alla tempia)** di un altro PNG o PG, dicendo AD ALTA VOCE la frase-chiave "**Fermi tutti!**". A questo punto, il PG/PNG minacciato è considerato OSTAGGIO.



“Quando mi congederò andrò a Vienna...dicono che lì facciano ottime torte... e le donne! Ah...le donne austriache...”

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





Nel caso in cui il PG minacciante sia bersaglio di una qualsiasi effetto offensivo (fisica o incanto o altro), oppure se l'OSTAGGIO prova a divincolarsi, può cercare di colpire l'ostaggio. Se l'ostaggio finisce in coma in seguito a questo attacco, deve dichiarare "Nullo" ad ogni tentativo di cura (di medico, con pozione o incanto) fino all'arrivo di un master; lo stato di coma si prolunga automaticamente fino all'arrivo del master, anche oltre i 6 minuti standard. **Il master interviene IN OGNI CASO a confermare la giocata.** Il master indagherà sulla scena appena conclusa, e provvederà A SUO INSINDACABILE GIUDIZIO a confermare la giocata, dichiarando eventualmente la morte definitiva dell'ostaggio, o a rimediare ad eventuali abusi.

*NOTE: La giocata è innescabile solo in presenza di un congruo gruppo di persone (a giudizio del master), oltre all'ostaggio e a chi minaccia. Il master giudicherà la validità della giocata anche tenendo conto della sua plausibilità. Le uniche armi valide per innescare la giocata di presa in ostaggio sono un coltello chiaramente identificabile come tale, oppure una pistola, pistola monocolpo o fucile.*

## **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.*



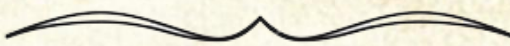


## Palazzi

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; è possibile sostituire questa serratura solo con altre serrature speciali definite "di fazione", mentre è possibile applicare al portone della magione una singola serratura verde, come di consueto.
- Tesoreria: è dotato di una tesoreria cioè una cassa materiale dove porre qualunque oggetto che i famigliari volessero. La cassa è da considerarsi come un a porta: si può aprire forzandola 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. È dotato di una serratura speciale che segue le stesse regole di quella del portone del palazzo.
- Laboratorio: Ogni palazzo è dotato di un laboratorio 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 laboratorio per la sintesi (che può esserci oppure no in ogni dato eventi in base alle condizioni di trama) oppure ottenere il permesso da una delle famiglie di utilizzare il loro.



"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..."

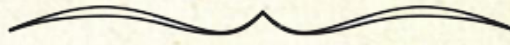
*Presentazione del Colonnello Viscardi.  
Anno 1820.*



## 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.



"Va bene, Reverendo, ditemi la cosa più incredibile che avete visto oggi, 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*



## 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.


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.



"Buongiorno Pelagio!"  
"Buongiorno Jack, come state oggi?"  
"Mah... siamo ancora al mondo, dai! e Voi come state?"  
"Tutto bene, per grazia di nostro Signore."  
"...O per negligenza del Demonio..."  
"..."  
"Bene! allora arrivederci!"  
"a-arrivederci Jack..."

*punti vista, sulla scalinata del Parco.  
Una mattina del 1824*



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.



## Serrature

Una serratura, nel mondo di gioco, è applicabile a qualunque porta od oggetto apribile (Contenitore). 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.

Le serrature si dividono in 3 categorie:

- |        |  |
|--------|--|
| VERDE  | <p><b>Apertura:</b> come da cartellino.</p> <p><b>Scassinatura:</b> n° variabile di grimaldelli come da cartellino.</p> <p><b>Vulnerabilità:</b> 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.</p> <p><b>Applicare:</b> basta apporre il cartellino all'oggetto o porta o contenitore che si intende chiudere, ma solo se si possiede la chiave.</p> <p><b>Rimuovere:</b> la serratura deve essere Aperta con la sua chiave. Una serratura scassinata non può essere rimossa.</p> |
| GIALLA | <p><b>Apertura:</b> come da cartellino.</p> <p><b>Scassinatura:</b> n° variabile di grimaldelli come da cartellino.</p> <p><b>Vulnerabilità:</b> non può essere distrutta</p> <p><b>Applicare / Rimuovere:</b> occorre un Carpentiere o l'intervento dei Master.</p>   |
| ROSSA  | <p><b>Apertura:</b> come da cartellino.</p> <p><b>Scassinatura:</b> n° variabile di grimaldelli o regole speciali come da cartellino.</p> <p><b>Vulnerabilità:</b> non può essere distrutta.</p> <p><b>Effetti speciali:</b> eventuali come da cartellino.</p> <p><b>Applicare / Rimuovere:</b> occorre l'intervento dei Master.</p>   |

Ciascuna Porta può supportare contemporaneamente 2 serrature: la prima Verde e la seconda Gialla o Rossa. Salvo eccezioni, non è possibile quindi mettere 2 serrature Verdi, o 1 Gialla e 1 Rossa, eccetera.

Ciascun Contenitore può ricevere una singola serratura verde, salvo eccezioni.

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.



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.


### 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.




"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.*






## 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 È 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 riportano la scritta "BENE REGISTRATO" 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 Ducato è ricco di mercanti e dotato di mercati attivi nel corso degli EVENTI.
- 5) Negli stessi mercati puoi anche vendere dei beni in tuo possesso; al MERCATO ESTERO puoi trovare un contratto da soddisfare con le tue merci, e riscuotere lauti guadagni.
- 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 riguardare. 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".




"Padre Camillo è tutto pronto per il processo, possiamo procedere all'arresto di Mac Neil."

"Mac Neil dite? hum... credo che ci sia un impedimento in tal senso... Vedete, Uriel, poco tempo fa è arrivata al Duomo una COSPICUA donazione, sapete, per quel problema del tetto, a nome di questo Mac Neil, sarebbe poco corretto metterlo al banco dopo un gesto così caritatevole, cosa penserebbe la gente?"

"DANNAZIONE! MAC NEIIIIIL!!!! TI PRENDERO' PRIMA O POI!!!!"

*urla dalla chiesa del Reverendo  
Lacroix, una notte del 1822*





## 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.

1. Un PG che non mangi aumenta la probabilità di subire conseguenze in ambito di salute all'evento successivo.
2. Un PG che non faccia manutenzione alle proprie armi non potrà utilizzarle all'evento successivo.
3. Un PG medico che non faccia manutenzione alla sua attrezzatura, non potrà curare nessuno al suo evento successivo.
4. Un laboratorio alchemico danneggiato e non riparato non può essere utilizzato per sintetizzare sostanze. Un laboratorio che non viene mantenuto comporta una probabilità di fallimento delle sintesi che aumenta più passano eventi dall'ultima manutenzione.

## Consumo di Cibo

Per non incorrere in conseguenze sulla sua salute, un PG può in qualunque momento:

- Consumare cibo in locanda versando ad essa 3 monete di rame e ritirare il biglietto (oggetto fuori gioco) nel quale dovrà inserire il nome del proprio PG. A quel punto dovrà inserire il biglietto nella cassetta dello Staff in Locanda. Il foglietto è un oggetto fuorigioco, rappresenta i benefici di un servizio di cui si è usufruito, pertanto non può essere rubato.
- Beneficiare del mantenimento fornito dalla propria fazione. Una fazione copre il fabbisogno di Cibo dei propri membri se consuma Beni Cibo: per ogni Bene Cibo consumato, sono coperti 10 membri della fazione.

Il Consumo di Beni per il mantenimento avviene mettendo i beni dentro una busta (reperibile generalmente in biblioteca) assieme ad un elenco dei PG che ne beneficiano. Questa busta deve poi essere imbucata nella cassetta della posta ducale.

## Manutenzione delle Armi

Durante un evento Live, è possibile utilizzare solo le armi che hanno ricevuto manutenzione. **La manutenzione delle armi è rappresentata da un nastro colorato da porre sull'arma.** Come si ottengono i nastri manutenzione?

- Durante l'evento, i personaggi devono procurarsi un cartellino "Manutenzione" per ciascuna arma che intendono abilitare per l'evento seguente. I cartellini Manutenzione possono essere ottenuti dai Fabbri in gioco, che possono richiedere una somma di denaro in cambio del cartellino. I cartellini Manutenzione sono oggetti fuorigioco, rappresentano i benefici di un servizio di cui si è usufruito, pertanto non possono essere rubati. Riportano su di essi la data dell'evento in corso.
- I cartellini manutenzione sono prodotti dai Fabbri a partire dai Beni Armi, per maggiori dettagli vedi la sezione Abilità.



- Durante la registrazione ad un evento, il giocatore consegna allo staff i cartellini manutenzione e riceve in cambio i nastri colorati. In questo caso sono considerati validi solo i cartellini manutenzione con la data dell'evento precedente.
- Durante un evento, un giocatore può consegnare i cartellini manutenzione ad un membro dello staff per ricevere in cambio i nastri colorati. In questo caso sono validi solo i cartellini manutenzione con la data dell'evento corrente. Il tempo di attesa perché lo staff fornisca i nastri è variabile e dipende da quanto lo staff è impegnato in un dato momento, considerate questo tempo come quello necessario al fabbro per fare il lavoro di manutenzione.
- Le armi da lancio costituiscono un'eccezione: si ricevono 3 nastri per ciascun cartellino manutenzione consegnato con lo scopo di mantenere armi da lancio.
- Se un'arma subisce l'effetto "oggetto distrutto", è necessario rimuovere il nastro della manutenzione e consegnarlo allo staff, diventando di fatto inutilizzabile finché non viene applicato un nuovo nastro. Tuttavia, un personaggio può impugnare una qualsiasi arma con un nastro che sia in grado di utilizzare (con il permesso del proprietario qualora fosse di un altro giocatore)

## Rimborso Medico e Manutenzione Strumenti

Il Ducato riconosce un compenso ai medici che operano sul suo territorio, commisurato a quanto hanno contribuito alla salute dei cittadini.

I medici riceveranno una busta che riporta la dicitura "rimborso medico di [nome PG]" dove metteranno le cicatrici man mano che le raccolgono dai personaggi che hanno curato, per poi imbucarla a fine evento nella cassetta dello staff che si trova in locanda.


Dopo l'evento, i personaggi con l'abilità "Formazione Medica" possono richiedere le ricompense secondo lo schema seguente mandando una mail ad [inazionifg@gmail.com](mailto:inazionifg@gmail.com) con oggetto "rimborso medico":

- 1 Moneta di Rame: 1 Cicatrice
- 1 Siero Medico: 3 Cicatrici
- 1 Estratto Casuale: 6 Cicatrici

La Manutenzione degli strumenti medici avviene semplicemente includendo le 3 monete di rame nella stessa busta del rimborso medico.

## Manutenzione dei Laboratori

Durante un evento, qualsiasi giocatore può inserire un bene vettovaglie in una busta, indicando per quale laboratorio vuole pagare la manutenzione e imbucarla nella cassetta della posta ducale.




".. sono le ultime due monete rimaste... le punterò sull'eterno perdente! 34 nero!"

"Bene, caro Verderaschi, allora non posso che scommettere quello che mi resta sul futuro vincente... 33 rosso"

"Les jeux sont faits... rien ne va plus... 33 rosso! complimenti Sir Walter!"

"Miss Lucy, temo sarete meno felice quando mi pagherete le 72 monete di vincita..."

*Una serata fortuna alla Sala da The,  
Anno 1826*





## 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.

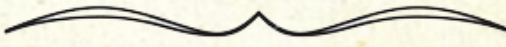
Un combattimento è semplicemente una situazione possibile in un GRV, non obbligatoria e che descrive un conflitto tra due o più personaggi. Nel nostro caso il combattimento è simulato con armi imbottite con le quali si tenta di colpire fisicamente l'avversario.

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!



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

Comandante Pozzo.  
Anno 1819.



Le Armi da Fuoco 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**.

**Le pistole Mono-Colpo** sono una categoria particolari di armi da fuoco, con caricamento a molla (stile Nerf). Sono consentite solo quelle a colpo singolo, inteso sia come senza caricatore (cioè il meccanismo per cui è necessario inserire ogni singolo colpo nell'arma) che come tipo di caricamento della molla, il classico carrello o leva che va tirato prima di ogni colpo. Devono inoltre avere un design in linea con l'ambientazione o almeno poco appariscente, chiedete sempre allo staff per



l'approvazione! Infine, questo tipo di armi possono essere utilizzate soltanto una volta durante un combattimento: dopo aver sparato, possono essere ricaricate solo quando tutti i nemici sono stati neutralizzati.

Le armi possibili sono, una per una:

**COLTELLI, SPADE, ASCIE e 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

Esiste la possibilità, a titolo puramente interpretativo e scenico, di 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.



"... è tutto il dannatissimo giorno che vado avanti ammazzando cose già morte, salvando gente, facendomi rattoppare e ricominciando ad uccidere... ed ora MI TOCCA PURE SENTIRE QUESTO IDIOTA CHE BLATERA DI PARLARCI? Sparisci prima che perda la pazienza!"

*R durante l'ultima battaglia di  
Marcus. Anno 1825*





### 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");

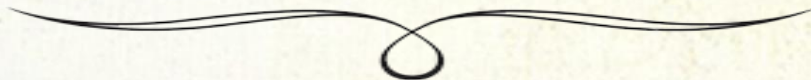
In questo caso, il PG o PNG con l'abilità "Manesco" o "Vita da strada" potrà utilizzare, come da abilità, uno o più colpi dichiarando *Debolezza* al bersaglio.

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.





## Malattie

Nel Mondo di I.N. esistono diverse malattie, dalla semplice influenza alla Peste Bubbonica. Le malattie comportano sempre dei malus a chi le contrae, che generalmente perdurano per tutta la durata di un evento e in certi casi possono influenzare il gioco tra gli eventi.

Una malattia può essere contratta per contagio diretto, a causa delle ferite oppure per malnutrizione. In termini di gioco, significa che **la probabilità di ammalarsi aumenta proporzionalmente alle cicatrici perse, se non si è consumato cibo e se si ha avuto a che fare con persone malate**. Ciascuna malattia ha i suoi gradi e modi di infettività quindi "avere a che fare" con un malato può assumere diversi significati.

Un personaggio Malato ha una certa **probabilità di guarire oppure la malattia si aggrava**, in base alle caratteristiche della malattia e delle condizioni del personaggio. Più una malattia si aggrava più i malus diventano incapacitanti, **un personaggio può anche morire a causa di una malattia**.

Un personaggio malato avrà sulla sua scheda delle indicazioni di quali effetti sta subendo dalla malattia, sia in termini di gioco che narrativi, inoltre avrà anche indicazioni di quali sintomi deve riferire ad un medico che usa la chiamata Diagnosi.

## Iniziative dei Giocatori

Questo regolamento cerca di gestire le situazioni di gioco più comuni che necessitano di un livello di astrazione, ma non copre certamente tutto quello che può succedere nel mondo di gioco. Se una azione che vorreste intraprendere con il vostro PG non è spiegata in questo regolamento, scrivete alla mail [inazionifg@mail.com](mailto:inazionifg@mail.com) e lo staff valuterà se è possibile rappresentare in gioco la vostra idea e in che modo.



## 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 PNG l'abbia dichiarato o abbia usato una qualche abilità.

*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).

## 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 *Nulla*.

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.

Cicatrici X: dove X è un numero uguale o superiore ad uno. Il personaggio deve strappare X cicatrici dal suo Cartellino SALUTE. I cartellini devono essere strappati nel più breve tempo possibile dalla dichiarazione dell'effetto. Inoltre, non è possibile distribuire le cicatrici tra più Cartellino SALUTE, deve essere consumato un intero Cartellini SALUTE prima di cominciare a strappare il successivo.).



Veleno X: dove X è un numero uguale o superiore ad uno. Ad ogni minuto successivo la dichiarazione, il personaggio subisce X Danni al Torso, "Cicatrici X" e "Debolezza Perenne". Il personaggio non ha nessuna consapevolezza di essere stato avvelenato prima che insorgano i primi sintomi del veleno, generalmente dopo che è passato il primo minuto. Se la dichiarazione iniziale contiene altri effetti assieme a Veleno X, tutti gli altri effetti si applicano immediatamente e quindi il PG è subito consapevole del veleno. Se il personaggio va in coma, oppure è già in coma quando gli viene somministrato il veleno, subisce tutti gli effetti di Veleno X, quindi l'effetto "Veleno X" ha termine, ma gli altri effetti causati dal veleno continuano secondo la loro durata. Questo significa che una volta raggiunto il coma, il PG smette di subire danni e cicatrici ogni minuto, ma continua a subire debolezza e gli eventuali altri effetti associati alla chiamata.

*ESEMPIO: Tizio mette sotto il bicchiere di Caio un cartellino veleno che contiene la dichiarazione "Perforazione Veleno 1". Caio beve dal suo bicchiere e trova il veleno: subirà "Perforazione" e andrà in coma, quindi subisce gli effetti del veleno: 1 Danno al Busto, Cicatrici 1 e Debolezza Perenne, di fatto perdendo una cicatrice. Un medico Cura Caio facendogli riprendere i sensi, cosa che gli fa perdere un'altra cicatrice. Caio si risveglia quindi sotto l'effetto "Debolezza Perenne" e con 2 cicatrici in meno. Ma Caio era già stato curato diverse volte in precedenza e queste due cicatrici erano le ultime del suo Cartellino SALUTE, quindi lo strappa. Ora Caio ha un solo Cartellino SALUTE e quindi ha un solo PF per locazione.*

"Ho sentito dire... È vero che voi fate degli...incanti?"

"Sì, è vero"

"...Allora non sono sola...Vi ho trovato."

*Conversazione al chiaro di luna.*

*Anno 1826*

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. Quando il bersaglio termina il conteggio per il tempo dello stato, prolunga lo stato per altri 10 minuti invece di passare allo stato successivo.

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 o MORIBONDO, inoltre deve specificare se FERITO e le locazioni interessate. I Giocatori non devono fornire nessun'altra informazione a riguardo, come la natura delle ferite inflitte o il numero di Punti Ferita o Cicatrici rimaste.

Diagnosi: il bersaglio deve indicare il proprio stato di salute. Chi subisce la chiamata DEVE rispondere in uno dei seguenti modi: SANO, COMA, MORTO o MORIBONDO, inoltre deve specificare se FERITO e le locazioni interessate. Il Giocatore deve anche comunicare le seguenti informazioni: Numero di cicatrici rimanenti prima di perdere il prossimo cartellino salute, se è sotto gli effetti di un veleno (compreso l'effetto di debolezza perenne causato dal Veleno) e comunicare eventuali Sintomi se è afflitto da una malattia. (come descritto nella sua scheda PG).



Non deve però comunicare nessun'altra informazione dettagliata su Veleni e Malattie o il numero di ferite subite. (inteso come risposta alla chiamata, invece, a livello interpretativo può sempre comunicare qualsiasi informazione di cui il PG sia a conoscenza). In presenza di un Master, il giocatore potrebbe ottenere informazioni ulteriori sulla natura delle riferite riportate, i sintomi di veleni e malattie, ecc.

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. **Il pronunciare questo effetto comporta che l'azione di perquisizione si è conclusa con successo.** Se per motivi pratici il bersaglio non riesce a consegnare i suoi oggetti subito, dovrà farlo al primo momento utile, avendo cura di non farsi notare da altri. In alternativa, può affidare la consegna ad un master.

Dolore: il bersaglio dell'effetto accusa un forte dolore per 10 secondi durante i quali non può né attaccare né difendersi. **Il dolore DEVE essere interpretato dal personaggio.**

Debolezza: il bersaglio accusa una forte debolezza, **che deve essere interpretata.** 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.

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.

"Irlandesi e Whiskey...Dio li fa e poi..."

*Discorsi di Locanda, Anno 1825*

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

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, a meno che non abbia ricevuto istruzioni speciali da parte di un master o da regole specifiche, non subisce alcun effetto.

Risveglio: può essere effettuata solo su PG in coma o morti. Il bersaglio si risveglia sotto forma di non-morto.

Il PG riceve dal lanciatore dell'effetto dei comandi semplici indicativi di una azione elementare, che eseguirà senza discutere. Il risvegliato esegue solo l'ultimo comando ricevuto. Non è in grado di eseguire azioni complesse. In mancanza di un comando, attacca l'essere vivente più vicino, escluso il lanciatore dell'effetto. Non è possibile indicare luoghi o persone specifici nel comando (esempio: "Vai in locanda" non va bene, il risvegliato non capisce cosa sia una locanda!). Chi viene risvegliato DEVE emettere rantoli e "versi da zombie" assolutamente senza urlare, ma ad un volume udibile da un interlocutore a qualche metro. Il Risvegliato 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 al PG marchiato 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 a riguardo dal PG marchiatore o da un master.

Etereo: infligge un danno spirituale. Un PG, a meno che non abbia ricevuto istruzioni speciali da parte di un master o da regole specifiche, 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.

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. È 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 i punti ferita di tutte le locazioni del bersaglio indipendentemente dalla condizione dello stesso. Non è possibile dichiarare *Nulla* a questo effetto ad eccezione degli spiriti.

*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.

*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 tre 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.
- Le armi perdono il loro nastro di manutenzione. Sono inutilizzabili finché non ne ricevono un altro. Eventuali cartellini associati alle armi, seguono le regole normali.

*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 X (tempo)).



## GESTI

Due situazioni di gioco sono rappresentate da gesti, e non mediante parole. **L'uso di questi gesti non è libero, ma è permesso solo da particolari abilità o incanti.**

Invisibile: Il giocatore alza un braccio tenendo un dito alzato al cielo. Ogni altro PG o PNG ignora la sua presenza.

Circolo: Il giocatore pone un pugno chiuso all'altezza del cuore. Il gesto rappresenta un'aura magica protettiva attiva in quel momento attorno alla sua persona. Chi assiste al gesto è consapevole di una particolare vibrazione dell'aria che circonda il personaggio che compie il gesto. Se il giocatore rimuove il pugno dal petto, l'aura protettiva è immediatamente rimossa.

## 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 sé. 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.

*Senza Cicatrici*: si associa agli effetti Cura o Guarigione. Se l'effetto legato a questa estensione porta il PG da COMA a SANO, il PG non deve strappare una Cicatrice

*X (tempo)*: l'effetto che precede questa Chiamata perde la sua normale durata base. La durata dell'effetto diviene del tempo specificato, espresso in Ore, Minuti o Secondi. Un effetto *Debolezza 10 Secondi* farà subire al bersaglio l'effetto *Debolezza* come descritto sopra ma per soli 10 secondi. Allo stesso modo, un effetto *Debolezza 3 Minuti*, prolungherà la durata dell'effetto di debolezza fino a 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, Gratia Plena..."

"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; riportano all'interno gli EFFETTI subiti in caso di assunzione. I cartellini **pozione, veleno e droga** fanno parte di questa categoria. Quando vengono assunti, il cartellino viene strappato. Possono essere scambiati o rubati.

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

**CARTELLINI OGGETTO:** Sono foglietti rettangolari, generalmente plastificati: sul fronte è riportato lo stemma di I.N. ed eventualmente il nome dell'oggetto. Sul retro è riportata la descrizione dell'oggetto e gli effetti di gioco a seconda dei casi. In termini di gioco, l'oggetto è sempre rappresentato dal cartellino, anche nei casi in cui viene fornito con un oggetto fisico che lo rappresenta. Se doveste essere in possesso del cartellino di un oggetto, ma non dell'oggetto fisico originale, avete effettivamente l'oggetto e dovrete procurarvi una rappresentazione adeguata quando necessario. *Ad esempio, per poter utilizzare un oggetto che è descritto come un'arma, dovete necessariamente legare il cartellino ad un'arma del tipo appropriato.* Al contrario, se aveste un oggetto associativo ma senza cartellino, non è possibile utilizzare gli effetti che avrebbe avuto con il cartellino e deve essere riconsegnato in area staff. Se un oggetto viene rubato, 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 in suo possesso. 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.*

I PG in possesso di un cartellino oggetto DEVONO interpretare le istruzioni riportate sul cartellino stesso. Esempio, se un oggetto obbliga a camminare senza mai correre il PG è obbligato a fare in quel modo. Come linea guida generale, se si viene in contatto di un oggetto senza prendere precauzione speciali, il giocatore è OBBLIGATO a leggere il cartellino ed interpretare gli effetti descritti. Esempio: Orazio teme che il manufatto che ha trovato nel bosco sia maledetto, quindi lo afferra con un fazzoletto e lo mette in una sacca molto velocemente senza nemmeno esaminarlo.

Per distruggere un cartellino oggetto è necessario conservarlo fino alla fine dell'evento quindi contattare i master, oppure utilizzare l'effetto "oggetto distrutto" con le modalità descritte nel capitolo EFFETTI.



**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. Qualora 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 sostanza 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 È 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 il PG o PNG incosciente ha assunto la sostanza: deve leggere il cartellino e poi strapparla e subire gli effetti della sostanza. È 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. È 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*,  
Al Termine del conteggio per il tempo di Coma, lo stato di Coma viene prolungato per ulteriori 14 minuti invece di passare a MORTO.  
E2: *Debolezza* per tutta la fase. Punti ferita ridotti a 1 per tutta la fase.



## Creare Oggetti

Gli oggetti vengono creati tra un live e l'altro: è necessario comunicare allo staff attraverso l'e-mail [inazionifg@gmail.com](mailto:inazionifg@gmail.com) le creazioni che si intendono eseguire con le informazioni relative all'oggetto che si sta creando:

- Tipo di Oggetto (Anello, Pozione, Veleno, Arma Affilata, Serratura...)
- Nome Proprio che avrà l'oggetto (nel caso dei Preziosi)
- Elenco dei Materiali (nota anche come 'Ricetta')
- Laboratorio dove avviene la sintesi (nel caso delle sostanze)
- Elenco delle Abilità utilizzate

Per poter creare un oggetto, il PG deve avere a disposizione un Cartellino Oggetto. Le abilità dei mestieri che prevedono di creare oggetti forniscono un certo numero di questi cartellini ad evento, in modo simile ai cartellini potere, sono cumulabili da diverse fonti ma all'inizio di ogni Evento si resettano. I Cartellini Oggetto sono una risorsa virtuale: dato che vengono usati tra un live e l'altro e non si accumulano, non verranno consegnati fisicamente ai giocatori ma verrà semplicemente tenuto conto delle rispettive disponibilità quando si verifica se una creazione riesce.

I materiali devono essere consegnati in segreteria al momento della registrazione all'evento successivo. Il giocatore troverà nella sua busta PG i cartellini, eventualmente plastificati, degli oggetti che ha creato, secondo le regole delle varie tipologie di oggetti.

L'oggetto deve essere rappresentato fisicamente in gioco, quindi gli artigiani o i loro committenti sono tenuti a procurarsi per l'evento successivo un oggetto fisico adatto a cui allegare il cartellino. Fanno eccezione i proiettili speciali, per i quali è sufficiente il cartellino, e le Sostanze, per le quali è lo staff a fornire il contenitore quando necessario.

## Sintetizzare Sostanze

La sintesi delle sostanze è caratterizzata da alcune eccezioni alle regole generali di cui sopra:

### 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 dai laboratori alchemici: recipienti, ampole alambicchi, ecc. dove c'è questa scenografia, significa che quel luogo ha disposizione un laboratorio attrezzato, anche se non è fisicamente presente in gioco tutto il materiale del laboratorio. I palazzi delle famiglie dispongono di un laboratorio ciascuno, esiste anche un laboratorio "pubblico" nell'ospedale del borgo.

**Quando si vuole effettuare una sintesi di sostanze è necessario indicare presso quale laboratorio avviene la sintesi.** Questo perché la condizione del laboratorio che si intende utilizzare può influire sulla riuscita delle pozioni.



*Accesso al Laboratorio:* **i laboratori delle magioni sono sempre accessibili ai membri della stessa fazione, il laboratorio dell'ospedale è accessibile a tutti.** Un membro esterno ad una fazione (non affiliato o della fazione opposta) può utilizzare il laboratorio di quella fazione solo se viene dato un consenso esplicito in gioco dal capo fazione (deve esistere uno scambio di missive dove viene dato questo permesso).

*Manutenzione del Laboratorio:* i laboratori vanno costantemente riforniti di reagenti, la vetreria pulita e sostituita quando troppo logora, i fornelli e bracieri devono avere nuovo combustibile, eccetera. Ad ogni evento è dunque necessario spendere **un bene vettovaglie** che rappresenta tutte queste forniture, per farlo è sufficiente mettere il bene in una busta indicando su di essa per quale laboratorio si sta pagando la manutenzione e inserirla **nella cassetta delle poste ducali**.

*Probabilità di fallimento:* **Se il laboratorio che si sta utilizzando non è stato mantenuto, il personaggio subisce una probabilità del 20%** che la sintesi che stava tentando fallisca, anche se la ricetta è corretta. Questa probabilità aumenta di 20% per ogni evento successivo in cui non viene effettuata la manutenzione. Questo rappresenta le imprecisioni introdotte dalla strumentazione non idonea: impurità negli alambicchi, reagenti insufficienti o alterati dall'umidità, fornelli con fiamme non uniformi, eccetera. È sempre possibile richiedere l'attuale percentuale di fallimento di un laboratorio a cui si ha accesso, prima di inviare le sintesi e le Sperimentazioni, tramite email a [inazionifg@gmail.com](mailto:inazionifg@gmail.com).






*Danneggiamento e Riparazione del laboratorio:* un laboratorio ha un indicatore di integrità, come le porte: inizia in stato "Integro" e riporta eventualmente un numero che indica da quanti eventi non è stato mantenuto. Durante un evento live può essere danneggiato; **per farlo, i giocatori devono far esplodere il palloncino posto sotto il tavolo, quindi girare il cartello integrità su "Danneggiato"**. Con questo si intende simulare l'atto vandalico di spaccare le provette e rovesciare i reagenti, il che produce rumore. **Se un laboratorio è "Danneggiato" non può essere utilizzato.**

Per riparare un laboratorio è necessario mettere **2 beni vettovaglie e 1 bene Tessile** in una busta e indicare su di essa quale laboratorio si intende riparare, quindi inserirla nella cassetta della **Posta Ducale**. In alternativa, un **Carpentiere** può effettuare la medesima riparazione in gioco, utilizzando gli **stessi materiali** impiegando almeno **30 minuti di lavoro**. In questo caso si intende una riparazione parziale, che poi continuerà nel tempo inter-live, ma sufficiente a poter sintetizzare qualche preparato medico (vedi Preparatici Medici sotto). In ogni caso, potete girare il cartello integrità su "Integro".

**Per un laboratorio si paga il costo di mantenimento oppure il costo di riparazione, mai entrambi.** Se durante un evento avete già pagato il costo di mantenimento e poi avete necessità di riparare lo stesso laboratorio, il costo di riparazione è ridotto ad 1 bene vettovaglie e 1 bene tessile.


### Ingredienti e Ricette

Per sintetizzare una sostanza, il personaggio deve indicare **tutti gli ingredienti che ritiene necessari** all'ottenimento della sostanza stessa. In più dovrà indicare la ricetta precisa di ciò che sta preparando poiché 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.



"Il luogo scelto, i profani presenti, le modalità raffazzonate, la povertà di reagenti, il sangue...Giusto Cielo! ...tutto ciò è assolutamente DOZZINALE!!!!"

*Persone sbagliate nel posto sbagliato,  
Anno 1826*



### 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. Per eseguire una sperimentazione, devi inviare una richiesta separata prima di inviare le sintesi delle sostanze note. Si può tentare **un esperimento per ciascun cartellino oggetto disponibile, ma viene consumato solo se il tentativo riesce**, cioè se la ricetta proposta corrisponde effettivamente ad una sostanza; **gli ingredienti usati per l'esperimento sono comunque consumati**.

L'esito delle sperimentazioni viene comunicato via e-mail appena possibile; dopo aver ricevuto l'esito, se il PG dispone di altri Cartellini Oggetto, può inviare la richiesta delle sintesi normalmente.



**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.*

#### Preparati Medici

I preparati medici sono una sostanza particolare, poiché il suo effetto preciso non è noto, si sa soltanto che certi preparati medici sono particolarmente efficaci nel trattamento di specifiche malattie.

**I Preparati Medici sono gli unici oggetti che è possibile creare in gioco,** questo per consentire l'effettiva sperimentazione delle cure sui malati. È comunque sempre possibile crearli tra un evento e l'altro come ogni altra sostanza.

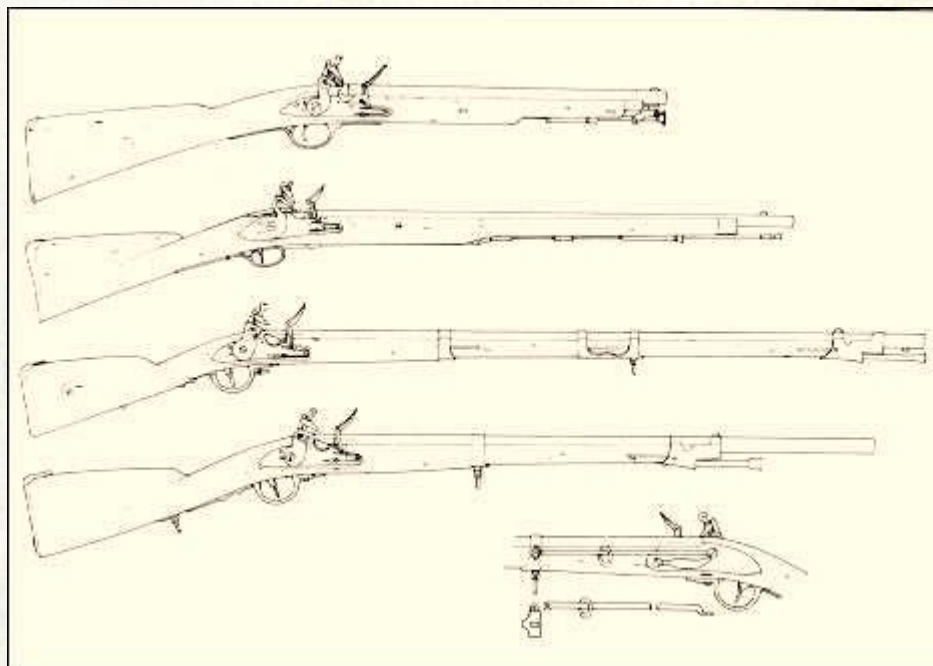
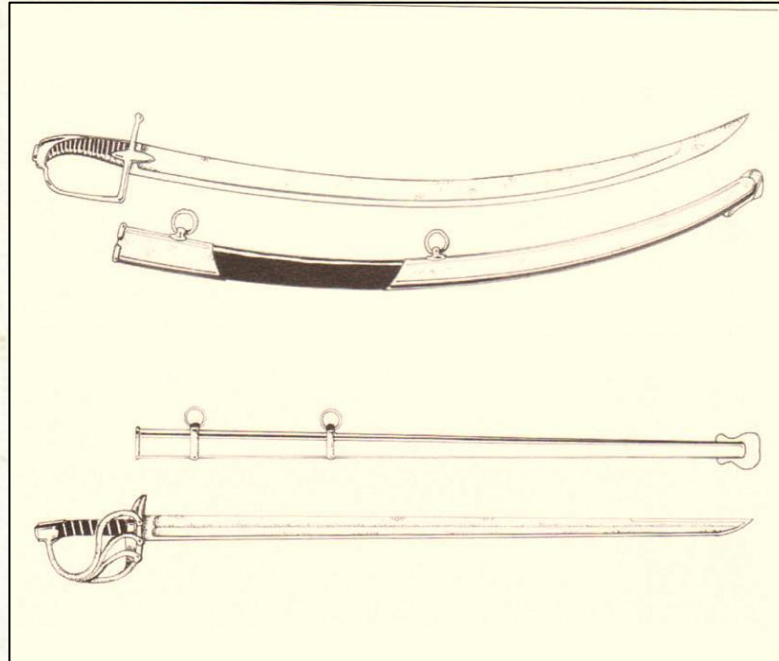
Per sintetizzare un Preparato Medico in gioco, il PG deve innanzi tutto **disporre di un laboratorio agibile** (vedi Laboratori sopra) ed effettivamente **inserire negli appositi contenitori grandi disponibili presso i laboratori, gli ingredienti** che ritiene opportuni perché la sostanza sia efficace (cartellini di estratti, erbe di plastica, ecc.). Quindi deve **scrivere all'interno del cartellino annesso al contenitore l'elenco di questi ingredienti**. Se desidera può scrivere una descrizione a piacere all'esterno del cartellino, che equivale ad apporre un'etichetta sul contenitore.

Un PG che assume un Preparato Medico deve consegnarlo allo staff per valutare che affetti ha avuto.

Considerazioni di Ambientazione: guarire da una malattia non è un processo istantaneo, un rimedio farmaceutico ha bisogno di tempo per fare effetto. È molto probabile che nell'immediato non ci siano evidenti segni di miglioramento, soprattutto per i casi più lievi, invece, nei casi più gravi la medicina giusta può fare la differenza tra la vita e la morte del paziente: se un paziente in condizioni critiche a cui date una medicina campa fino alla fine dell'evento o se ne va via sulle sue gambe, è un buon indizio che la medicina è stata efficace, anche se il paziente continuasse a stare male.



## 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

Il PG con questa abilità può usare coltelli e armi corte. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno. La dimensione MINIMA di una lama è di 10 cm, MASSIMA 50 cm. Per essere utilizzabile con questa abilità, il coltello deve essere chiaramente identificabile come una arma da offesa al momento dell'uso come tale.

### 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 1 moneta 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

+ 5 PX

Il PG ha un solo Cartellino SALUTE. 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). Il PG ha 5 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

Il PG è riconosciuto ufficialmente come un mercante dall'ambientazione, ottenendo l'accesso ai contratti commerciali del Mercato del Borgo (vedi "Tomo della Economia").

### 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.

### Erboristeria

5 PX

Il Personaggio riceve 3 Cartellini Oggetto e può utilizzare Erbe per creare Pozioni. 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.

Inoltre, solo i PG dotati di questa abilità possono raccogliere gli oggetti erba da terra, i personaggi senza questa abilità non sanno distinguere le erbe utili dalle erbacce.

### Carpentiere

5 PX

Il PG è un carpentiere e può riparare o rinforzare porte e portoni.

- Per riparare una porta o un portone dovrà simulare per 10 minuti il lavoro e alla fine apporre sul portone il foglio "Integro" oppure girare il foglio "porta rotta" su "porta riparata". Per eseguire questa operazione, il carpentiere deve consumare un bene vettovaglie.
- Per rinforzare un Portone dovrà simulare il lavoro per 5 minuti e alla fine apporre sul portone il foglio "rinforzato" e inserire nella busta del portone 4 Materiali Legno e 1 Materiale Metallo.

Un personaggio con l'abilità "Nobile" non può acquistare questa abilità.

### Fabbro

5 PX

Il personaggio ottiene 3 cartellini oggetto ad evento che può usare per creare Serrature Verdi (lucchetti) e Grimaldelli secondo questo schema:

- Grimaldello: 1 materiale Metallo
- Serratura Verde: 2 materiali Metallo + Metallo aggiuntivo per ogni punto di scassinare che si vuole aggiungere oltre al primo.

Inoltre, un PG con quest'abilità può consegnare all'atto dell'iscrizione uno o più beni Armi per ottenere 10 cartellini manutenzione per ognuno dei beni consegnati. Tali cartellini hanno la data dell'evento in corso (non sono cumulabili nel tempo). I cartellini manutenzione sono vendibili come qualunque oggetto e possono essere usati dai PG o PNG per la manutenzione delle proprie armi (vedi "Limitazioni ai PG da fattori economici"). Utilizzare questa abilità riduce di 2 i cartellini oggetti disponibili al PG per l'evento in corso.

Un personaggio con l'abilità "Nobile" non può acquistare questa abilità.

### Orafo

5 PX

Il personaggio ottiene 3 cartellini oggetto ad evento che può usare per creare Oggetti Preziosi. Come schema indicativo:

- Anello/Orecchini: 1 oro, oro puro, argento o argento puro
  - Bracciale/Collana: 2 oro, oro puro, argento o argento puro
  - Scultura\*: da 3 oro, oro puro, argento o argento puro in poi.
- I materiali per un oggetto devono essere dello stesso tipo.

Il valore finale dell'oggetto sarà pari alla somma del valore delle unità di metallo prezioso utilizzato + il 20%. Per ogni cartellino oggetto che il personaggio decide di investire nella creazione oltre al primo, all'aumento del valore si somma un ulteriore



10%.

\*Per scultura si intende qualsiasi oggetto che non sia uno dei sopra citati, trattasi di una statuetta o di una spada cerimoniale o altro. la quantità di metallo è ragionevolmente proporzionata alla dimensione dell'oggetto stesso. NOTA: in caso il PG usasse un numero consistente di materiali dovrà chiedere allo staff quanto l'oggetto debba essere ingombrante e poi riprodurlo fisicamente in gioco.

Un personaggio con l'abilità "Nobile" non può acquistare questa abilità

Scrivano

5 PX

(richiede "Leggere e Scrivere")

Il PG riceve 3 Cartellino Lettera ad inizio evento. Quando scrive una lettera in gioco, il giocatore può inserire un cartellino lettera nella busta: se lo fa, non deve pagare il costo della lettera e **deve** firmarla a nome di un altro PG, ma solo se questo è consenziente.

Un personaggio con l'abilità "Nobile" non può acquistare questa abilità.

## ARMI

Uso del coltello

1 PX

Il PG con questa abilità può usare coltelli e armi corte. Queste provocano *Colpo* ad ogni colpo andato a segno. La dimensione MINIMA di una lama è di 10 cm, MASSIMA 50 cm. Per essere utilizzabile con questa abilità, il coltello deve essere chiaramente identificabile come una arma da offesa al momento dell'uso come tale.

Arma Secondaria

4 PX

(richiede "Uso del Coltello")

Puoi combattere impugnando un'arma in ciascuna mano, fintanto che una delle due è un Coltello. Devi avere comunque l'abilità appropriata per usare armi diverse dai Coltelli in questo modo.

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.

Proiezione

2 PX

(richiede "Uso di Armi Bianche" o "Uso del Fioretto")

*La padronanza della tecnica permette di rivoltare l'impeto dell'attaccante contro di lui.*

2 volte ad evento: se impugni con una mano un fioretto o un'arma bianca puoi, durante un combattimento, toccare con la mano aperta un bersaglio (attenendoti alle regole di sicurezza) e dichiarare *Spinta*.



Colpo Critico 4 PX

(richiede "Uso di Armi Bianche" e "Proiezione")

*Un combattente esperto sa vedere le aperture delle difese nemiche per assestare un colpo letale: Una botta che compromette il respiro, un affondo che trafigge gli organi o un taglio che recide muscoli e nervi, se anche il nemico sapesse incassare bene, non potrebbe fare a meno di accusare un colpo del genere.*

2 volte ad evento: puoi colpire il busto del nemico con un'Arma Bianca e dichiarare Affondo Debolezza 10 Secondi

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.

Spazzata 3 PX

(richiede "Uso di Armi Bianche Lunghe")

*Il vantaggio della portata permette di rallentare l'avanzata del nemico.*

2 volte ad evento: Colpendo le gambe del nemico con un'Arma Lunga puoi dichiarare Spinta in aggiunta al danno dell'arma.

Tramortire 4 PX

(richiede "Cura dell'Arma" e "Uso delle Armi da Fuoco" o "Uso delle Armi Bianche Lunghe")

*Quando messo alle strette, questo combattente sa come guadagnarsi il tempo di prendere le distanze e ritornare all'attacco, senza danneggiare la propria arma.*

2 volte ad evento: puoi colpire il torso del nemico con il Calcio del Fucile o l'Asta dell'Arma Lunga e dichiarare Botta.

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.

Disarmo 3 PX

(richiede "Uso del Fioretto")

*Con un abile gioco di polso, lo schermidore ferisce il braccio del nemico disarmandolo.*

2 volte ad evento: Puoi colpire con il Fioretto un arto del nemico con cui sta impugnando un'arma e dichiarare Perforazione Stordisci.

Main Gauche 6 PX

(richiede "Uso del Fioretto", "uso del Coltello" e "Arma Secondaria" o "Ambidestria")

*Lo stile raffinato in anni di pratica permette sia una eccellente difesa che attacco.*

2 volte ad evento: Durante il combattimento, se stai impugnando un Coltello e un Fioretto, puoi dichiarare Nullo ad un attacco portato verso di te con Armi Bianche, Coltelli (non da lancio), Fioretti, Armi Bianche Lunghe e Baionette innestate sul fucile.



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.

Inoltre, se hai anche l'abilità "Uso del Coltello" puoi fissare una baionetta sulla punta di un fucile (ma non una pistola), questa provoca *Colpo* ad ogni attacco andato a segno. (Il fucile deve essere idoneo al combattimento corpo a corpo, puoi colpire di punta solo se la baionetta è stata approvata dallo staff per questo scopo.)

Assalto alla Baionetta

3 PX

(richiede "Uso delle Armi da Fuoco", "Uso del Coltello" e "Esperienza Militare")

Ogni soldato di linea viene addestrato per questo, perché i bravi generali sanno che è così che si vincono gli scontri.

Dichiari *Affondo* con la baionetta innestata sul fucile.

Accademia Ufficiali

3 PX

(richiede "Uso delle Armi da Fuoco", "Esperienza Militare" e "Nobile" o "Benestante")

Il PG ha ricevuto un addestramento formale come ufficiale dell'esercito, il cui equipaggiamento standard è la pistola.

Puoi ricaricare le pistole mono-colpo una volta durante il combattimento. Inoltre, se hai anche l'abilità "Arma Secondaria" puoi combattere anche impugnando una pistola e un'altra arma a una mano (ma non un'altra pistola).

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.

Cura dell'arma

1 PX

(richiede "Esperienza militare")

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

## FISICHE

Robustezza

7 PX

Il PG ha un Cartellino SALUTE aggiuntivo (totale 3). Non può essere Acquistato da PG con l'abilità "Costituzione Debole".



Robustezza 2

7 PX

(richiede "Robustezza")

Il PG ha un Cartellino SALUTE aggiuntivo (totale 4). Non può essere Acquistato da PG con l'abilità "Costituzione Debole". Se finisce in stato di coma mentre è OSTAGGIO di un altro PG, al termine della giocata non muore ma perde tutte le sue cicatrici; quando verrà curato passerà allo stato di MORIBONDO.

Ambidestria

6 PX

Il PG può utilizzare due armi contemporaneamente.

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).

Costituzione debole

+ 5 PX

Il PG ha un solo Cartellino SALUTE. 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). Il PG ha 5 PX supplementari

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.*

Taglialegna

1 PX

Il PG riceve in busta 2 cartellini LEGNO

## 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. È 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

(richiede "Uso del Coltello")

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.

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. Nelle missive potrà 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 utilizzare l'effetto *Debolezza* durante un combattimento a mani nude 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.*

Celare arma

1 PX

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

Celare denaro

1 PX

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

## 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")

Al termine di un evento live, il PG può richiedere ai Master informazioni aggiuntive circa un fatto a cui ha assistito durante l'evento o di cui è stato informato dettagliatamente, di presunta origine soprannaturale. La domanda deve essere presentata entro 7 giorni dal termine dell'evento secondo i canali comunicati dallo staff, nella forma: "uso occultismo su..." seguita dalla descrizione del fatto che si vuole approfondire. Questa abilità rappresenta il PG che RICORDA informazioni di tipo enciclopedico che ha acquisito durante la sua formazione, ma che sostanzialmente già conosceva. L'utilizzo di questa abilità è quindi volto ad avere informazioni complementari di ambientazione che servono a comprendere meglio le trame in gioco e quindi aiutano a scoprire informazioni nuove e segreti che il PG prima non poteva conoscere, le quali sono ottenibili solo giocando.



Conoscenza profonda

2 PX

Il PG può scegliere e comprare una seconda abilità generica. Questa abilità non consente di selezionare una abilità generica corrispondente a un mestiere (Mercante, Erboristeria, Orafo, Scrivano, Fabbro, Carpenterie) nel caso in cui il PG ne possieda già una.

Confini della conoscenza

4 PX

Il PG può scegliere e comprare un'abilità di un gruppo di abilità non suo, purché ne soddisfi i requisiti di acquisto.

Studi botanici

1 PX

(richiede "Leggere e scrivere")

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. Inoltre, i PG dotati di questa abilità possono raccogliere gli oggetti erba da terra, come se avessero l'abilità Erboristeria.

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.

Inoltre, Il PG ottiene 3 Cartellini Oggetto aggiuntivi ad evento ed 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.

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.

Mastro alchimista

4 PX

(richiede "Alchimia")

Il PG ottiene 2 Cartellini Oggetto aggiuntivi ad evento e 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.



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.

Migliorare Porta

2 PX

(richiede "Carpentiere")

il personaggio Può trasformare una porta normale in un portone con 2 vettovaglie. Per farlo deve prima andare in area master a farsi dare dallo staff i cartellini del portone, consegnando i beni vettovaglie, quindi dovrà simulare il lavoro sulla porta da modificare per almeno 15 minuti al termine dei quali potrà applicare i cartelli del portone. Un portone appena installato è Integro.

Rinforzare

3 PX

(richiede "Carpentiere")

il personaggio può rinforzare un portone una seconda volta, ponendo un secondo foglio "rinforzato" sulla porta, secondo le stesse modalità, ma al costo 8 Materiali Legno e 2 Materiali Metallo.

Maneggiare Serrature

3 PX

(richiede "Carpentiere")

il personaggio può Applicare o Rimuovere le serrature gialle dai portoni se possiede la chiave. Per rimuovere una serratura deve simulare il lavoro sulla porta per 5 minuti, quindi può togliere il cartellino dalla maniglia. Applicare una serratura funziona allo stesso modo, al termine dei 5 minuti il personaggio appende il cartellino serratura alla maniglia. NB: puoi applicare una serratura gialla solo ad una porta priva di serratura.

Inoltre, il personaggio può sostituire le serrature delle magioni anche se sono rosse: le magioni non possono essere private della serratura, ma un personaggio con questa abilità che possieda una serratura speciale di fazione può simulare il lavoro sulla porta per 10 minuti, al termine dei quali scambia l'attuale serratura di fazione con quella nuova. In questo caso, il carpentiere, per poter agire sulla porta, deve essere un membro di quella fazione o avere ricevuto il permesso della fazione stessa per operare.

Esperto di Meccanismi

4 PX

(richiede "Maneggiare Serrature")

Il personaggio ottiene 2 Cartellini Oggetto ad evento e può creare Serrature Gialle usando Metallo. Una serratura gialla richiede anche dei metalli preziosi che rappresentano i fini componenti meccanici di leghe particolari che richiedono queste serrature robuste e complesse. Per realizzare una serratura gialla occorre una base di 2 materiali metallo, a cui aggiungere 1 metallo per ogni punto di scassinare della serratura e, a scelta, 1 argento per ogni punto si scassinare, oppure 1 oro per ogni 3 punti di scassinare.



Con questa abilità è anche possibile creare una serratura speciale di Fazione: il procedimento è il medesimo delle serrature gialle, ma il carpentiere deve fornire 2 materiali metallo aggiuntivi per ogni membro della fazione per le chiavi aggiuntive. Inoltre questa procedura richiede 2 cartellini oggetto invece di 1 a causa del tempo extra per la produzioni delle chiavi.

*Esempio: Carlo vuole creare una serratura gialla da 3 punti da applicare al nuovo portone che ha installato nella casa affittata dal Marchese del Grillo. Avrà bisogno quindi di 2 oggetto "Metallo" per costruire la base della serratura, quindi per costruire i 3 perni interni dovrà usare altri 3 oggetti "Metallo" e 3 oggetti "Argento". Ma carlo non ha pezzi d'argento disponibili, invece ha una moneta d'oro con cui il Marchese gli ha pagato il lavoro della porta, decide quindi far fondere quella da un fabbro per ottenere un pezzo d'oro e avere abbastanza metallo pregiato per lavorare i 3 perni.*

#### Armaiolo

4 PX

(Richiede "Fabbro")

il personaggio Riceve 1 Cartellino Oggetto ad Evento e può usare Metalli e altri Materiali per creare armi speciali.

- *Proiettile Appesantito* (2 Metallo)  
Calibro generalmente usato per la caccia grossa in Africa e India, si presta bene ad abbattere bestia di notevole stazza. Il PG dichiara "Perforazione Spinta" e strappa il cartellino del proiettile.
- *Proiettile Stordente* (1 Sabbia e 1 Metallo)  
si tratta di una munizione fatta di sabbia compressa in un pallettone. Quando impatta si sgretola lasciando un grosso livido ma senza provocare ferite mortali. il PG dichiara "Perforazione Stordisci" e strappa il cartellino.
- *Lama Affilata* (3 Metallo)  
Si tratta di una lama nuova, temprata e affilata a dovere che può sostituire il filo di qualsiasi spada o pugnale comune. Un'arma di questa fattura taglia senza eguali, almeno finché non si smussa. Il cartellino deve essere allegato ad un'arma con una lama (pugnale, spada, Ascia...) L'arma può, a discrezione dell'utilizzatore, dichiarare "Affondo" invece del suo normale danno per 3 volte, dopo il terzo affondo si strappa il cartellino.

#### Lavorare Metalli Preziosi

3 PX

(Richiede "Fabbro")

Il personaggio Riceve 1 Cartellino Oggetto ad Evento e può ottenere Materiali Preziosi secondo la tabella seguente:

- 1 Oro: 1 Moneta d'oro
- 1 Argento: 1 Moneta d'Argento
- 1 Oro Puro: 2 Oro
- 1 Argento Puro: 5 Argento

Per ogni materiale che si vuole ricavare il fabbro deve utilizzare un cartellino Oggetto.



Recuperare Metalli Preziosi

3PX

(Richiede "Lavorare Metalli Preziosi")

Il PG può recuperare materiali preziosi da un oggetto prezioso di metallo, come un anello. Vengono recuperati i metalli preziosi e le gemme, ma la purezza dei metalli viene irrimediabilmente persa nel processo. Per ogni cartellino oggetto che il PG investe nel recupero, deve specificare quale materiale vuole recuperare e ottiene quanto segue, per ogni unità del materiale scelto che è stata impiegata nell'oggetto.

- Oro: 1 Oro
- Argento: 1 Argento
- Argento Puro: 4 Argenti
- Oro Puro: 2 Oro
- Gemma: Gemma

Copiare Chiavi

1 PX

(Richiede "Fabbro")

Il personaggio può utilizzare 2 Materiale Metallo per creare una copia di una chiave di cui è in possesso.

Intarsio

3 PX

(Richiede "Orafo")

Il personaggio ottiene 2 cartellino oggetto ad evento che può utilizzare solo per aumentare il valore degli oggetti che crea, mai per creare un oggetto nuovo.

Intagliare Gemme

3 PX

(Richiede "Orafo")

Il personaggio può ottenere Gemme dai Cristalli. Per ogni Gemma che vuole intagliare deve utilizzare un cartellino oggetto. Il valore finale della Gemma sarà pari a 1 moneta d'argento più la somma del valore dei Cristalli utilizzati. Per ogni cartellino oggetto che il personaggio decide di investire nella creazione oltre al primo, il valore dell'oggetto aumentata di 5 monete di Rame.

Impreziosire

4 PX

(Richiede "Orafo")

Il personaggio può utilizzare materiali Preziosi diversi nella creazione dello stesso Gioiello. Il Personaggio non è più vincolato ad usare lo stesso materiali nella creazione di un oggetto, può quindi utilizzare materiali diversi per soddisfare la quantità di materiali necessaria alla creazione. Il valore di tutti i materiali si somma per determinare il valore finale dell'oggetto.

Inoltre, il personaggio può spendere un cartellino oggetto extra per aggiungere un nuovo materiale all'oggetto, che quindi si somma ai materiali requisiti per la creazione dell'oggetto Base. NB: in questo modo è possibile aggiungere delle gemme alla creazione di altri oggetti.

Esempio: Francois vuole creare una collana, il requisito è di almeno 2 materiali. Francois possiede un pezzo d'oro e uno di argento puro e decide di combinarli per



creare questo gioiello. Tuttavia, ha intagliato una gemma di Smeraldo in precedenza e la vuole incastonare nel pendente della collana per renderla ancora più pregiata. Francois decide di concentrare i suoi sforzi su questo unico pezzo così da aumentare ancora il valore.

Francois, quindi, consuma 1 cartellino oggetto per creare la base della collana di oro e argento puro, 1 altro cartellino oggetto per incastonare la gemma il terzo e ultimo cartellino oggetto per aumentare il valore.

Scrivano di professione (Max 2 volte)      3 PX  
(Richiede "Scrivano")

Il pg riceve 2 cartellini lettera aggiuntivo per evento.

Corriere di fiducia      4 PX  
(Richiede "Scrivano")

Inserisci un secondo cartellino lettera in una missiva spedita con l'abilità "scrivano" e scrivi sulla busta il nome di questa abilità: la percentuale di intercettazione della lettera viene dimezzata.

Contatti postali      3 PX  
(Richiede "Scrivano")

Inserisci fino a 2 cartellini lettera aggiuntivi in una missiva spedita con l'abilità "scrivano" e scrivi sulla busta il nome di questa abilità. Per ogni cartellino che inserisci in tal modo la percentuale di intercettazione della lettera viene raddoppiata. Puoi usare questa abilità solo se il mittente della lettera è d'accordo.

Artigiano Laborioso      3 PX  
(Richiede "Orafo", "Fabbro", "Carpentiere" o "Erborista")

il PG ottiene 2 cartellini oggetto aggiuntivi per Evento.

## STATUS & ECONOMIA

Mercante esperto      3 PX  
(richiede "Mercante")

*Il PG ha imparato a far fruttare i propri investimenti per coprire agevolmente le piccole spese quotidiane.*

Il PG non deve pagare il Consumo di Cibo (vedi Limitazioni dei Personaggi da Fattori Economici).

Esperto di società      3 PX  
(richiede "Mercante")



Quando il PG acquisisce o rinnova Licenze per Attività Economiche (vedi "Tomo dell'Economia") può scegliere una singola Licenza e pagarla la metà.

Esperto di mercato — \_\_\_\_\_  
(richiede "Mercante")

4 PX

Quando il PG fa produrre le proprie Attività Produttive (vedi "Tomo dell'Economia") riceve uno sconto di 5 monete di Rame per una singola Attività Produttiva

Appassionato d'Arte  
(richiede "Mercante", "Nobile" o "Ricco")

2 PX

Il PG ha accesso alla sezione del sito dedicata al mercato dei preziosi, vedi il tomo dell'economia per maggiori dettagli.

Rotte commerciali locali  
(richiede "Mercante")

5 PX

Il PG può comprare oggetti da una lista riservata in qualunque momento desideri prima di un evento. Gli oggetti acquistabili sono indicati nel menù del sito associato a questa abilità. La lista è composta da:

- 2 Materie Prime Base (*Erbe Rosse, Verdi e Blu, Legno, Metallo, Sabbia, ecc...*)
- 1 Oggetto Raro (*Oggetti difficili da reperire, come Piante Esotiche, Pietre Preziose o Pozioni già pronte e simili.*)
- 2 Oggetti Casuali (*Può essere qualsiasi cosa, da un'erba verde a Oro Puro*).

Ciascun PG con questa abilità ha una lista diversa dagli altri, determinata in modo casuale. Ogni oggetto presente in lista avrà una quantità massima e un prezzo che dipendono dalle condizioni del mercato.

È possibile variare gli acquisti effettuati fino alla chiusura del database prima del live, da quel momento gli acquisti diventano definitivi e il giocatore è tenuto a portare la somma totale di monete all'atto dell'iscrizione all'evento, ricevendo in cambio gli oggetti acquistati.

Rotte commerciali d'oltremare  
(richiede "Rotte commerciali locali")

5 PX

Vengono aggiunti alla Lista del PG le seguenti voci:

- 1 Materia Prima Base
- 1 Oggetto Raro
- 1 Oggetto Casuale

Ogni voce della lista dispone di una selezione maggiore di oggetti disponibili e la probabilità di ottenere oggetti rari aumenta.

Mercante di città  
(richiede "Rotte commerciali Locali")

2 PX



Il PG sostituisce definitivamente una voce Oggetto Casuale dalla propria lista con una voce Materia Prima Base.

Mercante di Spezie 3 PX  
(richiede "Rotte commerciali Locali")

Il PG sostituisce definitivamente una voce Oggetto Casuale dalla propria lista con una voce Oggetto Vegetale. (*Estratti e Piante di tutte le rarità*)

Mercante di Preziosi 3 PX  
(richiede "Rotte commerciali Locali")

Il PG sostituisce definitivamente una voce Oggetto Casuale dalla propria lista con una voce Oggetto Prezioso. (*Cristalli, Oro, Argento e tutto quello che può lavorare un orafo*)

Mercante Esotico 4 PX  
(richiede "Rotte commerciali Locali")

Il PG sostituisce definitivamente una voce Oggetto Casuale dalla propria lista con una voce Oggetto Raro.

Mercante da una vita 4 PX  
(richiede "Rotte Commerciali d'oltremare")

Il PG aggiunge alla propria Lista una voce Oggetto Casuale.

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.

Valutare 2 PX  
(Richiede "Appassionato d'Arte" o "Orafo")

Il PG può ottenere informazioni su un oggetto prezioso: i materiali di cui è composto, quindi il suo valore intrinseco e per differenza il valore della sua lavorazione.

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).

Privilegi economici

3 PX

(richiede "Nobile" o "Mercante")

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.

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 aumenta la propria rendita secondaria a 1 moneta d'argento e 5 di rame. 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).

Benestante

3 PX

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

Ricco

5 PX

(richiede "Benestante")

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

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")

"...non è ancora finita, Principe, nel mio mazzo c'è ancora una carta pronta ad essere giocata."

"Cosa intendete fare, Mac Neil?"

"Vedete, io non sono solo un Cavaliere, io siedo alla Camera dei Lord, come Pari di Inghilterra."

"MA STATE SCHERZANDO!?"

"Mio buon amico, mi conoscete da tempo, sapete che su cose di questo calibro... non scherzo mai."

*Confessioni nel Parco, Anno 1826*

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

Rudimenti di medicina

5 PX

Il personaggio ha imparato le basi della fisiologia e del primo soccorso, sa quindi pulire e tamponare le ferite.

Il PG può dichiarare STASI su un altro PG o PNG in stato di COMA o FERITO. La dichiarazione può essere pronunciata solo dopo aver bendato tutte le lacerazioni FERITE (cioè con 0 pf) del personaggio. Per bendare una lacerazione devono essere usate una benda bianca che deve fare almeno un giro completo attorno alla lacerazione (per il torso è sufficiente far passare la benda a "tracolla", cioè attorno al collo e sotto l'ascella) ed essere fissata con un nodo di qualunque tipo. Al termine di questa operazione viene dichiarato l'effetto. **Se le bende vengono rimosse, il personaggio subisce ANNULLA STASI.**

Più PG con questa abilità possono collaborare per bendare le lacerazioni dello stesso personaggio: quando viene bendata l'ultima lacerazione FERITA, uno dei partecipanti all'operazione dichiara l'effetto. Inoltre, un personaggio con questa abilità può aiutare medici e chirurghi nelle loro operazioni: le lacerazioni bendate con questa abilità non devono essere ulteriormente bendate quando un altro PG usa l'abilità Formazione Medica o Mastro Chirurgo.

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. Il PG può dichiarare DIAGNOSI quando esamina un altro giocatore, dopo aver simulato la "visita" per almeno 10 secondi.

Formazione medica

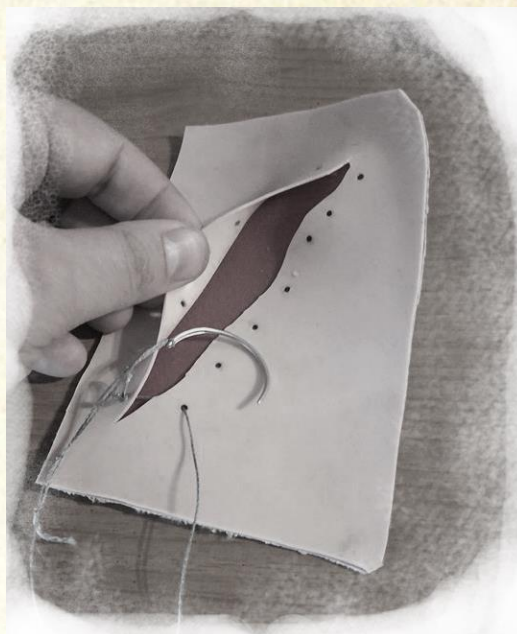
5 PX

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



Il personaggio ha studiato e praticato le tecniche di sutura e approfondito le sue conoscenze del corpo umano.

Il giocatore viene fornito di una "Pezza Chirurgica" con cui può operare un PG o PNG: deve utilizzare l'ago smussato con filo per completare il percorso pre-forato sulla pezza chirurgica, cercando quando possibile di posizionarla sulla locazione che intende curare, quindi benda (vedi "Rudimenti di Medicina") la medesima locazione. Se il personaggio oggetto dell'operazione è in COMA e viene curata la locazione BUSTO, il personaggio deve consegnare al medico una delle cicatrici dal suo cartellino salute in uso (vedi CICATRICI al capitolo II), solo dopo che questo avviene l'operazione si considera conclusa e il PG può dichiarare CURA sulla locazione operata.



#### Mastro chirurgo

5 PX

(richiede "Formazione medica")

Il personaggio ha praticato a lungo incisioni e suture, la sua tecnica gli permette di sanare anche traumi estesi in breve tempo.

Quando il PG opera (vedi Formazione Medica) può dichiarare GUARIGIONE al posto di CURA, ma l'operazione si considera conclusa solo se tutte le locazioni FERITE del PG che sta operando sono state bendate (vedi Rudimenti di Medicina).

#### 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.

#### Terapia

2 PX

(richiede "Diagnosticare" e "Formazione medica")

Il PG può effettuare una terapia di cura su un PG o PNG (il Paziente) 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.

#### Trasfusione

2 PX

(richiede "Terapia")

Una volta per evento, il PG può effettuare una Trasfusione ad un PG in stato MORIBONDO (il Paziente). Per farlo serve che un altro PG SANO, consenziente o incosciente o legato, (il Donatore) doni il sangue per la transfusione. Se la transfusione



riesce, il Donatore perde 2 Cicatrici, mentre il Paziente recupera 1 Cicatrice Temporanea. La cicatrice temporanea conta come un cartellino salute con una sola cicatrice ai fini delle regole, per tanto il PG tornerà in stato SANO (non sarà più moribondo). La cicatrice Temporanea viene persa alla fine dell'evento (cioè il Paziente non inizierà il prossimo Live con una cicatrice aggiuntiva al suo massimo e conterà come aver perso tutte le sue cicatrici ai fini delle regole).

N.B. per rappresentare la cicatrice temporanea, il Paziente riceve uno dei cartellini cicatrice che perde il Donatore.

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.

Iscritto all'albo

2 PX

(richiede "Diagnosticare" e "Formazione medica")

Il PG è riconosciuto dall'Albo dei Medici del Ducato che gli riconosce dei privilegi speciali in aggiunta al Rimborso Medico. Il PG sceglie una delle seguenti opzioni ad inizio evento (in aggiunta alle ricompense ottenute tramite il rimborso medico):

- Aggiunge alla rendita base 1 moneta d'argento.
- Riceve 2 oggetti "Siero medico".
- Riceve 1 oggetto "Estratto" scelto casualmente.

Inoltre, quando richiede "Estratti" tramite rimborso medico, il PG può specificare quale estratto ottenere invece di riceverne uno casuale.

Farmacologia

2 PX

(richiede "Erboristeria")

Il PG può sintetizzare Preparati Medici. 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 vanno aggiunti materiali a scelta. La sostanza così prodotta viene rappresentata da una boccetta grande in cui sono inseriti all'interno i cartellini e gli oggetti di gioco che rappresentano i materiali di cui è composta. Sulla parte interna del cartellino non vengono descritti effetti ma l'elenco dei materiali. 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)

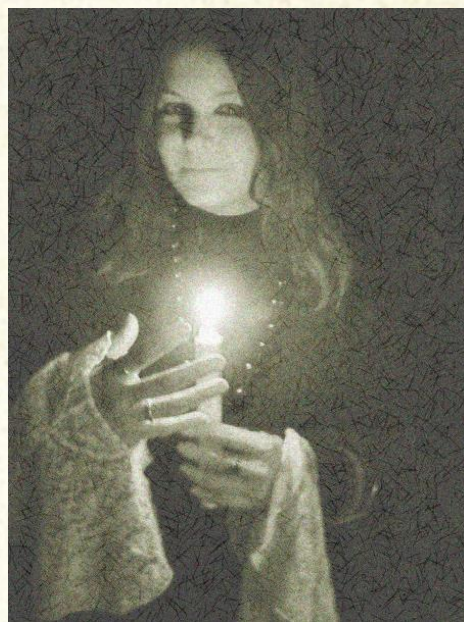
Il PG riceve ad ogni giornata di gioco 2 cartellini potere supplementari.

### 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  
(richiede "Arti magiche minori")

4 PX

Il PG può scrivere pergamene magiche di incanti che conosce. Un PG può scrivere un massimo di 2 pergamene dopo ciascun evento Live. Per farlo deve mandare una e-mail a [inazionifg@gmail.com](mailto:inazionifg@gmail.com) indicando gli incanti che vuole trascrivere su pergamena. Il giocatore riceverà gli oggetti in fase di registrazione all'evento Live successivo ma vedrà il suo totale di cartellini potere disponibili per l'evento ridotto di 2+il livello dell'incanto, per ciascun incanto che ha scritto su pergamena.

Le pergamene così generate potranno servire solamente per il lancio dell'incanto. Per lanciare correttamente un incanto da pergamena, un PG deve impugnare la pergamena, recitare la formula completa degli effetti e infine strappare la pergamena. Non rispettare questa sequenza è considerato barare e punito di conseguenza.

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. Il coma può essere prolungato fino ad una durata complessiva massima di 20 minuti, comprendendo anche l'aver subito l'effetto "Stasi" da altri PG o PNG (6 minuti base più 14 cartellini potere, in assenza dell'effetto "Stasi").

Rinascita  
(richiede "Conservazione magica")

6 PX

Quando il PG in stato di coma raggiunge la fine del conteggio del tempo per il coma, (NB: SOLO in questo momento!) può strappare 8 cartellini potere e tornare cosciente con un punto ferita in ogni locazione. In ogni caso il PG sarà inizialmente molto confuso (obbligo interpretativo) e dovrà obbligatoriamente alzarsi in piedi (o tentare di farlo) senza fingere, ad esempio, di essere ancora in coma; per il successivo minuto il PG non può correre, non può attaccare nessuno, non può lanciare incanti e non può parlare con voce alta, ma può difendersi. Se il PG ha ancora dei cartellini SALUTE, non deve strappare alcuna cicatrice e sarà in stato SANO, altrimenti è in stato MORIBONDO. Questa abilità è utilizzabile solo una volta ad evento e solo se il PG non ha già usato Conservazione Magica nello stesso stato di coma.



"Sai cos'è la magia? Come la definiresti in una sola parola?"

"Energia? Potere?"

"Il modo migliore per definire la magia in una parola, è Vibrazione. Tutto vibra, è l'illusione dell'immobilità. La realtà vibra, ad un suo ritmo, tutto quello che devi fare è capire quella vibrazione, ed imporre la tua."

*Prima lezione di magia di mastro Cox,  
Anno 1825*





## 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 e pone un pugno chiuso sul petto. Alla prossima chiamata subita DEVE dichiarare *nullo* e l'incanto ha termine. La protezione termina dopo 5 minuti dal lancio dell'incanto oppure se il PG toglie il pugno dal petto.

#### 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 e pone un pugno chiuso sul petto. Alle prossime due chiamate subita DEVE dichiarare *nullo*. La protezione ha termina dopo 5 minuti dal lancio dell'incanto oppure se il PG toglie il pugno dal petto oppure dopo due utilizzi del suo effetto.

#### **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 mette un pugno chiuso sul petto. Per 30 secondi DEVE dichiarare *Nulla* a qualsiasi chiamata. Mentre questo incanto è attivo, il PG o PNG che lo ha lanciato non può attaccare nessuno in alcun modo né lanciare incanti. Se il PG toglie il pugno dal petto l'incanto ha termine.

#### **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. (Missive in primis e i vari tipi di eventi a seguire)
- Se proprio dovete, cercate di coinvolgere un Master.
- Qualunque informazione rivelate è considerata IN GIOCO. I migliori tutori della privacy del vostro PG siete voi stessi, 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". Da notare che a questo fine si considerano solo le informazioni, ad esempio non potrete denunciare Tizio alla Duchessa perché vi ha dato del tu al bar mentre parlavate del gioco, invece di usare il plurale majestatis.



## 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, si chiederà al giocatore di saldare l'ammancio in segreteria al momento della registrazione del PG. Se il PG non avrà 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	1 monete di rame	5%
PNG fuori il Ducato	3 monete di rame	10%
Canale Sicuro	1 moneta d'Argento	1%

Non è possibile inserire denaro o oggetti in una missiva salvo:

- il denaro che serve per coprire il costo d'invio della stessa missiva.
- il denaro di tasse di invio di merci.



Non puoi, quindi, saldare un debito con la Banca (ma puoi avvisare così da poter saldare all'iscrizione successiva) o inviare denaro ad un ente (passa attraverso la Banca!) o ad una persona. Non puoi nemmeno inviare erbe o oggetti con cartellini o senza cartellini. Le merci possono essere inviate, pagando eventuali tasse di invio.

IMPORTANTE: via missiva ad un evento non è possibile inviare nemmeno dei documenti scritti (oggetti di gioco), ma solamente lettere scritte di proprio pugno o scritte da un altro personaggio.

Puoi, invece, inviare le merci (pagando la tassa di invio).

### **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](mailto:inazionifg@gmail.com) , con una descrizione breve e concisa.
  - Il contenuto di una AFG deve seguire queste linee guida
    - o Si visita un solo luogo
    - o Si interagisce con una sola persona o gruppo omogeneo di persone
    - o Si esegue una sola azione
- Esempio: *“vado al monastero di San Gennaro (visito un luogo) chiedo ai monaci ospitalità (interagisco con un gruppo omogeneo di e persone) per fare una ricerca della loro biblioteca circa le reliquie del santo (eseguo una azione)”*.
- Se lo scopo di un'AFG può essere palesamente 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.



Esempio: *"vado a Parma al ministero degli esteri e parlo con ministro di"* [segue descrizione del dialogo]. Questo tipo di azione sarebbe rifiutata perché un dialogo simile è prettamente prerogativa delle missive.

- I Master hanno il diritto di rifiutare le AFG se ritengono che siano campate per aria o violino alcune condizioni.
- Non è possibile agire direttamente contro altri PG, in quanto i giocatori interessanti non avrebbero la possibilità di controbattere.
- È 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 in monete di gioco variabile a discrezione dei Master, in base all'azione proposta.
- La data in cui l'AFG inizia è determinata indicativamente dalla data dell'ultima Voce di Locanda, come per le missive. Ricordate sempre che nel mondo di gioco il vostro PG sta compiendo questa impresa; quindi, potrebbe essere preclusa la presenza del PG ad altri eventi di gioco, come i Ritrovi e le Cene di Fazione, se queste avvenissero nell'arco di tempo in cui il vostro PG sta compiendo la sua Azione Fuori Gioco.
- Ogni PG ha diritto ad una sola AFG.
- 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 ottenute sarà sempre e solo indiziaria. Non scoprirete mai grandi segreti in questo modo, né 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.

### **Un regolamento aperto**

Nel corso degli anni, questo regolamento è andato incontro ad un continuo processo di revisione e miglioramento, spesso stimolato da iniziative spontanee dei giocatori. L'iniziativa dei giocatori, l'idea improvvisa di una nuova strada da far esplorare al proprio personaggio, ha spesso portato tutto Intempesta Noctis a esplorare nuovi modi di giocare e interagire. Lo staff è sempre aperto a nuovi suggerimenti e nuove idee: se vi venissero idee interessanti riguardo aspetti del gioco o dell'ambientazione non coperti da questo regolamento, vi invitiamo a parlarne con un Master o a scrivere una e-mail a [inazionifg@gmail.com](mailto:inazionifg@gmail.com).



## RINGRAZIAMENTI

Rinnoviamo ancora una volta i ringraziamenti a chi ha contribuito a rendere Intempesta Noctis 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 tutti gli amici che ci hanno dato una mano con la realizzazione degli eventi, l'allestimento delle location, la preparazione e la distribuzione del cibo, i costumi ed il trucco, l'interpretazione di personaggi non giocanti. Senza il vostro contributo, gli eventi di Intempesta Noctis non sarebbero stati e non saranno possibili.

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!

*Simone Benassi. (Yenno)*

*Filippo Ghirardi. (Ghiro)*

*Massimiliano Montuschi. (Montu)*

*Davide Orsi. (Birz)*

*Andrea Storti. (Totti)*

*Davide Varani. (JJ)*



## 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 sé 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!**