

REGOLAMENTO DI GIOCO



VERSIONE 5.0

INDICE

1. INTRODUZIONE.....	1
2. COME ISCRIVERSI E PARTECIPARE AD UN EVENTO.....	2
3. IN GIOCO E FUORI GIOCO.....	2
4. LA GIORNATA DI GIOCO.....	3
5. RUOLI DI GIOCO.....	3
6. LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	4
6.1 Il Corpo di Ricerca.....	4
6.2 Lingua di gioco.....	4
6.3 Genere del personaggio.....	4
6.4 Valuta di gioco.....	4
7. IL PERSONAGGIO (PG) E IL BACKGROUND.....	5
7.1 Informazioni sulla scheda del personaggio.....	5
7.2 Regole generali sul PG.....	5
7.3 Scheda personaggio e oggetti di gioco.....	5
7.4 Il Background (BG).....	6
8. MODA NELL'EUROPA DI 1801.....	7
8.1 Libere Città Scandinave.....	7
8.2 Regno Di Italia.....	8
8.3 Impero Di Russia.....	9
8.4 Impero Di Prussia.....	10
8.5 Regno Di Francia.....	11
8.6 Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda.....	12
9. LE ABILITÀ.....	13
9.1 ABILITÀ PROFESSIONALI.....	14
9.1.1 Legali.....	14
9.1.2 Studi classici e/o artistici.....	15
9.1.2 Mediche.....	16
9.1.3 Scientifiche e/o Manuali.....	17
9.1.4 Lavori d'ufficio.....	18
9.1.5 Nullatenente.....	19
9.2 ABILITÀ DI CONOSCENZA.....	20
9.3 ADDESTRAMENTI.....	21
9.3.1 Procedura di Acquisto.....	21
9.3.2 Regole di Acquisto.....	21
9.3.3 Acquisto in Debito (Anticipo PX):.....	21
9.3.4 Elenco degli addestramenti apprendibili fra un evento e l'altro.....	22
9.4 ABILITÀ SPECIALI E DI GILDA.....	26
9.4.1 Iter di Apprendimento Abilità di Gilda.....	26
9.4.2 Limite di Acquisizione e Amministrazione.....	26
10. LE SPECIFICHE PER LE ARMI.....	27

11. MISSIVE INFRALIVE E RACCONTI PUBBLICI.....	28
12. LA POSTA ASSICURATA.....	29
13. TRA UN EVENTO E L'ALTRO.....	29
14. CREAZIONE DI OGGETTI DI GIOCO E PROGETTI.....	30
15. CARTELLINI ED OGGETTI DI GIOCO.....	31
15.1 Tipologie di cartellino.....	31
15.2 Cartellini di interazione.....	31
15.3 Regole di gioco per gli oggetti.....	31
15.4 Rarità dei cartellini e loro colore.....	32
16. LE SERRATURE E LE TRAPPOLE.....	33
17. IL FURTO IN GIOCO.....	33
18. LE CHIAMATE E GLI STATUS DI GIOCO.....	34
18.1 Abilità e Status.....	34
18.2 Danno.....	37
18.3 Salute del Personaggio.....	38
18.4 Estensioni di chiamata.....	40
18.5 Sicurezza.....	40
19. LOCAZIONI, CURE E RIMARGINAZIONE.....	41
19.1 Locazioni Corporee.....	41
19.2 Punti Ferita e Inabilitazione.....	41
19.3 Cure e Rimarginazione.....	41
19.4 Malattie.....	42
20. MORTE DEL PG E PUNTI ESPERIENZA (PX).....	42
20.1 Morte del Personaggio.....	42
20.2 Punti Esperienza (PX) per Nuovi Giocatori.....	42
21. REGOLE COMPORTAMENTALI E DI SICUREZZA.....	43
21.1 Contatto Fisico.....	43
21.2 Azioni speciali e Sicurezza durante il gioco.....	43
21.4 Rispetto tra Giocatori.....	44
21.5 Autorità dello Staff.....	44
21.6 Sottrazione di Materiale Personale.....	44
21.7 Salute Fisica e Psicologica (Autocertificazione).....	44
21.8 Riservatezza Infralive.....	45
21.9 Morte del Personaggio.....	45
21.10 Risse (Simulazione).....	45
21.11 La Regola dello Svantaggio!.....	46
22. RINGRAZIAMENTI.....	47

1. INTRODUZIONE

Benvenuti in 1801GRV! Ci auguriamo che questo progetto possa appassionarvi quanto ha appassionato noi.

Speriamo di non aver commesso errori di battitura e, soprattutto, che questo regolamento vi risulti chiaro e di facile apprendimento. Contiamo sul vostro supporto e aiuto qualora doveste notare errori o parti non chiare.

Molti di noi giocano da anni e ci aspettiamo che diverse dinamiche siano ormai più che note. Ciononostante, siamo certi che anche chi si affaccerà alla sua prima esperienza di Gioco di Ruolo dal Vivo non troverà le pagine seguenti complicate o pesanti.

Il nostro desiderio è offrire un live quanto più realistico possibile, motivo per cui abbiamo cercato di mantenere il regolamento agile e snello.

Ci auguriamo che da quando il Master di turno dichiarerà il fatidico “In Gioco” fino all’altrettanto fatidico “Fuori Gioco”, questo mondo possa avvolgervi e diventare vostro.

Però, come ci hanno insegnato fin da bambini, un gioco è un gioco e come tale ha delle regole da seguire (e vi promettiamo che non sono molte!). Contiamo sul vostro impegno nel rispettarle e, in caso di dubbio, non esitate a chiedere. Ma ora:

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

2. COME ISCRIVERSI E PARTECIPARE AD UN EVENTO

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

Una volta effettuato l'accesso, selezionate la campagna di gioco 1801GRV. A questo punto, dopo aver creato o selezionato il vostro personaggio, sarà sufficiente seguire le semplici indicazioni per confermare il pagamento.

3. IN GIOCO E FUORI GIOCO

"In Gioco" sta ad identificare tutto ciò che si svolge durante gli eventi ufficiali di 1801GRV, siano essi live Maggiori o Minori e/o Taverne di Gioco organizzate dai giocatori o dallo Staff. "Fuori Gioco" indica il periodo pre e post evento. Ci raccomandiamo di non sovrapporre mai dinamiche In Gioco e Fuori Gioco.

Tutto ciò che succede al di fuori degli eventi ufficiali non ha alcuna rilevanza né per le dinamiche di gioco, né per i personaggi o lo Staff. Utilizzare informazioni apprese in Fuori Gioco (al bar, via chat o tramite social vari) per avvantaggiarsi In Gioco è considerato barare e verrà sanzionato.

Lo Staff di 1801 non è responsabile per situazioni personali esterne al gioco e non prenderà in considerazione segnalazioni a riguardo.

Invitiamo a segnalare problematiche legate all'In Gioco di persona al Master dedicato, se queste si verificano durante un evento, o tramite email all'indirizzo ufficiale dello Staff: 1801grv@gmail.com.

Per domande, chiarimenti o approfondimenti (regolamento/ambientazione) usate il Gruppo Facebook o la chat WhatsApp (Community A.D. -> Campagna: 1801)."

Per criticità con le iscrizioni, aggiornamento PG, e qualsiasi dubbio ufficiale, usate sempre e solo l'email: 1801grv@gmail.com

4. LA GIORNATA DI GIOCO

Per ogni raduno sono sempre indicati gli orari di segreteria, di inizio e fine gioco, sia che si tratti di un live da un giorno o da più giorni. Dalla pagina evento sul portale di Arcana Domine, sul nostro gruppo Facebook, o sulla community WhatsApp, vi saranno sempre riportati il luogo e gli orari.

Si raccomanda di arrivare almeno un'ora prima dell'“In Gioco” per completare le operazioni di segreteria: check di armi e costumi, verifica di iscrizione e pagamento, consegna della scheda PG e del materiale di gioco (es. i “Talleri”).

Se non siete sicuri che un vostro equipaggiamento o parte del costume possa essere in linea con l'ambientazione di 1801GRV, vi consigliamo di contattarci nei giorni che precedono il live per un primo check. Questo eviterà un NO categorico da parte nostra poco prima dell'evento.

Seguirà un briefing iniziale per comunicare regole specifiche, aggiornamenti al regolamento e una breve introduzione al contesto dell'evento. Seguirà ovviamente l'“In Gioco”, il quale non avrà fine a meno che lo Staff non dichiari il “Fuori Gioco”.

In Segreteria è possibile lasciare le vostre domande e richieste al gruppo Master che vi farà avere le risposte nei tempi più consoni anche in base al vostro quesito: che siano domande inerenti il regolamento, l'ambientazione, il crafting, ecc. Ci sarà un'apposita cassetta dove lasciare le vostre richieste scritte.

Alla dichiarazione di “Fuori Gioco” dell'ultimo giorno, si terrà un de-briefing finale, dove si racconterà come è andato l'evento per i personaggi giocanti, ci saranno qualche battuta tra giocatori e Staff, eventuali comunicazioni per i prossimi eventi e i relativi saluti. Se poi qualche buona anima volesse fermarsi ad aiutare il gruppo Staff a pulire/sbaraccare, sarà il benvenuto, e vi assicuriamo che, nel limite del possibile, si cercherà di darvi un qualcosa di concreto oltre al grazie e alla pacca sulla spalla!

5. RUOLI DI GIOCO

Ruoli all'interno del Live:

- **GIOCATORI:** Voi, fulcro del Live.
- **PNG (Personaggi Non Giocanti):** Gestiti principalmente dallo Staff.
- **MOSTRI:** Controparte dei giocatori, interpretati quasi sempre dallo Staff. A volte, i giocatori possono essere invitati a interpretarli (con direttive fornite).
- **MEMBRI STAFF:** Riconoscibili da pettorina/fascia nera o catarifrangente. Non è possibile chiedere loro nulla durante il gioco; rivolgersi sempre in Segreteria.

MASTER: Master Ambientazione (Micol), Master Regolamento & Crafting (Andrea), Master Regia e Coordinamento (Francesco).

6. LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

6.1 Il Corpo di Ricerca

Non tutti credono che i bizzarri eventi che punteggiano il continente siano solo storie, perché si sa, anche le vicende più incredibili partono da un fondo di verità. Qui entrate in gioco voi, cari giocatori e giocatrici, o meglio, i vostri personaggi. Avete ricevuto una convocazione per imbarcarvi alla ricerca della verità, qualunque essa sia, per indagare e scoprire cosa si cela dietro eventi apparentemente senza spiegazione.

Alcuni di voi sono stati scelti come menti brillanti che si sono distinte nel proprio campo professionale; ad altri è stata fatta una proposta di lavoro unica; ai più avventurosi è stata offerta la possibilità di viaggiare per l'Europa a caccia di leggende. Qualcuno ha risposto ad annunci sui giornali comparsi nelle ultime settimane, mentre i più sfortunati sono stati costretti in virtù di qualche debito da ripagare a un potente, o alla giustizia.

A voi la scelta di come il vostro Personaggio si è unito al gruppo di ricerca!

6.2 Lingua di gioco

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

6.3 Genere del personaggio

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

6.4 Valuta di gioco

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

7. IL PERSONAGGIO (PG) E IL BACKGROUND

7.1 Informazioni sulla scheda del personaggio

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

- Nome e Cognome
- Data e Fazione di Nascita
- Status Sociale
- Fazione di Appartenenza
- Ambito Professionale
- Addestramenti
- Abilità Speciali

7.2 Regole generali sul PG

Invitiamo i giocatori a non scegliere combinazioni di nomi e cognomi che possano risultare ridicoli, offensivi o di dubbio gusto, nonché fuori contesto ambientativo.

La Fazione di Nascita e di Appartenenza possono essere diverse; la motivazione va spiegata approfonditamente all'interno del Background del personaggio, che va sempre inviato in fase di creazione e convalida PG alla mail 1801grv@gmail.com.

7.3 Scheda personaggio e oggetti di gioco

La Scheda Personaggio è un oggetto Fuori Gioco. Pertanto, in caso di ritrovamento di Schede Personaggio altrui, invitiamo i Giocatori a portarle in Segreteria. Ricordiamo che usare le informazioni ivi contenute è considerato barare!

Ogni personaggio alla partenza avrà sempre due (2) Punti Ferita (PF) per ogni locazione (Busto, Braccio DX, Braccio SX, Gamba DX e Gamba SX). Verrà dato a ogni giocatore un ulteriore foglio/cartellino “Cadavere” nel caso in cui il personaggio dovesse morire (vedasi chiamata “Morte” per maggiori informazioni).

In alcuni casi, verranno rilasciati ulteriori documenti di gioco dedicati al vostro background e stato sociale. Abbiatene cura! Vengono forniti solo al primo Live! Se li smarrite, dovrete giocarvi la richiesta di nuovi documenti.

In caso di ritiro di un PG, ricordiamo che tutti gli oggetti di gioco vanno consegnati allo Staff. Se il ritiro nasce dal desiderio di cambiare personaggio, resta sottinteso che tutte le informazioni e le abilità eventualmente apprese non si trasmettono al nuovo PG, né si comunicano ad altri, una volta che il PG precedente è stato chiuso.

7.4 Il Background (BG)

Il Background è la storia del vostro personaggio ed è obbligatorio scriverlo per poter partecipare agli eventi. Lasciamo libertà a ogni giocatore di decidere quanto possa essere complessa la storia, ma invitiamo alla semplicità. Il BG deve contenere le informazioni essenziali riguardo al PG: le generalità, lo status sociale e perché si è unito al gruppo di ricerca.

Lo Status Sociale in questo mondo è di estrema importanza. C'è una distinzione tra le varie parti della società, in alcuni Regni più che in altri. Lo status indica in che punto il personaggio si trova all'interno della scala gerarchica di ogni Regno.

I personaggi il cui status sociale è diverso da 'Cittadino' devono includere nel background una breve descrizione della famiglia nobile, dell'ordine religioso o del motivo per cui sono pregiudicati, tenendo a mente le seguenti direttive:

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

Gli Status Sociali sono:

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

Il Background è soggetto all'approvazione del Master Ambientazione, che potrà richiedere integrazioni o modifiche. In assenza di specifiche, lo status iniziale è Cittadino.

Limitazioni: Non è consentito interpretare personaggi provenienti da territori esterni a quelli previsti (es. Colonie Americane, Penisola Iberica, Sultanato Ottomano). I background di gruppo sono fortemente sconsigliati: legami ristretti tra 2 persone sono ammissibili, ma gruppi numerosi risultano inverosimili e non coerenti con il realismo dell'ambientazione.

8. MODA NELL'EUROPA DI 1801

8.1 Libere Città Scandinave

Moda tra Retaggio e Ingegno

Le libere città scandinave rappresentano un affascinante crocevia tra un fiero retaggio vichingo e la recente, sebbene rapida, adozione dell'influenza vittoriana-steampunk (adottata solo da circa quattro anni). Lo stile è robusto, funzionale e celebra sia la forza del metallo che l'eredità degli esploratori dei mari.

- **I Fondamentali (Clima e Materiali):** La moda è dettata dalla funzionalità. Tessuti pesanti, durevoli e caldi: lana grezza, pelliccia, cuoio e pelle sono dominanti. L'abbigliamento si basa sulla stratificazione (tuniche/camicie sotto gilet/cappe).
- **Colori:** Predominano le tonalità della terra, del mare e del cielo nordico: blu scuro, grigio, marrone, verde foresta, bianco panna e rosso scuro. L'eleganza si trova nella profondità della tinta unita.
- **L'Influenza Steampunk:** I pantaloni sono la norma per entrambi i sessi. Sono popolari corsetti e bustini indossati sopra i vestiti, realizzati in cuoio e rifiniti con fibbie e borchie in ottone o rame. Gli uomini prediligono giacche corte da aviatore in pelle.
- **Accessori e Simbolismo:** Si prediligono metalli grezzi (ottone, rame e ferro invecchiato). L'iconografia fonde ingranaggi e meccanismi a vista con rune, nodi celtici e simboli nordici. Essenziali spille da mantello circolari e fibule massicce. Accessori funzionali come occhiali da aviatore e orologi da polso sono molto apprezzati.



8.2 Regno Di Italia

Eleganza Sobria ma di qualità

Gli italiani sono stati storicamente influenzati da moda francese e prussiana, mantenendo comunque un approccio morigerato e pratico. La moda italiana predilige la qualità dei tessuti e degli oggetti sulla vistosità, anche se stampe e colori più vivaci stanno prendendo piede.

- I Fondamentali (Stile e Materiali): La sobrietà è la chiave. I tessuti sono di alta qualità ma raramente eccessivamente sgargianti. Si punta su tagli sartoriali puliti e vestiario che non ostenta opulenza ma ne suggerisce la raffinatezza.
- Colori: Tonalità classiche e terrose, ma con una crescente apertura a stampe e colori vivaci come il verde oliva, il rosso mattone, e blu profondi, purché bilanciati.
- L'Influenza Steampunk: L'influenza prussiana ha portato alla passione per i piccoli accessori che completano il vestiario. L'estetica meccanica è discreta.
- Accessori e Simbolismo: Gli accessori richiamano fortemente gli ingranaggi e le parti meccaniche ma in dimensioni ridotte e curate: occhiali da sole con lenti colorate, orologi da taschino, anelli, collane girocollo, fermagli e spille di vari metalli. La classe nobiliare ed ecclesiastica veste in modo estremamente semplice e pratico: solo simboli religiosi e occhiali (rigorosamente da vista) sono concessi.



8.3 Impero Di Russia

Calore Sfarzoso e Gioielli Imponenti

Il clima freddo e inclemente della Russia determina la necessità di un abbigliamento pratico, comodo e caldo, ma la cultura russa aggiunge un elemento di sfarzo e orgoglio nello sfoggiare lo status sociale.

- I Fondamentali (Clima e Materiali): La priorità è la protezione dal freddo. I tessuti sono morbidi, spessi e caldi. Componenti essenziali sono colbacchi di pelo, pellicciotti e manicotti.
- Colori: Prevalentemente tinte unite e scure, necessarie per il clima rigido (raramente motivi a righe o stampe sgargianti, che potrebbero compromettere l'isolamento).
- L'Influenza Steampunk: l'estetica meccanica è secondaria alla funzionalità termica, ma i meccanismi sono spesso integrati in elementi che permettono la chiusura o l'adattamento dei capi.
- Accessori e Simbolismo: L'amore per i gioielli è il tratto distintivo. Più lo status è alto, più i gioielli si fanno grossi, preziosi e brillanti. Si sfoggiano con orgoglio: grosse croci e anelli d'oro (soprattutto per i religiosi), spille, fermacapelli, bracciali e collane preziose. L'oro e le gemme sono preferiti al metallo grezzo.



8.4 Impero Di Prussia

La Quintessenza dello Steampunk Funzionale

La moda prussiana è la quintessenza dello Steampunk: funzionale, ingegneristica e rigorosa. L'estetica industriale e la meritocrazia si riflettono nell'abbigliamento formale e pratico.

- I Fondamentali (Stile e Materiali): Funzionalità e rigore. Predominano i tagli militari e industriali. Molta attenzione è data all'ingegneria del capo, con cuciture e rinforzi a vista in pelle o metallo.
- Colori: Tonalità sobrie e metalliche: grigio ferro, nero, blu scuro, marrone cuoio e verde militare. L'attenzione è sul design e non sulla vivacità cromatica.
- L'Influenza Steampunk: Totale. È lo stile dominante. Grande amore per i panciotti e i completi a tre pezzi. L'aspetto religioso introduce una variante per le donne: se di fede Protestante, l'uso dei pantaloni è sdoganato; se Cattolica, la gonna è d'obbligo (ma meno castigata della controparte italiana).
- Accessori e Simbolismo: La meccanica è parte integrante del vestiario. Sono comuni cappelli rigidi con occhiali integrati, protesi meccaniche, cinturoni in cuoio pieni di attrezzi e orologi da taschino complessi. L'estetica celebra l'efficienza e la tecnologia.



8.5 Regno Di Francia

Audacia, Arte ed Estetica Eccentrica

La Francia è la culla dell'arte e del "bello", e la moda riflette questo spirito: è colorata, innovativa, audace ed eccentrica. L'estetica prevale sulla praticità.

- I Fondamentali (Stile e Materiali): La moda è un'arte. Si prediligono tessuti che permettono drappeggi e volumi audaci. Pizzi, sete e velluti in fantasie complesse. L'attenzione è posta sul dettaglio e sulla capacità di esaltare la bellezza individuale.
- Colori: Fantasie e colori sgargianti in abbondanza. L'audacia è nel combinare tonalità apparentemente incompatibili.
- L'Influenza Steampunk: L'estetica meccanica è adottata per esaltare il *design* più che la funzione. L'ingegneria è vista come una forma d'arte.
- Accessori e Simbolismo: L'uso di trucco e accessori è massiccio: occhiali dalle lenti colorate e ornate, spille, fermagli per capelli, cappellini e retine eleganti, guanti, panciotti in tessuti vistosi e orologi da taschino decorati. Le parrucche sono ancora utilizzate nelle occasioni ufficiali dalla nobiltà, spesso con elementi meccanici o aerei integrati.



8.6 Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda

Eleganza Pratica e Unisex

La moda inglese bilancia l'eleganza del secolo passato con una forte spinta verso la praticità dettata dall'era industriale. L'abbigliamento tende ad essere funzionale e talvolta unisex.

- I Fondamentali (Stile e Materiali): Praticità ed eleganza si fondono. L'uso dei pantaloni per le donne è stato sdoganato ed è molto apprezzato per la comodità, soprattutto dalle classi lavoratrici. Vengono molto utilizzati materiali robusti come la pelle, il cuoio, e trame che richiamano la meccanica.
- Colori: Predominano i completi monocolore e tonalità classiche (grigi, tweed, marroni), ma non si rinuncia a *pattern* complessi come il tartan, il pied-de-poule e le righe discrete.
- L'Influenza Steampunk: L'industrializzazione ha influenzato pesantemente i materiali e i tagli. Capi "unisex" come gilet, camicie e giacche sono onnipresenti.
- Accessori e Simbolismo: Coesistono l'eleganza classica (bustini, corsetti, pizzi, ombrellini per le donne; panciotto e giacche eleganti per gli uomini) e l'influenza meccanica. Gli accessori sono spesso in metallo e cuoio, e richiamano l'ingranaggio e il lavoro di fabbrica. L'ombrello o l'ombrellino è un accessorio immancabile, spesso dotato di meccanismi interni.



9. LE ABILITÀ

Esistono tre tipologie di abilità:

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

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

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

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



9.1 ABILITÀ PROFESSIONALI

Attenzione: alcune abilità sono contrassegnate dal simbolo *. Per le loro specifiche, vi rimandiamo alla sezione Addestramenti.

9.1.1 Legali

Comprende professioni legate all'uso e all'applicazione della legge.

Esempio: avvocato, giudice, tutore dell'ordine di vario livello, membri dell'esercito.

Abilità associate:

- Tutore della Legge

Qualora si trovi in territorio appartenente al proprio regno o prenda accordi con un nobile locale (se in altro regno), il PG può esercitare la legge del territorio.

- Porto d'armi

Il PG sa usare perfettamente le armi da fuoco e può portarle sempre con sé, anche in situazioni dove normalmente non sono consentite.

- Riconoscere falsi: DOCUMENTI

Il PG sa distinguere i documenti autentici da quelli falsi, seguendo le istruzioni che riceverà in busta PG. I documenti di gioco hanno tutti la dicitura DOCUMENTO in basso, seguita dal codice di identificazione.

- Armi bianche a 1 mano

Il PG sa utilizzare tutte le armi bianche di lunghezza massima di 110 cm (solo con il braccio principale).

- Precisione estrema

Il PG può dichiarare cinque (5) volte a giornata di gioco la chiamata "Diretto!" con un'arma bianca che sa usare.

- Conoscenze Militari e Politiche

Il PG può fare una domanda di conoscenza relativa all'ambito militare o politico, seguendo le regole per le domande di conoscenza. Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.

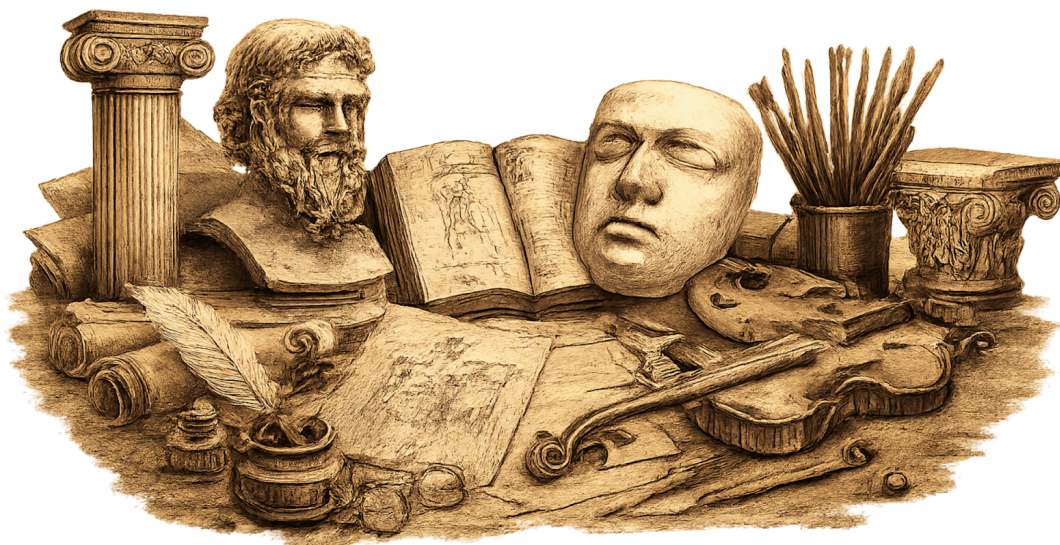


9.1.2 Studi classici e/o artistici

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

Abilità associate:

- Ricerca Accademica
Il PG può chiedere informazioni tra un evento e l'altro su luoghi, miti, leggende e informazioni su movimenti artistici o artisti. Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.
- Riconoscere Falsi: REPERTI
Il PG sa distinguere i reperti antichi autentici da quelli fasulli, seguendo le istruzioni che riceverà in busta PG. I cartellini che può riconoscere hanno la dicitura REPERTO seguita dal codice di identificazione. I reperti possono essere di qualsiasi natura e origine (es. quadri, statuette, monili antichi, tavolette, ecc.).
- Persuasione
Il PG, dopo almeno 1 minuto di conversazione o 1 minuto nel quale ha dato dimostrazione in una delle sue arti (es. danza o canto), può toccare il proprio interlocutore e dichiarare: "Persuasione!"
- La conoscenza è potere
Il PG può scegliere uno tra i seguenti addestramenti:
Basi di Alchimia* – Artigianato*.
- Tuttologo
Il PG può scegliere uno tra i seguenti addestramenti:
Amicizie Importanti* – Risorse* – Stabilizzare*.
- Reddito
Il PG ha trovato il modo di guadagnare soldi extra tramite i propri servizi. Riceve in busta a ogni evento 10 Talleri aggiuntivi.
Nota: Se il PG volesse in seguito acquistare i potenziamenti di Reddito, dovrà richiedere di apprendere Reddito II e Reddito III inviando una mail a 1801grv@gmail.com (il database non permette di apprendere i potenziamenti dell'abilità "normalmente").



9.1.2 Mediche

Comprende professioni dedite alla cura del corpo umano e/o animale (medici, infermieri, veterinari, farmacisti, ecc.).

Ricordiamo che la collaborazione tra medici riduce i tempi di cura rispettivamente a 5 secondi per stabilizzare e 10 secondi per rimarginazione.

Abilità associate:

- Stabilizzare
Simulando di avvolgere la locazione ferita per 15 secondi, il PG ferma il tempo di Coma e può dichiarare "Stabile!" al personaggio bendato. Questa operazione va eseguita da fermi, e non si può in alcun modo eseguire in movimento.
- Rimarginare ferite
Simulando per 30 secondi, il PG può rimarginare la ferita del personaggio su cui sta intervenendo, e ripristinare tutti i PF persi in quella locazione. L'operazione va eseguita mediante l'uso simulato di materiali appositi come bende, ago e filo, ecc.
- Alchimia medica
Il PG sa creare e maneggiare pozioni e veleni. Riceve un elenco di ciò che sa fare in busta PG al primo evento.
- Curare malattie conosciute
Umane o animali, in base alla scelta del ramo medico specificato nel background.
- Conoscenze di Anatomia
Umana o animale, in base alla scelta del ramo medico specificato nel background. Ogni PG al primo evento riceve in busta PG un compendio con le conoscenze possedute (es. figura umana/animale con elementi evidenziati quali ossa, tendini, organi, ecc).
- Operare
Umani o animali, in base alla scelta del ramo medico specificato nel background.



9.1.3 Scientifiche e/o Manuali

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

Abilità associate:

- Assemblare progetti

Il PG sa comprendere e creare progetti. È considerato un "Ingegnere" a tutti gli effetti. Riceve in busta PG un elenco di progetti di base (corrispondente all'elenco dei progetti dell'abilità *Artigianato*).

- Riparare

Il PG, dopo aver simulato il lavoro su un oggetto per 1 minuto utilizzando i propri strumenti, può dichiarare "Riparato!" sull'oggetto in questione; si può intervenire su un'armatura, un'arma o un oggetto.

- Disintegrazione oggetto

Simulando l'uso di uno strumento (es. martello di plastica) per almeno 10 secondi, il PG può distruggere un oggetto cartellinato (salvo differenti indicazioni presenti sul cartellino) dichiarando la chiamata "Disintegrazione Oggetto!"

- Armi da fuoco

Il PG è in grado di usare armi da fuoco che si possono impugnare solo con una mano (Pistole).

- Tiro Perfetto

Il PG può dichiarare "Diretto!" con le armi da fuoco cinque (5) volte a giornata.

- Conoscenze scientifiche

Il PG può fare una domanda riguardo ad ambiti scientifici (chimica, meccanica, ecc.) o a personalità e istituzioni dedicate alla promozione delle scienze. Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.



9.1.4 Lavori d'ufficio

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

Abilità associate:

- Risorse

A ogni evento, il PG riceve in busta PG dieci (10) cartellini di componenti comuni misti.

- Amicizie Importanti*

Il PG può chiedere informazioni su nobili e personaggi famosi; riceverà la risposta in busta all'evento successivo. Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.

- Riconoscere Falsi: BANCONOTE e GIOIELLI

Il PG sa distinguere banconote e gioielli autentici da quelli falsi, seguendo le istruzioni che riceverà in busta PG. I cartellini che può riconoscere hanno la dicitura GIOIELLO; le banconote sono i Talleri di gioco.

- Mazzette

Il PG può chiedere informazioni a pagamento (in Talleri) in Segreteria. Se l'evento in corso consente contatti con l'esterno, la risposta verrà ricevuta entro qualche ora; altrimenti, se non vi è la possibilità di contatti con l'esterno o se la richiesta avviene tra un evento e l'altro, la risposta verrà recapitata al PG in occasione dell'evento successivo. Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.

- Tasche profonde

Il PG è immune al Furto e può ignorare i cartellini Furto.

- Ricettare

Il PG può rivendere al mercato nero oggetti di cui è entrato in possesso e ottenere in cambio dei Talleri. Usabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.



9.1.5 Nullatenente

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

Abilità associate:

- Perquisizione rapida
Il PG dimezza i tempi di perquisizione, portandoli da 30 secondi a 15 secondi.
- Armi corte
Il PG sa utilizzare le armi corte (coltelli, accette, martelli, manganelli, ecc.), di lunghezza non superiore ai 50 cm aventi anima rigida.
- Evasione
Un PG legato e/o imbavagliato può simulare per un minuto di divincolarsi e rimuovere tali condizioni (non è necessario dichiarare alcuna chiamata).
- Falsificare Documenti e/o banconote
Il PG sa falsificare documenti e banconote, seguendo le istruzioni in busta PG.
- Amicizie discutibili*
Il PG conosce loschi figure della malavita e può, sia durante un evento sia tra un evento e l'altro, chiedere informazioni. Riceverà la risposta nei tempi più consoni (durante l'evento in corso, tra un evento e l'altro oppure al più tardi in busta all'evento successivo). Utilizzabile una (1) volta ad evento e una (1) volta fra un evento e l'altro.
- Falsificare Gioielli
Il PG sa falsificare gioielli, mediante le istruzioni contenute in busta PG.



9.2 ABILITÀ DI CONOSCENZA

Come avrete letto dalla descrizione delle abilità precedenti, in base alla propria professione o studio, è possibile utilizzarle sia durante un evento, sia tra un evento e l'altro.

Utilizzo durante il Live:

Per farlo durante la giornata di Live, è opportuno scrivere su un foglio di carta bianca (non sono ammessi fogli per appunti, a quadri o a righe) quanto si desidera chiedere o approfondire.

Tranquilli, vi faremo trovare il tutto nell'apposita area SEGRETERIA

Lasciatevi trasportare dal role-playing: ricordate che siete il PG e che l'unico limite è la lunghezza del vostro scritto.

Tali abilità sono sempre utilizzabili una (1) volta sola a un evento maggiore e una (1) volta fra un evento e l'altro. Durante gli eventi minori non sarà sempre possibile usarle, ma vi verrà comunicato per tempo.

In zona Segreteria, troverete sempre un'apposita buca delle lettere o contenitore affine, dove imbucare le vostre richieste, nel caso in cui non ci sia una persona di staff dedicata.

Considerate che non è detto che riceverete una risposta immediata. Attenzione al luogo da cui scrivete!

Utilizzo tra un live e l'altro (Infralive):

Nel caso in cui vogliate invece utilizzare l'abilità tra un live e l'altro, il canale è la nostra email 1801grv@gmail.com o, ancora meglio, la sezione "Missive" che troverete nel database dedicato.

Seguite semplicemente questo formato per l'email (sul database sarà simile):

- A: 1801grv@gmail.com
- Oggetto: Nome Cognome PG, Utilizzo Abilità X
- Testo: Una breve descrizione di ciò che volete richiedere.

Se la richiesta la volete inviare a un PNG noto, indicatelo. Se poi volete anche scrivere in maniera discorsiva a nome del vostro PG, fatelo, avendo cura però del modo e del contenuto dello scritto, ma soprattutto del destinatario.

La risposta vi verrà poi data nella busta PG, all'evento successivo cui parteciperete. Questo vale anche per le missive inviate da database.

Se per qualsiasi motivo non avete partecipato all'ultimo evento, non potrete usare l'azione Infralive per chiedere qualcosa a cui non avete partecipato. Questo è considerato *meta-gioco* e, quindi, barare.

9.3 ADDESTRAMENTI

Tra una missione e l'altra, il gruppo di ricerca ha il proprio quartier generale a Ginevra, in Svizzera. Ogni Personaggio può usare questo periodo di relativa calma per imparare qualcosa di nuovo.

9.3.1 Procedura di Acquisto

Per acquistare un addestramento, è fondamentale disporre dapprima dei PX necessari. Dopodiché, basterà procedere all'acquisto automatico tramite il menù dedicato nel database.

Fanno eccezione alcune abilità di Gilda che verranno condivise con tutti, ma la cui assegnazione effettiva passa sempre attraverso una ruolata e dall'approvazione da parte dello Staff e l'abilità Armi Pesanti (questa ultima è acquisibile automaticamente da database, ma necessita per l'appunto della ruolata per usare fisicamente i fucili).

L'abilità verrà inserita nella Scheda Personaggio e potrà essere usata dall'evento successivo, sia esso minore o maggiore. Gli addestramenti hanno un costo in Punti Esperienza (PX), guadagnati dai personaggi durante gli eventi.

9.3.2 Regole di Acquisto

- Gli addestramenti sono disponibili per l'acquisto solo dopo la partecipazione al primo evento (sia minore sia maggiore). Fatta eccezione per i 1000 px di benvenuto.
- Possono essere acquistati una volta soltanto, fatte salve le eccezioni indicate nel regolamento.

Eccezioni: come descritto in precedenza, abilità come Reddito II e Reddito III oppure come Armi Pesanti, è sempre bene scrivere alla mail di 1801grv@gmail.com, onde evitare problemi e criticità.

9.3.3 Acquisto in Debito (Anticipo PX):

Per i personaggi che hanno partecipato ad almeno un evento maggiore, sarà possibile acquistare un'abilità che abbia un costo massimo di 500 PX superiore ai punti disponibili. Si andrà poi a scalare dal prossimo evento.

In questo caso, è fondamentale scrivere alla mail 1801grv@gmail.com.

Esempio

Catherine ha guadagnato 1000 PX al suo evento di partenza. Per l'evento successivo, vorrebbe acquistare "Ambidestria", che ne costa però 1500 PX.

Se invia la mail di richiesta, otterrà l'abilità e i PX decurtati come da procedura, ma risulterà in negativo di 500 PX. Tali punti verranno colmati con i prossimi PX che guadagnerà partecipando agli eventi di campagna (a eccezione delle Taverne PG, che non danno diritto a PX).

9.3.4 Elenco degli addestramenti apprendibili fra un evento e l'altro

ADDESTRAMENTO FISICO	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio si è addestrato duramente per aumentare la propria forza fisica e resistenza. Guadagna 1 PF aggiuntiva in ogni locazione e la possibilità di dichiarare doppio con le armi bianche.
AMBIDESTRIA	<u>Costo in PX: 1500</u> Il personaggio ha allenato la mano non dominante e ora può usarle entrambe per combattere. Può impugnare e usare con entrambe le mani armi di qualsiasi genere impugnabili solamente con una mano. Se il personaggio combatte con armi corte, può parare i colpi utilizzando entrambe le armi corte sfoderate.
AMICIZIE DISCUTIBILI	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio conosce loschi figure della malavita e può, tra un evento e l'altro, chiedere informazioni. Riceverà risposta in busta all'evento successivo.
AMICIZIE IMPORTANTI	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio può, tra un evento e l'altro, chiedere informazioni su nobili e personaggi famosi; riceverà la risposta in busta all'evento successivo.
ARMATURA DI CUIOIO	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio può indossare armature in cuoio rigido/borchiato che conferiscono 1 pa. Solo le locazioni coperte per almeno il 50% della loro totalità prendono tale bonus.

ARMI BIANCHE A 2 MANI	<u>Costo in PX: 1500</u> Il personaggio si è addestrato nell'uso di armi come Spade, Asce, Mazze e Martelli a due mani, nonché Bastoni, e ora le può usare in combattimento. Lunghezza dai 111 cm ai 2 metri.
ARMI BIANCHE AD 1 MANO	<u>Costo in PX: 1500</u> Il personaggio si è addestrato nell'uso di armi come Spade, Asce, Mazze, Martelli e ora può usarle in combattimento usando la propria mano dominante. Lunghezza dai 51 cm a un massimo di 110 cm.
ARMI CORTE	<u>Costo in PX: 500</u> Il personaggio si è allenato nell'utilizzo di armi corte (fino a 50 cm) e può usarle in combattimento. Si possono utilizzare con entrambe le mani e, se si possiede l'abilità Ambidestria, si possono parare gli attacchi di armi a due mani. È necessario però avere una coppia di armi corte sfoderate in quel caso. Esempi: Pugnale, Manganello, etc.
ARMI DA FUOCO	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio si è addestrato nell'utilizzo di armi da fuoco di tipo "Pistola". Non è mai permesso usare le pistole per parare.
ARMI DA LANCIO	<u>Costo in PX: 500</u> Il personaggio si è allenato nell'utilizzo di armi piccole e facili da lanciare. Devono essere armi inferiori a 50 cm e senza anima rigida. Possono essere utilizzate solo tramite un lancio. Non è mai possibile usare quest'arma per parare.
ARMI DA TIRO	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio si è addestrato all'utilizzo di archi e balestre. Non è mai permesso usare archi o balestre per parare.
ARMI PESANTI	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio si è addestrato all'utilizzo dei fucili. Non è mai permesso usare i fucili per parare. Non si può usare il fucile con una mano sola. Per questo specifico addestramento, non è necessaria Ambidestria. E' necessario imparare l'abilità in gioco, in quanto i fucili sono armi di recente scoperta. Ha come requisito Armi da Fuoco.

ARTIGIANATO	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio è diventato abile nel fai-da-te e può creare oggetti semplici con componenti comuni.
AVANGUARDIA	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio può entrare in gioco 30 minuti prima dell'inizio del live per recuperare risorse o informazioni sul luogo della missione. Tale azione può risultare tanto proficua quanto pericolosa e le modalità di accesso potrebbero variare in base al luogo in gioco.
BASI DI ALCHEMIA	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio ha studiato le proprietà dei componenti più comuni e può usarli per creare pozioni semplici con componenti comuni.
CONOSCENZE ARALDICHE	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio ha studiato la storia di ogni singolo Regno e le casate nobiliari. Tra un evento e l'altro può richiedere informazioni su di esse. Può porre una (1) domanda a evento e una (1) infralive.
CONOSCENZE GEOGRAFICHE	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio ha studiato a fondo la geografia del Vecchio Continente, sa leggere mappe e carte di difficile comprensione e identificare zone di possibile interesse. Riceve all'inizio dell'evento una mappa della zona di Gioco. Può porre una (1) domanda su tema geografico a evento e una (1) infralive.
CONOSCENZE RELIGIOSE	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio ha studiato a fondo le varie religioni. Tra un evento e l'altro può richiedere informazioni su di esse. Può porre una (1) domanda a evento e una (1) infralive.
CONVERSIONE	Il personaggio può convertire i propri PX in monete di Gioco. È sufficiente segnalare tramite Email allo Staff il quantitativo di Punti Esperienza da convertire e riceverà in busta all'inizio del primo evento successivo (sia esso minore o maggiore) il corrispettivo in Talleri: 500 PX corrispondono a 10 Talleri. Questa abilità è data in automatico a OGNI PERSONAGGIO
MERCANTE	<u>Costo in PX: 2000</u> Il personaggio si è avvicinato al mondo del commercio e riesce a reperire componenti. A ogni evento successivo all'acquisto dell'abilità, riceverà in busta 10 cartellini risorse di varia rarità.

REDDITO	<u>Costo in PX: 1000 – 2000 – 4000</u> Il personaggio ha trovato il modo di guadagnare soldi extra tramite i propri servizi. Riceverà in busta a ogni evento +10 Talleri; l'abilità è acquistabile tre (3) volte in totale, ma il costo aumenterà esponenzialmente: la seconda volta 2000 PX e la terza volta 4000 PX.
RISORSE	<u>Costo in PX: Questa abilità non è acquistabile</u> Il giocatore ottiene in busta 10 cartellini risorse comuni, non comuni e a volte rare.
STABILIZZARE	<u>Costo in PX: 1000</u> Permette di stabilizzare un personaggio in stato di Coma. Richiede l'uso di una benda bianca e un tempo di azione variabile, al termine del quale si dichiara: "Stabile!". Standard: 15 secondi. Collaborazione Semplice: 10 secondi (2 personaggi con "Stabilizzare"). Collaborazione Specializzata: 5 secondi (2 personaggi con "Stabilizzare", di cui almeno uno con background Medico/Veterinario).
UTILIZZARE SCUDI	<u>Costo in PX: 1000</u> Il personaggio si è addestrato a usare uno scudo. La tipologia "A Torre" (c.a.120-130 cm di altezza e 60-85 cm di larghezza) è esente da questa abilità. Se si acquista Ambidestria, si può indossare uno scudo buckler per braccio.

9.4 ABILITÀ SPECIALI E DI GILDA

Le abilità speciali sono apprendibili solo tramite insegnamento. Scopritele in gioco! Vi verranno date tutte le informazioni in tale sede.

Attualmente, alcune abilità specifiche di alcune Gilde sono state rese fruibili a tutti. Le abilità in questione possono essere insegnate a chiunque oppure avere dei requisiti (come essere membro di una Gilda).

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

500 PX: Acquisto di un'abilità di Gilda da parte di un membro della Gilda stessa.

750 PX: Acquisto di un'abilità di Gilda da parte di un membro di un'altra Gilda.

1000 PX: Acquisto di un'abilità da parte di un personaggio non affiliato a una Gilda.

9.4.1 Iter di Apprendimento Abilità di Gilda

Con questo messaggio si ufficializza l'iter di apprendimento delle Abilità di Gilda, fondamentale per l'evoluzione del vostro PG.

Sistema di Base: L'apprendimento è TOTALMENTE basato sul ROLEPLAY (giocata).

Modalità: Il giocatore dovrà affrontare una specifica situazione (con o senza il PNG di riferimento) che dimostri l'applicazione pratica dell'abilità.

Durante questo RP, riceverete anche suggerimenti utili per l'apprendimento.

Conferma Ufficiale: L'abilità si considera acquisita solo dopo che la giocata è stata confermata dal Membro Staff di Riferimento (tramite missiva di gioco o mail da 1801grv@gmail.com)

ATTENZIONE: Senza questa conferma ufficiale, non sarà possibile acquisire l'Abilità di Gilda, anche se la giocata è avvenuta!

9.4.2 Limite di Acquisizione e Amministrazione

Limite Abilità: È possibile apprendere solo e soltanto UNA Abilità di Gilda alla volta.

Eventuali eccezioni a questa regola saranno spiegate esclusivamente dal Membro Staff di Riferimento o dal Master Regolamento.

Ricordate: il focus è sulla giocata e sulla coerenza narrativa!

10. LE SPECIFICHE PER LE ARMI

Nel nostro mondo di gioco, le armi si dividono in due macro-categorie: Armi Bianche e Armi da Sparo.

- Armi Bianche: comprende tutta l'oggettistica classica dei live fantasy (spade, pugnali, mazze, asce, ecc.).
- Armi da Sparo: si dividono in Armi da Fuoco (pistole) e Armi Pesanti (fucili).

Oltre a questa classificazione, è fondamentale distinguere tra armi a una mano e a due mani. Sebbene queste ultime siano più complesse da maneggiare, offriranno ai personaggi specializzati uno sviluppo di gioco più profondo e accurato.

In un'ambientazione dove il progresso tecnologico è centrale, questa distinzione apre grandi opportunità per chi possiede un background scientifico o artigianale: questi personaggi potranno infatti intervenire direttamente sull'equipaggiamento. Non vogliamo svelarvi tutto ora per non rovinarvi il piacere della scoperta in gioco!

NOTA: Il concetto di miglioria e personalizzazione non è limitato alle armi, ma si applica anche ad armature e scudi.

Per garantire un'esperienza di gioco più immersiva e realistica sotto il profilo fisico, abbiamo scelto di adottare i modelli Nerf come armi da fuoco e armi pesanti. Poiché i modelli originali non sono esteticamente coerenti con la nostra ambientazione, ogni partecipante avrà il compito di curarne il "pittaggio" e la personalizzazione visiva per adattarli al contesto narrativo.

Per quanto riguarda la gestione dei dardi, abbiamo introdotto una distinzione cromatica per evitare confusione durante le fasi di gioco: lo staff utilizzerà esclusivamente dardi di colore bianco, mentre i giocatori potranno impiegare qualsiasi altra colorazione disponibile. Invitiamo caldamente tutti al rispetto reciproco, evitando di appropriarsi di munizioni altrui. Sebbene il regolamento preveda che ogni partecipante sia l'unico responsabile dei propri oggetti, confidiamo nella correttezza di ognuno per una gestione serena del materiale. Per agevolare il riordino, in segreteria sarà comunque allestito un cesto comune dedicato al recupero dei dardi smarriti, sia dei giocatori che dello staff.

L'obiettivo è prediligere strumenti che garantiscano una cadenza di fuoco bilanciata, idealmente limitata a un colpo al secondo.

Se siete dubbiosi e dovete fare un acquisto, chiedete sempre ad Andrea e/o tramite mail 1801grv@gmail.com fornendo delle foto dell'oggetto specifico.

11. MISSIVE INFRALIVE E RACCONTI PUBBLICI

Missive Infralive (Tra un evento e l'altro)

Ogni personaggio ha la possibilità di inviare cinque (5) missive tra un live e l'altro, a un PG oppure a un PNG. Sono da considerarsi all'interno di queste cinque tutte le comunicazioni iniziali che il vostro PG invia.

Se ne ricevete trenta (30), potrete rispondere a tutte e trenta, senza che questo intacchi il conteggio delle cinque di cui sopra.

Le lettere Infralive seguono sempre l'iter descritto per l'utilizzo di un'abilità.

La Segreteria di 1801GRV fungerà da servizio postale nel caso in cui dobbiate ricorrere alla mail o a specifiche situazioni di gioco. Il database, invece, permetterà automaticamente lo scambio di missive.

Nota sulla Consegna: Se vi viene notificata una missiva via mail ma non la visualizzate, è probabile che la comunicazione sia stata intercettata, o che sia necessario il nostro intervento sul portale. Per sicurezza, scrivete nel gruppo WhatsApp taggando Andrea Di Vico, che provvederà ai dovuti controlli.

Racconti Pubblici

Inoltre, ricordiamo che siete sempre liberi di scrivere i vostri racconti fra un evento e l'altro. Avete infatti a disposizione la sezione Racconti Pubblici per tutto ciò che volete condividere con gli altri giocatori.

Vi ricordiamo, dopo averlo inviato in pubblicazione, di avvisare uno dei Master (soprattutto Andrea che è il responsabile) in modo che possa sbloccarlo sul portale.

12. LA POSTA ASSICURATA

Questo servizio è offerto da Thomas Weiss. I suoi servizi non sono modici: 20 Talleri ad invio missiva. Il costo viene addebitato al personaggio che invia la lettera; ovviamente, la ricezione non prevede costi.

Lo scambio di più missive di seguito comporta sempre e comunque un costo per singola lettera assicurata.

Quando in database decidete di usare i servizi di Thomas Weiss, e quindi il servizio postale “Hermes”, basterà mettere nell'oggetto della mail la dicitura [ASSICURATA]. Questa regola è valida sia per le missive da database sia per quelle inviate a 1801grv@gmail.com.

Inoltre, può capitare che sia necessario spedire anche piccoli oggetti di gioco. Per questo servizio il costo può subire variazioni, arrivando fino a 50 Talleri. In tal caso, parlate direttamente con Thomas! Sarà lui a darvi maggiori ragguagli.

13. TRA UN EVENTO E L'ALTRO

Non è possibile proseguire il gioco tra un evento e l'altro. 1801 GRV ha consapevolmente scelto di NON offrire la possibilità di compiere azioni che possano impattare sulla trama del gioco (UT o meccanismi simili NON esistono).

Motivazione: Tra un evento e l'altro, PG e PNG hanno professioni, incombenze e lavori che li tengono occupati.

È quindi possibile effettuare solo le seguenti azioni:

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

I vostri personaggi possono liberamente giustificare (nel loro background o ancora meglio in un racconto pubblico se si preferisce) il loro tempo post missione: essere rientrati a casa, aver fatto una vacanza, aver lavorato o aver studiato o essersi allenati per giustificare l'acquisto di un ADDESTRAMENTO. Ogni altra azione o richiesta non viene considerata valida o non sarà gestita.

Per i progetti, al fine di evitare criticità, ne rimandiamo la gestione sempre a un evento di gioco.

14. CREAZIONE DI OGGETTI DI GIOCO E PROGETTI

Nel nostro mondo ci sono varie tipologie di “prodotti”, ma le principali sono:

- **Progetti**

Rappresentano la progettazione e la realizzazione di oggetti, dispositivi o invenzioni più complessi, frutto di studio, ingegno e sperimentazione. Ogni progetto descrive materiali, funzionamento e procedimento di costruzione, ed è soggetto all'approvazione dello Staff.

- **Pozioni e Veleni.**

Pozioni e veleni sono sostanze alchemiche in grado di produrre effetti specifici sul soggetto che le assume. La loro somministrazione può avvenire tramite ingestione, somministrazione forzata o iniezione, secondo quanto indicato dall'effetto dell'oggetto. Attenzione, se si volesse agire furtivamente bisogna applicare il cartellino sul fondo del bicchiere o del piatto.

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

Il metodo di creazione è semplicissimo:

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

Attenzione, a ogni evento maggiore, è possibile per ogni personaggio presentare due (2) progetti. Agli eventi minori (salvo diverse specifiche) non è possibile procedere alla presentazione dei progetti, ma se ne può sempre parlare.

È anche possibile far registrare il progetto, rendendolo così riconducibile al suo creatore. Ricordiamo che tale operazione costa 100 Talleri, da pagare nell'immediato al PNG in grado di convalidare il progetto. Per far registrare il documento, è opportuno recarsi in Segreteria con il PNG di riferimento per completare l'operazione.

Un progetto deve essere presentato esclusivamente su un foglio di carta bianca in formato A4. Altri formati non verranno presi in considerazione. E deve rispettare queste caratteristiche:

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

15. CARTELLINI ED OGGETTI DI GIOCO

15.1 Tipologie di cartellino

- **BIANCO:** Di norma si tratta di oggetti comuni, spesso usati come basi per la creazione di altri oggetti, pozioni e progetti. Possono avere varie rarità.
- **VERDE:** Questo cartellino indica un oggetto particolarmente raro, unico nel suo genere o speciale.
- **GIALLO:** Indicano le aree speciali, fra cui serrature e trappole note o facilmente identificabili, o aree per accedere alle quali sono richiesti particolari prerequisiti. Di norma non sono prelevabili. Ci raccomandiamo sempre di leggere cosa vi è riportato sopra.
- **ROSA:** Indicano anomalie quali malattie o stati debilitanti. Vi suggeriamo di leggerle bene e interpretarle al meglio delle vostre capacità. Questi cartellini possono essere visionati (oltre che dal possessore) solo dallo Staff o da PG che hanno determinate competenze.

15.2 Cartellini di interazione

Troverete inoltre dei cartellini, di norma bianchi, chiamati:

- **CARTELLINI INTERAZIONE:** Possono avere diverse tonalità di colore, ma sono prevalentemente bianchi. È importante leggerli con accuratezza per capire se il proprio personaggio può interagirvi. Il cartellino, dopo essere stato esaminato, va riposto dove è stato trovato.

15.3 Regole di gioco per gli oggetti

Tutti i cartellini agganciati a un oggetto fisico e che sono a rischio di furto devono essere fissati con un semplice elastico. Ogni uso alternativo di corde o altri tipi di legacci sarà considerato non conforme al gioco. Consigliamo di portare sempre con voi una buona scorta di elastici e di non rompere quello utilizzato dal precedente possessore. Nel caso, chiedete senza problemi in segreteria.

15.4 Rarità dei cartellini e loro colore

Per ogni cartellino oggetto troverete riportate delle diciture specifiche. Queste servono per dare a tutti un'idea della reperibilità dell'oggetto medesimo. Avrete così una prima indicazione sull'importanza di ciò che state tenendo fra le mani o in scarsella.

Le diciture che troverete sono le seguenti:

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

La nostra ambientazione si presta molto a diverse caratterizzazioni per quanto concerne abiti e oggetti di gioco per i nostri PG e PNG. Detto questo, però, abbiamo implementato due nuove regole:

1. VALIGIE, BORSE E AFFINI: Vi chiediamo di usare valigie, borse e affini che non siano eccessivamente complicati in fase di apertura. Questo perché dobbiamo garantire a chi gioca e interpreta qualcuno con le mani lunghe la facilità d'azione, considerando che Perquisizione e Perquisizione Rapida sono chiamate che fanno sì che tutti gli oggetti (cartellini) vengano consegnati alla persona immediatamente. ATTENZIONE! Nel caso in cui non sia possibile aprire la valigia/borsa o scarsella entro 30 secondi o 15 secondi, il PG è autorizzato a non procedere con l'azione di gioco e ad avvisare la Segreteria. Sarà cura dello Staff recuperare e consegnare la refurtiva.

2. RACCOGLITORI TRASPARENTI PER I CARTELLINI DI GIOCO: I raccoglitori di plastica sono vietati. Esortiamo i Giocatori a organizzarsi con scarselle e borse più in linea con l'estetica dell'evento.

16. LE SERRATURE E LE TRAPPOLE

Le serrature sono una componente dei nostri eventi. Possono essere aperte con delle apposite chiavi o scassinate con l'abilità specifica. Quando si prende in mano un cartellino è tassativamente obbligatorio leggerlo e applicare ciò che vi è scritto. Ogni cartellino potrebbe celare al suo interno una trappola.

Le trappole si innescano esclusivamente nel momento in cui il relativo cartellino viene visionato da un individuo differente da colui che lo ha inizialmente posizionato. Poiché non esistono altre condizioni di attivazione, il passaggio fisico dell'oggetto tra i partecipanti è considerato sicuro solo a patto che il cedente possieda l'abilità specifica di rimozione trappole. In assenza di tale competenza, qualsiasi tentativo di scambiare o consegnare il cartellino ne comporterebbe l'inevitabile attivazione non appena il nuovo possessore ne prendesse visione.

17. IL FURTO IN GIOCO

Il furto può essere eseguito in tre modi.

1. Simulando di perquisire per 30/15 secondi un altro personaggio che dovrà consegnare ogni oggetto di gioco in suo possesso.
2. Il secondo modo è con i cartellini furto, piccoli cartellini adesivi. Devono essere applicati su di una persona per avere effetto. Se applicati addosso alla persona permettono di rubare ogni oggetto di gioco su di lei celato, ad esempio sotto i vestiti o nelle tasche, non in borse, scarselle e simili, ma non gli oggetti in vista. Per rubare tali oggetti il cartellino furto deve essere applicato sul cartellino stesso dell'oggetto. Se applicato su di una scarsella/portafoglio o borsa ruba il contenuto della suddetta.
3. Il terzo modo è prendere fisicamente il cartellino da un oggetto lasciato incustodito. Non è possibile comunque mai sottrarre oggetti personali ad altri giocatori.

Ricordiamo, inoltre, che eventuali cartellini furto non utilizzati durante l'evento in cui vengono consegnati non saranno utilizzabili in eventi successivi.

18. LE CHIAMATE E GLI STATUS DI GIOCO

Premesso che vedremo tutte le armi possibili da LARP medievale/fantasy, oltre alle pistole e fucili Nerf, le chiamate non sono tutte uguali, così come non sono uguali gli spazi in cui queste chiamate producono i loro effetti. Oltre alle chiamate citate di seguito, ve ne sono altre e loro estensioni, che vanno sapute e sono alla base della migliore esperienza di gioco. Ricordiamo che le chiamate sono Fuori Gioco, in quanto usate per simulare l'effetto dei colpi. Le chiamate devono essere udibili e scandite in modo tale che siano sentite fino ad almeno 10 metri di distanza. Qui sotto trovate tutte le chiamate. Per praticità, sono state suddivise in categorie come segue:

1. Abilità e Status
2. Danno
3. Salute del Personaggio
4. Estensioni di Chiamata
5. Chiamate di Sicurezza

18.1 Abilità e Status

ATTENUATO	Incrociando le mani sul petto diventi invisibile e ignora ogni chiamata (eccetto Artefatto dichiarando "Immune!"). Lo status decade immediatamente se interagisci con persone, oggetti o compi azioni offensive.
CECITÀ	Il soggetto per 30 secondi sarà incapace di vedere.
COMANDO	Chi subisce la chiamata è suggestionato ed obbligato ad eseguire un'azione al suo meglio. L'effetto svanisce quando l'azione viene compiuta o un personaggio dotato dell'abilità "Neutralizza/Rimuovi: Comando" la utilizza in favore della persona affetta dal comando. Gli effetti della chiamata durano fino a 10 minuti. Il comando non si annulla se il personaggio entra nello stato di coma e viene curato. Il comando deve essere chiaro e deve consistere in una singola azione definita. Il PG alla fine del comando, si accorge di essere stato comandato. Es: "Sdraiati! Prostrati! Difendimi! Ucciditi! Uccidili! ecc."
CONFUSIONE	A causa di fattori esterni (es. gas), il personaggio entra in uno stato confusionale per 30 secondi. Il PG resta immobile sul posto, è considerato indifeso e non può compiere alcuna azione complessa.

DISARMO	Si lascia cadere l'oggetto tenuto in pugno con la mano/braccio colpito dall'arma bianca (spade e affini) del proprio avversario.
DISINTEGRAZIONE OGGETTO	Si applica solo agli oggetti specifici (cartellinati). Un oggetto che subisce questa chiamata è irrecuperabile. Il cartellino in questione andrà riconsegnato a un membro dello Staff appena possibile
DOLORE	Chi subisce la chiamata prova un dolore atroce per 10 secondi, durante i quali non può compiere alcuna azione se non simulare il dolore e, al massimo, potrà fare solo dei piccoli spostamenti per allontanarsi
IMBAVAGLIATO	Previo consenso della persona che subisce la chiamata, si deve simulare e/o mettere un bavaglio a indicare che il soggetto non può parlare né vedere (anche in base a come viene messo il bavaglio).
LEGATO	Previo consenso della persona che subisce la chiamata, si deve simulare per 3 minuti di legare una persona. Una volta trascorsi i 3 minuti si dichiara la chiamata "LEGATO!" Se due persone aventi l'abilità collaborano, il tempo di azione scende a 1 minuto. Spesso questa chiamata si affianca a "IMBAVAGLIATO!"
NASCOSTO	Questo status non si dichiara. Mantenendo una mano in alto, il personaggio è nascosto dietro a una struttura fisica (es: colonna, albero, cespuglio, ma mai un altro giocatore, anche se questo è alto 2 metri). Il soggetto è mimetizzato e gli altri dovranno ignorarlo e fare come se non ci fosse. Dichiara "Immune!" a qualsiasi chiamata non preceduta da ARTEFATTO!; subisce la chiamata Visto! e tutte le chiamate ad area. Se intraprende azioni offensive o interagisce con un oggetto, perde lo status di Nascosto. Se la chiamata subita lo porta in Coma, perde lo stato di Nascosto
PERQUISIZIONE/PERQUISIZIONE RAPIDA	Alla prima chiamata, il personaggio dichiarante simula per 30 secondi di perquisire un personaggio; alla seconda, invece, il tempo scende a 15 secondi. Quest'azione è effettuabile solo su PG o PNG in stato incosciente (es: coma, stordito, stabile), immobilizzati, oppure se l'altro acconsente a un'eventuale perquisizione volontaria.
PERSUASIONE	Il personaggio che ha subito questa chiamata NON si renderà conto di essere stato ammaliato. L'effetto di questa chiamata è da considerarsi una mera

	persuasione verbale, che convincerà l'interlocutore dell'autenticità delle parole pronunciate da chi effettua la chiamata. L'effetto svanisce dopo 5 minuti. Se a livello interpretativo, chi ha subito la chiamata vuole continuare a credere a quanto è stato detto, noi approviamo sempre. Il Role Play è sempre molto apprezzato.
REPULSIONE	Chi subisce questa chiamata vede orrori inimmaginabili e fugge nella direzione opposta fino a 10 metri o comunque il più possibile dalla fonte. Una volta che si è allontanato dalla fonte, dovrà rimanere lontano da essa per almeno altri 10 secondi.
RIPARATO	Il personaggio che utilizza i propri strumenti simula per 1 minuto il lavoro e può dichiarare "Riparato!" sull'oggetto in questione, sia esso un'armatura, un'arma o un oggetto. Dovrà utilizzare utensili appositi per interpretare la riparazione (martello, ago e filo, ecc.).
SCHIVATA	A seguito di un determinato allenamento, il personaggio potrà schivare un colpo di arma bianca o magico a distanza e mai da arma da fuoco, dichiarando ad alta voce: "SCHIVATA! IMMUNE!"
SILENZIO	Il soggetto per 30 secondi non può parlare. Può effettuare le chiamate con armi/abilità, in quanto esse sono Fuori Gioco.
SONNO	Il soggetto crolla in un sonno profondo per 30 secondi; può essere risvegliato con tutto ciò che altera la normale quiete di una persona (es: scuotere leggermente, parlare a voce alta vicino all'orecchio). Chi si è addormentato non vede e non sente nulla di ciò che gli accade attorno.
STORDISCI	Chi subisce la chiamata, per 30 secondi simula uno stordimento ed è impossibilitato ad intraprendere alcuna azione repentina. Va simulata l'azione di colpire il soggetto alle spalle, nello specifico alla nuca.
VISTO	Questa chiamata viene utilizzata da chi è in grado di individuare soggetti mimetizzati. Chi la effettua deve indicare con enfasi il bersaglio, che diventerà visibile esclusivamente per lui. Dal momento della dichiarazione, l'utilizzatore acquisisce la possibilità di interagire con il personaggio precedentemente nascosto, anche attraverso azioni offensive.

18.2 Danno

ACIDO	Questa chiamata non viene usata per danneggiare esseri viventi; serve in combinazione con altre per avere determinati effetti Esempio: si rompono una o due boccette di acido sulla serratura/porta e, tramite azione/oggetto, si usa la chiamata "Fuoco!" Questa combinazione, se fatta correttamente, permette di scardinare serrature e abbattere porte. Attenzione, però, a dove siete e se ha senso adoperarsi in questo modo
ARGENTO	Colpo che provoca 1 danno da argento alla locazione.
BLAM	Chiamata base per tutte le armi da impatto (martelli, mazze, ecc.) e anche per le armi da tiro e le Nerf. Chi la subisce riceve 1 danno alla locazione.
CIOP	Chiamata base per tutte le armi da taglio (spade, asce, ecc.). Chi la subisce riceve 1 danno alla locazione.
CRASH	Si distrugge lo scudo o l'eventuale arma/armatura con cui si è parata la chiamata offensiva. Se la chiamata Crash colpisce qualsiasi locazione, azzerava completamente gli eventuali Punti Armatura (PA) e, se non si indossa nessuna armatura, manda a 0 i PF della locazione. Un colpo davvero potente!
CRITICO	Colpo molto forte che provoca 4 danni alla locazione. Nota: "Ciop Critico" non è una chiamata valida; è sufficiente dichiarare solo: "Critico!" Invece un danno avente una natura specifica si formula così: "Elettro, Critico!" (in questo caso i danni sono sempre quattro, ma di energia elettrica)
DIRETTO	Colpo che provoca 1 danno che ignora l'armatura e danneggia direttamente i PG sulla locazione.
DOPPIO	Colpo molto forte che provoca 2 danni alla locazione. Nota: vedasi specifica Critico
ELETTRO	Colpo che provoca 1 danno da elettricità alla locazione.
FUOCO	Colpo che provoca 1 danno da fuoco alla locazione.
GELLO	Colpo che provoca 1 danno da gelo alla locazione.
MAGICO	Colpo che provoca 1 danno magico alla locazione.
NECRO	Colpo che provoca 1 danno necrotico alla locazione.

SACRO	Colpo che provoca 1 danno sacro alla locazione.
TRIPLO	Colpo molto forte che provoca 3 danni alla locazione. Nota: vedasi specifica Critico

18.3 Salute del Personaggio

ANALIZZO IL TUO STATO DI SALUTE	Chiamata utilizzabile da tutti per capire le condizioni di salute di un altro personaggio. Va appoggiata la propria mano sulla spalla o sul polso dell'altro per analizzarne lo stato di salute. Il PG potrà chiedere all'altro l'attuale stato di salute. Gli stati analizzabili in questo modo sono COMA, MORTE o se è solo INNERME. Qualsiasi altra informazione potrà essere reperibile attraverso le conoscenze specifiche del proprio personaggio.
COMA	Il soggetto è a 0 PF sulla locazione Tronco; è incapace di intraprendere alcuna azione ed è letteralmente incosciente. Non vede e non sente nulla attorno a sé. Alla domanda "Analizzo il tuo stato di salute" deve dichiarare Coma. Questo status dura complessivamente 5 minuti, al superamento del quale il personaggio è morto ed entra automaticamente nello status di Morte. Ricordiamo che in status di Coma, il giocatore deve tenere gli occhi chiusi, non può parlare né muoversi.
GUARIGIONE	Questa chiamata è di natura magica. Il soggetto che subisce tale chiamata recupera TUTTI i punti ferita persi indipendentemente dalla locazione. La chiamata "Guarigione" NON guarisce da avvelenamenti o malattie.
IMMUNE/NO EFFETTO	Servono a dichiarare che la chiamata "subita" non sortisce effetti, tranne per le chiamate precedute da ARTEFATTO. Se una chiamata è multipla e voi siete immuni a uno dei due effetti, dovrete specificare a quale siete immuni e subire l'altro
MORTE	Il soggetto è morto. Dovrà lasciare nel punto in cui è morto il cartellino Cadavere e tutti i suoi oggetti di gioco. Si recherà in Segreteria alzando un braccio con un dito alzato.
NEUTRALIZZA o RIMUOVI X	Una chiamata di questo tipo serve a indicare che è stato neutralizzato/rimosso l'effetto della chiamata indicata. Es: "Neutralizza Veleno! Rimuovi Malattia X!"
RANTOLANTE	Il personaggio è a terra in Coma con i propri PF a 0 su tutte le locazioni. Gli viene curata la locazione del

	tronco per farlo uscire dallo stato di Coma. Ricordiamo che in questo caso, il PG è vivo ma in condizioni più che pessime. Farà anche fatica a parlare. Alla chiamata "Analizzo il tuo stato di salute" dovrà dire "Rantolante" e dichiarare le condizioni degli altri arti.
RIMARGINAZIONE	Simulando per 30 secondi, si potrà curare la ferita e ripristinare tutti i PF persi in quella locazione. Il paziente dovrà essere curato con materiali appositi come bende, ago e filo, ecc. Il PG medicato può riprendere le sue azioni. Nel caso in cui due PG aventi come professione "Medico" prestino soccorso sul medesimo paziente in contemporanea, il tempo di esecuzione scende a 10 secondi. Durante il tempo di cura, se si viene interrotti da un attacco o da altre situazioni esterne, si interrompe anche la cura stessa e si dovrà ricominciare l'operazione.
STABILE	Il soggetto in stato di Coma è stato trattato affinché non sia in imminente pericolo di vita. Questa abilità NON ripristina i punti ferita persi ma arresta il conteggio dello stato di Coma. Se la benda utilizzata per stabilizzare un personaggio morente viene rimossa, il conteggio dello status di Coma riprende da dove era stato interrotto. Se la persona stabilizzata subisce "Analizzo il tuo stato di salute", dovrà rispondere con "STABILE!"
VELENO	Per iniezione o per ingestione, dopo 1 minuto il personaggio deve simulare per un ulteriore minuto i sintomi da avvelenamento, come per esempio biascicare, frequenti colpi di tosse, tic nervosi, ipersalivazione, debolezza, sputare sangue. Nei successivi 4 minuti, se non si interviene, si dovrà agire come da indicazione del cartellino veleno.

18.4 Estensioni di chiamata

...IN QUESTA AREA	In un'area di 90 gradi ed entro 10 metri, tutti coloro che sono all'interno subiscono la chiamata che precede questa. Es: "Silenzio! In Quest'Area!" Ricordiamo inoltre di utilizzare sempre le braccia distese davanti a sé con l'apertura sopra citata, in modo da dare il senso dell'area di azione.
...IN RAGGIO X	Chiamata ad area attorno al dichiarante. Es: "Guarigione! Raggio 5".
...IN TUTTA L'AREA DI GIOCO	Gli effetti di questa chiamata si estendono in tutta l'area di gioco. Es: "Sonno! In tutta l'Area di gioco!"
...TEMPO X	Modificatore di durata di un effetto. Es: "Sonno! 5 minuti."

18.5 Sicurezza

CHIAMATA ERRATA	Chiamata utilizzata principalmente dai Master e dallo staff. Si applica ogni qual volta una chiamata o loro sequenza viene recitata erroneamente.
FERMA TEMPO	Una chiamata che può essere dichiarata solo dai Master e dallo Staff. In questo periodo i PG DEVONO rimanere fermi sul posto, NON compiere alcuna azione fisica o verbale, se non quella di tenere gli occhi CHIUSI e di simulare un lieve ronzio con la bocca. Per far ripartire l'azione, I Master o lo Staff dichiarerà di nuovo "In Gioco!"
UOMO A TERRA	Questa chiamata indica che un partecipante all'evento è caduto a terra o che si può trovare, paradossalmente, in una situazione di pericolo reale. Il gioco si ferma in tutta l'area di gioco, fintanto che la persona stessa non dichiara di stare bene, oppure finché non si sia reso necessario chiamare l'ambulanza/soccorso

19. LOCAZIONI, CURE E RIMARGINAZIONE

19.1 Locazioni Corporee

Ogni personaggio ha sei (6) Locazioni che compongono il suo corpo: Testa, Tronco, Braccia DX e SX, Gamba DX e SX.

Tra queste, la Testa come la zona genitale sono le uniche che NON verranno prese in considerazione per ragioni di sicurezza (non possono essere soggette a colpi da nessun tipo di arma).

19.2 Punti Ferita e Inabilitazione

Ogni Locazione ha due (2) Punti Ferita (PF) base, potenziabili attraverso alcune abilità. Quando si viene feriti un quantitativo di volte pari al numero massimo dei PF, la Locazione si considera a 0 PF ed è momentaneamente inabilitata a muoversi e/o a utilizzare oggetti/armi.

In caso la locazione Tronco venga portata a 0 PF, il PG si considera in stato di COMA (vedi il regolamento per l'apposito status di salute).

Se la locazione Tronco resta a 1 PF mentre tutte le altre sono a zero, il PG si considera in stato RANTOLANTE (vedi il regolamento per l'apposito status di salute).

19.3 Cure e Rimarginazione

Alcuni personaggi, grazie alle loro conoscenze accademiche o apprese sul campo, possono medicare le ferite riportate in battaglia e ripristinare i PF (Punti Ferita) delle locazioni.

Il procedimento di cura (Rimarginazione) richiede 30 secondi, durante i quali sia il paziente sia il medico dovranno interpretare al meglio la dinamica della medicazione.

Rimarginazione in Coppia: Solo se due (2) medici lavorano in coppia, i tempi di recupero per la rimarginazione passano da 30 secondi a 10 secondi. Una volta che una locazione è stata completamente guarita, potrà finalmente tornare in funzione.

Stabilizzazione: Un personaggio è in grado di eseguire la stabilizzazione d'emergenza di un ferito in stato di Coma. L'azione di stabilizzazione richiede 15 secondi di lavoro simulato e l'uso di una benda (simulata come bianca). Dopo il tempo stabilito, si dichiara "Stabile!". Collaborazione semplice: se due personaggi entrambi in possesso dell'abilità "Stabilizzare" collaborano, il tempo di stabilizzazione si riduce a 10 secondi. Collaborazione specializzata: Se nella collaborazione di due personaggi (entrambi con l'abilità "Stabilizzare"), almeno uno ha studi medici o veterinari, il tempo si riduce a 5 secondi.

19.4 Malattie

Anche nel nostro live i vostri PG possono ammalarsi. Troverete i cartellini appositi (di colore ROSA), dove ci saranno tutte le specifiche. È importante seguire e interpretare al meglio delle proprie possibilità.

20. MORTE DEL PG E PUNTI ESPERIENZA (PX)

20.1 Morte del Personaggio

Potrebbe succedere che durante la campagna di gioco il vostro personaggio possa morire.

Quando si andrà a creare il nuovo personaggio, considerate che partirà con un totale di 2000 PX iniziali, ovvero:

- 1000 PX del live di partecipazione precedente.
- 500 PX premio per il vestiario.
- 500 PX di benvenuto.

20.2 Punti Esperienza (PX) per Nuovi Giocatori

Quando un nuovo giocatore completa la creazione del proprio personaggio, otterrà 500 PX di benvenuto e i 500 px premio per il vestiario (previa invio foto al Master ambientazione o sulla mail 1801grv@gmail.com)

Attenzione! Se si decide di ritirare il proprio personaggio per crearne uno nuovo, questo bonus non verrà erogato.

21. REGOLE COMPORTAMENTALI E DI SICUREZZA

Durante gli eventi di 1801 GRV sarà normale per voi e per gli altri giocatori partecipare a combattimenti e svolgere attività fisica lieve. Riteniamo quindi fondamentale, per il benessere di tutti, stabilire dei limiti comportamentali che riducano al minimo eventi spiacevoli, oltre a indicare come comportarsi in determinate situazioni.

Vogliamo ricordare che le leggi dello Stato Italiano hanno la precedenza su tutto quanto scritto in questo regolamento e la responsabilità del loro rispetto è personale.

21.1 Contatto Fisico

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

21.2 Azioni speciali e Sicurezza durante il gioco

- Legare
È possibile simulare l'azione; bisogna innanzitutto comunicare al giocatore quello che si sta facendo. Il nodo non deve essere presente. Il giocatore legato dovrà ovviamente comportarsi come se le sue mani fossero realmente strette saldamente da nodi ben fatti.
- Imbavagliare
È possibile anche imbavagliare un personaggio, sempre dopo averlo comunicato al giocatore. In questo caso, il bavaglio dovrà essere lasciato pendente sul collo per rappresentare l'azione, mentre la vittima potrà solo mugugnare, simulando che un panno le impedisca di parlare.
- Armi da Corpo a Corpo
È possibile utilizzare esclusivamente le armi autorizzate dallo Staff che rispettino i canoni di sicurezza.
È possibile colpire solo ed esclusivamente di taglio, per nessun motivo di punta.
- Armi da Tiro (Archi, Balestre, Pistole)
Non è possibile per nessun motivo combattere in corpo a corpo o parare i colpi.
- Zone Proibite
Qualunque sia l'arma utilizzata, è assolutamente vietato colpire alla testa, alla nuca, in viso o nei genitali un altro giocatore.
- Controllo Armi
Ricorda, quando acquisti un'arma, di verificarne l'idoneità ai nostri canoni di sicurezza. Lo Staff ha la facoltà di squalificarla in qualunque momento dell'evento. Utilizzare armi non autorizzate o, peggio, squalificate è considerato lesivo della sicurezza dell'intera associazione e gravemente punito.

21.4 Rispetto tra Giocatori

Trattate gli altri giocatori con rispetto: il GRV è prima di tutto un gioco. Le inimicizie che è giusto ci siano tra personaggi non devono trasportarsi nella vita di tutti i giorni. Ricorda che non solo tu, ma anche gli altri stanno recitando: è possibile che qualcuno lo faccia così bene da sembrare totalmente vero, ma ciò non toglie che stia solo recitando. Ricordatelo!

21.5 Autorità dello Staff

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

21.6 Sottrazione di Materiale Personale

Non è possibile sottrarre materiale personale agli altri giocatori. Chi dovesse trovare del materiale potenzialmente smarrito è tenuto a raccoglierlo e a dirigersi immediatamente in Segreteria o, in alternativa, può consegnarlo al primo membro dello Staff Fuori Gioco che incontra. Gli unici oggetti che è possibile sottrarre in gioco sono quelli cartellinati, e si potrà sottrarre SOLO il cartellino associato.

21.7 Salute Fisica e Psicologica (Autocertificazione)

Iscrivendoti a un evento di 1801 GRV, autocertifichi il tuo stato di buona salute fisica e psicologica: il GRV può richiedere un'attività fisica lieve che devi essere in grado di affrontare e, ovviamente, obbliga ad avere interazioni e discussioni anche molto forti con numerose persone nell'arco di un evento.

- Problemi Psicologici

Per problemi legati alla sfera psicologica, se soffri di particolari disturbi, informaci sempre prima, così da darci la possibilità di aiutarti collettivamente. Considera, però, che nello Staff non vi è personale medico competente né possiamo sapere se ve ne sia fra i giocatori.

Esempio (Attacchi di panico): Se soffri di attacchi di panico e ce lo hai comunicato in fase di iscrizione, avremo il tempo di capire insieme come agire per permetterti di stare in sicurezza. Allo stesso tempo, se intuisci di non stare bene, siediti a terra e usa la chiamata "Uomo a Terra!"

- Gravidanza

Le giocatrici in stato interessante DEVONO informarci immediatamente. Visti i tempi del live e lo stress fisico ed emotivo, non è detto che potremo accettare l'iscrizione.

- Condizioni Fisiche

Il principio si applica anche alle condizioni fisiche

Esempio: Se sei stata operata a un ginocchio e hai da poco iniziato la fisioterapia, nonostante tu riesca a camminare con una stampella, se la struttura dove andremo a giocare è sul cucuzzolo della montagna o presenta una serie di piani e scale, potremo rifiutare la tua iscrizione.

- Fobie

Se soffri per esempio di coulrofobia, agorafobia oppure di claustrofobia, è bene farcelo sapere. Non tutte le location o situazioni possono essere adatte.

21.8 Riservatezza Infralive

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

21.9 Morte del Personaggio

Se ti muore il PG, non ti abbattere: probabilmente succederà e non ci potrai fare nulla, ma ci sarà un modo per rimettersi in gioco e ricominciare con una nuova storia e avventura! Per trasparenza, però, ti diciamo che, se dovesse succedere, è inverosimile essere lì con un nuovo PG istantaneamente, per ovvi motivi di ambientazione. Preparati, perché ti verrà richiesto di dare una mano allo Staff per il divertimento dei tuoi compagni di gioco.

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

21.10 Risse (Simulazione)

Può capitare che in gioco si voglia inscenare una rissa. Nessun problema, ma ricordatevi le seguenti cose: SICUREZZA, INTERPRETAZIONE, NON FATEVI MALE. In sostanza, tanta interpretazione e zero contatto fisico. È realistico portare in scena una rissa (che ovviamente avrà dei risvolti in gioco), ma ci affidiamo davvero al vostro buon senso. Ricordatevi che è possibile che i vostri personaggi in gioco si possano anche accordare. Ma rispettate le tre regole di cui sopra.

21.11 La Regola dello Svantaggio!

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

22. RINGRAZIAMENTI

Eccoci alla fine di questo viaggio tra le pagine del manuale. Per Andrea è stato impegnativo, ma estremamente divertente, dare forma a questo sistema di regole. È stato un lavoro di squadra in cui il vostro contributo è stato fondamentale: dare vita a un regolamento snello, capace di sorreggere un live "Non Fantasy", è una sfida che abbiamo vinto insieme.

Il grazie più grande va a Micol, cuore e mente di questo progetto. Un percorso iniziato ufficialmente ad aprile 2023, ma che sognavamo già nel 2018. Senza di lei, 1801GRV non sarebbe realtà e mancherebbe questa ventata d'aria fresca nel panorama LARP italiano, un mondo che amiamo follemente, ma che sentivamo il bisogno di arricchire con qualcosa di nuovo.

Grazie ad Arcana Domine per l'immensa possibilità e la fiducia. Grazie Samuele, e grazie a tutti i soci per aver creduto in noi.

Un ringraziamento speciale va a tutto lo Staff, ai Master e a voi, i nostri giocatori: il vostro flusso costante di feedback è la nostra risorsa più preziosa. Ragazzi, divertitevi! Continuate a darci le vostre opinioni, perché 1801GRV è fatto soprattutto di voi e del vostro entusiasmo.

Ci vediamo al prossimo evento!

Lo Staff di 1801GRV





ARCAN DOMINE