



Fuoco Nero

Regolamento gioco “live”

v8.1





Indice



1. Come e quando si svolge il gioco	3
2. Elementi base di gioco	4
3. Sanzioni ufficiali	11
4. Creazione del personaggio	12
5. Crescita del personaggio	14
6. Lista abilità	18
7. Lista capacità	27
8. Azioni interlive	29
• Appendice I – Prima di iniziare a giocare	33
• Appendice II - I Maestri	34
• Appendice III - Sistema economico e compagnie commerciali	37
• Appendice III bis - Tempi di spostamento	41
• Appendice IV - Erbario alchemico	42
• Appendice V - Ricettario alchemico	48
• Appendice VI - La forgia	52
• Appendice VII – Sistema delle ferite	53



Come e quando si svolge il gioco



Il gioco si svolge nelle cosiddette sessioni, le quali si dividono in più tipologie:

→ Sessioni di gioco *Live*

Una sessione di gioco *Live* si svolge in un tempo e in uno spazio reali. Non è dunque previsto durante il *Live* alcun tipo di narrazione. Durante queste sessioni, il giocatore si recherà al luogo (location) designato dallo Staff. **Il giocatore avrà il compito di procurarsi tutto quanto gli occorre per interpretare il suo personaggio:** un costume adatto, delle armi, degli oggetti caratterizzanti, i nastri per gli effetti speciali (di cui si parlerà più avanti), ecc.

→ Sessioni di gioco *Interlive*

Con questo termine si indicano le azioni e le ricerche del personaggio all'infuori dei tempi di gioco *Live*. Non c'è interazione *fisica* né con lo Staff né con gli altri giocatori. Il giocatore può comunicare con lo Staff e con gli altri giocatori tramite mail per ottenere informazioni e per comunicare le azioni del proprio personaggio (vedi "*Azioni dei personaggi*"). Le comunicazioni con gli altri giocatori sono regolamentate in talune condizioni.

→ Sessioni di gioco in *Gestione delle Terre*

Si tratta di un livello di gioco riservato alla classe nobiliare, che riguarda la gestione del territorio. Si veda il regolamento *Gestione delle Terre*.

→ Sessioni di gioco in *Intersessione*

Si tratta di sessioni live straordinarie che potranno essere occasionalmente organizzate dallo Staff col consenso dei giocatori coinvolti.



Elementi base del gioco



Di seguito sono elencate le convenzioni minime per rappresentare una realtà fantastica. La scelta di tali convenzioni è dettata dall'idea che l'utilizzo di alcuni elementi materiali nella rappresentazione di qualcosa di intangibile aiuti molto la teatralità dell'azione e l'immedesimazione nell'atmosfera di gioco.

Caratteristiche generali

PF (Punti ferita)

Ogni personaggio possiede **2 PF** (punti ferita): questi rappresentano il suo stato di salute e quindi la quantità massima di danni che il personaggio può subire prima di morire. Ogniqualvolta il personaggio venga colpito da un'arma, o da qualsiasi altra cosa possa danneggiarlo fisicamente, sottrae 1 PF dal totale (se l'oggetto che lo colpisce ha un nastro colorato, il personaggio subisce anche l'effetto relativo). Inoltre, ad ogni colpo subito che vada ad intaccare il totale dei PF, si dovrà **simulare il dolore** causato dal colpo ricevuto. Ovviamente, se un personaggio indossa l'armatura, i colpi subiti dovranno prima distruggere la suddetta armatura per poi danneggiare i PF.

- ➔ Non si riceve più di un danno al secondo. Ogni arma, di qualsiasi tipo, arreca 1 danno per colpo.
- ➔ Le frecce sono l'unico tipo di arma che riesce a trapassare l'armatura: vanno quindi conteggiati come danno diretto ai PF.
- ➔ A prescindere da quanti siano i PF di partenza, perso il primo PF il pg diventa **ferito**. Se non si farà curare, perderà 1 PF ogni **10 minuti** finché diverrà *moribondo*. Le ferite riportate sulle braccia rendono l'arto inservibile per usare armi e/o scudi; le ferite riportate alle gambe costringeranno il pg a zoppicare fino alla guarigione (cioè all'inizio del live successivo); le ferite al tronco fanno cadere e restare il pg a terra, in preda al dolore. I personaggi curati non potranno rimuovere le bende fino al termine del live, o le ferite si riapriranno, riportandoli allo stato **ferito**. Gli arti curati rimangono comunque feriti fino al termine del live, cioè chi è ferito alle gambe dovrà continuare a zoppicare, chi è ferito alle braccia non potrà usare il braccio ferito (anche entrambe, qualora lo fossero).
- ➔ Recandosi da un cerusico per farsi curare, questi attribuirà alla ferita una gravità, secondo il sistema codificato in appendice VIII.
- ➔ I pg *feriti* possono essere curati da chi ha l'abilità Cerusico 1
- ➔ Una volta esauriti i PF, si diviene **moribondi**. Se entro **10 minuti** non si viene stabilizzati, il personaggio muore. In tal caso il giocatore dovrà recarsi dallo Staff per la creazione di un nuovo personaggio. I **personaggi moribondi sono privi di sensi: quindi non potranno parlare né, tanto meno, invocare aiuto**. Qualora si volesse spostare il pg moribondo da luogo in cui si trova, si dovrà spostarlo **di peso** (eccetto che per ragioni di sicurezza).

- I pg **moribondi** possono essere stabilizzati da chi ha l'abilità Cerusico 2, o anche tramite abilità dei Piroganti.
- Non è consentito applicare bende e cure d'ogni tipo sopra le armature (che andranno quindi rimosse prima di procedere alla cura).
- I personaggi che siano stato stabilizzati, da *moribondi*, avranno 1 PF massimo per tutta la durata del live.
- E' possibile dare il **colpo di grazia**, adeguatamente simulato, ad un personaggio *stordito*, *dormiente*, *moribondo* o *legato*, incluse tutte quelle condizioni in cui un pg sia impossibilitato a difendersi. Che sia tramite sgozzamento, piantandogli l'arma nel petto o fracassandogli la testa con una mazza, l'effetto è lo stesso: il pg **muore istantaneamente**.
- **Sgozzare** un pg è possibile senza alcuna abilità, ma dovrà essere simulato in modo appropriato. Lo sgozzamento comporta la **morte istantanea** della vittima. Qualora l'aggressore dovesse essere bloccato durante lo sgozzamento (se la lama non è stata passata su tutta la gola) la vittima non morirà, ma perderà 1 PF, diventando quindi **ferito**. **Non è possibile sgozzare durante un combattimento**.
- In condizioni normali, **un personaggio non recupera PF fino al termine del live**, a meno dell'utilizzo di cure specifiche. Un personaggio stabilizzato non potrà compiere sforzi (combattere, correre) finché non avrà recuperato almeno 1 PF, sempre che le ferite glielo permettano; qualora invece provasse a compiere sforzi, ritornerà ad essere *moribondo*.

Nastri

Potreste imbattervi in armi sulle quali è presente un giro di nastro colorato. I diversi colori vanno a simboleggiare alcune caratteristiche particolari, elencate di seguito.

Si noti che **non** è possibile applicare più di un tipo di nastro per volta.

➤ **Nastro Blu**

Rappresenta un'arma in acciaio di Valyria. Se un'arma avvolta da nastro blu ti colpisce, si subisce un danno diretto e quindi si sottrarrà 1 PF dal totale residuo; il danno di un'arma con il nastro blu ignora l'armatura. In altre parole, trapassa l'armatura, causando un danno al fisico.

➤ **Nastro Verde**

Indica che l'arma è avvelenata. Se colpiti, oltre al danno dell'arma si dovrà sottrarre al totale dei PF un danno ogni minuto. Chi indossa l'armatura non subirà l'effetto del veleno almeno finché essa non sarà distrutta (quindi fino all'esaurimento dei PA).

Un personaggio avvelenato **non** può essere stabilizzato senza antidoto!

➤ **Nastro Rosso**

Indica che l'arma è infuocata, quindi oltre al danno dell'arma ci si dovrà rotolare per terra per 10 secondi per simulare lo spegnimento delle fiamme.

Qualora un personaggio non indossi l'armatura, subirà il danno dell'arma e l'effetto del nastro; qualora invece un personaggio indossi l'armatura, subirà il danno (toglie 1 PA) ma non l'effetto del

nastro (non dovrà quindi rotolarsi per terra), finché avrà PA residui (per ulteriori dettagli vedi *Caratteristiche generali, PA*).

Il nastro rosso può essere utilizzato per incendiare qualsiasi cosa: nel caso si voglia incendiare un edificio, si dovrà circondare l'area interessata con 3 giri di nastro rosso; lo Staff dovrà essere presente per dichiarare la chiamata **Incendio**. Tutti coloro che si ritroveranno al suo interno, una volta dichiarata la chiamata, subiranno dopo 10 secondi un danno diretto e così un altro ogni 10 secondi trascorsi all'interno dell'edificio in fiamme; una volta usciti dalla zona incendiata dovranno rotolarsi per terra per 10 secondi.

➤ **Altofuoco**

L'Altofuoco può essere lanciato su un bersaglio, come una sorta di bomba Molotov. Quando l'Altofuoco colpisce il bersaglio lo incendia immediatamente, facendogli perdere **tutti i PF** e costringendolo a rotolarsi per terra avvolto dalle fiamme per 10 secondi, solo allora le fiamme saranno considerate estinte. **Non rotolarsi immediatamente per terra comporta la morte istantanea del personaggio.**

L'Altofuoco ignora l'armatura. **Non è possibile in alcun modo spegnere le fiamme**, salvo attendere che si estinguano spontaneamente. Chiunque dovesse cercare di spegnere le fiamme o aiutare il personaggio colpito, verrà incendiato anch'egli. Il lancio verrà simulato con una pallina rossa (es. gommapiuma), che dovrà essere effettivamente lanciata sul bersaglio. Se andrà a segno, il bersaglio subirà l'effetto. Se la palla dovesse rimbalzare da un bersaglio ad un altro, anche tutti i bersagli successivi subiranno l'effetto. La pallina sarà considerata attiva finché non toccherà terra. **Gli scudi NON evitano l'effetto se colpiti dalla pallina.**

➤ **Creare frecce incendiarie**

Tramite la seguente procedura è possibile ottenere frecce incendiarie.

1) Predisposizione delle frecce

In ragione di realismo, le frecce andranno adeguatamente preparate avvolgendone la punta con uno straccio. Se usate in questo modo, le frecce causeranno il danno normale.

2) Accensione delle frecce

Una volta predisposte, le frecce potranno essere incendiate. Avvicinate la freccia ad una fonte di fuoco (vedi dopo), dopodiché legate il nastro rosso alla freccia, in modo che il nodo non si sciolga da solo, più velocemente possibile.

Fatto ciò la freccia è **in fiamme** e può essere usata come tale entro un tempo ragionevole (che comunque non sarà mai più di 1 minuto).

E' chiaro che una freccia incendiata non potrà essere riposta in faretra senza prima essere stata spenta!

Fonte di fuoco

Sono da considerarsi fonti di fuoco, tutto ciò che avvolto dal nastro rosso, la forgia del fabbro e le fonti di fuoco reali (caminetti, bracieri, ecc).

Creare una fonte di fuoco

In mancanza di fonti di fuoco utilizzabili, è possibile crearsene una: sarà sufficiente disporre di un acciarino e di un liquido infiammabile (simulato, ovviamente, ed approvato dallo Staff).

Si potrà quindi versare tale liquido per terra e simularne l'accensione con l'acciarino. Fatto ciò si potrà stendere per terra del nastro rosso ed usarlo come fonte di fuoco.

Naturalmente il nastro potrebbe spostarsi a causa del vento, quindi attenzione a non farvi

bruciare! Ingegnatevi per contenere le fiamme (non usando i piedi per tenere il nastro ovviamente, sempre che non vogliate subire gli effetti del nastro rosso).

➤ **Nastro Giallo**

Simboleggia una serratura/lucchetto. Il numero di nodi presenti sul nastro ne indicherà la complessità (più nodi vi sono, più è complessa la serratura). E' possibile distruggere una serratura colpendola ripetutamente con un'arma, impiegando 15 minuti per distruggere ogni nodo. Non è possibile creare una serratura a meno che non si possieda l'abilità per farlo.

Per consentire di distinguere una serratura scassinata da una rotta, procedete come segue: durante lo scasso, man mano che procedete, sciogliete i nodi; **una serratura senza nodi è una serratura scassinata**. Se invece decideste di sfondare la serratura, allora spezzate il filo a metà e lasciate cadere l'altra metà davanti alla porta/scugno eccetera; **un filo spezzato indica una serratura rotta**.

➤ **Nastro Lavori in corso**

Delimita tutto ciò che è da considerarsi *fuori ruolo* e quindi inesistente in gioco, siano esse persone, aree o armi. Si deve semplicemente ignorare ciò che ne è avvolto come se non esistesse. **Nel caso il nastro fosse applicato a delle armi, significa che queste sono dello Staff e vanno lasciate lì dove si trovano.**

➤ **Monete**

Nel gioco saranno presenti 3 tipi di monete: oro, argento e rame. Una moneta d'oro equivale a 10 monete d'argento, una moneta d'argento equivale a 10 monete di rame. Quale che ne sia il valore, le uniche monete considerate valide in gioco sono quelle fornite dallo Staff.

Le chiamate

Sono poche e legate ad effetti fuori gioco, fatta eccezione per *Incendio*

➤ **Time in**

Sancisce l'entrata in ruolo e l'inizio dell'evento;

➤ **Time out**

Indica il termine dell'evento in corso;

➤ **Incendio**

Vedi *Nastro Rosso*;

➤ **Stop!**

La sicurezza prima di tutto. Chiunque si trovi in situazione di reale difficoltà fisica o di qualsiasi altro tipo deve chiamare *Stop!* e il gioco verrà interrotto immediatamente.

Ovviamente dovrà trattarsi di **motivazioni ESCLUSIVAMENTE fuori ruolo**: abusare di questa chiamata per motivazioni non inerenti a stato di necessità verrà severamente punito.

PA (Punti armatura)

Un personaggio che possiede un'armatura avrà a disposizione un totale di **PA**: essi rappresentano un totale di danni che un'armatura può sopportare prima di distruggersi e quindi divenire "inefficace". Se un personaggio indossa un'armatura, i danni subiti dovranno prima essere sottratti dal proprio totale di PA e successivamente dai PF.

Dopo un combattimento è possibile riparare l'armatura, ma solo da qualcuno che ne abbia l'abilità. Se non c'è nessuno in grado di farlo, essa rimarrà rotta!

L'assegnazione dei PA va effettuata dallo Staff, sulla base delle seguenti regole:

- Una zona del corpo si considera coperta da armatura se essa copre più dei 2/3 della zona.
- I danni ricevuti su zone coperte intaccano il totale di PA. Terminati questi, invece intaccheranno il totale di PF.
- Armature sovrapposte sono cumulative.
- I punti armatura non sono locazionali.

E' quindi necessario, prima dell'inizio dell'evento live, presentarsi in segreteria dallo staff che assegnerà i punti relativi.

Tipologia di armatura e relativi PA

● **Armatura leggera**

Tali armature comprendono quelle fatte di cuoio, di pelle ed imbottite. Un'armatura leggera completa vale 2 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: se si è coperti per metà del corpo si avrà 1 PA, in caso contrario non saranno assegnati PA.

● **Armatura media**

Sono comprese armature cuoio borchiato, "brigantine" e cotte di maglia leggera. Un'armatura media completa vale 4 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: 1 PA per il torace, 1 PA per entrambi gli arti superiori, 1 PA per entrambi gli arti inferiori.

● **Armatura pesante**

In questa tipologia rientrano le armature di piastre, di scaglie e cotte di maglia pesanti. Un'armatura pesante completa vale 8 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: 2 PA per il torace, 1 PA per ogni arto.

N.B

- I PA delle armature miste (formate da diverse tipologie di armatura) verranno conteggiati separatamente per ogni locazione, in base alla tipologia di armatura presente.
- Gli elmi, sia di cuoio che di metallo, garantiscono immunità allo stordimento, quando indossati.

Azioni speciali

- **Leggere/scrivere**

Ebbene sì, non tutti sono così fortunati da saper leggere e scrivere. Questo privilegio è per pochi, tra cui i maestri e i nobili. Se non si possiede l'abilità *Alfabetizzazione* non sarete in grado né di leggere né di scrivere.

- **Stordire un personaggio**

È possibile stordire un personaggio simulando un colpo alla testa con il pomolo dell'arma. Il personaggio colpito cadrà a terra privo di sensi per 15 minuti. Non è possibile stordire durante un combattimento ed in tutte quelle situazioni in cui il nemico è in allerta (armi in pugno). **ATTENZIONE:** chiunque stia indossando un elmo è considerato immune allo stordimento. È poi possibile che qualche giocatore riesca a resistere allo stordimento, tramite apposite abilità. Stordire continuamente qualcuno non è esente da complicazioni, quindi non stupitevi se all'ennesima botta in testa il vostro bersaglio muore, piuttosto che perdere i sensi e basta.

- **Tortura**

E' possibile torturare un personaggio, con gli adeguati strumenti (pugni, calci ed affini non sono considerati validi alla tortura). Con la tortura si possono scoprire importanti segreti ed estorcere confessioni, sempre che la vittima sia disposta a parlare...

Per far ciò, il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato (mai realmente!) ed i suoi aguzzini **dovranno dichiarare l'inizio della tortura**. Ogni **5 minuti** di tortura il personaggio torturato perde **1 PF**. Ad ogni PF perso il torturato dovrà rispondere **obbligatoriamente** il vero alla domanda posta dagli aguzzini. Per porre un'altra domanda, si dovrà ripetere la tortura (sempre che il torturato non decida di parlare spontaneamente). La vittima dovrà rispondere anche perdendo l'ultimo PF; cioè prima dovrà rispondere alla domanda e subito dopo diverrà moribondo (0 PF). Nel caso il torturatore volesse estorcere una confessione ("sei stato tu, confessa!"), prima di perdere il suo ultimo PF, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente. Il torturato può decidere autonomamente se confessare subito o aspettare di raggiungere il suo ultimo PF prima di farlo.

Il torturatore non può chiedere alla vittima di quanti PF dispone (salvo eccezioni, si veda l'abilità Torturare).

Si noti che lo scenario descritto è valido solo per torturatore e torturato che non abbiano abilità (Torturare e Resistere al dolore). Per tutti i dettagli si veda l'abilità Torturare.

- **Raccogliere erbe**

Le erbe sono una componente fondamentale per fabbricare pozioni. La loro raccolta è possibile soltanto a chi possiede l'abilità Alchimia e sarà necessario trattare i materiali ottenuti ai fini di disporre di una dose utile alla creazione di pozioni e impacchi.

Per i dettagli si veda il Compendio dei Reagenti alchemici.

- **Legare un personaggio**

È possibile **legare** un personaggio. Per far ciò è necessario impiegare qualche minuto per girare intorno alle mani o al corpo della vittima la corda. Il giocatore legato non potrà liberarsi. È possibile però che un terzo personaggio liberi il giocatore "legato" tagliando le corde che lo imprigionano.

N.B: il giocatore legato, per motivi di sicurezza, dovrà essere sempre in grado di potersi liberare, quindi non dovrà essere **mai e per nessun motivo** immobilizzato realmente.

Un personaggio che sia stato legato senza applicare nessun nodo alla corda, potrà liberarsi autonomamente dopo 10 minuti.

- **Uscire fuori ruolo**

Alcune circostanze permettono l'uscita di ruolo, così come talvolta sarà possibile imbattersi in PNG o Staff che transitano nell'area di gioco ma non presenti in scena. In tutti questi casi i personaggi coinvolti dovranno mostrare chiaramente la mano alzata e mantenerla per tutto il tempo in cui si trovano in questo stato o esibire chiaramente un nastro fuori ruolo. Lo Staff potrà fornirlo qualora non ne aveste con voi ma dovrete richiederlo **prima** dell'inizio di un evento. Ecco un paio di casi in cui un giocatore può trovarsi in questa condizione:

- **Rapimento di un personaggio**

Per far ciò sarà necessario portare con sé l'ostaggio fuori dall'area di gioco: fatto ciò, i rapitori dovranno attendere l'autorizzazione dello Staff per rientrare in ruolo.

Una volta uscito dall'area di gioco, il giocatore che interpreta l'ostaggio terminerà la sessione di gioco col suo personaggio, potrà cambiare il proprio abbigliamento e fare un altro personaggio momentaneamente. Terminata la sessione *live*, rapitori e ostaggio si accorderanno con lo Staff per decidere i dettagli del rapimento (modalità di fuga, luogo di detenzione dell'ostaggio, ecc).

Attenzione: è possibile rapire un personaggio giocante SOLO in live.

- **Abbandono dell'area di gioco**

Se un giocatore volesse uscire *fuori ruolo*, deve evitare il contatto con gli altri giocatori per almeno 5 minuti. Al termine del periodo potrà considerarsi fuori ruolo a tutti gli effetti. Per rientrare in gioco dovrà presentarsi allo Staff ed attendere l'autorizzazione.

- **Attentare alla vita di un personaggio in interlive**

Non è possibile uccidere un personaggio tramite azione interlive. Rapimenti, arresti e quant'altro possa ledere l'incolumità del personaggio potrebbero essere possibili in particolari condizioni; lo staff è giudice inappellabile per quanto riguarda la valutazione di queste situazioni particolari.

Sanzioni ufficiali

Sono previste da parte dello Staff due tipologie di sanzioni:

- Richiamo ufficiale
- Ammonizione

Il **Richiamo ufficiale** si applica nei casi di non rispetto del regolamento ed episodi di metaplay. L'**Ammonizione** si applica nei casi di interruzione immotivata della continuità dell'evento live e quindi del gioco.

Come funziona il Richiamo ufficiale?

Se durante un live, o anche un interlive, ci fossero prove evidenti e comprovate di non rispetto del regolamento e/o episodi di metaplay, lo Staff richiederà ufficialmente il giocatore in questione. Il richiamo verrà pubblicato sul gruppo Facebook di Fuoco Nero e sul forum e avrà la seguente forma: "il giocatore X (personaggio X) ha ricevuto un richiamo ufficiale".

Le motivazioni del richiamo verranno comunicate privatamente soltanto al giocatore in questione. Questi sarà comunque sempre avvertito del richiamo prima della comunicazione pubblica. Il richiamo ufficiale non è revocabile ed è incontestabile, e per tali ragioni verrà applicato solo dopo accurate indagini.

In tutti quei casi in cui non si abbia prova certa dell'irregolarità commessa, ma lo Staff abbia **ragionevoli motivazioni** per ritenere che l'infrazione sia stata commessa, provvederà a richiamare privatamente il giocatore coinvolto. Qualora dovesse ripetersi una seconda volta un episodio simile, verrà assegnato automaticamente un Richiamo ufficiale.

Come funziona l'Ammonizione?

Come scritto nel regolamento, l'unica motivazione accettata per l'interruzione del gioco è per ragioni di sicurezza ed è codificata dalla chiamata STOP! In tutte le altre circostanze, interrompere il gioco (ad esempio tramite contestazioni plateali su eventuali infrazioni altrui) costerà un'ammonizione.

Anche le ammonizioni prevedono una comunicazione pubblica sul gruppo Facebook e sul forum e avranno la medesima forma dei *Richiami ufficiali*.

Alla seconda ammonizione il giocatore perderà il personaggio e gli verrà preclusa la partecipazione al live successivo.

Anche in caso di ammonizione, le motivazioni verranno comunicate esclusivamente al diretto interessato per via privata.

I casi di offgame

Uscire fuori ruolo non è mai consentito se non nei modi descritti nel regolamento. Per tale ragione, i giocatori sorpresi in situazioni di offgame (che vadano a rovinare il gioco degli altri e l'atmosfera del live stesso) sono passibili di Richiamo ufficiale. I casi più gravi, assimilabili all'esempio descritto per le Ammonizioni, saranno sanzionati in tal maniera.



Creazione del personaggio



Al momento della creazione del personaggio, il giocatore deve inviare via mail allo Staff (fuoconero@secondifigli.org) il background (BG) del proprio personaggio, che dovrà seguire il modello indicato (vedi dopo).

Di seguito sono elencate le caratteristiche che descrivono un personaggio e che ne permettono la creazione. Prima di passare alla descrizione delle caratteristiche, è importante precisare che non è possibile possedere più di un personaggio attivo alla volta (lo Staff si riserva il diritto di concedere permessi speciali). I PNG non vanno conteggiati come personaggi attivi.

Abilità e Capacità in creazione

“Competenze acquisite da un personaggio in seguito ad un periodo di studio o addestramento, o attitudini dello stesso, che può essere sviluppata con esercizio e pazienza.”

All'atto della creazione del personaggio è possibile acquisire Abilità/Capacità immediatamente e gratuitamente.

Il giocatore potrà apprendere in totale 2 abilità/capacità presenti sulla lista in creazione.

Le abilità/capacità presenti in creazione possono essere apprese solo al 1 livello.

I **Maestri della Cittadella**, invece che le abilità, devono selezionare 2 anelli dalla lista presente in *Appendice II*.

Lista Creazione:

Abilità:

- Alchimia*
- Alfabetizzazione*
- Architettura
- Cerusico
- Combattimento in arme
- Legare
- Metallurgia
- Mercanteggiare
- Resistenza al dolore *
- Scassinare

Capacità:

- Astuzia commerciale
- Destrezza
- Testa Dura

* Casi particolari:

Per le abilità/capacità segnalate è necessario che un **mentore** ve le abbia insegnate, per cui in background dovrete specificare chi è il vostro mentore.

Abilità/Capacità per piromanti:

Tali abilità possono essere scelte in creazione esclusivamente da chi abbia scelto la professione del piromante.

- Arma fiammeggiante
- Piromanzia

Stesura del background

Per scrivere il background del vostro personaggio seguite questo schema. Aiuterà voi a fornirci le informazioni che più ci interessano e noi ad inserirvi per bene nel mondo di gioco.

Qualora voleste interpretare un pg parente di un altro pg già in gioco o un pg appartenente ad una famiglia nobile, contattate lo staff prima di scrivere il bg; nel caso di famiglie nobiliari sarà lo staff a consegnare araldiche ed eventualmente note particolari della storia della famiglia.

Nome del giocatore

Nome del personaggio (Il cognome è prerogativa dei nobili e solo loro possono averlo, tranne che il pg non sia di Essos)

Età

Zona di Provenienza

Credo religioso

Abilità in creazione

Famiglia

Indicare se "nobile" (sono intesi nobili anche i Cavalieri) e di quale Casa, o popolano. In quest'ultimo caso indicare la professione

Note della Famiglia (solo se Nobile)

Descrivi il tuo ruolo all'interno della famiglia e il ruolo della tua famiglia nell'ambientazione

Note sulla professione (se popolano)

Descrivi i tuoi rapporti con le Corporazioni in gioco e/o con i nobili

Eventi salienti della tua vita

Descrivi in maniera MOLTO sintetica, gli avvenimenti importanti che sono accaduti nella vita del tuo Personaggio, come ad esempio:

- Relazioni amorose
- Perdite importanti
- Avvenimenti traumatici o particolarmente belli
- Tipo di addestramento o conoscenze
- Persone rilevanti che hanno contribuito alla crescita del personaggio
- Legami forti, positivi o negativi
- Altro...

NOTA: Nell'eventualità di background di gruppo, i Master si riserveranno di poter inserire all'interno di esso nuovi rapporti e legami fra i membri

Conoscenze con personaggi già in gioco

Se il tuo personaggio dovesse avere già conoscenze di altri personaggi già presenti in gioco, indica qui i loro nomi e i rapporti che il tuo personaggio ha con loro.

Obiettivi/o del Personaggio

Descrivi in maniera sintetica ma chiara quali sono gli scopi del tuo Personaggio



Crescita del Personaggio



Apprendere Abilità e sviluppare Capacità

L'apprendimento di una nuova Abilità/Capacità richiede un intero interlive, inoltre, per alcune abilità potrebbero essere necessari degli oggetti, libri, componenti materiali ecc..

Attenzione: se il giocatore decide di apprendere abilità non potrà fare la sua azione interlive, o avrà una limitata possibilità di azione. Lo staff valuterà la fattibilità di ogni azione caso per caso.

N.B. Per un corretto funzionamento del gioco è buona norma che i giocatori sappiano utilizzare le loro abilità, nel caso in cui un Master dovesse rilevare un utilizzo scorretto dell'abilità potrà decidere a sua discrezione di bloccargli l'abilità male utilizzata per un certo periodo di tempo.

Le Abilità/Capacità sono strutturate in vari livelli.

Il giocatore potrà apprendere potenzialmente tutte le abilità di primo livello, ma per aumentare la sua competenza dovrà trovare qualcuno che gliela insegni, un **mentore** (personaggio che possiede una determinata abilità/capacità e che è disposto ad insegnarla).

Si tenga a mente che:

- Tutti accedono al 1° livello delle Abilità/Capacità presenti nella lista di “creazione” (vedi prima)
- Il livello successivo si guadagna affiancandosi ad un mentore.

Ecco la procedura da seguire per poter apprendere *abilità*:

Scelta l'Abilità da apprendere, si dovrà trovare un personaggio che possieda già l'Abilità in questione (un “mentore”) e che sia disposto ad insegnarla, inoltre, si dovrà verificare di possedere tutti gli strumenti per apprenderla. Talune abilità hanno inoltre dei prerequisiti da soddisfare, elencati dettagliatamente nella sezione apposita. Fatto ciò, potrà iniziare l'apprendimento dell'Abilità. Al termine del tempo necessario all'apprendimento (indicato per ogni abilità in “numero di interlive”), l'abilità è considerata appresa. Di norma è necessario 1 interlive per livello di abilità, ma il tempo è variabile in base a diverse circostanze; chiedete sempre al vostro mentore o allo staff. All'evento live successivo al termine dell'apprendimento, **il mentore o il suo allievo dovrà versare allo Staff 1 MA moltiplicato il livello dell'abilità/capacità appresa**, tranne che in casi particolari, come l'appartenenza ad una gilda. Nel dubbio, chiedete allo staff.

N.B.: sia l'allievo che il mentore dovranno inviare per email la loro azione; l'allievo dovrà comunicare chi sarà il suo mentore, mentre quest'ultimo dovrà comunicare l'abilità/capacità che insegnerà. In mancanza di una delle due mail, l'apprendimento non verrà considerato valido.

Ecco la procedura da seguire per poter apprendere *capacità*:

Il procedimento è lo stesso che per le abilità (vedi sopra), ma fa eccezione il 1° livello: può essere appreso senza mentore, cioè spendendo soltanto interlive e monete d'argento.

I Maestri della Cittadella

Come eccezione a quanto detto sopra, i Maestri non acquisiscono abilità, ma **Anelli di conoscenza**. Per le informazioni dettagliate, si veda l'**Appendice II**.

Gilde e corporazioni

Il vostro personaggio potrebbe decidere di voler entrare a far parte di una particolare Gilde, corporazione o altro tipo di organizzazione. Fare parte di una Gilde o quant'altro non è obbligatorio, ma può dare diversi vantaggi, come ad esempio stabilire dei contatti in quell'ambito e sicuramente migliorare le proprie abilità/capacità.

All'interno di Gilde e/o corporazioni vengono sostanzialmente insegnate delle professioni, che comunque (ma non in tutti i casi) possono essere apprese anche al di fuori delle Gilde.

I benefici in termini di abilità ed apprendimento possono variare da gilda a gilda, ma non verranno elencati.

Sul nostro forum potrete trovare informazioni più dettagliate sulle Gilde e le corporazioni (<http://www.secondifigli.org/forum/viewforum.php?f=167>)



Accademia dei Cerusici



L'Accademia dei Cerusici è una gilda di recente formazione, creata dai giocatori e in gran parte gestita da loro. L'Accademia si trova nel territorio di Volo del Falco ed ha lo scopo di offrire cure o insegnamenti senza limiti di ceto, sesso o disponibilità economiche. Nella struttura è possibile apprendere le arti mediche e l'alchimia curativa oltre che guadagnarsi da vivere lavorando come guaritore. Tutti sono ben accetti purché facciano la propria parte! Potete riconoscere i membri di questa gilda grazie alle spille recanti l'immagine di due aghi in campo bianco.

Prerequisiti per l'ingresso da background: Cerusico 1



Circolo degli Speciali



Che sia per una pozione o per un veleno, un alchimista è sempre molto ricercato.

Il Circolo degli Speciali è una congregazione di studiosi dell'alchimia che ha come scopo la continua ricerca di nuove pozioni e il miglioramento di quelle già esistenti. Il Circolo è indipendente e lascia una grande libertà ai propri membri, li rifornisce di ingredienti e pozioni a patto che questi riservino la loro conoscenza ai soli Speciali. Il Circolo ha una sola sede nelle terre dei Fiumi a Cross River. I membri più anziani degli Speciali preferiscono lavorare a corte di facoltosi nobili o procedere in solitudine nelle loro ricerche, i più giovani cercano di trovare un posto di riguardo nel Circolo andando alla ricerca di ingredienti nuovi ed esotici o di ingraziarsi qualche Lord per finanziare il proprio lavoro. Nella sede di Cross River troverete sempre maestri ed insegnanti pronti ad aiutarvi e grandi scorte di reagenti. Se volete far parte anche voi di questo Circolo unitevi agli Speciali!



Corporazione dei Costruttori



Con la loro arte del ferro e del fuoco, riescono a fabbricare tutto il necessario: serrature per forzieri colmi d'oro, armature, armi; non di meno strutture di ogni sorta. Sono gente molto preziosa nei Sette Regni.

La Corporazione dei Costruttori è una delle istituzioni più antiche delle Terre dei Fiumi. La Corporazione ha le sue sedi ovunque in queste terre e si occupa di costruire o riparare qualsiasi tipo di struttura, dalle più semplici alle più complesse. Su richiesta possono fornire anche un buon numero di mezzi di trasporto. I Costruttori sono manovali, fabbri, artigiani, architetti e mercanti stipendiati dalla Corporazione alla quale devono però la loro totale disponibilità nel lavoro. Per entrare nella Corporazione e sufficiente recarsi in una delle loro Sedi e una volta valutate le vostre capacità vi affideranno un ruolo e dei compiti da svolgere adatti al vostro talento. Se vi sentite dei bravi Costruttori unitevi subito alla Corporazione!



Gilda dei Piromanti



I piromanti sono i custodi del segreto della fabbricazione dell'Altofuoco, una terribile sostanza che all'aria si incendia e non può essere spenta neanche dall'acqua.

La Gilda dei Piromanti è la gilda più famosa dei Sette Regni ed ha sede ad Approdo del Re. I Piromanti sono famosi (e temuti) per il possesso dell'Altofuoco, una sostanza esplosiva ed infiammabile capace di distruggere e fondere qualsiasi materiale. I Piromanti devono affrontare durissime prove alle quali solo pochi eletti sopravvivono e possono ritenersi degni di maneggiare il tanto temuto Altofuoco. La Gilda agisce indipendentemente e i membri abbandonano ogni legame per dedicarsi anima e corpo alla Piromanzia. Se vi sentite coraggiosi e fieri provate ad entrare nella Gilda dei Piromanti!

Prerequisiti per l'ingresso da background: Piromanzia 1



Ordine dei Maestri della Cittadella



La Cittadella di Vecchia Città istruisce da secoli i Maestri, saggi e colti consiglieri dei Lord. Ogni nobile che si rispetti ospita un Maestro alla sua Corte. Questi sono i custodi della conoscenza e si prodigano di tramandarla spogliandola dalle superstizioni e perseguendo gli usi nefasti che di questa si possono fare. I maestri sanno leggere e scrivere, e - cosa non da poco - sanno inviare corvi.

Per informazioni dettagliate ed i prerequisiti, si veda l'Appendice II.



Compagnia del Tridente



Compagnia mercantile di recente fondazione, si prefigge come obiettivo quello di instaurare un florido commercio tra le Citta Libere di Essos e le Terre dei Fiumi. La Compagnia ha diverse sedi e grazie al duro lavoro dei suoi fondatori e riuscita in breve tempo ad affermarsi come un importante colosso del commercio. I fortunati che hanno accesso ai suoi magazzini possono reperire le merci piu rare ed esotiche come i prodotti piu classici dei fiumi. La Compagnia accetta membri di qualsiasi ceto ed etnia, l'importante e farsi valere in ambito commerciale. Coloro che volessero cimentarsi nel commercio, troveranno sicuramente pane per il loro denti alla Compagnia del Tridente.

Potete trovare ulteriori informazioni sulle compagnie commerciali, in generale, nell'appendice III.



ALCHIMIA

Descrizione: E' una scienza che permette la creazione di pozioni, veleni, antidoti, uguenti e tanti altri tipi di miscugli. L'alchimia rappresenta un valido aiuto sia per questioni di corte sia per la realtà popolare: insomma, è una risorsa in diverse situazioni.

Come preparare una pozione: Servono 2 elementi indispensabili per poter creare una pozione, il laboratorio alchemico e gli ingredienti della pozione che si vuol creare.

- Il **Laboratorio Alchemico** rappresenta l'equipaggiamento che l'alchimista deve possedere: ciò gli permette la sintesi delle formule alchemiche. Il laboratorio è composto da svariati componenti: mortai, fiale e fiale, alambicchi, fornellini, contenitori, ecc. Migliore sarà il laboratorio alchemico, più facile sarà per l'alchimista creare composti. Prima dell'inizio di un evento live, lo Staff valuterà l'equipaggiamento che compone il laboratorio alchemico: se il laboratorio è composto dai soli strumenti essenziali (almeno un mortaio e una fiala), l'alchimista non riceverà alcun bonus; se invece il laboratorio sarà dotato di tutto il necessario, l'alchimista otterrà un bonus nella preparazione delle formule alchemiche (per i dettagli, vedere Livelli di alchimia). Ovviamente, un alchimista privo di laboratorio alchemico non potrà creare formule alchemiche.
- I **reagenti** rappresentano l'altra componente essenziale per la creazione delle formule alchemiche. Ve ne sono di tipi diversi, ognuno con i propri effetti. Dalla combinazione dei diversi ingredienti è possibile creare una pozione. I reagenti si trovano in natura nella loro forma grezza (*Reagenti Grezzi*). Questi prima di

essere utilizzati in alchimia devono essere lavorati e raffinati per estrarre la loro componente alchemica (*Reagenti Raffinati*).

Realizzare una formula alchemica: Per realizzare una formula alchemica, sarà necessario avere i reagenti raffinati relativi alla formula che si vuole creare. Questi potranno essere acquistati dai mercanti o da altri personaggi che li possiedano; per quanto riguarda i reagenti grezzi sarà invece possibile raccogliarli direttamente nella location dell'evento o comprarli da altri personaggi. (Nota: i giocatori sono invitati ad evitare inutili eccessi durante la raccolta delle erbe onde evitare di provocare danni all'ambiente naturale.)

Una volta reperiti tutti gli ingredienti necessari, si potrà realizzare la pozione utilizzando il laboratorio alchemico.

Creare una pozione prevede un determinato tempo di preparazione, durante il quale il giocatore dovrà simulare l'accurata distillazione della pozione in laboratorio. Nel tempo di preparazione (vedi livelli) è compresa sia la lavorazione dei vari reagenti che della miscelazione di quest'ultimi. Se possiedi già i reagenti raffinati il tempo di lavorazione è dimezzato (questo bonus è valido soltanto se hai **TUTTI** i reagenti raffinati).

Requisiti per la validità delle formule alchemiche:

- La formula alchemica creata deve essere accompagnata SEMPRE da una Busta di Sceneggiatura o Biglietto sigillati, che spiegherà l'effetto a chi ne farà uso (se non presente, il contenuto della boccetta sarà considerato semplicemente acqua o comunque privo di effetti); tale busta va aperta soltanto DOPO che la sostanza è stata somministrata. Anche solamente

assaggiare la pozione ha come conseguenza l'effetto: quindi equivale ad averla bevuta completamente.

- Nel caso si volessero somministrare formule alchemiche tramite bevande o pietanze, dopo aver ruolato il gesto dell'avvelenamento, la busta dovrà essere consegnata allo Staff che si occuperà di consegnarla alla vittima al momento opportuno.
- Gli ingredienti utilizzati per una pozione non potranno essere utilizzati per crearne altre; l'alchimista dovrà reperire dei nuovi ingredienti.
- Assumere due formule alchemiche dello stesso tipo NON raddoppia né l'effetto né la durata della pozione. Gli effetti sono cumulativi solo se le formule alchemiche sono di tipo diverso.
- Le formule liquide devono essere create con acqua, coloranti alimentari ed essenze da pasticceria o sciroppi in quanto devono essere ingerite realmente, cosicché il forte sapore conceda una possibilità alla vittima di accorgersi del veleno.

I livelli di questa abilità si dividono in **tre rami differenti**, a seconda della specializzazione che un alchimista decide di seguire.

Il *primo livello è comune a tutti e tre i rami*, mentre per poter accedere ai livelli successivi è necessario trovare un alchimista del ramo a cui si è interessati che vi possa fornire il giusto addestramento. In alternativa è possibile anche apprendere le tecniche alchemiche da scritti e attraverso ricerche.

Un alchimista può decidere di specializzarsi in più rami, ma acquisendo in tempi separati i livelli di tutte le varie specializzazioni. Il numero di formule alchemiche di seguito scritte sono quelle base apprese al momento dell'acquisizione confermata del livello, ma attraverso ricerche e studi avanzati è possibile apprendere o creare nuove formule.

Un alchimista può **identificare** formule alchemiche di grado pari o inferiore al proprio livello di alchimia. L'identificazione di una pozione/uguento prevede lo studio attraverso

particolari ingredienti e solventi (e/o finte cavie animali) per andare a capire quali possano essere gli effetti della pozione. Una pozione non viene consumata da questo processo. Dopo aver ruolato il processo di identificazione è necessario recarsi da un master che vi dirà se l'azione ha avuto successo oppure no.

E' possibile apprendere durante il gioco singole formule alchemiche appartenenti a specializzazioni diverse da quella scelta ottenendo la specifica ricetta da altri giocatori.

Liv. 1) Sai produrre formule alchemiche di 1° livello.

Realizzi formule alchemiche in 15 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 10 minuti. Puoi portare in live un massimo di 5 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

Inoltre possiedi la capacità di avvelenare le armi (od oggetti che possano causare una ferita). Il personaggio dovrà simulare di cospargere di veleno, per il tempo necessario, l'arma che vuol rendere avvelenata. Successivamente, potrà applicare il nastro verde all'arma. L'arma sarà considerata avvelenata soltanto per il primo colpo. Colpi successivi sferrati con la stessa arma saranno considerati normalmente, privi dell'effetto del veleno.

Tempo necessario: 2 minuti. Unità di veleno necessarie: 3

Specializzazioni: Alchimista bianco; alchimista rosso; alchimista nero.

Per le pozioni appartenenti ai diversi livelli delle varie specializzazioni, vedi appendice V.

ALCHIMISTA BIANCO

Hai deciso di seguire la specializzazione nelle formule alchemiche di tipo curativo che possano all'occorrenza salvare le vite altrui. Sei un esperto di antidoti e sieri sia contro le malattie che contro i veleni.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10

minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

Liv.3) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Grazie alle conoscenze di antidoti e sieri puoi creare pozioni o antidoti per **ritardare** gli effetti di un veleno di un ora (ma non di annullarli) o per annullare gli effetti di una formula alchemica appartenente ad una cerchia inferiore. (2>1, 3>2 e 1) Per annullare l'effetto di una formule alchemica di pari livello è necessario conoscere l'antidoto specifico. Per fare un antidoto specifico l'alchimista necessita di conoscere i reagenti utilizzati per fare il veleno, procedura è eseguibile sia in live che in interlive.

Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA ROSSO

Non sei interessato a formule alchemiche che salvano o uccidono persone, sei interessato più che altro ad conoscere le formule alchemiche per ogni occasione: hai bisogno di far scordare qualcosa al tuo aguzzino oppure devi fingerti morto per scappare da dei banditi? Se è questo che cerchi stai studiando il ramo giusto.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

Liv. 3) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

ALCHIMISTA NERO

Hai deciso di non lasciar scampo alle tue vittime e riesci a fare questo senza difficoltà avvelenando qualsiasi oggetto, bevanda o arma a tua scelta. La tua conoscenza dei veleni ha raggiunto l'apice e riesci a maneggiarli come solo pochi sanno fare.

Liv. 2) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di 1° e 2° livello specialistico. Realizzi formule alchemiche in 10 minuti. Se si riceve il Bonus per il Laboratorio, il tempo sarà di 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 7 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

Liv. 3) Richiede Alfabetizzazione. Sai produrre formule alchemiche di qualsiasi livello. Realizzi tutte le formule alchemiche in 5 minuti. Puoi portare in live un massimo di 10 unità di reagenti raffinati a scelta tra quelli base (presenti nell'erbario in appendice IV) o quelli scoperti in gioco.

Oltre alle formule alchemiche che conosci hai appreso come applicare in miglior modo il veleno su oggetti e armi:

- al secondo livello Tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 2
- al terzo livello Tempo necessario: 1 minuto. Unità di veleno necessarie: 1

ALFABETIZZAZIONE

Descrizione – Possedere quest'abilità consente di comprendere la lingua scritta: si diventa dunque capace di leggere e scrivere, abilità che pochi possiedono nei Sette Regni.

Procedura – All'inizio si potrà scrivere e leggere normalmente; nei livelli successivi si dovrà seguire il cifrario fornito dallo Staff.

Livelli di abilità

- 1) Sai leggere e scrivere la lingua dei Sette Regni (linguaggio comune)
- 2) Sai leggere e scrivere la lingua delle città libere
- 3) Sai leggere e scrivere lingue esotiche

N.B.: i livelli 1 e 2 sono intercambiabili, cioè per i personaggi originari delle città libere è

possibile prendere il livello 2 al posto del livello 1. Ovviamente in tal caso, il livello 1 diventerà il livello 2. Per il livello 3 dovranno essere tradotti sia i nomi comuni che i nomi propri (di persona, di casata, città e luoghi). Gli scritti dovranno essere de/codificati tramite le tabelle di conversione fornite dallo Staff.

ARMA FIAMMEGGIANTE

Descrizione – Il piromante è in grado di infuocare armi e quindi poter usufruire dell'effetto del nastro rosso (vedi Regolamento base).

Procedura – Una volta che si possiede il numero di unità di Altofuoco necessario, basterà simulare di versarle sull'arma da infuocare, impiegando il tempo richiesto. Successivamente, sarà possibile applicare il nastro rosso all'arma. Un arma, una volta sottoposta al calore dell'Altofuoco si scioglie a causa del calore dello stesso; ciò significa che l'arma incendiata non sarà più utilizzabile in gioco.

Livelli di abilità

- 1) 5' preparazione x 15' di fuoco, necessarie 3 unità di Altofuoco.
- 2) 1' preparazione x 30' di fuoco, necessarie 2 unità di Altofuoco.
- 3) 1' preparazione x 30' di fuoco, necessarie 1 unità di Altofuoco.

ARCHITETTURA

Descrizione - Questa abilità fornisce al personaggio le competenze necessarie alla progettazione e alla messa in atto del progetto per costruire un edificio civile.

Procedura - Per costruire una struttura è necessario possedere i materiali, la manodopera e spendere il denaro ed il tempo indicato per la costruzione di ogni singola struttura. Una volta che il progetto è stato avviato non è necessario trattenersi sul luogo fino al termine dello stesso.

Livelli di abilità

- 1) Si possono progettare edifici civili di livello 1. **Richiede Alfabetizzazione 1.**

- 2) Si possono progettare edifici civili di livello 2.
- 3) Si possono progettare edifici civili di livello 3
- 4) Si possono progettare edifici civili di livello 4

CERUSICO

Descrizione – Quest'abilità consente di curare un personaggio: per utilizzarla sono necessari gli utensili da Cerusico (vedi oltre, *Utensili obbligatori*), pena la non efficacia della cura. Il guaritore deve simulare di curare il personaggio lavorando con ago, filo e bende: nel frattempo, avrà il compito di spiegare a colui che viene curato che non potrà rimuovere le bende per tutto il live e che combattendo le ferite si riaprirebbero (perdendo quindi i benefici della cura).

Il pg cerusico è tenuto a controllare che gli altri giocatori rispettino le prescrizioni sulle ferite ed i tempi di recupero.

Quando un personaggio verrà a farsi curare, dovrete attribuire ad ogni ferita (massimo 1 per locazione) un punteggio di gravità. Il sistema è codificato in appendice VIII.

Utensili obbligatori: ago, filo e bende.

Procedura – Si deve simulare di suturare, utilizzando ago e filo, le ferite di un personaggio. Alla fine si fascierà la ferita suturata.

Livelli di abilità

- 1) E' possibile curare i personaggi feriti, interrompendo quindi lo stato di **ferito** e la perdita di PF, ma non **moribondi**. E' possibile diagnosticare malattie.
- 2) Si è in grado di stabilizzare i **moribondi** (0 PF, si interrompe lo stato di *moribondo*) ed identificare effetti di pozioni/veleni (cioè è possibile chiedere al pg se è sotto l'effetto di un veleno o di altra pozione), ma non si è in grado di curarli senza un antidoto. **Richiede Alfabetizzazione.**
- 3) E' possibile ricercare cure per le malattie. Il personaggio guadagna 1 PF, ma deve mantenere le fasciature.

Inoltre, l'abilità *Cerusco* consente di analizzare le ferite e identificare la tipologia di arma che le ha provocate. Per "tipologia" si intende la macro-categoria a cui appartiene un'arma (martello, ascia, spada, lancia, pugnale, mazza, freccia) e non l'arma specifica. E' possibile analizzare le ferite di un personaggio ancora in vita oppure di uno morto eseguendo una autopsia.

COMBATTIMENTO IN ARME

Descrizione – Consente, grazie alla perfetta conoscenza della propria armatura, di aumentare il numero di PA normalmente previsti per quel tipo di armatura, consentendo dei PA extra.

I PA extra **non** sono cumulativi.

Procedura – I PA aggiuntivi vanno a far parte integrante dei PA dell'armatura. Se quindi i PA dovessero esaurirsi, dovranno essere riparati **tutti**, sia quelli di base che quelli extra.

Livelli di abilità

- 1) + 1 PA extra
- 2) + 2 PA extra
- 3) + 3 PA extra

INGEGNERIA MILITARE

Descrizione – Questa abilità fornisce al personaggio le competenze necessarie alla progettazione e alla messa in atto del progetto per costruire un edificio militare e le macchine d'assedio.

Procedura - Per costruire una struttura è necessario possedere i materiali, la manodopera e spendere il denaro ed il tempo indicato per la costruzione di ogni singola struttura. Una volta che il progetto è stato avviato non è necessario trattenersi sul luogo fino al termine dello stesso.

Livelli di abilità

- 1) Si possono progettare edifici militari di livello 1. Richiede **Architettura 1**.
- 2) Si possono progettare edifici militari di livello 2.
- 3) Si possono progettare edifici militari di livello 3

- 4) Si possono progettare edifici militari di livello 4.

Per le macchine d'assedio, si consulti la sezione apposita nel forum costruttori.

LEGARE

Descrizione – Consente di legare cose o persone (ovviamente mai realmente in questocaso) in modo più efficace del normale. I personaggi legati tramite questa abilità non possono liberarsi, tranne che il/i nodo/i non venga/no sciolto/i da chi possiede l'abilità *Destrezza*: ovviamente chiunque può tagliare una corda impiegando il giusto tempo.

Procedura – Si deve simulare di legare una persona avvolgendo intorno ad essa (o semplicemente alle braccia/gambe), in maniera non molto stretta, della corda. Ad una estremità della corda dovranno essere fatti dei piccoli nodi (reali) che simboleggiano la qualità del nodo stesso.

Livelli di abilità

- 1) Leghi con 1 nodo
- 2) Leghi con 2 nodi
- 3) Leghi con 3 nodi
- 4) Leghi con 4 nodi

L'assenza di nodi indica che non è stata usata l'abilità *Legare*. Se si viene legati senza usare l'abilità *Legare*, si è in grado di divincolarsi in 10 minuti, anche senza l'abilità *Destrezza*.

MERCANTEGGIARE

Per poter commerciare sono necessarie due cose: un carro per trasportare le merci destinate alla vendita e un luogo dove poterle comprare o vendere. Tramite questa abilità avrete accesso ad entrambe, ovvero potrete commerciare *Unità*. Questa abilità rappresenta il fulcro del personaggio mercante poiché fornisce le basi di regolamento per poterlo interpretare. Per stabilire ulteriori *Rotte Commerciali* si veda l'apposita *Capacità*.

Livelli di abilità

- 1) **Richiede alfabetizzazione 1**. Il personaggio ha a disposizione per la

vendita in live 10 unità live di reagenti a scelta (tra reagenti alchemici base, cioè presenti nell'erbario alchemico, appendice IV, ferro e cuoio) e può commerciare 2 unità interlive di qualsiasi merce (purché se la procuri da altri lord in live o in interlive).

- 2) Il mercante dispone di 15 unità live di reagenti da poter vendere e 3 unità interlive di qualsiasi merce.
- 3) Il mercante dispone di 20 unità live di reagenti da poter vendere e 4 unità interlive di qualsiasi merce.
- 4) Il mercante dispone di 30 unità live di reagenti e 5 unità interlive di qualsiasi merce.

N.B.: ogni livello di abilità richiede, inoltre, una spesa di **20** dragoni d'oro.

L'abilità consente anche il commercio **via mare**, ma si consideri che non si possiede alcuna nave: semplicemente, si dovrà pagare **5 monete d'argento per unità imbarcata**, per ogni tratta. Quindi se si viaggia tra Porto bianco e Braavos, e ritorno, si dovrà pagare 5MA per unità all'andata, più 5MA per unità al ritorno.

Per unità live sono considerate le singole unità del reagente o materiale (es.: una unità di polvere di carbone significa una dose di polvere di carbone e cioè una manciata), mentre per unità interlive si considera "un carro carico" del bene che si è scelto di trasportare.

Per ulteriori informazioni si veda appendice III.

METALLURGIA

Descrizione – Consente di recuperare i PA persi a causa dei danni subiti nei combattimenti. Per poter riparare le armature è necessario possedere gli attrezzi adatti (martello, incudine, ecc) ed ovviamente i relativi materiali: è necessaria 1 unità di materiale per ogni PA da riparare (1 unità di pelle per le armature leggere e 1 unità di metallo per le medie e le pesanti). Al momento della riparazione l'armatura non deve essere indossata.

Metallurgia consente inoltre di forgiare serrature di ogni genere, di fabbricare

lucchetti, gioghi, manette ed anche di duplicare delle chiavi. Durante un evento *live*, si dovrà simulare, con gli attrezzi adatti e l'ausilio della forgia (vedi Appendice IV), la fabbricazione della serratura impiegando 15 minuti come tempo di realizzazione.

N.B.: è assolutamente necessario l'utilizzo della forgia per la fabbricazione delle serrature.

Procedura – Per la riparazione delle armature, si considera riparato un PA ogni 15 minuti di lavoro.

Per la fabbricazione di serrature è necessario utilizzare una serratura del tipo che si vuole creare (un vecchio lucchetto rotto, delle manette giocattolo, ecc) al fine di rendere visibile il dispositivo; a tale dispositivo viene applicato un nastro giallo sul quale verranno fatti dei nodi che dovranno essere ben visibili. I nodi simboleggiano la resistenza e la complessità della serratura. Ovviamente, il fabbro avrà la chiave per aprire la serratura forgiata da lui stesso; ad ogni modo, con il giusto tempo potrà fabbricarne una...

E' necessaria un'unità di metallo per ogni nodo.

Livelli di abilità

- 1) Ripari armature leggere, puoi forgiare pugnali. Puoi forgiare dispositivi (serrature, lucchetti, gioghi, manette ecc) con un 1 nodo di nastro giallo.
- 2) Ripari anche armature medie, le leggere invece a 10 min per PA; puoi forgiare spade corte. Puoi forgiare dispositivi con 2 nodi.
- 3) Ripari anche armature pesanti, le medie a 10 min e le leggere a 5 min; puoi forgiare spade lunghe. Puoi forgiare dispositivi con 3 nodi.
- 4) Ripari 1 PA ogni 5 min di lavoro; puoi forgiare spadoni. Puoi forgiare dispositivi con 4 nodi.

Le quantità di ferro necessarie alla forgia delle armi sono le seguenti:

- pugnali → 1 unità live
- spade corte → 2 unità live
- spade lunghe → 3 unità live
- spadoni → 4 unità live

L'abilità consente anche di **fondere** armi ed armature, ricavandone così le quantità di ferro riportate qui sopra. L'arma/armatura in questione dovrà essere portata in area Staff. Per fondere è assolutamente necessario possedere una forgia attiva.

Casi particolari – Nel caso si indossino armature sovrapposte, basterà togliersi di dosso solamente quella più esterna e solamente per quei pezzi che sono stati effettivamente colpiti. Il fabbro però dovrà lavorare sui pezzi per l'intero totale dei danni subiti da tutte le armature indossate. I PA dell'armatura ancora indossata non saranno effettivamente conteggiati finché l'armatura non sarà riparata dal fabbro e successivamente indossata dal personaggio.

PIROMANZIA

Descrizione – Il piromante è il custode dei segreti dell'Altofuoco. Con l'esperienza ne acquisisce un sempre migliore e svariato uso: potrà per esempio cauterizzare le ferite dei moribondi o utilizzarlo come un'arma.

Il piromante dovrà crearsi l'Altofuoco. La ricetta dell'Altofuoco è segreta, pertanto verrà rivelata dallo Staff soltanto ai personaggi piromanti.

Per creare un unità di Altofuoco sono necessari 5 minuti di lavoro. Se il piromante non dovesse possedere gli ingredienti non potrà creare Altofuoco.

Ogni abilità del piromante (se non diversamente indicato) richiede l'uso di 1 Altofuoco.

Livelli di abilità

- 1) Incendiare
- 2) Lancio dell'Altofuoco
- 3) Cauterizzare

Procedura – La procedura d'ogni uso dell'Altofuoco è spiegata di seguito. Vedere l'uso che è possibile farne, in relazione al livello dell'abilità Piromanzia che si possiede.

Incendiare: tutti sono in grado di appiccare un incendio, ma nessuno è bravo come un piromante! Per incendiare un'area sarà sufficiente solamente un giro di nastro rosso (invece che tre), con l'aggiunta di 1 unità di

Altofuoco. Senza l'uso dell'Altofuoco, saranno necessari i soliti 3 giri di nastro rosso.

Lancio dell'Altofuoco: l'Altofuoco può essere lanciato su un bersaglio, come una sorta di bomba Molotov. Quando **l'Altofuoco colpisce il bersaglio lo incendia immediatamente, facendogli perdere immediatamente tutti i PF e costringendolo a rotolarsi per terra avvolto dalle fiamme per 10 secondi**, solo allora le fiamme saranno considerate estinte. Non è possibile in alcun modo spegnere le fiamme, salvo attendere che si estinguano spontaneamente. Chiunque dovesse cercare di spegnere le fiamme o aiutare il personaggio colpito, verrà incendiato anch'egli. Il lancio verrà simulato con una pallina rossa (es. gommapiuma), che dovrà essere effettivamente lanciata sul bersaglio. Se andrà a segno, il bersaglio subirà l'effetto. Se la palla dovesse rimbalzare da un bersaglio ad un altro, anche tutti i bersagli successivi subiranno l'effetto. La pallina sarà considerata **attiva finché non toccherà terra**. Gli scudi NON evitano l'effetto se colpiti dalla pallina. Con l'acquisizione di tale livello dell'abilità il piromante è, in aggiunta, in grado di lanciare una dose di Altofuoco utilizzando una freccia. Si dovrà simulare la legatura della boccetta all'asta della freccia, dopo di che sarà necessario legare ad essa, quanto più in fretta possibile, un nastro rosso ed uno verde. La freccia dovrà essere lanciata entro breve tempo. Una volta scoccata, nel momento in cui toccherà il bersaglio, essa avrà lo stesso effetto del lancio dell'Altofuoco.

Cauterizzare: il piromante potrà cauterizzare le ferite con l'aiuto dell'Altofuoco, interrompendo immediatamente lo stato di **ferito**. Non sono necessarie bende né la simulazione della suturazione. Sarà comunque necessario applicare sulla zona cauterizzata qualcosa (es. un colorante) che la renda chiaramente trattata. Cauterizzare **richiede 1 unità** di Altofuoco.

ROTTI COMMERCIALI

Descrizione – La *rotta commerciale* è una via lungo la quale, tramite carovane, navi e altri mezzi di trasporto, possono venire vendute e comprate una grande quantità e varietà di merci diverse.

Da una rotta commerciale è possibile ricavare qualsiasi cosa: tutto dipende dal luogo dove proviene la merce, da ciò che tanto si brama e da quanto si è disposti a spendere per ottenerla. E' possibile reperire ogni tipo di materia prima (ad esempio erbe, minerali o altre componenti alchemiche), metalli e pelli (per riparare le armature danneggiate), vendere le risorse in avanzo nel proprio territorio o comprare carichi di merce per soddisfare le richieste del popolo (es. Cibo, Ferro, Metalli preziosi: vedi Risorse, regolamento Gestione delle Terre), reperire oggetti antichi e tanto altro ancora. E non si deve dimenticare la cosa più importante: ogni rotta commerciale è una miniera di informazioni! I diversi carichi attraversano le città e i viaggiatori, come si immagina, portano con sé anche le voci e le dicerie dei posti lontani...

Rotte commerciali non è una vera e propria abilità, poiché per "apprendere" un livello non è necessario spendere interlive, come per tutte le altre, ma si dovrà spendere denaro e recarsi, tramite azione interlive, nel centro di commercio desiderato. Così facendo si acquisterà una **licenza commerciale** per quel centro di commercio.

Livelli di abilità

- 1) **Richiede Mercanteggiare 1.** Il mercante può acquistare una ulteriore licenza al costo di **200 dragoni d'oro**.
- 2) Il mercante può acquistare una ulteriore licenza al costo di **300 dragoni d'oro**.
- 3) Il mercante può acquistare una ulteriore licenza al costo di **400 dragoni d'oro**.

Per i dettagli si veda l'**Appendice III**

SCASSINARE

Descrizione – E' possibile aprire lucchetti, manette o qualsiasi altro tipo di serratura.

Procedura – I dispositivi (lucchetti, serrature, ecc) che possono essere scassinati avranno dei nodi di nastro giallo. Per poter aprire una serratura, si dovranno prima sciogliere tutti i nodi di nastro giallo presenti. Occorre avere con sé gli attrezzi da scasso (fil di ferro, forcine, grimaldello, ecc): senza di essi non è possibile aprire alcun tipo di serratura.

Livelli di abilità

- 1) Impieghi 10 minuti per sciogliere un nodo
- 2) Impieghi 5 minuti per sciogliere un nodo
- 3) Impieghi 1 minuto per sciogliere un nodo
- 4) Impieghi 10 secondi per sciogliere un nodo

TORTURARE

Descrizione – Questa abilità consente di torturare un personaggio con perizia. A differenza di una tortura portata avanti senza possedere questa abilità, consente di conoscere i PF della vittima e di poter gestire la tortura di conseguenza.

L'abilità va in contrapposizione con *Resistenza al dolore*: perché la tortura abbia successo (che quindi la vittima dica il vero) è necessario che il torturatore abbia l'abilità Torturare di livello pari o superiore alla *Resistenza al dolore della vittima* (ammesso che ce l'abbia).

Procedura – Il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato ed i suoi aguzzini dovranno dichiarare l'inizio della tortura.

Ogni **5 minuti** di tortura adeguatamente simulata, il personaggio torturato perde **1 PF**. Ad ogni PF perso il torturato dovrà rispondere **obbligatoriamente** il vero ad una domanda posta dagli aguzzini. Per porre un'altra domanda, si dovrà ripetere la tortura.

La vittima dovrà rispondere anche perdendo l'ultimo PF; cioè prima dovrà rispondere alla domanda e subito dopo diverrà *moribondo* (0 PF).

Nel caso il torturatore volesse estorcere una confessione (“sei stato tu, confessa!”), prima di perdere il suo ultimo PF, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente. Tuttavia il torturato non è obbligato a confessare prima di aver raggiunto 1 PF residuo, a meno che egli non decida di confessare subito. In questo modo **non è possibile ottenere più di una confessione** per volta da un singolo personaggio; per ottenere un’altra confessione gli si dovrà far recuperare almeno 1 PF e poi ripetere il procedimento, ma **attenzione!** La tortura non è una pratica salutare e il personaggio potrebbe morire in qualsiasi momento, a discrezione dello staff, se torturato troppe volte e per troppo tempo!

Livelli di abilità

- 1) Annulla il livello 1 di Resistenza al dolore. Il torturatore può chiedere alla vittima i suoi PF attuali.
- 2) **Richiede alfabetizzazione.** Annulla il livello 2 di Resistenza al dolore ed è possibile ottenere 2 risposte/confessioni per ogni PF perso dalla vittima.
- 3) **Richiede alfabetizzazione.** Annulla il livello 3 di Resistenza al dolore ed è possibile ottenere 3 risposte/confessioni per ogni PF perso dalla vittima.
- 4) **Richiede alfabetizzazione.** Il torturatore riesce a tenere in vita la vittima per interrogarla ad oltranza. La vittima non scenderà sotto 1 PF.



ASTUZIA COMMERCIALE

Descrizione – Tramite la sua abilità nelle contrattazioni, il mercante è in grado di ottenere sconti permanenti sul prezzo di vendita di un centro commerciale (il prezzo al quale il mercante compra dal centro) con il quale il mercante ha stabilito una rotta.

Livelli di abilità

- 1) Il mercante ottiene uno sconto del 5% su tutte le merci presenti in un centro commerciale a scelta
- 2) Il mercante ottiene uno sconto del 10% su tutte le merci presenti in due centri commerciali a scelta
- 3) Il mercante ottiene uno sconto del 15% su tutte le merci presenti in tre centri commerciali a scelta
- 4) Il mercante ottiene uno sconto del 20% su tutte le merci presenti in quattro centri commerciali a scelta

DESTREZZA

Descrizione – Chi viene legato non può slegarsi da solo se non possiede questa abilità. Ovviamente, chiunque che non sia legato può tagliare una corda impiegando il giusto tempo.

Procedura – La corda con la quale si viene legati avrà dei nodi: si dovrà impiegare il tempo indicato dal livello dell'abilità per sciogliere ogni nodo. Si impiegherà progressivamente meno tempo.

Livelli di abilità

- 1) Riesci a sciogliere un nodo in 10 min
- 2) Riesci a sciogliere un nodo in 5 min
- 3) Riesci a sciogliere un nodo in 1 min
- 4) Riesci a sciogliere un nodo in 10 secondi

Casi particolari – Se possedeste anche solo il primo livello di questa abilità, nel caso in cui non sia presente alcun nodo sulla corda usata per legarvi, potete sciogliervi immediatamente.

RESISTENZA AL DOLORE

Descrizione – Con questa abilità si acquista una innata capacità di resistenza al dolore ed alla tortura. Questa capacità va in contrapposizione all'abilità *Torturare*.

Se il torturatore non ha livelli in *Torturare*, chi possiede *Resistenza al dolore* può resistere a piacimento o anche decidere di morire quando vorrà.

Procedura – Una volta che il torturatore avrà comunicato il suo livello di abilità, se il torturato possiede un livello di resistenza superiore, è in grado di resistere alla tortura.

Se il torturatore possiede un livello pari o superiore, il torturato non può morire.

Livelli di abilità

- 1) Si può resistere alla tortura, a spese della propria integrità fisica: il giocatore potrà scegliere di tacere anche dopo aver raggiunto 1 PF. Se dovesse scegliere ciò, perderà il suo PF residuo e diverrà moribondo (0 PF).
- 2) Come il livello 1, ma si può mentire.
- 3) Come i livelli precedenti, ma in più si diventa resistenti al dolore si può ignorare il dolore per colpi subiti, anche in combattimento.

RESISTENZA FISICA

Descrizione – Il personaggio diviene più coriaceo ai danni, il suo fisico acquisisce una resistenza via via maggiore.

Procedura – Il personaggio possiede dei PF aggiuntivi, che vanno sommati ai 2 PF di base (vedi Regolamento base). I PF sono cumulativi.

Esempio – Un personaggio possiede l'abilità *Resistenza Fisica* al secondo livello. Il suo totale di PF ammonta a 4: 2 PF (base) + 1 PF (1° livello *Resistenza Fisica*) + 1 PF (2° livello *Resistenza Fisica*).

Livelli di abilità

- 1) + 1 PF
- 2) + 1 PF

La velocità di recupero dei PF aggiuntivi è la medesima di quelli normali e seguono le stesse regole.

TESTA DURA

Descrizione – Questa abilità conferisce una particolare resistenza allo stordimento.

N.B: si ricorda che lo “stordimento” è quello provocato dai colpi in testa.

Procedura – Un personaggio stordito cade a terra privo di sensi per 15 minuti: questo

tempo viene ridotto progressivamente con quest'abilità.

Livelli di abilità

- 1) Riduce il tempo di stordimento a 10 min
- 2) Riduce il tempo di stordimento a 5 min
- 3) Riduce il tempo di stordimento a 1 min
- 4) Immunità allo stordimento



Azioni interlive

(gioco in SOLO)



Ogni personaggio che sia in una Corte o meno, ha a disposizione delle azioni da poter fare tra una sessione live e l'altra. Queste azioni possono influire sugli eventi della sessione live successiva, sulla gestione delle terre o su entrambi.

Come comunicare le azioni

L'azione deve essere comunicata via mail allo Staff. Fare un'azione non è obbligatorio. Le azioni sono considerate valide SOLO SE comunicate allo Staff via mail (fuoconero@secondifigli.org) e SOLO SE comunicate entro 10 giorni dall'ultima sessione *live* (salvo diversamente comunicato).

Come scrivere un'azione interlive

I personaggi possono compiere altre azioni tra due eventi live. Ad esempio è possibile andare a trovare qualche vecchio amico, origliare una conversazione, indagare tra tomi polverosi, ecc. Tutto quello che possa dare una maggior probabilità di sopravvivenza è bene accetto!

Tutti i personaggi hanno la possibilità di fare azioni, basterà inviare una mail allo Staff (fuoconero@secondifigli.org) chiedendo di poter fare una data azione.

Come fare le azioni – Le mail dovranno avere un formato ben preciso:

Nome del giocatore:

Nome del personaggio:

Abilità del personaggio:

Elencare le abilità/capacità del personaggio ed il relativo livello

Obiettivo dell'azione:

Indicare in poche parole quale obiettivo si vuole raggiungere

Dove si svolge l'azione:

Indicare punto di partenza, punto di arrivo ed eventuali tappe intermedie

Altri personaggi coinvolti nell'azione:

Indicare i nomi dei pg coinvolti nella propria azione.

S'intende che anche quei pg citati dovranno fare lo stesso nella loro azione.

Descrizione dell'azione:

Spiegare i dettagli dell'azione e come si intende operare per raggiungere l'obiettivo

Saldo attuale:

Indicare i possedimenti monetari del proprio personaggio al termine dell'evento live, cioè prima dell'invio della mail di interlive (monete reali in possesso, monete virtualmente possedute presso banche o altre strutture, lettere di credito non rimosse) e se si hanno finanziamenti da famiglia o altro.

Spese previste:

Indicare le spese previste, come ad esempio l'invio di staffette o l'apprendimento delle abilità.

L'azione interlive **non** deve essere un diario del vostro PG, deve contenere solo l'azione che vuole fare. Siate succinti. Il modello sopra riportato si riferisce ad una azione con singolo obiettivo, ma nulla toglie che se ne possano elencare altre! Per esempio se ne volessimo inviare 2 si potrà scrivere:

Nome del giocatore:

Nome del personaggio:

Obiettivo dell'azione 1:

Indicare in poche parole quale obiettivo si vuole raggiungere

Dove si svolge l'azione 1:

Indicare punto di partenza, punto di arrivo ed eventuali tappe intermedie

Altri personaggi coinvolti nell'azione 1:

Indicare i nomi dei pg coinvolti nella propria azione.

S'intende che anche quei pg citati dovranno fare lo stesso nella loro azione.

Descrizione dell'azione 1:

Spiegare i dettagli dell'azione e come si intende operare per raggiungere l'obiettivo

Saldo attuale:

Spese previste per l'azione 1:

Indicare le spese previste, come ad esempio l'invio di staffette o l'apprendimento delle abilità.

Obiettivo dell'azione 2:

Indicare in poche parole quale obiettivo si vuole raggiungere

Dove si svolge l'azione 2:

Indicare punto di partenza, punto di arrivo ed eventuali tappe intermedie

Altri personaggi coinvolti nell'azione 2:

Indicare i nomi dei pg coinvolti nella propria azione.

S'intende che anche quei pg citati dovranno fare lo stesso nella loro azione.

Descrizione dell'azione 2:

Spiegare i dettagli dell'azione e come si intende operare per raggiungere l'obiettivo

Spese previste per l'azione 2:

Indicare le spese previste, come ad esempio l'invio di staffette o l'apprendimento delle abilità.

Lo staff risponderà alla vostra mail comunicandovi il risultato della/e azione/i e con questa verrà considerato concluso il vostro interlive. Le comunicazioni fra giocatori sono svincolate dalle azioni non standard, ma sottostanno comunque alle regole sulle comunicazioni (vedi dopo).

Quante azioni si possono fare con una mail?

Nell'*Appendice III bis* trovate i tempi medi di spostamento. Tramite quelli potete farvi un'idea di quanto tempo impiegherà il vostro pg per giungere nel luogo dove deve effettuare l'azione, per cui potete fare tutto ciò che possa concludersi temporalmente entro l'interlive (se l'interlive dura due mesi, avete due mesi di azioni).

Ovviamente lo staff ha facoltà inappellabile di dirvi quali azioni rientrano in questo limite temporale e quali no, dandovi la possibilità di modificare l'azione.

N.B.: qualora un giocatore non dovesse presenziare a due o più sessioni live consecutivamente, non potrà effettuare alcuna azione.

Azioni dei gruppi

Sebbene composto da diversi componenti, un “gruppo” (come ad esempio una compagnia mercenaria) può agire come una singola entità. In questo caso, l'azione del gruppo sarà una soltanto e verrà decisa dal Capo fazione.

- 1) *Saccheggio*: ottieni una parte (stabilita dai master) della tassazione di un territorio in mano ad una corte
- 2) *Scorta*: protegge la carovana di un mercante lungo una rotta commerciale (è necessario comunicare allo Staff il mercante e la rotta commerciale che si vuole difendere).
- 3) *Razzia*: viene bloccata una rotta commerciale (specificare il mercante e la rotta commerciale)
- 4) *Difesa della fortezza*: si dà ad un territorio un totale di punti Disciplina pari al numero dei pg membri del gruppo

Comunicare con altri personaggi

Nell'era di internet le comunicazioni sono ormai pervasive, ma nella realtà fantastica in cui andiamo a giocare non lo sono altrettanto. Per questo motivo le comunicazioni con gli altri giocatori sono regolamentate nel modo seguente:

1. Personaggi che si trovino nello stesso territorio/edificio (taverna, paese) possono comunicare senza limitazioni.
2. Personaggi che si trovino in territori diversi dovranno prima spostarsi per trovarsi nello stesso territorio. Da qui seguiranno la regola del punto 1.
3. Messaggi e missive dovranno essere inviate allo Staff (fuoconero@secondifigli.org). La mail dovrà contenere le seguenti voci: l'oggetto (“comunicazione tra personaggi”), il mittente, il messaggio da recapitare, il destinatario ed il mezzo (corvo, Staffetta, spostamento a piedi). Qualora al messaggio seguisse una risposta, lo staff provvederà a recapitare la stessa al destinatario.
 - I corvi possono essere inviati esclusivamente dai Maestri;
 - Le Staffette devono essere personaggi giocanti che porteranno il messaggio a destinazione. Essi sono quindi soggetti ai *tempi di spostamento*. Se il tempo necessario al ritorno della Staffetta supera l'intervallo tra un live e un altro, il mittente potrà pagare un surplus monetario (una sorta di penale) per fare in modo che il pg possa presenziare al live successivo.

Esempio: lady Snorkel manda una Staffetta a Lancia del Sole per complimentarsi con Lord Martell di quanto sia gialla la sabbia del suo deserto; per andare a Lancia del Sole ci vuole un mese (via terra) per cui il pg non ce la farà mai a tornare in tempo per il live successivo (se questo è entro i 2 mesi). Per consentire alla Staffetta di tornare in tempo, lady Snorkel pagherà un tot di monete in più e quel pg potrà quindi presenziare al live successivo. **E' possibile usufruire di staffette png, in numero massimo di 2 per interlive ed al costo di 5 MA cadauna.**
 - Qualora invece non si abbiano altri mezzi che le proprie gambe (quindi per poter comunicare il personaggio dovrà intraprendere un viaggio), tale comunicazione richiederà l'utilizzo della propria azione interlive.

Ma se incontro per strada il giocatore con cui vorrei parlare di faccende in ruolo, come mi devo comportare?

In questo caso ci sono due possibilità:

- se non l'ho ancora fatto, posso utilizzare l'azione Non standard per parlare con lui (ovviamente ciò dovrà poi essere comunicato allo Staff tramite mail);
- se ho già utilizzato l'azione Non standard, NON posso parlargli in ruolo, tranne che non ci si trovi nei casi 1) e 2) suddetti

Lo Staff non è solito compiere uccisioni sommarie. Per coerenza con l'ambientazione, però, azioni particolarmente sconsiderate o rischiose, sia in tempi di guerra che non, possono portare a conseguenze come la morte del proprio pg.

APPENDICE I

Prima di iniziare a giocare

Prima di ogni evento è necessario recarsi presso la segreteria allestita dallo staff. Un addetto si occuperà del controllo dei materiali. Le armi e le armature verranno verificate, prima del live (Armor Check, Weapon Check): sarà permesso utilizzare solo quelle considerate idonee al combattimento. Ciò è fatto per garantire la sicurezza per voi e per gli altri.

APPENDICE II

I Maestri

Le conoscenze basilari

Ciascun Maestro deve partire con un set di conoscenza minimo: oltre al saper leggere e scrivere (Alfabetizzazione 1) e inviare i corvi (Corveria 1), necessari, i maestri dovranno avere un paio di anelli di *conoscenza*, cioè dovranno scegliere **due** anelli dalla lista sottostante.

In sostanza, in creazione un Maestro deve avere complessivamente 4 anelli (alfabetizzazione, corveria e i due scelti).

Di seguito vi riportiamo gli anelli che è possibile scegliere:

- Agricoltura
- Araldica
- Economia
- Etichetta e protocolli
- Governo
- Guerra
- Religioni

Per ottenere un anello successivamente alla creazione, il maestro dovrà recarsi alla Cittadella. Per i dettagli si veda il paragrafo seguente: Gli anelli.

Gli anelli

Il grado di erudizione di un Maestro è quantificato dal numero e dal tipo di anelli che porta al collo (vedi sopra). Ogni anello acquisito consentirà al Maestro di ottenere nuove conoscenze, alcune precluse ad altri personaggi.

Per ottenere anelli il Maestro dovrà recarsi alla Cittadella per un certo periodo di tempo e dedicarsi esclusivamente allo studio di quella materia.

L'acquisizione di un anello vale come azione standard, per cui il personaggio non potrà interagire con nessuno e non potrà quindi effettuare altre azioni.

Nell'elenco che segue, gli anelli in dettaglio.

AGRICOLTURA

Conoscere il modo migliore per coltivare la terra è senza dubbio il modo migliore per garantire cibo e benessere alla popolazione.

1° anello: bonus del 5% (arrotondato per difetto) alla produzione di cibo di tutti i territori del Lord servito

2° anello: bonus del 10%

3° anello: bonus del 15%

4° anello: bonus del 20%

ALCHIMIA

Gli anelli in Alchimia sono equivalenti all'abilità Alchimia. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

ARALDICA

Consente di conoscere gli alberi genealogici dei Lord. Più anelli significano più conoscenze, anche dei Lord minori. Si noti che questo anello non tratta delle notizie di dominio pubblico (chiunque può sapere chi sia il Protettore e chi sia sua moglie), ma di genealogie complete ed altri aspetti che solo i Maestri possono conoscere.

1° anello: La Famiglia Reale

2° anello: I Protettori

3° anello: I Lord Maggiori

4° anello: I Lord Minori

CORVERIA

Un Maestro non è un Maestro se non sa inviare e ricevere corvi. Ogni corvo può portare un solo messaggio per volta, per cui per inviare più messaggi si dovranno possedere più corvi.

Un anello in Corveria consente di gestire 3 corvi.

1° anello: 3 corvi a disposizione.

2° anello e successivi: 3 corvi aggiuntivi.

Non c'è virtualmente limite al numero di anelli ottenibili.

ECONOMIA

Riuscire a far fruttare il denaro è una qualità molto ricercata. Un Maestro con tale qualità sarà certamente molto più apprezzato.

1° anello: bonus del 5% (arrotondato per difetto) agli introiti derivanti dalla tassazione di tutti i territori del Lord servito

2° anello: bonus del 10%

3° anello: bonus del 15%

4° anello: bonus del 20%

ETICHETTA E PROTOCOLLI

Conoscere etichette e protocolli può evitare fastidiosi incidenti diplomatici, specie al cospetto di Lord di un certo livello.

1° anello: conoscenza di etichette e protocolli comuni a tutti i Sette Regni.

2° anello: Il Galateo.

GOVERNO

Un governante saggio è quello che ascolta i buoni consigli del suo Maestro.

1° anello: bonus di +1 alla Stabilità in tutti i territori del Lord servito

2° anello: bonus di +2

3° anello: bonus di +3

4° anello: bonus di +4

GUERRA

Spesso le battaglie vengono decise dalla preparazione degli uomini, più che dal loro umore.

1° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 20 unità schierate, a prescindere dalla loro tipologia

2° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 15 unità schierate

3° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 10 unità schierate

4° anello: bonus di +1 alla Disciplina ogni 5 unità schierate

I bonus sopra indicati saranno validi esclusivamente in fase di **battaglia**, sia esso attacco o difesa, e non sono quindi da considerarsi in fase di gestione interna normale.

LINGUE

Anelli equivalenti all'abilità Alfabetizzazione, Si faccia riferimento alla Lista abilità.

MAGIA ED OCCULTO

Non molti maestri si sono interessati nella storia a questa branca. Poichè le informazioni certe inerenti la magia si sono perse da tempo con la scomparsa di Valyria, coloro che intraprendono lo studio di questa disciplina vengono spesso trattati con sufficienza, ma è un argomento che di tanto in tanto affascina qualche nuovo maestro.

1° anello: conosci parte della storia e delle leggende coinvolgenti l'antica Valyria.

2° anello: conosci quelle che sono ritenute leggende sulla magia dei draghi.

3° anello: conosci storie sulla magia, alcune delle quali, si dice, comprovate. Puoi in oltre distinguere se testi inerenti agli argomenti approfonditi in gioco siano attendibili o meno.

MEDICINA

Anelli equivalenti all'abilità Cerusico. Si faccia riferimento alla Lista Abilità.

Si noti che La Cittadella riconosce come anelli in Medicina solo le pratiche **ufficiali**. Molti Maestri in passato sono stati espulsi per i loro "esperimenti" ritenuti immorali.

METALLURGIA

La conoscenza dei metalli è uno dei tanti campi in cui i Maestri devono cimentarsi.

- 1° anello:** equivalente all'abilità Metallurgia 1
- 2° anello:** equivalente all'abilità Metallurgia 2
- 3° anello:** equivalente all'abilità Metallurgia 3
- 4° anello:** equivalente all'abilità Metallurgia 4

RELIGIONI

La divinità si manifesta in molti modi, ogni parte del mondo ha il suo.

- 1° anello:** I Sette Dei
- 2° anello:** Antichi Dei e Dio Abissale
- 3° anello:** religioni di Essos
- 4° anello:** religioni "esotiche"

Ottenere nuovi anelli

Posto che un Maestro può apprendere abilità non incluse in quelle degli anelli, come tutti gli altri, il metodo per ottenere nuovi anelli è sostanzialmente quello **comune a tutti gli altri**, cioè spendere gli interlive indicati, senza alcuna penalità, purché si rechi alla Cittadella per il tempo necessario.

Ottenere gli anelli sopra citati richiede che il giocatore abbia un minimo di conoscenza dell'argomento in questione. Lo Staff metterà a disposizione tutto quanto il necessario.

Appendice III

Rotte commerciali

Il sistema commerciale si basa sui **Centri di commercio**, snodi delle vie commerciali nei quali è possibile reperire e vendere le mercanzie.

Dalla lista di merci di ogni centro (nota integralmente soltanto a chi possiede una *rotta commerciale*) il mercante potrà acquistare le merci da commerciare.

La lista completa è disponibile sul nostro forum

<http://www.secondifigli.org/forum/viewforum.php?f=174>

Per poter acquistare/vendere in un centro di commercio è necessario stabilire una rotta commerciale con esso. Sia chiaro quindi che l'abilità è necessaria SOLO se si vuole commerciare con i centri, i commerci fra vari lord e singoli mercanti rimane libero.

La quantità complessiva di unità che possono essere trasportate dipenderà dall'abilità *Mercanteggiare* e dalla eventuale appartenenza ad una compagnia commerciale (vedi dopo).

Se il mercante volesse disporre in live delle merci acquistate, dovrà finalizzare la transazione (vedi dopo) almeno una settimana prima dell'evento successivo.

E' possibile trasportare e commerciare qualsiasi tipo di merce reperibile, ad esempio, dal regolamento di gestione terre sono considerate risorse materiali come: il legno, la pietra da costruzione, il ferro, la pelle conciata, la lana grezza, il vino, i cavalli, il sale ed i tessuti. Altri tipi di risorse sono considerati i reagenti alchemici.

Risorse ulteriori possono essere scoperte nei vari centri di commercio oppure tramite contatti e contratti ottunuti in gioco e successivamente commerciate.

N.B.: Come descritto nel paragrafo delle abilità, per aprire una tratta, il mercante dovrà recarsi personalmente nel centro di commercio di destinazione.

E' altresì possibile chiudere una tratta e sostituirla con un'altra, seguendo la procedura descritta per l'apertura di una nuova tratta. Tuttavia il mercante dovrà prima recarsi nel centro di commercio con il quale si vuole chiudere una tratta e successivamente recarsi in quello nuovo.

Acquisto e vendita, le fasce di prezzo

I vari centri di commercio presentano le merci divise per fasce di prezzo:

- fascia bassa (indica che quella regione è luogo di produzione della merce)
- normale prezzo di mercato
- fascia alta (indica che quella regione importa fortemente quella data merce)

Le merci in fascia bassa non verranno acquistate dai centri di commercio, così come quelle in fascia alta non verranno vendute! Se un centro produce vino, non lo comprerà, ma lo venderà soltanto; viceversa se una regione compra molto cibo perché non ne produce abbastanza, non lo venderà.

Ingredienti Alchemici

Le unità live o interlive di reagenti alchemici base possono essere acquistati tramite qualsiasi centro di commercio al prezzo di 3MR ad unità live o 1 MA ad unità interlive.

Le unità live di reagenti possono essere acquistati anche tramite la sola abilità *Mercanteggiare*, versando però allo staff, prima dell'inizio del live, l'importo corrispondente alle merci che si vuole acquistare.

Per l'acquisto di reagenti alchemici che non facciano parte della lista base è necessario scoprire in gioco o tramite azione interlive prezzi e luoghi di acquisto.

Finalizzare una transazione

Innanzitutto è necessario che il mercante si rechi **di persona** nel centro di commercio, quindi spostandosi sulla mappa secondo i tempi stabiliti dallo Staff, e tramite azione descriva cosa intende acquistare o vendere.

Al live successivo, il mercante dovrà pagare allo Staff l'importo stabilito, che sia a mezzo contanti o note di credito nel caso di un acquisto, in caso di vendita invece potrà riscuotere l'incasso.

Centri di commercio noti

Terre dei fiumi

- Fairmarket

Valle di Arryn

- Gulltown

Il Nord

- Porto Bianco

L'Ovest

- Lannisport

L'Est

- Approdo del Re

L'Altopiano

- Vecchia Città

Dorne

- Lancia del Sole

Essos

- Brasavo
- Pentos
- Lys

N.B.: i commerci sono soggetti ai tempi di spostamento (vedi *Appendice III bis*). Ciò significa che si può commerciare più volte in un interlive, purché il tempo sia sufficiente. Si tenga presente, inoltre, che, per quanto riguarda il trasporto via mare, le imbarcazioni sono soggette al rischio di naufragio, tanto maggiore quanto più piccola è l'imbarcazione e distante la destinazione.

Compagnie Commerciali

La vita del mercante può essere difficile e poco gratificante, specie se si dispone di pochi mezzi. Le compagnie commerciali danno la possibilità a chi non ha i mezzi di averne, e a chi già ce li ha, di diventare ancora più ricco.

Le compagnie commerciali sono composte da **soci ed investitori**: i primi sono coloro che vogliono trarre beneficio dal far parte di una Compagnia, i secondi cercano di far lievitare i propri danari investendoli nella Compagnia stessa.

CREAZIONE DELLA COMPAGNIA: Sulla carta

Una compagnia commerciale per esistere deve avere un **Titolare**, quindi colui che prende le decisioni. Con che metodo, se a votazione o a suo piacimento è a discrezione del giocatore.

Inoltre ha bisogno di un **Tesoriere**, che sarà colui che terrà il registro contabile della compagnia e ne gestirà direttamente il denaro.

Per creare una compagnia sono richieste minimo due persone, ovvero le due cariche base che poi possono essere a loro volta **soci** ed **investitori**. E' sottinteso che l'esistenza della Compagnia va notificata allo staff.

CREAZIONE DELLA COMPAGNIA: Nella pratica

Affinché la compagnia esista concretamente è necessario che possieda una sede fisica. Al momento della creazione si dovrà quindi spendere una cifra X di denaro per costruire un fondaco dove verranno depositate le merci, situati i documenti ed i registri, riposati i cavalli e ricevuta la posta. La Corporazione dei Costruttori saprà farvi dei preventivi a riguardo.

Le dimensioni non sono rilevanti, la struttura non deve essere complessa ed un Lord può potenzialmente dimezzare le spese mettendo al servizio della compagnia una struttura già esistente. Il resto sono spese vive, quindi non si evitano. Una volta completata la costruzione la compagnia ha il QG e può attivarsi ufficialmente.

IL FUNZIONAMENTO DELLA COMPAGNIA

Fase 1) Gli investitori: Ad ogni interlive la compagnia riceverà investimenti che andranno a formare il capitale di denaro con il quale lavoreranno i mercanti. Gli investitori potranno guadagnare o perdere a seconda di quanto hanno investito in questa fase. I guadagni si calcolano in %, il totale di investimenti è sempre il 100%, il bilancio finale post mercanteggio è il "nuovo" 100% che verrà ridistribuito.

ESEMPIO: Tizio investe 30 MO, Caio investe 50 MO, Sempronio investe 20 MO. Il 100% degli investimenti è 100 MO, quindi le percentuali di ritorno sono chiare: 30%, 50%, 20%.

Dopo il mercanteggio la compagnia si ritrova con 200 MO, che ora sono il nuovo 100% da ridistribuire. Quindi 60 MO (30%) va a Tizio, 100 MO (50%) a Caio e 40 MO (20%) a Sempronio.

Fase 2) Il mercanteggio: in questa fase i mercanti decideranno (come da statuto) come distribuirsi il denaro e faranno i loro commerci. Affinché la compagnia stessa e non solo i mercanti guadagnino qualcosa è necessario che questi paghino alla Compagnia una percentuale sui guadagni. La percentuale è decisa dagli investitori e sarà la variabile più determinante per il successo o l'insuccesso della compagnia.

ESEMPIO: Ubaldo, mercante, riceve 10 MO dalla compagnia. Alla fine dell'interlive ha 15 MO. Ne restituisce 10 alla compagnia, quindi il suo guadagno effettivo è 5 MO. Di questo guadagno la compagnia chiede il 50% (che è un esempio estremo), quindi 2,5 MO. I soldi in tasca di Ubaldo sono 2,5 MO, la compagnia ha guadagnato 2,5 MO.

Fase 3) Gli investimenti: Ogni interlive la compagnia avrà la possibilità di investire denaro in risorse utili. Queste possono essere guardie armate, più mezzi, sconti sulle dogane, contratti coi centri commerciali (di vario tipo, dal semplice permesso per commerciare agli sconti sulle merci in determinate circostanze), reti informative ecc. Non sono obbligati ad investire denaro nelle risorse "standard" (elencate di seguito), possono anche usare tutti i soldi per corrompere un funzionario, ad esempio, o pagare le tasse del Protettore. Per far ciò, ovviamente, si dovranno usare azioni interlive.

Gli effetti degli investimenti si esauriscono all'inizio dell'interlive successivo, pertanto è fondamentale che gli investimenti effettuati vengano comunicati allo staff negli stessi termini dell'invio delle azioni interlive. La mail deve essere inviata dal **titolare** della compagnia o dal **tesoriere**.

Lista degli investimenti

Gli effetti degli investimenti sono attivi su **tutti** i soci della compagnia, non sugli investitori.

Scorta armata

Fornendo una scorta armata alle carovane, si dimezza la possibilità di essere attaccati dai briganti.

Costo: 5 dragoni d'oro per ogni socio della compagnia

Mezzi aggiuntivi

Ad ogni mercante viene fornito un mezzo aggiuntivo per il trasporto delle merci, consentendo di trasportare una unità interlive di merci aggiuntiva a quelle disponibili tramite l'abilità *Mercanteggiare*.

Costo: 2 dragoni d'oro per mezzo aggiuntivo, per ogni socio della compagnia, fino ad un massimo di 5 unità bonus per ogni socio.

Contrattazione facilitata

Ogni socio può usufruire di uno sconto del 10% sull'acquisto dei beni in un determinato centro di commercio (indicare quale).

Costo: 200 dragoni

Favore commerciale

Ogni socio può beneficiare di un aumento del 10% del prezzo di acquisto di uno specifico centro di commercio (specificare quale).

Costo: 250 dragoni

Informatori prezzolati

La Compagnia scatena degli informatori per ottenere informazioni. Più le informazioni cercate saranno ben definite, più sarà facile ottenere buone informazioni a buon prezzo. Le ricerche generiche di informazioni sono molto dispendiose e poco efficienti.

Costo: A discrezione dei giocatori, a partire da 40 dragoni.

Flotta commerciale

La Compagnia dispone di navi per il trasporto merci, consentendo ai propri soci di non pagare il costo di trasporto per le merci via mare.

Costo: 500 dragoni

Ai suddetti investimenti si aggiungono tutte le azioni che possono essere ordite sia in live che in interlive fra giocatori e che quindi hanno il costo che viene pattuito fra loro. Ad esempio se una compagnia decidesse di assoldare dei mercenari per saccheggiare le carovane di un'altra compagnia, dovrà trovare i personaggi disposti a farlo ed organizzarsi tramite azione interlive. Inoltre, coordinandosi con lo staff, è possibile proporre/richiedere nuovi tipi di investimenti. Lo staff valuterà se tale richiesta è fattibile in live o meno e, nel caso lo fosse, spingerà perché il tutto venga organizzato fra giocatori e non tramite un mero procedimento meccanico mediato da regolamento.

Appendice III bis

Tempi di spostamento

I tempi di spostamento qui riportati sono approssimativi e possono subire variazioni. Per la conferma si chiedi allo Staff.

Si tenga in conto, come nozione base, che per spostarsi da un territorio della mappa di gioco ad uno adiacente (es. Crossriver → Thorny Flower) sono necessari **3 giorni a cavallo**. Ciò significa che carovane/convogli già di per sé impiegheranno più del tempo standard (anche il doppio, se non di più).

La seconda nozione da tener presente è che, da uno qualsiasi dei territori in gioco (in mano ai pg), per giungere a Riverrun (Delta delle Acque) sono necessari mediamente **6 giorni** a cavallo. Naturalmente questa stima può essere affinata in base alla distanza effettiva tra luogo di partenza e destinazione.

Infine, alcuni tempi di percorrenza fra le terre dei fiumi e le varie capitali (tutti i tempi sono intesi "a cavallo"):

- Grande Inverno (Winterfell) 2 settimane
- Approdo del Re (King's Landing) 2 settimane
- Castel Granito (Casterly Rock) 2 settimane
- Altogiardino (Highgarden) 3 settimane
- Lancia del Sole (Sunspear) 50 giorni
- Capo Tempesta (Storm's End) 3 settimane
- Nido dell'aquila (The Eyrie) 10 giorni
- Pyke 2 settimane

Elenchiamo infine Oldtown (Vecchia Città) e alcuni tempi per le Città Libere

- Oldtown 1 mese e mezzo
- Approdo del Re → Pentos 2 settimane (in nave)
- Gulltown → Brasavo 2 settimane (in nave)

APPENDICE IV

Erbario alchemico

Introduzione

Prerequisiti

Ottenere una dose di reagente

Raccogliere i reagenti

Lavorare i reagenti

Conservare i reagenti

Elenco reagenti

Introduzione – L'Erbario è la base “culturale” di ogni buon alchimista. E' possibile portarlo con sé nelle sessioni “live” ma non deve essere inteso come una limitazione. Alle nozioni presenti per ogni erba sarà possibile fare delle piccole aggiunte personali: può infatti accadere di trovare un posto segreto, noto solo a voi, dove si trova una pianta ritenuta rara! Ebbene, annotate ciò sul vostro erbario e portate quindi con voi questa preziosa informazione.

Prerequisiti – L'utilizzo dell'erbario, la conoscenza delle erbe, la raccolta e tutto ciò che ne concerne, è possibile solo a chi possiede l'abilità Alchimia (vedi Regolamento base).

Ottenere una dose di reagente raffinato – Per ottenere una dose di reagente raffinato, l'alchimista dovrà osservare un certo iter, che prevede:

- 1) la raccolta corretta dell'elemento da cui trarre il reagente grezzo;
- 2) la lavorazione dell'elemento, al fine di estrarre il reagente raffinato;
- 3) la conservazione appropriata, che permette di usare il reagente raffinato al fine di creare le pozioni.

I reagenti non si conservano comunque in eterno: quelli raccolti negli eventi “live” durano fino alla fine dell'evento; ciò vale anche per i reagenti acquistati “in live” dai mercanti.

Ciò però non vale per le pozioni: queste sono valide finché non vengono utilizzate.

Raccogliere i reagenti – La base di una buona raccolta sta nella capacità d'osservazione: imparare a riconoscere la pianta giusta è fondamentale e necessita d'esperienza e pazienza. Seguendo le immagini di questo compendio, sarà possibile riconoscere la pianta o il particolare elemento che vi permette di estrarne il reagente. E ricorda sempre che raccogliere non vuol dire disboscare!

Raccogliere un elemento quindi consisterà nel procurarsi, in modo civile e corretto, una parte di pianta (o uno degli elementi descritti nel compendio), danneggiando al minimo la pianta ed il luogo della raccolta.

Lavorare i reagenti – Una volta raccolto, l'elemento dovrà essere trattato e lavorato per estrarne il reagente voluto. I reagenti potranno essere ottenuti per macerazione, essiccazione, pestaggio in mortaio, combustione (prudenza! Non sono permesse fiamme vive in gioco) ed ogni altro procedimento che renda l'elemento diverso da quello d'origine.

Conservare i reagenti – Il reagente raffinato dovrà essere correttamente conservato: in questo modo non si spreca né si deteriora immediatamente e può quindi essere utilizzato **fino al termine dell'evento “live”**. In base allo stato in cui si presenta il reagente (polvere, impiastro, liquido o altro), dovranno essere utilizzati dei mezzi che contengano il reagente: sacchetti di pelle o di

stoffa legati con spago, fialette o boccettine. Ogni confezione andrà così a costituire la “dose” del reagente prodotta, da utilizzare per le formule. I mezzi che contengono il reagente potranno essere riutilizzate mentre il contenuto dovrà essere consumato completamente nella preparazione della pozione alchemica: l'uso anche solo parziale del reagente ne determinerà il consumo, e quindi dovrà essere smaltito o gettato.

Infine, per ultimare il reagente, si dovrà aggiungere una targhetta che porterà il nome del reagente. Solo una dose col nome del proprio reagente è da considerarsi ultimata.

N.B: ognuno di questi passaggi può produrre dei rifiuti quindi abbiate cura di smaltirli.

Elenco reagenti – Di seguito i vari reagenti: per ognuno è specificato il tipo, l'iter di raccolta, preparazione e conservazione e gli effetti noti.

Estratto di Quercia

Descrizione: Conosciuta da sempre per le sue capacità curative, blande ma molto variegate: diminuisce il dolore e le febbri, favorisce la guarigione delle ferite, arresta le emorragie.

Tipo: Comune nelle zone centrali del Westeros, si può trovare fino alle basse regioni del Nord; Raro altrove.

Raccolta: Vanno raccolte solamente le ghiande (reagente grezzo).

Preparazione: Una volta scappucciate, le ghiande vanno pestate col mortaio fino ad ottenere un miscuglio dalla consistenza pastosa (se necessario aggiungere una piccolissima quantità d'acqua per ottenere la densità adatta). Sono necessarie 5 ghiande per dose di reagente raffinato.

Conservazione: La pasta ottenuta deve essere conservata in sacchetti di stoffa monodose.

Effetto: 1 Dose di Stimolante



Olio essenziale d'Alloro

Descrizione: L'Alloro è noto per le sue qualità in cucina: in molti però non sanno che tali proprietà sono contenute nell'olio delle foglie, che agisce su nervi e muscoli. Ha anche ottime proprietà calmanti le viscere.

Tipo: Comune nel centro e nel sud del Westeros (terre dei fiumi, ovest, altopiano, terre della tempesta); può trovarsi anche in zone costiere.

Raccolta: Vanno raccolte le foglie più grandi alla base dei rami (alloro, reagente grezzo).

Preparazione: Le foglie vanno sminuzzate e pestate vigorosamente. La poltiglia ottenuta va messa in acqua per far emergere l'olio. Sono necessarie 5 foglie per dose di reagente raffinato.

Conservazione: L'olio, ovvero la parte superiore della poltiglia, va conservato in fialette di vetro.

Effetto: 1 Dose di Rilassante



Fiori di Ginestra

Descrizione: E' una pianta sacra alla Madre ed alla Vergine: le sue doti sono legate al funzionamento del cuore e dell'intimo femminile. Un tempo veniva usata per lenire i dolori dei cicli di luna ma possiede anche ottime proprietà rinvigorenti le persone molto indebolite. I pistilli dei fiori sono usati nella preparazione di decotti contro i dolori dei muscoli.

Tipo: Comune ovunque il clima sia temperato o mite.

Raccolta: Vanno colti i fiori gialli della pianta, facendo attenzione a non danneggiarli (fiori di ginestra freschi, reagente grezzo).

Preparazione: I petali vanno messi a macerare in acqua salata, dopodiché vanno fatti asciugare per ottenere il prodotto essenziale. Sono necessari 5 fiori per dose di reagente raffinato.

Conservazione: Vanno conservati in pacchetti di stoffa.

Effetto: 1 Dose di Stimolante



Corteccia di Castagno

Descrizione: L'albero del Castagno, oltre a dare i gustosi frutti, ha ottime proprietà nel migliorare il respiro e gli accidenti delle stagioni fredde. Le sue doti sono legate alla sostanza contenuta in grande quantità nelle scaglie della corteccia. Bisogna però prestare attenzione poiché una dose piccola può aiutare il respiro mentre una eccessiva può toglierlo del tutto.

Tipo: Comune nelle terre dei fiumi e nel bosco del re.

Raccolta: Vanno raccolte delle piccole scaglie dalla corteccia, non andando nella profondità del tronco (scaglie di corteccia, reagente grezzo).

Preparazione: Le scaglie vanno polverizzate fino a farne una polvere abbastanza sottile da essere inalabile. Necessarie 4 scagliette di circa 2-3 cm per dose di *reagente raffinato stimolante* o 8 scagliette per fare un *Reagente raffinato tossico*.

Conservazione: In pacchetti di stoffa oppure in boccette ben tappate in modo che non si alteri per l'umidità.

Effetto: 1 Dose di Stimolante o 1 dose di tossico



Estratto di Corbezzolo

Descrizione: Tali estratti sono da sempre usati per la concia delle pelli; dalla pianta si ottiene ottimo miele amaro e bacche nutrienti e gustose. Le foglie del corbezzolo, opportunamente preparate, sono un potente detossificante.

Tipo: Comune nel Westeros centro-meridionale.

Raccolta: Va raccolta solamente la parte alla base della foglia ovvero quella legnosa che la congiunge al ramo; il resto delle foglie e la corteccia contengono sostanze tossiche (legno di corbezzolo, reagente grezzo).

Preparazione: I bastoncini raccolti vanno essiccati alla fiamma e lavorati col mortaio; la pasta così ottenuta va mescolata ad alcool per estrarre l'estratto dal residuo della foglia. Si toglie la parte pastosa ottenendo così un liquido che contiene l'estratto. Necessari 10 piccioli per una dose di reagente raffinato.

Conservazione: In fialette di vetro scuro o coperto da stoffa, in modo che non faccia passare la luce.

Effetto: 1 Dose di detossificante.



Polvere di Carbone

Descrizione: Ha ottime proprietà depurative; viene usato anche in molte preparazioni curative. Anticamente veniva ingerito come precauzione dai veleni.

Tipo: Comune, prodotto in qualsiasi fuoco (forge, fiaccole).

Raccolta: Va utilizzato il carbone freddo ed asciutto (carbone, reagente grezzo).

Preparazione: Frantumare col mortaio il pezzo di carbone fino a ridurlo in polvere. Necessario un cubo di carbone (3cm) per dose di reagente raffinato.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: 1 Dose di detossificante.



Impiastro di Pungitopo

Descrizione: La pianta del pungitopo, oltre a fornire aculei da cerbottana, stimola l'espulsione degli umori dal corpo, sia col sudore che con le urine; le bacche opportunamente lavorate possono alleviare i reumatismi e i dolori di reni.

Tipo: Comune soprattutto nelle regioni più temperate e fredde (terre dei fiumi, nord).

Raccolta: Vanno prese le bacche, senza danneggiare la pianta, e le foglie più grandi e mature (bacche di pungitopo, reagente grezzo).



Preparazione: Sbucciare le bacche ed impastarle con le foglie private dei pungiglioni; lavorare il tutto al mortaio. Sono necessarie 5 bacche e 5 foglie per dose di reagente raffinato.

Conservazione: In pacchetti di stoffa o pelle, affinché si mantenga l'impasto asciutto.

Effetto: 1 dose di stimolante

Cenere di Legno:

Descrizione: Legnami come quercia, nocciolo, cerro e ontani sono da sempre utilizzati come legna pregiata per la cucina, avendo l'ottima capacità di sprigionare calore. Le ceneri di queste piante sono ricche di essenze alchemiche dalle svariate possibilità d'uso.

Tipo: La cenere deve provenire esclusivamente da legna pregiata.

Raccolta : Va utilizzata la cenere asciutta e fredda (cenere, reagente grezzo).

Preparazione: La cenere deve essere setacciata per estrarne le parti più grossolane. Va conservata solo la parte più fine. Necessario 1 pugno di cenere per dose di reagente raffinato.

Conservazione: In sacchetti di pelle o stoffa

Effetto: 1 dose di adiuvante.



Essenza di mandorle amare.

Descrizione: Nonostante sia la componente essenziale per ottenere un potentissimo veleno, questa sostanza è comune a molti noccioli di frutti. Da questi si ottiene un'essenza molto meno efficace e pura.

Tipo: Rare nel Westeros centrale. Le mandorle amare sono Comuni nell'Essos e delle zone più meridionali di Dorne. Si può reperire la sostanza anche in noccioli comuni, ma con risultati meno efficaci.

Raccolta: Cogliere le mandorle ed aprirle con un martello per ottenerne il nocciolo duro. Con altri frutti basta estrarre i noccioli (mandorle, reagente grezzo).

Preparazione: Si rompe il nocciolo e si prende il seme, che va lavorato al mortaio. Necessari 5 noccioli per dose di reagente raffinato.

Conservazione: La pasta ottenuta va conservata in boccette di vetro chiuse accuratamente.

Effetto: 1 Dose tossica.



Polvere di Papavero

Descrizione: Il papavero dell'est viene coltivato nelle più remote terre pianeggianti dell'Essos. E' conosciuto per le proprietà di calmare ed addormentare chi ne beva l'estratto. Se usato incautamente da dipendenza e porta a morte.

Tipo: Raro nel Westeros, Comune nelle pianure Dothraki e ad Asshai; alcuni maestri riescono a coltivarlo anche nel Westeros.

Raccolta: Vanno colti i fiori rossi del papavero (fiori di papavero, reagente grezzo).

Preparazione: Si estrae il cuore del fiore e lo si impasta col mortaio; la purea così ottenuta va fatta asciugare e di nuovo polverizzata col mortaio. Necessari 10 fiori a dose.

Conservazione: In fialette di vetro ben chiuse.

Effetto: 1 Dose di allucinogeno.



Olio di salvia

Descrizione: È una pianta a portamento cespuglioso, con fusto molto ramificato e foglie picciolate di colore grigio-verde, ricche di oli essenziali che le conferiscono il caratteristico aroma. I fiori sono di colore violetto formati da 5 petali. Questa pianta viene utilizzata come essenza aromatica in cucina

Tipo: Diffusa in tutti i regni, ad esclusione di Dorne. Preferisce un terreno soffice, ma si adatta anche a terreni aridi e sassosi; sopporta il gelo e la siccità, ma odia i terreni umidi. Fiorisce nel terzo mese.

Raccolta: E' necessario raccogliere le foglie della pianta quando sono verdi e soltanto le più piccole poiché mantengono le proprietà in modo più concentrato (Foglie di salvia, Reagente grezzo)

Preparazione: Per estrarre l'olio essenziale è necessario prendere le foglie e tritarle in alcool. Dopo di che asciugare i residui ed utilizzarli per produrre unguenti e pomate. Necessarie 5 foglie a dose di reagente raffinato.

Conservazione: in contenitori di vetro ben chiusi.

Effetto: 1/2 dose di antidolorifico.



Appendice V

Formule livello 1:

Latte di papavero

Componenti: 3 dosi di petali di papavero.

Effetto: La vittima cade in un sonno profondo e non può essere svegliata in alcun modo se non fino al termine dell'effetto. Principale rimedio contro i dolori intollerabili.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido (se possibile color latte)

Resina velenosa

Componenti: 3 dosi di tossico inserire sostanze grasse.

Effetto: Veleno a contatto per ungere armi e oggetti. Non va ingerito. Causa la perdita di 1 PF al minuto.

Può essere curato solo tramite antidoto.

Durata: Istantaneo

Stato: Solido (pomata/grasso)

Antidoto minore

Componenti: 3 dosi di detossificante

Effetto: Cura gli effetti dei veleni di livello 1

Durata: istantaneo

Stato: liquido

Pozione amnesia

Componenti: 1 dose di soporifero, 1 dose di tossico, 1 dose di allucinogeno

Effetto: Il personaggio viene colto da uno stato di sopore e stenta a restare vigile. Dimentica chi è, il luogo in cui si trova e disconosce le persone intorno a lui.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Impiastro curativo

Componenti: 1 dose di stimolante, 1 dose di antidolorifico e 1 dose di detossificante inserire sostanze grasse.

Effetto: Consente di rimuovere le fasciature dopo 6 ore, senza che le ferite si riaprano. I PF totali comunque non saranno più di 1.

Durata: 6 ore

Stato: Solido (Pomata/grasso)

Veleno torcibudella

Componenti: 1 dose di tossico e 2 dosi di stimolanti

Effetto: Chi beve la sostanza dopo 10 minuti dall'ingestione, viene straziato da forti dolori addominali per 5 minuti, che lo costringono ad assumere una posizione sdraiata con le gambe al petto per sopportare il dolore. Passato il tempo di azione il dolore scemerà lentamente, ma il giocatore continuerà ad avere senso di nausea tutto il giorno.

Durata: 5 minuti picco di dolore.

Stato: Liquido

Livelli specialistici:

ALCHIMISTA BIANCO

Pozioni livello 2.

Elisir stimolante

Componenti: 3 Dosi di stimolante e 2 dosi antidolorifico

Effetto: Il pg guadagna 1 PF temporaneo per 10 minuti. Al termine dell'effetto si dovrà sottrarre 1 PF dal totale, quindi chi si dovesse trovare con 1 PF al termine dell'effetto andrà a 0 PF. La pozione ha un effetto stimolante, e chi la beve sarà irritabile e iperattivo per tutta la durata dell'effetto.

Durata: 10 minuti

Stato: Liquido

Antidoto medio

Componenti: 4 dosi di detossificante e 1 dose di Stimolante

Effetto: Cura gli effetti di veleni di pari livello ed inferiore.

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Pozioni livello 3.

Pozione d'immunità

Componenti: 5 dosi di detossificante, 3 dosi di stimolante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le pozioni (non veleni) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco del tempo

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Antidoto superiore

Componenti: 6 dosi di detossificante, 2 dosi di adiuvante e 1 dose di pianta specifica

Effetto: Questa pozione può essere usata in 2 modi

1) senza l'aggiunta di pianta specifica, annulla l'effetto di tutti i veleni di livello inferiore (1 e 2)

2) con l'aggiunta di pianta specifica si annulla l'effetto di un veleno specifico.

Durata: Istantaneo

Stato: Liquido

Di base si conosce:

Antidoto per il veleno nero prevede l'utilizzo della salvia come pianta extra.

ALCHIMISTA ROSSO

Pozioni livello 2.

Polvere della cecità

Componenti: 3 dosi di tossico, 1 dose di allucinogeno e 1 dose di adiuvante

Effetto: Rende il bersaglio della polvere cieco per un ora o finché non lava accuratamente gli occhi

Durata: un ora o finché non viene rimossa con l'acqua

Stato: Polvere di farina.

Pozione della confusione

Componenti: 2 dosi di allucinogeno, 2 dosi di soporifero e 1 dose di tossico

Effetto: La vittima entra in uno stato confusionale che gli impedisce di discernere la realtà. Non riconosce il pericolo e tende a commettere atti sconsiderati o folli. Se minacciato può reagire con violenza inaudita oppure non reagire proprio. Al termine dell'effetto si ricorderà quello che ha fatto

Durata: 15 minuti

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi rilassanti e 1 dose di tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: liquido

Pozioni livello 3.

Pozione dell'immunità

Componenti: 5 dosi di detossificante e 3 dosi di stimolante

Effetto: Annulla gli effetti di tutte le pozioni (non veleni) che la persona ha ingerito o che ingerirà nell'arco del tempo

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

Tonico da guerra

Componenti: 4 dosi di stimolante, 3 dosi di antidolorifico e 1 dose di allucinogeno

Effetto: Il pg ottiene 2 PF temporanei. Per tutta la durata dell'effetto sarà immune al dolore, ma in uno stato di ira accecante. Al termine dell'effetto andrà direttamente a 0 PF, ma già stabilizzato qualora non abbia subito danni.

Durata: 1 minuto

Stato: Liquido

Pozione di morte apparente

Componenti: 4 dosi di soporifero e 4 dosi di rilassante

Effetto: L'effetto è immediato. Chi la usa cade in uno stato di morte apparente per 1 ora (assenza di respiro e di battito). Ogni intervento su di essa (da parte di curatori o per mezzo di qualsiasi altra pozione) è totalmente inutile. Al termine dell'ora, la vittima si sveglia come se niente fosse, ma perde permanentemente 1 PF, non recuperabile in nessuno modo. Nel caso che il bevitore avesse già 1 PF massimo, non si sveglierà mai più, condannato quindi ad una morte lenta.

Durata: 1 ora

Stato: Liquido

ALCHIMISTA NERO

Pozioni livello 2.

Veleno mortale

Componenti: 4 dosi di tossico, 1 dose di rilassante

Effetto: La vittima viene colta da forte malessere, tosse, tremori. Perdi 1 PF ogni 5 minuti fino a 0 PF. Se non si viene curati entro 10 minuti con antidoto, di pari livello o superiore, il pg muore.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

Pozione del catatonico

Componenti: 4 dosi di rilassante, 1 dose di tossico

Effetto: Chi beve la pozione diventa insensibile al dolore ad agli stimoli, è impossibilitato a muoversi e parlare, ma può vedere e sentire rimanendo cosciente di quello che lo circonda. Non è comunque immune ai danni.

Durata: 15 minuti

Stato: Liquidi

Pozioni livello 3.

Veleno nero

Componenti: 3 dosi di tossico, 3 dosi di rilassante, 1 dose di soporifero, 1 dose di adiuvante e 1 dose di ambra

Effetto: Dopo un'ora, senza presentare sintomi in questo lasso di tempo, la vittima perde conoscenza per 1 minuto, dopodiché muore.

Durata: Istantanea

Stato: Liquido

N.B.: E' possibile scoprire/creare nuove pozioni con la ricerca, ma bisogna contattare preventivamente lo Staff per stabilire la fattibilità della cosa.

Appendice VI

Costruire la Forgia

Per poter fare bene ed al meglio il proprio lavoro, ognuno necessita dei propri “ferri del mestiere”. E' possibile svolgere le proprie attività anche senza di essi però, si sa, possedere tutto ciò che serve costituisce senza dubbio un modo per produrre un risultato migliore, farsi spazio nel mondo del commercio e aumentare i propri guadagni.

Il fabbro riveste un ruolo fondamentale, sia in battaglia che nei periodi di quiete: egli infatti forgia le spade, le lance, gli scudi ed ogni altro tipo di arma e ripara le armature ai combattenti di ritorno dagli scontri; inoltre è capace di fabbricare ogni altro genere di oggetto utile in molte occasioni come lucchetti per forzieri colmi d'oro, manette, gioielli, ecc.

Riparare armi ed armature o forgiare lucchetti richiede un certo tempo di preparazione (vedi Lista Abilità), che riflette la bravura del fabbro. Negli eventi live è possibile costruire la forgia: si compone di diversi componenti, ognuno dei quali è indispensabile per mettere insieme una forgia operativa. Tali elementi sono: un fuoco (prudenza! Non sono permesse fiamme vive in gioco. Si utilizza il nastro Rosso, vedi Elementi base del gioco), un mantice, un incudine ed un martello.

Costruire la forgia permette al fabbro di fare meglio il proprio lavoro e soprattutto più velocemente: egli infatti può fabbricare serrature e lucchetti in live ed il tempo di riparazione dei PA di tutte le armature si riduce di 5 minuti (nel caso in cui il tempo di riparazione sia di soli 5 minuti, si riparerà un PA in solo 1 minuto).

E' bene non dimenticare che riparare armature e forgiare lucchetti sono solo alcuni degli usi che la forgia rende possibile. Quindi date fondo alla vostra fantasia: con l'ausilio della forgia è davvero possibile creare qualsiasi cosa!

N.B: prima della realizzazione dell'oggetto da fabbricare, il fabbro dovrà comunicare allo Staff che tipo di oggetto ha intenzione di creare. Lo Staff quindi deciderà il tempo di realizzazione dopo il quale l'oggetto potrà essere messo in gioco.

Appendice VII

Sistema delle ferite e specializzazioni per cerusici

Ogni cerusico dovrà avere con se' 10 biglie, di tre colori diversi. Questi colori rappresentano la gravità della ferita e devono avere questa proporzione:

1 biglia rossa per ferita "grave"
6 biglie verdi per ferite "medie"
3 biglie bianche per ferite "lievi"

In base alla gravità della ferita sarà necessario più o meno tempo per poterla curare e quindi stabilizzare il ferito:

Ferite **lievi** → 1 minuto
Ferite **medie** → 2 minuti
Ferite **gravi** → variabile per ogni tipologia

Fino al livello 3 di Cerusico (cioè com'è adesso senza specializzazione), le ferite avranno gli effetti seguenti:

Ferita **media**: effetto come da regolamento, cioè non cambia niente

Ferita **lieve**: non si continuano a perdere 1 PF ogni 10 minuti finché non curati, il sangue si ferma da solo con una bella benda. Gli arti offesi possono essere usati per combattere senza che le ferite si riaprano. E' comunque appropriata l'interpretazione di un arto non al 100% della funzionalità.

Ferita **grave**:

Per le ferite **gravi** si dovrà effettuare di nuovo l'estrazione della biglia per stabilire quanto è brutta la ferita grave. La seconda estrazione della biglia ha uno scopo meramente probabilistico, dacché va a stabilire quale delle varianti di ferita grave si è verificata.

Tutte le ferite gravi includono la perdita di 1 PF ogni 10 minuti, salvo diversamente indicato)

Testa: durante il processo di cura, il pg perde conoscenza e può svegliarsi soltanto tramite procedure apprese al livello 3 di Cerusico. Il pg resterà comunque intontito per tutto il resto del live e quindi non potrà fare alcuna attività di sforzo fisico né mentale.

Se il colpo è stato ricevuto vicino all'occhio, lo perderà.

Tempo minimo per la stabilizzazione: 5 minuti

Torace:

Frattura delle coste (biglia "ferita media"): fortissimo dolore durante la respirazione, il pg è praticamente quasi paralizzato per il dolore fino al live successivo. Con il latte di papavero migliora un po', ma si dovrà interpretare una forte sonnolenza.

Tempo minimo per la stabilizzazione: il tempo reale per fare una fasciatura stretta intorno al torace

Polmone perforato (biglia “ferita lieve”): il pg sviluppa una costante difficoltà respiratoria, che gli impedisce di fare qualsiasi cosa se non ansimare in posizione semiseduta, per la perdita delle forze. Se non trattato entro la fine del live, porta alla perdita permanente di 1 PF. Se il pg non dovesse essere curato nell’interlive successivo, morirà.

Se il pg dovesse possedere già 1 PF massimo, quale che sia la ragione, se non viene trattato entro la fine del live, morirà.

Tempo minimo per la stabilizzazione: 15 minuti

Aorta lesionata (biglia “ferita grave”): non c’è scampo, come per lo sgozzamento, il pg muore.

Arti:

Frattura (biglia “ferita media”): c’è bisogno che lo spiego?

Tempo minimo per la stabilizzazione: il tempo reale per fare una steccatura

Tendini tagliati (biglia “ferita lieve”): perdita della funzione dell’arto distalmente alla lesione (cioè se la ferita è al bicipite, la mano e l’avambraccio sono fuori uso; se la ferita è all’avambraccio, lo sarà solo la mano e il polso)

Tempo minimo per la stabilizzazione: 2 minuti per fermare il sangue, il resto va trattato in interlive

Amputazione dell’arto (biglia “ferita grave”): dato che è poco bello che uno prenda un colpo su una mano, poi arriva dal cerusico e si sente dire “non ce l’hai più”, diciamo che il cerusico valuterà che il danno è tale che se non si taglia via lo ucciderà l’infezione e l’emorragia.

Tempo minimo per la stabilizzazione: dopo l’amputazione (che può durare pochi secondi con una bella ascia) con una cauterizzazione si ferma subito il sangue.

Addome:

Ferita profonda (biglia “ferita media”): fortissimo dolore durante la respirazione, il pg è praticamente quasi paralizzato per il dolore fino al live successivo. Con il latte di papavero migliora un po’, ma si dovrà interpretare una forte sonnolenza.

Tempo minimo per la stabilizzazione: il tempo reale di dare i punti lungo il decorso della ferita, ma approssimativamente 5 minuti complessivi

Perforazione intestinale (biglia “ferita lieve”): dolore devastante, il pg si contorce per il dolore. Perderà 1 PF ogni ora fintanto che non verrà operato da un cerusico di almeno livello 3. Servono 4 dosi di latte di papavero e l’intervento dovrà durare almeno 15 minuti. In interlive si dovrà poi stabilire se sopravvive all’infezione (che ci sarà comunque).

Aorta lesionata (biglia “ferita grave”): non c’è scampo, come per lo sgozzamento, il pg muore.

I livelli 4 e 5 consentono di prendere un specializzazione.

Livello 4 di cerusico, ovvero Livello 1 di specializzazione

Possibilità, una volta per pg, ma non più di 3 volte al giorno complessivamente, di estrarre nuovamente una biglia se la prima estrazione è “ferita grave” nel proprio ambito di specializzazione.

Livello 5 di cerusico, ovvero Livello 2 di specializzazione

Switch verso un livello di gravità inferiore, esclusivamente se nel proprio ambito di specializzazione (es. chi si occupa di addome non avrà bonus per il torace)

Ferita grave → media

Ferita media → lieve

Ferita lieve = resta lieve

Le specializzazioni possibili sono:

- Arti (tutti e 4)
- Testa (escluso il collo)
- Torace
- Addome

Inoltre sono disponibili due specializzazioni non chirurgiche che sono:

- Morbista
- Levatrice

Morbista

E' un lavoro prettamente di ricerca su scritti e trattati, ma serve come esperto in caso di morbo ed in particolare su come curarlo. Non necessita di usare le biglie.

Questa specializzazione ha dei prerequisiti:

Alchimia 2

Cerusico 3

E' comunque necessario coordinarsi con un master.

Levatrice

Come il morbista, è un lavoro prettamente di ricerca. E' fondamentale per seguire le donne in gravidanza e durante il parto, per assicurarsi che tutto vada bene e non ci siano complicazioni. E' comunque necessario coordinarsi con un master.

***Auguriamo a tutti i giocatori il massimo divertimento.
Per chiarimenti sul regolamento, contattate lo Staff.***

Grazie e buon divertimento a tutti.