Fulcron GRV



-Regolamento di Gioco-

Indice

1 . Introduzione
2 . Un nuovo modo di giocare
3 . Il regolamento
4 . Punti vita e morte
5 . Imperium
6 . La Magia
7 . Il Combattimento
8 . Safe Words
9 . I Rituali
10 . Le Arti
11 . Combattere senz'armi
12 . Commercio: monete e gemme



Introduzione

Avrai di sicuro molte idee in testa su quello che è un gioco di ruolo. Forse hai provato Dungeons & Dragons, forse passi le tue serate consumando una tastiera o un joypad al The Witcher di turno. Forse pensi che giocare di ruolo dal vivo sia simile a una di queste cose, o simile a recitare in una sorta di palcoscenico un po' più grande. Ebbene, niente di questo si avvicina al gioco di ruolo dal vivo. Un buon paragone può essere tratto da un classico della letteratura: le Cronache di Narnia. Ecco, nel gioco di ruolo dal vivo verrete catapultati in un altro mondo proprio come i protagonisti di questa storia. Un altro paragone, meno altisonante, forse vi farà sorridere: tutti da bambini avete impugnato una spada o un bastone e immaginato di essere i soli eroi in grado di sconfiggere il malvagio di turno. Ecco, queste due cose possono aiutarvi a immaginare quello che facciamo. Perché sì, siamo immersi in un mondo fantastico, e ci sforziamo molto per farlo sembrare vivo e reale, ma per quanto sia grande lo sforzo sarà necessario dalla vostra parte avere la fantasia e la voglia di mettersi in gioco di un bambino. In particolare, durante un evento di Gioco di Ruolo dal Vivo potrai interpretare un Personaggio, un individuo dotato di carattere, personalità e, soprattutto, emozioni.



Un nuovo modo di giocare, tra One Shot e Campagna

Nel mondo del Gioco di Ruolo dal Vivo esistono essenzialmente due grandi tipologie di evento: le Campagne Continuative e le One Shot. In una Campagna si interpretano gli stessi personaggi per un lungo periodo di tempo. In questo modo, si vengono a creare profondi legami tra di essi, si formano gruppi e si lotta per obiettivi comuni. Può essere paragonata a una Serie Tv, in cui i protagonisti compaiono puntata dopo puntata. In una One Shot, invece, l'evento inizia e finisce nel giro di qualche giorno. I personaggi interpretati vengono abbandonati, e spesso le situazioni che si vengono a creare sono più cariche di pathos e drammaticità. Sono paragonabili a Film: i protagonisti sono sempre diversi, così come le storie che vengono raccontate.

La nostra idea è quella di unire queste due tipologie in qualcosa di nuovo, in modo da godere dei vantaggi di entrambe. Quello che vogliamo creare è come una Serie di Film, un po' come ha fatto di recente la Marvel con il suo Cinematic Universe: alcuni personaggi sono ricorrenti, altri no. C'è una storia generale, un disegno di insieme, ma ogni evento pulsa di vita propria e sa donare a qualsiasi dei giocatori che vi hanno partecipato grandi emozioni.

Per fare questo, abbiamo pensato di dividere i personaggi in due categorie: i **Personaggi Campagna (PG)** e i **Personaggi One Shot (PGOS)**.

I PG vengono creati da voi giocatori. Potrete decidere se interpretare un pavido mercante, un tenace guerriero, una nobile dama... la scelta è vostra. Potrete decidere di interpretare il PG da voi creato ad ogni evento della Sinfonia dei Sette e per voi l'esperienza sarà quindi simile a quella di una Campagna: il vostro personaggio crescerà nel tempo, diventando più esperto e più forte; stringerà legami profondi con altri personaggi e, nel tempo, potrete dare forma alla sua storia.
Per creare un PG è **fondamentale** scrivere un background che non deve essere né troppo breve ma neanche troppo articolato, ma deve descrivere al meglio la storia del vostro personaggio. Una volta creato è necessario inviarlo al gruppo ambientazione che lo valuterà e, se presenti, ti chiederà di correggere eventuali errori o incongruenze con la trama già presente.

I PGOS vengono forniti in numero limitato dallo Staff, e saranno diversi per ogni evento. Sono del tutto simili ai personaggi che si possono trovare nelle One Shot: ognuno di essi sarà ben caratterizzato, avrà segreti, relazioni e obiettivi. Una volta che avrete scelto quale tra i PGOS disponibili sia più adatto per voi, tutto ciò che vi serve per giocare sarà indicato nella Scheda del Personaggio che vi verrà fornita dallo Staff. Sono i personaggi ideali per chi non può essere presente con continuità a tutti gli eventi della Sinfonia dei Sette, per i nuovi giocatori o per tutti coloro che amano calarsi ogni volta in una parte diversa.

Un grande vantaggio di questo approccio è la totale assenza di Personaggi Non Giocanti (PNG). Nelle Campagne, solitamente, i giocatori devono alternarsi per coprire i ruoli delle comparse o degli antagonisti, perdendo così buona parte del divertimento. I PNG verranno interpretati solamente dallo staff, permettendo così a tutti di giocare e divertirsi.



Il regolamento

Non preoccupatevi: le regole necessarie per giocare sono poche e molto semplici. Inoltre, prima di ogni evento di gioco hanno luogo i Workshop, momenti in cui tutto ciò che serve per giocare viene ricapitolato per tutti, nuovi o vecchi giocatori. Mettiamo subito in chiaro una cosa: giocare a un gioco di ruolo dal vivo non è difficile. Non importa essere attori, non importa essere stuntman, non importa avere nessun tipo di esperienza. In ogni caso, ci sono certi suggerimenti che possono aiutare ad ottenere una resa migliore.

• **Non uscire dal personaggio.** Per quanto possa sembrare faticoso, soprattutto ai primi live, non uscire dal personaggio è fondamentale. Non cantate motivetti moderni, non imprecate perché avete lasciato accesi i fari della macchina (anche se questo è difficile, lo ammetto). Immedesimarvi nel vostro personaggio vi aiuterà tantissimo a giocare, perché non vi occorrerà più pensare "che farebbe il mio PG ora?", ma semplicemente agirete.

• **Ad ogni azione, una reazione.** Nel mondo del gioco di ruolo di solito accadono avvenimenti in grado di creare forti emozioni. Per questo, non lasciate che il vostro personaggio sembri una piccola ameba! Piangete se perdete qualcuno di caro, arrabbiatevi con chi vi insulta, sfidate chi vi ha mancato di rispetto. Non lasciate che ciò che accade accada e basta… Giocate!

• **Rispetta il gioco degli altri.** Che significa, in soldoni, vivi e lascia vivere. Non sollevate mai questioni di regolamento in gioco, perché non è così importante come potreste credere.

• **Non avere paura di avere coraggio.** In un Larp le cose accadono molto più in fretta che in un videogioco o in un gioco cartaceo. Per questo è importante non perdere nessuna occasione, buttarsi, non avere paura di parlare e di far sentire la propria voce.

Gioca per Perdere. Nel Gioco di Ruolo del vivo non si vince o si perde, non ci sono trofei da conquistare. Ciò che conta è divertirsi, emozionarsi, vivere qualcosa di unico. Per questo non abbiate timore a compiere azioni che possano danneggiare i vostri Personaggi: meglio morire col botto che vivere nella noia.

Punti vita e morte

Ogni personaggio ha due Punti Ferita, ovvero può resistere a due colpi prima di essere Sconfitto. Quando un personaggio è in questo stato, non può parlare nè muoversi, ma può trascinarsi e farfugliare frasi confuse fino a che non venga curato. La Morte del personaggio può avvenire solo in seguito a un segnale in gioco che varia ad ogni evento e viene indicato prima del Workshop.

Imperium

Se in gioco sentirete la parola IMPERIUM, siete obbligati a eseguire o subire nel miglior modo possibile tutto ciò che segue quella parola. Questa parola viene utilizzata dai maghi per illustrare agli altri giocatori quali saranno gli effetti delle loro devastanti magie, o può essere utilizzata in casi particolari dallo staff e da altri giocatori.

La Magia

Sebbene la magia venga descritta più nel dettaglio nella guida apposita, qui indichiamo le regole base che tutti devono ricordare. Ogni incantesimo è composto da una formula, che il mago deve invocare nella maniera più scenica possibile, seguita dalla parola Imperium, dopo la quale il mago indica gli effetti dell'incantesimo. Se si è bersagli di un incantesimo occorre quindi ascoltare il mago con attenzione e recitare al meglio le ripercussioni del suo sortilegio. Se si viene colpiti da un incantesimo di danno, si perde 1 PF. Altrimenti, un mago può inabilitare il bersaglio inducendo, per esempio, paura o dolore. In questo caso l'effetto dura 10 secondi.

Ricordiamo che se un PGOS è in grado di lanciare incantesimi, tutto ciò che serve sapere è contenuto nella scheda fornitagli dallo staff.

Il Combattimento

La prima regola del combattimento è che si deve svolgere nella maniera più scenica possibile, in modo tale da renderlo sia realistico, sia piacevole agli occhi di chi lo osserva. Il nostro regolamento non fa uso di Chiamate, con l'eccezione di Imperium, spesso usate nei GrV per indicare effetti magici o soprannaturali. Le uniche regole da ricordare sono le seguenti:

- Ogni arma toglie un punto ferita, ad eccezione delle armi a due mani e delle armi in asta (come, ad esempio, lance e alabarde), che rimuovono due punti ferita dal momento in cui si viene colpiti.
- Le armature forniscono al personaggio che le indossa dei Punti Armatura (PA), che vengono rimossi prima dei PF. Le armature di cuoio forniscono 1 PA, quelle di metallo 2 PA. Per beneficiare di questo effetto, buona parte del corpo del personaggio deve essere coperta dall'armatura.
- Le frecce colpiscono direttamente i PF, ignorando del tutto l'armatura. Tutti i danni magici colpiscono direttamente i PF, ignorando del tutto l'armatura.
- Le armi circondate da una fascia di colore rosso colpiscono direttamente i PF, ignorando del tutto l'armatura.
- Alcuni personaggi sanno combattere senz'armi: in questo caso, le loro mani saranno fasciate da una benda nera. Anche in questo caso se si viene colpiti si perde un punto ferita.
- Se un avversario ruota chiaramente e in maniera vistosa un arma grande (quindi a due mani o in asta) sopra la sua testa e poi vi colpisce, dovrete buttarvi a terra.
- Se un avversario vi colpisce chiaramente su una mano, dovrete gettare a terra tutto ciò che vi impugnate.
- Se un avversario vi colpisce sul capo con l'impugnatura della sua arma, dovrete svenire.
- Se un avversario batte la propria arma da botta sul petto e poi vi colpisce sullo scudo, lo romperà rendendolo così inutilizzabile.
- I mostri non conosciuti (quindi mai visti durante la vita del personaggio) generano paura. Il giocatore dovrà reagire di conseguenza nel modo più opportuno.
- Ad ogni live verrà designato un posto dove dovranno essere portati i cadaveri dei mostri o dei personaggi interpretati dallo staff. In questo modo si rende più facile agli organizzatori il cambio di costumi o l'uscita di scena senza creare momenti che potrebbero diminuire l'immersione dei giocatori.
- Le **pistole** sono armi estremamente rare nel mondo di gioco. Se si viene colpiti da una di esse si viene direttamente portati nello stato di *sconfitto*. Un personaggio che ha 4 o più PF può resistere ad un colpo di pistola.
- I Non-morti sono un particolare tipo di nemico che hanno la peculiarità di incutere paura negli avversari. Quando un non morto urla i personaggi che lo sentono devono reagire di conseguenza, impauriti dal nemico.

Safe Words

Le safe words sono parole di sicurezza che permettono a tutti i giocatori di regolare l'intensità del gioco. Possono essere utilizzate sempre, in particolare per scene che possono essere molto intense e che quindi possono infastidire la sensibilità di un giocatore. Sono parole "in gioco", in quanto non stonano col setting, ma hanno un significato fuori gioco che non deve essere ignorato.

• VACCI PIANO: chi pronuncia questa Safe Word pensa che la scena stia venendo interpretata in maniera troppo forte e tutti coloro che stanno interagendo con colui che la pronuncia devono immediatamente diminuire l'intensità delle proprie azioni. La decisione di usare questa Safe Word è insindacabile e non rispettarla può portare a prendere provvedimenti, anche gravi, nei confronti del socio irrispettoso;

• TUTTO QUA?: questa Safe Word viene utilizzata nel caso in cui il PG voglia premere un po' di più il piede sull'acceleratore. Come in una scazzottata, in una gara di insulti o anche in scene dure o cruente. È una libera scelta di colui che la sente decidere o meno se aumentare l'intensità della propria azione e nessuno è obbligato, mai e per nessun motivo, a rispettare tale indicazione.

I Rituali

I Rituali sono particolari metodi utilizzati dai maghi e dai sacerdoti per accumulare grandi quantità di potere. Garantiscono effetti maggiori rispetto a quelli dei comuni incantesimi, ma il potere che sgorga da essi è difficile da controllare: possono fallire miseramente in un nulla di fatto, oppure generare così tanta energia da attirare orde di creature pronte ad approfittarne. Per realizzare un rituale occorre innanzitutto definire bene l'area interessata da tale rituale; si può ad esempio circondarla con simboli magici o svolgere il rituale intorno a un oggetto specifico, come può essere un braciere, un albero... Per aumentare il potere sprigionato dal rituale è possibile utilizzare per esso oggetti magici o reagenti. Gli oggetti così utilizzati vengono distrutti, indipendentemente dal successo del rituale, e devono quanto prima essere consegnati alla regia. È a discrezione del Regista decidere come il rituale ha influenzato il mondo di gioco. Anche la scenicità del rituale è considerata come parametro importante per determinare il successo o l'insuccesso del rituale.

Le arti: Cerusici, Fabbri e Alchimisti

Alcune abilità possedute dai giocatori prendono il nome di Arti. I maestri di queste arti sono conosciuti come Cerusici, Fabbri e Alchimisti. A differenza degli incantesimi, che hanno effetto quasi istantaneo, è sempre necessario impiegare del tempo per usare queste abilità. Richiediamo per ragioni di realismo che un Personaggio intenzionato utilizzare queste arti si premuri di simularle nella maniera migliore possibile. Ad esempio, un fabbro dovrà portare con se un buon numero di strumenti e produrre sferragliamenti vari mentre effettua le sue operazioni, un Cerusico dovrà rendere la medicazione quanto piò scenografica possibile, mentre un alchimista dovrà impiegare diverso tempo per mescere le sue pozioni. Per approfondire la conoscenza delle arti puoi leggere il "Manuale delle abilità", ma ricorda che se sei un PGOS tutto ciò che ti serve sarà già sulla tua scheda. L'unica cosa che tutti dovranno ricordare riguarda l'Alchimia: ad alcuni sapori particolarmente forti sono associati degli effetti, elencati in seguito.

- Menta: Se si sente un forte sapore di menta, quello che si sta bevendo è un pozione di cura. Quindi si riottengono tutti i PF persi.
- Amarena: Se si sente un forte sapore di amarena, quello che si sta bevendo è un filtro d'amore. Quindi si è innamorati dalla prima persona che si vede.
- Sale: Se si sente un forte sapore di sale, quello che si sta bevendo è un veleno di indebolimento. Fino a che non verrete curati, dovrete simulare al meglio questa nuova condizione.
- Peperoncino: Se si sente un forte sapore di peperoncino, quello che si sta bevendo è un veleno di furia. Quindi bisogna diventare rabbiosi e ostili verso chiunque, nemico o amico che sia.
- Aceto: Se si sente un forte sapore di aceto, quello che si sta bevendo è un veleno mortale. Se non curata entro pochi minuti, porta alla morte. In gioco questo veleno è chiamato Perennis Somnum.

Combattere senz'armi

Si sa, nei fantasy ci sono i nani e i nani amano fare risse nelle taverne e nelle birrerie, schiantando le teste degli avventori con pugni pesanti quanto una badilata. Il grosso problema della lotta a mani nude e dei giochi di ruolo è che, non essendo noi stessi armi da LARP, rischia di diventare una faccenda piuttosto pericolosa. Pertanto, la lotta senz'armi deve sempre essere concordata tra i giocatori, magari senza farsi troppo notare. Pugni calci, testate e via dicendo non hanno alcun effetto in gioco e non veicolano alcuna chiamata. I colpi devono essere estremamente ampi e teatrali e devono fermarsi a una distanza considerevole dal bersaglio. La lotta a mani nude va quindi vista soprattutto come un espediente scenico, ma nessuno vi vieta di subirne gli effetti come preferite. Questo è un ambito in cui le Safe Words sono molto importanti e quindi non abbiate timore ad utilizzarle.

Commercio: monete e gemme

Durante il corso della vostra avventura vi imbatterete in diversi tipi di monete, infatti ogni regione ha la sua valuta e il suo conio, ma possiamo dividere le monete in rame, argento ed oro. La conversione è molto semplice: 10 monete di rame sono 1 d'argento mentre 10 d'argento sono 1 d'oro.

Ti chiederai dunque: "ma come faccio a comprare oggetti nel nord se ho solo monete dell'est?" La risposta è molto semplice: utilizzo le **gemme**.

Ne esistono di diversi tipi e ognuna ha un suo valore, con esse si può tranquillamente comprare o vendere oggetti in qualunque regione senza dover cambiare moneta.

Tipi di gemma

- Opale: gemma molto comune dal valore di 8 monete di rame;
- Zaffiro: gemma di colore blu dal valore di 4 monete d'argento;
- Smeraldo: gemma verde dal valore di 8 monete d'argento;
- Rubino: gemma rossa molto preziosa dal valore di 1 moneta d'oro e 2 d'argento;
- Diamante: la gemma più rara e preziosa di tutto l'anello, vale 5 monete d'oro.