

# 7s, Un nuovo giorno REGOLAMENTO



*versione 3*

## *Prefazione*

Il regolamento che andrete a leggere nasce da una scelta presa dopo 4 anni di campagna vissuta intensamente dallo staff ed ancor di più dai giocatori che spontaneamente, sempre più spesso, agivano e creavano entusiasmanti spazi di gioco che però uscivano dal seminato tracciato dalle regole presenti.

Per non perdere o reprimere queste espressioni interpretative nate dalla genuina passione delle persone, abbiamo scelto di costruire un nuovo regolamento partendo da zero, senza resettare l'ambiente di gioco per mantenere il vissuto di tutti i personaggi che da anni ormai si ritrovano e si accompagnano odiandosi ed amandosi senza mai perdersi di vista.

Grazie per riempire le nostre vele e portarci sempre più lontani in questo mare sconosciuto

# Indice

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>FIGURE DEL GIOCO</b>	<b>4</b>
I giocatori e i Personaggi Giocanti (PG)	4
Regole di comportamento	4
I controllori delle regole	4
I Personaggi non giocanti	5
I master	5
Il responsabile di progetto	5
<b>CHIAMATE SPECIALI E DI SOCCORSO</b>	<b>5</b>
<b>REGOLE PER IL BUON GIOCO</b>	<b>5</b>
Sportività e spirito del gioco	5
Diatribe e ricorsi	6
La regola dello svantaggio	6
In Gioco, Fuori Gioco, aree di gioco	6
Segreteria	7
Abbreviazioni usate	7
<b>REGOLE GENERALI</b>	<b>7</b>
<b>REGOLE PER IL COMBATTIMENTO</b>	<b>7</b>
Armi e armature	8
Regole del combattimento in mischia	8
Regole per il combattimento a mani nude	9
Armi da fuoco	9
Locazioni, scudi e PF reali e temporanei	9
Colpo sporco	10
Mano primaria e mano secondaria	10
Scudi e buckler	10
Termine del combattimento	11
<b>SANGUINAMENTO, COMA, MORTE E DECOMPOSIZIONE</b>	<b>11</b>
Il sanguinamento	11
Il coma	11
La decomposizione	11
La morte	11
Amnesia	12
Malattie e maledizioni	12
Recupero e riparazione	12
<b>AZIONI, INTERSESSIONI E MISSIVE</b>	<b>12</b>
Azioni	12
Dove inviare le Azioni FG	13
Tempistiche per le azioni e scadenze	13

Le distanze tra un punto e l'altro	13
Intersessioni E Missive	13
LE DICHIARAZIONI	14
Inarrestabile	14
Danni	14
Effetti	15
Estensioni	20
Dichiarazioni gestuali	21
ANALIZZARE LO STATO DI SALUTE	22
PERQUISIZIONE E FURTO	23
Come derubare il prossimo	23
Legare, Imbavagliare, trasportare PG	24
MATERIALI DI GIOCO	24
Equipaggiamento personale	24
Busta PG	24
Scheda personaggio	24
Cartellino cadavere	24
Identificazioni e Creazioni	25
Informativi IG	25
Lucchetti e chiavi	25
Magia latente	25
Malattie e maledizioni	25
OGGETTI	25
Oggetti fisici.	25
Documenti	25
Scrigni	26
Monete	26
Cartellini oggetto	26
Ingredienti	26
Oggetti tecnologici e oggetti magici	26
Pozioni	26
Rifornimenti Medici (RM)	27
Cartellini munizione	27
POTENZIAMENTI E CUMULABILITÀ	27
<b>CREARE UN PG</b>	<b>27</b>
SCHEMA PG	28
BACKGROUND DEL PG	29
Background di gruppo	29
POTENZIARE IL PROPRIO PG	30

# INTRODUZIONE

## ***BENVENUTI!***

Cos'è un gioco di ruolo dal vivo? Un gioco di ruolo dal vivo è come un film o uno spettacolo teatrale, in cui gli attori però non seguono un copione prestabilito, ma interpretano i propri personaggi improvvisando, sulla base del loro carattere e delle situazioni che si presentano via via. I giocatori sono quindi gli attori, mentre gli organizzatori si occupano della trama e di far vivere il mondo attorno ai personaggi.

Questo documento contiene tutte le informazioni necessarie per creare il vostro personaggio e per giocare a Seven Seas: tutti i giocatori sono tenuti a conoscerlo approfonditamente.

## FIGURE DEL GIOCO

### *I giocatori e i Personaggi Giocanti (PG)*

È importante avere ben presente la differenza tra giocatore e personaggio: il primo sei tu, che leggi queste pagine, il secondo è il personaggio di fantasia che interpreterai durante il gioco. Tutte le vicende che capiteranno durante il gioco al tuo PG rimarranno circoscritte in quell'ambito e non avranno effetti nel mondo esterno. **In questo senso, simulazioni di violenza, scherno o quant'altro saranno solo interpretazioni di altri PG, e non saranno rivolte a te come persona.**

Non è il caso di dilungarsi ulteriormente sulla differenza tra gioco e realtà: passiamo ora alle regole vere e proprie.

### *Regole di comportamento*

- I giocatori sono tenuti a una completa conoscenza del regolamento e dell'ambientazione.
- Sono tenuti a rispettare in qualsiasi momento gli altri giocatori e lo Staff.
- Sono tenuti ad accettare qualsiasi decisione dello Staff.
- Sono tenuti a rispettare la natura e preservare l'ambiente dell'area di gioco.
- Sono tenuti a utilizzare l'area di gioco secondo le norme predisposte dallo Staff a ogni evento.
- Sono tenuti a segnalare allo Staff eventuali irregolarità nello svolgimento del gioco.
- Sono tenuti a impegnarsi secondo sportività e spirito del gioco.

Qualora un giocatore fosse sorpreso a non rispettare le norme comportamentali, le sanzioni saranno, in ordine:

1. Ammonimento verbale da parte di un master o un organizzatore;
2. Decurtazione dei PX ed ammonimento pubblico;
3. Allontanamento per l'evento successivo;
4. Allontanamento del giocatore per un numero di mesi variabile tra 6 e 12, a seconda della gravità dell'atto.

**NB: Particolari atteggiamenti antisportivi, recidivi o illeciti saranno sanzionati in qualsiasi momento con la sospensione o l'espulsione a tempo indeterminato a discrezione dello Staff.**

### *I controllori delle regole*

I controllori sono scelti tra i giocatori più esperti e nei cui confronti lo Staff ha maggiore fiducia. Hanno il compito di verificare e aiutare il corretto svolgimento del gioco, il rispetto del regolamento ed in misura minore dell'ambientazione. Se il controllore ravvisa una situazione apparentemente irregolare, ha il dovere di informare un master o il responsabile di progetto.

## *I Personaggi non giocanti*

I personaggi che non sono personaggi giocanti saranno interpretati dai PNG.

I PNG sono in tutto e per tutto dei membri dello Staff, e pertanto ciò che dicono deve essere rispettato di conseguenza. I membri dello Staff non hanno PG personali, ma solo PNG, funzionali alla conduzione della campagna. Tutti i membri dello staff possono controllare i cartellini dei giocatori.

## *I master*

Sono i membri dello Staff di maggior rilievo, dopo il responsabile di progetto. Oltre a interpretare i PNG, i master aggiornano regolamento e ambientazione, scrivono le trame, arbitrano il gioco, diradano i dubbi sul regolamento, e lo fanno rispettare: controllano l'onestà dei giocatori e gestiscono le situazioni difficili.

## *Il responsabile di progetto*

È il membro Staff che gestisce l'intero GRV in gioco e fuori dal gioco: oltre ad operare come master, si occupa di gestire e dirigere l'intera organizzazione. Può andare apparentemente oltre il regolamento per motivi arbitrari o della gestione, ma in ogni caso come nella migliore tradizione di GDR da tavolo, la sua parola non deve mai essere messa in discussione poiché conosce la trama di gioco e agisce in funzione di essa. Nomina un vice che lo affianchi e lo sostituisca quando non è presente ad un evento.

Tutto lo Staff s'impegna a rispettare i giocatori e il gioco come bene comune, vi ricordiamo che ogni decisione presa, quindi anche quelle apparentemente inutili o sconvenienti, sono volte al bene del gioco stesso, che richiede un clima di serenità e impegno da parte di tutti.

## CHIAMATE SPECIALI E DI SOCCORSO

Le chiamate speciali sono effettuabili esclusivamente dai membri dello Staff e sono:

<b><u>In Gioco:</u></b>	quando lo Staff utilizza questa chiamata, si entra ufficialmente in gioco;
<b><u>Fuori Gioco:</u></b>	quando lo Staff utilizza questa chiamata, si esce ufficialmente dal gioco;
<b><u>Gioco Fermo:</u></b>	quando lo Staff utilizza questa chiamata, tutti i presenti nell'area di gioco sono tenuti a fermarsi all'istante sul posto, qualsiasi azione deve essere interrotta.

Le chiamate effettuabili da tutti sono:

<b><u>Uomo A Terra:</u></b>	indica la presenza di un ferito o contuso sul campo di gioco; per quanto questa chiamata non fermi ufficialmente il gioco, essa richiama tutti i presenti a usare il buon senso e allontanarsi celermente dal ferito, interrompendo qualsiasi azione potenzialmente pericolosa quali combattimenti e simili.
<b><u>Chiamata Errata:</u></b>	significa che la chiamata o la formula utilizzata è sbagliata, e che pertanto non ha alcun effetto. Se si stava lanciando un incantesimo, il mana usato viene consumato.

## REGOLE PER IL BUON GIOCO

### *Sportività e spirito del gioco*

Lo Staff invita a giocare seguendo due semplici binari: **il buonsenso e il regolamento**, mantenendo sempre la calma e ricordando che si tratta sempre e comunque di un gioco. Qualsiasi gesto che vada contro questi semplici principi danneggia il vostro divertimento e quello altrui. Sono molte le spiacevoli occasioni in cui la convenienza

di un'azione potrebbe portarvi a interpretare il vostro PG in maniera non coerente, a cedere all'ambizione di crescita come unico obiettivo o a sfruttare le conoscenze del giocatore come appartenenti al vostro PG. Questi atteggiamenti, così come l'interpretazione forzata del regolamento volta ad avvantaggiare se stessi, sono ritenuti infantili e poco sportivi e, poiché il gioco di ruolo dal vivo si regge sulla fiducia e sulla lealtà reciproca di tutti, facciamo appello alla vostra maturità per salvaguardare il divertimento comune.

### *Diatriba e ricorsi*

Qualora durante il gioco vi capiti di assistere a eventi che ritenete poco chiari, dubbi, irrispettosi del regolamento o qualora voi e un altro giocatore non siate d'accordo sull'interpretazione di uno o più punti del seguente documento, è possibile rivolgersi a un Master per risolvere la diatriba. Il Master in questione si segnerà il vostro nome, la diatriba in corso e i nomi degli eventuali testimoni alla scena. Starà poi al Master stesso darvi una risposta immediata o, nel caso in cui non ne fosse in grado, delle linee guida provvisorie da seguire in attesa di discutere il caso con i restanti membri dello Staff. Per evitare confusioni e soprattutto ritrovarvi con linee guida discordanti, **dovrete rivolgervi a un solo master per ogni diatriba**: chiedere il parere di più membri dello Staff finché non trovate una risposta che vi compiace riguardo allo stesso evento dubbio, è considerato atteggiamento antisportivo e sarà punito come tale.

A fine evento, è compito del giocatore che si è rivolto al master scrivere una mail allo staff spiegando la situazione, chiedendo la versione definitiva. A quel punto lo staff di comune accordo valuterà la risposta ufficiale, che potrà pubblicare sul sito, per regolamentare i casi simili futuri.

### *La regola dello svantaggio*

**In caso di dubbio regolamentare o relativo alla situazione concreta, il giocatore è tenuto innanzi tutto a dare l'interpretazione a sé più sfavorevole.** Laddove non vi sia un'interpretazione sfavorevole, è tenuto a seguire l'interpretazione che abbia la minore incidenza negativa sul gioco altrui.

### *In Gioco, Fuori Gioco, aree di gioco*

Durante un evento si è in gioco (IG) dal momento in cui i Master utilizzano la chiamata In Gioco fino a quando non dichiarano la chiamata Fuori Gioco. Durante questo periodo i PG sono sempre considerati IG, non è permessa nessuna eccezione a questa regola, salvo precise indicazioni di un Master.

Ci sono comunque delle aree in cui un PG è considerato sempre fuori gioco (FG), essi sono le camerate o le tende, la segreteria, i bagni, i punti ristoro non allestiti dallo Staff (bar o simili) e ogni altro posto espressamente segnalato dallo Staff durante il briefing, a volte con nastro bianco e rosso o relativa segnaletica:

- **Bollino rosso:** viene utilizzato un cartello di colore rosso per indicare i limiti dell'area di gioco e le zone nelle quali non è permesso entrare per nessun motivo.
- **Bollino giallo:** viene utilizzato un cartello di colore giallo per indicare quelle aree in cui si deve agire con maggior cautela o in cui bisogna mantenere un comportamento e un tono di voce discreto. In queste aree di gioco è vietata qualsiasi forma di combattimento diversa dal duello uno contro uno autorizzato esplicitamente da un membro dello Staff, e in ogni caso è proibito il combattimento notturno. **Qualsiasi forma di scalinata, passaggio pericoloso o stretto (incluse le porte) è SEMPRE considerata bollino giallo anche in mancanza dell'apposita segnaletica.**

È considerato atteggiamento antisportivo ricorrere ad aree FG per salvare le sorti del proprio PG. **Chi voglia abbandonare l'area di gioco, deve sostare per dieci secondi al limitare della stessa facendo un gesto di salute con la mano, in maniera da rendere chiaro che si sta allontanando.** Se interrompe il gesto per difendersi, deve iniziare il conteggio da capo.

Durante un evento è possibile ritirare il proprio PG e smettere di giocare; le motivazioni possono essere IG ma anche FG. In entrambi i casi, il giocatore può mettersi a disposizione dello Staff per aiutarlo come assistente. Un PG ritirato da un evento non può mai tornare IG nel medesimo. È importante notare che non è concesso avere più di un PG alla volta, per cui se si desidera farne uno nuovo, è necessario ritirare permanentemente l'altro; in caso ciò avvenga all'interno di un evento, è possibile richiedere che i PX dell'evento siano assegnati al nuovo PG.

Ricordatevi la distinzione tra IG e FG anche a livello interpretativo: quando siete IG, state interpretando un vostro alter ego nato e cresciuto nel mondo di gioco e che, come tale, non ragiona necessariamente come il giocatore che lo interpreta e non vive nell'Italia contemporanea!

## *Segreteria*

È necessario rivolgersi alla segreteria per ogni cosa che riguardi la propria scheda PG, per ritirare eventuali oggetti di gioco non stampabili autonomamente dal Pg o monete, per creare un nuovo PG durante un evento e per segnalare la morte di un PG e riconsegnarne il cartellino; in qualsiasi momento potete rivolgervi a un membro dello Staff o in segreteria per dubbi, perplessità o altro.

## *Abbreviazioni usate*

Nel manuale si fa uso ricorrente delle seguenti abbreviazioni:

CR	=	Cartellino Rituale
CM	=	Cartellino Mana
FG	=	Fuori Gioco
IG	=	In Gioco
Mb	=	Monete di Bronzo
Ma	=	Monete d'Argento
Mo	=	Monete d'Oro
CS	=	Cartellino Abilità Speciale
PdR	=	Punto di Rottura
PF	=	Punti Ferita
PG	=	Personaggio Giocante
PnG	=	Personaggio non Giocante
PX	=	Punti esperienza

# REGOLE GENERALI

## REGOLE PER IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è una parte fondamentale del gioco, ma poiché comporta un'interazione fisica è importante ricordare e osservare alcune semplici norme di sicurezza:

- Il combattimento nel GRV non è un'occasione per dimostrare la propria forza o per sfogarsi, ma è interpretazione e abilità. I colpi non devono essere portati con eccessiva foga e in ogni caso si deve essere ragionevoli nei propri attacchi e guardare e valutare sempre chi si ha di fronte;
- Non è mai tollerato il contatto fisico, se non nella misura in cui è inevitabile e comunque inoffensivo e accettato dall'altro giocatore (es. mano sulla spalla mentre si trasporta un ferito o simili);
- È proibito caricare fisicamente l'avversario con armi o scudi o bloccare con la forza l'arma altrui in modo da neutralizzare l'avversario;
- È proibito parare utilizzando armi da fuoco o oggetti di scena;
- Laddove si usino danni a distanza indipendenti da un attacco fisico (ad es, incantesimi o pistole) è sempre gradito indicare chi ne sia il bersaglio, soprattutto se in situazione di particolare concitazione

come un combattimento. In tal caso, è possibile usare i nomi propri delle persone, cercando di evitare fraintendimenti e casi di omonimia

- È pericolosissimo e assolutamente proibito colpire in affondo (con la punta dell'arma).
- La testa non può MAI essere colpita.

Fermo restando che esiste la sfortuna, non sono ammesse giustificazioni per le proprie azioni, qualora si verificassero spiacevoli infortuni in combattimento dovuti all'imperizia di un giocatore. Con un po' di attenzione nessuno si fa male e tutti si divertono.

Ognuno è responsabile delle proprie azioni, così come delle proprie armi, ed è tenuto a far controllare l'idoneità del proprio equipaggiamento allo Staff all'inizio di ogni evento. Lo Staff può sanzionare in ogni momento chi non si comporta correttamente in combattimento.

**È ugualmente intollerabile sfruttare queste regole di sicurezza contro gli altri giocatori.** "Abbracciare" lo scudo di un avversario ben sapendo che questo non potrà rispondere come ci si aspetterebbe per motivi di sicurezza è, per esempio, un comportamento antisportivo. Questi comportamenti verranno sanzionati dallo Staff nelle maniere ritenute adeguate

## *Armi e armature*

**All'inizio di ogni raduno le armi e le armature da utilizzare nel gioco devono essere sottoposte ad un controllo da parte dei membri dello Staff per verificarne la sicurezza.** Tutti i giocatori sono quindi tenuti a far controllare il proprio equipaggiamento di gioco e accettare l'esito del controllo; l'utilizzo di armi o protezioni irregolari e/o non controllate può essere punito a discrezione dello Staff. Tutte le armi e tutte le armature devono essere sicure e al contempo accettabili esteticamente, in modo da apparire verosimili e conformi alle norme che regolamentano le armi. Qualora un'arma o un'armatura venga definita non conforme, non potrà più essere utilizzata per nessuna ragione o funzione, a parte l'abbellimento.

**Le regole per la validità di armi e armature sono basate sul buonsenso e sullo standard di sicurezza che lo Staff vuole mantenere durante gli eventi. Tale decisione pertanto non è contestabile.**

Le armature sono divise in armature leggere e pesanti. È lo staff ad avere l'ultima parola se un'armatura sia leggera o pesante, ma in linea generale se un'armatura è in pelle allora sarà quasi sicuramente leggera, se è di metallo sarà quasi sicuramente pesante.

## *Regole del combattimento in mischia*

Ogni scontro corpo a corpo tra PG, PNG o mostri che abbia effetti reali (ossia alteri lo stato di salute dei contendenti) è considerato combattimento in mischia. Ogni volta che qualcuno colpisce un avversario, è tenuto a dichiarare il Danno e l'eventuale Effetto della propria arma o incantesimo. **Ogni colpo inflitto e ogni ferita subita devono essere recitati in modo da rendere il combattimento epico e verosimile.** Tutti i colpi devono essere caricati ragionevolmente secondo la dimensione e il tipo dell'arma; lo sgradevole fenomeno del tapping, o colpo a ripetizione, è passibile di ammonimento da parte dello Staff.

Il sistema di combattimento si basa sulle dichiarazioni che accompagnano ogni colpo inflitto. Le dichiarazioni di attacco sono composte da **Danno + Effetto + Estensione. L'immunità a Danno rende immune a tutta la chiamata, quella all'Effetto, o all'estensione, solo ad essi.**

*Esempio: Savash possiede un medaglione che lo rende immune all'Effetto Infezione. Viene colpito alla schiena da un Etereo con un pugnale magico che dichiara "Magico 2 Infezione". Savash dichiara "IMMUNE a Infezione", e subisce invece gli effetti di Magico 2, ossia due danni, ma sopravvive e decide di cambiare aria a gran velocità.*

*Esempio: Clarissa è un'Umana immune al Danno Magico, viene colpita da una Dionea con un bastone che dichiara "Magico 2 A Terra". Clarissa dichiara IMMUNE e non subisce alcun Danno o Effetto dal colpo.*



## *Regole per il combattimento a mani nude*

È possibile simulare una rissa tra PG solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi da mischia. Tenete ben presente che in caso di rissa i PG non subiscono realmente i colpi (non viene modificato in nessun modo lo stato di salute dei PG) e ciò che succede è pura interpretazione ed è con tale spirito che va vissuta.

Per simulare i colpi basta dichiarare Calcio, Pugno, Schiaffo e simili, stando sempre attenti ad evitare il reale contatto fisico. Il tipo di colpo deve essere seguito da un numero che simula il livello di “Forza” del personaggio, che dipende da specifiche abilità acquisite. Ogni personaggio di base parte con un livello di “Forza” pari a 1.

Chi riceve un colpo è tenuto a simularne l'effetto.

Quando i “danni” dichiarati da uno dei contendenti superano i PF dell'altro, questo “perde” il combattimento: per simulare questa situazione, che deve essere chiara a tutti, il Pg deve “finire al tappeto”, oppure comunque cadere a terra/accasciarsi su un mobile sconfitto o arrendersi in maniera plateale, stremato dai colpi.

La sconfitta non altera comunque in alcun modo lo stato di salute del Pg. Infatti, egli si riprenderà spontaneamente pochi secondi dopo che sarà stato mandato al tappeto, senza alcun effetto ulteriore. Egli si riprenderà immediatamente se verrà ferito, affetto da un qualsiasi Effetto, sottoposto ad un'abilità o perquisito.

**NB: Queste regole si applicano solo fuori dai combattimenti “di mischia”. Se uno dei contendenti imbraccia un'arma, non si può più simulare il “combattimento a mani nude” per motivi di sicurezza.**

## *Armi da fuoco*

Ogni arma da fuoco, sia essa un fucile o una pistola, deve essere rappresentata correttamente da una replica ove sia possibile utilizzare i colpi a salve, detti comunemente “Scoppietti”. Le munizioni dell'arma verranno rappresentate dai Cartellini Munizioni.

## *Localzioni, scudi e PF reali e temporanei*

Il corpo di ogni PG è diviso in 5 localzioni: tronco, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra e gamba destra. Le localzioni braccio vanno dalla punta delle dita della mano fino all'osso della spalla, le localzioni gamba vanno dalla punta della scarpa fino all'inguine e comprendono le natiche, la localzione torso è tutto ciò che è compreso tra queste zone.

**Le parti più sensibili del corpo, quali testa e genitali, non sono localzione, non subiscono effetti in gioco e chi dovesse colpire intenzionalmente verrà punito dallo Staff.**

Ogni PG possiede un certo numero di punti ferita in ogni localzione: quando subisce dei danni, deve sottrarli dal totale della localzione colpita. Quando i PF di una localzione scendono a 0 si dice che la localzione è incapacitata, il che la rende inutilizzabile: una gamba non sarà più in grado di sostenere il peso del corpo, mentre un braccio penzolerà inerte. È considerato atteggiamento antisportivo posizionarsi in modo da difendersi dagli attacchi con un arto incapacitato.

**Quando i PF della localzione vitale (tronco) scendono a 0, il PG cade in coma ed è prossimo alla morte.**

Per recuperare PF è necessario l'effetto GUARIGIONE.

I PF possono essere aumentati da incantesimi ed oggetti, che forniscono i cosiddetti **PF temporanei**: questi seguono regole leggermente diverse dai PF reali, come spiegato qui sotto:

- quando si subiscono dei danni, i PF temporanei vengono persi per primi;
- i PF temporanei persi sono persi definitivamente, ossia non è possibile recuperarli con l'effetto GUARIGIONE;

- ottenere PF temporanei non curerà in nessun modo una locazione ferita, pertanto una locazione incapacitata potrebbe ottenere PF temporanei ma continuerebbe ad essere incapacitata ed inutilizzabile. In particolare, nel caso della locazione vitale ottenere PF temporanei NON ferma il conteggio del coma (vedi “Il coma”, più avanti) o del sanguinamento (vedi “Il sanguinamento”, più avanti);

*Esempio: Alapai è un etereo con 2 PF. Viene ferito al tronco e rimane con un solo punto ferita. Decide di bere una pozione che gli garantisce 2 PF extra per 5 minuti, portando il suo totale temporaneo a 3 PF. Viene colpito di nuovo, e scende a 2 PF, di cui uno reale e uno temporaneo. A questo punto, Alapai va da un medico per farsi curare, e grazie a questo intervento i suoi PF salgono a 3 (2 reali e uno temporaneo). I PF torneranno 2 (reali) allo scadere dei 5 minuti, quando la pozione di potenziamento terminerà il suo effetto.*

## *Colpo sporco*

Si definisce colpo sporco un attacco che viene parato solo parzialmente dal difensore ma riesce a raggiungere comunque una locazione. Il colpo sporco NON È un colpo valido: Se l'attacco viene parato dall'arma viene considerato parato, anche se ha toccato la locazione.

Si faccia particolare **attenzione**:

- effettuare colpi molto forti, oltre le norme di sicurezza, per infrangere la difesa di un avversario è considerato atteggiamento antisportivo e pericoloso
- spingere sull'arma dell'avversario che ha parato un attacco, al fine di arrivare comunque a toccare una locazione del bersaglio è considerato atteggiamento antisportivo e pericoloso

Entrambe le eventualità segnate sopra saranno **severamente** punite dallo Staff: la sicurezza e la correttezza vengono prima di ogni altra cosa.

## *Mano primaria e mano secondaria*

Tutti i giocatori devono indicare se sono destrorsi o mancini. Per i destrorsi la mano/braccio/arto primaria è la destra e quella secondaria la sinistra, per i mancini è il contrario. Quando l'arto primario viene portato a 0 PF non può più essere utilizzato: se il PG possiede l'abilità Ambidestria, può ancora usare la mano secondaria come di consueto, ma se non possiede questa abilità può comunque afferrare la propria arma con la mano secondaria e combattere alla bell'e meglio.

Per simulare la difficoltà di combattere con la mano sbagliata, un PG senza Ambidestria dovrà dichiarare sempre e soltanto il Danno (NORMALE) 1, senza poter applicare alcun Effetto né Estensione, derivanti da abilità o cartellini.

## *Scudi e buckler*

I buckler e gli scudi non sono considerati locazioni e seguono regole particolari: non hanno PF, ma hanno un PdR. Gli scudi bloccano tutti i colpi subiti, proteggendo chi li imbraccia, ma se subiscono un Danno pari o superiore al loro **PdR**, dopo aver parato il colpo subiscono l'Effetto DANNEGGIATO.

Uno scudo danneggiato va lasciato cadere, mentre un buckler (troppo scomodo da togliere rapidamente) deve essere considerato assente. Qualsiasi tipo di scudo deve sempre dichiarare IMMUNE al Danno VELENO e viene influenzato solo dagli Effetti DANNEGGIATO e DISTRUTTO, come spiegato più avanti, se si ricevono chiamate come A TERRA e SPINTA parandole con lo scudo il pg ne subisce comunque gli effetti.

**NB: se l'Estensione ESTESO colpisce lo scudo, si limita ad avere effetto solo di esso. Se l'Estensione ESTESO colpisce una locazione non ha effetto sullo scudo, a meno che non sia collegata all'Effetto DANNEGGIATO o all'Effetto DISTRUTTO.**

Bisogna ricordare che la protezione offerta da questi oggetti è valida solo fintanto che sono impugnati o stretti all'avambraccio (a seconda del caso): quando sono portati a tracolla sono considerati oggetti trasportati e non proteggono in alcun modo il corpo del PG. Se un colpo raggiunge uno scudo tenuto a tracolla, si considererà che abbia colpito la schiena.

**NB: Le immunità del PG NON si estendono allo scudo e, viceversa, le immunità dello scudo non si estendono alle locazioni del PG.**

### *Termine del combattimento*

Numerose abilità sono utilizzabili un certo numero di volte a combattimento. Un combattimento si considera terminato quando non ci sono più nemici in zona (a prescindere che siano visibili o invisibili). Gli effetti utilizzabili una o più volte a combattimento sono riutilizzabili passati 5 minuti dall'ultima dichiarazione e/o incantesimo udito o lanciato o nemico avvistato.

## SANGUINAMENTO, COMA, MORTE E DECOMPOSIZIONE

### *Il sanguinamento*

Quando un PG perde il **SECONDO PF NON TEMPORANEO** di una locazione entra in fase di SANGUINAMENTO: Finchè non verrà correttamente stabilizzata la ferita, essa continuerà a sanguinare (questo non preclude l'uso della locazione, salvo il colpo non l'abbia mandata a Zero.)

Dopo 10 minuti di sanguinamento, se la ferita non è stata stabilizzata, la locazione va a Zero, ed è inutilizzabile. (Se la locazione ferita è il Tronco il personaggio cade in coma) Dopo altri 5 minuti, se l'arto a zero non è stato curato o stabilizzato, il personaggio cade in coma.

**NB: i PF a Zero rimangono soltanto quelli della locazione che ha subito il sanguinamento.**

### *Il coma*

Quando un PG raggiunge i 0 PF nella locazione vitale (tronco) cade in coma per 5 minuti, durante i quali deve utilizzare la chiamata gestuale SONO IN COMA. **Il soggetto è incosciente e non può in alcun modo spostarsi, interagire con altri PG o semplicemente richiamarne l'attenzione.** Nell'arco dei 5 minuti può però essere curato, stabilizzato o trasportato altrove.

Quando un PG in coma è soggetto ad abilità che stabilizzano la locazione vitale, deve sospendere momentaneamente il conteggio del coma. Se chi utilizza l'abilità sopra citata s'interrompe prima di dichiararne l'effetto, il PG in coma riprende il conteggio da dove l'aveva interrotto: se il paziente è soggetto all'Effetto STABILIZZATO, e questo termina senza che il paziente venga curato, ossia riportato ad almeno 1 PF nella locazione vitale, il conteggio del coma ricomincia dall'inizio.

### *La decomposizione*

Terminata la fase di coma il PG muore e passa alla fase di decomposizione. Deve mantenere la chiamata gestuale SONO IN COMA, ed essendo ancora incosciente non può spostarsi, interagire con altri PG né richiamarne l'attenzione. Anche questa fase dura 5 minuti, scaduti i quali il PG morirà definitivamente e irrimediabilmente. Un pg in decomposizione può essere curato con l'abilità "Chirurgo esperto 3" durante la quale interrompe il conteggio. Un pg in decomposizione non può essere stabilizzato.

**Un pg che viene riportato allo stato cosciente dallo stato di decomposizione perde un arto o parte del corpo a sua scelta tra gamba, braccio e occhio, che non abbia già scelto prima. Se ha già perso ognuna delle tre possibilità allora la decomposizione è immediatamente fatale.**

Un PG o PNG in decomposizione è inoltre soggetto a COLPO DI GRAZIA: chiunque possieda un modo di infliggere danno diverso da VELENO o STORDISCI può colpire con esso la persona in decomposizione e dichiarare “COLPO DI GRAZIA”, uccidendola all’istante.

## *La morte*

Allo scadere dei 5 minuti di decomposizione o appena riceve un COLPO DI GRAZIA, il PG muore definitivamente: il giocatore che interpretava il malcapitato rimane in silenzio, fermo sul posto per il tempo che desidera, sempre utilizzando la Dichiarazione Gestuale SONO IN COMA, dopodiché lascia per terra il cartellino cadavere e tutti i suoi averi e, utilizzando la Dichiarazione Gestuale NON SONO QUI, si reca in segreteria per consegnare il cartellino e scegliere assieme allo Staff cosa fare per il resto dell’evento.

**Non è mai possibile resuscitare un PG morto, in alcun modo.**

**N.B. Non c’è alcun modo, a parte la chiamata NECROSI, per uccidere un PG immediatamente, senza aspettare almeno il termine dei 5 minuti di coma.**

## *Amnesia*

Il danno STORDISCI e la decomposizione hanno particolari effetti sulla memoria dei PG caduti:

**I PG che perdono coscienza subendo almeno un danno a causa del Danno STORDISCI dimenticano i 5 minuti precedenti al momento in cui lo hanno subito.**

~~Un PG che raggiunge la fase di decomposizione e viene salvato non conserva il ricordo di ciò che è avvenuto durante la giornata, dall’IG fino al momento della sua entrata in coma.~~

## *Malattie e maledizioni*

Nel corso delle loro avventure i PG potrebbero entrare a contatto con miasmi o subire tremendi effetti di maledizioni. Per rappresentare ciò, durante un evento potrebbero ricevere dei cartellini malattia o maledizione. Ogni maledizione è un caso a sé e per essere rimossa richiede procedure diverse di volta in volta.

Esistono, invece, molti tipi diversi di malattie, per essere curati occorrono apposite abilità. L’unica possibilità per guarire è l’elaborazione di una cura apposita o utilizzarne una già nota adatta alla malattia in questione.

Se il PG contrae una malattia o una maledizione essa viene segnalata dallo staff al giocatore che potrà poi consultarla sulla sua pagina di 7app. Le maledizioni risultano come abilità da scheda (anche se nella stragrande maggioranza dei casi si tratta di effetti negativi), mentre nel caso di malattie un avviso segnalerà che il corpo del PG comincia a manifestare dei problemi. Si veda “Guida a 7app” per avere più dettagli in merito. I personaggi con l’abilità Esperto di malattie possono riconoscere le malattie guardando l’avviso del PG malato e quelli con Individuare il Magico e Percepire Maledizioni possono riconoscere la presenza di maledizioni (solo chi possiede Percepire Maledizioni 3 può leggerne l’effetto).

## *Recupero e riparazione*

**Al termine dell’evento, i Pg con arti necrotici muoiono.**

Al termine della giornata di gioco, ossia al momento della chiamata Fuori Gioco, i PG feriti o in coma vengono curati da eventuali infezioni e recuperano tutti i loro PF, riportandoli al massimo in ogni locazione.

Gli oggetti che hanno subito gli Effetti DANNEGGIATO sono ripristinabili solo attraverso l’Effetto RIPARAZIONE.

Gli oggetti non vengono ripristinati dopo aver subito il Potere Speciale DISTRUTTO e sono irrimediabilmente persi.

# AZIONI, INTERSESSIONI E MISSIVE

## *Azioni*

**Tra un evento e l'altro, il giocatore ha a disposizione 2 slot Azioni FG.**

**Le azioni FG (che comprendono possibilità di azione extra ottenute tramite le abilità Voci di Strada, Informatori e Biblioteconomia) devono essere mandate entro 1 mese dalla fine del live precedente; ad esempio, se il live finisce il 7 di aprile la scadenza delle azioni è il 7 di maggio. Le missioni navali (vedi Guida a 7App) e i progetti inviabili con l'abilità Progettare possono invece essere inviati fino a 1 mese prima del live successivo.**

Con Azione FG si intende tutto ciò che un personaggio può fare tra un evento e l'altro, nei momenti di “riposo”, senza utilizzare abilità particolari. Un esempio di azione può essere: “Bepi si reca a Morea per visitare gli archivi navali” non verranno accettate azioni multiple nello stesso luogo (ad esempio: Se Bepi è a Morea per consultare gli archivi navali, non può poi anche andare all'ospedale per studiare nuove tecniche di cura delle malattie, per farlo dovrà utilizzare un'ulteriore azione FG).

Durante le azioni si possono effettuare rituali, ma data la loro incisività ogni rituale è da considerarsi azione a sé stante (ad esempio, non si può usare una divinazione per cercare di scoprire l'ubicazione di un ricercato come parte di un'investigazione in cui lo si cerca; si può effettuare la divinazione per avere idea di dove si trovi e con una singola azione FG e poi inseguirlo con l'azione FG successiva).

**NB: Le azioni devono essere esposte in forma descrittiva ed autoconclusiva. Ossia, occorre che nell'azione venga specificato esattamente cosa il personaggio intende fare, dall'inizio alla fine, (anche in linea teorica), senza attendere risposta dello staff per mandare la seconda parte di azione. Sarà poi nostra premura dirvi se l'azione ha avuto successo, oppure no, o chiedervi specifiche in merito.**

## Dove inviare le Azioni FG

Le azioni FG vanno inviate via mail a [7seas.grv@gmail.com](mailto:7seas.grv@gmail.com), con oggetto **AZIONE - nome pg**

Ogni azione va inviata in forma descrittiva, il più dettagliato e preciso possibile, per darci modo di rispondere adeguatamente.

**NB: Un giocatore che manchi a più di 2 eventi consecutivi non potrà inviare azioni FG fino a che non parteciperà ad un nuovo evento.**

## *Intersessioni E Missive*

Le intersessioni tra PG (ossia il play by chat o via mail o a voce dove i personaggi discutono tra loro come se stessero ruolando di persona) sono libere, a condizione che venga inviato alla mail di progetto ([7seas.grv@gmail.com](mailto:7seas.grv@gmail.com)) un resoconto dell'intersessione o la copia della stessa.

**NB: OGNI GIOCATA CHE NON SIA STATA INVIATA ALLO STAFF VIA MAIL E' DA CONSIDERARSI NULLA AI FINI DEL GIOCO.**

Un giocatore può richiedere una intersessione con un PnG mediante l'invio di una Missiva IG al PnG stesso. La condizione è che il PnG sia nello stesso luogo in cui si trova il PG (ad esempio, si trovano entrambi a Samaria) oppure, il personaggio per compiere l'intersessione dovrà recarsi dal PnG (consumando quindi un'azione).

Le intersessioni con i PnG sono da farsi secondo i termini proposti dallo staff, che possono essere via chat o vocale su discord, o via mail. Le intersessioni via mail seguono questa linea di condotta: In seguito all'approvazione della intersessione, richiesta tramite missiva, lo staff (qualora il png accetti di interloquire con il

personaggio) invierà una mail con l'introduzione all'intersessione. Il personaggio avrà quindi possibilità di rispondere con un'altra mail, a cui lo staff risponderà a sua volta concludendo l'intersessione. Il personaggio a questo punto può inviare una seconda ed ultima mail (qualora lo ritenga necessario) per narrare la conclusione dal punto di vista del suo personaggio, ma non ci saranno ulteriori risposte da parte dello staff.

**NB: Lo Staff si riserva volta per volta di accettare o meno l'intersessione a seconda dell'indole del PnG e della situazione di gioco. L'invio della richiesta di intersessione non garantisce quindi che essa avvenga in automatico. Le missive, sia tra PG che tra PnG sono libere e non hanno restrizioni di sorta.**

Per inviare una missiva ad un personaggio occorre inviare una mail al giocatore con oggetto "missiva" e inviarla in copia allo staff alla mail di progetto (7seas.grv@gmail.com)

Per le missive ai PnG basta invece utilizzare l'apposita funzione "missive" su 7APP. Si ricorda che le missive ai PnG sono a pagamento, e che per essere inviate dovete disporre di denaro nella banca del vostro profilo 7YOU. La risposta da parte del PnG dipende dall'indole dello stesso e da eventuali motivazioni IG, pertanto non è sempre garantita.

## LE DICHIARAZIONI

Ogni volta che ci si accinge a colpire qualcuno o qualcosa è necessario associare una chiamata al colpo, pena il mancato effetto dell'attacco. La dichiarazione identifica all'istante l'esatta natura e l'effetto dei vostri colpi, indicando in maniera chiara e immediata alla vittima le conseguenze che tale attacco comporta, in termini di regole e interpretazione.

Le dichiarazioni sono composte da una o più parole che identificano eventuali Danni o Effetti. A volte, a questa struttura seguiranno uno o più termini (le Estensioni) che indicano che la dichiarazione ha effetto in una determinata area o per un certo lasso di tempo. Di seguito, verranno spiegate le dichiarazioni.

**NB: Una dichiarazione è composta in tal modo: Danno + Effetto + Estensione.**

Non è possibile cumulare nella medesima dichiarazione più Danni né più Effetti: in caso il PG possa usare più tipi di Danni o Effetti, dovrà decidere quale applicare al singolo caso. È invece possibile, anche se sono casi rari, che in una formula siano presenti più Estensioni.

### *Inarrestabile*

Talvolta una dichiarazione potrà essere preceduta dalla dichiarazione INARRESTABILE. Questo significa che la chiamata avrà effetto pieno sul bersaglio, non potrà essere ridotta, trasformata né sarà possibile dichiarare IMMUNE né RIFLESSO ad essa. Con essa vengono identificati effetti talmente significativi che nessuna protezione potrà offrire riparo, come ad esempio, un edificio che crolla o i poteri magici di entità superiori. Questa chiamata è a solo utilizzo dei master: nessun giocatore potrà mai effettuarla in alcun modo.

### *Danni*

Le dichiarazioni dei Danni sono indicate da una parola che ne indica l'origine e un numero che indica quanto è grave la lesione inflitta: l'origine serve a determinare se l'attacco supera le eventuali immunità del bersaglio; il numero indica il numero di PF da sottrarre alla locazione colpita.

Può capitare che la prima parte del Danno non sia seguita da alcun numero ma collegata ad un Effetto (ed eventualmente a un'Estensione), in questi casi, il bersaglio non subisce danni ma solo l'Effetto.

**NB: l'immunità al Danno rende immuni a tutta la dichiarazione.**

**(NORMALE) X:** è il Danno più comune, provocato da armi normali, cadute, tagli o forti pressioni. Tutte le armi prive di specifica differente (descritta su un cartellino o da un'abilità) dichiarano questo Danno. La parola "NORMALE" non viene mai dichiarata, viene semplicemente sottintesa quando non sono dichiarati Danni differenti (es. NORMALE 2 verrà dichiarato semplicemente come "2"). L'immunità o la riduzione di questo Danno, si estendono anche al Danno STORDISCI.

**FUOCO X:** Danno provocato da ustioni da alta temperatura

**GELO X:** Danno provocato da ustioni da bassa temperatura

**MAGICO X:** Danno provocato da energia magica o soprannaturale

**STORDISCI X:** è un Danno non letale, che rende la vittima incapace di usare una locazione se questa viene portata a 0 PF (se è la locazione vitale, il PG cade al suolo incosciente). Questi danni possono essere recuperati come al solito attraverso l'Effetto GUARIGIONE, ma guariscono anche automaticamente dopo 5 minuti dall'ultimo danno da stordimento subito. Il PG, una volta cosciente, non conserverà ricordi di quanto avvenuto durante i cinque minuti precedenti al suo svenimento. Un personaggio incosciente può comunque cadere in coma se i danni normali portano a zero i PF della locazione vitale.

*Esempio: Ling e Wang stanno combattendo contro un mostro molto potente. Ling ha un totale di 4 PF e ha già subito 2 danni normali dal nemico; improvvisamente, l'avversario lancia un incantesimo contro la sventurata che si rivolta contro il suo amico, ma Wang non ha alcuna intenzione di ferire Ling e le sferra un colpo "STORDISCI 2" al tronco. Ling ha subito un totale di 4 danni alla locazione vitale, pari ai suoi PF, per cui crolla a terra inerme, ma poiché una parte sono danni da stordimento, è semplicemente svenuta. Se non subisce altri danni, 5 minuti dopo si riprenderà, ma se subirà altri 2 danni normali alla locazione vitale (raggiungendo i 4, pari ai suoi PF), allora l'incoscienza si trasformerà in coma.*

**VELENO X:** Danno provocato da sostanze tossiche, malattie, batteri, gas nocivi e altre sostanze che causano problemi ad organismi viventi a causa di vari motivi.

Il veleno continua ad infliggere il danno X ricevuto ogni 5 minuti finché il PG non subisce la dichiarazione "Antidoto X" dove X sia pari o superiore al danno da veleno ricevuto, pena l'inefficacia totale dell'antidoto.

## *Effetti*

Alcuni Effetti possono essere talvolta utilizzati in dichiarazioni non ricollegabili direttamente all'utilizzo di un'arma e non associate ad alcun Danno. In questo caso, il bersaglio indicato o toccato subisce l'Effetto a meno che non sia direttamente immune ad esso.

Gli Effetti possono essere di diversi tipi, in base alla durata:

**Istantanei (ist):** \_\_\_\_\_ cioè hanno un effetto immediato, spesso causando una condizione permanente finché non viene curata o rimossa;

**Prolungabili (pr):** \_\_\_\_\_ cioè che di base hanno un effetto istantanei ma è possibile collegarli all'Estensione TEMPO; in tal caso, il loro effetto è continuo per tutto il tempo indicato;

**Temporanei (temp):** cioè perdurano per 10 secondi o per la durata specificata con l'Estensione TEMPO.

Inoltre, gli Effetti possono avere un effetto mentale (ment), invece che fisico; in questi casi non hanno effetto sulle creature incapaci di agire coscientemente (paralizzate, addormentate, stordite, in coma, possedute, in decomposizione, morte o senza cervello).

Se il bersaglio riacquista coscienza prima del termine dell'Effetto, è soggetto ad esso per il tempo rimanente.

**NB: l'immunità all'Effetto non rende immune al resto della Dichiarazione.**

**A TERRA (pr):** questo potere da solo non infligge realmente danni ma scaraventa a terra l'avversario che è tenuto a toccare terra col sedere. Se ciò non è possibile per questioni di sicurezza o salute, si usa l'effetto PARALISI ESTESO; ha effetto anche se parato da uno scudo. Se collegato all'Estensione TEMPO X, in quel periodo il PG non potrà rialzarsi.

**CECITÀ (Pr):** Il bersaglio viene temporaneamente accecato. Non può combattere, né difendersi, può soltanto muoversi a tentoni. Per ragioni di sicurezza il giocatore non dovrà chiudere effettivamente gli occhi, ma solo socchiuderli.

**COMANDO (temp, ment):** Il bersaglio è costretto ad eseguire immediatamente l'azione indicata dopo la dichiarazione COMANDO (Es. "COMANDO, proteggimi"). Tale azione deve essere chiara e diretta: può essere un comportamento attivo (fuggi!) o uno passivo (non difenderti!), ma non prevede condizioni o ritardi ("se vedi qualcuno fischia" è un comando errato, come "tra 10 secondi urla"). Il bersaglio deve eseguire l'azione quanto più celermente possibile e nel migliore dei modi per raggiungere lo scopo (non per evitare di compromettere il suo PG). Al termine della durata o allo svolgimento del compito, l'Effetto svanisce anche se l'ordine non è stato eseguito; nel caso in cui il comando indichi un'azione senza termine ("seguimi", "fuggi", "difendimi" e così via), esso terminerà esclusivamente con lo scadere dell'Effetto.

**NB: I comandi che si possono dare sono esclusivamente legati ad azioni fisiche non ad atteggiamenti mentali o intenzioni. Ad esempio si può comandare di uccidere qualcuno, di attaccarlo semplicemente o anche solo di recarsi in un determinato posto in un determinato momento. In ogni modo, il comando deve essere uno solo e il bersaglio deve eseguire immediatamente l'ordine ricevuto per tutto il tempo necessario a portarlo a termine (o fintanto che non scade la durata). Il comando prevede solo azioni fisiche, per cui non si può costringere, attraverso questo incantesimo, a dire il vero (o meglio, il bersaglio risponderà: "Il vero!").**

**CONFUSIONE (temp)** il bersaglio perde ogni sua facoltà mentale, non sarà in grado di fare altro che rimanere fermo in piedi con lo sguardo perso nel nulla, riuscendo solamente a difendersi da attacchi fisici indirizzati alla sua persona.

**DANNEGGIATO (ist)** l'oggetto colpito o indicato viene danneggiato; in caso l'oggetto sia indicato, per chiarezza è necessario dichiarare a quale oggetto si riferisce la chiamata (es. "DANNEGGIATO alla spada" oppure "Spada DANNEGGIATA"). L'oggetto è inutilizzabile fintanto che non subisce l'Effetto RIPARAZIONE.



*Esempio: "DANNEGGIATO ALLE BRACCIA" danneggerà tutti gli oggetti impugnati (armi, scudi, ecc.) o indossati (anelli, armature, braccialetti, ecc.) o trasportati (in eventuali borse attaccate alle braccia) in quelle località.*

**DIRETTO (ist)**

Questa dichiarazione non infligge danno di per sé, ma permette al Danno a cui è legato di oltrepassare le protezioni fornite dall'armatura, senza essere ridotto in alcun modo da essa.

**DISARMO (pr):**

questo potere indica che il bersaglio deve far cadere gli oggetti tenuti nella mano colpita. Se il colpo va a segno sul braccio o sull'arma dell'avversario, questi deve lasciar cadere qualsiasi oggetto impugnato in esso (scudi e buckler non cadono perché considerati legati al braccio); se il colpo va a segno su un'altra localizzazione, questo Effetto non ha conseguenze; se l'Effetto è dichiarato a distanza, ha automaticamente effetto su entrambe le braccia. Nel caso in cui l'oggetto sia fragile, è possibile appoggiarlo per terra anziché lasciarlo cadere, ma prima di poterlo raccogliere nuovamente è necessario rialzarsi.

Se collegato all'Estensione TEMPO, in quel periodo il bersaglio non potrà prendere nulla con la mano colpita.

**NB: Non è concesso legare armi o oggetti al braccio diversi dallo scudo o dal buckler. Non è possibile afferrare gli oggetti in caduta prima che tocchino terra. Gli oggetti che cadono non vengono danneggiati dalla caduta.**

**DISTRUTTO (ist):**

L'oggetto colpito o indicato viene distrutto; in caso l'oggetto sia indicato, per chiarezza è necessario dichiarare a quale oggetto si riferisce la chiamata (es. "DISTRUTTO alla spada" oppure "Spada DISTRUTTA"). Se l'oggetto è dotato di cartellino, deve essere riconsegnato quanto prima ad un master.

**NB: Monete, pozioni, schematiche, e tutti i cartellini vengono distrutti da questo Effetto.**

*Esempio: "DISTRUTTO ALLE BRACCIA" distruggerà tutti gli oggetti impugnati (armi, scudi, ecc.) o indossati (anelli, armature, braccialetti, ecc.) o trasportati (in eventuali borse attaccate alle braccia) in quelle località.*

**DOLORE (temp. ment):**

il bersaglio crolla in terra e deve simulare sofferenza: in preda al dolore, a convulsioni, ad un attacco di panico, una contrazione o paralisi muscolare, un terrore atavico o effetti simili. Non può fare altro che parlare a stento e cercare di strisciare lentamente.

**FATICA X (pr):**

il bersaglio deve immediatamente bruciare X CM e per X minuti mimare di essere affaticato (ad esempio può evitare di correre, combattere più lentamente, assumere una posa ingobbita, cercare di sedersi o sdraiarsi, ecc.).

**IRA (temp. ment):**

il bersaglio deve attaccare l'alleato a lui più vicino al meglio delle sue capacità fintanto che non l'avrà abbattuto, dopodiché passerà all'altro più vicino e così via, fintanto che l'Effetto non terminerà. Il bersaglio può utilizzare tutte le sue abilità ed oggetti.

**GUARIGIONE X (pr):**

questo Effetto ripristina un numero di PF nella localizzazione bersaglio pari a X. Non è possibile ottenere o recuperare PF temporanei in questo modo. Se collegata all'Estensione TEMPO X, in quel periodo i PF si rimarginano continuamente e se

un personaggio subisce un colpo che lo manderebbe in coma, deve accasciarsi in terra, incosciente, (sdraiato, seduto o in ginocchio) per almeno 1 secondo e poi può rialzarsi.

**INFEZIONE (ist):**

le locazioni colpite da questo Effetto diventano infette, cioè non recupereranno PF finché non verrà rimossa tale condizione o fino al Fuori Gioco, pertanto sarà obbligatorio dichiarare IMMUNE alla chiamata GUARIGIONE.

**NB: Solo un PG con l'abilità Guarire 1 è in grado di capire se una locazione è infetta o meno, senza dover prima effettuare un tentativo (fallimentare) di cura.**

**NECROSI (ist):**

se questo Effetto colpisce la locazione vitale, uccide sul colpo il bersaglio, che salta la fase di coma e decomposizione, morendo all'istante; se il bersaglio è già in coma, interrompe il coma e salta la fase di decomposizione. Se colpisce un arto, questo subirà la condizione di necrotico, divenendo inutilizzabile finché non verrà rimossa tale condizione; qualora l'arto non venisse curato entro la fine dell'evento in corso, il personaggio subirebbe gli effetti della chiamata NECROSI alla locazione vitale.

**PAURA (temp. ment):**

il bersaglio colpito deve fuggire da chi abbia utilizzato questo Effetto, tenendosi ad almeno 10 metri per la durata dell'Effetto. Mentre si allontana, il bersaglio non può fare altro che fuggire.

**PARALISI (temp):**

la locazione colpita deve rimanere immobile, come pietrificata. Nel caso in cui la locazione colpita fosse quella vitale, il bersaglio deve rimanere completamente immobile e non potrà nemmeno crollare a terra se in coma. Rimane tuttavia cosciente di ciò che gli accade attorno, finché non viene reso incosciente.

**NB: durante la paralisi, il conteggio del coma può iniziare, continuare e terminare, quindi il PG deve assumere la Dichiarazione gestuale "Coma".**

**PARATO (ist):**

il personaggio che dichiara PARATO seguito dal nome di un PG subisce il danno rivolto a quel PG al suo posto al momento della dichiarazione. Il PG che era il bersaglio originario dell'attacco non lo subisce.

**POSSESSIONE (ist):**

questa chiamata ha effetto esclusivamente su soggetti in coma, in decomposizione o morti ma non già soggetti a questo Effetto: chiunque altro deve dichiarare IMMUNE ad essa. Il bersaglio interrompe il conteggio del coma o decomposizione e deve immediatamente rialzarsi, al pieno dei suoi PF e delle sue energie, come se fossero passati 5 minuti dal termine dello scontro, e deve ubbidire a qualsiasi ordine di chi gli ha dichiarato POSSESSIONE, al meglio delle sue capacità.

Questo effetto si interrompe se la locazione vitale del posseduto va a 0 PF, alla fine del primo scontro a cui partecipa o dopo 5 minuti dalla chiamata, quale di queste condizioni avvenga per prima. Al termine di questa condizione, il soggetto ritorna nella condizione di partenza: se ora è in coma o in decomposizione, deve ricominciare il conteggio e considera tutte le locazioni a zero PF.

Durante il periodo di possessione, il soggetto rimane incosciente e agirà di conseguenza se subirà Effetti mentali; se subisce qualcosa che peggiorerà la sua situazione di partenza (ad esempio gli Effetti NECROSI o INFEZIONE), essi influenzeranno anche la sua situazione dopo il termine della POSSESSIONE.

*Esempio: Caio, dopo essere caduto in coma, subisce da parte di un fantasma la chiamata POSSESSIONE; mentre combatte sotto gli ordini del fantasma, subisce sulla locazione vitale l'Effetto NECROSI. La POSSESSIONE termina istantaneamente e Caio, purtroppo, muore.*

**RIMUOVO**

**Condizione/Effetto/TEMPO (ist):**

consente di eliminare una condizione o un Effetto che lo debilita. Se viene rimosso TEMPO, vengono rimossi anche tutti gli effetti associati.

**RIPARAZIONE (pr):**

ha effetto solo ed esclusivamente sugli oggetti inanimati che hanno subito l'Effetto DANNEGGIATO e gli scudi che hanno superato il loro PdR. L'oggetto viene riparato ed è nuovamente utilizzabile in più, se collegato all'Estensione TEMPO X, dovrà dichiarare IMMUNE all'Effetto DANNEGGIATO per quel periodo (pertanto oggetti con cartellino non verranno distrutti).

**SPINTA X (ist):**

il bersaglio subisce una forte spinta fisica, che lo costringe ad allontanarsi immediatamente di un numero di metri pari a X in direzione diametralmente opposta dall'origine di questo Effetto. Durante questa spinta, il bersaglio non può attaccare, difendersi, lanciare incantesimi né fare nient'altro se non allontanarsi in linea retta. Se va a sbattere contro qualcosa o qualcuno, arresterà il suo movimento, finendo a terra e dichiarando A TERRA all'ostacolo contro cui ha urtato. Quando è unito a AREA o RAGGIO, il quantitativo di metri di spostamento è decretato dalle Estensioni (Es. "SPINTA RAGGIO 5", varrà come SPINTA 5 per tutti i personaggi entro 5 metri dall'origine della chiamata).

**NB: sebbene l'effetto di questo Potere Speciale vada mimato in modo scenico, per motivi di sicurezza si prega chiunque lo subisca di guardare dove sta venendo "sospinto", non gettarsi semplicemente all'indietro.**

**STABILIZZATO**

**(temp):**

questo Effetto è sempre collegato all'Estensione TEMPO X ed ha effetto esclusivamente sulla locazione trattata. Il bersaglio interrompe il conteggio del coma o del sanguinamento, ricominciando da capo il conteggio quando l'Effetto termina. Esso termina allo scadere del tempo, se il bersaglio viene nuovamente ferito alla locazione vitale o se le bende presenti vengono tolte.

**NB: normalmente non è possibile stabilizzare qualcuno in decomposizione, ma i detentori dell'abilità, sono in grado di renderlo possibile.**

**TACI (temp):**

il bersaglio non può parlare, quindi non può nemmeno lanciare incantesimi. Un incantatore che subisce questo Effetto mentre lancia un incantesimo, deve interrompere la formula e fallire l'incantesimo (ma bruciare comunque il mana impiegato). Ricordiamo che le dichiarazioni del combattimento sono interamente FG e possono essere comunque dichiarate.

**RIPRISTINO X (ist):**

il bersaglio guadagna immediatamente X CM.

**SONNO (temp, ment):**

il bersaglio cade addormentato immediatamente in un sonno profondo, l'effetto si interrompe prematuramente se il personaggio subisce danno a qualsiasi locazione.

## Estensioni

Le Estensioni sono dichiarazioni (o parti di dichiarazioni) molto particolari: possono essere dichiarate assieme a un attacco e indicare l'estensione o l'origine dell'effetto, oppure essere dichiarate in risposta all'attacco di un avversario per spiegare cosa accade. Le Estensioni sono sempre dichiarate alla fine della formula e possono essere indicate con gesti specifici.

**NB: L'immunità all'Estensione rende immuni a tutta la Dichiarazione.**

**ALLA/E locazione/i:** indica la locazione che viene colpita dalla Dichiarazione, a prescindere da dove è arrivato il colpo. Con questa chiamata possono essere colpiti una o entrambe le gambe ("ALLA GAMBA DESTRA", "ALLA GAMBA SINISTRA", "ALLE GAMBE"), una o entrambe le braccia ("AL BRACCIO DESTRO", "AL BRACCIO SINISTRO", "ALLE BRACCIA") o la locazione vitale ("AL TRONCO").

**A razza/gruppi:** indica che solo una determinata categoria di individui viene influenzato dalla chiamata preceduta. Possono essere colpite sia le razze ("ALLE DIONEE", "AGLI ETEREI", "AI NON MORTI", "AI MARINIDI", "AGLI SHIBAI" e "AGLI UMANI"), che i gruppi funzionali ("AI MAGHI", intendendo chiunque abbia l'abilità "Legame spirituale"), che quelli nazionali ("A MELIDISSA", "A NOHOKAI", "A YANTAI", "A ZUUN").

**AREA X:** chi effettua la dichiarazione deve aprire le braccia a formare un angolo di 180° (certe abilità potrebbero modificare quest'angolo), la dichiarazione estende gli effetti dichiarati a tutti i bersagli presenti nell'arco di 180° per un raggio di X metri. I malcapitati che si trovano in tale area subiscono gli effetti della dichiarazione in tutte le locazioni.

**ESTESO:** estende il resto della dichiarazione a tutte le locazioni del bersaglio. Da notare che lo scudo ed il buckler non sono locazioni del PG: quindi una dichiarazione comprendente ESTESO che colpisce lo scudo non influenza le locazioni del PG e viceversa. L'unica eccezione è la dichiarazione "DISTRUTTO ESTESO" che, colpendo una locazione di un personaggio, influenzerà anche lo scudo/buckler (così come ogni oggetto indossato e impugnato).

**BOMBA:** indica che eventuali chiamate devono essere riferite al punto dove abbia impattato uno specifico oggetto, normalmente un'arma da lancio adeguatamente segnalata.

**IMMUNE:** questa Estensione viene dichiarata in risposta ad un determinato Danno, Effetto, incantesimo o altra dichiarazione ed implica che il PG non subisce la dichiarazione, tutta o in parte. Nel caso in cui il soggetto sia immune a tutta la chiamata dichiara semplicemente IMMUNE, nel caso in cui sia immune a parte della dichiarazione deve specificare quale parte non ha subito (Es. IMMUNE a DISTRUTTO). Non è possibile dichiarare IMMUNE in risposta a questa stessa Estensione.

**N.B. Gli unici modi per poter dichiarare IMMUNE agli effetti di una pozione ingerita sono immunità fornite da altre pozioni o abilità di scheda, mai incantesimi né equipaggiamento normale o magico.**

**RAGGIO X:** chi effettua la dichiarazione deve alzare il braccio per rendere evidente la sua posizione a tutti, a meno che l'origine dell'effetto non sia un oggetto lanciato. La dichiarazione estende gli effetti dichiarati a tutti i bersagli entro un raggio di X

metri dal PG che abbia utilizzato questa Estensione o dal punto d'impatto dell'oggetto in questione (non contano gli eventuali rimbalzi). I malcapitati che si trovano in tale area subiscono gli effetti della dichiarazione in tutte le locazioni.

**RIFLESSO:**

viene dichiarato in risposta ad un determinato Danno, Effetto, incantesimo o altra aggressione ed implica che il PG subisce gli effetti dell'attacco nemico ma li restituisce anche al mittente. Attraverso questa Estensione vengono riflessi gli incantesimi, il Danno, gli Effetti, e le Estensioni sempre e solo contro chi ha lanciato la chiamata iniziale. Non è possibile usare questa dichiarazione in risposta all'Estensione RIFLESSO. Nel caso che la dichiarazione venga associata all'Estensione IMMUNE, formulando, quindi, la chiamata "IMMUNE RIFLESSO", il colpo verrà subito dall'attaccante (RIFLESSO), mentre il difensore risulta immune (IMMUNE).

**N.B. Il PG che subisce una dichiarazione riflessa la subisce sempre alla locazione tronco.**

**TEMPO X:**

indica che gli Effetti prolungabili (pr) e temporanei (temp) presenti nella dichiarazione si protraggono per un tempo diverso dalla durata ordinaria. La nuova durata è quella indicata (X), misurata in minuti.

Esempio: Eve, una possente guerriera, subisce da un mostro la dichiarazione "A TERRA TEMPO 5". A TERRA è un effetto prolungabile, quindi Eve è costretta a rimanere seduta a terra per cinque minuti.

**VISTO:**

indica che il PG ha visto il bersaglio assumere la chiamata gestuale NASCOSTO (1, 2 o 3) o ATTENUATO, può effettuare questa dichiarazione fintanto che non distoglie lo sguardo dal bersaglio per un tempo superiore ad un battito di ciglia. Questa chiamata può essere effettuata anche dai detentori di particolari abilità. Dopo questa dichiarazione può attaccare il bersaglio, sempre che non lo perda di vista.

**N.B. Il Pg che subisce questa chiamata, normalmente, non è costretto a rivelarsi; non è però nemmeno consapevole di essere stato avvistato.**

## Dichiarazioni gestuali

Le seguenti dichiarazioni sono non verbali. Indicano particolari condizioni del PG, a seconda del gesto compiuto per segnalare la situazione.

**ATTENUATO:**

braccia incrociate sul petto. Indica che il soggetto svanisce davanti agli occhi di chi lo sta osservando, diventando invisibile o, addirittura, intangibile e può agire normalmente rimanendo tale, può anche attaccare nel qual caso appare istantaneamente come un'ombra prima di svanire l'istante successivo quando riporta le braccia nella posizione gestuale corretta. Deve dichiarare IMMUNE alle Estensioni AREA e RAGGIO. Se si perde conoscenza (la chiamata PARALISI non fa perdere conoscenza, la chiamata SONNO sì) si deve uscire da questa posa. La dichiarazione VISTO, se non specificato diversamente, permette a chi effettua tale dichiarazione di attaccare il bersaglio attenuato.

**NASCOSTO 1:**

indice alzato. Il personaggio deve rimanere immobile, non può parlare né attaccare e deve trovarsi dietro un ostacolo in grado di nascondere. Indica che la persona è

perfettamente nascosta e deve dichiarare IMMUNE alle Estensioni AREA e RAGGIO. È visibile dai detentori di capacità particolari, da chiunque lo veda mentre assume questa posa e da chiunque lo veda muoversi. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

**NASCOSTO 2:**

indice e medio alzati. Il personaggio può camminare lentamente cercando di restare il più aderente possibile ad una parete, non può parlare né attaccare e deve rimanere sempre dietro un ostacolo in grado di nascondere. Indica che la persona è perfettamente mimetica e deve dichiarare IMMUNE alle Estensioni AREA X e RAGGIO X. È visibile dai detentori di capacità particolari e da chiunque lo veda mentre assume questa posa. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

**NASCOSTO 3:**

indice, medio e pollice alzati. Il personaggio può camminare e correre, parlare ma non attaccare e deve rimanere sempre dietro un ostacolo in grado di nascondere, inoltre può compiere brevi tragitti senza copertura (tale distanza è definita dalle abilità o gli oggetti che lo permettono), pur mantenendosi CELATO, se raggiunge un punto in grado di nascondere può mantenere la posa. Indica che la persona è invisibile e deve dichiarare IMMUNE alle Estensioni AREA X e RAGGIO X. È visibile dai detentori di capacità particolari e da chiunque lo veda mentre assume questa posa. Il personaggio può essere influenzato solo da personaggi che abbiano dichiarato VISTO. Se viene colpito (non necessariamente ferito) deve uscire da questa posa.

**COMA/IN**

**DECOMPOSIZIONE/  
MORTO:**

mani giunte appoggiate sul petto e dita intrecciate (come il gesto della preghiera). Chiunque lo veda, nota un lago di sangue spandersi da sotto il corpo del malcapitato o qualche altro chiaro segno della sua grave condizione e intuisce che il soggetto è morto o morente. Questa chiamata deve essere usata da chiunque cada in coma, si trovi in decomposizione o muoia, ma non può essere usata da chi non sia in nessuna di queste due condizioni senza l'abilità apposita o il permesso dei master.

**NON SONO QUI:**

braccio in alto con palmo della mano chiuso: il personaggio è Fuori Gioco. Tale posa può essere utilizzata dai PG in casi particolari: dove non prevista esplicitamente dal regolamento o da cartellini IG, solo su indicazione dei membri dello Staff o per emergenza.

**NB: i membri dello Staff possono sostituire questa dichiarazione gestuale utilizzando una casacchina particolare.**

## ANALIZZARE LO STATO DI SALUTE

Per capire lo stato di salute di un personaggio IG è necessario porre domande (sia IG sia FG). In questo caso, la distinzione tra conoscenze IG ed FG è fondamentale. Un giocatore FG sa sempre cosa gli è accaduto ma il suo PG potrebbe non saperlo: un PG cosciente sa solo ciò che le sue abilità gli permettono di sapere e ciò che gli viene detto da altri che lo abbiano visitato (magari più esperti di lui). Molte delle condizioni possono essere diagnosticate solo da chi possiede determinate abilità.

Le condizioni che chiunque è in grado di identificare sono:

- Sano (nessun danno subito) o ferito (almeno un danno subito in almeno una locazione), inoltre chiunque sa individuare quali locazioni sono sane e quali sono ferite
- Cosciente (sveglio e in grado di reagire per propria volontà) o incosciente (in coma, in decomposizione, morto, addormentato o stordito).
- Chiunque è in grado di riconoscere la dichiarazione gestuale SONO IN COMA, ma non di distinguere se si tratta di coma, decomposizione o morte.

Quando qualcuno dichiara “Analizzo lo stato di salute” o una formula simile il bersaglio deve dichiarare la formula seguente in base alla sua situazione: “sono sano/ferito e cosciente/incosciente”, specificando le locazioni ferite.

*Esempio: Sangarunja, il PG di Marco, ha subito un paio di danni alla schiena e uno alla gamba destra, il che non è stato sufficiente a mandarlo in coma, ma ha anche subito la chiamata SONNO. Francesca, che interpreta Mei Lee, gli si avvicina e dichiara “Analizzo il tuo stato di salute”. Marco le risponde “Sono ferito a tronco e gamba destra e sono incosciente”. Francesco non ha assunto la posa gestuale SONO IN COMA, per cui Mei Lee intuisce che non è in pericolo di vita.*

## PERQUISIZIONE E FURTO

Ogni furto ai danni di PNG o di oggetti incustoditi va **IMMEDIATAMENTE** segnalato allo staff.

### *Come derubare il prossimo*

Tutti gli oggetti di gioco, con cartellino o essi stessi cartellini (monete di gioco, oggetti, pozioni, eccetera), sparsi nell'area di gioco, dimenticati, o apparentemente incustoditi sono prelevabili dai PG secondo le norme descritte (peccato per i proprietari distratti!).

Per rubare oggetti in gioco, è necessario tenere a mente alcune regole:

Gli oggetti semplicemente abbandonati (non in mano, non in tasca, non addosso a qualche PG) sono direttamente prelevabili, senza necessità di altra azione.

È possibile sottrarre gli oggetti di un altro PG realizzando dei veri e propri furti IG. Per fare ciò è necessario dichiarare “Ti perquisisco” (o qualsiasi altra forma chiara ed esplicita che palesi l'azione) e, quindi, simulare di perquisire la vittima. Ciò può essere fatto da un solo PG alla volta verso un PG incosciente, immobilizzato o consenziente e deve durare almeno 1 minuto, al termine del quale la vittima è tenuta a dare al ladro tutti gli oggetti di gioco (monete di gioco, cartellini oggetto, composti e quant'altro) che possedeva. **La scena deve essere ben recitata, ma per nessun motivo si deve sul serio frugare nelle tasche altrui, o approfittare del frangente per molestare o infastidire gli altri giocatori.** Se un giocatore aveva oggetti di gioco in mano, il ladro può comunque afferrarli subito e tenerli, senza dover mimare la perquisizione, per quanto rimanga fondamentale la dichiarazione di perquisizione.

Al termine del conteggio, il PG perquisito dovrà consegnare **IMMEDIATAMENTE** ogni oggetto di gioco al ladro: è quindi necessario che il malcapitato cominci a sfilarsi gli oggetti di dosso o di tasca già durante il conteggio.

Nel caso in cui la perquisizione venga interrotta o parte o tutti gli oggetti rifiutati, il quasi derubato potrà comunque rindossare l'equipaggiamento.

**NB: Al termine della perquisizione, il derubato dovrà immediatamente consegnare tutti i cartellini e gli oggetti di gioco in mano al ladro, per fare ciò non può impiegare più del tempo necessario alla perquisizione (è suggerito sfruttare elastici o strisce con velcro per riuscire a consegnare velocemente i cartellini).**

**Non è mai possibile sfilare di tasca o di dosso a un giocatore qualcosa: questo è un furto in Fuori Gioco. Tali episodi verranno sanzionati immediatamente e con fermezza dallo Staff.**

**Si ricorda che il derubato non ha ricordo della perquisizione se era incosciente.**

### *Legare, Imbavagliare, trasportare PG*

Qualora in possesso dell'abilità apposita un pg è in grado di compiere azioni sceniche per legare, imbavagliare o stringere i nodi su un bersaglio impossibilitato a sottrarsi a tale azione.

Tali scene vanno intraprese e recitate nel rispetto dell'altro giocatore, evitando di arrecare qualsiasi disagio alla vittima e limitando il contatto fisico al solo gesto recitato.

Per spostare un qualsiasi PG (ferito, incosciente, legato, o altro) basta un altro PG, indipendentemente da stazza o razza. Il gesto viene mimato appoggiando semplicemente una mano sulla spalla del PG che si vuole trasportare

## MATERIALI DI GIOCO

### *Equipaggiamento personale*

Tutto l'equipaggiamento di proprietà dei giocatori non può essere trafugato né preso senza il permesso esplicito del proprietario. Quando questo equipaggiamento ha dei cartellini collegati diventa materiale di gioco per cui, in caso di furto IG, il proprietario dovrà consegnare esclusivamente il cartellino collegato.

Sono considerati equipaggiamento personale il costume, le armi, le armature, gli scudi e qualsiasi oggetto puramente scenico di proprietà del giocatore.

**NB: prima di ogni evento, le armi e le armature dei personaggi verranno controllati da membri Staff appositamente preposti. Lo Staff si riserva, valutati tutti i pro e i contro, di non accettare come compatibili con gli standard di sicurezza o le abilità del PG le armi e le armature che verranno presentate. Tale determinazione NON è contestabile.**

### *Busta PG*

Tutti gli oggetti, monete o cartellini che non sono stampabili direttamente dal sistema 7app verranno consegnati prima dell'evento in una busta recante il nome del PG (o dati direttamente a mano durante la segreteria).

### *Scheda personaggio*

È la sezione online nella quale sono riportati tutti i dati e le informazioni del PG

Spetta al Pg avere con sé il proprio Cartellino Pg, o stampandolo da casa, oppure portandolo su un supporto elettronico. In questo senso, è ammesso l'uso di smart phone.

**NB: il Pg non può essere costretto a mostrare il proprio cartellino Pg dai membri dello Staff.**

**Le Abilità individuali vengono conferite dallo Staff dipendentemente dalla soluzione di determinate trame. Pertanto, è inutile richiede allo Staff di sviluppare specifiche abilità individuali tramite azioni fuori gioco, semplici giocate, ecc. ecc.**

### *Cartellino cadavere*

Sono fogli A4 su cui sarà riportato il numero PG e in cui il giocatore dovrà scrivere una breve e sommaria descrizione fisica del PG, in base alla propria razza e aspetto. Devono essere lasciati a terra (sopra verranno lasciati tutti gli averi IG del personaggio) in caso di morte del PG, quando il giocatore decide di lasciare il luogo,



per indicare la presenza di un cadavere IG. Se qualcuno trova uno di questi fogli, deve trattarlo come se fosse il cadavere di una persona.

## *Identificazioni e Creazioni*

Sono cartellini creabili da apposite abilità tramite il sistema 7app e stampabili dai giocatori. Per ulteriori informazioni si legga la Guida a 7app.

## *Informativi IG*

I cartellini qui descritti possono essere trovati IG e identificano caratteristiche particolari di alcune zone o situazioni di gioco.

## *Serrature e chiavi*

I cartellini serratura sono collegati ad oggetti apribili e indicano il livello della serratura che li chiude. I cartellini chiave rappresentano la chiave necessaria ad aprire un determinato lucchetto. Una volta aperto l'oggetto è considerato effettivamente aperto, se viene richiuso è nuovamente chiuso a chiave.

Le serrature in possesso dei PG possono essere applicate a qualsiasi porta o contenitore da chi abbia almeno un'abilità da maniscalco. Da quel momento in poi può aprirle solo il proprietario, cioè il possessore del codice dell'oggetto, oppure chi ha un'abilità di scassinare al livello della serratura o superiore. Una volta applicata una serratura non si può rimuovere senza romperla.

Non si possono portare o usare reali lucchetti differenti da quelli consegnati dall'associazione e, normalmente, non è possibile scollegare un lucchetto dall'oggetto collegato. Lucchetti e chiavi sono oggetti associativi e i relativi cartellini vanno riconsegnati allo Staff al FG.

## *Magia latente*

Tra tutti, i più comuni sono dei fogli bianchi o gialli piuttosto grandi (circa A5) allegati ad una parete o un oggetto particolare. Rivelano ai soli possessori dell'abilità Percezione del Magico la presenza di un'area magica e le sue caratteristiche generali.

## *Trappole*

Sono cartellini bianchi (a volte corredati da un bordo rosso e nero per renderle più visibili). Se non si possiede l'abilità Vedere Trappole si deve fingere di non vederli e comportarsi normalmente come se il cartellino non ci fosse. Camminare entro un metro da una trappola la innescata e la distrugge. Se chi ha piazzato la trappola è vicino e nota la cosa può dichiarare "TRAPPOLA" seguito dalla dichiarazione della specifica trappola innescata, altrimenti chi l'ha innescata deve leggere il cartellino e usare la dichiarazione su sé stesso. Alcune trappole potrebbero innescarsi all'apertura di oggetti come scrigni o avere altre condizioni di innesco, a discrezione dello staff che lo segnalerà di volta in volta.

## **OGGETTI**

Il possessore di un oggetto può scegliere se, quando e come utilizzare questi oggetti: i PG possono portarli con sé, decidere se affidarli ad altri PG o PNG, abbandonarli da qualche parte, nasconderli o lasciarli in zone FG. Nel caso si desideri nascondere un oggetto, è necessario farlo in zone IG e segnalandolo allo staff, celandolo ad esempio in un luogo poco visibile, coprendolo con altri oggetti IG o dentro scrigni e cofanetti, ma MAI in zone che possano compromettere l'integrità dell'oggetto o del cartellino, sotto terra (o sotto la sabbia), o chiudendolo a chiave con lucchetti non approvati dallo Staff. Nel caso in cui si decida di lasciare un oggetto in FG, è necessario che esso non sia mai stato IG durante l'evento in corso e nessun PG può uscire dal gioco per recuperare un oggetto lasciato FG senza il permesso dello staff.

## **Oggetti fisici**

Tutto ciò che viene fornito dall'associazione è materiale di gioco nonché proprietà dell'associazione, pertanto può passare liberamente di mano in mano, senza bisogno del permesso del detentore. Oltre a ciò qualsiasi oggetto su cui un PG riporta informazioni di gioco diventa automaticamente un oggetto di gioco e, nonostante rimanga di proprietà del giocatore, seguirà le stesse regole del materiale associativo, relativamente al furto IG.

## Documenti

Sono tutti gli oggetti che contengono informazioni IG. Un giocatore deve fare attenzione a scegliere se portare IG oggetti di questo tipo, considerando attentamente le implicazioni.

## Scrigni

Spesso ai PG capiterà di trovare degli scrigni o dei cofanetti: nella maggior parte delle occasioni, questi scrigni sono proprietà dell'associazione e saranno contraddistinti da un cartellino oggetto che li definirà tali. Gli scrigni associativi devono sempre essere riconsegnati allo Staff al Fuori Gioco; quelli di altri giocatori vanno riconsegnati il prima possibile al proprietario.

## Monete

Nazioni diverse coniano monete differenti, ma a prescindere dal conio, le nazioni si sono accordate per coniare monete dello stesso valore in **TRE tagli: bronzo, argento e oro**, ogni Mo vale 10 Ma, ogni Ma vale 10 Mb.

I PG ricevono, come guadagno per i loro servizi, **2 Mb per ogni giornata di gioco** che saranno consegnate in busta. Certe abilità offrono ai PG più soldi.

## Cartellini oggetto

I cartellini sono ciò che identifica un oggetto di gioco. Il cartellino identificativo deve essere allegato all'oggetto se questo viene abbandonato; quando l'oggetto è equipaggiato o in possesso di un Pg, il cartellino deve essere appeso alla cintura (o tenuto in tasca).

Nel momento in cui un PG entra in possesso di un oggetto con cartellino, deve leggere l'eventuale descrizione scritta sul retro o esaminarlo tramite 7GEARS e agire di conseguenza. Per poter leggere un cartellino, un Pg deve interagire con l'oggetto a cui è collegato e ne subirà eventuali effetti collegati. Un oggetto di questo tipo che subisce l'Effetto DISTRUTTO è considerato definitivamente perso.

È importante notare la differenza tra i verbi DEVE e PUÒ: i cartellini che specificano un obbligo vanno seguiti alla lettera anche se non lo si desidera (Es: è obbligatorio dichiarare i veleni sparsi sull'arma, non si può mai evitare di farlo). Per quelli che indicano una possibilità è possibile decidere di volta in volta se utilizzarli oppure no. Se due cartellini sono in contrapposizione tra loro, ha la precedenza l'effetto più recente.

*Esempio: se un PG possiede una spada che DEVE dichiarare il Danno MAGICO, cosparge su di essa un veleno per cui DEVE dichiarare VELENO 2 ESTESO; il veleno è stato usato per ultimo, pertanto è obbligatorio utilizzare la sua chiamata e poi dovrà tornare al Danno dell'arma.*

**N.B. La maggior parte degli oggetti con cartellino ha una data di scadenza, quando tale data viene superata, il cartellino va buttato o ridato allo staff master.**

## Ingredienti

Materie prime, semilavorati ed estratti sono cartellini raccogliabili da chiunque; le erbe sono cartellini raccogliabili da terra solo dai possessori dell'abilità Erbolgia; Tutti questi non sono plastificati e riportano la tipologia, il nome dell'oggetto ed il codice valore. Sono utili per le produzioni ma non hanno un effetto diretto IG.

## Oggetti tecnologici e oggetti magici

Sono oggetti utili IG, i primi sono creati attraverso l'artigianato, i secondi vengono creati attraverso l'incantamento, per cui possiedono un'aura magica.

## Pozioni

Le pozioni sono rappresentate in gioco da cartellini utilizzabili una volta sola.

Per utilizzare il composto, la persona che lo ingerisce deve leggere l'effetto del composto e fargli un grosso strappo. Il giocatore deve tenere il cartellino fino alla fine dell'evento.

Alcune pozioni potrebbero avere effetto come veleno, pertanto offrire vantaggi anche spalmati sulle armi. Esaminando il cartellino saranno riportate alcune voci sull'utilizzo.

**NB: I cartellini pozione devono essere attaccati ad un oggetto fisico che rappresenti il contenitore del liquido (coppe, bicchieri, provette, fiale), il PG che lo utilizza deve mimare l'azione di bere, prima di strapparli. Le pozioni possono essere bevute, in alternativa possono essere fatte bere a personaggi consenzienti o privi di sensi.**

Se un'arma viene intrisa di veleno ed esso non viene utilizzato entro il FG, il veleno deve essere tolto dall'arma e gettato via: il veleno è stato sprecato.

## Cariche Mediche

Le cariche mediche sono foglietti che rappresentano oggetti generici necessari per la cura dei PG feriti. Come specificato nelle abilità di medicina, alcune procedure mediche hanno un costo in cariche mediche, pertanto per utilizzare le suddette abilità, sarà premura del PG conteggiarlo nella maniera che preferisce e gettare il cartellino una volta esaurito.

## Cartellini Munizione

I cartellini munizione sono foglietti che rappresentano i colpi a disposizione per una determinata arma da fuoco. Sul cartellino viene indicata la quantità ed il calibro dei colpi, ad ogni colpo sparato sarà premura del PG conteggiarlo nella maniera che preferisce e gettare il cartellino una volta esaurito.

## POTENZIAMENTI E CUMULABILITÀ

A volte può capitare che un PG si trovi ad ottenere due potenziamenti simili ed è importante capire quando questi si possono sommare; la regola generale è che non si può ottenere lo stesso potenziamento più volte dalla stessa fonte (due incantesimi o due pozioni o due poteri). Se ciò capitasse, i potenziamenti si annullerebbero a vicenda.

Al contrario, se due o più fonti diverse offrono lo stesso vantaggio (ad esempio un incantesimo e una pozione), i benefici sono cumulabili.

Resta chiaro che i detentori dell'abilità Ambidestria hanno comunque diritto di avere due armi identiche in mano e su ognuna possono avere gli stessi potenziamenti in modo indipendente (stesso veleno, stesso potere e così via).

È sempre importante ricordare anche le regole delle dichiarazioni: non si possono MAI mettere assieme due Danni o due Effetti nella stessa dichiarazione.

## CREARE UN PG

I giocatori intenzionati a partecipare agli eventi di Seven Seas dovranno compilare il modulo online a questo link <https://nlo.events/7app/iscriviti.html>

e successivamente, inviare una mail all'indirizzo [7seas.grv@gmail.com](mailto:7seas.grv@gmail.com) con l'oggetto [CREAZIONE ACCOUNT] indicando:

- Nome e cognome del giocatore
- Data di nascita del giocatore
- Contatto telefonico
- E-mail
- Nome PG

Sono i dati reali della persona giocante, quindi il suo nome, il suo cognome e la data di nascita: è importante ricordare che per partecipare liberamente ad un evento è necessario essere maggiorenni; i minori di almeno 16 anni potranno partecipare, previa autorizzazione e firma della liberatoria da parte di un esercente la patria potestà.

Il contatto telefonico può essere un numero di telefono fisso o di cellulare, che verrà utilizzato solo in caso di emergenza.

Dopo aver ricevuto il codice per l'accesso al portale il giocatore dovrà creare la propria scheda PG entro massimo 2 settimane dall'evento a cui si desidera partecipare accedendo alla sezione 7you del portale 7app.

Il background può essere inviato successivamente, ma senza un background approvato dallo Staff non è possibile spendere PX per l'acquisto di nuove abilità, né sostenere la prova per acquisire la magia.

## SCHEMA PG

- Nome completo del PG ed eventuale soprannome
- Razza
- Nazione di nascita
- Rami o Classe preferita
- Lista di abilità

Il primo punto è il nome del personaggio giocato, l'eventuale cognome (Dionee e Eterei lo hanno solo raramente) e il suo eventuale soprannome.

La razza del PG deve essere scelta tra le seguenti: shibai, dionea, etero, umano. Alcune razze richiedono un trucco e una costumistica adeguata come descritto in ambientazione: chiunque si presenti senza, dovrà giocare un umano.

La nazione di nascita deve essere scelta tra Melidissa, Nohokai, Yantai e Zuun. Non è possibile interpretare personaggi apolidi, il che include ~~gli schiavi~~ i pirati.

È possibile interpretare personaggi nati in una nazione e trasferirsi in un'altra, con la limitazione per cui il personaggio va autorizzato esplicitamente dallo staff. Il trasferimento dev'essere motivato da background e il personaggio deve risiedere nella nuova nazione da almeno un anno. Risulta cittadino della nuova nazione a tutti gli effetti legali.

Un nuovo PG in fase di creazione può contare 150 px da spendere liberamente nei rami delle categorie delle abilità.

Un pg può scegliere una categoria o due rami "Preferiti" ciò significa che le abilità ad essi collegati hanno i seguenti costi: abilità livello 1 = 5 px, abilità livello 2 = 10 px, abilità livello 3 = 15 px. Tutte le altre abilità esterne

alla selezione “Preferiti” avranno un valore di 5 px aggiuntivi per livello, quindi un’abilità di livello 1 costerà 10 px, una di secondo livello 15 ed una di terzo 20.

Tutte le abilità in una categoria che precedono il nome di un ramo sono considerate abilità “Comuni” e quindi costeranno sempre come le abilità “Preferite” quindi 5, 10, 15 px.

Per i nuovi giocatori, ossia coloro che vengano per la prima volta a Seven Seas, è possibile cambiare completamente la scheda del PG dopo il primo evento, senza perdere i PX guadagnati.

## BACKGROUND DEL PG

Il background di un personaggio è la descrizione della sua storia fino a quel momento, della sua psicologia e delle sue ambizioni future. Siete liberi di creare il background che preferite, compatibilmente con l’ambientazione: lo Staff li valuterà e, se saranno approvati, attribuirà un bonus da 0 a 5 PX al personaggio, e/o un’abilità personale del Pg definita dallo Staff in base al Bg stesso.

È preferibile utilizzare uno stile narrativo: di seguito sono indicati alcuni punti che potrebbero essere utili per sviluppare un background completo:

- Luogo di nascita e di residenza;
- Presenza e composizione della famiglia;
- Eventi importanti della vita;
- Istruzione;
- Attuale occupazione;
- Carattere e temperamento del PG;
- Rapporto con la società e le sue istituzioni;
- Disposizione nei confronti della religione;
- Obiettivi realizzabili in breve tempo e motivo per cui si è unito alla spedizione;
- Ambizioni, sogni e paure;

**I background devono essere documenti di testo di massimo due pagine di word (Times New Roman, 11pt, interlinea singola, nessuna spaziatura tra i paragrafi), e devono essere inviati alla mail [7seas.grv@gmail.com](mailto:7seas.grv@gmail.com) per essere valutati. Una volta approvati verranno caricati nella sezione 7you. Ricordiamo che senza un background approvato non è possibile né spendere PX né diventare maghi. I giocatori che desiderassero sviluppare la magia devono informare lo staff, in modo che questo possa preparare adeguatamente la loro prova.**

## POTENZIARE IL PROPRIO PG

Chiunque può spendere i PX accumulati per incrementare le caratteristiche o acquistare le abilità che preferisce e di cui soddisfa i requisiti. Per comodità di consultazione, abbiamo suddiviso le abilità in dieci categorie; sono esclusivamente indicative e non hanno alcuna rilevanza ai fini del regolamento.

Numerose abilità richiedono dei requisiti per poter essere acquistate: in certi casi, invece, l’acquisto di un’abilità limita la possibilità di prenderne determinate altre.

Talune abilità non possono essere utilizzate con ingombri troppo elevati, pertanto sarà possibile utilizzarle fintanto che non si indossano certi tipi di armatura o non si porta con sé certi tipi di scudo.

Ogni giorno di gioco, il PG guadagna 5 PX, di cui 2 vengono attribuiti anche alla “Riserva del giocatore”, ossia potranno essere utilizzati da ogni PG di quel giocatore.

I PX si utilizzano per l'acquisto delle abilità: nella descrizione di ogni abilità è indicato il loro costo in PX. La somma dei PX di ogni abilità acquistata non può mai superare il valore totale dei punti esperienza accumulati.

**NB: tutte le abilità possono essere acquistate solo una volta, tranne quelle dove viene specificato altrimenti.**