



CRONACHE DI ALARYA



REGOLAMENTO

INDICE

| | |
|------------------------|---|
| GLOSSARIO | 2 |
|------------------------|---|

INTRODUZIONE

| | |
|------------------------------------|---|
| Cos'è un Larp? | 5 |
| Le tre regole d'oro del Larp | 5 |
| Il "Play to Shine" | 6 |
| Whatyouseeiswhatyouget..... | 6 |
| Mood | 6 |

INTENSITÀ E SICUREZZA

| | |
|---|----|
| Safewords | 8 |
| Intimità | 8 |
| Cose pericolose | 9 |
| Fuori dal gioco | 10 |
| Cose da non fare durante il gioco | 10 |

MECCANICHE DI ROLEPLAY

| | |
|---|----|
| Il Gioco Corale | 12 |
| Parola chiave: Veritas | 13 |
| Combattimenti e ferite | 13 |
| Prigionia e rapimento | 16 |
| Magia | 17 |
| Pozioni e veleni | 17 |
| Pergamene | 18 |
| Benedizioni | 18 |
| Denaro | 18 |
| La malasorte e il marchio della malasorte | 19 |
| L'Amor Cortese | 19 |
| Momento eroico: il favore del pubblico | 19 |
| Altre regole | 20 |

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

| | |
|--|----|
| Il Generator-Z? | 22 |
| “Popoli”? “Mestieri”? | 22 |
| Le domande a scelta multipla | 22 |
| Le “imprese” e la scheda personaggio | 23 |
| L’avanzamento | 24 |

INFORMAZIONI PRATICHE

| | |
|------------------------------------|----|
| Vitto e alloggio | 25 |
| Collaborazioni | 25 |
| Guida evento | 26 |
| Alarya per ragazzi e bambini | 26 |

GLOSSARIO

Giocatore: il giocatore sei tu che stai leggendo questo manuale. Quando di seguito utilizzeremo questo termine ci staremo riferendo a alla tua persona e al tuo pensiero critico fuori dal gioco, richiamando un'attenzione reale al soggetto in materia.

Personaggi Giocanti (PG): sono gli alter ego dei giocatori, hanno libero arbitrio all'interno del gioco e la loro morale non sarà giudicata.

Personaggi Non Giocanti (PNG): sono interpretati dallo staff, la loro presenza all'interno del gioco è funzionale allo svolgersi della storia, l'interazione con essi da parte dei PG è fortemente consigliata. Funzionano in modo del tutto simile ai PNG di videogiochi e giochi da tavolo.

In Gioco (IG): col termine "in gioco" ci riferiamo a tutte quelle situazioni che si stanno svolgendo nella fiction de "Le Cronache di Alarya", come parlare *in gioco*, mangiare *in gioco*, combattere *in gioco* ecc... E' in generale un atteggiamento che ci aspettiamo tutti i giocatori mantengano nella durata e negli spazi dell'evento

Fuori Gioco (FG): indica tutte quelle situazioni che si stanno svolgendo all'esterno della fiction di "Cronache di Alarya". Uscire dal gioco può essere necessario per date situazioni specifiche quali comunicare con lo staff (vedi PNG ponte a p.11) o in situazioni di pericolo reale.

Scena: una scena è un lasso di tempo variabile in cui si svolge un'interazione tra personaggi, un elemento della storia, ovvero una singola situazione di gioco. Una Scena cambia e diventa una nuova Scena, se il tuo personaggio lascia il banchetto per andare in esplorazione; o se una trattativa diplomatica si tramuta in battaglia; o se gli altri personaggi che stanno giocando con te se ne vanno altrove.

Staff: sono le persone che hanno lavorato e stanno lavorando alla buona riuscita dell'evento. Trattali sempre con rispetto, si stanno facendo il culo per te!

Scheda Personaggio: è l'indicazione base per il tuo roleplay, all'interno sono contenute le informazioni fondamentali per il tuo personaggio. La scheda non è legge, ma uno spunto per la buona riuscita dell'evento, ricordati di giocare seguendo la corrente.

Fato: i fati sono le uniche informazioni in scheda che dovrai seguire obbligatoriamente, sono indicazioni fondamentali per la buona riuscita dell'evento.

Assalto: L'assalto è la singola azione di attaccare un avversario con uno o più colpi netti prima di tornare nella situazione di guardia.

Ferito: Un personaggio *ferito* si difende con difficoltà e non è in grado di compiere sforzi.

Sconfitto: un personaggio *sconfitto* è incapace di muoversi e si esprime a fatica.

Veritas: "VERITAS!" è l'unica parola chiave che esiste (fatta eccezione per le safe words), se la senti rivolta a te dovrai interrompere l'azione che stai compiendo e eseguire e fidarti di quello che la frase a seguito esprimerà.

Safe Word: sono parole chiave fuori gioco che esprimono la volontà del giocatore di alzare o abbassare l'intensità della scena.

WYSIWYG: What You See is What You Get, gli oggetti in gioco devono corrispondere a ciò che rappresentano.

Meccaniche (o meta-tecniche): sono degli accorgimenti fuori gioco che servono a rappresentare le poche situazioni che esulano dalla praticabilità del WYSIWYG, passano dal giocatore e servono per interpretare meglio queste situazioni e a non interrompere la sospensione dell'incredulità

Trame: come all'interno di ogni opera narrativa di finzione anche in Alarya gli eventi che vengono sviluppati dai personaggi sono raggruppati in filoni narrativi che chiameremo trame. Le trame vengono delineate dagli sceneggiatori che fanno parte dello staff di Alarya e saranno di facile accesso durante gli eventi.

INTRODUZIONE



“ASCOLTA IL MIO RACCONTO, SCRIVI LA TUA STORIA”

COS'È UN LARP?

LARP L.A.R.P. è l'acronimo di *Live Action Role Play*, ossia “Gioco di Ruolo dal Vivo”. Si tratta di eventi che vi permetteranno di catapultarvi in un'altra realtà dove sarete voi i protagonisti. Grazie, infatti, al realismo che vi cironderà, verrete a contatto con un'esperienza unica, immersiva e indimenticabile dove sarete voi stessi ad avere in mano le redini della vostra storia.

Di conseguenza, in ciascun evento, ognuno di voi interpreterà un personaggio pensando, comportandosi e agendo esattamente come farebbe lui.

Una campagna larp è una serie di eventi a più riprese nel corso dell'anno. Sarà come scrivere la vostra storia e presentarla in diversi appassionanti e intensi capitoli! Avrete la possibilità di far crescere il vostro personaggio plasmando il suo carattere nel tempo e assistendo a tutte le sfumature che esso può portare.



LE TRE REGOLE D'ORO DEL LARP

1) Rimani sempre nel personaggio: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro, evita gli anacronismi: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono vero e vivo a beneficio degli altri partecipanti.

2) A ogni azione, una reazione: se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia, ti nomina capitano della guardia, ti pugnala a tradimento... reagisci. Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di divertente, di drammatico. In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.

3) Accetta le azioni altrui: in un larp ciascuno è regista di sé stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.



IL “PLAY TO SHINE”

I giocatori ad Alarya interpreteranno dei personaggi di un poema, che affrontano mille peripezie per raggiungere i loro (eccessivamente) saldi valori, scritti da un autore speranzoso di compiacere il pubblico, pubblico che *avrà un influsso attivo sulla storia*, apprezzando in particolar modo certi personaggi.

Dunque compite gesta virtuose, suscite meraviglia, vivete rocambolesche avventure, magari qualche cortigiano farà il tifo per voi.

Il *play to shine* è, dunque, una **dichiarazione di intenti**: vogliamo che ognuno di voi brilli, senza alcuna paura di chiamar su di sé l'attenzione, senza paura di prendere i vostri spazi per gustarvi, fino in fondo, il **vostro** poema epico.



WHATYOUSEEISWHATY OUGET

La regola centrale, la più importante di tutte, di Le Cronache di Alarya è il cosiddetto *WhatYouSeesWhatYouGet*, ovvero: “Tutto è come lo vedi”. Tutto ciò che esiste in gioco è presente fisicamente nella realtà e viceversa. Allo stesso modo, ogni azione che il tuo personaggio compierà dovrà essere eseguita realmente, che sia uno scontro fisico o uno slancio passionale, le contorsioni di dolore di un torturato come la risata di un folle. Non è ammesso mimare una pistola con le dita, né descrivere a parole un'azione che si vuole compiere, non esistono cartellini nè magie non rappresentabili nella realtà.

Questo è un gioco per persone mature e responsabili: ci aspettiamo che non ti diano fastidio litigi furiosi, parti del corpo scoperte, scherzi crudeli e scene raccapriccianti.

Aspettati di assistere a cose ben strane durante la permanenza ad Alarya.

Tuttavia, la tua integrità e la tua salute sono importanti, e non ti verrà chiesto di patire situazioni che ti mettano a disagio. Così come sarai tu a creare le situazioni di gioco, sarai tu a decidere ogni volta quanto vuoi andare fino in fondo. Ma sappi che ognuno gioca in maniera diversa.



MOOD

Cronache di Alarya non è ambientato in un generico mondo fantastico, ma in un poema cavalleresco scritto da un autore cinquecentesco per il diletto della sua corte, il mondo di gioco è quindi carente e insensato perché *non si tratta un mondo in sé per sé ma ciò che l'autore decide di narrare di volta in volta*. Compreso ciò, presto si capisce quali siano le implicazioni, in primis sulla **storicità**: sebbene in Cronache di Alarya si faccia menzione di svariati fatti ed eventi storici, la scrittura non punta assolutamente ad essere storicamente accurata. Pensate ad esempio alla Vocazione di San Matteo: Matteo evangelista nacque più o meno cinquant'anni dopo la morte di Cesare, eppure Caravaggio lo immagina e lo dipinge con un bel farsetto cinquecentesco.

In secundis i **personaggi** di Cronache di Alarya non sono *realistici* ma *avvincenti*, essi hanno sistemi di valori grotteschi e fanno scelte strampalate, questo perché l'autore li ha scritti per catturare l'interesse del suo pubblico, che non cerca storie plausibili ma meravigliose, che lo distraggano dalla noiosa vita burocratica della Serenissima rinascimentale.

Il mirabile cantore ha deciso di dare una datazione chiara e precisa per l'inizio della storia: *l'incoronazione di Federico II di Svevia a Re di Gerusalemme*, ed è dunque necessario parlare un po' di cosa accadeva in quel periodo. La sesta crociata è una crociata atipica, dacché

è l'unica che non è combattuta ma risolta per vie burocratiche, attraverso il matrimonio arrangiato dal papa tra l'imperatore Federico II e la figlia del re di Gerusalemme Giovanni di Brienne, *Isabella*, e grazie un accordo dello stesso imperatore con il sultano *al-Kamil*. I virtuosi eroi e beati guasconi che sono i personaggi della nostra storia sono dunque esponenti della cristianità tutta, che si reca all'incoronazione dello *Stupor Mundi* in Terra Santa, sentendosi vincitori di una crociata (tratto di cui non molti possono fregiarsi). Caso vuole che però mai ci arriveranno.

VENEZIANI

Venezia è un impero fondato sul **commercio**, che richiede d'esser scaltri e di non farsi scrupolo alcuno per arrivare ai propri fini. A passare tanto tempo in mare, sballottati tra le onde immersi in un destino incerto, ci si aggrappa ad ogni **scaramanzia**, ad ogni fattura per sentirsi al sicuro. I nostri personaggi sono proprio questo, detriti di mare che vorrebbero essere dei ricchi mercanti ma che scialacquano tutti i loro denari per tenere lontano il malaugurio.

IMPERIALI

In una società antiquata che si affaccia malvolentieri alla modernità, i nostri eroi sono coloro che fanno ben comprendere perché ci sia bisogno di cambiamento: si tratta di cavalieri che vivono a modello dei paladini delle canzoni, sovraccaricando in maniera **grottesca** le componenti della vita di un signore svevo. Sono gente **malvista ai più**, allontanata in malo modo se di ceto povero, o

soportata a malincuore se di ricco lignaggio. Leali vassalli di Enrico VII di Germania, primogenito di Federico II, signore illuminato dei cavalieri e guida assennata del clero, guardano con rispetto e riverenza il loro signore, **disposti a tutto** per difendere la sua virtù...

BIZANTINI

I bizantini di Alarya sono gli ultimi araldi di una nobiltà ormai priva di valore, che **si rifiutano di accettare** la loro natura subalterna alle nuove potenze europee ed orientali. Questi personaggi si atteggiavano a gran signori, sono **attentissimi** all'etichetta e sperperano enormi ricchezze per concedersi futili piaceri com'era d'uso un tempo, con sommo fastidio dei loro già indaffarati funzionari, che lor malgrado poco possono oltre a veder scomparir tesori e tesori tra banchetti e commedie.

ELFI

Un tempo genti fiere e meravigliose, capace in tutte le arti, composte dai migliori artigiani che il mondo vide, ora costretti ad una vita da fuggiaschi, sempre col timore di sentir risuonare i corni dei loro nemici, gli **orchi**. Per grazia della protezione de li **Spiriti** incarnati, o Grandi elfi, questo popolo ora vive come può, in accampamenti, boschi, o quello che resta delle loro antiche e rovinose città. E la magia, arte un tempo dimenticata e tralasciata, sembra stia tornando nei loro cuori.

INTENSITÀ E SICUREZZA



Usa sempre il **buon senso** e non fare nulla di **pericoloso**: nessuno deve farsi male. Cerca di stare al gioco e di accettare le interazioni verbali e fisiche, anche intense o negative, con gli altri partecipanti, incluse cose come trasportare un ferito, spintonare, afferrare o simulare una rissa, abbracciare, accarezzare, tenere per mano la persona amata. Usa particolare cautela e riguardo quando interpreti scene intense, fisiche o potenzialmente imbarazzanti.

SAFWORDS

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza "**Vacci piano!**". Una "safeword" è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, che deve lasciarti spazio, abbassare la tensione, usare parole meno pesanti, non urlare così forte, badare di non farti male... Non c'è nulla di male ad usare il "**Vacci piano**". Tieni a mente che è **obbligatorio** obbedire sempre prontamente se qualcuno te lo dice, poiché è un **ordine**: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e questo va rispettato ciecamente all'interno del gioco. Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza "**È tutto qui?**": indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a

obbedire: "**È tutto qui?**" è una **richiesta**, un **consiglio**, ma non è un **ordine**.

E se mi cade un vaso in testa? E se va a fuoco il castello? Nel malaugurato (e rarissimo) caso di una reale emergenza, ovviamente è tuo dovere morale e legale smettere di giocare, soccorrere la persona in difficoltà ed eventualmente avvisare lo staff. Non appena la situazione è sotto controllo, puoi tornare a giocare.

Infine, è **sempre vietato**: colpire con le armi in lattice in affondo (di punta), colpire i genitali, colpire la faccia o la gola, legare qualcuno per il collo o con i polsi dietro la schiena, trasportare di peso qualcuno sulle scale, ubriacarsi, arrampicarsi sulle torri del castello e simili. Insomma, non fate niente che vi metta per davvero in pericolo e/o vi impossibiliti nel movimento.



INTIMITÀ

All'interno de Le Cronache Di Alarya l'amore è inquadrato nel suo senso più poetico ed idealizzato, non invece con i bassi istinti della carne. Per questo vi consigliamo un approccio

molto delicato alla questione: un lungo abbraccio o un bacio sulla guancia sono simboli e promesse sufficienti di amore eterno.

Un buon esempio è il canto XVI della Gerusalemme Liberata, in cui un Rinaldo magicamente innamorato di Armida “nel grembo molle le posa il capo, e ‘l volto al volto attolle” beandosi degli sguardi e dei baci di lei, costruendo un idillio sognante fatto di sospiri da pensare “Or l’alma fugge e ‘n lei trapassa peregrina.”



COSE PERICOLOSE

LEGARE, BENDARE E TRASPORTARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza *Vacci Piano* oppure *È tutto qui?* In ogni caso, per quanto sia masochista il giocatore “vittima”, non devi mai, per nessun motivo compiere azioni oggettivamente pericolose o sgradevoli (es. trasportare qualcuno a spalle giù per una ripida rampa di scale, legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, arrampicarti su un albero...). Se bendi gli occhi di qualcuno sei responsabile della sua sicurezza.

ALCOLICI IN GIOCO

All’evento sono presenti alcolici, ma stai attento a bere sempre con moderazione, come se dovessi guidare o se fossi a cena con i tuoi suoceri. Se ti accorgi di essere alticcio, evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che sei **ubriaco**, ti manderanno a schiarirti le idee fuori dal gioco, per un paio d’ore o fino alla giornata successiva.

DERUBARE E PERSEGUIRE

Nello spirito del (ragionevole) realismo derubare e perquisire non vengono simulati e andranno effettuati realmente. Se sconfiggi o catturi qualcuno e vuoi impossessarti dei suoi beni, dovrai frugargli materialmente nella borsa. Dal momento che ci aspettiamo che nessun giocatore tocchi zone “proibite” come seno o posteriore durante le perquisizioni, è assolutamente vietato nascondere oggetti di gioco in tali zone. Gli oggetti di gioco vanno rigorosamente portati nel borsello, in tasca, nella sacca o in altri posti simili di facile accesso.

Più in generale: nascondere un oggetto è molto facile, trovarlo è molto difficile. Tuttavia, in un larp i **segreti hanno senso solo per il loro potenziale di essere scoperti**; gli oggetti nascosti sono interessanti solo se vengono svelati.

Se nascondi qualcosa, cerca sempre di farlo con la prospettiva che venga trovato da un altro giocatore. **Non impegnarti** a nascondere o nessuno lo troverà e sarà stato inutile per il larp.

RUBARE ARMI IN LATTICE (E ALTRO)

Rispetto delle proprietà altrui– se il tuo personaggio deruba, ad esempio, il cappello o la spada di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore o dello Staff.

In questi casi ricorda sempre di **avere il massimo rispetto delle proprietà altrui** e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il buon senso impone di **non perdere né distruggere** i costumi e i *prop* degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato “davvero”. Se vuoi tenerteli per un po’ e usarli, non c’è problema, ma entro qualche ora dovresti

trovare il modo di farli tornare al proprietario, o almeno mostrargli che sono al sicuro.



FUORI DAL GIOCO

AREE FUORI GIOCO

L'area di gioco, per quanto ampia, sarà delimitata... Alcuni oggetti non possono essere toccati, per particolare fragilità o perché sono effetti speciali o trucchi di scena dello Staff. I luoghi e gli oggetti "fuori dal gioco" sono identificati da una **rosa gialla in plastica**. Per gli oggetti troppo piccoli useremo invece un bollino adesivo raffigurante una rosa gialla. Se vedi questi oggetti, ignorali!

NESSUNO BADA AI NOIOSI

I noiosi non sono veri personaggi, ma il modo che usano gli Staff per lavorare dietro le quinte dando meno fastidio possibile al gioco. I noiosi non fanno nulla, non notano nulla, non fanno nulla se non mansioni umili e banali e inchini deferenti. Sono personaggi, appunto, noiosi, cui l'autore non vorrebbe mai lasciar spazio in un racconto! I noiosi sono riconoscibili da un vistoso **fazzoletto giallo al collo**.

Quando incroci i noiosi, ignorali! Se hai bisogno di parlare con uno staff per questioni "fuori dal gioco", puoi invece rivolgerti allo staff attraverso i PNG-ponte.

I PNG-PONTE

Può capitare talvolta di essere in dubbio su certe situazioni che si sono create in gioco ed avere la necessità di contattare lo staff, ciò può avvenire comodamente attraverso alcuni "PNG-Ponte", dei PNG presenti in gioco a cui, a differenza dei *Noiosi* di cui sopra, ci si può rivolgere per risolvere eventuali perplessità,

questi PNG saranno in gioco insieme a voi e vi verranno indicati PRIMA dell'evento. Con la maggiore discrezione possibile, facendo la dovuta attenzione a non distogliere altri partecipanti dal gioco, ci si può rivolgere a questi individui *fuori dal personaggio*, al fine di ricevere consigli e istruzioni più pertinenti e chiare.



COSE DA NON FARE DURANTE IL GIOCO

Non fare mai nessuna di queste cose, per favore! Se non sei d'accordo su qualcuno di questi punti, o se pensi di non riuscire a evitare di fare queste cose: non venire ai nostri eventi!

USCIRE DAL PERSONAGGIO E PARLARE "FUORI GIOCO"

Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più sbagliato: non si parla fuori gioco mai. Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco "Che strana favella è la vostra messere, state forse poco bene per dire parole così insolite?"

CONTESTARE UNA SCORRETTEZZA, ACCUSARE UN ALTRO PARTECIPANTE DI AVER BARATO

Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e

continua a giocare. Se ritieni che un giocatore sia davvero problematico vai a parlarne con il PNG-Ponte (vedi sopra).

FUMARE SIGARETTE, USARE IL CELLULARE

Se hai bisogno di ‘staccare’ dal gioco per qualche minuto, fumare una sigaretta, fare una telefonata o simili, vai in una delle zone fuori dal gioco. Per il resto ti chiediamo di tenere il cellulare dentro ai bagagli, spento o silenzioso, e di non portarlo nella zona di gioco: potresti essere perquisito e sarebbe veramente un pugno in un occhio trovartelo nella scarsella.

USARE L’ACCENDINO O LUCI ELETTRICHE

Le location saranno illuminate esclusivamente con candele e lanterne... Se vuoi accendere una candela, non usare l’accendino - usa un’altra candela o il fuoco da campo, se possibile! Se fumi la pipa, usa un tizzone

ardente per accenderla - l’accendino non è “in stile”!

Non usare torce elettriche per nessun motivo, anzi non portarle proprio all’evento, o lasciale nel campeggio fuorigioco. Il nostro è un medioevo fantastico, non storico, ma pensiamo comunque che nel fantasy la birra si beva dal corno, non da una lattina.

FARE DOMANDE AGLI ORGANIZZATORI

Til divieto di parlare fuori dal gioco si estende anche agli organizzatori. Se hai davvero bisogno di parlare con un*organizzatore, cerca un PNG-ponte!

TRASCURARE LA SICUREZZA

Rispetta gli altri partecipanti e non ignorare mai la parola di sicurezza (“Vacci Piano”). In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

MECCANICHE DI ROLEPLAY



IL GIOCO CORALE

Per costruire una grande storia corale e cooperativa, come vuole essere quella di “Cronache di Alarya”, è fondamentale accogliere e lasciarsi trasportare dagli eventi, plasmandoli nel loro svolgersi senza mai rinnegarli o rifiutarli.

Ogni potere e meccanica pensati, sono stati progettati per arricchire il gioco e la storia di ogni partecipante: non bisognerà mai rifiutare categoricamente un evento che vi viene proposto o che accadrà al vostro personaggio, quanto piuttosto accoglierlo e adattarlo alla storia personale che ognuno di voi andrà a creare.

Come in una storia scritta a più mani, bisognerà affidarsi gli uni agli altri ed accettare ogni spunto di gioco proposto dagli altri giocatori, costruendolo e adattandolo insieme fino ad andare a creare una storia avvincente e soddisfacente per tutti. Non opponetevi mai a ciò che sta avvenendo, ma fatelo vostro e arricchitelo con la vostra fantasia ed intraprendenza, d'altronde una storia è tanto più bella quante più voci la raccontano.

Vi preghiamo quindi particolare attenzione e cura nell'utilizzare questi poteri, in grado di definire il gioco di tutti: il loro scopo non è quello di farvi vincere, non sono cartucce nel vostro caricatore per sopraffare il prossimo, bensì gli strumenti con cui creerete, tutti insieme, una storia unica ed indimenticabile.

Subire l'effetto di un potere dovrebbe essere divertente quanto utilizzarlo e, soprattutto, non dovrebbe mai essere una situazione passiva, bensì un momento dialogato in cui sia chi infligge sia chi subisce hanno voce in capitolo sull'esito della scena.

Prima dell'utilizzo di qualsiasi meccanica in vostro possesso vi consigliamo di ragionare per un attimo quanto questa potrà creare gioco ed essere divertente non solo per voi ma, soprattutto, per chi la subisce. Un buon modo è sempre domandarsi se quanto siete in procinto di fare lo trovereste divertente o stimolante da interpretare se voi ne foste la vittima.

PAROLA CHIAVE: VERITAS!

Per rappresentare delle situazioni altrimenti inattuabili nella logica del “What you see is what you get” utilizzeremo una singola parola chiave seguita dalla descrizione dell’effetto in gioco che si desidera ottenere; essa è: “VERITAS!”

Un esempio pratico è l’utilizzo della magia. Se ad esempio Merlino vorrà fare un incantesimo per far innamorare Ginevra di Lancillotto le dirà: “VERITAS! Provi un forte amore per Lancillotto”, ella si accorgerà quindi di provare una forte attrazione per il cavaliere e deciderà come giocare la situazione.

Quindi tutto quello che viene annunciato dopo la parola chiave è sempre vero, ma attenzione, l’utilizzo di questa parola è concesso da informazioni in scheda personaggio o sul regolamento.



COMBATTIMENTI E FERITE

Durante Cronache di Alarya utilizzeremo le tipiche “armi in lattice” da larp: repliche innocue e realistiche di armi medievali.

L’approccio al combattimento non è sportivo né agonistico, ma **cinematografico**: duelli e battaglie sono l’occasione per creare scene dinamiche e coinvolgenti. Non focalizzarti quindi sul battere l’avversario a tutti i costi ma sul dare vita a una **bella scena** e sul rappresentare coerentemente il tuo personaggio in battaglia.

Durante il gioco, tutti fingeremo che le armi siano **vere** e interpreteremo le “ferite” subite in modo **convincente** e drammaticamente appropriato. Per convenzione, il primo colpo

netto che subisci ti **ferisce**: urla di dolore, rimani zoppo o confuso ma, se lo desideri, puoi ancora stringere i denti e agire. Il secondo colpo netto ti **sconfigge**: il tuo personaggio è gravemente ferito, o comunque stordito, atterrato, esausto o terrorizzato e non sei in grado di combattere né di fuggire. Nota bene che durante un “assalto” (vedi Glossario all’inizio) si può infliggere una sola ferita, e che durante lo stesso tutti i colpi successivi al primo non vanno conteggiati.

I personaggi che indossano **armature** possono resistere ad alcuni colpi prima di rimanere feriti.

ARMATURE E BONUS FERITE

Le armature aumentano gli assalti necessari a rendere un personaggio *ferito* in base alla loro classe:

- le armature leggere (gambeson, cuoio morbido...) permettono di resistere a un colpo in più
- le armature medie (cuoio duro o borchiato, piastre poco coprenti, cotte di maglia corte) a due
- le armature pesanti (armature a piastre coprenti, cotte di maglia lunghe) a tre

L’utilizzo delle *armature pesanti* rende inoltre possibile resistere ad una freccia (o ad un colpo di arma da fuoco) in più prima di entrare nello stato di *ferito*.

ARMI E SCUDI

Scudi e brocchieri conferiscono la difesa reale data dall’oggetto: se un colpo di arma finisce sullo scudo, anche parzialmente, il colpo può considerarsi *parato*. Puoi usare solo le “armi in lattice” classiche da larp (in Plastazote e lattice oppure a stampo).

Non puoi usare scudi irrealisticamente enormi. L’altezza massima consentita di uno scudo è 115cm, che è circa l’altezza storica di uno

scutum romano. Nota che alcuni scudi da larp sono alti 150 o anche 160 cm - sono ridicoli e non li potrai usare.

Non puoi usare armi irrealisticamente lunghe o grosse, o con forme assurde - niente spadoni lunghi 2 metri né spade larghe come il windsurf di Gatsu, niente mazze a forma di spina dorsale con un teschio di drago in cima, ecc.

Le armi molto lunghe (spadoni, alabarde) vanno impugnate sempre a **due mani**, altrimenti i colpi non saranno validi. Le lance possono essere tenute con una mano sola esclusivamente se la impugni al centro; non puoi "tirare di scherma" con la lancia da due metri.

Non puoi usare armi in "gaffa" (nastro americano), armi non dipinte o comunque troppo brutte.

Non puoi usare armi in plastica, armi da cosplay con imbottitura parziale o con fregi o spunzoni duri o che possono graffiare. Le armi da larp sono sempre completamente imbottite, anche su pomo e guardia.

Non puoi lanciare le armi addosso ai nemici - solo le armi appositamente "da lancio" (ovvero pugnali, asce o simili privi di anima rigida) possono essere lanciate.

Non puoi usare archi o balestre di potenza superiore a 30 libbre. Quando compri un arco, viene sempre indicato il libbraggio. Se hai un arco e non ne conosci il libbraggio, se è un arco "vero" probabilmente è troppo potente; considera che 20 libbre è un arco da bambini.

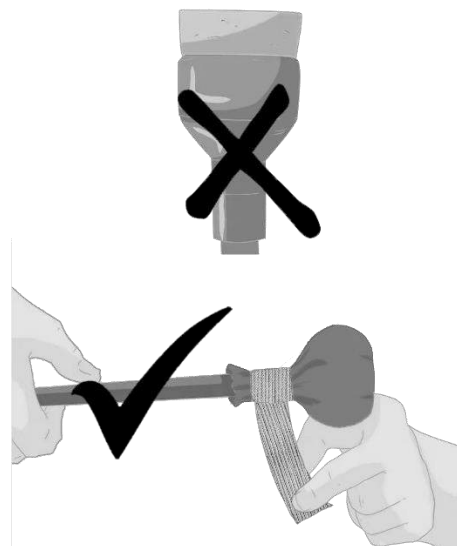
Non puoi usare archi o balestre visibilmente moderni (es. "archi scuola" non mascherati).

Puoi usare solo le classiche frecce da larp (**con la punta imbottita** in espanso morbido).

Se te le costruisci da soli, segui attentamente una delle molte guide che trovi online; in particolare: prima di mettere l'imbottitura morbida, taglia la punta in metallo della freccia e mettilci un "tappo" di gomma dura o plastica

per evitare che l'asta della freccia possa perforare l'imbottitura.

Per motivi estetici, le frecce devono avere la punta ricoperta da un pezzo di stoffa leggera color marrone (o grigio o altro tono spento).



Non puoi usare armi in lattice di aspetto moderno (es. che simulano katana, motoseghe, tubi in metallo, chiavi inglesi).

Non puoi (ovviamente) usare né portare al larp **armi vere** di alcun genere. Se hai un coltellino da campeggio o per cucinare tienilo in tasca, in una borsa, sul tavolo - **NON** tenerlo alla cintura di fianco al coltello in lattice; considera che qualcuno potrebbe sfilartelo pensando che sia finto e usarlo.

Solo i personaggi che non combattono possono portare un vero bastone di legno (es. da passeggio, da "mago"). I veri bastoni non possono essere portati in battaglia né usati per parare.

IN BREVE

Riassumendo: quasi tutte le normali armi da larp fantasy che puoi trovare in vendita vanno bene, tranne gli scudi enormi. Su centinaia di armi potrà capitare che ce ne siano una manciata straordinariamente dure o pesanti o dolorose o troppo brutte; **ci riserviamo di bandirle** dal gioco.

Non importa quanto le hai pagate o in quanti larp ti è stato concesso di usarle in passato; ci riserviamo di bandirle a **nostra discrezione**. In quel caso ne verrà fornita gratuitamente una per l'evento di quel giorno.

COMBATTIMENTO, FERITE, SCONFITTA

Gli armati di cui si racconta nelle Cronache di Alarya sono in grado di sopportare ferite atroci, a cui però, in fine, potrebbero soccombere.

Quando un personaggio porta con successo un *assalto* ad un altro (ovvero uno o più colpi netti prima di tornare in guardia), quest'ultimo passerà allo stato di **ferito**, qualora ciò accada una seconda volta allo stato di **sconfitto**. Un personaggio *ferito* si difende con difficoltà e non è in grado di compiere sforzi; uno *sconfitto* è incapace di muoversi e si esprime a fatica.

MORTE

Una volta raggiunto lo stato di *sconfitto* possono succedere diverse cose: se è il caso di una *mischia* o un qualsiasi combattimento numeroso, un personaggio sconfitto resterà a terra fino alla fine della battaglia, non potrà combattere da terra eccetera, ma non è concesso "giustiziare" nemici nel corso di un combattimento. I vincitori si prenderanno quel che vorranno e gli sconfitti chineranno il capo. La morte non è tuttavia assente, ciascun giocatore può in qualsiasi momento decidere di porre fine alla vita del suo personaggio qualora la scena lo richiedesse, o qualora semplicemente la cosa lo compiacesse. Diversamente, nel caso di un onorevole *duello* è possibile accordarsi preventivamente per combattere *all'ultimo sangue*: in questo caso, il vincitore si dovrà far carico di regalare allo sconfitto la migliore morte possibile. Vi sono due ultime cause di possibile morte: è possibile che il decesso del personaggio sia

imposto da una chiamata *VERITAS* specifica, che sarà esplicitata sul momento di caso in caso; alternativamente vedi pagina 18 (Pozioni e Veleni).

GUARIGIONE

Primo soccorso: in un mondo epico come quello di Cronache di Alarya **tutti i nostri eroi sanno operare il primo soccorso**: il primo soccorso serve a stabilizzare le ferite di un **ferito** riportandolo nel giro di mezz'ora allo stato di salute originale; e di uno **sconfitto**, riportandolo in pochi minuti allo stato di **ferito**. Un **ferito** guarito dallo stato di sconfitto dovrà quindi recarsi da uno sciamano/santone/prete del suo gruppo per farsi guarire tramite intervento divino/mistico, fino a quel momento rimarrà ferito e dovrà comportarsi come tale ad es. trascinando la gamba ferita, tenendosi il torso colpito o non potendo utilizzare il braccio in concordanza con le ferite subite. Capiterà che non ci sia nessuno in grado di ristabilire tutte le vostre ferite come se non ci fossero mai state: gli alchimisti potrebbero non avere a disposizione la giusta pozione, i sacerdoti potrebbero essere altrove... insomma, potrebbe verificarsi una situazione in cui nessuno dei presenti possa aiutarvi a guarire dallo stato di *ferito*. In quel caso rimarrete nel vostro stato fino al giorno successivo.

Il primo soccorso deve essere effettuato da una seconda persona, il che vuol dire che **non si può effettuare su sé stessi**. Per poter prestare primo soccorso basterà simulare aiuto nei confronti del ferito.

DUELLO

Per rendere le scene più evocative ed appaganti per gli sfidanti e per gli spettatori, il risultato dei duelli sarà predeterminato attraverso un sistema che unisce l'abilità del personaggio ad un fattore casuale. Se due

personaggi intendono sfidarsi dovranno farlo al cospetto di un *nobile* (di qualsiasi fazione), che, in un momento di giusta solennità, presenterà un mazzo di carte recanti dei valori da uno a quattro, i due personaggi sommeranno alla loro carta il bonus che gli è stato comunicato in scheda, il pretendente col totale maggiore, dopo una bella scena di combattimento, vincerà il duello. Qualora questi valori si equivalgano, il duello terminerà con un pareggio e sarà impossibile per i partecipanti sfidarsi ancora per almeno un'ora. Qualora un pareggio non sembrasse in alcun modo un risultato plausibile per nessuno dei due partecipanti, è possibile per questi ultimi richiedere di ripetere l'estrazione.

Nota: I personaggi delle Cronache di Alarya, che siano virtuosi paladini o truffaldini guasconi, hanno un gran rispetto per i duelli, e non si macchierebbero mai dell'onta di consumarne uno ad armi impari. Per questo motivo, e data la natura "predestinata" dei duelli in Alarya, le normali regole in merito alle armature non hanno motivo di essere considerate.

ARMI DA FUOCO

Alcuni personaggi hanno indicata nella scheda la capacità di utilizzare armi da fuoco e solo loro sanno come **armarle e disarmarle** (ovvero, solo loro possono posizionare o rimuovere il fulminate sul tamburo della pistola). Gli altri personaggi possono utilizzarle quindi solo se preventivamente armate, possono inoltre rubarle o nasconderle ma **non armarle nè disarmarle**.

FERITE DA ARMI DA FUOCO

Se un personaggio viene colpito da una distanza ragionevole da un'arma da fuoco (il colpo è esploso entro 5 metri circa ed è il bersaglio è chiaramente lui o lei) cade a terra sconfitto, a meno che non indossi un'armatura

pesante (vedi paragrafo armature) in tal caso passa allo stato di ferito. Sopra la distanza di 5 metri il personaggio viene solo ferito, a lunghe distanze le pistole mancano sempre il bersaglio.



PRIGIONIA E RAPIMENTO

Un personaggio può essere rapito e messo in prigionia sia da altri personaggi che da png.

Rapimento da parte di PNG: in alcune condizioni i personaggi potranno essere rapiti da png, nel qual caso fino alla fine di quell'evento non torneranno in gioco e la loro sorte verrà decisa di volta in volta coerentemente con gli sviluppi di trama. Il giocatore potrà comunque tornare in gioco come png, con un cambio d'abiti fornito dallo staff, per il resto dell'evento o per quanto ne avranno voglia.

Rapimento da parte di altri personaggi: in circostanze di ostilità i personaggi possono essere imprigionati da una fazione rivale per essere interrogati, **non possono essere tratti per più di un'ora**, se i personaggi saranno lasciati in condizione di semi-libertà nell'accampamento ostile potranno rimanere prigionieri per tempi più lunghi. Entro questi limiti, se un personaggio è ancora prigioniero della fazione opposta alla fine dell'evento, al successivo entrerà in gioco all'interno del gruppo cui era prigioniero, le informazioni che riceverà in scheda potrebbero cambiare.



MAGIA

Per rappresentare la magia, ovvero per permettere a chi subisce un incantesimo di capirlo e di reagire correttamente, adottiamo una semplice convenzione, ovvero la **parola chiave “VERITAS!”** I personaggi che possono utilizzare la magia pronunceranno questa parola chiave per far capire agli altri partecipanti che stanno usando un potere magico.

Se senti **“VERITAS!”**, devi seguire le indicazioni del mago o maga e comportarti come se la magia stesse avendo un effetto reale sul tuo personaggio. Se invece la parola **“VERITAS!”** non viene utilizzata, significa che si tratta di un ciarlatano, o di un personaggio che sta semplicemente dicendo una preghiera o svolgendo un rituale, privo di concreti poteri magici.

Non esiste una “lista degli incantesimi”: i poteri magici sono noti ai personaggi che sono in grado di utilizzarli. Si tratta sempre di poteri auto esplicativi; ti basterà “stare al gioco” e prestare attenzione alla parola chiave VERITAS per reagire correttamente.



VELENI E POZIONI

Gli alchimisti della nostra storia hanno sviluppato grandi abilità di distillazione per creare potenti e utili pozioni, i procedimenti saranno descritti ai diretti interessati, utilizzeremo sostanze innocue, ma dovranno essere ingerite realmente, nel momento in cui se ne distingue il sapore (aromi alimentari) il giocatore interpreterà l'effetto della pozione come descritto sotto.

VELENI

I Veleni si utilizzano versandoli in una bevanda.

- **Veleno mortale:** sapore di nocciola, va utilizzata nelle bevande. Appena si sente il sapore al giocatore è concessa una scena, dopo di chè nella successiva dovrà morire per strangolamento... giusto il tempo di dire le sue ultime parole, non avrà tempo per altro.
- **Veleno-oppiaceo:** sapore di menta, va utilizzata nelle bevande, stordimento. Dalla scena successiva la vittima è stordita e confusa, rimane in veglia ma è disposta a concedere tutto al suo interlocutore se ingannato o minacciato a dovere.

POZIONI

Le pozioni sono contenute in piccole boccette, hanno tutte il sapore di arancia, ma colori diversi.

- **Pozione di cura totale:** color verde, rinvigorente totale. Ripristina in un paio di scene tutta la salute dell'utilizzatore
- **Pozione contro la malasorte** (vedi “La malasorte” a pag.19): color viola, consente di levare il marchio della malasorte e rende impossibile riceverne altri per una mezz'ora.
- **Pozione di furia generica:** color rossa possibilità di ricevere due colpi in più prima di subire lo stato di ferito, ma l'utilizzatore è molto incauto e attacca in maniera furiosa.
- **Pozione del duellante:** color giallo, consente un bonus di più uno da sommare al totale (vedi paragrafo duelli)
- **Pozione magica:** blu, utilizzabile solo da chi possiede poteri magici

PERGAMENE

Le pergamene sono fogli magici che permettono a maghi e non di lanciare incantesimi. Sono dei fogli di carta appositamente scenografati e chiaramente riconoscibili, sopra ogni pergamena è scritto chiaramente l'incantesimo che può lanciare e il tipo. I tipi di pergamene sono due: **alta magia** (spicciola e comune) e **bassa magia** (misteriosa e potente). Le pergamene possono essere utilizzate da chiunque. Se è un mago a lanciare l'incantesimo della pergamena è sufficiente che reciti la parola chiave **VERITAS** e la formula sopra presente, rendendo chiaro a tutti chi è il bersaglio. La pergamena può essere utilizzata illimitatamente dal mago il cui solo limite è quello del normale utilizzo dei suoi incantesimi. Se è un non mago a lanciare l'incantesimo può comunque farlo ma nel momento in cui verrà correttamente utilizzata la pergamena dovrà essere strappata e infliggerà un effetto magico anche all'utilizzatore: gli effetti negativi della magia sui non maghi sono strambi e specifici, **ogni pergamena recherà chiaramente l'effetto magico da subire, ma potrà essere letto solo dopo aver lanciato l'incantesimo...** buon divertimento!



BENEDIZIONI

I personaggi con poteri magici possono riunirsi in rituali per ottenere degli effetti particolari sul mondo di gioco, ad esempio migliorare le prestazioni dei personaggi. Se un personaggio è oggetto di un rituale dovrà eseguirlo stando al gioco, gli effetti gli saranno subito chiari in quanto **le formule recitate saranno auto-esplicative.**



DENARO

Il denaro sarà rappresentato, oltre che da una piccola moneta, da **sacchetti e lettere di cambio a seconda delle somme**. Come si noterà, i soldi in Alarya sono fortemente simbolici. Ogni quantità ha un valore estremamente approssimativo, valutato sulla base di cosa ci si può comprare.

I sacchetti sono di due tipi: piccolo e grande.

- Una **monetina** paga un pasto di una giornata, una mancia per un servo, suppellettili di scarso valore (carta, penne, corde, candele, ecc).
- Un **sacchetto piccolo** paga uno stipendio giornaliero, uno stipendio da paesano di un paio di mesi, un'arma di scarso valore, dei servigi loschi, corrompe un personaggio che non sia ricco.
- Un **sacchetto grande** paga un piccolo appezzamento di terra, una buona arma, i servizi di un gruppo di mercenari, dei servigi loschi, corrompe personaggi anche di un certo calibro.
- Le lettere di cambio saranno dei pezzi di carta immediatamente riconoscibili a testimoniare la proprietà di un bene materiale, il loro valore potrebbe quindi cambiare a seconda del bene.



LA MALASORTE E IL MARCHIO DELLA MALASORTE

Ti personaggi di Alarya sono tutti sinceramente scaramantici, poiché per loro la malasorte è un'entità presente in ogni aspetto della vita; e si dà il caso che davvero sia così.

Talvolta, i più sfortunati vengono segnati con un *marchio della malasorte*, un pendaglio a cui è appesa una piccola piuma d'uccello. Se un qualsiasi giocatore vede un altro con un *marchio*, può dichiarare nei suoi confronti un VERITAS! a rappresentare il colpo di sfortuna che a caso va ad affliggere il malcapitato. Svolto il VERITAS! il personaggio può levarsi il *marchio* di dosso. Si noti che questa meccanica è atta a rappresentare un mondo in cui la sfortuna esiste in tutte le sue rocambolesche declinazioni, e **non ad essere uno strumento nelle mani dei giocatori per ostacolare gli altri**. I VERITAS! derivanti dalla Malasorte devono essere dichiarati col fine di creare una bella scena, ed è VIETATO utilizzarli a scopi che non siano comici e/o scenici.

Qualche esempio:

- Il grande patrizio bizantino Eraclio Appio Tiberio Teofilo sta tenendo un pomposo discorso alle masse, quando la malasorte si abbatte su di lui sotto forma di "VERITAS! tu ora raglierai come un ciuco", e così il nobile, tra una frase e l'altra, si trova a fare il verso dell'asino.
- Il prode paladino Rinaldo è pronto a lanciarsi contro le orrende belve che si annidano nelle lande di Alarya, mette mano al fiero brando quando la sfortuna lo coglie sotto forma di "VERITAS! Ti inciampi su un sasso", in questa maniera all'urlo di "alla carica!"

il cavaliere sfodera la spada solo per cadere goffamente poco dopo.

Si noti inoltre che la Malasorte è una meccanica *narrativa*, usatela con giudizio per dare un apporto costruttivo alle scene e non interromperle brutalmente con risvolti spiacevoli per tutti.



L'AMOR CORTESE

Data la natura cavalleresca e cortese dei nostri eventi vorremmo introdurre una **meccanica di creazione di legami romantici**. Ci rifaremo quindi alle tradizioni dell'amor cortese. Se un personaggio vuole corteggiare qualcuno dovrà esibirsi in un gesto plateale (quale ad esempio un duello o una performance artistica) in linea con il personaggio; prima di iniziare guarderà la persona da conquistare tra il pubblico mentre **lascerà cadere un fazzoletto di tessuto per terra**, alla fine dell'esibizione, se la persona corteggiata lo riterrà opportuno, potrà **raccogliere, nel momento che reputa più consono, il fazzoletto e consegnarlo in privato al corteggiatore**, quello sarà un chiaro segno d'amore e nulla più sarà necessario.



MOMENTO EROICO: IL FAVORE DEL PUBBLICO

Alarya si dipana come un racconto ad una corte rinascimentale, è dunque possibile che personaggi particolarmente graditi dal pubblico siano trattati con particolare attenzione dal cantore, al fine di rappresentare questo è stata elaborata la meccanica del *Momento Eroico*.

Momento eroico: se un giocatore compie azioni particolarmente eroiche e divertenti per tutti, il pubblico (ovvero lo staff) potrebbe decidere di assegnargli dei *punti eroe*. Questi punti potranno essere utilizzati dall'evento successivo.

In qualsiasi evento chi ha dei punti eroe può utilizzare la parola chiave **VERITAS** per prendere il controllo di una scena e segnalare a tutti gli altri giocatori che quello è il suo momento per compiere un atto eroico, drammatico o comunque significativo, in modo che questi possano agire di conseguenza. Insomma, è un modo per finire "**sotto i riflettori**" ed assicurare ad ognuno il suo personale momento di gloria. Quando utilizzate questo potere **state segnalando agli altri giocatori l'esito che vorreste da una scena e gli state chiedendo il favore di concedervelo**. Tuttavia, si tenga ben presente che questo non è un potere di dominazione o di controllo mentale, non potete utilizzarlo per dare ordini precisi, ma solo per **comunicare la direzione in cui volete impostare il gioco**, per assicurarsi che tutti i partecipanti di quella scena collaborino per raccontare la medesima storia, storia in cui, per un breve attimo, voi sarete i **protagonisti indiscussi**. Nell'utilizzare il Momento Eroico vi consigliamo di iniziare sempre con la frase "**VERITAS, questo è il mio momento per...**" e poi spiegare con precisione quale esito, e soprattutto quale ruolo, vorreste in quella scena. Con precisione non intendiamo, come scritto sopra, un lungo e dettagliato evento di azioni che vorreste veder succedere. Non potete dire "*VERITAS, questo è il mio momento per salvare la principessa, uccidere il drago e per questo essere acclamato come Re dei Re*". In una situazione del genere direte semplicemente "*VERITAS, questo è il mio momento per dimostrarmi un eroe e mostrare il mio coraggio!*". In questo modo, gli altri giocatori sapranno di dovervi concedere il vostro spazio ma saranno liberi di giocare la scena come meglio credono. Per esempio, di sicuro vi lasceranno essere i primi a

combattere contro il Drago e, se per caso lui dovesse comunque sconfiggervi, non insulteranno il vostro fallimento ma loderanno il vostro tentativo come quello di un eroe coraggioso. Non intendiamo darvi limiti precisi su quando utilizzare questo potere, ci sentiamo tuttavia di consigliarvi di attivarlo **in un momento significativo per lo sviluppo del vostro personaggio**, non necessariamente alla fine.

Infine, ricordate che la chiamata VERITAS è sempre un'imposizione sul gioco altrui. Siate generosi e utilizzate il vostro potere per creare situazioni interessanti e per rendere più memorabile l'esperienza di tutti!



ALTRE REGOLE

CREATURE

Alarya è permeata di creature sconosciute al vecchio mondo, per non rovinare la sorpresa ai giocatori non le nomineremo qui, ma faremo un paio di distinzioni.

MOSTRI

I mostri sono creature ostili e poco propense al dialogo: i personaggi non si faranno problemi ad affrontarli, è ovvio che se in sovrannumero saranno molto più spaventosi. Ricorda sempre che sotto la maschera c'è uno staff, sii cauto come lo saresti con gli altri giocatori, se pensi di aver esagerato assicurati del suo benessere.

MOSTRI ENORMI

Puoi riconoscere facilmente questi mostri perché indossano zeppe o trampoli, oppure costumi imbottiti che li rendono visibilmente più grossi, alti o muscolosi di un uomo, o

ancora effetti speciali come fumogeni o armi speciali. I Mostri Enormi non seguono le normali regole: possono ignorare magie e poteri, è impossibile bloccarli, pararli e ignorano i colpi d'arma, tranne quelli ben portati sul petto o sui fianchi. Infine ignorano le "gragnuole" di colpi, anche se sono circondati da molti nemici. I colpi d'arma dei Mostri Enormi sono pesanti, violenti e spezzano ogni difesa: se anche li pari, subisci il colpo e devi cadere in ginocchio o rotolare a terra, passi automaticamente allo stato di Ferito. Se non riesci a parare, vieni Sconfitto in un sol colpo e inoltre rotoli a terra, fino alla fine della Scena sarai inutile. Puoi anche finire Moribondo se lo desideri. Quando un Mostro Enorme fa il suo "urlo feroce" (o lamento sinistro), gela il sangue nelle vene a tutti i presenti: devi, come minimo, arretrare di diversi passi e lasciare al mostro libertà di iniziativa e movimento.

CHE FINE FANNO I CADAVERI DEI MOSTRI

Quando muore un personaggio, è il momento di un bel funerale. Ma quando muore un mostro, che sia Enorme o meno trasporta il suo cadavere tra i cespugli (o dovunque non sia visibile), oppure allontanati!

Dopo che uno scontro è finito e la situazione si è calmata, è buona norma spostare i mostri abbattuti dietro un cespuglio. O, in alternativa, allontanarsi dalla zona dello scontro lasciando ai mostri un po' di privacy.

In questo modo, gli organizzatori e i collaboratori che li interpretano potranno andarsene ed evitare di perdere troppo tempo a impersonare il cadavere di un mostro!

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO



IL “GENERATOR-Z”?

I *personaggi giocanti* di Cronache di Alarya sono costruiti a discrezione del giocatore attraverso un sistema di creazione guidato chiamato *Generator Z*. Il senso di questa meccanica è quella di consentire di comunicare allo staff alcuni aspetti di colui o colei che si andrà ad interpretare senza dover passare per verbosi background narrativi. L'unica interferenza esterna nella creazione personaggio sarà in merito al bilanciamento tra *Popoli*: qualora uno sia più gettonato in modo *eccessivamente sproporzionato*, lo staff si riserva la possibilità di bloccarne pro tempore la scelta.

Per questo motivo la prima parte della costruzione dei PG si compone di nient'altro che un questionario a scelta multipla, attraverso il quale verrà chiesto di esplicitare le proprie personali scelte.

Ci saranno due aspetti del personaggio che vengono scelti all'inizio e **non possono venire cambiati mai più**. Questi sono POPOLO e MESTIERE, che per motivi pratici vengono raccolti in una sola opzione (non sceglierete ad esempio “elf*” e poi “alchimista” ma sceglierete direttamente “Figli del Gufo”). Oltre queste due caratteristiche fondamentali, il giocatore dovrà scegliere per il suo personaggio una serie di caratteristiche accessorie di roleplay e ad alcune caratteristiche personali, che verranno esplicitate tramite alcune domande più o meno legate al gioco (per facilitare la decisione anche per i novizi).

“POPOLI”? “MESTIERI”?

Ciascun personaggio di Alarya risponde ad un certo *Popolo* (una cultura di appartenenza che condivide con altri personaggi) ed opera un certo *Mestiere* (un indirizzo che indica la sua posizione nella società e il suo ruolo nella stessa). Ciascun Popolo dei quattro disponibili (Imperiali, Veneziani, Bizantini ed Elfi) declina alla sua maniera i medesimi cinque mestieri (Maghi, Guerrieri, Patrizi, Alchimisti, Sacerdoti), eccezion fatta per gli Elfi che non hanno Sacerdoti.



LE DOMANDE A SCELTA MULTIPLA

Gruppo: Mestiere + Popolo

Genere: Maschio/Femmina (le opzioni nonbinary ci sembravano fuori luogo in un racconto cavalleresco, ma ci teniamo a sottolineare che, all'interno delle due opzioni, ognun*si può sentir liber* di scegliere per il suo personaggio il genere che preferisce, a prescindere dal proprio genere come persona fuori dal gioco).

Sangue: rosso, blu

Difetti (Selezionare due dalla lista): beone, credulone, avaro, orbo, sordo, voltagabbana, bugiardo, permaloso, scontroso, vanaglorioso, pavido, scialacquatore, monco, distratto.

Pregi (Selezionare uno dalla lista): intelligente, generoso, giocoso, gaio, espansivo, cortese, coraggioso, ambizioso, fedele.

L'imperatore del Sacro Romano Impero Federico II parla fluentemente arabo, cosa ne pensa il tuo personaggio?

Non si confà ad un onesto signore / Non fa differenza / E' dimostrazione di caparbieta e la gente dovrebbe prendere esempio

Il tuo personaggio è seduto al bancone, quante persone ci stanno parlando?

Nessuno / Una persona / Più persone

Quanti libri ha letto il tuo personaggio?

Nessuno / Qualcuno / Svariati

Qualcuno provoca il tuo personaggio: come reagisce?

Gli domanda il perché / Serba rancore / Gli tira un pugno

Cosa scrive il tuo personaggio sull'amore?

"Tanto gentile e tanto onesta pare..." / "...S'i' fosse Cecco, come sono e fui Torrei le donne giovani e leggiadre E vecchie e laide lassarei altrui"

Quanto si sente a suo agio il tuo personaggio con un'arma in mano?

non usa armi / ha un'arma alla cintura / è sempre pronto alla battaglia

La legge impone un pedaggio per passare su un certo ponte, ma spesso non c'è nessuno a controllare: che cosa fa il tuo personaggio?

Lascia sempre i soldi / paga solo quando è controllato / "io vado dove voglio"

LE "IMPRESE" E LA SCHEDA PERSONAGGIO

Ciascun giocatore prima di ogni evento riceverà una c.d. *Scheda Personaggio*, contenente varie informazioni in merito alle proprie trame in gioco; quali siano queste informazioni sarà determinato dal giocatore stesso attraverso la scelta di un popolo e di determinate **IMPRESE**, ovvero dei "generi" di gioco che si declineranno di evento in evento in diverse trame specifiche. Cinque imprese sono dedicate ai mestieri, e vengono automaticamente assegnate a chi di dovere, queste imprese si chiamano "Primarie".

Una seconda lista segue la prima, ed è quella di tutte le imprese che non sono caratterizzanti ma rappresentano la linea narrativa di un dato personaggio per un dato evento. Queste imprese si selezionano evento per evento, e ogni volta si può effettuare una scelta diversa. Chiameremo queste imprese "Secondarie".

Imprese primarie:

- *L'arme* (Guerrieri)
- *L'arte alchemica* (Alchimisti)
- *L'arcani misteri* (Maghi)
- *La Sacra missione* (Sacerdoti)
- *Gli ossequiosi convenevoli* (Patrizi)

Qualche esempio di imprese secondarie:

- *L'audaci imprese*: tratto di esplorazione, tema della meraviglia: chi selezionerà il tratto l'audaci imprese riceverà informazioni su invincibili bestie, donzelle da salvare, tesori nascosti.
- *Amor tabernae*: tratto del beone, e più genericamente di colui che ama la compagnia e la festa in qualche locale. Chi ha questo tratto avrà sconti alla taverna vista l'assidua frequentazione,

inoltre avrà modo di ottenere informazioni aggiuntive dalle varie voci all'osteria.

Adunque, cosa si troverà il singolo personaggio in scheda?

- Una trama legata al popolo
Una trama derivante dall'*impresa primaria*
- Eventuali trame relative alle imprese secondarie
- Eventuali suggerimenti d'interpretazione a discrezione dello staff.



L'AVANZAMENTO

Ogni attore nei fatti narrati in Cronache di Alarya è da subito un personaggio epico, motivo per cui si è preferito favorire ad un avanzamento verticale "classico" uno "orizzontale", nell'ottica del "più si gioca più si ha gioco".

Alla sua creazione sarà possibile selezionare per un personaggio *una singola* impresa secondaria, dal secondo evento due e dal terzo tre, raggiungendo il totale massimo; sarà possibile tuttavia di volta in volta sceglierne altre, mantenendo sempre un totale di tre imprese secondarie, con il sesto evento, inoltre, sarà possibile anche selezionare le imprese primarie proprie di altri mestieri.

INFORMAZIONI PRATICHE



VITTO E ALLOGGIO

Durante gli eventi delle *Cronache di Alarya* il campeggio e i pasti in gioco saranno quasi sempre inclusi nel prezzo del biglietto, salvo eccezioni particolari. Data la natura estremamente economica e di breve durata dei nostri eventi vi chiederemo di collaborare con piccoli gesti che ci permetteranno di concentrarci di più sull'evento e meno sul contorno logistico, ad esempio portandovi il pasto fuori gioco e le stoviglie da casa.

PERNOTTAMENTO

Per pernottare in campeggio, è indispensabile portarsi una propria tenda, sacco a pelo, materassino e tutto il necessario per dormire all'aperto. Le tende per dormire sono fuori gioco e saranno posizionate fuori vista, ai margini della location.

PASTI IN GIOCO

La quota evento comprende i pasti in gioco, saranno preparati con cibi stagionali, il più possibile freschi e in tema con l'atmosfera dell'evento: aspettatevi zuppe rustiche, carne alla brace e altri cibi di ispirazione medievale. Oltre all'acqua si potrà consumare durante il gioco birra, vino e distillati. Il menù includerà opzioni vegetariane, non possiamo invece garantire pasti vegani, né adatti ad altre diete particolari; se hai questa esigenza, dobbiamo

chiederti di portarti il cibo da casa. Se necessario, possiamo ospitarlo nei frigoriferi che terremo nella zona fuori gioco, in questo caso porta un sacchetto chiuso con scritto il tuo nome in bella vista per evitare che venga preso per sbaglio.

DEVO PORTARMI LA MIA CIOTOLA, IL COLTELLO, IL CUCCHIAIO?

Assolutamente sì! Dovrai fornirti di "stoviglie in stile" per poter gustare più comodamente i pasti: una ciotola di legno o terracotta (o al limite di metallo), uncucchiaio di legno e magari un boccale. Noi sicuramente porteremo i nostri ma non abbastanza per tutti, quindi se non vuoi trovarti a lavare la ciotola che ha usato qualcun altro ti consigliamo di fornirtene.



COLLABORAZIONI

Lo staff provvede alla grande maggioranza delle esigenze logistiche dell'evento, inclusi i pasti. Tuttavia, Cronache di Alarya non ha il personale (né il prezzo!) di un villaggio vacanze ed è quindi necessario fare affidamento sulla buona volontà e sullo spirito collaborativo di tutti i partecipanti.

Come a ogni evento di Terre Spezzate, ci si aspetta che ciascuno dia almeno una piccola

mano "fuori dal gioco" in un qualche momento del live. In particolare, svolgendo un "turno di servizio" che li impegnerà per qualche decina di minuti in gioco, oppure durante uno dei pasti.

Una settimana prima del larp, pubblicheremo la lista dei vari turni di servizio così che ciascun

partecipante possa scegliere come preferisce aiutare. Chi non scegliesse sarà assegnato dallo staff a uno dei turni rimasti scoperti.

GUIDA EVENTO

Prima di ogni evento di Alarya sarà pubblicata una breve guida evento con informazioni pratiche/logistiche e di ambientazione specifiche per quel LARP.



ALARYA PER RAGAZZI E BAMBINI

Ad Alarya sono ammessi tutti coloro che hanno compiuto il sedicesimo anno di età. I ragazzi più giovani saranno ammessi sotto tutela di una o più persone adulte, discutine con noi sul gruppo (vedi link in fondo al documento) per decidere i dettagli della loro presenza.



Se hai dubbi, domande o perplessità sul regolamento, il luogo giusto dove esporle è il nostro **gruppo Facebook**: <https://www.facebook.com/groups/alarya/>