



FONDAMENTALI

“What You See Is What You Get”: i nostri larp cercano il maggior realismo possibile, ovvero tutto ciò che esiste nel gioco è fisicamente rappresentato nella realtà

Le tre regole d'oro del larp: 1) *Resta sempre nel gioco* e nel personaggio. 2) *Reagisci alle azioni* altrui, non devono cadere nel vuoto. 3) *Non aspettarti una reazione* specifica dagli altri: prendi tutto per buono.

COMBATTIMENTO E FERITE

Combattimento: L'approccio non è competitivo, ma scenico. Porta sempre bene i colpi, in modo chiaro, controllato e sicuro. Porta solo un colpo a segno per ogni assalto. Interpreta sempre i colpi che subisci: i colpi sono reali nel gioco solo se vengono "accusati".

Ferite: se ti colpiscono sei **Ferito:** non riesci a usare la parte colpita, o sei goffo e confuso, o ti ritiri dallo scontro.

Sconfitto: se ti colpiscono ancora, sei **Sconfitto:** cadi urlando o perdi l'arma o implori pietà o ti arrendi e ti consegnhi.

Resistenza: una persona normale ha Resistenza 0. se hai un'armatura ottieni fino a 3 di Resistenza, cioè puoi "assorbire" 3 colpi senza conseguenze prima di essere Ferito. Abilità, cerimonie, pozioni, archetipi danno altri bonus, fino a max Resistenza 8.

Armi da tiro: una freccia o dardo di balestra conta come 3 colpi.

Guarigione: se vieni Ferito o Sconfitto vai da un Cerusico che decide in quanto tempo e come guarirai. Le benedizioni dei sacerdoti e le pozioni magiche guariscono istantaneamente (ma le cerimonie richiedono un rituale di qualche minuto).

Morte: i PG muoiono solo in 3 circostanze specifiche (esecuzione, veleno mortale, duello mortale). Altrimenti, nessuno assassina e nessuno muore.

SICUREZZA

Safeword: “Vacci piano!”: indica all'altro giocatore che non deve essere troppo realistico, ma lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male.

Safeword: “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.

Furti in gioco: Per perquisire qualcuno si fruga nel borsello (non sotto i vestiti). Tieni tutto in borselli. Quando "rubi" un oggetto altrui, massimo rispetto e cura!

Legare, bendare, trasportare: con cautela, mai legare dietro la schiena né trascinare giù per le scale.

Prigionia e tortura: non lasciare il prigioniero da solo, non farlo annoiare, non tenerlo per più di mezz'ora. Se prigioniero, concedi qualcosa per farti rilasciare.

Risse: Le scazzottate e altri scontri disarmati si simulano in sicurezza "giocando a fare la lotta", in modo innocuo e complice.

Rispettiamo le location e gli oggetti di scena.

Romanticismo e sesso: con cautela e rispetto, usiamo ampiamente le safeword, un bacio sulla guancia o a stampo *rappresenta* un bacio appassionato, slacciare o togliere in modo suggestivo un capo di vestiario *rappresenta* l'amplesso. Non toccare mai inguine, seno ecc.

Ostaggi: nella seconda metà del larp, un Nobile può prendere un singolo prigioniero come ostaggio, facendo proclamare la cosa dall'Oste in taverna, tenendo il prigioniero circa un quarto d'ora e andando al cartello "Strada del Re". Quindi, ostaggio e nobile escono dal gioco.

In ostaggio: se non ti rilasciano, devi fare il PNG a un evento dopo il rapimento. Ai successivi puoi giocare, ma entri in gioco insieme ai tuoi carcerieri, finché non ti rilasciano o vieni liberato.

MAGIA

Appena senti l'invocazione "**Per il Potere Arcano!**", rimani immobile e "stupefatto" dal potere della magia; guarda il mago per capire a chi ha lanciato un incantesimo, se sei tu preparati a subirlo!

Limiti agli incantesimi:

Primo cerchio: 1 a Scena (o 2 con "Magia extra")

Secondo cerchio: 2 al giorno (o 4 con extra)

Terzo cerchio: 1 al giorno (o 2 con "Magia extra")

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO

... **getta a terra le armi!** – Lascia cadere tutto, non impugnare nulla per 2"

... **fuggi terrorizzato dinanzi a me!** - Spaventato dal mago, scappi lontano

... **ti comando di tacere!** - Non sei in grado di parlare per mezzo minuto

... **non puoi avvicinarti! Per il Potere Arcano, non puoi avvicinarti! (ripetuto)** - Finché la maga continua a ripetere la formula (senza combattere), non puoi avvicinarti a meno di tre passi da lei

...**il tuo incantesimo minore non ha alcun effetto!** – protegge solo contro le magie di primo cerchio

(raro) ... **le mie parole ti ammaliano!** - se il mago si avvicina conversando pacificamente e ti tocca, rimani imbambolato dal suo racconto e incapace di agire. Puoi solo seguire lentamente il mago, rapito dalle sue parole

(raro) ... **ti scaglio lontano!** - Subisci una potente spinta magica che ti costringe ad allontanarti di 2 o 3 passi e cadere goffamente a terra.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO

...il tuo incantesimo maggiore non ha alcun effetto! – protegge contro le magie di primo o secondo cerchio.

... ascolta la Parola della Morte! - Vieni gravemente danneggiato, come se avessi subito 5 colpi d'arma
...una corazza eterea mi protegge! - Il mago ottiene +3 di Resistenza per max 1 ora.

... ti tolgo ogni potere! - Perdi ogni potere speciale per un minuto: pozioni, veleni, incensi, benefici da cerimonie e da pozioni... non annulla le cure.

... inginocchiati al mio cospetto! – avvicinati, poggia un ginocchio a terra, rinfodera, sguardo basso. Finché la maga ti indica o ti fissa, e per almeno una decina di secondi dopo che ha smesso.

(raro) *... cadi in un sonno profondo!* - Devi cadere profondamente addormentato finché qualcuno ti scuote vigorosamente.

(raro) *...un manto di tenebra mi avvolge!* - La maga scompare immediatamente alla vista, come se avesse usato l'abilità Nascondersi.

(raro) *... una vera amicizia ci lega!* - Il mago è il tuo migliore amico per tutta la Scena. Aiutalo come puoi. Non devi obbedire ciecamente.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO

...il tuo incantesimo supremo non ha alcun effetto! – protegge contro qualsiasi incantesimo.

... invoco su voi tutti il potere della magia: gettate tutti a terra le armi! - La maga indica con l'apertura delle braccia, tutti i personaggi nella zona indicata lasciano cadere tutto, non possono impugnare nulla per 2”.

... invoco su voi tutti il potere della magia: fuggite tutti terrorizzati dinanzi a me! - Il mago indica con l'apertura delle braccia, tutti i personaggi nella zona indicata scappano spaventati e non vogliono riavvicinarsi per mezzo minuto.

... sei un burattino nelle mie mani! - Finché il mago continua a puntarti, devi obbedire ai movimenti delle sue mani, come se fossi controllato da fili invisibili.

(raro) *... obbedisci ai comandi del tuo padrone!* – per un'ora, il tuo PG è il fedele schiavo del mago, ansioso di obbedire a ogni suo ordine.

(raro) *... invoco su voi tutti il potere della magia: che tutti ascoltino ciò che ho da dire!* – obbliga tutti coloro che si trovano nei dintorni della maga a venire, in silenzio, ad ascoltare le sue parole, fino alla fine del discorso.

CERIMONIE

Rituale di almeno 4 minuti. Inizia e concludi la cerimonia con *Invoco gli Antichi Spiriti di tutte le cose* o *In nomine Canuti, in nomine Laetitia, in nomine Aeternae, in nomine Siderei*. Durante il rituale, tocca ciascun PG benedetto e menziona gli effetti. Non puoi benedire te stesso, solo altri.

CERIMONIE DI PRIMO CERCHIO: Tenacia del fedele, Coraggio del fedele, Generosa protezione, Forza di volontà minore, Guarigione minore. **Rara:** Esorcismo.

CERIMONIE DI SECONDO CERCHIO: Cura le malattie, Cura i veleni, Parlare coi defunti, Furia del fedele, Protezione dalla magia, Guarigione maggiore. **Rare:** Corazza del fedele, Difesa del fedele.

CERIMONIE DI TERZO CERCHIO: Pacificare i defunti, Flagello dei non morti, Spirito indomabile, Rigenerazione, Protezione dai veleni. **Rare:** Grazia divina, Campione inarrestabile.

ALCHIMIA

POZIONI MAGICHE

Per assumere una pozione, togli il tappo e bevi / mangia tutto il contenuto. L'effetto è determinato dal colore o dall'aspetto:

Pozione della Furia - liquido blu - Per 1 ora, ottieni i benefici di Furia del fedele + Tenacia del fedele.

Pozione di Guarigione- liquido rosso - Se eri Ferito o Sconfitto, questa pozione ti guarisce istantaneamente

Pozione arcana - liquido giallo - puoi lanciare (entro 1 ora) un singolo incantesimo o cerimonia supplementari. Rende arroganti, può dare dipendenza.

Antidoto - uvetta - guarisce qualsiasi Veleno o Incenso (incluso il Filtro d'Amore), tranne il Veleno Mortale.

Pozione della Resistenza – semi di zucca - Per circa 1 ora, ottieni +3 di Resistenza, recuperabile normalmente.

Pozione di Protezione dalla magia - liquirizia - Per circa 1 ora, sei immune a tutti gli Incantesimi di 1° e 2°.

VELENI

Se senti un sapore strano in un cibo o bevanda, vuol dire che qualcuno ha avvelenato il tuo personaggio:

Veleno della debolezza - sale in una bevanda – per tutto il giorno (salvo Antidoto) non puoi combattere, vincere qualsiasi contesa fisica, correre. Puoi camminare e usare facoltà mentali.

Veleno dell'arcano negato - anice in un cibo o bevanda – per tutto il giorno (salvo Antidoto) non puoi usare Magia né Sacerdozio, come se avessi perso le abilità Magia 1°, Sacerdozio 1° e tutte le successive..

Veleno della confusione - aceto in un cibo o bevanda (ma non nel vino) – per tutto il giorno (salvo Antidoto), diventi gradualmente confusa, docile, accomodante, credulona; farai fatica a seguire discorsi o situazioni complesse. Sarai facilmente sedotto, zittito, imbrogliato.

Filtro d'Amore - peperoncino - sviluppi un affetto e un'ammirazione profondi, duraturi e inspiegabili nei confronti della persona che ha intinto un proprio capello nel veleno. Interpreta il tuo innamoramento in modo graduale e credibile, rifiuta l'idea che il tuo amore non sia sincero. Perdura anche agli eventi successivi, finché non prendi un Antidoto. La Cerimonia non ti guarisce.

Veleno mortale - sciroppo di menta – in pochi minuti, vertigini, fatica a respirare, dopo mezz'ora Moribondo e infine muori. Solo Grazia Divina può salvarti.

INCENSI VELENOSSI

Fumogeno colorato entro 5 metri da te –se è **BIANCO**, subisci per 1 ora il Veleno della Debolezza. Se è **VIOLA**, il veleno della Confusione. Se è **VERDE**, cadi addormentato: ti sveglierai molto lentamente dopo 10 minuti, o se qualcuno ti scuote vigorosamente.



FONDAMENTALI

“What You See Is What You Get”: i nostri larp cercano il maggior realismo possibile, ovvero tutto ciò che esiste nel gioco è fisicamente rappresentato nella realtà

Le tre regole d'oro del larp: 1) *Resta sempre nel gioco* e nel personaggio. 2) *Reagisci alle azioni* altrui, non devono cadere nel vuoto. 3) *Non aspettarti una reazione* specifica dagli altri: prendi tutto per buono.

COMBATTIMENTO E FERITE

Combattimento: L'approccio non è competitivo, ma scenico. Porta sempre bene i colpi, in modo chiaro, controllato e sicuro. Porta solo un colpo a segno per ogni assalto. Interpreta sempre i colpi che subisci: i colpi sono reali nel gioco solo se vengono "accusati".

Ferite: se ti colpiscono sei **Ferito:** non riesci a usare la parte colpita, o sei goffo e confuso, o ti ritiri dallo scontro.

Sconfitto: se ti colpiscono ancora, sei **Sconfitto:** cadi urlando o perdi l'arma o implori pietà o ti arrendi e ti consegnhi.

Resistenza: una persona normale ha Resistenza 0. se hai un'armatura ottieni fino a 3 di Resistenza, cioè puoi "assorbire" 3 colpi senza conseguenze prima di essere Ferito. Abilità, cerimonie, pozioni, archetipi danno altri bonus, fino a max Resistenza 8.

Armi da tiro: una freccia o dardo di balestra conta come 3 colpi.

Guarigione: se vieni Ferito o Sconfitto vai da un Cerusico che decide in quanto tempo e come guarirai. Le benedizioni dei sacerdoti e le pozioni magiche guariscono istantaneamente (ma le cerimonie richiedono un rituale di qualche minuto).

Morte: i PG muoiono solo in 3 circostanze specifiche (esecuzione, veleno mortale, duello mortale). Altrimenti, nessuno assassina e nessuno muore.

SICUREZZA

Safeword: “Vacci piano!”: indica all'altro giocatore che non deve essere troppo realistico, ma lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male.

Safeword: “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.

Furti in gioco: Per perquisire qualcuno si fruga nel borsello (non sotto i vestiti). Tieni tutto in borselli. Quando "rubi" un oggetto altrui, massimo rispetto e cura!

Legare, bendare, trasportare: con cautela, mai legare dietro la schiena né trascinare giù per le scale.

Prigionia e tortura: non lasciare il prigioniero da solo, non farlo annoiare, non tenerlo per più di mezz'ora. Se prigioniero, concedi qualcosa per farti rilasciare.

Risse: Le scazzottate e altri scontri disarmati si simulano in sicurezza "giocando a fare la lotta", in modo innocuo e complice.

Rispettiamo le location e gli oggetti di scena.

Romanticismo e sesso: con cautela e rispetto, usiamo ampiamente le safeword, un bacio sulla guancia o a stampo *rappresenta* un bacio appassionato, slacciare o togliere in modo suggestivo un capo di vestiario *rappresenta* l'amplesso. Non toccare mai inguine, seno ecc.

Ostaggi: nella seconda metà del larp, un Nobile può prendere un singolo prigioniero come ostaggio, facendo proclamare la cosa dall'Oste in taverna, tenendo il prigioniero circa un quarto d'ora e andando al cartello "Strada del Re". Quindi, ostaggio e nobile escono dal gioco.

In ostaggio: se non ti rilasciano, devi fare il PNG a un evento dopo il rapimento. Ai successivi puoi giocare, ma entri in gioco insieme ai tuoi carcerieri, finché non ti rilasciano o vieni liberato.

MAGIA

Appena senti l'invocazione "**Per il Potere Arcano!**", rimani immobile e "stupefatto" dal potere della magia; guarda il mago per capire a chi ha lanciato un incantesimo, se sei tu preparati a subirlo!

Limiti agli incantesimi:

Primo cerchio: 1 a Scena (o 2 con "Magia extra")

Secondo cerchio: 2 al giorno (o 4 con extra)

Terzo cerchio: 1 al giorno (o 2 con "Magia extra")

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO

... **getta a terra le armi!** – Lascia cadere tutto, non impugnare nulla per 2"

... **fuggi terrorizzato dinanzi a me!** - Spaventato dal mago, scappi lontano

... **ti comando di tacere!** - Non sei in grado di parlare per mezzo minuto

... **non puoi avvicinarti! Per il Potere Arcano, non puoi avvicinarti! (ripetuto)** - Finché la maga continua a ripetere la formula (senza combattere), non puoi avvicinarti a meno di tre passi da lei

...**il tuo incantesimo minore non ha alcun effetto!** – protegge solo contro le magie di primo cerchio

(raro) ... **le mie parole ti ammaliano!** - se il mago si avvicina conversando pacificamente e ti tocca, rimani imbambolato dal suo racconto e incapace di agire. Puoi solo seguire lentamente il mago, rapito dalle sue parole

(raro) ... **ti scaglio lontano!** - Subisci una potente spinta magica che ti costringe ad allontanarti di 2 o 3 passi e cadere goffamente a terra.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO

...il tuo incantesimo maggiore non ha alcun effetto! – protegge contro le magie di primo o secondo cerchio.

... ascolta la Parola della Morte! - Vieni gravemente danneggiato, come se avessi subito 5 colpi d'arma

...una corazza eterea mi protegge! - Il mago ottiene +3 di Resistenza per max 1 ora.

... ti tolgo ogni potere! - Perdi ogni potere speciale per un minuto: pozioni, veleni, incensi, benefici da cerimonie e da pozioni... non annulla le cure.

... inginocchiati al mio cospetto! – avvicinati, poggia un ginocchio a terra, rinfodera, sguardo basso. Finché la maga ti indica o ti fissa, e per almeno una decina di secondi dopo che ha smesso.

(raro) *... cadi in un sonno profondo!* - Devi cadere profondamente addormentato finché qualcuno ti scuote vigorosamente.

(raro) *...un manto di tenebra mi avvolge!* - La maga scompare immediatamente alla vista, come se avesse usato l'abilità Nascondersi.

(raro) *... una vera amicizia ci lega!* - Il mago è il tuo migliore amico per tutta la Scena. Aiutalo come puoi. Non devi obbedire ciecamente.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO

...il tuo incantesimo supremo non ha alcun effetto! – protegge contro qualsiasi incantesimo.

... invoco su voi tutti il potere della magia: gettate tutti a terra le armi! - La maga indica con l'apertura delle braccia, tutti i personaggi nella zona indicata lasciano cadere tutto, non possono impugnare nulla per 2”.

... invoco su voi tutti il potere della magia: fuggite tutti terrorizzati dinanzi a me! - Il mago indica con l'apertura delle braccia, tutti i personaggi nella zona indicata scappano spaventati e non vogliono riavvicinarsi per mezzo minuto.

... sei un burattino nelle mie mani! - Finché il mago continua a puntarti, devi obbedire ai movimenti delle sue mani, come se fossi controllato da fili invisibili.

(raro) *... obbedisci ai comandi del tuo padrone!* – per un'ora, il tuo PG è il fedele schiavo del mago, ansioso di obbedire a ogni suo ordine.

(raro) *... invoco su voi tutti il potere della magia: che tutti ascoltino ciò che ho da dire!* – obbliga tutti coloro che si trovano nei dintorni della maga a venire, in silenzio, ad ascoltare le sue parole, fino alla fine del discorso.

CERIMONIE

Rituale di almeno 4 minuti. Inizia e concludi la cerimonia con *Invoco gli Antichi Spiriti di tutte le cose* o *In nomine Canuti, in nomine Laetitia, in nomine Aeternae, in nomine Siderei*. Durante il rituale, tocca ciascun PG benedetto e menziona gli effetti. Non puoi benedire te stesso, solo altri.

CERIMONIE DI PRIMO CERCHIO: Tenacia del fedele, Coraggio del fedele, Generosa protezione, Forza di volontà minore, Guarigione minore. **Rara:** Esorcismo.

CERIMONIE DI SECONDO CERCHIO: Cura le malattie, Cura i veleni, Parlare coi defunti, Furia del fedele, Protezione dalla magia, Guarigione maggiore. **Rare:** Corazza del fedele, Difesa del fedele.

CERIMONIE DI TERZO CERCHIO: Pacificare i defunti, Flagello dei non morti, Spirito indomabile, Rigenerazione, Protezione dai veleni. **Rare:** Grazia divina, Campione inarrestabile.

ALCHIMIA

POZIONI MAGICHE

Per assumere una pozione, togli il tappo e bevi / mangia tutto il contenuto. L'effetto è determinato dal colore o dall'aspetto:

Pozione della Furia - liquido blu - Per 1 ora, ottieni i benefici di Furia del fedele + Tenacia del fedele.

Pozione di Guarigione- liquido rosso - Se eri Ferito o Sconfitto, questa pozione ti guarisce istantaneamente

Pozione arcana - liquido giallo - puoi lanciare (entro 1 ora) un singolo incantesimo o cerimonia supplementari. Rende arroganti, può dare dipendenza.

Antidoto - uvetta - guarisce qualsiasi Veleno o Incenso (incluso il Filtro d'Amore), tranne il Veleno Mortale.

Pozione della Resistenza – semi di zucca - Per circa 1 ora, ottieni +3 di Resistenza, recuperabile normalmente.

Pozione di Protezione dalla magia - liquirizia - Per circa 1 ora, sei immune a tutti gli Incantesimi di 1° e 2°.

VELENI

Se senti un sapore strano in un cibo o bevanda, vuol dire che qualcuno ha avvelenato il tuo personaggio:

Veleno della debolezza - sale in una bevanda – per tutto il giorno (salvo Antidoto) non puoi combattere, vincere qualsiasi contesa fisica, correre. Puoi camminare e usare facoltà mentali.

Veleno dell'arcano negato - anice in un cibo o bevanda – per tutto il giorno (salvo Antidoto) non puoi usare Magia né Sacerdozio, come se avessi perso le abilità Magia 1°, Sacerdozio 1° e tutte le successive..

Veleno della confusione - aceto in un cibo o bevanda (ma non nel vino) – per tutto il giorno (salvo Antidoto), diventi gradualmente confusa, docile, accomodante, credulona; farai fatica a seguire discorsi o situazioni complesse. Sarai facilmente sedotto, zittito, imbrogliato.

Filtro d'Amore - peperoncino - sviluppi un affetto e un'ammirazione profondi, duraturi e inspiegabili nei confronti della persona che ha intinto un proprio capello nel veleno. Interpreta il tuo innamoramento in modo graduale e credibile, rifiuta l'idea che il tuo amore non sia sincero. Perdura anche agli eventi successivi, finché non prendi un Antidoto. La Cerimonia non ti guarisce.

Veleno mortale - sciroppo di menta – in pochi minuti, vertigini, fatica a respirare, dopo mezz'ora Moribondo e infine muori. Solo Grazia Divina può salvarti.

INCENSI VELENOSSI

Fumogeno colorato entro 5 metri da te – se è **BIANCO**, subisci per 1 ora il Veleno della Debolezza. Se è **VIOLA**, il veleno della Confusione. Se è **VERDE**, cadi addormentato: ti sveglierai molto lentamente dopo 10 minuti, o se qualcuno ti scuote vigorosamente.