



Arcana Domine

LE CRONACHE DELLA CAROVANA

Guida di campagna ver 1.0

Edizione printer friendly

INDICE

INDICE	2
CAPITOLO 1 COME INIZIARE	3
1.1 BENVENUTI!	3
1.2 LA CAMPAGNA	4
1.3 IL MIO PRIMO LIVE	7
1.4 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	8
1.5 ESEMPI DI BACKGROUND	12
1.6 DIALOGO GIOCATORI STAFF	14
1.7 PULIZIA DELLA LOCATION	15
CAPITOLO 2 - AMBIENTAZIONE DI CAMPAGNA	16
2.1 CRONOLOGIA	16
2.2 LA CAROVANA	17
2.3 GEOGRAFIA	19
2.4 LA COMPAGNIA FENDIN	21
2.5 IL SIGILLO DI GIADA	24
2.6 LA COSTELLAZIONE DELLE PERLE	27
2.7 LE ALTRE COMPAGNIE	29
2.8 STORIE CONOSCIUTE	30
2.9 CODICI D'ONORE DIFFUSI	31
CAPITOLO 3 - REGOLE DI CAMPAGNA	34
3.1 REGOLE DELLA CAROVANA	34
3.2 REGOLE DELLE COMPAGNIE	37
3.3 REGOLE DEI SEGUACI	40
3.4 REGOLE DEL MONDO	42
3.5 ACCAMPAMENTI	46
3.6 TRA UN EVENTO E L'ALTRO	48
3.7 NOBILTÀ	51
CAPITOLO 4 - SCHEDE COMPAGNIE	52
4.1 SCHEDA COMPAGNIA FENDIN	53
4.2 SCHEDA IL SIGILLO DI GIADA	55
4.3 SCHEDA LA COSTELLAZIONE DELLE PERLE	58
CREDITS	60

CAPITOLO 1 COME INIZIARE

1.1 BENVENUTI!

Davvero, benvenuti a Le Cronache della Carovana!

Questa è la quarta campagna dell'associazione Arcana Domine e che tu sia un veterano delle campagne passate, un niubbo al primo live o un giocatore che viene da altre associazioni, siamo felici di averti con noi per questa avventura!

Come avrai capito, questo Tomo serve a farti scoprire la campagna fornendoti regole, ambientazione e spunti di gioco. Gli altri Tomi, Regolamento e Ambientazione, sono un po' freddi, lo ammettiamo, ma questo no: vuole essere come un compagno di viaggio che col tempo si arricchirà di contenuti. Non per nulla è il Tomo che più spesso cambierà, forse anche a causa delle tue azioni!

Ecco dunque il primo consiglio: leggi il prossimo paragrafo e avrai così una base per capire cosa ti stiamo proponendo con questa campagna e decidere cosa leggere dopo.

1.2 LA CAMPAGNA

La Carovana a cui ti stai per unire è un po' come il protagonista di un romanzo *heroic fantasy*: non v'è dubbio che arriverà a destinazione, il vero dubbio è nel prezzo e nei cambiamenti che il viaggio richiederà ai suoi partecipanti.

Preparati ad avventure in terre sconosciute, all'esplorazione di luoghi sinistri, all'incontro con popolazioni e creature bizzarre (per non dire pericolose!), al saccheggio di antichi tesori! Un gdr fantasy old style, dove i protagonisti sono avventurieri!

La Carovana è un progetto pensato per durare nella prima fase due anni, al termine dei quali la campagna potrebbe fermarsi come anche continuare con modifiche sostanziali: magari i membri della carovana decideranno di colonizzare uno dei luoghi visitati o di organizzare un nuovo viaggio verso una nuova meta; oppure vorranno tornare indietro e recuperare le tappe che non hanno percorso. Ci sono una moltitudine di possibilità, ma per ora non ti dovranno preoccupare, sarà il gioco stesso a guidare il destino della campagna.

La carovana

Sappiamo che te lo stai chiedendo: ma non c'era un nome migliore che "Carovana" per indicare la carovana? Ebbene, la risposta ti stupirà, sarete voi giocatori a sceglierlo. Quello che vi affidiamo è La Carovana alla sua partenza, sarete poi voi con le vostre scelte e azioni di gioco a costruire la storia e, se ne avrete piacere, anche a dare un nome diverso alla carovana!

Puoi immaginare la Carovana come un lungo convoglio fatto di carri, alcuni giganteschi, altri piccoli e discreti, composta da diverse centinaia di persone; tuttavia, oltre a loro, ci sono anche aspiranti avventurieri e navigati veterani: tra di essi ci sarai Tu e il resto delle altre persone con cui giocherai. Insieme rappresentate il meglio della carovana e sarete i protagonisti dell'avventura.

Oltre a voi ci saranno alcuni Personaggi Non Giocanti (PNG) interpretati dallo staff per motivi di trama. Alcuni ricopriranno posizioni chiave e di potere, altri saranno vostri pari. Ma questo non vuol dire che sarà sempre così! Nell'arco della campagna tutto può cambiare!

Le compagnie

La Carovana è stata fondata da due compagnie, dette le Fondatrici": la Compagnia Fendin, e il Sigillo di Giada. Troverai di più su di loro e sulla fondazione nella parte di ambientazione.

Oltre alle compagnie fondatrici ve ne sono altre, dette Socie, che hanno deciso di unirsi alla carovana e investire le proprie forze in questo lungo viaggio. Queste compagnie sono state create dai giocatori stessi tramite bandi e pertanto fin dall'inizio sono gestite autonomamente da loro.

Il viaggio

Il percorso sarà composto da varie tappe, comprendenti partenza e arrivo. Di queste solo tre non modificabili: La Carovana partirà da Ravenholm, nelle Baronie del nord, attraverserà un misterioso passaggio scoperto di recente dal Sigillo di Giada e terminerà il suo percorso in una città conosciuta a Fargan e Salman come "Nera perla dell'Oriente". Saranno accessibili informazioni basilari su tutte le fermate sin dalla partenza. A inizio anno il consiglio della carovana stabilirà un percorso, con la possibilità di modificarlo man mano.

Le singole fermate

Le singole fermate sono per molti versi pensate come eventi autoconclusivi e solitamente sarà possibile creare ed interpretare personaggi locali esterni alla carovana. Finito l'evento, la carovana proseguirà portandosi dietro quello che i suoi membri vorranno portare con sé, e lasciando dietro di sé il resto.

Per ogni fermata sarà data una breve descrizione con qualche nozione della storia, cultura e geografia del posto, insomma tutte le informazioni che potranno essere utili per decidere il percorso da far fare alla carovana.

Solitamente la carovana arriva nella tappa a inizio evento e resta là 15-21 giorni; in questo periodo viene svolta la manutenzione, vengono acquistate provviste e vengono raffinati accordi commerciali, oltre a socializzare con eventuali locali ben disposti. L'evento live normalmente avverrà durante i primi giorni di sosta, salvo rari casi.

La carovana percorre una distanza massima di 30 Km al giorno su strada, ma spesso meno a seconda del terreno e delle condizioni atmosferiche. Viaggiare in questo modo è molto diverso dal viaggiare come siamo abituati nel mondo odierno; bisogna fermarsi spesso a fare scorte di cibo e acqua e quando arriva l'inverno è necessario fermarsi e aspettare il disgelo. Pertanto non metterti a fare calcoli sulla distanza effettiva percorsa al dettaglio!

Lo stile

Se hai letto fin qua ti sarai fatto un'idea di cosa vogliamo fare con questa campagna. Lascia che ora ti raccontiamo quello che consideriamo il nostro stile di gioco, ossia come i giocatori interagiscono tra loro, con le trame e con il mondo; insomma che tipo di gioco ti troverai davanti e con che spirito viverlo!

Non esistono solo modi giusti e modi sbagliati, ma anche gusti e stili diversi. In questa campagna vogliamo mantenere uno stile che tenga conto di questi punti:

- Dare l'impressione di essere in un "mondo fantasy vivente"
- Almeno metà delle trame di gioco saranno create dai giocatori
- Ci sarà la possibilità, al giocatore che lo desidera, di ignorare le trame dei master e avere comunque molto gioco a disposizione
- Raramente tutti i personaggi seguiranno contemporaneamente la stessa trama

Anche per questo leggerai spesso la parola "masterless" che si riferisce a dinamiche specifiche di gioco come la raccolta e raffinazione di risorse, gestite direttamente dai giocatori senza la supervisione dei master.

Il che ci porta ad un aspetto fondamentale del nostro gioco, la **fiducia**. La nostra campagna non è un gioco competitivo, non devi giocare per vincere. Per questo vogliamo poterci fidare sempre dei nostri giocatori perché sappiamo che condividiamo lo stesso intento creativo; quello appunto di un mondo fantasy vivente. Sappiamo che se ti diamo carta bianca in certe situazioni la userai per rendere il gioco più interessante per tutti, non solo per il tuo personaggio! Questo è il fondamento del nostro stile e intento di gioco.

Ricordati sempre che l'ambientazione e il regolamento danno vari spunti su cui basare il tuo gioco. Successivamente entra in campo la risorsa più preziosa: l'inventiva.

Il regolamento è fatto per essere usato, non va considerato come una limitazione. Vedilo come un linguaggio comune tra tutti i partecipanti e qualcosa che ti aiuta a caratterizzare il tuo personaggio!

Per questo diciamo che le regole vanno seguite cercando di capire lo spirito con cui sono state scritte.

Bene e ora?

Come procedere nella lettura sta a te, adesso. I prossimi paragrafi riguardano l'impostazione della campagna. Se sei al primo live con noi ti consigliamo di leggere subito il capitolo "il mio primo live".

Se invece sei già pratico dei nostri live puoi benissimo passare oltre. Il capitolo 2 contiene tutta l'ambientazione locale, ossia il mondo in cui ti muoverai. Il capitolo 3 invece è dedicato alle regole, importantissime da sapere. Infine nel capitolo 4 ci sono le schede delle compagnie principali con i loro bonus, in caso tu ti voglia unire ad una di esse.

Buona lettura!

1.3 IL MIO PRIMO LIVE

È il tuo primo live e non sai cosa ti serve per poter giocare? Questo paragrafo è per te!

Innanzitutto, è **fondamentale** conoscere bene le prime 10 pagine del **Regolamento**. È molto importante che tu le sappia perché ci sono le regole fondamentali per il gioco comprese le chiamate, il gioco di ruolo dal vivo si basa sulla fiducia e gli altri giocatori confidano che tu sappia le regole, altrimenti rischi di rovinare il gioco degli altri.

Dopo di che leggi il **Tomo di Ambientazione Mondiale**, almeno la parte della razza/cultura che hai deciso di giocare. Questo perché ogni ambientazione ha delle peculiarità che altre non hanno: ad esempio, nel mondo di Arcana Domine i goblin non sono piccole creature stupide devote al male, bensì scaltri mercanti e miti pastori.

A questo punto continua con la lettura della Guida di Campagna. Questa ti fornirà le informazioni necessarie sulla campagna in corso (cos'è La Carovana? Chi ne fa parte? Cosa sono le RidiSe?) e ti potrà dare ulteriori idee per la creazione del tuo personaggio e su quale compagnia è la più adatta al tuo stile di gioco. Sarai un leale Fendin o uno scaltro mercante del Sigillo di Giada?

Fatto questo avrai tutte le informazioni necessarie per ideare uno splendido personaggio e divertirti assieme agli altri!

Che dici? Manca quel pizzico di pepe in più al personaggio? In questo caso, perché non dai un'occhiata ai **bandi** disponibili per ogni partita?

1.4 CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ora che hai le basi per giocare di ruolo con noi possiamo passare alla creazione del tuo personaggio e all'iscrizione agli eventi.

La creazione del personaggio è un processo diviso nei seguenti passi:

- Scegliere una razza e una cultura
- Scegliere i talenti iniziali
- Decidere l'eventuale affiliazione
- Scegliere uno o più bandi (facoltativo)
- Scrivere un background (facoltativo)

Chiaramente ogni giocatore ha un metodo soggettivo per creare il proprio personaggio. C'è chi parte da un'idea forte: un concept, ad esempio il cavaliere templare, e poi costruisce ogni pezzo del PG su questa idea. Altri invece partono dalla build, cioè dalla scelta dei talenti, per realizzare qualcosa di potente, di stravagante o di inusuale. Altri giocatori partono invece dal background, con magari in mente una storia significativa che vogliono portare in gioco. Infine perchè non farsi ispirare da un bando e cominciare da là?

Non c'è un ordine preciso per seguire i passi elencati sopra, ma una volta completati tutti otterrai il tuo personaggio.

Prima di andare ad esplorarli uno alla volta, ti ricordiamo la cosa più importante: non sei solo! Non avere timore a chiedere, pubblicamente o privatamente, un consiglio sulla creazione del PG, tanto agli altri giocatori quanto allo staff. Siamo qui per giocare e divertirvi assieme e fidati, magari quella che a te può sembrare un'idea da poco potrebbe trovare entusiasmo negli altri.

Le razze

Al momento puoi scegliere tra queste razze e culture:

- Nani sottomontei
- Umani Salman
- Umani Fargan
- Umani Terre Barbariche
- Elfi bianchi
- Goblin Jawiti
- Coboldi Atlantidei
- Coboldi Terre Barbariche
- Le versioni rinnegate di queste razze

Se ti stai chiedendo perchè solo queste è semplice: si tratta delle razze e culture che fanno parte della carovana oppure che vivono nelle immediate vicinanze del luogo di partenza. Man mano che il viaggio procede ne saranno disponibili altre, in base a chi vorrà aggregarsi alla carovana.

Ogni razza e cultura ha la propria religione e, salvo motivi particolari, un personaggio sarà fedele alla rispettiva religione. Ti consigliamo di consultare adesso il Tomo di Ambientazione Mondiale per rinfrescarti la memoria sui culti.

Ricordati sempre che un rinnegato è in sostanza un personaggio che abbandona la sua cultura natia per accoglierne un'altra ed è un ottimo sistema per giocare un personaggio con religione o usanze diverse da quelle che ci si aspetterebbe!

I talenti iniziali

Comincerai il tuo percorso con 6 talenti da scegliere tra quelli disponibili alla creazione per la tua razza. In certi casi (vedi bandi) potrai creare un personaggio con più di 6 talenti. Fai molta attenzione nella loro scelta: alcuni talenti ne hanno altri come requisiti!

Affiliazione

Che posto avrà il tuo avventuriero all'interno della carovana? Farà parte di una compagnia o sarà un viandante solitario? Puoi anche creare un personaggio non facente parte di alcuna compagnia, ma sappi che dovrai convincere in qualche modo la Carovana ad accoglierti a bordo, altrimenti potrebbe benissimo lasciarti a piedi!

Dovrai scegliere una delle seguenti opzioni:

Le Compagnie della Carovana: Sigillo di Giada, Compagnia Fendin e Costellazione delle Perle sono organi base della Carovana, oltre a quelle ve ne sono altre create dai giocatori, chiedi al referente della Compagnia (master o giocatore) l'autorizzazione a farne parte.

Viandante: il tuo personaggio è un giramondo e non appartiene ad alcuna compagnia. Inizierai l'evento in un punto deciso dallo staff. Poi starà a te trovare il modo di pagarti il biglietto per la Carovana oppure seguirla da lontano (vedi regola "**Solo ed affamato**")

Personaggi locali: Vuoi iniziare la tua prima partita con un personaggio legato al luogo dove è accampata la carovana? E' la tua prima volta con noi e non sai se continuerai? Preferisci le partite autoconclusive? Se la risposta ad una o più delle precedenti domande è sì, questi sono i personaggi che fanno per te. Spesso verranno pubblicati dei **bandi** specifici per personaggi locali, dal taverniere al "non-te-lo-dico-perché-sarebbe-spoiler".

Ma cosa sono i bandi?

I bandi sono un ottimo modo per immergere velocemente un personaggio all'interno del mondo di gioco. Fondamentalmente, un bando è un frammento di trama o caratterizzazione che viene aggiunto al personaggio.

Il più tipico dei bandi è quello per i nobili, ovvero, se vorrai giocare uno sfarzoso nobile Nakir, dovrai selezionare il bando relativo. Altri tipici bandi sono quelli relativi agli abitanti delle varie fermate. Ad esempio, potresti scegliere il bando per il Taverniere di Ravenholm ed iniziare il gioco già integrato nel tessuto sociale del villaggio con legami, attriti ed "affari in sospeso" con altri personaggi.

I bandi verranno presentati con adeguato anticipo rispetto alla partita insieme alle istruzioni su come selezionarli; così avrai il tempo di scegliere e approfondire con lo staff i bandi che ti interessano. A volte sarà possibile scegliere più bandi sullo stesso pg. Chiaramente, più bandi significa più opportunità, ma anche più limitazioni, valuta bene!

Molto importante, i bandi funzionano solo sui nuovi PG. Se hai un PG giocante già da tempo non potrai selezionare per lui nessun nuovo bando! Questo perché i bandi sono come pezzi di storie passate, mentre i PG in gioco stanno vivendo e forgiando la loro storia.

Scrivere un background

Il Background è la storia vissuta dal tuo personaggio prima di entrare nella campagna. Può raccontare di viaggi importanti, esperienze segnanti, eventi nel quale il tuo protagonista ha compiuto gesta degne di memoria. Che questo riguardi un passato travagliato o fioreo, è ciò che caratterizza le azioni future e il modo di pensare del personaggio che andrai a giocare, a vivere.

Due cose importanti sul background: non è obbligatorio, ma è apprezzata almeno una riga di presentazione, giusto per sapere chi è il personaggio che stai portando in gioco, semplicemente se non viene fatto un background si suporrà che il PG abbia avuto un passato senza eventi degni di nota. Ogni background non può superare le 400 parole.

Se segui questi consigli vedrai che sarà facile e veloce:

- La Regola per eccellenza: Ricorda sempre che il background non ha alcuna funzione estetica e non verrà mai fatto leggere agli altri giocatori che invece vedranno solo gli eventuali riscontri in gioco! Sono sufficienti le informazioni base del tuo personaggio ai master, non di narrativa.
- Parti Semplice: Non aver paura di essere banale, i migliori background cominciano dall'ingrediente segreto chiamato "semplicità". Se colleghi con logica poche frasi, il resto verrà da sé. Sappi che un foglio di testo, anche schematico, è più che sufficiente.
- Cura i Particolari significativi: Tieni a mente che i master non possono (non ancora) leggerti nel pensiero! Se vuoi che il tuo clan natio, per esempio, ragioni in un dato modo, scrivilo!
- Trova le incoerenze: Controlla bene di non creare incoerenze tra la tua storia e l'ambientazione! Doverle ricucire porterà via un sacco di tempo!
- Bandisci i fraintendimenti: Assicurati che nessuno, per quanto di fretta legga il tuo background, possa fraintenderne alcune parti! Potrebbe ricavarne conclusioni completamente diverse da ciò che avevi in mente tu e dare erroneamente riscontri in live deludenti.

Bene. Rileggi di nuovo e se è tutto ok, invialo pure! Ricorda di mantenere una dialettica semplice concentrandoti nel descrivere meglio soprattutto gli avvenimenti più rilevanti per il tuo personaggio.

Sii consapevole che il background che invierai è sempre passibile di modifiche, anche nel caso sia perfetto. Queste modifiche andranno discusse in contesto amichevole e volentoso da entrambe le parti per far sì che il lavoro sia più leggero e le potenzialità di gioco maggiori.

Una volta discusso e approvato, a parte casi particolari, il tuo background diventa definitivo e non più modificabile. Alcuni punti di esso, da quel momento, possono venire utilizzati e ampliati dai master per creare situazioni nel gioco.

Come iscriversi all'evento

Per prima cosa, stampa e compila i documenti per iscriverti all'associazione. In Arcana Domine possono partecipare solo le persone di almeno 16 anni, nel caso dei minorenni è obbligatoria l'autorizzazione dei genitori.

Dopo di che, è necessario iscriversi all'evento, secondo le modalità riportate nella descrizione del medesimo

ATTENZIONE! È di fondamentale importanza mandare i dati per l'assicurazione altrimenti non sarà in nessun modo possibile partecipare all'evento.

Durante la tua iscrizione all'evento dovrai selezionare inoltre la tua azione inter-evento, un passaggio importante perché permette al tuo personaggio di agire anche nel tempo tra un evento e l'altro dandoti la possibilità di ottenere informazioni, ricchezze, risorse o altro. Nota che il tuo personaggio deve aver partecipato ad un evento precedente per poter effettuare l'azione.

1.5 ESEMPI DI BACKGROUND

Sì, può sembrare che siamo un poco fissati coi background, ma non temere, è solo perchè lo riteniamo un aspetto molto importante dell'identità del PG e vorremmo essere chiari sul lavoro che viene fatto, in modo da non buttare via ore di lavoro.

Esempio Celta

"Nel sedicesimo anno, come tutti i celti, affrontai uno scimmione cornuto demoniaco"

I principali punti modificabili sono sottolineati per farti capire che scegliendo meglio le parole potrai evitare di trascinarci la scrittura del background per giorni e giorni tra continue e noiose modifiche.

Innanzitutto la frase "come tutti i celti", per come è scritta, implica che ogni celta del continente compia questo rito di passaggio, quando invece è possibile che un altro giocatore, sempre celta, non ne sappia nulla! Questo crea incongruenza, con l'ambientazione e con i background altrui.

Puoi correggerlo così: "*come tutti i celti del mio villaggio nelle terre di Axalod*", ad esempio!

Ovviamente, nel caso convincessi altri giocatori a creare dei personaggi che provengono dal tuo stesso villaggio nelle terre di Axalod, sarà il caso che tu li avverta di questo rito di passaggio che hai creato.

Uno "Scimmione cornuto demoniaco" può essere un avversario improbabile per un sedicenne celta. Risulta più credibile un grosso lupo o un fomori spaventoso. Esagerare non renderà il tuo background più avvincente, ma anzi, essere realistici lo farà!

Esempio Estasiato di Wulfen:

"Nel giorno del mio tredicesimo anno il sommo druido Fehyr, ultimo discendente di una nobile famiglia di druidi e glorificato al nome di Wulfen, ebbe una visione che mi riguardava. Mi sentivo intimorito di fronte alla sua presenza e angosciato da quello che mi sarebbe potuto accadere; allo stesso tempo però desideravo far conoscere alla tribù che ero pronto per il ruolo che il dio aveva scelto per me. Aspettavo fin da piccolo questo momento.

Così in una notte venni inviato sulla sacra montagna famosa per i suoi picchi e là cercai i luoghi visti in visione dal grande e saggio druido. Purtroppo non avevo molto a cui affidarmi, così passai lunghe giornate a cercare il posto indicatomi. Più di qualche volta temetti di soccombere alla fame o al gelo, ma il desiderio di essere ricordato dalle generazioni future mi spingeva avanti.

Finalmente incontrai l'avvallamento roccioso descritto dal druido: le rocce erano aguzze al tatto, segno che erano passate ere da quando si era formata questa catena montuosa, il cui colore denunciava il materiale di cui era composta, granito, una delle rocce più dure che si possono trovare.

Là incontrai un maestoso orso dal candido mantello, le sue dimensioni erano enormi e le sue zanne parevano spade tanto erano lunghe. Una bestia maestosa, quasi regale. Ne fui subito attratto, come se tra di noi ci fosse un legame antico, anche se era la prima volta che lo vedevo. L'orso mi si fece incontro, non con rabbia, anche lui sentiva questo legame, quasi a volte fossimo in grado di pensare le stesse cose. Mi fermai per tre lunghi anni presso quella montagna, assieme al mio nuovo compagno. La caccia assieme era perfetta, come se potessimo leggerci nella mente, eravamo in grado di colpire la preda da direzioni diverse come una mente sola"

Proviamo a rielaborarlo, togliendo le parti in soggettiva che non danno informazioni e snellendo la narrazione per renderla più funzionale.

"A 13 anni il sommo druido "Fehyr" ebbe una visione su di me. Seguendo le sue indicazioni mi incamminai sul monte "Picco dell'Orso", un luogo sacro alla mia gente. Giunsi in un

avvallamento roccioso dove trovai un gigantesco orso bianco circondato da una misteriosa aura. Vissi tre anni con lui, scoprendo che ne intuivo i pensieri"

Noterai che la semplicità e la pulizia del testo rispetto alla versione precedente ne regalano una lettura piacevole, più significativa e soprattutto veloce nel recupero delle informazioni chiave!

Esempio completo di Background

Elohim, Elfa bianca, figlia di Solara (un tempo Vestale delle lame, ora insegnante di danze tipiche e organizzatrice di feste) e di Clodius (ufficiale della mia città)

Sono nata nella città di Auros, tra le montagne ghiacciate, a differenza di molte altre città elfe bianche noi non abbiamo nessuna tradizione navale, ma non per questo siamo poveri, per il resto siamo identici alle altre città dei nostri confratelli.

Sono stata cresciuta secondo tradizione e visto il mio carattere fiero e la mia abilità nella danza venni ben presto iniziata alle Vestali delle lame, un gruppo di sacerdotesse guerriere preposte alla custodia del tempio di cui prima di sposarsi aveva fatto parte anche mia madre.

Il giorno in cui vorrò dedicarmi ad un compagno dovrò lasciare l'ordine, ma per ora la vita da Vestale delle lame mi piace e dalle mie compagne ho tutto quello che potrei desiderare."

La città di Auros è inventata, ma va benissimo perché non colliderà mai con parte dell'ambientazione, soprattutto se si trova in un punto imprecisato.

Se un master volesse sfruttare il background di Elohim, la città di Auros diverrà parte delle trame e il master si assicurerà di metterla in gioco evitando incoerenze.

Nel caso il master informerà la giocatrice di eventuali integrazioni (ad esempio se il master mette in gioco una compagna delle Vestali dirà a Elohim il nome della compagna e una minima descrizione).

1.6 DIALOGO GIOCATORI STAFF

Il master ha sempre l'ultima parola durante il gioco, questa è una condizione necessaria per poter andare avanti a giocare, perchè il master è anche arbitro. Pertanto ti chiediamo quando capitasse una situazione concitata in cui serve l'intervento del master di spiegare quanto è successo in modo chiaro e conciso, e di attenerti alle sue decisioni.

Finito l'evento hai diritto di criticare una decisione che secondo te non va bene, fallo con educazione e cercando di capire che chi organizza è un essere umano quanto te e fa del suo meglio in buona fede per garantire una bella partita. Soprattutto ricordati che non fa il master per lavoro e che come te si trova al live per divertirsi... sembra strano vero? Eppure Master e giocatori fanno parte dello stesso gioco e per entrambi lo scopo è divertirsi, certo nel caso dei master di solito è richiesto un impegno maggiore e hanno maggiori responsabilità, ma ciò ha come conseguenza anche grandi soddisfazioni, dopotutto stiamo giocando tutti insieme allo stesso gioco.

Il "master ha l'ultima parola" NON significa che il master decide la storia e così andrà avanti a prescindere dalle azioni dei giocatori. Il master si limita a creare spunti che non potrebbero esistere se fossimo tutti giocatori, poi sta ai giocatori svilupparli o ignorarli o anche eliminarli. Il che vuol dire che a volte prima di incolpare lo staff è meglio fare autocritica ed esaminare quanto è successo al live.

Contestazioni tra giocatori

E' fortemente scoraggiato parlare male alle spalle degli altri giocatori. Se ti lamenti con dei master di un problema dovrai sempre essere pronto a fare nomi e cognomi e affrontare la questione fino in fondo. Non lo diciamo per spaventarti, ma per farti capire quanto sia importante prendersi le responsabilità di ciò che si dice.

Se sei convinto che un altro giocatore abbia avuto un comportamento scorretto o abbia barato in qualche modo, vai a parlarci appena è possibile per cercare di risolvere assieme. Spesso queste situazioni nascono da fraintendimenti, pertanto ricordati la regola fondamentale del gdr live:

Personaggio e giocatore sono due entità distinte. Se un personaggio ti tratta male, fa l'antipatico, non è detto che il giocatore sia così!

Idealmente i dubbi vanno sempre risolti tra due persone senza trascinare dentro altri e senza folle da arringare per "vincere la discussione". Se, e solo se, non riuscite a trovare un accordo o uno dei due, pur acconsentendo, continua in atteggiamenti pessimi potete chiedere a un master o un giocatore veterano.

Evita di rivolgerti allo staff per chiarimenti, magari non indispensabili durante il gioco, soprattutto se non sono in pausa. Se possibile, abituati a consultare il regolamento per eventuali dubbi.

Se vuoi risolvere un problema, dovrai essere il primo a esser pronto a investire del tuo per risolverlo assieme.

1.7 PULIZIA DELLA LOCATION

L'importanza della pulizia della location durante i nostri eventi è un "must" dell'associazione Arcana Domine. Come socio, ogni giocatore ha l'onere di lasciare intatta e se possibile migliore l'area di gioco una volta terminato l'evento. Questo per avere un ambiente pulito e garantire ottimi rapporti con le location.

Per tale motivo ti chiediamo di seguire le seguenti regole:

- Le sigarette finite vanno gettate in appositi porta mozziconi che ogni giocatore fumatore dovrà procurarsi prima dell'inizio della partita. È vietato gettare mozziconi in qualsiasi altro posto.
- Qualsiasi cestino pubblico della location non va usato ad eccezione di cestini di bar, locande o attività ristorative già presenti in loco, nei quali è possibile gettare solo i rifiuti di ciò che si consuma mangiando lì.
- La spazzatura prodotta da un giocatore, come ad esempio le confezioni di plastica o carta del cibo al sacco, va riposta accuratamente in sacchetti da riportare a casa. Ogni giocatore avrà il dovere di smaltire i propri rifiuti personalmente. E' buona norma etichettare tutto il proprio cibo prima di ogni evento.
- La location va rispettata nella sua completezza naturale e artificiale evitando comportamenti che potrebbero danneggiarla.
- Ad ogni evento, nel caso ce ne fossero, verranno elencate regole specifiche in questo senso per la location per evitare incomprensioni.
- Il Comitato ambientale si premurerà di organizzare la pulizia post-live in modo efficiente.

Non seguire queste poche ma significative regole provoca penalità al singolo o al gruppo intero di soci: ricorda quindi di avvisare sempre i nuovi giocatori o chi si avvicina alla nostra associazione per la prima volta!

CAPITOLO 2 - AMBIENTAZIONE DI CAMPAGNA

Questo capitolo è dedicato ad approfondire il setting della campagna, dal mondo di gioco alle compagnie principali.

2.1 CRONOLOGIA

Queste sono alcune delle date più rilevanti relative al mondo di gioco e alla Carovana; non è indispensabile che le ricordi a memoria, servono semplicemente a darti un'idea del passato. Tutte le date sono basate sugli anni trascorsi dopo la Guerra delle Ere (abbreviato dGE), il più grande conflitto della storia del mondo. Se non lo ricordi, dai una ripassata al Tomo di Ambientazione Mondiale perchè è un evento che chiunque conosce, anche solo come leggenda.

600	Fine, anche a livello formale, dell'Unità dell'Impero di Fargan
745	Appare dal nulla l'Arcipelago Malya. Viene inviata una missione diplomatica. Il famoso anziano di atlantide Corimos, abile diplomatico e poliglotta viene rispedito indietro senza la lingua e le mani. Inizia così la faida di Corimos che dura ancor oggi tra i Malya e gli Atlantidei.
810	Il Consiglio Ecumentico dell'Ortodossia Patriarcale riconosce ufficialmente il monopolio dell'Impero Atlantideo sull'Alchimanzia, mentre Atlantide riconosce l'Ortodossia Patriarcale come unico interlocutore per i territori dell'Ex Impero Fargan.
889	Viene fondata la Compagnia Fendin
895	L'Impero Atlantideo dà inizio alle purghe: interventi violenti per estirpare gruppi di utilizzatori dell'alchimanzia. Intere comunità di alcune stirpi, in particolare nani neri, vengono annientate.
899	Gravi pestilenze si diffondono in tutto il mondo tramite le rotte commerciali
903	Prime cronache conosciute sulla compagnia "Costellazione delle Perle". La Cronaca racconta di una compagnia di attori mentre riceveva cibo e vestiti da una nobildonna dei Comuni del Sud
950-999	Le grandi epidemie si riducono a piccoli focolai, il tenore di vita medio nei territori civilizzati è in aumento e molte conoscenze perdute vengono recuperate e diffuse da vari monaci e sapienti, l'orizzonte delle persone comuni si fa sempre più ampio
990	Viene fondato il Sigillo di Giada
1013	Purga di Todburg: Atlantidei con ausiliari annientano la comunità di nani neri di Todburg, gli eccessi e la crudeltà dei coboldi in guida alla missione entrano nella leggenda
1014, Estate	Battaglia di Dromopolis
1015	Viene fondata l'Agorà della divina comprensione
1020, inverno	1° febbraio. Vengono inviate le risposte definitive alle compagnie, la carovana inizia a radunarsi
1020, primavera	La Grande Carovana si riunisce a Ravenholm, nella Baronie Von Astor

2.2 LA CAROVANA

Per capire come nasce La Carovana bisogna prima comprendere le rotte commerciali tra Fargan e l'impero di Giada. Da sempre gli scambi commerciali tra queste due zone avvengono via nave, compiendo un lungo giro quasi a semicerchio e passando per la penisola di Salman. Si tratta di un viaggio molto lungo, quasi 15.000 km di mare, esposto a pericoli di tempeste e ai pericolosi pirati Malya.

Eppure al momento è l'unica rotta certa! Per quanto la distanza tra Fargan e l'impero di Giada sia di gran lunga inferiore via terra, vi sono ostacoli geografici che impediscono di percorrere tale rotta.

Nel corso dei secoli in molti hanno tentato l'impresa, purtroppo per certo nessun vi è riuscito, o almeno nessuno ha dato notizie. Le spedizioni più recenti sono state due: una di eruditi che volevano studiare la possibilità di un passaggio a ovest e una di colonizzatori fargan che speravano di trovare una terra promessa in cui insediarsi.

Almeno fino ad ora.

Come tutto ha inizio

Quello che si sa, o meglio, ciò che sa chi prenderà parte alla carovana, è che il cartografo noto come Catone Tamat, dopo anni di studi di antiche mappe e resoconti, giunse alla scoperta di un possibile passaggio attraverso le impenetrabili foreste e montagne che fino ad allora avevano impedito ogni via terrestre percorribile da carri. Con una buona dose di fortuna e di parlantina, il goblin riuscì a convincere i vertici del Sigillo di Giada a scommettere sulla sua idea e a finanziare una spedizione con lo scopo di aprire la via di terra.

Il Sigillo tuttavia, conoscendo le difficoltà, decise di cercare dei soci ardimentosi e di talento che potessero essere interessati a mettere in piedi l'impresa.

La scelta ricadde sulla Compagnia Fendin, conosciuta per l'apertura di nuove tratte grazie ai suoi carri speciali. L'accordo fu trovato abbastanza facilmente: il vecchio Fendin si sarebbe occupato principalmente dell'aspetto logistico con i propri mezzi e la propria esperienza di viaggio terrestre, mentre il Sigillo avrebbe fornito il conio e le conoscenze utili per guidare la carovana nel centro del continente.

Mentre ancora i fondatori cercavano nuovi soci, il primo passeggero pagante della carovana arrivò in modo inaspettato: sotto forma dell'impresario della Costellazione delle Perle, disse che la sua compagnia avrebbe dovuto a tutti i costi fare quel viaggio.

Se Fendin e Sigillo sono spinti dall'ipotesi di futuri guadagni nella tratta commerciale, nessuno ha idea quale possa essere il vero interesse della Costellazione. Eppure di fronte ad una cospicua quantità di conio, ben oltre il richiesto, nessuno ebbe da obiettare.

Altri compagni si aggiungono

Presto, negli ambienti giusti, si diffuse la voce dell'imminente partenza della Carovana. Molti la giudicarono assurda e destinata al fallimento, dopotutto i Tamat ben si guardarono dal raccontare di aver trovato il passaggio verso ovest; eppure più di qualcuno, spinto dal desiderio di profitto, dal gusto per l'avventura o ancora da interessi personali, decise di associarsi alla spedizione.

Alcune compagnie si fecero avanti, intenzionate a essere parte della spedizione. A loro venne data la scelta tra essere socie nell'impresa, investendo uomini, mezzi e rischiando in prima persona; oppure essere clienti, sborsando una certa cifra per potersi unire alla carovana senza eccessivi doveri. Le compagnie che accettarono furono: l'Agorà della divina comprensione, la Nuova Alba e i Senzanima.

Oltre a loro, molte altre persone si incamminarono presso la località di partenza della Carovana, nella speranza di potervisi unire. L'occasione fù subito sfruttata dai vertici della Carovana che misero così in vendita dei biglietti per monetizzare subito l'improvviso interesse per il viaggio. Si sa, alla fine, più si è e più è facile difendersi e avere manodopera per quello che serve.

Nessuno si illude che sarà un viaggio veloce o facile, ma la speranza è quella di riuscire a portarlo a termine.

2.3 GEOGRAFIA

Le terre barbariche sono molto estese, di fatto coprono migliaia di chilometri tra Fargan e l'Impero di Giada. Al loro interno vi è di tutto: da regni autonomi a lande disabitate e maledette, da antiche necropoli abbandonate alla steppa percorsa da tribù nomadi. Si tratta di una terra molto variegata accomunata dal fatto di essere al di fuori dei confini degli imperi principali. Le zone più vicine a Fargan sono in realtà abbastanza conosciute per via di scambi commerciali e studiosi itineranti, mentre più ci si allontana più le informazioni diventano scarse e si mescolano alla leggenda.

Ti proponiamo alcuni luoghi o regni noti, dove forse potrebbe passare la Carovana e di cui ogni personaggio può aver sentito parlare.

Regno di Forestaspina

Subito oltre le montagne rocciose della baronia Von Astor si estende il regno celta di Forestaspina. I celti sono uniti sotto la guida di un unico Re ebbero attriti con le popolazioni Fargan, ma nulla di più delle normali vicende dei regni di confine. Una strada controllata dai celti attraversa la foresta, che altrimenti è impenetrabile per la carovana.

Vallata dell'Ariete di ferro

Una comunità montana subito fuori Fargan, molto attiva nello scambio di metalli e che pare seguire il credo lexita. Nota anche per una fratellanza errante di cacciatori di mostri che è possibile incontrare anche dentro Fargan stessa.

Piane di Ygar

Una zona popolata da pacifiche comunità di goblin pastori che spesso commerciano con gli avamposti sul confine di Fargan.

Regno di Anthines

Nota anche come il Regno delle amazzoni. Probabilmente è l'ultimo posto civilizzato, inteso proprio come una città, che è possibile trovare partendo da Fargan. Si sa che le amazzoni sono in guerra con le tribù circostanti, ma in generale sono disposte a trattare con chi rispetta le loro usanze e possono essere disposte a cedere il passaggio sulla loro terra.

Lande insanguinate

Si tratta di una zona abitata da parecchie tribù selvagge, di cui i più noti sono i popoli Vold e Zumu, in lotta tra loro. Per tal motivo spesso bande di questi popoli lavorano come mercenari presso i regni della zona, dove sono molto apprezzati per la ferocia in combattimento.

Regno di Lorcaria

Si tratta di una potente città stato di elfi neri, presso Fargan ha la pessima reputazione di un reame basato sulla schiavitù razziale e sul culto di malvagie divinità. Anche per questo gli scambi commerciali sono quasi inesistenti.

Foresta di Akn'ron

Nelle Montagne Ghiacciate c'è una valle occupata dalla terribile foresta di Akn'ron, una foresta in cui nessun mortale riesce a sopravvivere: insetti che fanno gallerie nelle carni, piante velenose, mostri, aria mefitica e infinite stranezze hanno fatto sì che quella foresta guadagnasse l'appellativo di Inferno verde. Perfino i Druidi celti tengono rispettose distanze.

Landa d'inferno

La più temuta ed estesa steppa, percorsa da violente tribù nomadi chiamata così perchè queste stesse tribù ritengono sia l'anticamera degli inferi. Convinzione di certo corroborata dalla presenza di mostruosità come mai altrove.

Alahambra

C'è chi ritiene sia un'oasi, chi un miraggio, chi un avamposto Salman ben nascosto; quello che è certo è che esiste un posto sicuro dove fermarsi nella Landa d'inferno, bisogna solo essere così fortunati da trovarlo o farsi trovare da chi lo abita.

Impero delle Chimere

Molto lontano da Fargan sorgono le rovine di quello che fu il principale nemico nella Guerra delle Ere, il maledetto Impero delle Chimere dei Draceni. Anche se gli antichi padroni si sono estinti da allora questa zona rimane inospitale per i mortali visto che è abitata dalle creazioni dei Draceni: chimere e fomori.

Fauce del mondo

L'esistenza di questo posto è leggendaria ma ci sono prove della sua esistenza tramite alcuni manufatti giunti sino a Fargan. Si sa che è una immensa voragine, quasi fosse la bocca di un essere gargantuesco, apertasi secoli orsono in una zona disabitata.

2.4 LA COMPAGNIA FENDIN

Nata per mano del famoso viaggiatore carovaniero Jotsfar Fendin, la compagnia ha colmato il bisogno del nano di avere un seguito di esperti e miliziani leggeri, organizzati e ben distinguibili, ai quale affidare la gestione dei suoi viaggi.

Sin dalla sua fondazione, l'organizzazione della compagnia è stata gestita da figure appositamente scelte da Fendin in persona, il quale ha promosso negli anni la ricerca di informazioni su storie, leggende, tecnologie antiche, fauna, flora e cultura delle popolazioni incontrate. Un archivio notevole, che assieme alle capacità ingegneristiche della compagnia è il vanto di Jotsfar.

La Compagnia Fendin è conosciuta principalmente per l'attraversamento di nuove tratte, anche difficili, grazie ai suoi carri dedicati. I membri, seguendo la gestione strutturale e di navigazione, conoscono bene le dimensioni e la manovrabilità dei grandi carri che possiedono, tanto da poter affrontare le problematiche che un viaggio di mesi e mesi può presentare.

Si vocifera che soltanto la compagnia abbia compiuto più di 6 grandi traversate e molti altri viaggi minori; niente a confronto con Fendin che, stando alla voce popolare, ne vanterebbe più di mille!

Entrare nella compagnia non ha requisiti di razza o di fede, ma comporta un giuramento allo "Spirito del Viaggio", un modo che ha Fendin di chiamare ciò che è l'essenza dell'avventura, della scoperta e della bellezza del percorso verso l'ignoto, tenendo sempre a cuore prima di tutto la missione carovaniera.

La Carovana vede la Compagnia Fendin come Socia organizzatrice. Essa si occuperà dei documenti di viaggio di ogni passeggero, dell'applicazione delle regole di Carovana e ovviamente dell'ordinario lavoro che già svolgeva nelle private spedizioni di compagnia.

Gerarchia

La solida gerarchia Fendin rispecchia le caratteristiche e la tecnicità del modo di operare della stessa. Fattori che hanno già garantito la buona riuscita delle spedizioni passate.

Jotsfar Fendin

Nato e cresciuto nelle baronie del Nord, ha dedicato la vita al viaggio e alla scoperta divenendo una leggenda tra i viaggiatori e carovanieri. E' il fondatore della compagnia, ma non ha grado. Ha un forte ascendente sul Comandante e ha un immenso rispetto da parte di tutti gli altri membri.

I - Comandante

A capo della compagnia. In casi di illegalità o sabotaggio può decidere le sorti del colpevole, in quanto si occupa di far rispettare lo statuto della Compagnia. Si vocifera che fu Comandante, in passato, un principe abdicante di un regno Salman molto potente. L'attuale Comandante in carica è **Fergus Namla**, ma risulta assente da qualche tempo.

La carica di Comandante può dare e togliere qualsiasi grado al di sotto il suo e riceve la nomina unicamente da Jotsfar Fendin.

II - Secondo Avanguardia e Secondo Specialista

Ruoli ricoperti sempre e solo da due figure, mai meno, mai di più. Si occupano di gestire gli aspetti di conoscenza e di difesa della Compagnia Fendin. Hanno potere decisionale in caso

di assenza del Comandante. Ci sono state varie “coppie” iconiche nel corso della vita della Compagnia e di solito, anche se non è regola scritta, alla morte di uno dei due, l'altro si ritira piuttosto che condividere il ruolo con qualcun'altro.

Il Secondo Specialista gestisce Genieri e Naturalisti oltre all'immagine diplomatica; ha inoltre il pieno controllo e gestione dell'archivio Fendin, una colossale documentazione di viaggio raccolta negli anni dal nano fondatore. Di questa, può consegnare un astuccio, chiamato Scigno Fendin, contenente una selezione di informazioni, ai suoi sottoposti.

Il Secondo Avanguardia è a capo dell'Avanguardia e si occupa di questioni più militari e d'esplorazione.

III - Grado

Il Grado, composto da figure che rappresentano una certezza di viaggio, ingegneria e conoscenza, sblocca le specializzazioni avanzate e quindi l'accesso ai progetti avanzati e privilegi della compagnia. Chi lo possiede può gestire piccoli gruppi di lavoro.

- Geniere Scelto: E' un esperto di costruzione meccanica di congegni ed equipaggiamenti avanzati. Ha accesso a tutti i progetti che la Compagnia Fendin già possiede e troverà.
- Naturalista Esperto: Ha accesso allo Scigno Fendin ed è un esperto di conoscenze storiche, culturali e geografiche. Spesso si occupa di diplomazia, ricerca e copia di tomi. Sebbene sia una figura devota alla scrittura copre ruoli d'esplorazione, d'indagine e scoperta con alti livelli di pericolo.
- Avanguardia: E' composta da un'élite di cavalleggeri esploratori direttamente comandata dal Secondo Avanguardia. Sono gli occhi della compagnia durante i viaggi e si occupano di compiti nei quali è richiesta rapidità e precisione. Per farne parte occorre avere dei requisiti che permettono di passare direttamente da Falchetto ad Avanguardia.

IV - Grado

Questo grado sblocca le specializzazioni Geniere e Naturalista

- Geniere: Pratico nella creazione e nell'utilizzo di alcuni progetti direttamente sul campo come trappole e balestre.
- Naturalista: La strada del Naturalista è caratterizzata da una costante e avventurosa ricerca sul campo effettuata su popolazioni esistenti o passate, scoprendo e archiviando informazioni.

V - Falchetto:

Chi si è appena unito alla compagnia. Si occupa del recupero risorse, pulizia, riparazione e difesa della carovana. Nonostante sia il grado più basso, molti Falchetti vanno fieri di lavorare nella Compagnia Fendin. Vengono molto apprezzati dai gradi più alti e specialmente da Jotsfar in quanto sono la base solida ed efficiente della compagnia. Essere Falchetto implica il giuramento allo Spirito del Viaggio che, una volta eseguito, concede l'accesso a parte della conoscenza Fendin.

Statuto interno della Compagnia Fendin

Dal momento in cui viene fatto il giuramento, il nuovo membro è obbligato a vivere con la carovana. Nel caso abbia famiglia può tornare a trovarla, ma non durante una spedizione. Nel 974 dGE è stato instaurato uno statuto interno che, sempre a conoscenza di tutti i membri della Compagnia Fendin a partire dai Falchetti, recita quanto segue:

1. Il Viaggio ha la priorità su ogni guadagno, ogni passione. Esso arricchisce lo spirito e tempera il corpo. Nessuna paura dovrà scalfire l'animo coraggioso di un Carovaniere Fendin, sia essa causata da tempesta, guerra o sete.
2. Non lasciare mai un tuo compagno indietro, a meno che non sia lui a chiederlo in nome dello Spirito del Viaggio. Rispetta la sua volontà e continua il percorso perché questa è la tua strada. I compagni caduti verranno onorati con il Rito di Fine Viaggio, usanza Fendin, nel posto dove sono periti.
3. Le bestie che lavorano per la compagnia vanno rispettate come compagni: vanno nutrite e accudite con affetto in quanto è grazie a loro che il viaggio può compiersi. Dovessero cadere lungo il percorso avranno anch'esse l'onore del Rito di Fine Viaggio.
4. Organizzazione e pulizia sono requisiti chiave. La Compagnia Fendin è una macchina che va costantemente curata e questo compito deve essere svolto con spirito di squadra e rispetto dei gradi superiori. Non saranno ammessi comportamenti scorretti, maldicenze, insubordinazione, sabotaggi e diserzione.
5. Il Comandante in carica si garantisce il diritto di giudizio verso chi compie illegalità. Essere esiliati dalla compagnia può comportare l'espulsione dalla carovana o la prigionia in qualche regno isolato della tratta in corso.
6. Le conoscenze della compagnia vanno mantenute nel segreto fintanto che Jotsfar Fendin in persona lo vorrà. Tutto il sapere, le risorse e gli effetti sul percorso dovranno essere trovati già abbandonati per essere recuperati. La diplomazia è un aspetto che la compagnia mantiene rispettabile.
7. La Compagnia Fendin ospita viaggiatori che si uniscono alla carovana da molti anni, essi siano mercanti, esploratori, popolani, guerrieri o uomini di chiesa. Questa ospitalità è ricambiata da servizi o danaro e regolamentata attraverso previo contratto. Non vi sono mai state discriminazioni sulla provenienza e l'essenza degli ospiti, ma dati alcuni problemi in passato, la Compagnia Fendin non ammetterà chimerici, violenti recidivi, guerrafondai, deceduti camminanti o malati di malattie pestilenziali sul baratro della morte. Sono invece benvenuti maghi e arcanisti a patto che durante il viaggio limitino l'uso delle loro arti arcane al minimo indispensabile.
8. Ogni viaggiatore od ordine di viaggiatori che intende viaggiare con la Compagnia Fendin dovrà stipulare un accordo scritto in forma di Carta di Viaggio al momento dell'imbarco. Tale carta dovrà essere conservata dal viaggiatore con scrupolo e potrà essere visionata ogni qual volta un membro della compagnia sopra il grado di Falchetto lo richieda. Tutti i membri dei Fendin sono esenti da tale carta in quanto hanno prestato giuramento. Qualora il foglio venisse smarrito, il viaggiatore verrà lasciato sul percorso. Nel caso un viaggiatore decidesse di infrangere uno dei punti del contratto in modi gravi e lesivi per la carovana, la Compagnia Fendin si riserverà il diritto di cacciarlo, mandarlo in prigionia o peggio a seconda del tipo di contratto.

2.5 IL SIGILLO DI GIADA

Fondata nell'aprile 990, La Confraternita del Sigillo di Giada è una potente organizzazione fondata nel Sultanato del Falco di Giada, nella regione del Serpente. I principali fondatori sono il nobile casato Salman Nakir e il clan di Goblin Jawiti Tamat.

Destò molto stupore e derisione la collaborazione di un casato nobile e stimato con un clan di "macilenti sgorbi verdi". Tuttavia gli straordinari risultati economici raggiunti fecero presto ricredere i detrattori e generarono forti rivalità ed invidie.

Il Sigillo di Giada accetta umani Salman (spesso membri del casato Nakir e loro fedeli) e Goblin Jawiti, prevalentemente mercanti, artigiani e carovanieri, qualche intrattenitrice e poche guardie scelte. Nonostante il pesante maschilismo delle culture Salman e Goblin, il casato accetta anche donne e, seppur spesso vittima di scherno e maldicenze, queste possono farsi strada fino ai ranghi più alti della corporazione perchè, come disse Hassan ibn Nadir Nakir: "mi interessa cos'hanno in testa e nella saccoccia, non tra le gambe".

A seguito del concatenarsi di una forte instabilità politica sulla penisola Salman gli affari della Confraternita sono fortemente in flessione, ed è diventato prioritario trovare nuove vie e nuove attività.

Il Casato Nakir

E' un casato che ha il dominio sulla città portuale di Devir nell'Emirato del Falco di Giada.

I membri del Casato Nakir sono per natura amanti degli agi, del lusso, amano l'arte ed amano amare, nonchè indulgere in qualsiasi piacere che il loro rango e le loro enormi ricchezze possano garantirgli. Questo non significa che siano indolenti o boriosi in quanto danno grande valore all'iniziativa personale ed alla cultura, tanto da annoverare la lettura tra i grandi piaceri della vita. Ogni membro del casato è chiamato a dimostrare le proprie capacità ed a trovare la propria strada (spesso letteralmente visto che parliamo di mercanti) e trovare qualcosa in cui eccella per il bene del casato, aumentando così la ricchezza ed il potere della famiglia Nakir.

Il controllo sul porto di Devir permette al casato di mantenere numerose rotte commerciali attive e molto redditizie. Tuttavia, attualmente la principale forza economica del casato deriva dal commercio via terra, visto il sempre maggiore pericolo causato dai pirati Malya. In particolare, la rotta verso Ayame era tra le più redditizie ma oramai è quasi del tutto impraticabile, anche in seguito alla debolezza politica di Salman che non permette un efficace contrasto marittimo alle attività dei pirati.

Seppur meno che in passato, il casato gestisce anche altre attività economiche, quali conerie, botteghe artigianali, locande, terme e diversi bordelli (seppur molti meno di un tempo), trasporto di merci e persone. A differenza di molte altre famiglie Salman, non ha mai praticato la vendita di schiavi (seppur ne faccia uso) e non ha mai commerciato in mercenari (complice il fatto di non aver mai avuto combattenti degni di nota).

Religione

Il Casato Nakir segue il "dettame degli otto rotoli" diffuso a Salman, tuttavia non sono particolarmente ferventi e, seppur vi siano stati membri della famiglia nell'arco della Storia che hanno intrapreso la via sacerdotale, nessuno di questi ha mai raggiunto risultati degni di nota. Fondamentalmente la loro interpretazione dell'Amon [*la verità nascosta*] è la sfida mercantile, trovare nuove rotte, nuovi prodotti e nuove attività per far fiorire gli affari.

Nei territori dei Nakir è diffuso il culto di diverse divinità di minore importanza. In particolare il Casato è particolarmente legato a due di queste.

- Saq'ra, il falco viaggiatore, una divinità patrona di mercanti, viandanti, navigatori ed in generale chiunque debba affrontare lunghi viaggi in territori ostili. La sua protezione garantisce che non si smarrisca la via e che si individui per tempo qualsiasi pericolo.
- Qutnabè, lo scrutatore. Rappresentato come un gatto dagli occhi stellati e la coda di serpente, è una divinità protettrice dei commerci e degli scambi di denaro. Inoltre la sua protezione viene invocata nell'identificare opere d'arte false. Un suo precetto, inoltre, mette in guardia dal distinguere attentamente la bellezza del valore artistico. A Devir i bambini di strada sono soliti vendere ai viaggiatori "Occhi di Qutnabè", pezzi di vetro o scarti di quarzo dipinti affinché sembrino un cielo stellato.

Clan Tamat

Il clan Tamat è un'enorme famiglia allargata di goblin Jawiti imparentati su più livelli. Per quanto sia estremamente difficile, anche per gli stessi membri, dipanare l'intricatissimo intreccio familiare, è evidente che la svolta per il clan sia arrivata quando hanno annesso i reduci di un clan di Hobgoblin Nomadi. La grande tradizione nomadica del clan Jamal è così diventata parte del bagaglio di conoscenze dei Tamat, e gli ha permesso di intraprendere rotte nel deserto sempre più audaci e veloci, attraverso territori che le altre carovane evitavano. La straordinaria abilità di arrivare sempre senza incidenti, anche attraverso territori infestati dai predoni, ha suscitato il sospetto che tra i giovani Ka [*goblin di un altro clan adottati*] vi fosse anche qualche Hobgoblin di fossa.

L'intera genealogia del Clan è custodita a Devir, all'interno del Torahden, un libro cubico, di grosse dimensioni, finemente ornato. Ogni Gojoden [*il portavoce della famiglia*], appena nominato, deve aggiungere una pietra preziosa all'ornamento del libro e passare 10 anni assieme al suo predecessore a studiare l'intreccio di parentele e nel mentre svolgere i propri compiti di responsabilità. Questo libro è il tesoro più prezioso del Clan e permette di risalire la genealogia fino a più di mille anni fa.

Hanno una lunga storia come nomadi nelle zone Salman, i Marchesati dell'Ovest, le Baronie del Nord e le terre barbariche che si trovano tra questi.

Per molti anni il loro clan ha sofferto fortemente razzismo e pregiudizio da parte delle altre razze, visto che sono molto diffuse storielle sulla scarsa intelligenza e temperanza dei goblin, maldicenza che portava a prenderli poco seriamente e a trattarli con condiscendenza, come se fossero bambini. Non erano rare nemmeno aggressioni violente a membri isolati del clan, rapine e soprusi di vario genere che potevano sfociare anche nell'omicidio.

Questo ha favorito un certo tono tetro nell'umorismo dei membri del clan e un certo pregiudizio verso chi ride troppo sguaiatamente, ricordo delle angherie subite. Sono un clan laborioso e severo, le loro carovane sono sempre state affidabili e sfuggenti ai banditi. Inoltre la loro competenza e precisione gli hanno permesso di massimizzare i profitti tramite il prestito di denaro con interessi, seppur lo praticino meno rispetto ad altri clan Jawiti. Danno inoltre forte importanza al valore simbolico dei numeri.

Negli ultimi 30 anni sono riusciti a ottenere stima professionale da parte di vari grossisti e mercanti. Questo, assieme alle ingenti ricchezze acquisite, ha consentito a loro e ai loro alleati di costituire nell'aprile 990 la Confraternita del Sigillo di Giada, un'organizzazione mercantile con sede nel Sultanato del Falco di Giada a Salman.

Gerarchia

Ufficialmente il Sigillo di Giada utilizza la terminologia Salman, tuttavia spesso i Goblin informalmente utilizzano la loro lingua primigenia (di fianco su parentesi quadra)

- Shià di Giada: il capo del consiglio, non sarà mai presente in gioco.
- Mushīr (consigliere): un Effendi che fa parte anche del consiglio ristretto della Confraternita.
- Effendi (stimato signore, maestro)[Sazoshy] : il capo di una sezione della confraternita, nel caso della carovana ci sarà un solo Effendi.
- Sayyid (signore, femm.sayyida)(Gosakanizo): Un funzionario di rango intermedio, nominato dai singoli Effendi delle sezioni.
- Amīd (Decano)[Sakanizo] Una persona di fiducia che organizza specifici lavori pratici, inferiore ai Sayyid.
- Mulayzim [Hobsanizo]: combattente di fiducia, agente scelto di uno dei gradi superiori.
- Gradi inferiori [Kanizo]: Apprendisti, artigiani, uomini di fatica, servitori, guardie del corpo.
- Schiavi: la Confraternita non commercia in schiavi ma ne fa uso, alcuni di questi schiavi pare siano vincolati magicamente.

2.6 LA COSTELLAZIONE DELLE PERLE

La Carovana annovera una compagnia di artisti di strada, alcuni dei mattatori più noti di questo gruppo si sono esibiti davanti ai potenti di Salman e Fargan.

I principali artisti vengono soprannominati "Perle", artisti in senso lato: si va dalla contorsionista al pugile, al giocatore di pallateschio fino alla danzatrice.

Sono caotici, variopinti, ma solitamente nessuno può lamentarsi della loro professionalità. Sono anche noti come "compagnia delle seconde possibilità": a volte ad alcuni viene data una possibilità di ricominciare da zero, diventando proprietà della compagnia. Cosa si intenda con questo non è chiaro ma la compagnia spesso si è esibita in aree dove lo schiavismo è una pratica lecita.

Un'altra caratteristica di questa compagnia di intrattenitori è la sacralità delle maschere che un artista indossa e del ruolo ad essa legato. Sebbene non tutti utilizzino maschere quando lavorano, si opporranno fortemente a ogni tentativo di togliere, sottrarre o rovinare la maschera di un intrattenitore e pretenderanno nel contratto sempre il rispetto per questa loro consuetudine.

Alla fine di ogni serata di spettacolo si narra si riuniscano in quella che viene chiamata "La corte del duca delle strade".

Storia

Le prime informazioni sulla Costellazione sono del 903, ma sicuramente era già vecchia: i racconti narrano di una compagnia di artisti abili ma poveri che ricevette donazioni di cibo e abiti da una nobildonna dei Comuni del Sud.

Solo nel 906 ricomparvero, usando il nome con cui sono noti oggi: Costellazione delle Perle. Fecero uno spettacolo durante la fiera del comune di Zilla, sempre nei Comuni del Sud e salirono alla ribalta i primi artisti definiti "Perle".

Le cose andarono bene e dopo il successo iniziale fecero una serie di tour nei territori Fargan. Nel 956 fecero il primo giro di spettacoli fuori da Fargan, invitati presso Salman da alcuni nobili. La Compagnia era fortemente apprezzata per le sue caratteristiche esotiche nelle terre dei mori, le ricompense erano generose per cui finì che la compagnia ritornò a casa praticamente una generazione dopo. Nel 971 dGE erano ricchi ormai e la fama nelle terre natie non si era assopita, anzi, c'erano molte storie su di loro.

Sfruttarono la tranquillità economica per ottenere varie garanzie dai vari potenti che intrattenevano.

Oggi la compagnia della Costellazione delle Perle è gigantesca, un'istituzione. Solitamente sta divisa in gruppi di massimo 100 persone e si riunisce ogni due anni presso il Comune di Zilla.

Gerarchia

La gerarchia va su due livelli: artistica e organizzativa; ogni membro della compagnia segue entrambe le gerarchie.

Artistica:

1. Comparsa: Un artista alle prime armi.
2. Artista: Un professionista completo ma non affermato.
3. Perla: Un artista di provata fama, che porta lustro alla Costellazione.
4. Mattatore: Primo tra le Perle, da solo può rendere proficua una serata.
5. Duca delle strade: L'artista della compagnia più ricercato e noto nell'ultimo periodo.

Organizzativa:

1. Manovale: Fa alcune cose per far funzionare gli spettacoli.
2. Presentatore: Attira la gente, assiste l'impresario e presenta gli artisti.
3. Impresario: Si preoccupa di organizzare gli spettacoli.

E' una ben strana gerarchia: a volte si avrà un grande mattatore primo tra gli artisti e manovale addetto al montaggio tende, altre volte un giullare senza particolare talento artistico sarà però l'impresario che organizzerà e mille altre combinazioni.

Le Perle odierne

Il Duca Vascello (Duca delle strade e presentatore)

L'attuale Duca delle strade, un vanesio, un cantastorie che ha intrattenuto innumerevoli nobili e rallegrato infinite taverne. Non mostra mai la sua faccia agli spettacoli, sempre coperta da un drappo di stoffa. Spesso ha avuto seri problemi perché è un drogato e la sua droga è l'amore. Nonostante sia stato riconosciuto Duca delle strade, o forse proprio per questo, tende a sparire e riapparire spesso dalla sua Compagnia, come un vascello in balia delle onde. E' noto per essere l'unica Perla che praticamente non prende allievi.

Choen il forzuto (Perla e presentatore)

Un forzuto con doti da giocoliere e la battuta pronta. E' noto per il suo cuore generoso e per avere un appetito capace di rivaleggiare con quello di un ogre.

Rosa Prisco (Perla e presentatore)

Abile danzatrice nativa dei Comuni del Sud, è stata rapita da pirati Salman intorno ai 14 anni e destinata ad essere concubina dell'harem di qualche nobile di quelle terre. Là ha imparato danze esotiche e probabilmente anche altre arti che le hanno consentito intorno ai 17 anni di fuggire e tornare nella casa natia. Nel 1017 ha debuttato con la compagnia e nel 1018 già aveva ottenuto il titolo di Perla. E' nota per le sue arti seduttive a cui nessuno resta immune.

Il vecchio Leone (Perla e impresario)

Maestro di gladiatori, giocatori di Pallateschio e lottatori. Ha un'idea dell'onore tutta sua basata sul concetto de "*il pubblico è sacro, siamo qui per dare un grande spettacolo*". E' noto per il suo amore per le grandi folle quando dà spettacolo.

I fratelli Usignolo (Perle e manovali)

Prodigiosi acrobati noti per la capacità di arrampicarsi come se fossero lucertole.

Severo Primo (Perla e impresario)

Presentatore e lanciatore di coltelli e organizzatore di partite a Pallateschio. Nei sobborghi dei Comuni del Sud era chiamato "lama silente" ben prima di diventare un artista; raramente quando l'impresario è lui i pagamenti si fanno attendere.

2.7 LE ALTRE COMPAGNIE

SENZANIMA

Una compagnia di mercenari maghi, la loro unità e la loro disciplina è assoluta in combattimento. Nata dalla scissione della “Compagnia di Fortebraccio” per divergenze di opinione.

E' un gruppo esclusivo: solo i maghi possono entrarci e ogni mago viene trattato alla pari come individuo, tranne in battaglia dove vige una gerarchia ben presente. Si avvale di gente comune per i lavori semplici, non trattata come schiavi, ma non ritenuta degna. Chi non è capace di riconoscere la magia viene tollerato, ma non si deve permettere di considerarsi superiore. Generalmente al servizio di chi li paga, nel resto del tempo sono alla ricerca di ogni forma di magia.

AGORA' DELLA DIVINA COMPRENSIONE

A Dromopolis, città di confine di elfi bianchi, alcuni sacerdoti Salman, Fargan, Celti ed elfi bianchi e neri in una battaglia contro dei demoni unirono le forze e scambiandosi conoscenze riuscendo ad effettuare un rituale che salvò la città. Nell'anno successivo continuarono a frequentarsi nella piazza sorta nel luogo del loro ultimo scontro, dove in passato c'era stato un tempio. Si scambiarono pareri e conoscenze sulle loro religioni e dopo 6 anni dalla battaglia sono conosciuti con il loro nuovo nome mentre chierici di altri culti si uniscono momentaneamente o permanentemente.

Ora, una parte di essi ha deciso di lasciare la città e di unirsi alla carovana.

L'Agorà si fonda su alcuni fondamentali pilastri:

- Senza Fede si è Persi: danno supporto spirituale ai fedeli del proprio culto e di altri ritenendo che qualunque buona fede sia indispensabile per non cedere.
- Gli dei sono nei loro paradisi, va tutto bene qui sulla terra: lasciano le questioni divine alle divinità e si occupano da sacerdoti di quelle terrene che influenzano il loro mondo.
- Ad ogni palato il suo gusto, ad ogni anima il suo aldilà: un buon sacerdote ha il proprio culto, ma comprende le esigenze degli altri per offrir loro supporto, ed è desideroso di impararne le tradizioni.
- Separati nell'eternità della morte, uniti nel momento per vivere: collaborano per superare le difficoltà e si cambiano le conoscenze arrivando ad aiutarsi per sviluppare insegnamenti e rituali unici.

NUOVA ALBA

Nuova alba è un simbolo di un nuovo inizio, una nuova vita, una ricerca verso la conoscenza del mondo e di se stessi. Edward ha iniziato questo percorso incontrando altre persone che condividevano lo stesso desiderio. Durante una ricerca, è stata fatta una scoperta per apprendere dei poteri unici, ma per ottenere tali benefici è necessario pagarne un costo. Un prezzo che i membri del gruppo sono più che disposti a pagare.

2.8 STORIE CONOSCIUTE

Delle molte storie, leggende e fiabe che si raccontano in Fargan queste son quelle che forse, chissà come, potrebbero essere utili a chi sta per partire per il lungo viaggio. Che forse qualche leggenda abbia un fondo di verità?

Le antiche rovine dell'Impero

I territori ad Ovest di Fargan, oltre i Marchesati, sono pieni di misteriose rovine: città di elfi bianchi, strani templi nanici apparentemente posti in mezzo al nulla, rovine di antiche fortezze fargan dei tempi delle legioni, ormai casa dei popoli barbarici. Ci sono anche misteriose rovine di cui nessuno sa stabilire l'origine. Ci sono molte storie e leggende su questi luoghi, ma per molti sono solo luoghi dove trovano rifugio mostri e banditi, e conviene evitarli, anche se potrebbero nascondere tesori di epoche ormai dimenticate. Il rischio varrà il premio?

Il Cervo bianco e il profeta dei Le Sage

Nella Marca del Cervo ci sono molte leggende sull'arrivo del nuovo marchese, quasi tutte comprendono due elementi: l'apparizione di un cervo candido (Lo stemma dei Le Sage era un cervo alato e incoronato) e un saggio uomo che indicherà a un discendente la via per farsi riconoscere.

Un muro invalicabile

Tra Fargan e la direzione che prenderà la Carovana, verso Ovest, si trova quello che da molti viene definito un muro invalicabile, una parte delle Montagne Ghiacciate, le montagne più alte del mondo.

La leggenda del popolo basso

*Dura
è la terra
Che lascio a te*

*Figlio
La leggenda
Attende te!*

*E' la storia di dei che nascosero là
Dove i venti la porta han celato
Sigillato è lo scrigno di legno che ha
Nelle mani colei che vedrai!*

*Vecchia
È la porta
La troverai!
Cercane
Le chiavi
E l'aprirai!*

*Fa attenzione la porta che tu non vedrai
E' difesa dai servi del luogo
Se li convincerai che passare vorrai
Queste strofe cantare dovrai*

*Apri
O mia dea
Lo scrigno a me!*

*Dammi
Quel che cerco
Lo chiedo a te!*

*Quando tu in mano avrai
Ciò che cerchi, ma sai
La realtà non è mai quel che sembra
Se tu le chiederai
D'esser vera con te
Il tesoro più grande che c'è
...Avrai*

2.9 CODICI D'ONORE DIFFUSI

Questa raccolta vuole essere in parte uno spunto, in parte una guida per chi decide di fare un personaggio che segue un determinato credo o codice.

Il vecchio Leone, Perla della Costellazione delle Perle

Maestro di gladiatori, giocatori di Pallateschio e lottatori, ha addestrato molti combattenti da spettacolo.

- Il pubblico è sacro, rispettalo, adoralo e fatti adorare.
- Se puoi, durante lo scontro abbi rispetto per il tuo avversario, dopotutto è un collega, ma per infervorare il pubblico tutto e concesso.
- Fa' sempre entrate in scena spettacolari e roboanti, fatti notare. Tu sei un guerriero eroico, uno splendente messo arrivato direttamente dai miti, dalle grandi storie.
- Se combatti, dai un grande spettacolo, sempre e comunque.
- Morire non è la cosa peggiore, essere dimenticati lo è.

Choen il forzuto, Perla della Costellazione delle perle

Si dice che da giovane Choen fosse gracilino, poi d'improvviso diventò muscoloso. Non ha dimenticato cosa si prova ad essere deboli e poveri.

- Se hai fama e posizione usale per chi non le ha.
- Chi è forte deve proteggere i deboli.
- Se sei ricco, da' qualcosa a chi non ha nulla.
- Abbi fiducia in te stesso, ma ricorda cos'è l'umiltà.

Codice Cavalleresco Ordine Freccie Argentee

Il più diffuso ordine cavalleresco Fargan. Ogni città ha una sede. Sono spesso legati al vescovo ortodosso locale e fanno da sua guardia d'onore. Non esiste un'organizzazione centralizzata e membri dell'ordine di due capitoli diversi possono trovarsi su fronte avverso; quando capita i due si impegneranno al massimo e vedranno la sfida come una sfida posta innanzi a loro da Lex stesso, ma eviteranno di uccidersi se possibile.

- Sii fedele al tuo dio, ubbidiente alla Chiesa e al tuo signore
- Sii di esempio per chi è di ceto inferiore a te.
- Anteponi l'azione alla vanagloria.
- Se puoi evitare di uccidere un avversario degno di stima, risparmiarlo.
- La guerra è il tuo dovere, non sia l'odio a muoverti, ma il valore.
- Mai alzerai la mano su nobildonna o sacerdoti disarmato.
- Ambire all'ideale impossibile ti migliora
- Non amar che una dama; se lei ti rifiuta, soffri senza procurarle disturbo.
- Richiedere riscatto per la libertà di un nemico sconfitto è caritatevole e rispettabile.
- Non attaccate mai un nemico disarmato e non caricate mai un avversario senza cavallo.
- Accetta la resa. Non torturate mai l'avversario battuto.

Codice guerrieri elfi bianchi (Ordine della Spada Fulminea)

Abili guerrieri, agili e leggiadri, paiono danzatori mentre volteggiano falciando i nemici con maestria. Affrontano lunghi viaggi, spostandosi da una polis all'altra e proteggendo mercanti e marinai elfi bianchi.

- Più che la forza, conta l'abilità
- Il combattimento è come una danza, segui il flusso
- La mente è l'arma più forte, non dimenticare di affilarla
- Il gruppo è più forte della somma della forza dei singoli che lo compongono
- Non rifiutare mai una sfida e non fuggire davanti al nemico. Chi non accetta una sfida, ebbene l'ha già perduta; e nel peggiore dei modi.

Codice guerrieri nani (ordine del Cinghiale Granitico)

Massicci e fieri, la loro determinazione è scolpita nella pietra, tenaci come montagne, travolgenti come valanghe. Solo i nani possono far parte di questo Ordine. Addestrati sulle montagne e nelle caverne, sono dei maestri della difesa. Terminato l'apprendistato iniziano un periodo di erranza di 15 anni per affinare le loro abilità sul campo, viaggiando di insediamento in insediamento difendendo le comunità.

- La difesa è il miglior attacco, un vero cavaliere usa un'armatura o almeno uno scudo
- Non arretrare mai di fronte al nemico
- Non abbandonare mai un compagno in difficoltà
- Dai coraggio a chi sta vacillando
- Prenditi cura del tuo equipaggiamento e lui si prenderà cura di te
- Non colpite mai alle spalle ed evitate i trucchi.

Codice dei protettori Ospitalieri

Questo caritatevole ordine è diviso in due ordini minori: Ordine di Nostra Signora misericordiosa, comprendente pii monaci dediti alla carità e alla compassione, e quello di Nostra Signora Martire invece comprende abili monaci guerrieri che prendono sempre le parti dei deboli e degli oppressi. La Signora fu una dei compagni di Lazarius durante la Guerra delle Ere e per qualche misterioso motivo non è noto il nome o l'aspetto della fondatrice (almeno ideologica) degli ospitalieri. Gli ospitalieri insieme ai monaci bianchi gestiscono gli orfanotrofi ecclesiastici posizionati ovunque per Fargan

- Prendi sempre le parti degli oppressi
- Cura i deboli
- Non chiedere mai nulla in cambio delle tue azioni
- Ogni persona merita un processo
- La punizione dev'essere commisurata alla colpa
- Combatti sempre la Corruzione

Codice cavalieri Jepy

I cavalieri jepy sono un ordine di guerrieri erranti tipico dei goblin pastori e hanno una storia antica. Vengono selezionati in giovane età e si comportano come una grande famiglia che tende ad adottare i giovani di talento. Sono una specie di monaci guerrieri con una religione tutta loro in cui venerano la "Moltitudine" ossia i legami tra i goblin e l'unione degli stessi goblin. Gli jepi sono anche abili e disciplinati strateghi, molti tra loro conoscono l'arte della diplomazia e dell'oratoria e non è per nulla strano sappiano usare trucchi magici.

Di rado usano armature: la tipica uniforme è una tunica con cappuccio marrone e una sciabola lunga che portano appesa sulla schiena.

- Tu sei servo della Moltitudine.
- I conflitti interni alle comunità goblin e tra comunità goblin indeboliscono la moltitudine, devi risolverli nel modo più rapido possibile; solo se non c'è altra scelta recidi i rami secchi.
- La mente, la spada e la moltitudine sono le carte che puoi usare, addestrati con tutt'e tre.
- La moltitudine rispecchia i goblin nel bene e nel male, richiama e ispirati solo agli aspetti positivi della moltitudine ed evita quelli negativi
- La violenza non dev'essere la prima opzione, ma se scegli di usarla sii tempesta, sii rapido, sii terribile.

CAPITOLO 3 - REGOLE DI CAMPAGNA

In questo capitolo affrontiamo le regole specifiche in uso durante la campagna; queste sono in aggiunta a quanto si può leggere nel regolamento e servono per rendere l'unicità della Carovana.

3.1 REGOLE DELLA CAROVANA

Qui trovi raccolte tutte le regole che interessano nello specifico la carovana e la sua gente.

La carovana Inesorabile

È inevitabile che la carovana faccia una marcia inesorabile e continua verso la propria destinazione finale e che vi giunga nel numero di eventi prefissato, pertanto non potrà fermarsi definitivamente in un posto.

Tutti i giocatori sono consapevoli di questo, mentre i personaggi no, non sono quindi minimamente possibili situazioni come votazioni o azioni per fermare la carovana o farla tornare indietro.

Il governo della carovana

La carovana è controllata dal Consiglio delle Compagnie socie. Le due compagnie fondatrici, Sigillo di Giada e Compagnia Fendin, hanno diritto di veto e provvedono alla gestione di alcune questioni fondamentali nell'organizzazione e nella sopravvivenza della Carovana. Per i dettagli si rimanda al regolamento della Carovana vero e proprio, un documento che sarà reso disponibile in gioco.

Il cuore della carovana

Un personaggio, sia esso PG o PNG, ricopre il ruolo di Cuore della Carovana e avrà il compito di fare da intermediario onesto tra il gruppo decisionale in gioco e lo staff. Questo comporta che sarà tenuto a informare lo staff del percorso scelto e sarà avvisato dallo staff in caso di problemi legati al percorso e alle modifiche che subirà.

Si tratta di un ruolo di grande responsabilità per il quale è richiesta la totale onestà e trasparenza nel riferire le informazioni che, tanto per essere chiari, sono considerate una comunicazione ufficiale. Non potrà quindi mentire nel farlo, anche se il personaggio sarebbe portato a farlo, perché si tratta di una vera e propria meccanica di gioco.

Il cuore della carovana iniziale sarà Chimone Tamat, Sayyid del Sigillo di Giada e Mastro cartografo; se dovesse cambiare durante il percorso verrà sostituito d'arbitrio dallo staff.

Viaggiare nella carovana

Per far parte della carovana e poterla seguire nella successiva tappa senza problemi devi soddisfare uno dei seguenti punti:

- Possedere un documento di viaggio universale
- Possedere un documento di viaggio personale da passeggero
- Fare parte o essere ospitato da uno dei gruppi che compongono la Carovana come Clienti o Soci

Se rientri in questi casi sei a posto! Passerai la maggior parte del viaggio a bordo di un carro dove potrai dormire e tenere le tue proprietà in sicurezza. Non solo, ti verrà dato da mangiare a ogni pasto e potrai stare al riparo delle intemperie.

Al contrario, se non riesci ad ottenere un accesso alla carovana, o peggio ancora, ne vieni espulso, le cose si mettono male perché nessuno baderà a te e verrai lasciato indietro al tuo destino. A quel punto avrai due alternative: potrai abbandonare il viaggio, il PG sarà perso indietro e non avrà più modo di partecipare alla campagna; oppure potrai provare a seguire la carovana lo stesso con le tue forze, ma sarai nella condizione “Solo e affamato”.

Solo e affamato

Se per qualsiasi motivo lasci la carovana, ad esempio per un'espulsione del Consiglio oppure per tua decisione, ti ritroverai nella condizione “Solo e affamato”. Questa condizione rappresenta il fatto che ora dovrai procurarti da solo il cibo per continuare nel viaggio perché nessuno ti darà più nulla. Per tale motivo, se hai questa condizione entro fine evento dovrai procurarti 1 cartellino cibo oppure 3 risorse ingredienti. Se non ce la farai il PG morirà di fame e stenti entro la prossima tappa, oppure verrà catturato da popolazioni ostili, o sbranato da qualche bestia feroce.

Nota, questa condizione potrebbe essere assegnata anche a personaggi che si allontanano temporaneamente dalla carovana per andare in missioni lontane. In tal caso verrà rimossa appena si ricongiungono. Quindi se parti per una missione lontana non dimenticarti di portarti dietro le provviste!

La bacheca della Carovana

A ogni fermata sarà presente una bacheca divisa in due sezioni, dove verranno affissi comunicati e proposte di lavoro: la parte destra è riservata ai capi compagnia e in generale a chi gestisce la Carovana, invece la parte sinistra è utilizzabile da chiunque. Volendo, un personaggio può aggiungere alla bacheca il proprio avviso se cerca qualcuno che possa svolgere un lavoro per lui. Infine, a volte può anche capitare che degli abitanti della zona visitata attacchino un messaggio di aiuto con dei compiti e una ricompensa.

La bacheca verrà usata per eventuali avvisi importanti al popolo della carovana in particolare nella parte destra potrete trovare affissi dei “RiDiSe” (Richieste di Servizio) con alcuni compiti utili che sono necessari per il sostentamento di tutti i viaggiatori della Carovana. Spesso è necessario che vi sia un rifornimento continuo di materie prime o una richiesta particolare di oggetti. Per completare la RiDiSe devi farti trovare in prossimità del Banco Carovana con quanto richiesto all'arrivo del Quartiermastro. Se il servizio sarà completato riceverai immediatamente l'eventuale ricompensa.

Il Banco Carovana

Si tratta di un oggetto fisico vero con regole proprie apportate su di esso che permette varie operazioni ai Personaggi che lo usano. Conta come contatto tra quel luogo “sicuro” e il resto della Carovana.

Il Banco permette la lavorazione delle risorse, la creazione di oggetti in-gioco, lo scambio di lettere tra i gruppi e la loro “popolazione” presso la Carovana o l'attivazione di opzioni speciali.

E' un oggetto inamovibile; può essere distrutto tramite un lavoro di 10 minuti di interpretazione da parte di almeno 3 PG o PNG che lo colpiscano con colpi simulati.

Il Banco può essere costruito e smontato unicamente da un PNG artigiano specializzato dalla Carovana.

Varie volte durante la giornata viene visitato da un Quartiermastro che svolge il compito di staffetta e ne garantisce le principali operazioni. Ci sono vari Quartiermastri nella Carovana e fanno tutti parte del Sigillo di Giada o della Compagnia Fendin. Può succedere a volte che vengano inviati i loro galoppini.

Il Quartiermastro ritirerà ogni cosa presente al suo passaggio e nel caso vi sia qualcosa di “appoggiato per sbaglio” e non facente parte delle operazioni verrà portato in Carovana e probabilmente ...smarrito!

Scambio missive

Hai un'urgenza? Devi far sapere alla tua amata in Carovana quanto ti manca e quanto la desideri? Lascia una missiva nel Banco Carovana! Appena arriverà il Quartiermastro, la prenderà e la porterà alla tua bella. Il Banco infatti ha una cassetta dedicata ai messaggi per e da Carovana in modo da tenere sempre in contatto le due postazioni. Per lasciare un messaggio semplicemente inserisci la tua busta chiusa e sigillata, se preferisci, nell'apposita buca per le lettere del Banco. Una volta inserita non sarà più recuperabile a meno che il Quartiermastro non la estragga e te la riconsegni!

Ignora i servi!

In giro per la zona di gioco potresti vedere alcuni servi della carovana, li riconoscerai per via di un ampio fazzoletto bianco dietro al collo: si tratta di PNG irrilevanti che servono ai master per spostarsi da una zona all'altra senza vestire un particolare costume e senza che sembri Fuori Gioco, pertanto ti preghiamo di ignorarli!

Ricerca disperata

Quando c'è un problema urgente e qualcuno deve trovare una soluzione per rimuoverlo o rimandare le conseguenze, può ricorrere a questa opzione rivolgendosi a un master.

Il master di riferimento consentirà di improvvisare la ricerca, in modo accelerato, ma il costo sarà aggravato a spese del ricercatore o dei suoi aiutanti.

Tra i possibili costi aggiuntivi:

- Il ricercatore ha finito l'inventiva e fino all'anno prossimo non potrà ricercare nulla di simile.
- Saranno necessarie sperimentazioni sullo stesso ricercatore o su persone con competenze simili alle sue, che lasceranno effetti collaterali.

Sottolineiamo che serve per risolvere problemi, non per creare genericamente cose nuove. Questa regola va bene per creare la cura a un male, o per rimuovere una specifica maledizione, o sviluppare una spada specifica per uccidere un certo demone, non va bene se volete creare un nuovo tipo di spada.

3.2 REGOLE DELLE COMPAGNIE

Come avrai intuito, le compagnie sono una delle dimensioni fondamentali della carovana. Qui seguono tutte le regole che le coinvolgono.

Compagnia

Una compagnia è un gruppo organizzato di persone, che segue le regole di questo paragrafo. Si tratta di persone presenti “qui e ora” nella campagna; è considerato irrilevante da regolamento il fatto che una compagnia potrebbe far parte di un’organizzazione più vasta. Ad esempio la compagnia della carovana “Sigillo di Giada” è parte di una grande organizzazione omonima, ma col termine “Compagnia del Sigillo di Giada” ci riferiremo solo ai PG e ai PNG del Sigillo presenti nella Carovana.

Nota molto importante: possono esserci diversi gruppi di personaggi durante la campagna, ma non è detto che siano compagnie. Per esserlo devono necessariamente aderire a un bando, compilare la scheda e aver un riconoscimento all’interno della carovana. Tutto questo può avvenire durante il gioco, in seguito ad avvenimenti particolari, così come tra un evento e l’altro. A differenza dei gruppi di PG, una compagnia ha una serie di privilegi detti bonus che coinvolgono tutti i membri che ne fanno parte. Inoltre si suppone che ogni compagnia abbia un seguito di PNG di vario tipo che aiutano nelle faccende più basilari e che possono essere usati nel gioco inter-evento. Per ultimo, solo le compagnie possono usare il Banco carovana per la creazione di oggetti e la raffinazione delle risorse.

Tutto ciò verrà riassunto in una scheda fornita dallo staff in modo che in qualsiasi momento i giocatori possano consultare le caratteristiche della propria compagnia.

Cariche della Compagnia

Ogni compagnia ha un “capo sul campo” che è preposto alla gestione dei privilegi della compagnia come ad esempio avvisare lo staff dei cambiamenti di rilievo, delle scelte politiche della compagnia e delle azioni dei seguaci; solitamente è la persona con la carica più alta, ma, se tale persona non è individuabile, starà al gruppo nominarne uno.

Oltre a questa carica “de facto” ci sono due tipi di cariche che possono essere distribuite in una compagnia:

- Cariche puramente interpretative: si tratta di cariche che non hanno alcun effetto meccanico, non sbloccano privilegi o altro, e vengono gestite dalla compagnia in autonomia, ma possono benissimo rappresentare una gerarchia interna.
- Cariche con privilegio: sono cariche che oltre al garantire un certo status garantiscono anche alcuni privilegi in gioco. Sono fortemente limitate e possono essere create o sbloccate solo a concessione dello staff.

Compagnie inattive

Se una compagnia resta inattiva, ossia senza alcun partecipante tra i PG, verrà tenuta dallo staff in attività per un po’, affidandosi ad altri gruppi con cui quella compagnia aveva buoni rapporti o introducendo un png. Successivamente se, dopo almeno due eventi, l’interesse dei giocatori per quel gruppo sarà scemato, la compagnia lascerà la Carovana o si fonderà con un’altra.

Cassa di Compagnia

I beni di Compagnia non possono essere tenuti in off game e pertanto ogni Compagnia ottiene a inizio campagna uno scrigno con serratura detto Cassa della Compagnia. Chiaramente ogni Compagnia ha la propria cassa unica. Per poterla spostare servono 2 persone oppure 1 con Forza straordinaria; mentre lo si trasporta bisogna camminare, interpretando il peso dello scrigno, anche con Forza straordinaria. La cassa ha capienza illimitata, viene fornita con 3 copie della chiave ed ha una serratura di Pregevole fattura. Romperla richiede in ogni caso mezz'ora di lavoro, disponendo di una chiamata tra Magico! Disintegrazione n! o Spacca! L'intero contenuto, in tal caso, si considererà distrutto e andrà consegnato ad un master.

Creazione degli oggetti assistita

Creare un oggetto da parte di un artigiano spesso è un lavoro che richiede molto, molto tempo. Fortunatamente con l'aiuto dei PNG della Compagnia, questa operazione è resa notevolmente più veloce! In pratica l'artigiano crea un progetto che poi affiderà, assieme alle risorse, ai costruttori PNG che entro la giornata faranno avere l'oggetto pronto. Il PG in questo caso funge da vero e proprio coordinatore del lavoro del suo staff.

Se sei in possesso dei requisiti per creare un determinato oggetto puoi intraprendere una creazione assistita seguendo questi 3 passi:

1. Anzitutto devi interpretare per 10 minuti ininterrotti l'analisi delle risorse e una pre-lavorazione con gli strumenti del mestiere. In questo passaggio l'artigiano imposta un prototipo di ciò che vuole costruire e, se preferisce, può coinvolgere anche altri personaggi. Sta al giocatore decidere come rendere buon gioco e dare epicità a questo passaggio.
Il frastuono di un combattimento interrompe sempre l'azione.
2. Creare un progetto in forma scritta o illustrata su carta, nel quale viene spiegato come completare l'opera ai costruttori alla carovana. Fai attenzione: il progetto va creato dopo la fase 1 e non durante! Il progetto sarà un foglio diviso in due parti non necessariamente della stessa dimensione, una in-game e una off-game. Nella prima parte il giocatore artigiano avrà modo di sbizzarrirsi nella creazione di appunti, note, disegni anche tecnici o semplici schizzi per creare gioco al suo personaggio. Ovviamente se si intende scrivere del testo sulla parte in-gioco è necessario il talento "Istruzione". Nella seconda parte del foglio, in titolo off-game va indicato nel seguente ordine:
 - Nome del Personaggio Creatore dell'oggetto
 - ID del Giocatore
 - Tipo di oggetto e fattura richiesti
 - Nomi e quantità delle risorse utilizzate per la creazione
 - Compagnia a cui affidare il lavoro
3. Imbustare il progetto assieme ai cartellini delle risorse utilizzate e imbucarlo nell'apposito spazio del Banco Carovana. Sulla busta (che non verrà fornita dallo staff) ci deve essere assolutamente l'ID del giocatore. E' necessario che sia l'artigiano stesso a imbucare la busta!

Una volta imbucata, questa non è più modificabile e solo il Quartiermastro può recuperarla per (in caso) riconsegnarla all'artigiano.

Nel caso che un progetto comprenda un oggetto fisico non imbustabile, questo può essere infilato nel sacco off-game ai piedi del banco.

Il Quartiermastro della Carovana si occuperà di passare periodicamente per ritirare i progetti e portare gli oggetti completati. Gli oggetti finiti, nel caso in cui l'artigiano non sia nei paraggi, verranno consegnati solamente a lui al passaggio successivo.

Come avrai capito solo gli artigiani che appartengono ad una compagnia possono usare questo metodo di creazione perché hanno alle spalle numerosi seguaci che lavorano per loro. Un artigiano che non appartiene a nessuna compagnia può tuttavia chiedere il permesso ad una compagnia di aiutarlo concedendogli di usare la propria popolazione di PNG per la creazione. In tal caso il progetto deve riportare l'autorizzazione del capo compagnia.

3.3 REGOLE DEI SEGUACI

Ogni compagnia è composta non solo dai PG che ne fanno parte, ma anche da un certo numero di seguaci che ne rappresentano la vera e propria popolazione indistinta, una massa di comparse, possiamo supporre tra le 20 e 100 persone, da cui emergeranno i futuri PG di quella compagnia durante il viaggio.

Potrebbe capitare che lo staff decida di dare vita ad alcuni di questi seguaci, come la lavandaia che lava le mutande di tutta la compagnia o il fedele scrivano che trascrive tutti i rapporti e gli appunti degli esploratori. Man mano che il viaggio avanza è prevedibile che alcune di queste comparse si faranno conoscere e diventeranno più di semplici numeri; alcuni potrebbero diventare PNG ricorrenti.

Per rendere il peso critico della massa che segue le compagnie abbiamo deciso di introdurre una meccanica che tiene conto del loro morale, della loro efficienza e del lavoro che possono fare per la compagnia stessa.

Il popolo di una carovana fuori dagli eventi è caratterizzato da tre fattori:

- Efficienza
- Punti Lavoro
- Azioni a disposizione

Sulle prime due vige la regola del segreto, solo il capo sul campo saprà i valori numerici dei punteggi e avrà la proibizione di rivelarli direttamente a chiunque altro; mentre potrà descrivere la situazione solo in modo narrativo.

Ad esempio non potrà mai dire: "Le cose stanno andando male, abbiamo perso 3 punti efficienza e ora siamo a 2!"

Potrà invece dire: "Le cose stanno andando male, il morale della compagnia è crollato e ora quasi nessuno dei nostri seguaci ha più fiducia in noi, sarà molto difficile chiedere loro un ulteriore sforzo per il bene di noi tutti!"

Efficienza

Ogni compagnia ha un valore di efficienza che va da 0 a 10 e rappresenta a tutti gli effetti il morale dei seguaci. Chiaramente è un valore astratto che vuole indicare la media degli umori. Un punteggio alto indica che la maggior parte delle persone sta bene e ha fiducia nei leader; un punteggio basso il contrario. Questo non impedisce che ci siano singoli seguaci con un morale diverso.

Più basso è il valore e più i seguaci del gruppo sono insoddisfatti, meno efficienti e meno operosi; starà allo staff decidere se ci saranno ulteriori conseguenze per i seguaci insoddisfatti.

L'efficienza si modificherà interagendo con i membri PNG del proprio gruppo e facendo determinate scelte di gestione dello stesso. Trovare un medico che possa curare un bambino malato migliorerà il morale; d'altro canto, maltrattare o ignorare delle lamentele o dei problemi lo abbasserà. Lo staff potrebbe mettere in gioco PNG che diano voce ai problemi o alle gioie dei seguaci e che interpretino le conseguenze delle scelte dei PG.

L'efficienza verrà modificata in base agli effetti legati al morale e alla salute dei seguaci; come ad esempio il fatto che dei seguaci feriti vengano curati o perché venga donata una botte di ottimo vino ai lavoratori. Sarà possibile ottenere migliorie tecniche, che potranno portare

l'efficienza dei seguaci a massimo +5; si tratterà di migliorie dell'equipaggiamento o recupero di esperti con peculiari capacità. Questi miglioramenti saranno permanenti salvo incidenti di percorso.

Punti lavoro

C'è un riscontro meccanico nell'efficienza dei seguaci, oltre che interpretativo: i seguaci dei vari gruppi possono fornire un certo numero di "punti lavoro" pari al valore di efficienza della compagnia.

Ad ogni evento si potranno usare tanti punti lavoro quanta è l'efficienza del gruppo per le azioni dei seguaci. Tali punti non sono cumulabili.

Ad ogni evento si potranno usare tutti i punti lavoro a disposizione, ma bada bene: quelli che non vengono spesi sono persi! Non vengono cumulati con gli eventi successivi.

Azioni dei seguaci

Ogni compagnia, sulla propria scheda, ha le azioni che può far compiere ai suoi seguaci utilizzando i punti lavoro.

Le azioni andranno dal generico "raccogli risorse" o "cerca informazioni", fino a cose più particolari come "incanta le armi di uno dei nostri soldati"; tutte basate sullo stile del gruppo. Man mano si potranno ottenere nuove azioni per eventi di gioco.

La scelta delle azioni dei seguaci andrà inviata entro 15 giorni dalla fine dell'evento trascorso; se questo non avverrà i seguaci non faranno alcuna azione e ozieranno o si occuperanno dei propri affari. Per rappresentare il miglioramento di morale il non fare niente l'efficienza potrebbe aumentare oppure no.

3.4 REGOLE DEL MONDO

In questo paragrafo introduciamo tutta una serie di regole che riguardano il mondo di gioco: tutto ciò che è al di fuori della carovana vera e propria e dei suoi membri.

Tutti parlano la lingua franca

Arcana Domine vuole essere una rievocazione fantasy: un attimo di vita dentro a un mondo in cui la magia esiste. Per tale ragione tutti capiscono normalmente la lingua franca mentre i linguaggi della cultura di provenienza vengono usati soprattutto in forma scritta con poche parole per rafforzare l'idea di differenza culturale.

Non potrai parlare ad esempio l'elfico o l'orchesco, a meno che non ne siano in grado tutti gli elfi presenti nell'evento, e non sarà il caso di questa campagna.

Potranno esserci limitatissimi gruppi che non comprenderanno o non parleranno la lingua franca, per motivi di trama.

Cambio PG durante evento e comparse

Alcuni giocatori preferiscono avere un unico PG principale e giocare quello finché non tira le cuoia, ehm, lascia questo mondo. Ad altri giocatori invece piace variare e portare più personaggi. Ecco come regolarsi in questi casi.

Puoi portare più di un personaggio all'evento e chiaramente dovrai scegliere con quale presentarti all'inizio di ogni giornata di gioco. Oltre a questo, puoi fare un unico cambio di personaggio durante la singola giornata di gioco, seguendo questa regola. Il personaggio uscente deve ritirarsi dal gioco in un modo plausibile, raggiungendo l'area di fuori gioco. Mentre si dirige al cambio il personaggio è ancora in gioco, quindi fai attenzione!

C'è anche un altro modo per cambiare personaggio: fare la comparsa, ovvero prestare del proprio tempo per fare un personaggio senza storia controllato da altri PG con particolari talenti come evocatore e condottiero. In questo caso starai dando una mano ad un altro giocatore a sfruttare appieno il suo talento e non interpreterai un personaggio con una propria storia e scopo, pertanto non verrà conteggiato all'interno dei cambi giornalieri.

Ad esempio puoi iniziare la giornata interpretando Aeglaf il barbaro della compagnia, poi a metà giornata giocare per 2 ore un costrutto evocato da un alchimante, tornare a giocare Aeglaf fino al tramonto, ora in cui il barbaro andrà a riposare per lasciare il posto all'oscuro Orzak, cavaliere delle tenebre, e concludere così la giornata. Il giorno successivo potrai cominciarlo con chi vuoi tra Aeglaf e Orzak!

Oggetti lasciati off game e scambi

Come avrai capito ci sarà una zona Fuori Gioco dove tenere la tua roba che non usi durante l'evento, come i tuoi vestiti civili, il cambio di personaggio, i tuoi documenti e così via.

Durante l'evento non dovresti andare in questa zona se non per motivi estremamente importanti. Soprattutto non puoi usare la zona Fuori Gioco come deposito sicuro per gli averi dei tuoi personaggi. Se hai un oggetto di gioco molto importante e hai paura di perderlo o che ti venga sottratto devi trovare un modo In Gioco per metterlo al sicuro; è severamente proibito portarlo fuori gioco prima della fine dell'evento. Allo stesso modo se hai lasciato qualcosa nella zona fuori gioco non potrai andarla a recuperare.

Gli oggetti di gioco possono essere lasciati Fuori Gioco solo tra un evento e l'altro. Questo coinvolge anche il cambio di PG all'interno dello stesso evento! Se cambi personaggio, quando torni in gioco all'interno dello stesso evento il PG avrà quello con cui era uscito dal gioco. Non è lecito sfruttare il cambio PG per mettere Fuori Gioco qualsiasi cosa.

Ad esempio durante la prima giornata di gioco Aeglaf ha recuperato una potente ascia della forgia di notevole valore. Essendo un'ascia a due mani non la può ancora usare e vorrebbe metterla al sicuro, ma deve trovare un modo In Gioco per farlo. Alla fine della giornata il giocatore interpreta Orzak, poi il secondo giorno decide di portare di nuovo in gioco Aeglaf. Quando entra in gioco Aeglaf avrà ancora con sé l'ascia della forgia perchè non può sfruttare il cambio PG per lasciarla al sicuro fuori gioco. Deve arrivare alla fine dell'evento o non tornare proprio in gioco!

Fuga!

Fai attenzione quando devi abbandonare l'area di gioco nei panni del tuo personaggio! Ad ogni Zona di fuga sarà appeso un cartello che indica, oltre alle normali informazioni, anche la direzione nella quale il tuo personaggio si sta incamminando.

Se il tuo personaggio ha bisogno di tornare alla Carovana per qualsiasi motivo, dovrà dirigersi fisicamente in direzione della Zona di fuga più vicina ad essa. In questo caso, però, il personaggio non sarà più giocabile per quella giornata perché conterà come tornato ai carri e la strada è molta! La Zona di fuga in direzione Carovana verrà sempre palesata!

Se la Carovana si trova verso una direzione e stai per uscire dal gioco da una Zona di Fuga in una direzione diversa, il tuo personaggio potrebbe perdersi o allontanarsi troppo! In questo caso, quando la Carovana ripartirà subirai la condizione di **"Solo ed affamato"**. Una volta uscito dall'area di gioco dovrai avvisare i master e riferirgli da quale zona sei uscito.

Raccolta delle Risorse

In determinati punti dell'area di gioco troverai delle "Zone di Raccolta" dove potrai, avendo i talenti e gli oggetti richiesti, ottenere delle risorse grezze rappresentate da oggetti fisici. Ogni Zona di Raccolta è composta da un cartello off-game che ne indica la presenza (e il funzionamento) e da un deposito risorse. Attenzione! Le risorse grezze non sono cartellini risorsa normali, vanno prima raffinate!

Il recupero della risorsa va interpretato per 5 minuti ininterrotti utilizzando l'oggetto richiesto dal cartello. In caso di interruzione, il conteggio deve riprendere da capo senza eccezioni. Durante il lavoro è possibile parlare, interagire con altri PG e persino cantare a patto che si capisca bene che si sta raccogliendo una risorsa tramite un lavoro fisico continuo, che non ci si sposti dal cartello e che non si utilizzino altri talenti nel mentre. E' concesso, inoltre, a più PG di raccogliere dalla stessa area di raccolta simultaneamente.

Il "deposito risorse" nel più dei casi è un sacco off-game irrimovibile ai piedi dell'area di raccolta contenente le risorse oppure un oggetto scenografico fisso con regole proprie specificate sul cartello. In entrambi i casi dopo aver interpretato la raccolta per i 5 minuti ininterrotti, si potrà recuperare una sola risorsa alla volta dal deposito risorse.

Il sollevamento e lo spostamento degli oggetti in questione deve essere interpretato continuamente. Un masso, ad esempio, oltre ad occupare ingombro tra gli oggetti cartellinati che puoi portare con te, ha un peso che va simulato!

- **Area Boschiva** Con “Lavoro duro: Taglialegna” e una accetta di minimo 30 cm puoi raccogliere un ciocco di legno dal deposito risorse. Questi ciocchi possono essere lavorati successivamente per ottenere del legname.
- **Area Mineraria** Con “Lavoro duro: Spaccapietre” e un piccone di minimo 30 cm puoi raccogliere un blocco di pietra, minerale o pietre preziose grezze dal deposito risorse. Questi blocchi possono essere lavorati successivamente.
- **Area di Pesca** Con “Marinaio” e attrezzi da pesca (oggetto fisico cartellinato) puoi raccogliere dal deposito risorse del pescato lavorabile successivamente.
- **Area di Sottobosco** Con “Lavoro duro: Rustico” o “Erboristeria” e un falchetto o un pugnale di minimo 30 cm puoi raccogliere dal deposito. A differenza delle altre Aree di Raccolta, qui troverai un oggetto scenografico con un contenitore. Dentro troverai vari cartellini dei quali potrai prenderne (in ordine) soltanto uno a raccolta. Ogni cartellino, a meno che non sia specificato, non è una risorsa grezza!
- **Area di Caccia** Quando ti imbatti in una di queste aree, se possiedi una trappola (oggetto fisico cartellinato) con te, la puoi piazzare ai piedi del cartello off-game. Questa catturerà della cacciagione entro qualche ora (o anche di più, chi lo sa?). Le trappole piazzate nell'area non hanno effetto sui Pg e Png e possono essere rubate. La cacciagione raccolta può essere lavorata successivamente (sempre che qualcuno non la rubi!).
- **Area di Raccolta Speciale** E' un'area di recupero risorse, rara e a sé. Le istruzioni per “attivarla” sono indicate completamente sul cartello off-game della stessa. Leggilo bene!

Le risorse grezze hanno un ingombro noto per il giocatore (indicato su ogni risorsa) e non possono essere messe in un sacco portatutto o utilizzate come arma da lancio o scudo. Al termine dell'evento vanno restituite in zona staff se al di fuori delle aree di raccolta. Se la risorsa grezza è in possesso di un Pg durante la chiamata “FUORI GIOCO!”, il giocatore può consegnarla allo staff ottenendo in cambio le risorse corrispondenti. Verrà contata come riportata alla Carovana e convertita là, salvo casi eccezionali.

Lavorazione delle risorse grezze

Una volta raccolte le risorse grezze e portate in una zona sicura, queste possono essere raffinate per ottenere merce od oggetti per la creazione. Gli artigiani del mestiere si occupano di questo!

La lavorazione delle risorse a differenza delle Zone di Raccolta non è regolata da alcun cartello. Essa richiede comunque un'interpretazione ininterrotta di 5 minuti da chi possiede i talenti adatti. Non sono richiesti specifici oggetti per tale operazione, ma è assolutamente necessario che l'artigiano in questione abbia almeno degli attrezzi con sé, pena la distruzione delle risorse o parte di esse.

- **Arte Silvana:** Puoi lavorare legname e cacciagione per ottenere ad esempio legno, fibre, tessuti o pelli e pellicce.
- **Arte del Fabbro:** Puoi lavorare pietra e pietre venate di metallo.
- **Lavoro duro: Cuciniere:** Puoi lavorare sia il pescato che la cacciagione oltre ad alcune piante e funghi (speciali) per ottenere ingredienti.
- **Arti Lussuose:** Puoi lavorare le pietre preziose grezze per ottenere gemme.
- **Dissezione:** Puoi lavorare pescato e cacciagione per ottenere parti di animale. Quest'ultimo talento può essere utilizzato anche nel classico modo descritto nel regolamento ufficiale, ma in tale caso, non viene più applicata la fase “lavorazione” e il cartellino descrittivo sulla risorsa non è più attivo.

Ogni risorsa grezza, infatti, ha un cartellino riconoscitivo che ne indica il tipo, l'ingombro e la quantità di cartellini che vale al cambio.

Una volta completata l'interpretazione del "raffinare", l'artigiano per ottenere i cartellini deve portare le risorse grezze (sempre tenendo conto delle caratteristiche fisiche e l'ingombro dell'oggetto) al "Banco Carovana" disposto spesso nei pressi dell'accampamento e appoggiarle lì a fianco nell'apposita zona cartellinata. Qualsiasi risorsa grezza appoggiata in tale zona diviene inamovibile e non più utilizzabile, letteralmente off-game.

L'artigiano, quindi, in base al numero indicato per ogni risorsa può prendere un numero di cartellini corrispondente dalla bustina adeguata posta sul banco. Una risorsa alla volta, per non sbagliare i conti.

Ad esempio se un blocco di pietra con venature metalliche riporta sul cartellino riconoscitivo ad esempio "Metallo - Ingombro 3 - Cambio 2" indica che l'artigiano, dopo aver lavorato e depositato il blocco (ingombro 3, quindi pesa un bel pò!) ai piedi del banco, può prendere dalla bustina "Metallo" due cartellini coperti.

Se invece l'artigiano è un cuciniere e vuole ottenere il cambio di un pesce con scritto "Pescato - Ingombro 1 - Cambio 1" dovrà prendere un solo cartellino coperto dalla bustina "Pescato"

L'intero sistema Raccolta-Raffinazione si basa sull'onestà dei giocatori essendo quasi completamente Masterless. E' studiato appositamente in questo modo per permettere un gioco più profondo, divertente ed interpretativo a chi vuole coglierne l'occasione. Sconsigliamo quindi la mera raccolta senza interpretazione perché renderebbe il tutto lungo e noioso! Sta a te che leggi sfruttarne la possibilità per ottenere la migliore immersione nel gioco!

Regole per la perquisizione di resti di cadaveri

Percorrendo l'area di gioco potrai incappare in resti fisici di ciò che una volta era un avventuriero. Se il coraggio non ti manca puoi rovistare e ottenere ciò che portava quando era in vita.

Dovrai applicare le normali regole della perquisizione standard descritte sul regolamento contando 2 minuti e interpretando una ricerca tra i resti. Con l'abilità Saccheggiatore si impiegano solo 30 secondi. Non è possibile utilizzare la perquisizione mirata sui resti.

3.5 ACCAMPAMENTI

“Avventurarsi in territori sconosciuti è molto pericoloso: si è perennemente a rischio di essere attaccati dalla popolazione e dalla fauna (a volte persino dalla flora!) locali. Avere un punto d'appoggio relativamente sicuro per riposarsi, formulare strategie e produrre equipaggiamenti è indubbiamente una risorsa fondamentale. Ma visto che non sempre se ne trova uno disponibile, spesso bisognerà rimboccarsi le maniche, armarsi di pala, sega e martello per costruirne uno. Perché uno scudo è bello, ma una palizzata è meglio!”

Si considera accampamento

- una zona ben delimitata
- con massimo due uscite, larghezza tra uno e due metri
- ogni sua parte, tende comprese, deve essere verosimile e mantenere un buono standard visivo.

Costruire un accampamento

Qualunque gruppo di almeno 3 personaggi può in gioco costruire mura di accampamento durante una situazione di “non combattimento”; tali mura non possono impedire il passaggio in modo totale da un lato all'altro della zona di gioco e devono raggiungere una forma perimetrale non complessa (solitamente tonda o quadrata). Le dimensioni massime dipenderanno dalla location e verranno comunicate dallo staff. Come linea di principio, le mura posso eccedere di massimo 2 metri l'agglomerato delle strutture in esso contenute.

E' possibile fare un ulteriore cerchio di mura solo se questo contiene dei cerchi di mura completi dotati di porte.

Non è lecito sparpagliare mura d'accampamento in giro per l'area di gioco. Le caratteristiche di tali mura (indistruttibili) sono dovute alle costanti cure degli occupanti che lo ritengono un punto di riferimento.

Le mura

Le mura sono rappresentate da teli simulanti palizzate di legno (serigrafati o dipinti) o pannelli di cartone o compensato debitamente decorati. In alternativa è possibile utilizzare due corde spesse parallele, ad una distanza verticale di circa 1 metro, intervallate da nastri verticali distanti circa 50cm. E' importante che, qualunque sia il metodo di realizzazione utilizzato, le mura permettano il passaggio attraverso di esse (chi ha Lesto 1, etereo o abilità simile deve poter entrare attraverso le mura). Le mura sono considerate indistruttibili a meno che l'accampamento non venga conquistato (nel qual caso gli occupanti possono abatterle).

Attraverso le mura si può vedere oltre (sono relativamente basse) ed è possibile lanciare attacchi a distanza accompagnati da oggetti fisici (frecce, palline-reagente, fiasche incendiarie); le proiezioni (ad esempio, onde, dardi ed esplosioni) vengono tutte fermate. La proiezione “Voce!” non viene invece fermata.

Gli attacchi con armi da mischia non posso attraversare la porzione simulante le mura e devono quindi essere portati al di sopra del limite superiore del muretto.

Ai fini del talento "Passo d'ombra" le mura sono utilizzabili per occultarsi, e così le strutture presenti nell'accampamento.

Le tende e i gazebo sono tutte integralmente in gioco, salvo diversamente specificato con cartelli e altro; non sono danneggiabili e non è possibile chiuderli senza disporre di serrature in gioco. Non è tuttavia possibile perquisire o sottrarre i beni personali (off game) dei giocatori.

Porte

Qualora le porte di un accampamento non dispongano di serratura possono essere aperte o chiuse solo dall'interno. Un colpo "Spacca!", "Disintegrazione n!" o qualunque danno "Devastante!" le rende aperte e inutilizzabili finché qualcuno non le ripara in una situazione di calma di almeno 10 minuti. Di base le porte si considerano di Mediocre Fattura. E' comunque possibile fabbricare porte e serrature di fattura superiore con i talenti adeguati.

Le porte di un accampamento devono essere fisicamente presenti, rappresentate da un pannello apribile. Non è possibile utilizzare nastri o corde per simulare una porta.

3.6 TRA UN EVENTO E L'ALTRO

Cosa succede tra un evento e l'altro? Anche se non si gioca è lecito pensare che i personaggi continuino a interagire tra di loro, dopotutto stanno viaggiando insieme. Certo non avranno avventure mozzafiato ma a volte è piacevole anche solo trovarsi con i propri compagni di viaggio per una birra e quattro chiacchiere.

Inoltre cosa succede se non puoi partecipare a un evento, ma devi consegnare un oggetto importante per la missione a inizio live? Ecco quindi una serie di poche e brevi regole per capire cosa si può fare e cosa no tra un evento e l'altro.

Dialogo tra PG tra una partita e l'altra

Lo staff vorrebbe evitare che il dialogo tra un evento e l'altro eccedesse rispetto alle necessità concrete per consentire ai personaggi di arrivare all'evento pronti. Per questo va bene avere dialoghi tra PG, ma vorremmo che si tenesse questo tipo di interazione solo per organizzarsi per l'evento successivo o raccontarsi cosa è successo in quello passato. Potete farlo nel modo che preferite, ma limitate le giocate e chiarite molto bene cosa è considerato detto In Gioco e cosa non lo è.

Dopotutto stiamo giocando un gdr dal vivo, non un gdr via chat o forum!

Il tutto ovviamente è limitato dalla logica: se due personaggi non possono parlarsi per qualche motivo (magari perché uno è incarcerato), non possono accordarsi per l'evasione o per qualsiasi altra trama. In caso di dubbio chiedete prima allo staff che vi indicherà come regolarvi.

Per lo stesso motivo cerca di non dire cose importanti o fare rivelazioni notevoli in queste occasioni, rimandale per il gioco giocato dal vivo!

Incontri autogestiti

Col favore dello staff i giocatori possono organizzare incontri autogestiti, soprannominati "pranzi o cene in gioco". Lo scopo principe è dare un momento di gioco ai personaggi al di fuori delle incombenze degli eventi, permettendo ai giocatori di interpretare il proprio personaggio in libertà.

Questi eventi sono gestiti in tutto e per tutto dai giocatori, che quindi si dovranno occupare di trovare la location di gioco, invitare le persone, provvedere eventualmente alle vivande e via dicendo.

Abbiamo pensato di dare due modi possibili di giocare questi eventi:

- Pura interpretazione: durante questi eventi il regolamento ADIS non è in atto quindi di fatto si gioca una sessione puramente interpretativa che non richiede l'uso di alcuna regola. Va da sé che quindi non si può morire, ma nemmeno combattere, ferirsi, lanciare magie e via dicendo. In pratica, invece che ruotare via chat, vi invitiamo a trovarvi di persona e giocare dal vivo! Per fare questo evento basta avvisare lo staff, per il resto siete completamente liberi.
- Pranzo col master: questo è il modo per avere il regolamento ADIS attivo durante l'evento. Proponetelo allo staff che vi darà il via libera assegnando uno o più master all'evento. Durante questi eventi può capitare di tutto anche se di norma i master non metteranno quest e si limiteranno a sorvegliare l'accaduto. Questo tipo di evento è considerato un evento associativo, quindi sarà necessario avere tutte le persone pre-iscritte per tempo per comunicare i dati all'assicurazione.

In ogni caso, salvo diverse disposizioni, non è possibile ottenere dallo staff alcuna risorsa legata a capacità dei personaggi, non si possono creare oggetti e nemmeno effetti permanenti. Invece vi è la possibilità di scambiarsi oggetti in gioco e altri materiali.

Gli incontri autogestiti si svolgono solitamente nella zona dell'ultimo evento o lungo il percorso della carovana. Chiaramente, vista la peculiarità di campagna, se vi viene comodo trovarvi presso un luogo chiuso come un locale, possiamo ipotizzare si tratti di una tenda molto grande, di un carro, o di qualche struttura effettivamente incontrata durante il viaggio.

Azioni inter-evento

Oltre a ciò che accade durante gli eventi vi sono le regole per gestire azioni non rappresentabili in gioco che risulterebbero poco interessanti (come lavorare per percepire una rendita) e regolare un minimo come i personaggi spendono il tempo tra un evento e l'altro.

Tali azioni, integrate con nuove rispetto al regolamento, vanno quindi considerate ufficiali solo per questa campagna

- Attivare talenti economici
- Cercare cose/informazioni
- Meditare
- Iniziare una ricerca
- Galoppata

In alcuni casi vengono citate le strutture, nel nostro caso saranno primariamente carri particolari che di volta in volta potranno apparire e dare accesso a privilegi specifici. Si tratterà de facto di privilegi come quelli delle compagnie, ad esempio chi possiede il “Carro salubre” avrà una protezione dalle malattie minori.

Attivare talenti economici

Attivare capacità economiche quali Raccattasoldi, Mercato nero, Conoscenze e/o creare oggetti attraverso le varie Arti (Un'unica azione permette di attivare diversi talenti e creare diversi oggetti) e/o attivare bonus economici di strutture.

Disponibilità: Qualunque PG disponga di strutture o talenti economici

Cercare cose/informazioni

Il personaggio informa lo staff che cerca una singola cosa o informazione. Il personaggio è praticamente sicuro che l'informazione o l'oggetto sarà messo in gioco, probabilmente al prossimo live. Il livello di difficoltà di reperimento dipenderà dalla cosa cercata e sarà a discrezione del master. Le informazioni sulla ricerca potrebbero trapelare: non è il caso di usare quest' azione per cose che preferite lasciare segrete.

Disponibilità: Quasi tutti PG

Meditare

Aumenta di 1 la capacità del mago di accumulare stille fino all'inizio dell'evento successivo.

Disponibilità: Possedere un incanto maggiore e non avere Volontà I

Iniziare una ricerca

Serve a comunicare l'inizio di una ricerca allo staff, ossia che si intende sviluppare qualcosa di nuovo, ad esempio la cura per una malattia o un nuovo tipo di spada; è accettabile sentire preventivamente un master per sapere se la ricerca sarà ritenuta accettabile.

Disponibilità: Possedere un talento tra Ingegnere, Medicina III, Artista, Ritualista, Artefice o Sublimatore per oggetti delle categorie che sa creare

Galoppata

Vai velocemente, con eventuali compagni in una delle tappe scartate per conseguire un obiettivo e poi tornare indietro. Solitamente questo consente di interagire con qualcuno, magari prima dell'effettivo “in gioco”, di poter compiere una qualche missione o di raggiungere in automatico un obiettivo. La tua mancanza dalla carovana è palese.

Disponibilità: Possedere il talento Cavaliere

3.7 NOBILTÀ

Alcuni personaggi sono nobili, ossia fanno parte di una casta della loro società con vari doveri e privilegi a cui sono stati educati dall'infanzia. Tra questi la gestione della comunità.

Un nobile è legato a doppio filo al suo casato: una famiglia allargata verso cui sin dall'infanzia sviluppa un fortissimo senso identitario. I casati tendono ad essere strutture ramificate e ben organizzate.

Ci sono due tipi di nobili:

- Vero Nobile: sono quelli che fanno parte dei casati più importanti e hanno come parenti le persone che contano; il giocatore deve spendere un talento per guadagnare questo titolo.
- Sangue Nobile: sono nobili minori; non si spendono talenti per questo titolo

Entrambi sono personaggi limitati e devono seguire dei doveri comportamentali mirati a rafforzare l'ambientazione e la caratterizzazione del loro casato.

I casati più grandi si dividono in famiglie secondarie chiamate "linee di sangue" o "casati cadetti", questi possono avere un cognome proprio pur appartenendo al casato per distinguersi dai membri del casato principale.

Che siano figli di un marchese o parte di una famiglia di spicco di una polis di elfi bianchi o figli di una famiglia delle Terre Barbariche che dichiara di discendere da un dio, tutti avranno in comune che sin dall'infanzia sono stati educati per gestire cose e persone.

Per lo più la maggior parte dei nobili godrà di limitati privilegi e vivrà all'ombra dei pochi che avranno il vero potere politico.

Relazioni tra nobili

Un'altra caratteristica di tutti i nobili è una forte identificazione con la famiglia di provenienza. Il nome della famiglia e i legami di sangue sono tra le cose più importanti: per la maggior parte dei nobili essere cacciati dalla famiglia è peggio della morte.

Infine i nobili, anche di culture diverse, si rispettano vicendevolmente e tradizionalmente si riconoscono il diritto all'ospitalità. Spesso un nobile per i suoi doveri è costretto a viaggiare, anche molto, e può spesso poter contare sull'ospitalità dei propri pari.

Rifiutare ospitalità a un nobile nella maggior parte delle culture è come negarne la nobiltà, un'offesa mortale all'intero casato.

Nella forma mentis di un nobile, se qualcuno fa una richiesta senza fare doni o inchinarsi, si pone con arroganza come se fosse superiore.

Privilegi:

Ogni casato garantisce ai suoi membri alcuni privilegi collegati alla storia e alle tradizioni del casato:

- Sangue Nobile: solitamente ottiene uno specifico privilegio liv.1 o un oggetto o alcune monete.
- Vero Nobile: solitamente ottiene uno specifico privilegio liv.3 (comprendente il privilegio dei sangue nobile del suo casato) o un oggetto di fattura superba o nel caso dei più ricchi casati patrizi un certo ammontare di monete d'argento.

Oltre a questo, i nobili hanno accesso a informazioni sulla situazione delle varie Compagnie esterne o interne alla carovana, questo perché sin dall'infanzia sono stati preparati a guidare comunità.

CAPITOLO 4 - SCHEDE COMPAGNIE

Presentiamo qui le schede delle compagnie fondatrici. Ti serviranno se deciderai di farne parte, ma anche per farti capire come funziona la scheda di una compagnia. Le altre compagnie, attuali e future, avranno una scheda personale che sarà redatta nello stesso modo, ma non sarà resa pubblica; verrà fornita unicamente ai membri delle singole compagnie.

La parte privilegi riporta una serie di bonus a disposizione dei membri della compagnia. Alcuni sono subito ottenuti da ogni membro solo facendo parte del gruppo mentre altri hanno dei requisiti. Ad esempio, spesso un determinato grado nella compagnia permette di avere accesso a certi talenti.

Le azioni a disposizione dei PNG di Compagnia ed il relativo costo sono elencati nella omonima sezione.

Infine, in base alle particolarità di Compagnia potrebbero esservi ulteriori sezioni; ad esempio Il Sigillo di Giada ha delle sezioni dedicate ai propri bandi.

4.1 SCHEDA COMPAGNIA FENDIN

PRIVILEGI

Gerarchia

I membri della compagnia Fendin hanno una gerarchia interna espressa in gradi. Ad ogni grado si ottengono una serie di talenti che si possono imparare o ai quali si può dare accesso. Salendo di grado i talenti si cumulano con quelli dei gradi precedenti. La promozione viene data dai superiori, a chi ne possiede i requisiti adatti.

- III Grado Talenti: Duro a Morire, Coraggio I, Vista Acuta I
- IV Grado Talenti: Artista, Maestro, Arte dell'Amanuense, Ingegneria
- V Grado Talenti: Armi da Tiro, Cavaliere, Istruzione, Esploratore, Arte Silvana, Presa Salda I, Marinaio

Specializzazione Geniere

Chi possiede questo titolo ottiene l'accesso ai progetti unici della Compagnia:

- Balestra Fendin
- Trappola Nodo del Muflone
- Cappa dei Deserti

Quando viene promosso a Geniere Scelto ottiene i progetti:

- Dente di Zama
- Laboratorio d'Ingegneria

Requisiti: Arte Silvana per Geniere, Ingegneria per Geniere Esperto

Specializzazione Naturalista

Chi possiede questo titolo può, attraverso insegnamenti e appunti, decifrare linguaggi, studiare antichità e reliquie che verranno scoperte lungo le tappe del viaggio. Quando viene promosso a Naturalista Esperto ha il pieno accesso all'utilizzo dello Scrigno Fendin.

Requisiti: Istruzione per Naturalista, Arte dell'Amanuense per Naturalista esperto.

Specializzazione Avanguardia

Chi fa parte dell'Avanguardia può essere schierato coi compagni in avanscoperta a discrezione del Comandante. Per farlo deve possedere il talento Cavaliere e indossare al massimo un'armatura leggera. Se viene così schierato, potrà entrare in gioco da una posizione più avanzata rispetto agli altri PG oppure potrà perlustrare una tappa diversa da quella della Carovana. Tale decisione viene presa dal Comandante che schiererà tutta l'avanguardia assieme.

Requisiti: Cavaliere, Esploratore

AZIONI PNG

Affidare le cavalcature

Lavoro: 1 ogni 2 talenti temporanei.

Per ogni punto lavoro speso, il Capo sul campo può dare a 2 dei suoi uomini il talento temporaneo "Cavaliere" fino a fine evento.

Prepararsi per affrontare una minaccia

Lavoro: 2

I seguaci del gruppo sono sia studiosi che creatori e sono bravi a trovare soluzioni per affrontare avversari o elementi ostili. Tu dagli qualcosa su cui lavorare e ti stupiranno! Potrebbero darti oggetti o incantamenti o pozioni per sventare una minaccia. Maggiori informazioni gli darai e meglio sarà; se avranno pochi dettagli almeno ti daranno una pista.

Archivista

Lavoro: 1+

Maggiore sarà il lavoro investito e più accurato e vario sarà il contenuto dello Scrigno Fendin: se non verrà investito lavoro, lo scrigno verrà fornito comunque, ma il tempo per lavorarci e le persone coinvolte saranno state insufficienti e quindi le trascrizioni al suo interno più frammentate.

La Compagnia possiede un imponente archivio di informazioni, nozioni strane, mappe e altro; solo l'archivista e Jotsfar Fendin sanno veramente orientarsi nel caos del carro d'archivio. Prima di ogni evento, aiutato da alcuni Falchetti, l'archivista seleziona alcuni documenti, li copia e li inserisce in uno scrigno a tracolla, per l'appunto lo **Scrigno Fendin**, per poi darli al Secondo Specialista o al Naturalista più alto in grado.

4.2 SCHEDA IL SIGILLO DI GIADA

PRIVILEGI

Bando permanente: Clan goblin Tamat

E' sempre possibile interpretare un goblin del clan Tamat, facente parte della linea familiare soprannominata "ardimentosi cartografi" interpretando uno dei fratelli più giovani, una delle mogli minori o uno dei figli. Contatta i master per i dettagli di BG.

Bando permanente: Casato Nakir

E' sempre possibile interpretare umani salman Vero Nobile o Sangue Nobile facenti parte del Casato Nakir. Contatta i master per i dettagli di BG.

Progetti

Tutti i membri riconosciuti del Sigillo di Giada hanno accesso ai seguenti progetti:

- Le mille ed una, a notte: "Chi lo legge, se ottiene le attenzioni di un amante, può causare all'amante Veritas Ispirazione: resistente a Terrore fino all'alba successiva". Buona fattura, Arte dell'Amanuense (oppure sacra, ma solo per i Salman), 5 pelli e 2 olii neri
- Borsello Jawi: Monete e gemme in questo borsello non vengono trovate durante le perquisizioni. Ottima Fattura, Arte Silvana, 4 risorse di cui 2 pelli rare
- Frustino del carovaniere: Attrezzo. Quando lo usi, Cavaliere vale +1 persona da trasportare, Cocchiere +2. Buona fattura, arte silvana, 4 risorse tra legno e pelli.
- Lenti Prismatiche: Se le usi per studiare un oggetto sei immune a Veritas Inganno. Ottima fattura, Arti Lussuose, 8 risorse di cui almeno una gemma del valore di 1MO.
- Lampada da lettura Salman: Consente a chi ha Arte dell'Amanuense di fare le ricerche con 1 passo in meno al costo di 3 reagenti e 1 olio nero. Buona fattura, Arti Lussuose, 6 risorse di cui almeno 2 oli neri ed una gemma del valore di almeno 5 MA.
- Spada dello scorpione (arma da mischia a 1 mano, Ottima fattura): i veleni da lama utilizzati su quest'arma hanno +2 al loro effetto numerico. Arte del Fabbro, Risorse pari ad un'arma di pregevole fattura.

Maestri

I membri di rango più alto della compagnia ricevono insegnamenti da importanti maestri: hanno accesso e possono dare accesso alle conoscenze più segrete.

- Effendi Talenti: Artista, Maestro, Tossine.
- Sayyid Talenti: Voce Suadente, Arti Lussuose, Arte dell'Amanuense.
- Amīd Talenti: Istruzione, Portatore, Lavoro duro [spaccapietre, taglialegna], Arte Culinaria, Saccheggiatore, Cavaliere, Erboristeria.

AZIONI PNG

Produrre [seta]

Lavoro: 3/6/9

3 punti lavoro producono 1 risorsa rara

Estro artistico

Lavoro 3/4/5/6

Questa azione rappresenta come il gruppo incoraggi e favorisca l'estro artistico dei suoi componenti attivamente.

Con 3 punti spesi i seguaci del gruppo doneranno un oggetto ai loro superiori di almeno Buona fattura. Per ogni punto lavoro ulteriore speso, aumenterà il valore e la fattura dell'oggetto che verrà donato dai seguaci ai capi del gruppo (con 4 punti l' oggetto sarà di ottima fattura, e così via, fino superbe, che richiederà sei punti di spesa). Tale oggetto sarà assolutamente a caso. La massima fattura è Superba.

Corruzione

Lavoro 1+

Più lavoro viene investito, maggiore sarà il successo.

I PNG anticipano la Carovana e cercano qualcuno che si lasci corrompere nella zona della prossima fermata: passano al capogruppo nome e prezzo indicativo appena questo arriva.

BONUS CLAN TAMAT

Chi prende il bando Clan Tamat guadagna i seguenti bonus:

Carovanieri Nati

Se sono in un gruppo che si è allontanato dalla carovana, fanno ignorare ogni problema o regola speciale non legata a eventi magici a tutto il gruppo per un singolo evento.

Trucchi Tamat

Se si trovano ad almeno 3 metri da una strada e dispongono di teli con cui coprire le persone, in 1 minuto di tempo i Tamat possono portare in stato "nascosto" se stessi e fino a 6 persone a contatto.

Svantaggi

Se qualcuno ride sguaiatamente e non è un Nakir tendono a prendersela e portare rancore. Possono fare battute solo a temi cupi e non possono far festa.

BONUS CASATO NOBILE NAKIR

I Veri Nobili Nakir hanno tutti i seguenti bonus mentre i Sangue Nobile hanno solo il bonus Dote e devono prendere ugualmente la limitazione.

Dote

Iniziano con 3 monete d'argento o un valore superiore di oggetti a caso donati da un parente di rango superiore.

Circondati dal lusso

Possono dare il marchio "Sfarzoso" a chi lavora per loro (Veritas ispirazione: puoi usare 2 oggetti lussuosi e sommare i loro bonus, ma devi vestire in modo sgargiante e portare molti ornamenti). Possono dare tale bonus anche a se stessi. Dura un singolo evento e ogni nobile può conferirlo ad una sola persona.

Benvenuti nella mia umile dimora

Se dispongono di un luogo addobbato in maniera da sembrare sontuoso (stoffe, tavoli, ornamenti) e perfettamente ambientato (non un comune gazebo), possono renderlo zona speciale e appendere il seguente cartello bianco in entrata: "Zona speciale Sfarzo Nakir: qui i Nakir sono immuni a Comando o Veritas Ispirazione se lo desiderano".

Limitazioni comportamentali

Chi ottiene il bando deve scegliere una tra queste limitazioni comportamentali:

- Focosa passione: Non puoi resistere all'idea di infilarti nella relazione sentimentale più incasinata tra quelle disponibili; se non trovi un amante entro fine evento sarai disposto a pagare per una concubina.
- Affascinati dall'arte: se non possiedi almeno un oggetto di valore artistico (arti lussuose/amanuense/sacra) farai di tutto per averne uno.
- Amanti del bello: provi una fortissima ira per chi rovina un'opera artistica o qualcosa di bello (comprese persone).

4.3 SCHEDA LA COSTELLAZIONE DELLE PERLE

PRIVILEGI

Mascherata

I membri della compagnia quando indossano le maschere si immedesimano coi loro personaggi:

- Volto dell'artista: considerano verità qualsiasi cosa riguardi il ruolo del personaggio che interpretano e possono trattare come falso o irrilevante tutto il resto. Se uno della compagnia interpreta un ruolo, quando porta la maschera del ruolo, reagirà in tutto e per tutto come se questa fosse la verità. Non importa se dirà che è figlio della Luna Arcana, nato da un sasso, capace di far piovere a comando o capace di tirar giù una casa con un soffio.
- Immedesimazione: se qualcuno della costellazione spende 20 minuti di interpretazione a insegnare (non serve il talento Maestro) un talento base senza requisiti a un altro membro mascherato, quest'ultimo non solo ottiene accesso al talento fino all'evento successivo, ma anche come talento temporaneo finché non toglie la maschera o sorge una nuova alba.

Bagno di notorietà

Chi ottiene la carica di "Perla" o superiore ottiene +1 gloria sociale. Gli artisti o inferiori devono sempre essere in numero maggiore rispetto alle cariche superiori (Perla, Mattatore o Duca delle Strade).

Maestri

Ogni membro della Costellazione può diventare allievo di una Perla, accettando così di doverle fare dei servizi e di non poter poi, in nessun caso, andare a imparare da altre Perle. Si dice che tutte le Perle, per essere tali, conoscano segreti o abbiano capacità fuori dal convenzionale. Le seguenti sono le più disponibili a accettare allievi:

- Choen il forzuto Talenti: Robustezza I, Vigore I, Lavoro duro spaccapietre, Armi comuni, Pronto soccorso, Onore, Portatore, Forza straordinaria, Spezzacatene, Armi da lancio, Scaglia massi
- Rosa Prisco Talenti: Raccattasoldi, Erboristeria, Istruzione, Robustezza I, Cavaliere, Cocchiere, Lavoro duro Viandante, Voce suadente, Lesto I, Alchimia
- Il vecchio Leone Talenti: Armi comuni, Armi grandi, Armi doppie, Robustezza I - II, Esperto con spada 1 mano, Esperto con spada 2 mani, Tempra, Scorza dura, Forza straordinaria, Onore, Gloria I-II-III
- I fratelli Usignolo Talenti: Lavoro duro Viandante, Robustezza I, Armi comuni, Armi doppie, Istruzione, Tempra, Lesto I-II-III, Duro a morire
- Severo Primo Talenti: Ambidestria I, Robustezza I, Istruzione, Armi da lancio, Lanciatore esperto, Avvelenatore, Alchimia, Erboristeria, Esperto con pugnali, Maestria con pugnali, Vista acuta I

AZIONI PNG

Recupero informazioni tematico

Lavoro 1+

La compagnia è avvezza a ottenere informazioni legate ai temi: voci di strada, carovane e città.

Più lavoro viene investito, maggiori saranno le informazioni ottenute.

E' lecito fornire una domanda per punto lavoro per indirizzare lo staff, ma non è detto che le informazioni saranno su quella specifica domanda.

Intrattenere

Lavoro: 3+

Aumenta di 1 l'efficienza di un gruppo per ogni 3 punti lavoro spesi.

Corruzione

Lavoro 1+

Più lavoro viene investito, maggiore sarà il successo.

I PNG anticipano la carovana e cercano qualcuno che si lasci corrompere nella zona della prossima fermata: passano al capogruppo nome e prezzo indicativo appena questo arriva.

CREDITS

Questa guida di campagna è stata scritta con amore dallo staff “Arcana Domine: Le Cronache della Carovana” in particolare:

Alessio Fabro
Ivano Piva
Michele Pupo
Michele Zucchelli

Questa guida non sarebbe stata possibile senza l’incredibile lavoro dei betareader che hanno letto e scovato gli errori che ci eravamo lasciati dietro. Un enorme grazie a:

Alan Dorigo
Andrea Giacomini
Marika Rui



Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

Creative Commons: L'autore di questa guida è lo staff de “Le Cronache della Carovana” fino alla fine della campagna vale la seguente licenza d’uso. Dopo di questo tutti gli autori della guida avranno pari diritti sull’intero materiale che la compone.

Per il materiale di riferimento (Il Gioco Arcana Domine - In Sanguine) fate riferimento alle licenze presenti nel manuale.