

# Regolamento eventi introduttivi Larp

## **Epoche non ha classi né livelli.**

Ciò che bisogna sapere del proprio personaggio è se pratica magia, se sa usare bene le armi di un guerriero o ha scaltrezza e abilità imparate nei bassifondi. Per semplificare troverai tre versioni di indole di gioco: indole Furfante legata ad atteggiamenti tipicamente da fuorilegge, indole da Arcanomante o incantatore, che si è impraticato con la magia, e indole del Combattente che sa usare le armi.

La flessibilità dei Larp di Epoche, tuttavia, ti permette di mischiare sapientemente queste attitudini accoppiandole. Ad esempio: il tuo personaggio sa maneggiare armi e magie, ma sarà limitato nel usare una sola arma e neanche impugnare uno scudo, in modo da avere una mano libera per incantare. E per quanto riguarda le armature? Beh, potrà indossare solo quelle leggere se proprio è pavido!

Il tuo personaggio ha imparato le furbizie dei farabutti e dei bassifondi, ma non ha disdegnato l'interesse per la magia e ci si è applicato? Ovviamente la regola della mano libera è uguale alla precedente. Deve sempre essere libera per incantare! Gli scudi e/o le armature sono scomode e poco agevoli per non farsi notare mentre si lanciano magie, che essa sia leggera o pesante.

Il tuo personaggio sa muovere bene le armi da battaglia, eppure crescendo tra tagliagole e farabutti, ha imparato i trucchi del mestiere? Un'armatura pesante e/o uno scudo sarebbero solo di intralcio, quindi non le indossa.

## **CHIAMATE**

Le chiamate servono a tutti! Pronunciarle bene, recitandole con enfasi altisonante, permette che l'azione o l'incantesimo abbia successo. Gesticolare, mimare l'azione o la magia contribuisce a far innescare quella particolare situazione che tu vuoi che avvenga! Quindi impara la chiamata. È in italiano, facile e comprensibile per tutti. Non dirla sottovoce o senza dare la giusta importanza. Fai in modo che sia forte e chiara. Altrimenti sarà come fare 1 sul dado e non 20.

## **Le Competenze**

(Abilità uniche che un giocatore può fare imparare al suo personaggio giocante, sono acquisibili solo durante gli eventi larp che hanno la zona " Accademia e maestranze"). I Larp introduttivi come il ballo della rosa, non richiede abilità particolari o competenze uniche.

Tutti i giocatori godono delle stesse competenze che rientrano nella sfera competenze naturali.

## Competenze Naturali

(Sono abilità che tutti i giocatori hanno come abilità base, tranne quelle descritte tra parentesi. Quindi usale per migliorare la tua esperienza)

➔ **Armati:** armi piccole e medie, o doppia arma.

(Doppia Arma! Se usi gli incantesimi devi necessariamente avere una mano libera, e non puoi usare la doppia arma).

Misure armi al ballo consentite ( 45 cm – 110 cm)

Il ballo è un evento in cui armi barbariche e impressionanti potrebbero far sospettare una tua intenzione oscura alle guardie del castello.

➔ **Magia\*** vedi sotto. (Solo incantatori): solo manipolazione del mana (SCUDO MAGICO, IDENTIFICA FONTI MAGIA , LETTURA DEL MAGICO, LUCE, FILO ELEMENTALE, NEGÒ , RESPINGO, ALLONTANARE/AVVICINARE, SAETTA)

Se sei un incantatore, o pratici la magia ricordati che è molto apprezzato e lodato ogni dettaglio che aggiunge caratteristica e fascino alla tua magia e al tuo personaggio.

➔ **Sensi:** la chiamata “**SENSI**” permette al personaggi di ottenere informazioni uditive, visive, olfattive.

Le informazioni saranno alquanto generiche e aleatorie, ma veritiere. Vedi esempio: i non umani possono godere di un suggerimento extra o meno vacuo (minimo, chiamando SENSI).

Es: noti quello lì. Senti la parola magia, trovi un bagliore lì.

Chi ha Sensi, non fa domande. Ma dichiara la parola Chiamata “**SENSI**”, e attende se gli arriva una informazione. Se non arriva al suo orecchio, probabilmente non c'è nulla di rilevante o non è stata una chiamata efficace.

**Chiamata “SENSI”**

➔ **Furtivo** (solo furfanti ) : tutti possono chiamare e agire per scassinare magico o fisico chiamando

**SCASSINARE.**

Scassinare permette di mettere mani alle strane e particolari serrature presenti del castello. Il personaggio dovrà dimenticare le normali serrature. Esse sono strane e compaiono vicino al coperchio o porta interessata. Se non ci sono tali serrature, di fatto non c'è nulla.

**Chiamata “SCASSINARE”**

➔ **Celare:** chiamando "CELARE" utile per confondere la propria presenza ma non risolutivo. Celare, non

nasconde a piena vista , né nelle ombre. Ma permette di aggirare persone e situazioni. Oltre alla chiamata “CELARE”, si porterà in alto il gomito, piegato a nascondere il volto a terra con il capo chino. A discrezione dei master se l'interpretazione non è valida, mal interpretata (cammina spavaldo o non curante di mimare l'azione) oppure, eseguita in un punto della sala dove gli occhi di molti lo stavano osservando già da prima, il master può dichiarare “Nullo”. I non umani possono con “sensi” ottenere info, "qualcuno si cela" ma non verrebbe indicato.

**Chiamata “CELARE”**

## Altre Chiamate Possibili

Soccorso: Alla chiamata “**SOCCORSO**” applica cure naturali o cerusiche, del valore 1 punto o per stabilizzare se il bersaglio è a terra. **Chiamata : “SOCCORSO”**

La magia di guarigione in epoche non esiste. I personaggi legati alle Dee della natura o della luce, usano balsami più efficaci 2 punti.

→Stordire: i danni non sono letali, e non posso rendere incosciente un personaggio, ma stordisce il bersaglio per 3 secondi. Apparendo confuso e diso

**Chiamata STORDIRE**

→Forza: Un personaggio può chiamare “**FORZA**”, Contro altri personaggi o Villan, oggetti, arma vs arma, barriere magiche\* (VEDI REGOLA). I personaggi che subiscono la chiamata (arma contro arma/ contatto a distanza) saranno in ginocchio. Se resistono con chiamata forza anch'essi, la situazione sarà stallo per 4 secondi. Poi entrambi vengono respinti indietro.

Se la chiamata “**FORZA**” viene applicata alla Manipolazione del Mana “**SCUDO MAGICO**” che è mana di pura forza magica, la resistenza (vita) è doppia. (+2 x2= 4).

**Chiamata : “FORZA”**

## Colpi e ferite: tutti hanno max 2 punti vitali.

- Con armatura leggera 3,
- Con scudo e armatura leggera e/o completa 4.

Ogni colpo che va a segno e non è caricato, oppure non è stato dichiarato nullo infligge 1 danno. I danni elementali solo se si è vulnerabili infliggono + 1 danno ma del tipo elementale dichiarato.

### *Scudo Magico*

Evoca uno scudo invisibile di pura forza magica del valore di 2 punti resistenza (vita) che si estende dal palmo della mano a braccio alzato nella direzione del pericolo. Se viene distrutto servono 5 secondi per rievocarlo.

**Chiamata: SCUDO MAGICO**

La formula magica è “**Manipolazione del Mana in SCUDO MAGICO**”

### *Individuare fonti magiche*

Annunciando ad alta voce L’incantesimo “**FONTI MAGICHE SVELATEMI LA VOSTRA VERITA’, INDIVIDUAZIONE MAGICA**”, l’incantatore, verrà a

conoscenza qualora sia presente della presenza di un incantesimo o di un oggetto magico, e vagamente la direzione (la c’è una fonte magica). La

formula magica è “**FONTI MAGICHE SVELATEMI LA VOSTRA VERITA’ INDIVIDUAZIONE MAGICA**”

La Chiamata : “**INDIVIDUAZIONE MAGICA**”



### ***Lettura magica***

Annunciando “MAGIA IO TI LEGGO!” solo se la magia o l’oggetto magico è chiaramente davanti al mago, e solo se l’incantatore lo vede e ne è consapevole.

Non può essere usato in sostituzione di individuare fonti magiche.

L’incantesimo conferisce le informazioni di base dell’oggetto o della magia.

La formula magica è “**MAGIA IO TI LEGGO**”

La chiamata “**LEGGO**”

### ***Luce***

Annunciando “**MANA IN LUCE !**” l’incantesimo creerà luce da un oggetto del mago o dalle sue mani (qualora ne sia in grado o abbia oggetti che emettono luce). Se non si possiedono tali oggetti o non si ha un modo di emettere luce, l’incantesimo non è valido. E non può agire

sull’illuminazione ambientale. Serve un incantesimo più potente.

La formula magica è “**MANA IN LUCE**”

La chiamata è “**LUCE**”

### ***Filatura elementale***

Annunciando “FILO DI \*\*\*(aggiungi l’elemento) BENEDICI QUEST’ARMA”. Aggiunge una tipo di elemento (acqua, fuoco, luce, oscurità) al filo di un’arma.

Questa filatura aggiunge +1 danno all’arma, ma solo se il bersaglio è vulnerabile all’elemento dichiarato.

La formula magica è “**FILO DI ...(AGGIUNGI L’ELEMENTO)...BENEDICI QUEST’ARMA**”

La chiamata è “**FILO DI FUOCO / FILO DI ACQUA / FILO DI LUCE/ OSCURITA**”

### ***SAETTA***

L’incantatore emette un missile di mana, con un gesto della mano nella direzione del bersaglio, guardandolo dritto negli occhi. E dichiarando “**Crepitio del mana ...SAETTA!**”.

L’incantesimo infligge 1 danno ma se si aggiunge la chiamata “Rafforzata”, si aggiunge un ulteriore +1 da chiamata FORZA. Se si aggiunge la chiamata elemento (ACQUA, TERRA, FUOCO, GHIACCIO, LUCE, OSCURITA’). Un solo elemento. Si aggiunge un danno di +1 solo se il bersaglio è vulnerabile.

### ***Ricapitolando***

La formula magica è “**CREPITIO DEL MANA SAETTA ...**”

La chiamata è “**SAETTA**” 1 DANNO

Chiamata “**SAETTA**” + “**RAFFORZATA**” 2 DANNI

Chiamata “**SAETTA**” + “**RAFFORZATA**” + “**DI FUOCO/ecc...**” 3 DANNI.

## **Nega**

L'incantatore blocca l'azione del bersaglio annunciando **“Con La mia Magia io ti NEGO** ( l'azione che fai / la parola che dici) ”.

Non paralizza il bersaglio ma annulla l'ultima azione o parola del bersaglio. Solamente l'ultima parola o azione.

Esempio : il bersaglio a vista dice : “lui si chiama ERNESTO!” , diventerà “Lui si chiama (silenzio) .”

Il bersaglio alza la mano con la lama in pugno . il bersaglio non alza la mano.

La formula magica è **“CON LA MIA MAGIA IO TI NEGO L'AZIONE CHE FAI/LA PAROLA CHE DICI)**

La chiamata è **“NEGO”**

Respingi/ Avvicina: L'incantatore, annuncia “ Catene del mana TI IMPONGO VAI INDIETRO o

VIENI

AVANTI” e impone al bersaglio di compiere due Passi Avanti o Indietro. Solo due passi.

La formula magica è **“CATENE DEL MANA TI IMPONGO VAI INDIETRO/ VIENI AVANTI”**

La chiamata è **“INDIETRO /AVANTI”**

### **Magie speciali: MURO**

è una Architettura Arcana (magia), che crea una linea invisibile di pura forza magica, e che si erge da terra fino in cielo. Non si può attraversare, né spingere. Può solo essere distrutta o trapassata con un incantesimo di teletrasporto. I maghi che la eseguono devono rimanere concentrati con le braccia puntate nella direzione della Linea e mano aperta. Il braccio più a destra deve essere puntato dove parte la linea. Il braccio più a sinistra dove finisce. ( I maghi possono tenersi a distanza per rendere l'incantesimo più efficace e ampio ma non possono rendere la linea curva, quindi devono essere tutti sulla stessa linea.

è una chiamata di gruppo fatta solo da praticanti di magia. L'incantesimo va chiamato almeno 4 volte e all' unisono (sincronia necessaria) per determinare la resistenza (vita) del muro, si calcola 1 punto per ogni incantatore che ha eseguito l'incanto. Se è stata aggiunta all'incantesimo forza, il muro aggiunge un +1 extra ma non per mago. Se 2 o + i guerrieri si mettono a sostenere con la forza e gli scudi. Dietro alla linea immaginaria di Muro. Il punteggio raddoppia (**non in base al numero dei guerrieri**) se il Muro è rotto, i maghi e i guerrieri dietro al muro cadono proni. Muro può essere chiamata solo in spazi aperti.

La formula magica è: **"Energia e mana piegati al volere nostro! MURO! "** Oppure: **“Energia e mana piegati al volere nostro ! MURO DI FORZA!”**

La Chiamata è: **“MURO”**

