

Live Pirati 2013

# I Figli del Diavolo



## Regolamento

versione 1.7



Montodine Live Associazione Culturale presenta:

*"Alcuni dicono che io sia una leggenda, che io sia immortale, che io sia il più grande pirata dei Sette Mari. . . . Volete sapere la verità ?*

*Ebbene, io non sono nessuno.*

*Senza i compagni che mi hanno sostenuto e senza i nemici che mi hanno osteggiato io non sarei niente.*

*Cerca di capirlo, ragazzo, o morirai solo come un cane. "*



# *Regolamento*

## *versione 1.6*

*Nel 1709, le corone europee di Spagna, Francia e Inghilterra, per fermare il dilagare della pirateria in tutti i mari del globo, diedero inizio alla Grande Corsa.*

*Filibustieri da ogni parte del mondo vennero arruolati e armati dai regnanti per dare la caccia ad altri pirati o intralciare i traffici marittimi delle altre nazioni.*

*In quei giorni convulsi, le canaglie si fecero gentiluomini e i tagliagole soldati.*

*Tuttavia, per quanto i sovrani si sferzassero, per quanto prosciugassero le casse delle loro nazioni, per quanti corsari squinzaghiassero per i mari, dal Nuovo Mondo alle Indie Orientali, fino alle coste della decadente Europa, mai cessarono le voci di navi depredate e porti saccheggiati . . . Ovunque vi era chi sussurrava di bandiere nere, cucite con teschi ghignanti e tibie increciate.*

*È il 1713, canaglie, e il Jelly Roger sventola più fiero che mai!*



# 1.

## Indicazioni di Gioco

### 1.1 Attenti al costume!

*"Per la corona di Nettuno! Ma come diavolo ti sei conciato ragazzo??"*

In virtù dell'atmosfera e dell'elevato standard estetico che intendiamo preservare, **il requisito primario per poter partecipare ai nostri eventi GRV consiste in un costume adeguato e rispettoso dell'ambientazione.**

A scanso di equivoci, per "costume adeguato" si intende **privo di elementi anacronistici evidenti** (del tipo scarpe da ginnastica o trekking, bandane da motociclista, pantaloni o camicie moderne).

Per le armi da GRV, la soglia di tolleranza è leggermente più alta, ma non tale da permettere la presenza di lame elfiche, spade runiche, asce bipenni o altri armamenti di estetica troppo fantasy o medievale.

Se riuscirete, per quanto nelle possibilità di ciascuno, a essere storici, realistici e rispettosi dell'ambientazione nel vestiario e nell'armamento, sarà a tutto vantaggio del vostro gioco e del nostro lavoro.

Oltretutto, considerate che un costume da pirata, semplice ma ineccepibile, è relativamente economico e di facile realizzazione (per spunti o consigli, consultate il **Vile Compendio della Pirateria**).

In corredo alla vostra richiesta di partecipazione, dovrete pertanto allegare una foto del vostro costume (intero), che dovrà essere inoltrata al seguente indirizzo mail: **sillarion@libero.it**.

La richiesta di partecipazione si considererà accolta solo se il costume soddisferà gli standard minimi richiesti. Una eventuale bocciatura non è da ritenersi perentoria, anzi: faremo tutto ciò che è nelle nostre possibilità per venirvi incontro e aiutarvi a migliorare il vostro costume.

Questo particolare requisito, infatti, vuole solo essere una regola per rendere il gioco più estetico, dettagliato e immersivo, non un modo per precludere la presenza di nuovi giocatori.

### 1.2 Da soli o in compagnia?

*"Se non stai con nessuno, allora non sei nessuno!"*

**Per partecipare alla campagna piratesca di Montodine live, la prima scelta che un giocatore deve affrontare è decidere con quale ciurma imbarcarsi.**

Molti pensano che stare da soli sia la scelta più carismatica... **ERRORE!**

La nostra campagna si fonda sull'intensa rivalità di cinque ciurme di agguerriti pirati: perdersi questo è perdersi il gioco!

Se non sapete con chi schierarvi, vi consigliamo di partecipare a qualche taverna in cui valuterete i vari capitani cui offrire i vostri servizi: per partecipare ad un live, infatti, dovrete necessariamente essere al servizio di uno dei cinque capitani.



## 2.

# I Capitani

Il capitano è il rappresentante della ciurma, spartitore di bottini nonché strategico custode della chiave della stiva del rum.

Non sono necessarie altre parole per descrivere la sua importanza.

Rispettate sempre il vostro capitano e anche i capitani altrui: "ricordate che all'Inferno c'è un girone riservato ad ammutinati e traditori!" (cit.)

**I capitani rispondono a cinque diversi archetipi, qui di seguito riportati.**

Colonna portante del gioco sarà la vostra capacità di interazione con tali eccezionali individui.

Non abbiamo stilato una tabellina con i bonus di gioco per gli attributi dei vari capitani: essi vengono concordati di anno in anno secondo le esigenze narrative della campagna e il relativo background.

I capitani verranno dunque presentati qui solo in termini generici.

Sul nostro sito (**[www.montodinelive.netsons.org](http://www.montodinelive.netsons.org)**), nella sezione **Ambientazione**, troverete i background dei capitani protagonisti della campagna di quest'anno e il **contatto facebook** per maggiori dettagli.

### 2.1 I Cinque Archetipi

*"Non cercare il male minore tra di loro: non lo troverai"*

#### Il Capitano Famoso

E' l'individuo più rinomato dei Sette Mari.

Grazie al suo carisma e alla sua spiccata personalità, egli è amato dalla sua ciurma, che sarebbe disposta a seguirlo sin nelle fauci dell'Inferno.

Tutti i pirati sognano un giorno di veleggiare ai suoi ordini e di godersi la pirateria come solo lui sa fare. I suoi uomini sono tra i più determinati e audaci, ma soprattutto leali; leali al capitano, leali ai compagni e alla propria bandiera (anche se pur sempre pirati!).

Tale personalità esercita la soggezione di una leggenda vivente: quella di un uomo che ha saputo, con le sue gesta, guadagnarsi fama, prestigio e gloria immortale.





## *Il Capitano Fortunato*

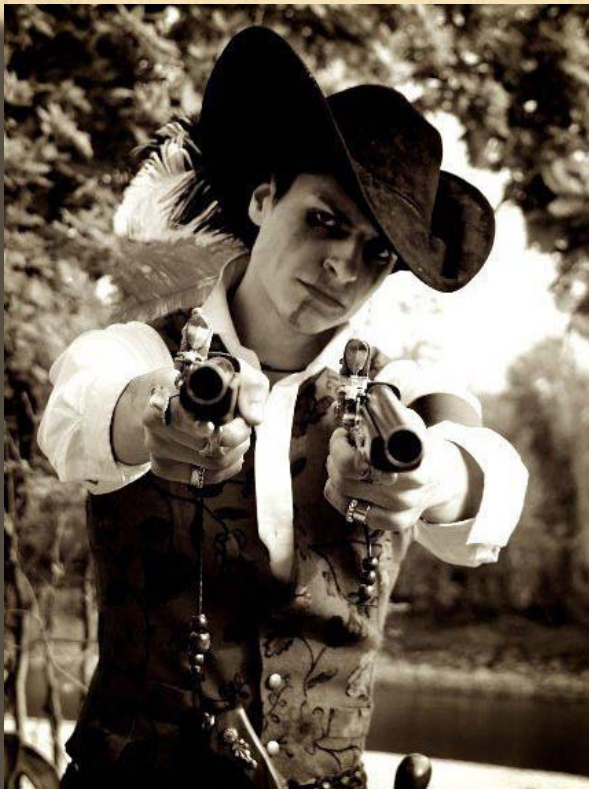
Audacia, temerarietà, sfrontatezza e stupidità trovano ciascuna il proprio posto in quest'uomo benedetto dalla Dea Fortuna.

Non importa quali avversità abbia affrontato, quanti nemici lo abbiano circondato, quanto piombo fosse incatenato all'ancora che lo trascinava verso il fondo degli abissi: lui si è sempre salvato! Intorno a questo spericolato pirata si radunano tutti quegli individui che, ispirati dalle sue folli gesta, fanno del pericolo il proprio mestiere.

Il bottino non varrà mai tanto quanto l'azione spettacolare intentata per ottenerlo.

In sua presenza si parla di folli imprese, la fanno da padrone le spaccionate e le millanterie che sfumano in verità.

Quest'uomo è il solo che può insegnarvi l'abilità più importante per un pirata: come salvare la pellaccia!



## *Il Capitano Famigerato*

Flagello dei mari e terrore della brava gente, questo capitano governa la sua nave con la sferza. Tanto crudele con i nemici quanto con i suoi uomini, egli ha fama di essere privo di scrupoli e implacabile nell'assecondare le proprie ambizioni.

Il segreto del suo successo è la paura che dilaga ogni qualvolta viene sussurrato il suo nome, che in molte città costiere ha già sostituito quello dell'uomo nero delle favole.

Efferate torture, decimazioni, impiccagioni di massa, devastazioni di ogni genere sono la sanguinosa firma delle sue scorrerie.

Se vuoi servire sotto il comando di questo truce capitano, farai bene a renderti avvezzo al suo pane quotidiano di brutalità. Prosperare con lui nella violenza e nella rapina significa fare propria la dura verità di questo secolo: non c'è re che governi senza una corona insanguinata e uno scettro di terrore!

## *Il Capitano Misterioso*

Nelle taverne di tutte le città costiere si raccontano storie incredibili di sirene e spiriti del mare, di demoni e pirati tornati dall'Oltretomba ... cupe leggende che scorrono come il rum sulle labbra riarse dalla salsedine dei vecchi marinai.

La più tetra e spaventosa di queste storie narra di una ciurma di pirati, non più propriamente uomini, agli ordini di un capitano che sembra partorito da una fiaba, o da un racconto dell'orrore.

Se davvero credete alle storie di mostri, di fate, di spiriti e ai tanti altri miti tenebrosi che circolano nei Sette Mari, allora potreste arrivare a credere a ciò che si dice di questa ciurma e del suo misterioso capitano.

In caso contrario, si sa, rientrate tra i pochi increduli che le considerano solo fandonie!



## *Il Capitano Ricco*

Audacia... Mistero... Terrore... Cosa sono tutte queste cose di fronte a un doblone luccicante? Il mistero paga il conto della locanda? Il coraggio rimborsa le meretrici? No, l'oro permette tutto questo!

Nei Sette Mari non troverete uomo più ricco di questo capitano, né uomini più fedeli, in quanto nessuna ricompensa volta a corromperli potrà mai equivalere la sua promessa di ricchezze.

Molto oro vuol dire anche molte più armi, navi migliori e molte più risorse da dilapidare in vizi e piaceri.

Se è vero che ogni uomo (e a maggior ragione ogni pirata) ha un prezzo, costui ha certamente abbastanza oro da pagare il vostro... tenetelo bene a mente quando vi troverete di fronte a lui!



### *Nota di gioco*

Esistono due modi per entrare a far parte di una ciurma: il primo consiste nell'**effettuare il reclutamento IN GIOCO, durante uno degli eventi taverna**, con un personaggio creato individualmente; il secondo nel **generare un personaggio già inquadrato all'interno di una delle ciurme disponibili**.

In questo secondo caso, consigliamo al giocatore di concordare il background del proprio PG con il Capitano di riferimento.

I Capitani, sulla base del background di ciurma, potrebbero voler imporre limitazioni e/o formulare raccomandazioni sulla scelta delle abilità, l'armamento o l'abbigliamento del personaggio.



### 3. Creazione del Personaggio

Creare il personaggio con il nostro sistema è molto semplice: tutto ciò che occorre fare è scegliere dalla lista un numero di talenti la cui somma di punteggio sia pari a 10.

Per incrementare il patrimonio di punti iniziali disponibili è possibile scegliere da una lista di difetti. Non esiste un limite al numero massimo di difetti che si possono acquistare.

## NOTA BENE

I Talenti e i difetti contrassegnati dal simbolo [+] possono essere acquistati più volte (vedi descrizione per ulteriori informazioni).

I Talenti contrassegnati dal simbolo [\*] necessitano di altri Talenti come prerequisito all'acquisto (vedi descrizione per ulteriori informazioni).

*Lista dei Talenti*

Alchimia (*)	3	Famoso	3
Ambidestria	4	Fortunato (+)	3
Armi a una mano	1	Forza straordinaria	4
Armi da fuoco	2	Leggere	1
Armi da lancio	1	Matematico (*)	3
Artigiano	2	Medicina (*)	3
Borseggiatore	2	Nuotare	1
Contare fino a dieci	1	Primo soccorso	2
Contare fino a cinquanta	2	Seduttrice (*)	2
Cultura	4	Scassinare serrature	1
Duro a morire	2	Scrivere	2
Esperto marinaio	2	Sviluppo fisico (+)	4
Evasivo	2	Valutare	2

*Lista dei Difetti*

Alcolizzato	+2	Monco (+)	+4*
Balzubiente	+1	Muto	+3
Coscienza	+4	Orbo (+)	+2/5
Cristiano	+1	Superstizioso	+1
Destino Segnato	+5	Tardo	+2
“La vita è dura”	+2	Vizio del gioco	NUOVO DIFETTO! +1
Malato	+2	Zoppo	+4



## Descrizione dei Talenti

### *Alchimia - 3 pt -*

Sai distillare pozioni e veleni, ma, per farlo, hai bisogno di opportune strumentazioni chimiche e di ingredienti, alcuni dei quali li avrai in creazione del PG, mentre altri li potrai trovare in gioco.

Questo talento ti permette di riconoscere la presenza di veleni in cibi e bevande ma non ne conferisce l'immunità.

\* Per acquistare Alchimia dovrai prima possedere i talenti **Scrivere** e **Matematico**.

### *Ambidestria - 4 pt -*

Sai combattere con estrema abilità, tanto da riuscire a farlo con un'arma per mano.

L'acquisto di questo talento ti permette di combattere con due armi, a patto che non si tratti di due armi lunghe (per esempio due stocchi o due sciabole).

Le armi concesse nella mano secondaria devono essere obbligatoriamente più corte di quella impugnata con la mano principale e devono fungere prevalentemente da armi da parata che non da offesa: in particolare consigliamo accette, pugnali, pugnali da parata (main gauche), roncole o machete, randelli e sciabole corte.

Anche senza il possesso di questa abilità è possibile impugnare una spada e una pistola, oppure due pistole.

### *Armi a una mano - 1 pt -*

Il vostro personaggio è addestrato nel combattimento: ciò significa che sa combattere con spade, stocchi, sciabole, asce, arpioni, coltelli e ogni altro genere di arma d'offesa.

Per ragioni di fedeltà storica, le armi a due mai non saranno gradite (lance e spadoni sono anacronistici e vanno evitati, così come ancore giganti, o altre assurdità dai toni troppo "manga" – tuttavia potrebbero esserci eccezioni che vanno discusse con il master).

Se impugni un'arma senza essere in possesso di questa abilità dovrai lasciarla cadere a ogni colpo o parata.

### *Armi da fuoco - 2 pt -*

Sei in grado di usare pistole, archibugi, schioppi e moschetti, ma sai anche maneggiare pezzi d'artiglieria come bombarde, falconetti e cannoni.

Ovviamente tale abilità non ti garantisce munizioni e polvere da sparo, che devono essere acquistate.

**Vedi il sottocapitolo "Armi da fuoco" a pag. 21 per ulteriori dettagli.**

Se un PG dovesse sparare senza essere in possesso di tale abilità dichiarerà "MISFIRE!" (vedi pag. 19) a indicare che il colpo è stato malamente caricato e l'arma si è inceppata.



### *Armi da lancio - 1 pt -*

Sai lanciare davvero di tutto: dai coltelli ai dardi... perfino i sassi!

Tale abilità serve anche per utilizzare balestre e altre armi da tiro di tecnologia precedente all'introduzione polvere nera.

Ricorda che dardi e coltelli infliggono normali danni letali, mentre per i sassi si ricorre alla chiamata "SUBDUE!" (stordimento, vedi pag. 19).

Gli unici sassi che possono essere scagliati sono quelli di scena, quindi evita di lanciare sassi veri!



### *Artigiano - 2 pt -*

Con i giusti attrezzi (e una adeguata interpretazione) puoi riparare qualsiasi cosa nel giro di pochi minuti.

Dal momento che velisti, bottai e carpentieri erano tra i membri più preziosi e rispettati di una ciurma, questo talento ti conferisce anche un piccolo bonus iniziale di denaro, nonché un vantaggio interpretativo dovuto alla tua stimata competenza (che tutti i tuoi compagni di ciurma saranno tenuti a interpretare!).

Ricorda sempre a quegli scansafatiche di rivolgersi a te con il titolo di "Mastro"!

### *Contare fino a dieci - 1 pt -*

La tua paga di dieci pezzi d'argento è il solo motivo per cui tu ti sia imparato a memoria i primi dieci numeri! Oltre il dieci c'è solo il caos...

### *Contare fino a cinquanta - 2 pt -*

Comprende e migliora il talento **Contare fino a dieci**.

Forse sei stato garzone nella bottega di un mercante e sai fare qualche calcolo: addizioni e sottrazioni non vanno male, le moltiplicazioni le sai fare a spanne...dalla divisione in su...buio...

### *Cultura - 4 pt -*

Comprende e migliora il talento **Scrivere**.

Hai sicuramente compiuto studi superiori prima di imbarcarti su una nave pirata.

Oltre a saper leggere e scrivere in modo impeccabile, conosci anche il latino e altre lingue dotte.

Il tuo invidiabile bagaglio di conoscenze ti potrebbe qualificare come un uomo di lettere, uno studioso o un altolocato dalla buona istruzione.



In gioco, questa abilità ti permette di parlare utilizzando termini forbiti, citando opere letterarie e ricorrendo alle più opportune formule di cortesia; essa ti garantisce inoltre un bonus di denaro iniziale. Scoprirai che saper discorrere come un vero gentiluomo può avere i suoi vantaggi!

### *Duro a morire - 2 pt -*

O hai la scorza dura o un'incredibile forza di volontà, oppure, più semplicemente, una fottuta paura di crepare!

Il tuo "periodo di grazia" (ossia il tempo necessario perchè un personaggio ridotto a 0 ferite muoia definitivamente per dissanguamento - vedi pag. 20) è di 40 minuti anziché 20.

I veleni impiegano il doppio del tempo ad agire mentre le cure ne richiedono la metà.

Inoltre, durante il periodo di grazia, puoi rimanere cosciente, strisciare e parlare a bassa voce.

### *Esperto marinaio - 2 pt -*

Possiedi conoscenze sulla navigazione che non hanno nulla da invidiare a quelle di un esperto nostromo: sai condurre una nave, all'occorrenza reggere il timone, ti sai orientare con le stelle, sai tracciare una rotta, leggere le mappe, utilizzare bussole e sestanti.

Salvo particolarità di background, il possesso di questa abilità è obbligatorio per i capitani.

### *Evasivo - 2 pt -*

Sai liberarti da cappi, manette e strette vigorose: niente può trattenerarti!

Naturalmente devi essere cosciente per poter ricorrere alla tua innata capacità di evasione.

### *Famoso - 3 pt -*

Sei uno spadaccino celebre per la sua scherma invincibile e raffinata? Un crudele e temuto filibustiere? Un poeta che ha frequentato le corti europee? Un imbattibile giocatore d'azzardo? Un sant'uomo o un leggendario seduttore?

Fatto sta che chiunque, dai bordelli di Tortuga alle fumose sale del tè di Singapore, ha sentito parlare di te. Considera tuttavia che l'acquisto di questo talento non ti fornisce poteri o abilità particolari, ma un vantaggio esclusivamente interpretativo, che spetterà agli altri personaggi osservare e a te preservare (badate che la fama non va solo conquistata, ma anche conservata!).

**Ricordate infine che tutti i Capitani iniziano il gioco in possesso di questo talento.**

### *Fortunato - 3 pt -*

(+) *acquistabile più volte*

Qualcuno lassù (o laggiù) ti vuole dannatamente bene!

Con l'acquisto di questo talento, una volta per evento, potrai ricorrere alla chiamata "FORTUNATO!" per spuntarla in una situazione di sicura morte o sconfitta.

In termini pratici, questa chiamata ti permette di sopravvivere (non sempre in modo indenne!) a una



"scena di gioco", indipendentemente da quale sia la minaccia che grava su di te (anche nel caso siano più di una).

Nota bene che **la chiamata "FORTUNATO!" ti permette di sopravvivere a una intera scena di gioco**, non solo a un particolare colpo o a una particolare chiamata (esempio: se ti trovi sotto tiro da parte di venti pirati armati di pistole, la chiamata "FORTUNATO!" ti permetterà di sopravvivere miracolosamente all'intera salva di proiettili e tutti i successivi colpi che verranno rivolti contro di te in quella scena).

**La chiamata "FORTUNATO!", quando giocata, garantisce la salvezza del tuo personaggio, ma comporterà da parte sua una immediata uscita di scena** (ovviamente solo da quella particolare scena: tramite la fuga o altri espedienti che master e giocatori improvviseranno sul momento).

Non potrete dunque giocare la chiamata "FORTUNATO!" per scampare agli avversari e poi approfittarne per attaccarli.

**La chiamata "FORTUNATO!" non può infine vanificare gli effetti della chiamata "Deathblow!"** (la Fortuna aiuta a non morire, ma non riporta in vita nessuno!); se avete motivo di sospettare che qualcuno voglia farvi la pelle, dovrete giocarla prima che vi venga inflitto il colpo di grazia: solo così avrete la certezza di sopravvivere a quella scena.

La chiamata "FORTUNATO!" può essere utilizzata anche da giocatori i cui personaggi siano immobilizzati, svenuti, legati, addormentati etc...

Se il master non è disponibile nel momento in cui effettui la chiamata, starà a te e agli altri giocatori presenti interpretare/inscenare il tuo rocambolesco salvataggio (es: il proiettile colpisce il tuo ciondolo, il tuo avversario scivola, i tuoi dieci assalitori bisticciano tra di loro per chi dovrà essere il primo ad ucciderti, la miccia si spegne ecc....).

**In alternativa, tale chiamata può essere anche impiegata per utilizzare "momentaneamente" (sempre nell'ambito di una singola scena) un talento di cui non si dispone** (ad esempio sparare un colpo di pistola senza possedere il talento Armi da fuoco).

Acquistare tale talento più volte ti fornisce ulteriori chiamate "FORTUNATO!", senza alcun limite massimo al loro numero (le chiamate non utilizzate non sono cumulabili da un evento all'altro).

### *Alcune considerazioni sulla chiamata "Fortunato!"*

Il talento Fortunato e la conseguente chiamata costituiscono alcuni tra gli elementi più distintivi del nostro regolamento e del nostro gioco, forse quelli che più di ogni altro contribuiscono a conferirgli quel suo particolare tono avventuroso e rocambolesco.

Per questo, nonostante in passato vi siano stati numerosi problemi circa l'interpretazione di questa chiamata in gioco, non abbiamo in alcun modo voluto rinunciarvi.

#### **COSA INTENDIAMO PER "SCENA DI GIOCO"?**

La "scena" è l'unità narrativa di cui sono composti i nostri eventi.

Si tratta di momenti di gioco, di durata variabile, contraddistinti dal fatto di possedere una continuità di azioni e partecipanti.

Tavolta le scene di gioco possono concludersi in momenti diversi da personaggio a personaggio, in relazione alla sua uscita di scena.

Sempre in merito all'utilizzo della chiamata "FORTUNATO!", per esempio, un singolo combattimento con il relativo epilogo (quale che sia la loro durata) costituiscono una scena di gioco.

#### **SUL CONCETTO DI SOPRAVVIVENZA...**

La chiamata "FORTUNATO!" permette al giocatore che ne fa ricorso di sopravvivere ad una singola scena di gioco... ma sopravvivere non significa ignorare i colpi ricevuti!

Sempre secondo l'esempio dei venti pirati armati di pistola che bersagliano il personaggio, questi potrebbe arrivare a salvarsi in diversi modi: schivare tutti i colpi della salva, oppure venendo colpito in modo non letale e fingendosi morto.



Esistono infiniti modi per spuntarla da una scena del genere e non tutti devono per forza essere incruenti o a vantaggio del giocatore.

Anzi, si potrebbe dire che, in mancanza del master a coordinamento della scena, tutti i salvataggi dovuti alla chiamata "FORTUNATO!" debbano risolversi sempre in modo parzialmente svantaggioso per il giocatore che ne fa ricorso.

#### **ALTRI UTILIZZI DELLA CHIAMATA "FORTUNATO!"**

Suggeriamo il ricorso alla chiamata "FORTUNATO!" in tutti quei casi in cui si paventi un rischio di morte, o mutilazione, o danno permanente al personaggio o alla sua possibilità di procedere nella trama.

La chiamata, per esempio, può anche essere utilizzata per scongiurare gli effetti di un veleno, per volgere al meglio un disperato tentativo di evasione, per spuntarla a un gioco che abbia come posta la vita (o la libertà, o l'anima...) del personaggio e in altre infinite situazioni simili.

#### **UN GIOCATORE MATURO SA QUANDO UTILIZZARLA E QUANDO NO!**

La chiamata "FORTUNATO!" è una particolarità del nostro regolamento e può essere sfruttata per dare vita a spettacolari situazioni di gioco, ma può sortire anche un effetto contrario, se utilizzata senza gusto narrativo o per rovinare belle scene di morte.

Data la criticità di questa chiamata, confidiamo nella misura e nella maturità dei giocatori.

### *Forza straordinaria - 4 pt -*

Non so cosa ti abbiano dato da mangiare i tuoi genitori, ma sei cresciuto grande e forte, con la potenza di un toro!

Mentre ti trovi coinvolto in una rissa, stai cercando di sollevare qualche peso o di trattenere qualcuno, puoi dichiarare "FORZA!".

Chi subisce tale chiamata dovrà simulare gli effetti di una potenza micidiale.

La Forza straordinaria non ti permette di dichiarare danni aggiuntivi, ma ha un valore esclusivamente interpretativo (che può tuttavia produrre anche utili effetti in gioco).

Come per **Sviluppo fisico**, questo talento è consigliato solo a chi ha il fisico adatto per rappresentarlo.

### *Leggere - 1 pt -*

Sai leggere ma non sei completamente alfabetizzato...di fatto non sai scrivere e ti sono sconosciute tutte quelle parole complesse che non riguardano la vita di mare o il volgare gergo piratesco ("Edulcorato?!? Prova a ripeterlo se hai il coraggio!")

### *Matematico - 3 pt -*

Comprende e migliora il talento **Contare fino a cinquanta**.

Possiedi conoscenze matematiche eccezionalmente progredite per un uomo del '700!

Se fossi una persona onesta (e non uno spregevole ribaldo quale sei!) potresti essere un uomo di scienza o un architetto.

\* Per acquistare Matematico dovrai prima possedere il talento **Scrivere** (salvo particolarità di background da concordare con il master).





## *Medicina - 3 pt -*

Comprende e migliora il talento **Primo soccorso**.

Hai compiuto studi superiori di medicina e anatomia o hai effettuato l'apprendistato presso mastri cerusici, quindi sai bene che un tizzone ardente non è sempre il miglior metodo per trattare una ferita.

Puoi intervenire sulle ferite come nel caso del talento Primo soccorso, ma dovresti farlo munito di una adeguata attrezzatura medica (ago e filo, bende di cotone e preparati farmaceutici).

Diversamente da Primo soccorso, le parti del corpo trattate con l'abilità medicina tornano utilizzabili dopo mezz'ora di riposo.

Grazie a questa abilità, sei inoltre in grado di diagnosticare le più comuni malattie al tempo conosciute e i segni di un avvelenamento.

\* Per acquistare Medicina dovrai prima possedere il talento **Cultura**.

Se acquisti questo talento, non dimenticare di dotarti di una boccetta di sangue finto **LAVABILE**: esigiamo massimo realismo e interpretazione.

## *Nuotare - 1 pt -*

Senza il possesso di questo talento dovrai evitare l'acqua per paura di annegare e, nel caso dovessi cadere in acqua, avrai 3 minuti per esserne tratto fuori prima di annegare.

Annegherai anche in acque basse e persino dove si tocca!

## *Primo soccorso - 2 pt -*

Possiedi alcune rudimentali nozioni di primo soccorso: questo ti rende in grado di trattare le ferite con metodi piuttosto spiccioli ma efficaci, quali fasciature e steccature improvvisati o cauterizzazioni con tizzoni ardenti.

Dopo 2 minuti di trattamento sei in grado di stabilizzare un ferito per impedire che muoia dissanguato.

Egli torna cosciente ma non potrà più utilizzare l'arto medicato per l'intero evento (nel caso di ferite al torso o alla testa, dovrà simulare una condizione di forte debilitazione).

## *Scassinare serrature - 1 pt -*

Sei un formidabile scassinatore: con i corretti arnesi da scasso, sei in grado di aprire lucchetti e serrature di ogni genere.

## *Scrivere - 2 pt -*

Comprende e migliora il talento **Leggere**.

Il tuo livello culturale è eccezionale se paragonato alla media degli altri pirati: sai leggere e scrivere in maniera corretta, proprio come fa la gente onesta!

Un vero peccato che tu abbia quel tuo brutto vizio della pirateria...



## *Sviluppo fisico - 4 pt -*

*(+) acquistabile fino a tre volte*

Sei sicuramente più resistente di un uomo comune.

Per ogni acquisto di questa abilità guadagni un punto ferita aggiuntiva in ogni locazione del corpo.

Sarebbe gradito che persone esili e minute non acquistassero tale abilità, riservandola magari a chi è di costituzione più robusta; di contro, consigliamo questa abilità alle persone di un certo... "peso".

## *Valutare - 2 pt -*

Sei in grado di stimare, con grande precisione, il valore di oggetti, merci e pietre preziose.

Questa abilità ti permette inoltre di riconoscere documenti, valute e preziosi falsi.

Per poter effettuare il riconoscimento di documenti falsi, come pare ovvio, è necessario anche il possesso del talento **Scrivere**.

## *Nuovi Talenti*

### *Borseggiatore - 2 pt -*

La vera educazione della strada: il Personaggio è in grado di sfilare borselli con estrema abilità.

Per poter rappresentare questo, il giocatore avrà a disposizione dei talloncini adesivi che potrà applicare sulle scarselle e/o borse degli altri personaggi, così da poterle svuotare senza doverle materialmente aprire per estrarne il contenuto (azione decisamente meno discreta che è tuttavia concessa anche ai personaggi privi di questa abilità).

La vittima che scoprirà uno di questi adesivi attaccati alla scarsella è tenuta a prendere contatto con il master quanto prima, il quale provvederà a sottrarre tutti i materiali di gioco di una qualche rilevanza (monete, indizi etc.) in essa contenuti, per poi consegnarli all'anonimo borseggiatore.

### *Seduttrice - 2 pt -*

*(\*) acquistabile solo da personaggi di sesso femminile*

Talvolta le blandizie di una prostituta o di una smaliziata donna di mondo sono il miglior metodo per estorcere informazioni... dopo la tortura, si intende!

In un ambiente duro e avvilente come quello della marineria, spesso avaro di grazie femminili, chi può resistere alle lusinghe di una seduttrice di professione?

Per poter ricorrere a questo talento, colei che ne è in possesso dovrà adescare un altro personaggio e simulare un approccio amoroso, purchè sia fatto in modo credibile, umoristico quanto basta e MAI offensivo per l'altrui sensibilità (come sempre, si esige buon senso e complicità).

La simulazione, per poter risultare credibile, dovrà avere una durata minima di qualche minuto.

Durante la scena, l'adescatrice potrà formulare una (e una sola!) domanda che dovrà iniziare con la formula "Amore mio dimmi..." a cui il personaggio vittima della seduzione **dovrà rispondere obbligatoriamente e senza la possibilità di mentire**.

Non importa quanto vitali o compromettenti siano le informazioni divulgate per il concupito o la ciurma a cui appartiene, non esiste alcuna possibile difesa contro le diaboliche astuzie femminili.



## Descrizione dei Difetti

### *Ascolizzato* - +2 pt-

Dovrai avere sempre una bottiglia di rum in mano! SEMPRE!

Senza rum puoi solo dormire.

Questo difetto presenta il principale impedimento di privarti, nella pratica, dell'uso di una mano (che dovrà sempre impugnare la bottiglia) e, naturalmente, di imporre un pesante vincolo interpretativo sul personaggio.

Nonostante tu possa corroborare la tua interpretazione con dei veri alcolici, siamo del parere che i veri giocatori non debbano necessariamente ubriacarsi realmente per poter interpretare il ruolo del beone.

Insomma, che questo difetto non diventi la scusa per venire ai nostri eventi a spaccarti di alcol!

### *Basbuziente* - +1 pt-

Dd-ev-vv-vo...Sp-sp-sp-spieg-g-g-g-gart-t-t-t-e-ll-lo?

### *Coscienza* - +4 pt-

Sei un pirata dal cuore tenero: uccidere a sangue freddo, stuprare, depredare gli indifesi e persino raggiungere i più sciocchi ti carica di un lacerante senso di colpa.

Se puoi evitare tali azioni, non esiterai a farlo...

#### **LA CATTIVA COSCIENZA**

Ricorda che questo difetto vale ben 4 punti aggiuntivi di scheda e pertanto richiede buona interpretazione e grande onestà... insomma, non va usato solo quando fa comodo!

### *Cristiano* - +1 pt-

Osservi le prescrizioni delle Sacre Scritture (o i dogmi della Chiesa di Roma, se cattolico) con molto più zelo che le tradizioni piratesche (ammazzare un compagno da seppellire con il tesoro perché porta bene non è tollerato da un cristiano!) e questo può crearti non pochi problemi...

Naturalmente, i valori cristiani vanno contestualizzati con quelli del primo '700.

Questo difetto può essere convertito anche ad altre confessioni religiose, a discrezione del master.

### *Destino segnato* - +5 pt-

Non tutti sono destinati a vedere l'alba del nuovo giorno. È triste, ma è la vita. Un oracolo, una sirena, o



forse i tuoi sogni ti annunciano una fine imminente....e stai pur certo che questa non mancherà di raggiungerti!

### **MEMENTO MORI... O MEGLIO, RICORDATI CHE DEVI MORIRE!**

Dal momento che l'ovvio non è tale per tutti, occorre precisare che **il difetto Destino Segnato prevede la MORTE del personaggio che l'ha acquisito nel primo evento che giocherà** (è un espediente narrativo studiato per personaggi "one shot" altamente caratterizzati).

Non si tratta, beninteso, di una sfida tra te e il master per vedere se riuscirà a ucciderti! La morte del personaggio è un **OBBLIGO**: dovrai quindi studiarla, prepararla e ricercarla nel corso dell'evento.

Ricorda che Master e PNG saranno sempre pronti ad aiutarti e assecondarti nel tentativo di inscenare una degna morte per il tuo personaggio, anche se l'obbligo di crearne le condizioni spetta principalmente a te (5 punti di scheda aggiuntivi sono tanti e tali da giustificare questo sforzo!).

Un personaggio con Destino segnato che sopravvive all'evento costituisce un fallimento interpretativo del giocatore: **esso inoltre non potrà comunque più essere utilizzato nei successivi eventi.**

### *"La vita è dura" - +2 pt-*

Hai sentito spesso, nelle taverne, storie di pirati che sono sfuggiti alla morte nei più rocamboleschi e fortuiti dei modi: pallottole che si piantano nel ciondolo di una vecchia zia, cappi che si spezzano, manette allentate, naufragi che si concludono con il provvidenziale intervento di una nave amica... e via dicendo... Beh... a te non è mai successo niente di tutto questo!

La Dea Fortuna, quella viscida baldracca, pare non averti mai fatto il piacere di una visita.

Tutto ciò che hai ottenuto nella vita te lo sei guadagnato con le tue nude forze e così sarà, fino al giorno della tua morte.

In termini di gioco, questo difetto ti impedisce di acquisire il talento **Fortunato**.

Non potrai inoltre beneficiare della chiamata "FORTUNATO!" in nessuna occasione, nemmeno se concessa da oggetti, attributi di ciurma o altre condizioni speciali.

### *Malato - +2 pt-*

Non importa se affetto da scolo, sifilide, tisi o quale altro orrendo morbo, l'importante è che tu sia debilitato, febbricitante, pieno di pustole e squassato dalla tosse!

Si tratta di un difetto essenzialmente interpretativo, che tuttavia preclude anche l'acquisto dei talenti **Sviluppo Fisico e Forza Straordinaria**.

### *Monco - +4 pt-*

*(+) acquistabile fino a due volte*

Una mano ti è stata portata via in battaglia.

Puoi sostituirla con un uncino o un'altra protesi a tua discrezione (purché in tono con l'ambientazione).

Ovviamente esiste anche la grottesca e divertente possibilità di un doppio acquisto di questo difetto...

### **LO STAI FACENDO SBAGLIATO...**

I giocatori sono tenuti a dare una verosimile rappresentazione di questo difetto, attraverso un buon trucco e/o protesi di qualità (NIENTE articoli di carnevale in plastica o uncini di stagnola!)



## Muto - +3 pt-

Guarda il lato positivo: non correrai mai il rischio di dire qualcosa di sbagliato!

## Orbo - +2/+5 pt-

(+) acquistabile fino a due volte

Devi indossare la classica benda sull'occhio oppure trovare modi alternativi e più creativi per tenere un occhio perennemente chiuso.

Due acquisti di questo difetto ti rendono CIECO, condizione fortemente debilitante che ti concede un bonus di 5 punti sulla scheda.

### ORBATI!

Questo non è un difetto interpretativo. Dovrai dunque copriti gli occhi (uno solo se orbo) per tutto il tempo in cui resterai in gioco. Non è inoltre concesso ricorrere a tulle o altri materiali semi-trasparenti per simulare la cecità.



## Superstizioso - +1 pt-

Sei dannatamente superstizioso, persino per gli standard pirateschi (le persone più superstiziose in questo mondo!).

Ogni azione o avvenimento devono essere affrontati con un rito scaramantico preparatorio, più o meno complesso, che ovviamente per te dovrà essere indispensabile.

Se il master si accorge che non celebri questi piccoli rituali quando necessario (anche se a tuo svantaggio), potrà privarti di una chiamata "FORTUNATO!". Conviene precisare che, tra tutti, questo è il difetto che in genere si tende più a tascurare; ci aspettiamo che da ora in avanti venga invece valorizzato per quello che è: una divertente sfida interpretativa e un arricchimento per il proprio personaggio.

## Tardo - +2 pt-

Troppo sole? Troppe botte in testa? Diciamo che non sei il coltello più affilato del cassetto... sì, diciamo pure che sei parecchio tonto...

## Vizio del Gioco - +1 pt-

Anche se tra i pirati il gioco d'azzardo era una pratica drammaticamente diffusa, per il vostro Personag-



gio si è trasformata in una vera ossessione! Nel corso degli anni, la sua inguaribile febbre del gioco lo ha indotto a contrarre debiti e ad incorrere in guai di ogni genere.

Per rappresentare tutto questo in gioco, **il Personaggio in possesso di questo difetto non potrà MAI rifiutarsi di giocare d'azzardo ogni qualvolta gli verrà proposto** (che siano dadi, carte o una semplice scommessa poco importa...).

Inoltre, il personaggio afflitto dal vizio **continuerà a giocare fino al totale esaurimento delle proprie risorse** (bada bene, non esclusivamente di tipo economico: si sa, nei Caraibi abbondano le storie di disgraziati che sono arrivati a giocarsi la libertà, la loro stessa vita... o persino qualcosa di ancora più prezioso).

## *Zoppo - +4 pt-*

Hai perso l'uso di una gamba nel corso delle tue avventure.

Forse ti è stata amputata e l'hai sostituita con una di legno oppure ti reggi con una stampella, fatto sta che non puoi più correre né saltare.

## *Alcune considerazioni sui Difetti*

### **NON SONO OBBLIGATORI!**

Se non è chiaro, l'acquisto dei difetti non è obbligatorio, ma **facoltativo**.

Si possono creare personaggi belli e originali anche senza dover attingere alla lista dei difetti.

### **QUALCUNO SÌ, MA NON TROPPI!**

Giocare bene un difetto non solo è prova della qualità del roleplay del giocatore, ma può anche rappresentare un buon modo per arricchire e personalizzare il personaggio.

Il nostro consiglio, nonostante per regolamento non vi sia un limite massimo al numero di difetti che si possono acquistare, è di non prenderne mai più due (o tre al massimo).

Molti di questi difetti sono vincolanti e impegnativi da interpretare, tanto che conviene concentrare i propri sforzi nel renderne bene uno, piuttosto che spendersi nel tentativo di tenere in piedi personaggi ingestibili con 5 o 6 difetti!

### **I DIFETTI ACQUISITI**

Durante il gioco, è possibile che alcuni personaggi arrivino ad acquisire nuovi difetti (ad esempio il difetto "Monco" in seguito alla perdita di una mano, o "Zoppo" per la perdita di una gamba, "Muto" per una maledizione...etc...etc...).

È importante precisare qui che tali difetti, definiti "difetti acquisiti", non concedono punti aggiuntivi sulla scheda.

Solo i difetti acquistati all'atto della creazione del personaggio possono concedere punti bonus.

### **PENALITÀ**

I master si riservano il diritto di infliggere penalità ai giocatori per la mancata o la pessima interpretazione di un difetto.

Come già specificato sopra, i difetti non sono obbligatori: se li prendete, cercate almeno di giocarli bene!



## 4. *Regolamento*

Vogliamo sin da subito precisare che il nostro è un regolamento **VOLUTAMENTE** semplificato, ridotto all'osso con l'intento di eliminare ogni elemento di disturbo e costrizione del gioco di interpretazione. Contrariamente ai regolamenti di altre associazioni più grandi, minuziosamente studiati per far fronte alle più disparate casistiche di gioco, il nostro regolamento si affida al contributo dei giocatori, invitati a colmare le sue numerose lacune con improvvisazione e maturità.

È bene saperlo: i Live di Pirati non tollerano il pessimo gioco, lo spirito di competizione e la disonestà. Se siete giocatori che concepiscono il GRV come una sfida alle proprie capacità, che ricercano il gioco competitivo e la vittoria, state certi che non vi troverete bene con l'impostazione dei nostri eventi. A noi non interessa proclamare vincitori, ma scrivere storie.

### *Le Chiamate (ovvero: il male!)*

Siamo fieri di poter affermare di essere QUASI riusciti (la perfezione purtroppo non esiste...) a eliminare le chiamate dal nostro Regolamento.

Perché le avversiamo tanto? Semplice: perché sono brutte a sentirsi, si prestano a equivoci, sono deleterie per l'atmosfera di gioco e, non dimentichiamolo, sono espressione di una tipologia di gioco che a noi non piace.

Le sole chiamate ammesse nel nostro regolamento sono le seguenti:

**"DEATHBLOW!"**  
**"FORTUNATO!"**  
**"FORZA!"**  
**"MANCATO!"**  
**"MISFIRE!"**  
**"POISON!"**  
**"SUBDUE!"**

A queste chiamate di gioco, effettuate da PG e PNG, va aggiunta la chiamata riservata ai soli arbitri/master **"TIME FREEZE!"**, alla quale si ricorre per bloccare il gioco (esclusivamente per ragioni logistiche o di sicurezza).

Tuttavia, si tratta di un espediente di gioco utilizzato in poche, rarissime occasioni.





### "DEATHBLOW!"

Questa è la chiamata con la quale si infligge il colpo di grazia a un avversario che si trova a terra, incosciente, addormentato o in **stato di grazia**.

Per ulteriori dettagli, vi rimandiamo al seguente sottocapitolo dedicato al Combattimento.

Tutti i personaggi possono effettuare tale chiamata.

### "FORTUNATO!"

I personaggi in possesso del talento **Fortunato** possono effettuare questa chiamata, una volta per evento, per ogni acquisto di abilità.

Per ulteriori dettagli, vi rimandiamo alla descrizione dell'omonimo talento (pagg. 9-10).

### "FORZA!"

Si tratta di una chiamata che produce un effetto esclusivamente interpretativo e può essere utilizzata dai personaggi in possesso del talento **Forza straordinaria**.

Chi subisce tale chiamata dovrà simulare gli effetti di una potenza micidiale.

Badate bene che questa chiamata non consente di dichiarare danni aggiuntivi.

Essa può tuttavia produrre effetti in gioco se utilizzata nel tentativo di sfondare porte, sollevare oggetti pesanti, trasportare feriti etc...



### "MANCATO!"

Questa chiamata indica che il colpo indirizzato verso un bersaglio ha mancato il suo obiettivo.

Di norma, **solo i master possono ricorrere a questa chiamata** per annullare l'effetto dei colpi di arma da fuoco esplosi contro un bersaglio oltre la gittata massima (vedi pag. 20: **Le Armi da Fuoco**).

In assenza di un master a sovrintendere lo scontro, per convenzione, spetta al **giocatore bersaglio** dichiarare un eventuale colpo "MANCATO!" (ogni abuso di questa chiamata verrà severamente punito: raccomandiamo in ogni caso la massima fiducia e onestà!).

### "MISFIRE!"

Questa chiamata indica che il colpo dell'arma da fuoco è stato malamente caricato, provocando l'inceppamento dell'arma e danneggiandola irrimediabilmente (il colpo non produce danno e l'arma diviene inutilizzabile).

### "POISON!"

Questa chiamata indica che il personaggio bersaglio è stato avvelenato!

Gli effetti del veleno sono variabili e verranno comunicati dal Master al giocatore.

### "SUBDUE!"

Si tratta della nostra chiamata per lo stordimento.

I personaggi bersaglio di questa chiamata dovranno accasciarsi e rimanere incoscienti per 3 minuti.

Tutti i personaggi possono effettuare tale chiamata, a condizione di poter raggiungere il bersaglio con un colpo in testa (il colpo sferrato deve essere ben caricato e debitamente interpretato).

I personaggi in possesso del talento **Sviluppo fisico** devono essere colpiti più volte per essere tramortiti, sulla base del numero di acquisti del talento.



## *Il Combattimento*

*"Colpiscilo quando è buio, colpiscilo quando è a terra, colpiscilo quando ti volta le spalle."*

### **Il combattimento per noi è una pura e semplice questione di interpretazione.**

Non lasci dunque sconcertati i giocatori più esperti l'essenzialità del nostro sistema di gestione degli scontri, che potrebbe apparire loro inaccettabilmente spoglio di norme e indicazioni di gioco.

Vi basti sapere che ogni colpo portato a contatto con il corpo dell'avversario (nota bene: con l'intento di ferirlo) è per noi un colpo a segno, che infligge sempre un danno.

Non esistono chiamate per incrementare il danno nè altri attributi che permettano ai personaggi di dichiarare danni speciali (l'unica eccezione è il veleno, che ha una sua particolare chiamata "POISON!").

Come avviene anche nelle altre associazioni, le sole armi ammesse in combattimento sono quelle approvate dall'organizzazione.

## *Locazioni e colpi non letali*

In virtù del tono rocambolesco che abbiamo voluto imprimere al nostro gioco, abbiamo deciso di considerare colpi letali solo quelli inferti al torso o alla testa.

I colpi alle gambe e alle braccia, invece, non producono danni, ma obbligano il bersaglio a lasciar cadere ciò che aveva in mano o a zoppicare (in base alla locazione colpita), simulando tempestivamente e temporaneamente l'effetto di una ferita superficiale.

I personaggi in possesso del talento **Sviluppo Fisico** devono essere colpiti più volte (sulla base del numero di acquisti del talento) prima di dover simulare la ferita ricevuta (quindi cedere sulla gamba o lasciar cadere gli oggetti/armi che tengono in mano).

### **Risulta dunque importante ribadire che i colpi alle gambe o alle braccia, nel nostro regolamento, NON PRODUCONO DANNO.**

Chiaramente, vogliamo sin da subito precisare che qualsiasi prescrizione del regolamento in materia cede il passo al realismo e alle contingenze di gioco.

Ci aspettiamo che le regole qui riportate vengano **interpretate** con criterio e buon senso: pare ovvio, ad esempio, che se un personaggio resta chinato sul corpo di un altro, assestandogli colpi d'accetta per staccargli il braccio, gli sta infliggendo delle ferite letali (anche se si tratta di colpi diretti alle braccia!).

Diverso il discorso se la locazione colpita è il torso o la testa: in questo caso la ferita è letale e il personaggio finisce immediatamente ko! (ovviamente un personaggio in possesso del talento **Sviluppo fisico** cadrà dopo due o tre colpi).

Quando un personaggio viene messo ko, comincia a perdere sangue dalle ferite letali, consumandosi in una lenta e straziante agonia.

Trascorsi 20 minuti in questa condizione (periodo che viene definito **stato di grazia**), il PG morirà dissanguato, a meno che qualcuno non tratti le sue ferite con talenti quali **Primo soccorso** o **Medicina**.

Quando un personaggio è ko può solo bisbigliare qualcosa **a voce molto bassa** (le sue ultime volontà o un memorabile epitaffio!), se invece è in possesso del talento **Duro a morire**, il suo periodo di grazia durerà 40 minuti e potrà strisciare e chiedere aiuto.

**NOTA BENE:** se vuoi essere un gran giocatore, porta sempre con te del sangue finto e imbrattati appena subisci una ferita!





## *Il colpo di grazia*

Quando un avversario è ko, o meglio in **stato di grazia**, puoi decidere di finirlo.

Non importa quanti colpi gli infliggi prima di farlo cadere incosciente, per uccidere definitivamente un personaggio devi essere in piedi sopra di lui e finirlo con una frase carismatica!

Ma ricordati di riflettere sempre bene prima di effettuare questa azione così perentoria.

Pensa: è davvero indispensabile uccidere definitivamente il personaggio avversario o puoi ottenere la vittoria semplicemente mettendolo ko, senza così limitare/rovinare il gioco di un altro giocatore? Non prendere mai questa decisione a cuor leggero. Inoltre, se il tuo personaggio viene ucciso, ti preghiamo di accettare la cosa con maturità, senza per questo funestare il nostro evento con nuovi personaggi creati al solo scopo di vendicarti...

**Il nostro regolamento, come qualsiasi altro, non è a prova di idioti.**

Riassumendo: prima di dichiarare il colpo di grazia, assicurati la complicità dell'avversario sconfitto e chiediti se quella sia stata una bella scena nella quale valga la pena perdere un personaggio.

## *Le armi da fuoco*

Per la gestione in combattimento delle armi da fuoco, il regolamento si basa su di una regola molto semplice: se ti sparano a gittata valida subisci una ferita letale al torso/testa e sei ko! (naturalmente considera sempre i punti ferita aggiuntivi del talento **Sviluppo fisico**).

Colui che fa fuoco può tuttavia scegliere deliberatamente di colpire un arto anziché la testa o il torso, nel qual caso dovrà dichiararlo espressamente nell'atto di esplodere il colpo.

Ricorda che le armi da fuoco devono essere settecentesche e che devono avere un innesco FUNZIONANTE, ovvero in grado di far detonare il petardino che funge da proiettile (o scoppietto).

Se non c'è la detonazione, il colpo ha fatto cilecca e l'avversario è illeso.

La gittata delle armi da fuoco è la seguente:

**Pistola: 5 passi.**

**Schioppo o trombone: 10 passi**

**Moschetto: 30 passi**

Una menzione speciale va fatta per i cannoni: se una palla di cannone ti colpisce sei morto!

Il colpo di cannone conta come una chiamata "DEATHBLOW!" immediata, da cui non possono salvarti nemmeno i talenti **Sviluppo fisico** e **Duro a morire**.

Ricorrendo alla chiamata "FORTUNATO!" sopravvivrà, ma perdendo l'arto colpito (senza acquisire punti aggiuntivi di scheda - vedi definizione di **Difetti acquisiti** a pag. 17).

In caso di colpi al torso o alla testa, spetterà al Master stabilirne gli effetti.



## *Norme di comportamento piratesco*

Anche le canaglie hanno le loro leggi!

In un tono di biblica imposizione, abbiamo stilato 10 comandamenti pirateschi, con lo scopo di fornire delle norme di comportamento obbligatorie per coloro che si preparano a giocare i nostri live.

1.

### **LA SICUREZZA PRIMA DI TUTTO!**

Nel gioco, ma soprattutto nel combattimento, stai attento a non fare male a nessuno: vacci piano con i colpi in testa e non colpire in punti delicati! (la risposta è sì: anche i pirati di sesso femminile hanno punti delicati!)

2.

### **RISPETTA IL GIOCO DEGLI ALTRI**

Se ti chiamano al cellulare o ti coglie l'insana voglia di parlare dei tuoi esami universitari, allontanati dalla zona di gioco!

Il tuo fuori-gioco potrebbe rovinare una bella scena di interpretazione.

3.

### **GIOCO SERRATO!**

Hai il dovere di restare IN GIOCO dal time-in al time-out: se dormi, mangi o defechi, sappi che lo farai in gioco!

4.

### **SEI UN PIRATA DEL XVIII° SECOLO.**

Ricorda che il live è ambientato nei caraibi del 1700, quindi evita anacronismi di qualsiasi genere.

Un minimo di documentazione in materia, giusto per avere un paio di coordinate storiche fondamentali, non farebbe male.

5.

### **ATTENZIONE AL LINGUAGGIO.**

Riserva una cura particolare al linguaggio: sii volgare ma non anacronistico.

Cazzo, figa, merda, per esempio, non sono parole da pirata del '700!

Piscio, scola, sterco invece vanno bene.

Considera che la lingua corrente in gioco è l'inglese, anche se, per ovvie ragioni, ci esprimiamo in italiano. Sono graditi accenti o parlate differenti (francese, spagnolo, portoghese etc...), ma evita di parlare in inglese corrente per darti un tono.



6.

**CONTATTO FISICO, MA SENZA ESAGERARE!**

Ai nostri eventi, il contatto fisico è apprezzato e incoraggiato.

Ciononostante, se devi perquisire, legare, trasportare, picchiare o baciare una persona domandati quanto sei in confidenza con la stessa e rendi i gesti più reali possibili: evita di prenderti confidenze che non ti spettano, ma sforzati, nello stesso tempo, di rendere il gioco bello da vedere.

7.

**SII PIRATA CON TUTTO TE STESSO!**

I Pirati sono depravati, viziosi, violenti, alcolizzati e volgari.... ma soprattutto carismatici!

Devi essere tutto questo!

8.

**I NOSTRI LIVE NON SI VINCONO!**

Lo ripetiamo l'ennesima volta: i nostri live non si vincono, se non con l'interpretazione, la partecipazione e il buon gioco.

Evita quindi comportamenti antisportivi e patetiche furberie... il gioco, te lo assicuro, non vale la candela!

9.

**SIAMO TUTTI AMICI.**

Siamo tutti amici e persone mature.

Questo significa che nessuno può sentirsi autorizzato a "incazzarsi" o litigare per un personaggio ucciso (anche se di vecchia data), per degli apprezzamenti/insulti fatti in game, per una regola male interpretata, per un colpo involontario o per qualsiasi altra futile ragione di gioco.

Ricordate sempre che gioco di ruolo è un gradevole ed edificante passatempo, non una valvola di sfogo per le frustrazioni della vita.

Se avete dei problemi, siete pregati di lasciarveli a casa: qui si viene solo per giocare.

10.

**RUOLI DI RESPONSABILITÀ.**

Al fine di garantire qualità e continuità al gioco, i master si riservano il diritto di nominare i Capitani delle campagne annuali e i nuovi membri dello staff.

Non è prevista dunque nessuna forma di autoelezione, nè verranno prese in considerazione candidature spontanee da parte dei giocatori.

I criteri per la nomina ai ruoli di responsabilità sono molteplici e spesso legati alla qualità del gioco espresso dal giocatore, dalla sua disponibilità di tempo e risorse, anzianità di gioco, disposizione caratteriale etc...

In ogni caso, decidono i master.



5.

## *Galleria a colori*

**In questa ultima sezione vi presentiamo una breve selezione di fotografie delle nostre ambientazioni e dei nostri costumi.**

**Lo scopo di questa galleria è quello di fornire ai nuovi giocatori (soprattutto ai neofiti del Gioco di Ruolo dal Vivo) una prima impressione dell'atmosfera dei nostri eventi, nonché indicazioni e spunti per la realizzazione dei propri costumi.**



**I Pirati del XVIII° secolo erano soliti cucire o rattoppare i propri vestiti con le stoffe (talvolta anche preziose) raziate dalle navi prese d'assalto. Uno stile variopinto ed eclettico nella scelta dei tessuti è consigliato.**



**Individui spregevoli, malvestiti e armati fino ai denti: questi erano i Pirati! Un costume da filibustiere, semplice ma ineccepibile, è assai meno costoso della media dei costumi richiesti nelle tradizionali ambientazioni fantasy. Per questo motivo ci sentiamo di chiedere ai nostri giocatori massima fedeltà e cura nel dettaglio.**





**I Pirati non badavano a spese quando si trattava di fare baldoria! Consapevoli della precarietà della loro esistenza rinnegata, essi dilapidavano le ingenti ricchezze guadagnate con la razzia nelle taverne e nei bordelli dei porti che offrivano loro rifugio.**



**Le ambientazioni dei nostri eventi sono curate in ogni minimo dettaglio. Le foto che vedete sono relative all'allestimento di una delle nostre taverne.**







**Un tetro e vendicativo spadaccino spagnolo si prepara a dare la caccia ai Pirati. Non sono solo tagliagole e filibustieri i protagonisti delle nostre storie: c'è un intero mondo, il mondo del XVIII° secolo, a fare da sfondo alle sanguinose cronache della pirateria.**



**Può succedere, per disgrazia, che i destini di onesti e rispettabili gentiluomini e gentildonne si intreccino con i sordidi affari della Pirateria. Ma non sempre tutto è come sembra...**







Avete mai sentito parlare di streghe del mare, di città inabissate, di sirene, tritoni o di altre cupe leggende degli Oceani?

Non traggano in inganno le pretese storiche della nostra ambientazione... I nostri sono mari stregati, dimora di creature sovranaturali e leggendarie. Mostruose o affascinanti che siano, esse possono dimostrarsi letali avversari per gli incauti uomini di mare.



Il mondo dei Pirati è un crocevia di culture esotiche e affascinanti.

I nostri sforzi sono tutti tesi nel tentativo di restituirne il realismo, la ricchezza e l'atmosfera.



Ricorda: la Pirateria non è solo poesia, libertà e avventura, ma anche sudiciume e dissolutezza!

*Sei pronto a  
salspare con noi?*

MONTODINE LIVE



# Ringraziamenti



## Regolamento Live Pirati - versione 1.6

*ideato da:*

Lorenzo Samanni

Aurora Rossini

Vera Rossini

Andrea Sechi

*testi a cura di:*

Marco Ferrari

*impaginazione:*

Marco Ferrari

*Fotografie:*

Andrea Gatta

Lisa Muner

Maddalena "Pirateria" Gattoni

Massimiliano Pellegrini

Mattia Montinaro

