



L'ASCESA
DELL'
OLIGARCHIA
LARP

SOMMARIO

SOMMARIO	2
LOGISTICA.....	3
<i>Costi</i>	3
<i>Orari</i>	3
<i>Costumi</i>	3
AMBIENTAZIONE	4
<i>Cronache di Feudalia</i>	4
LE CASATE	6
LA FESTA DEL CONSIGLIO	7
<i>Il Richiamo delle Sei Campane</i>	8
<i>Il Grande Corteo</i>	8
<i>Il Mercato delle Sei Terre</i>	8
<i>I Giochi delle Casate</i>	8
<i>Il Banchetto del Regno</i>	9
<i>Il Fuoco delle Sei Fiamme</i>	9
MECCANICHE DI GIOCO	10
<i>Tempi e Modi</i>	10
<i>Le Parole di Sicurezza</i>	10
<i>Situazioni Delicate</i>	10
EQUIPAGGIAMENTO E OGGETTI SPECIALI	14
<i>Il Denaro</i>	15
LA MAGIA.....	15
<i>Tabella della frequenza degli incantesimi</i>	15
LE ABILITÀ.....	16
RICONOSCIMENTI	17

LOGISTICA

“L’ASCESA DELL’OLIGARCHIA” è un evento di gioco di ruolo dal vivo strutturato su un’unica giornata di gioco. L’evento avrà luogo presso il Castello di Zumelle, Borgo Valbelluna, in provincia di Belluno, e si terrà sabato **8 agosto 2026**, nella cornice dello **Zumelle Fantasy Festival**.

Ai giocatori è richiesto di farsi trovare alle ore 17:30 di sabato 8 agosto 2026 presso il parcheggio sottostante il Castello. Il parcheggio si trova dinanzi al Castello di Zumelle Via San Donà, 4 - Loc, Borgo Valbelluna 32026 (BL).

COSTI

Il costo di partecipazione varierà in base alle scelte dei partecipanti:

- **Costo fisso di accesso al Castello: 10 €**
- **Cena** (Fascia Bianca) alla carta “Opzionale”, **costo variabile** in base alle ordinazioni.
- **LARP BASE** (Fascia Blu) + **10 €** (consigliato per giocatori novizi o inesperti)
- **LARP AVANZATO** (Fascia Rossa) + **10€** (consigliato per giocatori esperti).

Quindi l’iscrizione al solo LARP avrà un costo di:

- **20 €** in modalità **BASE** (accesso al castello + gioco base),
- **30 €** in modalità **AVANZATA** (accesso al castello + gioco base + gioco avanzato).

Per coloro che volessero anche partecipare alla cena in gioco, che farà parte della trama di gioco il costo dipenderà dalle sue ordinazioni.

La quota di partecipazione non prevede invece alcun alloggio, per il quale i giocatori saranno chiamati a organizzarsi autonomamente.

Non sarà possibile fermarsi a dormire al Castello alla fine dell’evento.

ORARI

Gli orari di gioco saranno indicativamente i seguenti:

ore 17:30 Apertura Segreteria, consegna materiali di gioco.
ore 18:30 Briefing pre-evento,
ore 19:00 Foto-ritratto dei personaggi,
ore 19:30 In-game! (IG)
ore 20:00 Cena in gioco.
ore 1.00 Off-game! (FG)

COSTUMI

Ai giocatori è richiesto di essere già vestiti con il proprio costume e pronti per i briefing delle ore 18:30. Per esigenze particolari, contattare un membro dello staff oppure scrivere all’email: info@dolomitinerd.it

È possibile prenotare il proprio personaggio all’indirizzo: <https://dolomitinerd.it/larpzumelle>

AMBIENTAZIONE



CRONACHE DI FEUDALIA

Delle Origini del Regno all'Era del Consiglio

*"OGNI REGNO NASCE DA UNA CONQUISTA.
SOLO I PIÙ GRANDI SOPRAVVIVONO GRAZIE ALLA MEMORIA."*

Cronache di Pietrargento, Libro I

Prima che sorgessero castelli, prima che le strade unissero le città e prima ancora che gli uomini pronunciassero il nome di Feudalia, il continente apparteneva al silenzio.

Foreste sterminate ricoprivano la terra da oriente a occidente. Le montagne dominavano l'orizzonte come antichi giganti di pietra, mentre le nebbie custodivano rovine tanto antiche da precedere perfino i racconti degli anziani.

Ogni valle aveva il proprio signore, ogni popolo combatteva per sopravvivere, non esistevano leggi comuni, non esisteva pace, fu allora che il destino scelse una donna.

Le cronache narrano che **Aerelith**, guerriera e condottiera, attraversò il continente senza reclamare ricchezze né domini, ma offrendo un patto là dove altri offrivano guerra.

Clan rivali deposero le armi, popoli lontani giurarono fedeltà allo stesso vessillo, perfino gli antichi Draghi Dormienti — creature ormai appartenenti alla leggenda — avrebbero riconosciuto la grandezza della sua impresa, stringendo con lei un giuramento destinato a cambiare per sempre il volto del continente.

Così nacque **Feudalia**.

Nei secoli che seguirono il regno conobbe epoche di splendore e tempi di oscurità.

Re saggi innalzarono biblioteche, ponti e città, altri cercarono il potere nelle profondità delle ombre, lasciando dietro di sé guerre, carestie e rovine che ancora oggi segnano la memoria del regno.

Ogni generazione lasciò una cicatrice, ogni cicatrice divenne una lezione.

LE CASATE

Fu durante la celebre **Età delle Lame** che emersero le **Sei Casate**, ciascuna destinata a custodire una parte dell'anima di Feudalia.

Gli Aeranthor, signori delle alte vette, fecero della giustizia il proprio vessillo.

I Varkhall temprarono il proprio spirito tra roccia, neve e acciaio.

I Myrwynn custodirono i segreti delle foreste e il linguaggio della natura.

I Dolvaris trasformarono commercio e diplomazia nelle armi più affilate del continente.

I Tharn conservarono le antiche conoscenze, vegliando su misteri che molti avrebbero preferito dimenticare.

I Caelthorn, figli del mare e del vento, insegnarono che perfino il caos può diventare una forma di libertà.

Per centinaia d'anni queste casate combatterono, si allearono, tradirono antichi giuramenti e ne stipularono di nuovi. Talvolta salvarono il regno, talvolta lo portarono sull'orlo della rovina. Eppure, nessuna di esse riuscì mai a prevalere sulle altre.

Quando infine salì al trono Re AittaM, il regno era stanco di guerre. Le cronache ricordano quel sovrano come “il Gigante del Trono”, non per la forza delle sue braccia, ma per la grandezza della sua visione. Egli comprese ciò che nessun sovrano prima di lui aveva accettato, ovvero che nessuna corona può essere eterna, che nessuna dinastia può durare per sempre, che il destino di un regno non appartiene a un uomo soltanto.

Fu così che, rinunciando volontariamente al potere assoluto, AittaM diede vita al “Consiglio dei Sei”, affidando alle antiche casate il compito di governare insieme Feudalia.

Molti predissero il fallimento, altri parlarono di follia, eppure gli anni dimostrarono il contrario.

Le spade rimasero nei foderi, le dispute si combatterono con parole, trattati e votazioni, l'equilibrio, seppur fragile, resistette ed è proprio questo equilibrio che oggi viene nuovamente chiamato alla prova.

Feudalia è un regno forgiato nei secoli dell'Alba dei Re, una terra di leggende, magie antiche e casate millenarie. Dalle valli unite dalla Regina Aerelith ai patti oscuri di Re Varrik, la sua storia è un arazzo

intessuto di gloria e ombre. Le sei casate storiche sono i pilastri di questo regno, ognuna con la propria eredità, i propri poteri e le proprie rivalità radicate in angoli distinti di Feudalia, dalle Montagne Scarlatte alle Isole Spezzate. Attualmente, Feudalia vive l'Età del Consiglio sotto la guida dei Sei Consiglieri rappresentanti delle Casate e di Re AittaM. Per oltre vent'anni, il suo regno ha mantenuto una pace interna senza precedenti, e le antiche magie sono tornate ad essere studiate apertamente. Re AittaM ha poi abdicato, non per stanchezza, ma per una visione audace: "il futuro di Feudalia non sarà deciso da una linea di sangue, ma da una scelta collettiva". Questa decisione ha scosso le fondamenta del regno, riaccendendo antiche ambizioni e tensioni sopite tra le casate, mentre il destino di Feudalia è ora incerto.

LE CASATE

I CAELTHORN - IL BRINDISI DEL CAOS

Provenienza: Le Isole Spezzate

Origini: Fondata da artisti erranti e pirati riformati sotto una bandiera comune

Temperamento: Eccentrici, imprevedibili, carismatici

Motto: "Solo chi gioca può vincere davvero"

Stemma: Teschio sorridente con una rosa in bocca su campo rame scintillante

Colore di riferimento: Rame

I THARN - GLI EREDI DELL'OMBRA

Provenienza: Le Cripte di Nocthollow

Origini: Antichi Veggenti del Crepuscolo, custodi di sapienza perduta

Temperamento: Oscuri, enigmatici, profondi

Motto: "Ciò che è sussurrato, resta"

Stemma: Corvo nero in volo su campo viola profondo

Colore di riferimento: Viola profondo

GLI AERANTHOR - I CUSTODI DEL CIELO

Provenienza: Le Altezze di Vyras

Origini: Discendenti dei primi giudici-cavalieri, addestrati nella Cittadella dell'Aquila

Temperamento: Nobili, diplomatici, idealisti

Motto: "Con mente chiara e cuore saldo"

Stemma: Grifone dorato su campo blu zaffiro

Colore di riferimento: Blu zaffiro

I VARKHALL - IL SANGUE E LA PIETRA

Provenienza: Le Montagne Scarlatte

Origini: Clan montanari uniti sotto un'unica spada durante l'Inverno dei Mille Assedi

Temperamento: Feroci, diretti, indomabili

Motto: "Ferro, fuoco, fedeltà"

Stemma: Lupo nero su campo rosso sangue

Colore di riferimento: Rosso scuro

I DOLVARIS* - GLI ARCHITETTI DEL VANTAGGIO

Provenienza: Le Cittadelle di Pietrargento

Origini: Banchieri e mercenari che scalarono il potere senza mai sguainare una lama.

Temperamento: Astuti, ironici, calcolatori.

Motto: "Ogni vantaggio ha un prezzo"

Stemma: Serpente dorato che si morde la coda su campo grigio argento

Colore di riferimento: Oro

I MYRWYNN* - LA RADICE DELL'ANTICO

Provenienza: Foreste di Lumeverde

Origini: Patto tra umani, driadi e Sussurratori delle Fronde

Temperamento: Mistici, introspettivi, enigmatici

Motto: "Nel Silenzio la Forza"

Stemma: Cervo d'Argento con rami di quercia in campo verde

Colore di riferimento: Verde Smeraldo.

* casate riservate allo staff e non selezionabili dai giocatori

QUALCOSA È CAMBIATO...

Le campane di **Pietrargento** risuonano lente, solenni.

Il loro richiamo attraversa le montagne di Vyras, si perde tra le fronde di Lumeverde, riecheggia nelle sale di Nocthollow, si infrange sulle scogliere delle Isole Spezzate e risale le vette delle Montagne Scarlatte.

È la **Festa del Consiglio dei Sei**.

Da quando Re AittaM ha scelto di deporre la corona e affidare il governo del regno alle sei antiche casate, Feudalia ha conosciuto un nuovo equilibrio, non più un solo sovrano, non più una sola voce, ma sei casate chiamate a custodire insieme il destino del regno.

Per cinque anni questo fragile patto ha retto, anche se le divergenze non sono mai scomparse, pur rimanendo entro i confini della diplomazia.

Le parole hanno preso il posto delle spade, gli accordi hanno prevalso sulle antiche vendette.

Questa sera, nelle sale del Castello di Pietrargento, oltre ai Consiglieri che guidano il destino di Feudalia, si riuniscono nobili, consiglieri, emissari, studiosi e guardiani, uomini e donne le cui decisioni influenzano ogni villaggio, ogni strada, ogni famiglia del regno. Le sale sono illuminate da centinaia di candele, le tavole sono imbandite secondo l'antica tradizione.

Gli stendardi delle sei casate pendono immobili sopra i presenti, ricordando a tutti che, prima di ogni ambizione personale, viene il giuramento prestato a Feudalia.

Eppure...questa sera l'aria della Festa del Consiglio è diversa le conversazioni si interrompono un istante prima del dovuto, gli sguardi indugiano più del necessario, le guardie parlano a bassa voce.

Perfino il vento sembra trattenere il respiro tra le mura del castello.

Forse è soltanto il peso delle responsabilità.

Forse è la consapevolezza che il futuro del regno dipende ancora una volta dalle decisioni dei Sei.

Oppure... la Storia ha già iniziato a voltare pagina.

Qualunque sia la verità, essa attende tra queste mura.

E, prima che la notte giunga al termine, qualcuno sarà chiamato a scegliere da che parte della Storia desidera essere ricordato.

Benvenuti all'Ascesa dell'Oligarchia...

Che il Banchetto abbia inizio.

LA FESTA DEL CONSIGLIO

Si tratta della più importante celebrazione del Regno di Feudalia.

Ogni anno, nel primo plenilunio d'autunno, il Regno di Feudalia celebra la "Festa del Consiglio", la più solenne e attesa ricorrenza dell'intero continente.

La festa commemora il giorno in cui Re AittaM rinunciò volontariamente alla corona, ponendo fine alla successione dinastica e affidando il governo del regno al "Consiglio dei Sei".

Quella decisione segnò l'inizio dell'Età del Consiglio, un'epoca fondata sul dialogo, sulla collaborazione tra le casate e sulla convinzione che il bene del regno dovesse prevalere sugli interessi di una singola famiglia.

Da allora, ogni anno, nobili e popolani celebrano insieme quell'evento come simbolo di unità nazionale.

IL RICHIAMO DELLE SEI CAMPANE

La festa inizia all'alba, per tradizione vengono suonate sei grandi campane, una per ciascuna casata del regno.

Il loro rintocco si propaga da Pietrargento fino alle regioni più remote, annunciando l'inizio delle celebrazioni.

In ogni città vengono issati gli stendardi delle sei casate, sempre affiancati dallo stendardo reale di Feudalia, a ricordare che nessuna casata è superiore alle altre e che tutte condividono la responsabilità del governo.

IL GRANDE CORTEO

Nel corso della mattinata prende vita il “Grande Corteo delle Casate”.

Ogni casata sfila mostrando ciò che meglio rappresenta la propria identità:

Gli Aeranthor guidano il corteo con giudici, cavalieri e vessilli color zaffiro.

I Varkhall marciano in armatura accompagnati dal suono dei corni di guerra.

I Myrwynn portano alberi sacri, animali addestrati e rami intrecciati con fiori e rune.

I Dolvaris sfilano con mercanti, artigiani e magnifici carri ricchi di tessuti, metalli e spezie provenienti da tutto il regno.

I Tharn avanzano lentamente, accompagnati da cronisti, studiosi e custodi delle antiche reliquie.

I Caelthorn chiudono il corteo con musicisti, acrobati, teatranti e artisti provenienti dalle Isole Spezzate, trasformando la processione in una grande festa popolare.

IL MERCATO DELLE SEI TERRE

Per tutta la giornata le piazze di Feudalia ospitano il più grande mercato dell'anno.

Ogni regione offre i propri prodotti migliori.

Acciai e pietre preziose dalle Montagne Scarlatte, erbe rare e infusi da Lumeverde, pergamene, mappe e manoscritti da Pietrargento, reliquie, inchiostri e strumenti astronomici provenienti da Nothollow, vini, liquori e manufatti dalle Isole Spezzate ed infine, tessuti, piume e opere artistiche dalle Altezze di Vyras.

Mercanti provenienti anche da terre lontane attendono questa ricorrenza per stringere nuovi accordi commerciali.

I GIOCHI DELLE CASATE

Nel pomeriggio iniziano le competizioni, non sono semplici tornei, ma prove pensate per celebrare le virtù delle sei casate.

Tra le più celebri:

- il Torneo di scherma dei Campioni;
- la Gara degli Arcieri di Vyras;
- il Dibattito degli Oratori, in cui giuristi e sapienti si affrontano con il solo uso della parola;
- la Caccia agli Enigmi organizzata dagli studiosi Tharn;
- la Prova delle Sei Chiavi, una competizione di ingegno e collaborazione aperta a squadre miste;
- il Festival delle Arti delle Isole Spezzate, dove musicisti, pittori e attori si contendono il favore del pubblico.

La vittoria non porta ricchezze, ma prestigio per l'intera casata.

IL BANCHETTO DEL REGNO

Al tramonto ogni villaggio organizza un banchetto comunitario.

Secondo un'antica usanza nessuno può cenare da solo durante la Festa del Consiglio.

Le tavole vengono unite nelle piazze e chiunque può sedersi accanto a sconosciuti.

È tradizione che ogni tavolo ospiti almeno un rappresentante di una casata diversa, a simboleggiare l'unità del regno.

Il brindisi inaugurale viene pronunciato contemporaneamente in tutta Feudalia.

"Che nessuna voce domini sulle altre, e che il Regno prosperi nella concordia."

Giuramento del Consiglio

Quando cala il sole, i rappresentanti delle Sei Casate si riuniscono alla medesima tavola.

Davanti al popolo rinnovano il Giuramento del Consiglio, promettendo ancora una volta di difendere Feudalia, rispettarne le leggi e anteporre il bene del regno agli interessi della propria casata.

È il momento più solenne dell'intera celebrazione, per tradizione nessuno può parlare durante il giuramento.

IL FUOCO DELLE SEI FIAMME

La festa si conclude con l'accensione del Braciore dell'Unità, alimentato da sei torce.

Ogni torcia viene portata dal capo di una casata, solo quando le sei fiamme si uniscono nasce il grande fuoco centrale.

La leggenda narra che, finché quel fuoco continuerà ad ardere ogni anno, Feudalia rimarrà unita.

Per questo motivo nessun rappresentante ha mai mancato alla cerimonia, nemmeno nei periodi di maggiore tensione politica.

Per il popolo di Feudalia la Festa del Consiglio non è soltanto una ricorrenza, è il giorno in cui il regno ricorda a sé stesso che, nonostante rivalità, differenze e ambizioni, nessuna casata può prosperare senza le altre.

MECCANICHE DI GIOCO

TEMPI E MODI

All'inizio di ogni evento lo Staff si prodiga per avvisare i giocatori di tutte le particolarità dell'evento stesso, che riguardano gli aspetti delle tempistiche, degli spazi utilizzabili e di eventuali variazioni al gioco stesso. Di norma è richiesto di permanere nell'area di gioco dall' "In Gioco" (IG) al "Fuori Gioco" (FG), momento in cui si possono dismettere le vesti del personaggio. Dopo il FG è possibile concludere scene già iniziate, non è possibile iniziarne di nuove. Le tempistiche del FG sono dettate da questioni narrative, per cui è necessario impegnarsi a rispettarle gestendo i ritmi di gioco correttamente dopo che sarà divenuto chiaro quando l'evento sta per finire.

LE PAROLE DI SICUREZZA

Questo LARP utilizza delle "safeword" atte a regolare l'intensità delle scene. Va tenuto bene a mente che queste parole di sicurezza sono strumenti di gioco come tutti gli altri e vanno quindi usate o gestite in assoluta tranquillità. Verranno quindi utilizzate per permettere di regolare l'intensità di gioco fornendo ai giocatori una rete di sicurezza che consente di interpretare le scene in modo più intenso o per chiedere ad un altro giocatore di ridurre la sua intensità interpretativa.

È ovvio che qualora si verificassero delle circostanze di reale pericolo o stress, è dovere di tutti i partecipanti smettere di giocare finché la crisi non sarà rientrata.

"VACCI PIANO!" va utilizzata nei casi in cui la situazione che si è creata arrechi un grosso disagio o metta in pericolo la propria salute. Si tratta di un ordine che deve essere eseguito all'istante da chi lo riceve; quest'ultimo dovrà ridurre istantaneamente l'intensità della scena, senza che questa sia necessariamente interrotta.

"È TUTTO QUI?" Questa parola di sicurezza è un invito ad aumentare l'intensità della scena (ad esempio con una fisicità più realistica o alzando il tono della voce), esplicitando il proprio consenso ad una giocata più forte. Data la natura consensuale della safeword, è consigliato utilizzarla senza particolari scrupoli poiché essa rappresenta una richiesta che l'interlocutore ha piena libertà di soddisfare o meno.

SITUAZIONI DELICATE

UBRIACARSI

A questo evento saranno disponibili in gioco degli alcolici. E' fatto obbligo ai giocatori di bere con moderazione finché ci si trova all'interno dell'area di gioco. Se ci si accorge di essere alticci, è importante evitare tutte le situazioni di contatto fisico. Qualora un giocatore venga trovato in stato di ubriachezza, lo staff si riserva la possibilità di allontanarlo dall'area di gioco fintanto che non sarà ritenuto idoneo a proseguire.

PERQUISIZIONI E OGGETTI ALTRUI

Durante le perquisizioni, è obbligatorio evitare di toccare zone sensibili come seno e parti intime; di conseguenza è vietato nascondere oggetti di gioco in queste zone. È importante tenere a mente che

nascondere un oggetto è facile, ma trovarlo è sempre molto più difficile. In un gioco di ruolo, i segreti hanno valore solo se c'è la possibilità che vengano scoperti; pertanto un oggetto nascosto benissimo che non viene mai trovato è uno spunto di gioco perso. Talvolta per eventi di gioco si finirà a requisire ad un giocatore degli oggetti propri, motivo per cui si richiama sempre a trattare con cura le cose non personali. Qualora un giocatore durante una perquisizione prenda un oggetto il cui possessore desidera che non venga toccato, basterà farlo notare usando la safeword "Vacci piano!".

STATUS DI GIOCO

Vengono usati i seguenti segnali per indicare un personaggio Nascosto o Fuori Gioco.

- **NASCOSTO:** È possibile Nascondersi soltanto indossando armature leggere. Per Nascondersi un personaggio deve indossare un cappuccio in modo da nascondere il proprio viso (è necessario avere un cappuccio), può usare ad esempio il cappuccio del proprio mantello, inoltre deve rimanere fermo in una zona oscurata. Qualunque azione diversa dallo stare immobili farà perdere questo status e renderà il personaggio nuovamente visibile a chiunque.

Un personaggio Nascosto risulta invisibile agli altri personaggi dai quali è parzialmente o totalmente oscurato. Per ottenere lo status di "Nascosto" occorre portare il cappuccio davanti al viso senza essere visti mentre si esegue tale azione.

- **FUORI GIOCO:** Il soggetto che tiene la mano aperta alzata indica che il suo personaggio non è in gioco. Generalmente questo "Status" viene usato solo dallo staff per indicare che nella Scena non c'è nessuno dove essi si trovano; quindi, il soggetto va ignorato nell'interpretazione della scena.

Se vedete dei membri dello staff in disparte che osservano una scena senza farne parte e in silenzio essi sono FG e vanno ignorati, sono probabilmente lì per questioni tecniche o logistiche.

- **FIN DI VITA:** Nel caso in cui un personaggio si trovi a 0 PF, qualsiasi sia il motivo, egli è considerato in "Fin di Vita", in questo dovrà accasciarsi a terra, nel rispetto della sicurezza propria e altrui, e potrà al massimo rantolare o strisciare per pochi metri, non potrà parlare e non potrà muoversi.

Lo status in "Fin di Vita" verrà mantenuto fino a quando un curatore non presterà le dovute attenzioni alle ferite che sono state inferte e le avrà sanate riportando il personaggio ad almeno 1 PF.

I NEMICI

Premesso che alcuni personaggi giocanti potrebbero essere in conflitto tra di loro per trame di background, interessi di fazione o perfino a causa di evoluzioni dei loro rapporti durante il LARP, qui analizzeremo la tipologia di nemici ascrivibile alla tipologia dei PNG.

I nemici presenti ne "L'Ascesa dell'Oligarchia" potrebbero essere avversari palesemente ostili o PNG insospettabili.

La meccanica che gestisce i danni che possono sopportare in caso di scontro armato segue una logica narrativa di importanza:

- Gregari (Minions) i più deboli,
- Capi (Chief) gli intermedi,
- Leader (Boss) i più forti.

LE SCENE

La Scena inizia per il vostro personaggio quando ne prendete parte e termina quando il personaggio non ne fa più parte o quando effettivamente si conclude. Esistono due tipi di Scene:

- Scene Libere.
- Scene di Combattimento.

La distinzione ha una funzione tecnica che influisce sull'utilizzo di svariate Abilità.

Scene libere

Le scene libere sono tutte quelle scene che non fanno capo ad uno scontro armato.

Durante tali scene è possibile utilizzare abilità ed incantesimi non legati direttamente al combattimento.

Ogni scena libera viene interrotta dall'inizio di una scena di combattimento o di un'altra scena libera.

Scene di combattimento

Il combattimento è una componente fondamentale di ogni LARP e come tale segue fondamentali regole di sicurezza e di gioco:

- è vietato colpire collo, faccia, inguine e mani.
- è vietato combattere corpo a corpo o con armi non imbottite (quindi non è possibile bloccare una spada con un arco).
- il combattimento deve essere scenografico e bello da vedere, chiediamo semplicemente di simulare le armi come quello che realmente sarebbero. Brandire una spada LARP dovrebbe simulare lo sforzo di muovere una lama di metallo affilatissimo e non un tubo di gomma rivestito.

Il combattimento dovrebbe essere verosimile, inscenando sempre uno scontro reale, con movimenti ampi e simulando pesi delle armi realistici e ferite dolorose.

Come già scritto all'inizio di questo regolamento il nostro obiettivo è creare cose belle da vedere, combattimenti scenici e spettacolari sono belli sia per chi li vede che per chi li interpreta.

SALUTE E FERITE

Quando un personaggio viene ferito diventa sempre più dolorante e debole ed è opportuno interpretare questo affaticamento degenerativo, mano a mano che si viene feriti.

Ogni personaggio può subire 2 colpi leggeri (avendo 2 Punti Ferita o PF) a-locazionali, questo significa che la ferita si subisce indipendentemente da dove si riceve il colpo.

Un personaggio che scende a 0 PF è considerato "In Fin di Vita", non è possibile scendere sotto la soglia di 0 PF, per effetto di colpi normali o magici.

La morte del personaggio può subentrare sempre e solo per intervento dello Staff.

GUARIGIONE

Tutte le cure magiche e non ripristinano 1 PF, ma solo quelle magiche agiscono istantaneamente, quelle normali richiedono indicativamente 5 minuti.

CHIAMATA “MORS CERTA!”

In caso il colpo vada a segno questa chiamata porta a 0 i PF del bersaglio, indipendentemente dai suoi PF massimali, oppure lo uccide se già in “Fin di Vita” (0 PF). La **Chiamata** deve essere accompagnata da gesti scenici, che facciano capire la potenza e/o la gravità del colpo.

Esempi Di Utilizzo Della Chiamata:

- *Colpo con Armi Leggendarie*: se un bersaglio viene colpito dal colpo di un’arma leggendaria, colui che la brandisce potrà usare la chiamata “Mors Certa” che porterà in “Fin di Vita” (0 PF) il bersaglio, che simulerà al meglio il suo status di creatura morente.
- Alcuni personaggi sono addestrati nell’arte dell’assassinio e sono particolarmente letali quando riescono a cogliere i propri nemici di sorpresa.
- *Colpo furtivo*: è un colpo eseguibile solo da un personaggio NASCOSTO, permette una chiamata “Mors Certa”, l’azione andrebbe recitata a dovere, simulando il “colpo furtivo” con la dovuta enfasi, sia dall’assassino, che dalla vittima. Un “colpo furtivo” porta in “Fin di Vita” (0 PF) il bersaglio, che simula al meglio il suo status di creatura morente.
- *Sgozzare*: tenere un’arma puntata al collo del bersaglio mette il personaggio nelle condizioni di eseguire una chiamata “Mors Certa” che porta immediatamente in “Fin di Vita” (0 PF) il bersaglio, che simula al meglio il suo status di creatura morente.

Nel caso in cui interpretare questi tipi di attacco possa risultare pericoloso (vedi ad esempio scene al buio o in zona con scarsa illuminazione) o ancora momenti nei quali l’aggressore non se la senta di interpretare una scena forte come un assassinio; in questi casi e solamente in questi è possibile avvicinarsi da dietro al proprio bersaglio e utilizzare la frase “ALLE TUE SPALLE!”, il bersaglio in questo caso dovrà girarsi e subire il colpo letale senza reagire.

Attenzione: per compiere una qualunque di queste azioni bisogna disporre delle giuste abilità o di un Arma Leggendaria, facilmente identificabile dai nastri colorati!!!

EQUIPAGGIAMENTO E OGGETTI SPECIALI

ARMI E DANNI

Tipo di Arma	Danni inflitti
Armi ad una mano	1 danno leggero
Armi a due mani	2 danni leggeri
Archi e balestre	3 danni leggeri

ARMATURE E BONUS AI PUNTI FERITA

Armatura	Bonus	Esempio
Leggera	+2 PF	Coprente (petto, braccia, gambe) Cuoio morbido; Gambeson...
Media	+4 PF	Cuoio battuto; Mezza Armatura di metallo, Giaco di Maglia...
Pesante	+6 PF	Coprente (petto, braccia, gambe) Metallo; Cotta di maglia...

SCUDI E ARMI UTILIZZATE PER PARATE

Lo scudo, così come un'arma imbottita utilizzata per parare, annulla completamente il danno dell'arma, fosse essa anche magica o leggendaria se si riesce ad intercettare l'attacco dell'avversario.

ARMI INCANTATE

Le armi incantate vengono rappresentati con dei nastri legati su di esse.

Ogni nastro conferisce un danno aggiuntivo quando l'arma va a segno in un attacco.

L'incantatore che rende magica l'arma deve eseguire personalmente il posizionamento del nastro.

Il tempo per rendere efficace l'incantamento è il tempo necessario ad assicurare il nastro all'arma.

Al termine di una scena di combattimento l'incantamento ha fine ed è necessario rimuovere il nastro che avvolge le armi. Chiunque può rimuovere i nastri dalle armi. Tutti i nastri vanno riconsegnati all'incantatore che li ha assicurati a ciascuna arma.

ARMI LEGGENDARIE

Queste reliquie sono a tutti gli effetti delle armi incantate a cui i nastri non vengono mai levati.

LE POZIONI sono differenziate in base al colore del liquido all'interno delle boccette, e dalle dimensioni delle stesse.

ROSSO	piccola ripristina 2 PF,	grande ripristina tutti i PF;
BLU	piccola aggiunge +2 PF,	grande aggiunge 4 PF;
VERDE	piccola è inutile,	grande annulla l'effetto di un veleno;

VELENI

I VELENI sono differenziati dal gusto:

COLA	il PG è credulone e distratto fino a fine evento.
AMARENA	il PG si innamora della prima persona vista dopo l'ingestione.
BOMBE VENEFICHE	sono piccole palline fumogene che influenzano chiunque ne senta l'odore il personaggio si affatica velocemente, non può correre e combattere/lancia incantesimi con estrema difficoltà, fino alla fine della scena.

IL DENARO

I PG disporranno di denaro iniziale proporzionato al loro ruolo. È possibile che durante il gioco questo denaro venga rubato, investito o utilizzato per comprare informazioni, oggetti, corrompere altri personaggi giocanti e non giocanti o perfino regalato.

È altresì possibile che i capi casata possano decidere di fornire nuove risorse finanziarie ai loro sottoposti in base alle disponibilità di cassa della fazione.

LA MAGIA

Nell'ambientazione di Feudalia, la magia è un'arte dimenticata, poco conosciuta e pericolosa perfino per chi la pratica.

Per lanciare un incantesimo è necessario che il giocatore pronunci la formula corretta ovvero:

La Parola di Potere + l'effetto del proprio incantesimo. La seconda parte della formula che è quella che ne descrive l'effetto si complica proporzionalmente al potere della magia; è obbligatorio utilizzare un Grimorio o una Pergamena per evitare il fallimento dell'incantesimo.

Incantesimi antichi e leggendari richiedono l'utilizzo di "prop" per rendere la scena ancora più significativa ed epica (parlatene con lo staff prima dell'evento). Essere colpiti durante la recitazione della formula ne interrompe l'esecuzione, questo è valido non solamente se si subisce attacchi fisici, ma anche per quelli magici.

Attenzione: nel caso in cui l'incantesimo venga interrotto esso conta comunque al fine del numero di incantesimi lanciabili per scena/giornata.

Ogni incantatore avrà a disposizione degli incantesimi secondo le abilità in suo possesso.

Lanciare un incantesimo richiede molta energia e comporta un affaticamento fisico evidente, che i giocatori arcanisti dovrebbero interpretare correttamente.

TABELLA DELLA FREQUENZA DEGLI INCANTESIMI

Livello di incantesimo	Numero di Lanci per incantatore
Incantesimi Base	1 a scena
Incantesimi Avanzati	2 al giorno
Incantesimi Antichi	1 al giorno
Incantesimi Leggendari	1 a evento

LE ABILITÀ

I protagonisti de L'Ascesa dell'Oligarchia sanno tutti leggere e scrivere la lingua comune e chiunque è in grado di brandire armi ad una mano (spade, pugnali, mazze, martelli, asce). Per compiere azioni più complesse come lanciare incantesimi, nascondersi, eseguire attacchi furtivi, sgozzare, indossare pesanti armature ecc, è necessario possedere la giusta abilità, che può essere scelta dall'Albero delle Abilità possedendo ovviamente i giusti prerequisiti.

Ogni PG viene creato con **5 abilità qualsiasi**.

RICONOSCIMENTI

“L’Ascesa dell’Oligarchia” è un evento di gioco di ruolo dal vivo nato da un’idea di Federico Panella, direttore artistico dell’evento.

L’ambientazione di Feudalia è proprietà intellettuale di Mattia Bernardi.

Scrittura: Federico Panella, Ermes Cellot.

Scenografie, Oggettistica e Costumi: Castello di Zumelle, Omnia Larp.

Regolamento: Il regolamento de L’ascesa dell’Oligarchia è liberamente ispirato al Regolamento de “La Saga di Nimea” dell’Associazione Omnia Larp.

Produzione: Dolomiti Nerd, Taverna del Mago, Loggia degli Irrealisti, Omnia Larp.

Un ringraziamento cordiale alle Associazioni e ai gruppi: Dolomiti Nerd, Loggia degli Irrealisti, Omnia Larp, Taverna del Mago, Antro delle Chimere, Dragon Fist, Aleator, Bivacco.