Regolamento

NOME DEL GIOCO

Importante

Introduzione:

Prima di iniziare, occorre tener presente che [inserire qui titolo del pbf] non è da considerarsi un vero e proprio Play by Forum, in quanto non contempla punteggi di caratteristica, punti ferita, tabelle dei consumi o altro, presenti invece nei classici gdr - play by forum. Si può quindi considerare a tutti gli effetti come un racconto a più mani, scritto dagli utenti stessi, che interpretano un personaggio con determinate caratteristiche, abilità ecc... Un'altra differenza con i classici pbf, è che il proseguimento della storia viene lasciato alla discrezione dei partecipanti, limitati solo dalla loro fantasia - unico limite: la coerenza con l'ambientazione. In conclusione, [inserire qui il titolo del pbf] è basato unicamente sull'interazione: i pg stringono amicizie, alleanze, rivalità ecc... in un'ambientazione/trama in continua evoluzione.

Codice di Condotta

1. Ogni pg appartiene al rispettivo proprietario, è vietato interpretare un personaggio altrui. Ovviamente, ci sono delle eccezioni: sotto esplicito permesso del proprietario del pg - o in situazioni particolari da valutare caso per caso, un altro giocatore può ruolare (=interpretare) il pg di un altro, purché ne rispetti la psicologia e il backgroud (storia personale).
2. Nessun pg muore, a meno che non sia lo stesso proprietario a deciderlo. Questo rappresenta il metodo più rapido ed efficacie per far uscire di scena un pg, purché la scelta risulti coerente con la trama. Un giocatore può affidarsi a questa soluzione nel caso volesse abbandonare il pbf, oppure semplicemente cancellare il proprio pg per crearne uno nuovo.
3. La diversità di caratterizzazione di ogni personaggio può portare a delle rivalità fra questi ultimi. L'antipatia di un pg verso un altro può essere espressa liberamente, ma sempre in maniera civile e coerente al contesto. Al contrario, le offese di un utente nei confronti di un altro - fatte per mezzo del suo pg, non saranno tollerate.
4. Impegno e Partecipazione. Il giocatore non deve creare il pg e poi sparire, costringendo gli altri a trascinarselo appresso; nel caso di lunghe assenze è opportuno avvisare anticipatamente.
5. ...

Scrittura

1. Ogni partecipante è libero di usare lo stile di scrittura che preferisce (prima persona, terza persona ecc...).

2. Vanno rispettate la grammatica e la punteggiatura: il linguaggio sms, le abbreviazioni inutili e, in generale, ogni storpiatura della lingua italiana è assolutamente vietata.

3. Stiamo parlando essenzialmente di un racconto a più mani, quindi non risparmiate nello scrivere; se potete, spendete qualche parola in più per descrivere l'ambiente in cui si trova il vostro pg, le sue emozioni/sensazioni ecc... in pratica, tutto ciò che serve per arricchire la narrazione.

4. Il testo deve essere di facile comprensione: pensieri, dialoghi e narrato vanno diversificati.

Scrittura

Scrittura

- **1.La creazione del pg deve essere fatta seguendo il buon senso**: si evitino pg poco realistici e "troppo in tutto." Per ogni pregio deve esserci un difetto, per ogni punto di forza deve esserci una debolezza ecc... Insomma, i pg devono essere ben bilanciati. La scheda personaggio che non rispetti queste semplici linee guida, non verra approvata.

2.Si consiglia di creare pg piu complessi possibile, in modo da facilitare gli altri utenti nell'interazione del loro pg con il vostro. Spendete piu righe possibili nel descrivere la loro personalita, il loro aspetto fisico, la loro storia ecc...

- non siate tirchi.

3.Vista la completa mancanza di punteggi caratteristica, tabelle dei consumi ecc... durante eventuali scontri, **la vittoria o la sconfitta di un pg sara lasciata a discrezione del giocatore: alla sua abilita narrativa**– che dovra sempre essere coerente con l'indole e le abilita del pg. Colpi di scena poco credibili non saranno tollerati.

4.Per evitare complicazioni, **si puo ruolare solo 1 personaggio.**

5. ...

-

Personaggi

Armi ed Equipaggiamento

- non sono permesse armi ed equipaggiamento di stampo moderno e/o futuristico.
- il numero massimo di armi che un pg può portare, varia a seconda della classe e della razza.
- le armi utilizzabili saranno:

1) armi bianche
2) armi da lancio

- le armi e l'equipaggiamento utilizzabile dovranno essere coerenti con l'ambientazione, con l'epoca in cui è ambientato il pbf e con la zona geografica in cui la storia prende forma.

Razze

RAZZE GIOCABILI:

SIDHE

VAETTIR

ELFI CHIARI

ELFI SCURI

SHRIKER

WARG

DRAGHI

NANI

UMANI

Warg

Figli del Grande Lupo ***Fenrir,*** *i warg nutrono un profondo risentimento verso la stirpe divina, colpevole d'aver ridotto in catene il loro padre. Ostili a quelle razze che incontrano il favore degli Dèi, molti li considerano di conseguenza dei portatori di sventura, perché progenie del lupo che sarà liberato il giorno del Ragnarok. In realtà,* ***i warg non bramano affatto la fine del mondo****: dall'intelligenza pari a quella delle altre razze, ragionano però come delle bestie, e in quanto tali la loro natura è più selvaggia, che buona o malvagia: è l'istinto a guidarli.*

Vivono in comunità tribali, nei boschi e nelle foreste. La loro patria è ***Jarvidr.***

Esistono due branchi di Lupi: ***i Figli di Skoll e i Figli di Hati.*** *I primi hanno un'indole pacifica e ragionevole, incline al dialogo, e dimostrano una maggiore apertura verso gli altri popoli, a differenza dei loro fratelli; i secondi sono creature brutali e sanguinarie, chiuse e solitarie, che preferiscono stare alla larga dagli affari delle altre razze.*

Vantano una forza sovrumana, propria solo degli animali, e sensi ultra sviluppati.
Appaiono sotto forma di lupi antropomorfi, la cui altezza s'aggira sui due metri circa. "

Draghi

Figli del Drago Primordiale ***Nidhoggr****, la Serpe in Catene che divora le radici di Yggdrasil, l'Albero del Mondo, i draghi sono esseri meschini, astuti e maestri dell'inganno. Attendono con ansia la venuta del Ragnarok, e faranno tutto ciò che è in loro potere per assicurare l'arrivo della Fine dei Giorni.*

Simili a serpenti, in grado di raggiungere i dieci metri di lunghezza, ***trovano dimora nelle paludi e nelle grotte.*** *Le loro armi consistono in un morso velenifero mortale per qualunque creatura, e a cui non esiste ancora un antidoto, e la capacità di mutare forma a piacere, in qualunque creatura desiderino.*

Quest'abilità ha però dei limiti: i draghi non possono, infatti, trasformarsi in oggetti inanimati, tanto meno in vegetali o creature eteree, come gli spiriti. ***Cambiano forma allo stesso modo in cui cambiano pelle****, da veri serpenti, ma l'inganno si ferma alla pura apparenza; ciò vuol dire che un drago potrà sì mutare in elfo, ma non acquisirà mai la naturale attitudine per la magia tipica di quest'ultimo.*

Sidhe

Ultimi discendenti di un'antica stirpe divina, *ormai scomparsa da tempi immemori, sono considerati dalla gente comune al pari di semidei. Giunti dal mare su un'isola sperduta ai confini del Midgard, la colonizzarono cacciando la popolazione indigena dei fir bolg e la elessero a loro dimora, dandole il nome di Ériu: l'Isola di Smeraldo.*

Dopo le ostilità iniziali con le altre razze, *forse intimorite e sorprese dall'improvviso arrivo di questo misterioso popolo del mare, i rapporti divennero più rilassati e pacifici una volta che gli obbiettivi dei sidhe divennero più chiari agli occhi delle altre razze: nient'affatto propensi ad abbandonare quella che è diventata la loro fiorida nuova casa, forse perché troppo impegnati a tenere a bada i ribelli fir bolg e le nuove genti venute anch'esse dal mare - e ora pronte a minacciare il loro dominio (i milesi) - preferiscono non immischiarsi nelle oscure vicende dei Nove Regni per evitare di rimanere coinvolti in una guerra che non gli appartiene (vedi Ragnarok).*

Maestri in qualunque tipo di arte, *sono un popolo molto longevo, quasi quanto quello degli elfi, che appare sempre giovanile pure in età avanzata; molto belli d'aspetto, i tratti che gli accomunano sono quelli tipici degli uomini nordici, con occhi chiari, di solito azzurri, e carnagione chiara con capelli spesso rossi o biondi.* ***Presunti esseri immortali,*** *in verità i sidhe possiedono come unico retaggio del loro passato glorioso le eccelse capacità rigenerative, proprie solo di un'entità divina, tali da permettere a questo popolo di sopravvivere persino alle ferite o alle malattie più gravi, mortali per qualsiasi altra razza; infatti, solo una morte violenta può porre fine alle loro vita.* ***Questo comunque non rende i sidhe degli uomini invincibili,*** *tutt'altro, perché affinché una simile capacità possa davvero esprimersi al meglio, è necessario un periodo di riposo, seppur breve: un lusso che nel vivo di una battaglia non ci si può permettere; certo, durante uno scontro i sidhe potranno sempre contare sulla propria natura quasi immortale, tuttavia quest'ultima sarà limitata alle lesioni più superficiali e non potrà svolgere alla perfezione il suo compito su quelle invece considerate più gravi.*

Vaettir

***Spiriti della natura**, incarnano l'essenza stessa del Mondo, e hanno solcato i confini dei Nove Regni fin dai Tempi delle Origini. Figli del fuoco, dell'aria, dell'acqua e della terra, sono esseri tanto buoni quanto vendicativi.*

I rapporti con le altre razze sono nella maggior parte dei casi pacifici, ma rischiano sempre d'incrinarsi ogni volta che un popolo, per errore o per malizia, osa trattarli in maniera irrispettosa. Possono presentarsi in svariate forme, da umanoide a bestiale, e in entrambi i casi possiedono facoltà di parola, seppur preferiscano esprimersi nella loro lingua madre, comprensibile solo da altri vaettir.

***Diverse famiglie** fanno parte della folta schiera dei vaettir.*

Vaettir

***Figli della Fiamma**: I più temuti delle quattro famiglie, i vaettir della fiamma seguono l'istinto e le emozioni. Facili all'ira e pieni d'energia, risultano molto impulsivi e privi d'alcun senso del pericolo. Sempre alla ricerca dell'avventura e del rischio, se lasciati i balìa di sé stessi cadono spesso preda della noia. Veri e propri ribelli che osteggiano le regole, non sanno portare pazienza, un difetto in parte alleviato dalla loro allegria e voglia di vivere.*

*Nati dalla **Fuoco Imperituro**, dimorano nei vulcani e nei deserti, e soffrono il freddo. Per questa ragione, è raro incontrare un vaettir della fiamma durante la stagione invernale, che viene da loro trascorsa in una specie di letargo, nelle viscere più profonde dei vulcani, al riparo dal gelo.*

*Incarnano il **calore e il fuoco.***

Vaettir

Figli delle Selve: *I più timidi delle quattro famiglie, i vaettir delle selve sono creature schive e poco loquaci, che di rado s'immischiano negli affari delle altre razze. Solitari e selvaggi, mostrano ostilità verso chiunque reputino una minaccia, arrivando persino ad usare la forza pur di cacciare via lo straniero e l'estraneo dal loro territorio.*

*Nati dall'**Albero del Mondo**, dimorano nei boschi e nelle foreste; possiedono, inoltre, un legame speciale con le piante e gli animali, tanto che questi ultimi obbediscono loro come a dei sovrani.*

*Incarnano **la terra e la pietra**..*

Vaettir

***Figli delle Acque**: I più saggi delle quattro famiglie, i vaettir delle acque sono esseri molto ossequiosi, gentili e ligi alle formalità, che spesso finiscono con l'offendersi quando gli altri non li trattano mostrando quello stesso riguardo. La sete di sapere e l'amore per la diplomazia muove ogni loro azione, ma questa natura pacifica è però offuscata dalla forte mentalità razionale, che non di rado li fa apparire come delle creature fredde e insensibili.*

*Nati dai **Fiumi Cosmici**, dimorano nei fiumi, nei laghi, nel mare e nei ghiacciai, fra le montagne, e soffrono il caldo. Per tale ragione, è raro incontrare un vaettir delle acque durante la stagione estiva, in quanto i membri di questa famiglia preferiscono passare tale periodo vicino alle fonti d'acqua o nei punti più alti dei monti innevati, al riparo dalla calura.*

Incarnano il gelo e l'acqua.

Vaettir

***Figli della Tempesta**: I più gioviali delle quattro famiglie, i vaettir della tempesta sono dei veri e propri spiriti liberi, sempre in giro per i Nove Regni a ficcare il naso negli affari delle altre razze. Curiosi, capricciosi e logorroici fino alla nausea, la loro filosofia di vita è semplice: vivi e lascia vivere. Infine, la loro incapacità di dare il giusto peso ai problemi, li fa spesso apparire come creature superficiali, fuori dal mondo e con la testa fra le nuvole.*

*Nati dal **Soffio Celeste**, la loro dimora è il cielo.*

*Incarnano il **vento e la folgore.***