

# Regolamento Interlive Caput Draconis

Fra un evento e l'altro di Caput Draconis, sarà attivo un sistema di corrispondenza via e-mail, volto a far progredire le quest personali di ogni giocatore, scovare informazioni o creare nuove strumentazioni. Di seguito, il funzionamento di tale sistema.

Ogni utente potrà compilare uno specifico form [a questo indirizzo](#), entro la data di scadenza espressa di volta in volta dopo ogni evento di gdr live nel canale apposito.

**Tale form potrà essere compilato una volta sola, ed entro la scadenza.**

In questo form si potranno scegliere **fino a 2 azioni da compiere**, *tuttavia* in casi di azioni *particolarmente* complesse o impegnative, delle due inviate **potrebbe esserne effettuata solamente una**, a discrezione dei master. **Una volta giunta la scadenza fissata i master invieranno le risposte il prima possibile** a tutti coloro che hanno scelto di svolgere delle azioni interlive.

Contestualmente all'apertura del sistema di azioni interlive, verranno pubblicate alcune **missioni standard** da poter svolgere: le missioni standard, infatti, rappresentano una delle possibili scelte di azioni da compiere durante il periodo di Interlive.

Di seguito, il novero dei tipi di azioni e la spiegazione delle missioni.

Tipi di **azioni** possibili ed esempio di messaggio da inviare:

- **Fare ricerca sugli ingredienti delle pozioni** → si otterrà una delle CARATTERISTICHE SPECIALI ancora non scoperte di un ingrediente a vostra scelta;
- **Inventare una pozione** → attraverso lo studio personale, l'utente comunicherà il procedimento, il ragionamento dietro, gli ingredienti, e tutto ciò che comporta la creazione da zero di una pozione. I master valuteranno la bontà di tale progetto e comunicheranno la riuscita o meno di tale creazione;
- **Inventare un rituale** → attraverso lo studio personale, l'utente comunicherà il procedimento, il ragionamento dietro, gli ingredienti, e tutto ciò che comporta la creazione da zero di un rituale. I master valuteranno la bontà di tale progetto e comunicheranno la riuscita o meno di tale creazione;
- **Interagire con un PNG o un gruppo di PNG** → l'utente comunicherà l'intenzione di parlare con specifici PNG per ottenere determinate informazioni;
- **Preparare una pozione** → **Se si possiede già** la formula di una pozione, è possibile comunicarne l'esecuzione attraverso un'azione;
- **Eeguire un rituale** → **Se si possiede già** la formula di un rituale, è possibile comunicarne l'esecuzione attraverso un'azione;
- **Cercare informazioni su qualcosa o qualcuno** → L'utente è libero di decidere di indagare per conto proprio, circa un argomento o una pista che reputa interessante, oppure esplorare un luogo. Questo tipo di azione risulta in una informazione ricevuta, e potrebbe attivare *anche* una **missione speciale** (vedi sotto);
- **Studio personale** (solo per utenti dal 5° anno in avanti) → attraverso questa azione sarà possibile cominciare a studiare per ottenere nuove abilità od oggetti. Nell'azione dovranno essere comunicate le intenzioni, le motivazioni e l'obiettivo che si vuole

raggiungere; si può essere discorsivi e meglio si spiega, più è facile per i master capire i desideri espressi. Potrebbero essere necessarie più di due azioni di interlive per tale ottenimento, e anche ruolando durante gli eventi di gdr live.

- **Lavorare** (*solo per utenti che hanno conseguito il M.A.G.O.*) → L'utente può scegliere di "coprire un turno" nel proprio mestiere. Questo può comportare l'ottenimento di informazioni, oggetti, missioni o altro, a seconda del lavoro e di ciò che capita mentre lo si svolge;
- **Aiutare** → L'utente può aiutare un altro nell'eseguire una sua azione. Quando si sceglie di aiutare fa fede il testo scritto dall'utente aiutato, e si assume che chi aiuti lo faccia al meglio delle proprie possibilità;
- **Missione Standard** (vedi "Missioni" sotto) → L'utente può prenotarsi per svolgere una della missioni pubblicate; se verranno rispettati tutti i requisiti della missione, essa potrà essere intrapresa. Pertanto, se una missione richiede almeno 3 studenti ma soltanto 2 nel form ne comunicheranno l'accettazione, essa non potrà essere intrapresa e l'azione andrà sprecata. E' perciò buona norma organizzarsi privatamente per assicurarsi il buon esito dell'accettazione della missione.

## Missioni

Poiché il mondo ha una propria vita, e molti contatti vanno e vengono dall'Accademia, è possibile che appaiano richieste di aiuto o compiti da svolgere: tali eventi sono definiti **Missioni Standard**, e possono essere intraprese come una qualsiasi delle altre possibili azioni interlive.

Le Missioni verranno affisse nella forma:

- **Titolo:** il nome della missione;
- **Richiedente:** il nome della persona o del gruppo di persone che necessitano di aiuto;
- **Richiesta:** il testo della missione, che fornisce tutti i dati utili agli utenti, dal cosa al come al luogo;
- **Requisiti minimi:** viene indicato il numero di utenti minimi che devono voler intraprenderla. I requisiti possono variare e abbracciare specifiche classi, oggetti da possedere, livelli del personaggio, relazioni specifiche con PNG.
- **Scadenza:** Il giorno fino a cui è possibile intraprendere la missione; può variare da pochi giorni a mesi, oppure non scadere mai.

A seguito di azioni specifiche, è possibile che appaiano **Missioni Speciali**: queste NON comportano consumo di azioni, ma per il resto sono identiche nella struttura alle **Missioni Standard**.

Di seguito un esempio di missione:

- **Titolo:** Letizia d'inverno;
- **Richiedente:** Jetzabelle;
- **Richiesta:** "Miei cari ragazzi, sto sperimentando una nuova crema rughe da applicare nei giorni freddi per tonificare la pelle, e avrei piacere di testarla su alcuni di voi se trovate un momento per me! Vi prometto che riceverete una piccola ricompensa per il disturbo, oltre a una pelle perfetta!";
- **Requisiti minimi:** 3 studenti, di cui almeno 1 calice livello 2 o superiore;

- **Scadenza:** 19 aprile.

Se una missione è speciale, avrà la dicitura **speciale** accanto al titolo, nella forma

- **Titolo:** Letizia d'inverno (**speciale**);

Questo sarà il segnale che tale compito proviene da un'azione dei giocatori e che **NON** farà consumare azioni; è dunque possibile compiere le missioni speciali anche **dopo** aver consumato le proprie azioni, poiché verrà creato un nuovo form apposito.

Se nella missione sono presenti oggetti tra i requisiti, questi **potrebbero** venire consumati definitivamente, in base alla natura dell'oggetto o della missione.

Una volta raggiunti i requisiti per la missione, essa comincerà e verranno comunicati gli **esiti** agli utenti che l'avranno intrapresa: tali **esiti** possono variare e spaziare da quelli positivi a quelli negativi o nefasti. Di seguito alcuni esempi di **esiti**:

- **Positivi:** per tutto il prossimo evento di GdR live avrai 1 PF in più; impari l'incantesimo X; ottieni la formula per pozione/rituale X; ottieni informazione X; saboti l'operato di X; ottieni il contatto del PNG X; etc...
- **Negativi:** per tutto il prossimo evento di GdR live avrai 3 PM in meno; perdi il tuo oggetto X; arrivi al prossimo evento di gdr live con 5 PM in meno; etc...
- **Nefasti:** al prossimo evento GdR Live non recuperi PM e PF dormendo; perdi temporaneamente l'uso di un braccio; subisci la maledizione X che comporta effetto Y; etc...

## Abilità e azione di "Aiutare"

Durante le azioni "**Preparare una pozione**" o "**Eeguire un rituale**" alcune abilità potrebbero attivarsi, *nello specifico* quelle di coloro che sono appuntati come REFERENTI come da regolamento: **l'utente che sceglie l'azione "Preparare una pozione" o "Eeguire un rituale" sarà automaticamente REFERENTE**. Se durante una di queste due azioni l'utente sceglie di sfruttare una propria abilità, lo deve comunicare nel testo dell'azione, se è la persona REFERENTE.

Poiché è possibile che il costo in PM di una pozione o di un rituale superi i PM della persona REFERENTE, è possibile per gli altri utenti usare una delle proprie azioni per aiutare la persona REFERENTE: si terrà di conto che **lo faranno al massimo delle proprie capacità**, e cioè si impegnano a fornire tutti i PM e le abilità in loro possesso.

In tutti gli altri tipi di azioni (Missioni comprese), non è necessario **esplicitare** l'uso o la messa a disposizione di tutte le proprie abilità, ma se l'utente crede che possa essere *una buona cosa per il gioco* indicarne qualcuna in particolare, è libero di farlo.