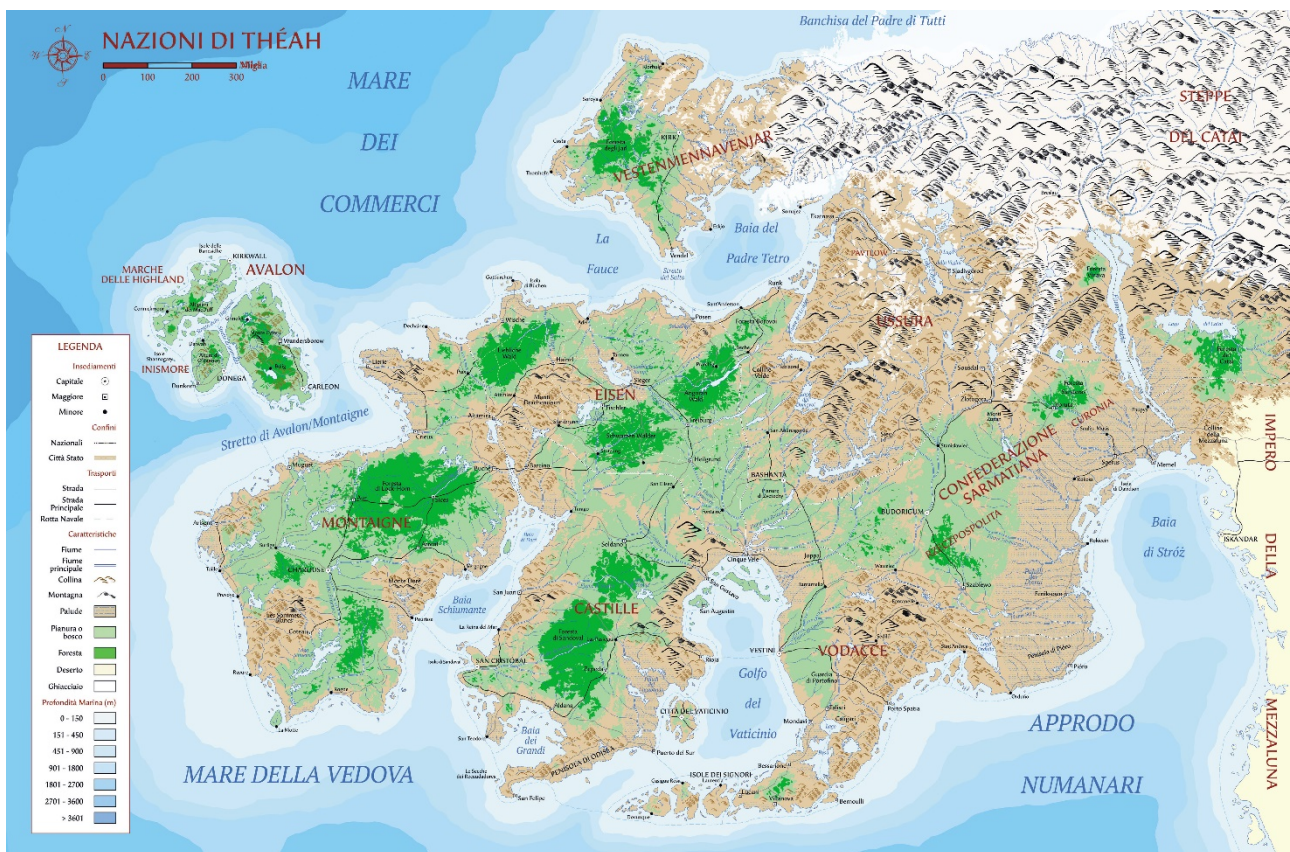




7th Sea è un Gioco di Ruolo a tema Cappa e Spada, in cui i giocatori si muoveranno nel continente di Théah ed oltre, in avventure ed esplorazioni, in storie di intrighi, duelli, onore, magia. In un mondo ispirato ai secoli XVI - XVII, i giocatori interpretano degli Eroi, icone di Théah pronte a vivere e morire per una giusta causa. Capaci di affrontare un gran numero di sgherri, combattono con spade, coltelli e rudimentali armi da fuoco. Sono il cavaliere fedele, la guardia del corpo leale, o un nobile che desidera vivere il brivido dell'avventura.

Ambientazione



Il continente di Théah è il principale palcoscenico delle avventure di 7th Sea. Ispirato fortemente all'Europa del 1600-1700, è un continente che offre avventure, mistero e magia. Geograficamente diverso dall'Europa che tutti conosciamo, è formato politicamente da diverse Nazioni:

Associazione culturale
"Il Salotto di Giano"
Via Erminia Frezzolini, 18
info@ilsalottodigiano.it
www.ilsalottodigiano.it
CF 97868360583



Avalon: i Regni Uniti di Avalon sono paragonabili al Regno Unito. Diviso in tre isole (Avalon, Inismore, Marche delle Highland) uniti sotto una corona, tenuta dalla regina Elaine, è un regno quasi fiabesco. Ad Avalon gli umani convivono con i Sidhe, il Piccolo Popolo.

Castille: Castille è assimilabile alla Spagna. Forte di un territorio molto ricco e fertile e della sentita religiosità (dovuta anche alla vicinanza di Città del Vaticano, isola poco a est di Castille), è un paese che si sta riprendendo dalla terribile invasione di Montaigne avvenuta pochi anni prima del periodo in cui si ambienta il gioco. Al potere c'è Amadeo Sandoval, sedicenne, anche se è "supportato" da El Concilio de la Razòn, organo ecclesiastico che vaglia ogni azione politica del Re.

Eisen: Paragonabile alla Germania, Eisen è una terra scossa da una sanguinosissima guerra, la Guerra della Croce, avvenuta fra Vaticini tradizionalisti e Obiezionisti, due schieramenti diversi della stessa religione. Moltissime le vittime, fortissimo l'impatto sulla popolazione ma, soprattutto, sul territorio... L'enorme spargimento di sangue ha, infatti, risvegliato inumane mostruosità nel territorio di Eisen, da cui la popolazione scappa e si difende. Politicamente, Eisen è divisa in sette *Konigreich*, dei principati.

Montaigne: assimilabile alla Francia, è una nazione ricca, centro di moda e cultura. Territorio di campagna molto ricca e molto sfruttata per pascoli ed agricoltura. Montaigne è la nazione con le più forti differenze fra le classi sociali: i nobili sono ricchissimi, così ricchi da non saper come spendere i loro soldi, mentre i poveri arrancano per sfamare le loro famiglie e compiacere allo stesso tempo i loro signori. A Montaigne regna Léon Alexandre, l'Empereur du Monde.

Confederazione Sarmatiana: rappresenta l'area dei Paesi Baltici. Sono due regni uniti sotto una singola corona, chiamata anche terra della Libertà Dorata. Per contrastare la corruzione e le fazioni politiche che si opponevano, infatti, il figlio del Re, ormai vecchio e moribondo, ha reso ogni cittadino un nobile, dando a tutti il diritto di voto nella *Sejm*, il parlamento, cambiando per sempre i rapporti di forza nel Paese.

Ussura: La Russia del continente di Théah, è una nazione vista con sdegno da parte delle altre nazioni, che si ritengono più civilizzate. Molto legata al territorio, alla natura, Ussura riesce a prosperare dove dovrebbe esserci povertà, coltivando terra che dovrebbe essere sterile, cacciando selvaggina e pescando pesci quando viaggiatori esterni non ne trovano per giorni. Gli Ussurani sono un popolo dal cuore umile e buono, forgiati dal gelido inverno Ussurano.



Vestenmennavenjar: I paesi scandinavi a Théah. Un tempo abitata da popoli di razziatori, pirati e spietati combattenti, ora rappresentano la più potente economia di Théah. Questo è dovuto alla geniale inventiva di un mercante e di uno Jarl, Utterstrom: creare una moneta unica, il Guilder, e incentrare la società su artigianato e commercio.

Vodacce: Assimilabile all' Italia. Vodacce è un paese dal territorio non particolarmente fertile, ma ricco di miniere. Il Paese, politicamente, è diviso in territori controllato da sette Principi Mercanti, e quella del mercante è la professione più diffusa fra i nobili. E' un paese dalla politica complessa, fatta di intrighi, inganni, pugnalate alle spalle.

Sistema di Gioco

Il sistema di gioco di 7th Sea si basa sull'utilizzo di dadi a 10 facce (d10), e la meccanica del Rischio. Durante la narrazione, dovendo effettuare una qualche azione dall'esito non scontato si ha un Rischio (non sedersi su una sedia o tagliare una fetta di pane, dunque, ma saltare da una sporgenza, colpire un avversario o rubare una chiave dalla tasca di una guardia). Il Giocatore indicherà al Master il suo Approccio: cosa intende fare per superare l'ostacolo o raggiungere l'obiettivo. Il Master illustrerà invece al Giocatore potenziali Conseguenze (effetti negativi derivanti dall'azione) e possibili Opportunità (occasioni da sfruttare a favore dell'Eroe).

Una volta indicato l'Approccio, il Master indica al Giocatore quale Tratto e quale Abilità utilizzare. Il Giocatore somma dunque i due valori e tira un pari numero di d10.

Dal risultato del tiro bisognerà formare somme pari o superiori a 10. Ciascun 10 o più è un incremento.

Esempio: Tommaso decide di sfondare con la forza bruta la porta davanti a sé, chiusa. Il Master gli comunica quindi di tirare Vigore più Rissa, per un totale di 7 dadi. Il tiro di Tommaso è il seguente: 5, 5, 6, 3, 1, 10, 9. Tommaso cerca dunque di creare delle somme di 10. Unisce quindi 5+5, 6+3+1, mentre il 10 rappresenta da sé un incremento. Il 9, senza poterlo sommare ad altri dadi, non raggiunge il 10 e viene scartato. Tommaso ha quindi un totale di 3 Incrementi da spendere.

Questi incrementi vengono spesi durante il Rischio per:

Compiere Azioni - 1 incremento speso in questo modo permette di avere successo nell'Azione intrapresa;



Mitigare le Conseguenze – gli incrementi spesi in questo modo riducono gli effetti secondari negativi causati dal Rischio;

Avvantaggiarsi di un'Opportunità – gli incrementi spesi in questo modo permettono all'Eroe di sfruttare le occasioni fortuite nella scena;

Creare un'Opportunità – gli incrementi spesi per creare nuove Opportunità permettono all'Eroe di creare occasioni che possano essere sfruttate dai suoi compagni;

Infliggere Ferite – ogni incremento speso in questo modo infligge una ferita a un bersaglio valido per l'Eroe.

Questa meccanica si inserisce, all'interno delle sessioni, nelle Sequenze di Azione e le Sequenze Drammatiche: non più un singolo Rischio ma una narrazione continuata che coinvolge l'intero gruppo, eventuali Sgherri e Malvagi presenti, e i vari PNG sulla scena.

A disposizione dei Giocatori ci sono i Punti Eroe, dei punti che vengono assegnati dal Master secondo vari criteri, che permettono di attivare capacità dell'Eroe o aiutare gli altri (o sé stessi) in un Rischio.

Presso Il Salotto di Giano

Le avventure che potrete giocare presso *Il Salotto di Giano* sono inedite, ideate dal Game Master inserite all'interno dell'ambientazione canonica di Théah e continenti limitrofi. Potrete vivere avventure nel continente, o salpare alla scoperta dei mari; combattere spada in pugno, o ingaggiare sfide d'intelletto; partecipare a balli di gala o ritrovarvi in mezzo a campi di battaglia. Il coraggio e la determinazione degli Eroi saranno messi a dura prova dagli avvenimenti che si troveranno davanti... sapranno resistere e lottare per ciò che è giusto?