EDIZIONE 2026

ARCANA DOMINE

Guida per i Master

CONFIGURARE E CONDURRE UNA CAMPAGNA

ARCANA DOMINE APS

PROJECT MANAGER **ALBERTO FARDIN**

LA VISIONE

Il LARP vive in campo. Tutto il resto, nella dashboard.

La dashboard di Arcana Domine nasce da un'idea semplice: chi organizza un gioco di ruolo dal vivo deve passare il proprio tempo a raccontare storie, non a rincorrere fogli di calcolo, email e messaggi persi. È il portale unico di Arcana Domine, aperto a ogni giocatore e a ogni master, che tiene insieme l'intera vita di una campagna, dal primo personaggio all'ultimo evento.

01 Ovunque, su ogni schermo

Un unico portale per desktop e smartphone, installabile come app. Nessun download dagli store: si apre dal browser e resta in tasca.

02 Tutto arriva, subito

Missive, risposte ai downtime, comunicazioni dello staff: le notifiche raggiungono ogni giocatore nel momento in cui contano.

03 Libertà ai master

Ogni campagna e ogni one-shot si costruisce su misura: razze, talenti, regole, funzionalità, eventi. La dashboard si adatta alla storia, non il contrario.

04 Un ecosistema vivo

Niente più fogli Excel, catene di email e chat infinite. Schede, catalogo, eventi, iscrizioni e bilancio vivono nello stesso posto, sempre aggiornati.

05 Meno burocrazia, più gioco

Le operazioni noiose, ripetitive e incasinate di un LARP diventano un clic: approvare un PG, premiare un evento, stampare i cartellini.

«Meno burocrazia, più avventura.»

ARCANA DOMINE · GUIDA PER I MASTER

Indice

Ogni sezione di Gestione Campagna, nell'ordine in cui conviene affrontarla.

— **Prefazione**
Dal primo accesso alla dashboard fino alla tua campagna pronta per il primo evento.

01 **Gestione Campagna**
Il pannello di controllo dello staff: tutte le sezioni di configurazione in un'unica pagina.

02 **Presentazione**
Nome, logo, copertina, colori, trama decorativa, descrizione e sito vetrina.

03 **Gestione Staff**
Chi fa parte dello staff della campagna e con quale ruolo.

04 **Funzionalità**
I moduli di gioco attivabili: missive, downtime, progressi e talenti, chiedi allo staff.

05 **Contenuti di gioco**
Razze, classi, talenti, pagine di ambientazione, regolamenti: il catalogo della campagna.

06 **Eventi**
Date, luogo, quote di iscrizione e pausa di missive e downtime.

07 **Creazione dei personaggi**
Cosa vede un giocatore quando crea il suo personaggio.

08 **Gestione Personaggi**
Tutti i PG e PNG della campagna, l'approvazione e le note del master.

09 **Tra un evento e l'altro**
Missive, downtime e conversazioni con lo staff: la campagna che continua lontano dal campo.

10 **Assegna risorse**
XP, punti missiva e punti downtime a più personaggi in un colpo solo.

11 **Report Personaggi**
Statistiche e distribuzione dei personaggi della campagna.

12 **Area Stampa**
Schede personaggio, cartellini e pagine pronti da stampare.

13 **Bilancio**
Entrate e uscite della campagna nell'anno.

— **Pronti a giocare**
La lista di controllo di una campagna completa.

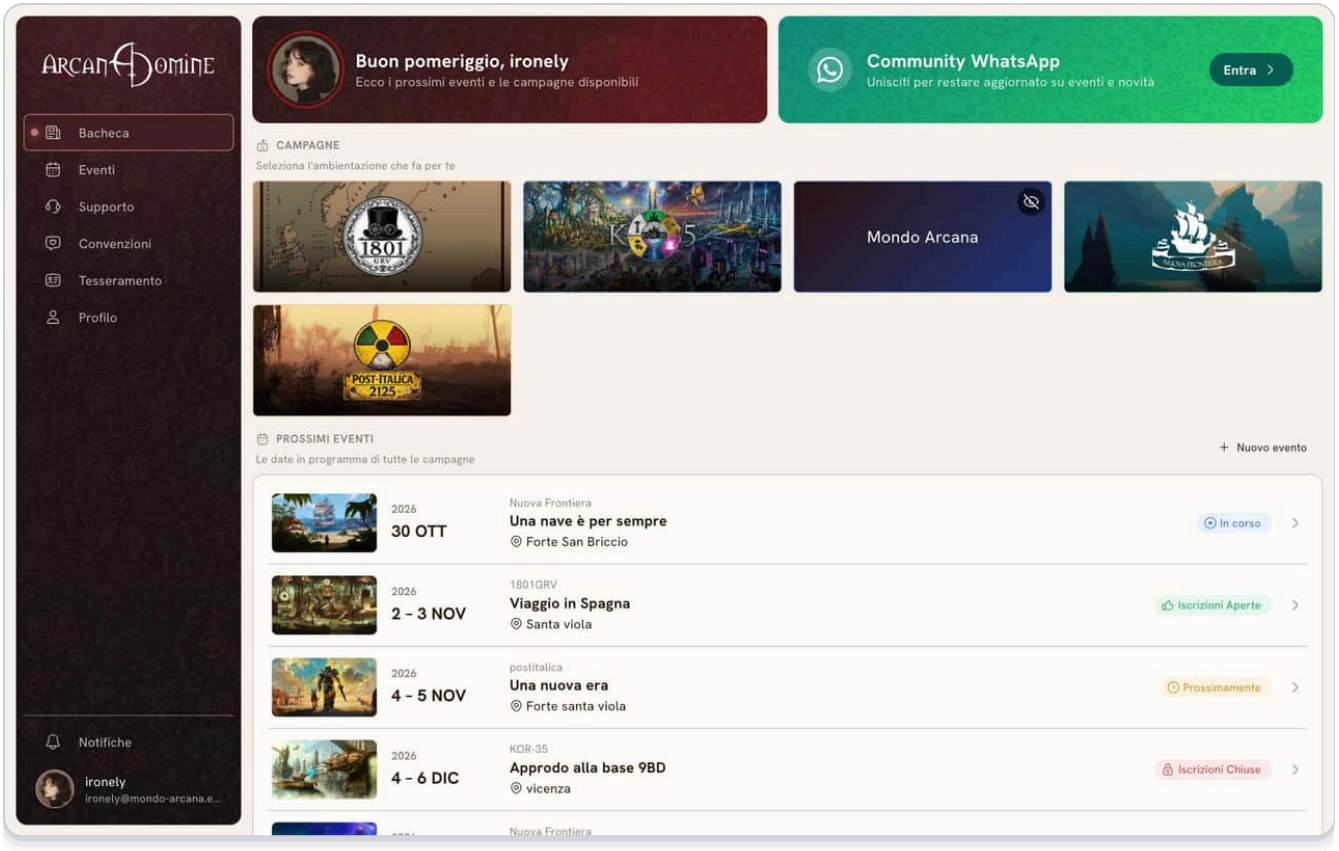
PRIMA DI INIZIARE

Prefazione

Dal primo accesso alla dashboard fino alla tua campagna pronta per il primo evento.

Benvenuto nella dashboard

Quando accedi alla dashboard di Arcana Domine atterri sulla **Bacheca**: un saluto personale, il collegamento alla community, l'elenco delle campagne dell'associazione e i prossimi eventi di tutte le ambientazioni. Da qui entri in qualunque campagna con un clic sulla sua copertina.

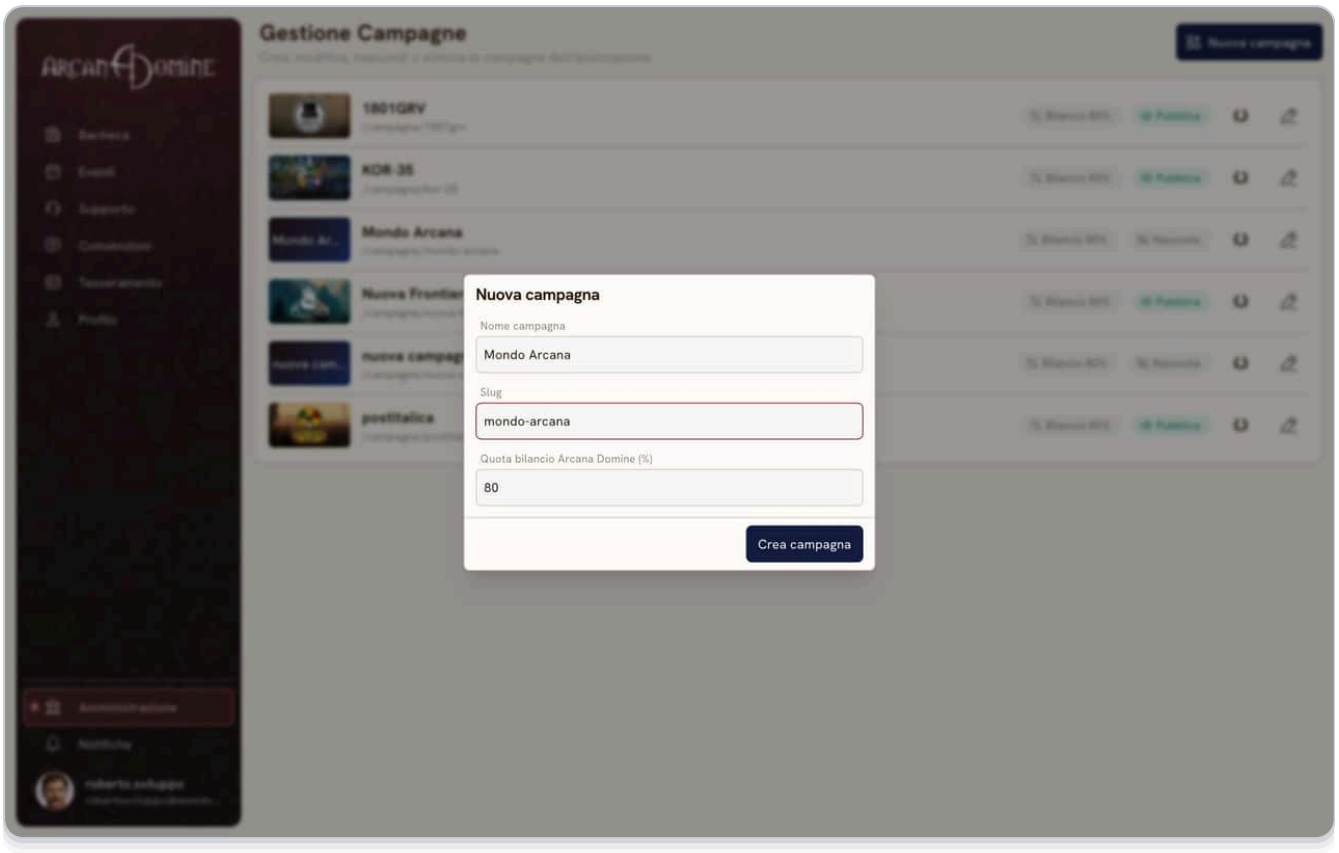


La Bacheca della dashboard vista da Elena Ferri (ironely), head master di Mondo Arcana. La campagna appena creata non ha ancora logo né copertina.

In questa guida seguiremo **Elena Ferri** mentre dà vita a **Mondo Arcana**, una campagna di esempio in pieno stile fantasy classico. Ogni schermata che vedrai è stata fotografata dalla dashboard reale, nel momento esatto del racconto in cui compare: potrai seguire passo dopo passo la nascita di una campagna, dalla prima pagina vuota fino ai personaggi in gioco.

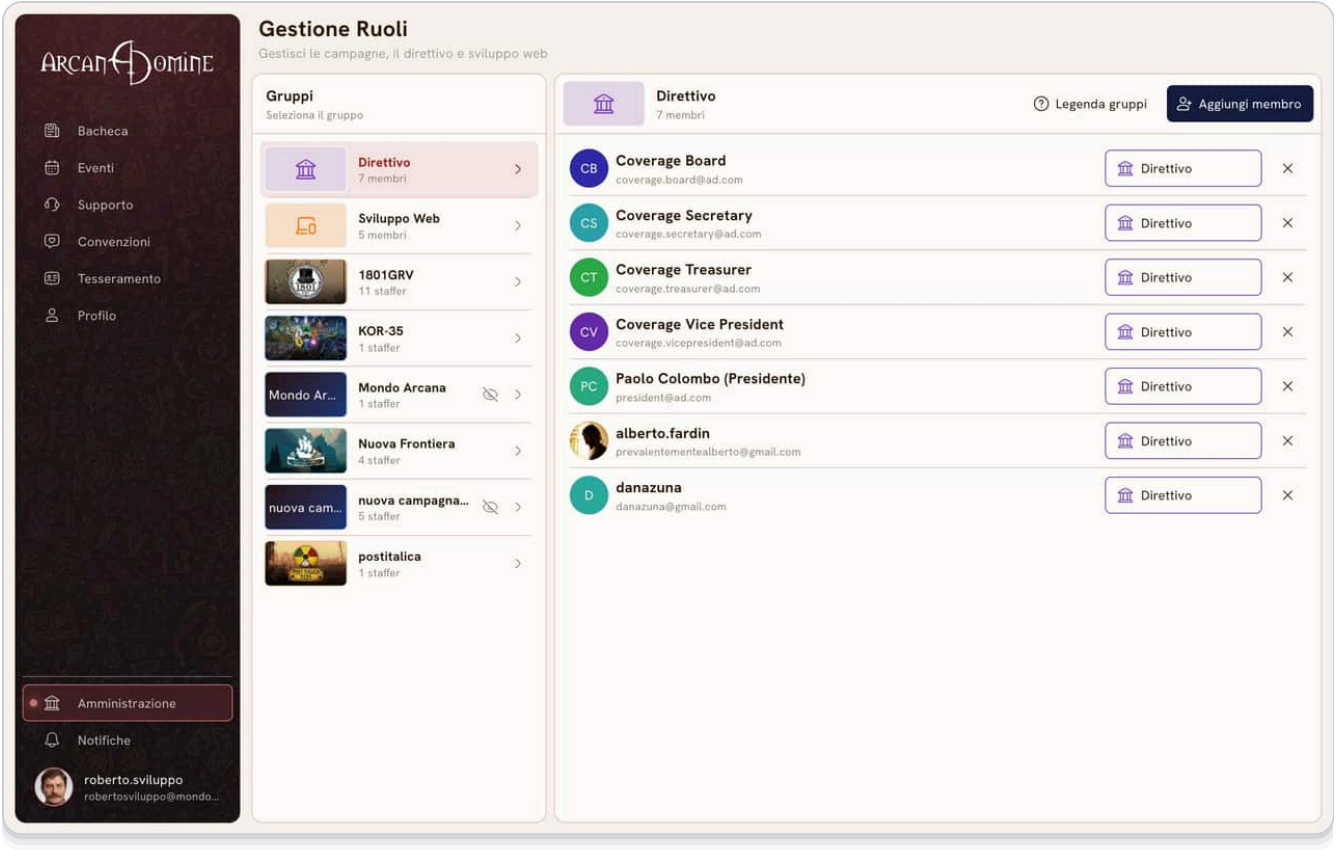
Chi crea una campagna

Solo l'**amministrazione di Arcana Domine** (il direttivo e il team di sviluppo) può creare una nuova campagna o one-shot, dalla sezione *Amministrazione → Gestione Campagne*, e nominarne l'**head master**. Vuoi aprire la tua campagna? Scrivici: la creiamo noi e ti nominiamo head master.



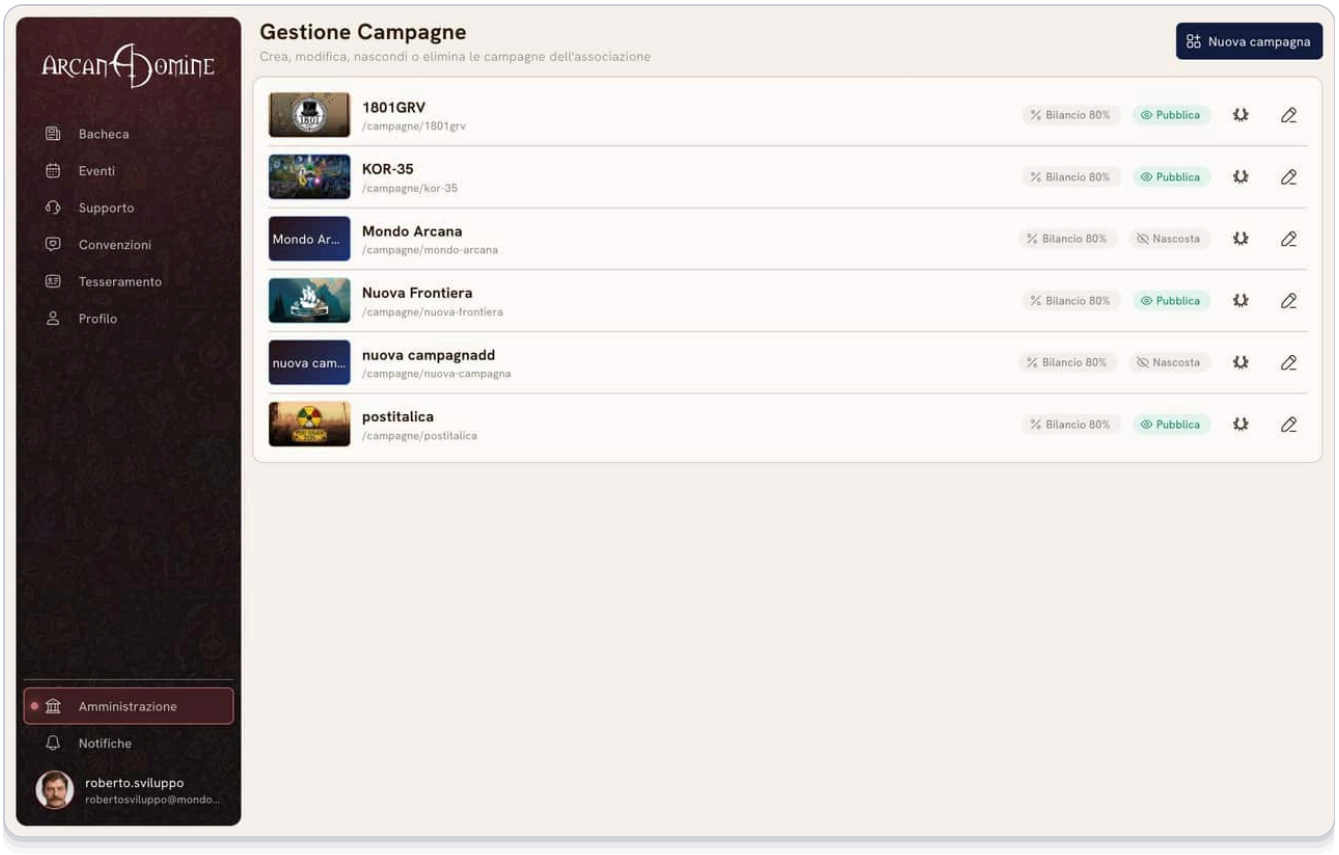
Amministrazione → Gestione Campagne: l'amministrazione crea «Mondo Arcana» indicando nome e indirizzo (slug).

Da lì in avanti la campagna è nelle mani dell'head master: è lui a personalizzarla con logo, copertina e colori, a popolarla di documenti e a definirne i dati, dalle razze ai talenti.



Gestione Ruoli dell'associazione: qui l'amministrazione assegna l'head master di ogni campagna.

Finché il setup non è concluso, la campagna può restare **nascosta**: la vede solo il suo staff. Quando tutto è pronto, l'head master la rende **pubblica** dalla Presentazione e i giocatori possono entrare.



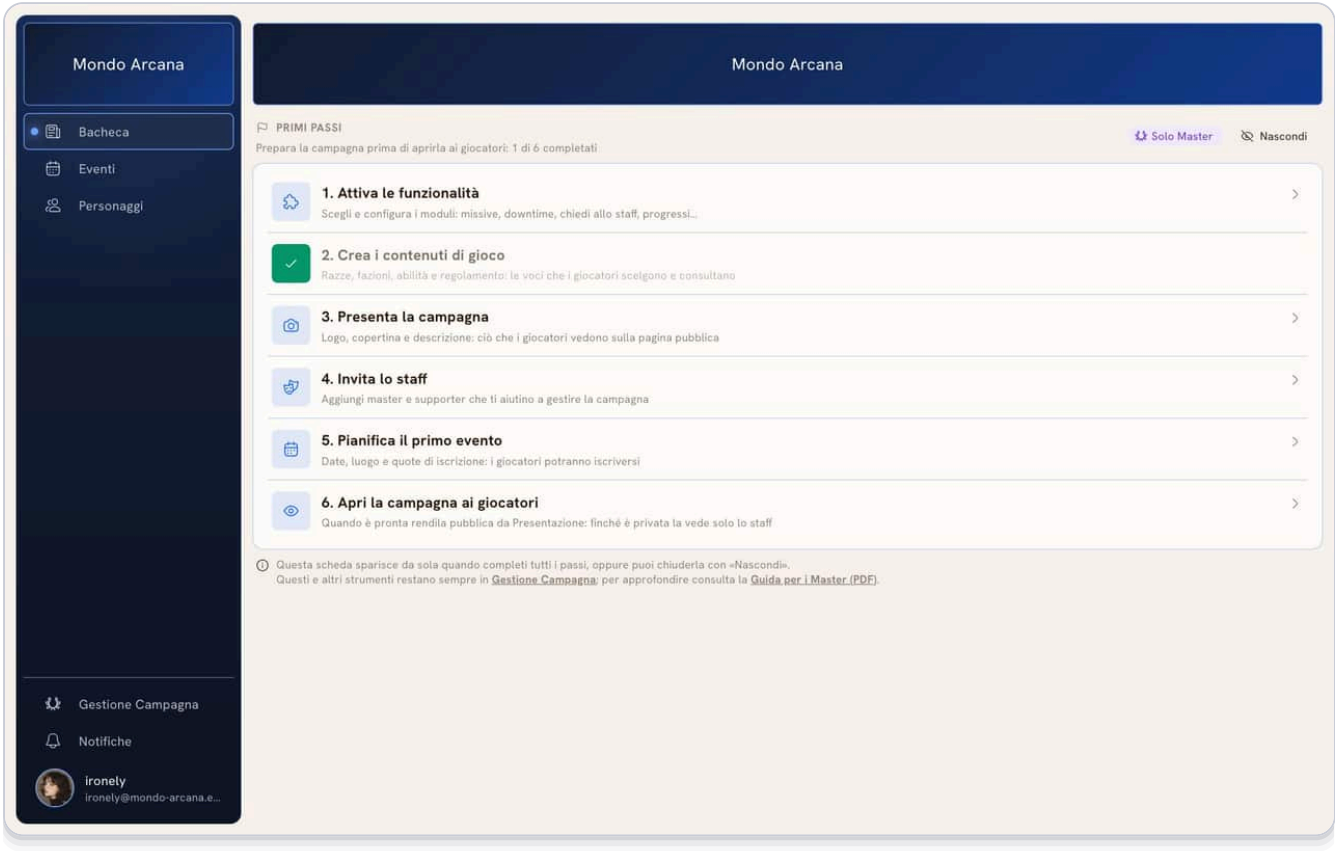
Elenco delle campagne dell'associazione: «Mondo Arcana» è ancora contrassegnata come Nascosta.

Il primo accesso alla campagna

Una volta definito l'head master, la campagna compare nella sua Bacheca. Entrando, Elena non trova eventi né personaggi: finché la campagna non è configurata, la bacheca mostra soltanto i **Primi passi**, una lista dei sei passi che la accompagnano dalla campagna vuota a quella pronta per i giocatori. La vede solo lo staff.

1. **Attiva le funzionalità**: scegli e configura missive, downtime, chiedi allo staff, progressi.
2. **Crea i contenuti di gioco**: razze, fazioni, abilità e regolamento.
3. **Presenta la campagna**: logo, copertina e descrizione.
4. **Invita lo staff**: master e supporter che ti aiutino.
5. **Pianifica il primo evento**: date, luogo e quote di iscrizione.
6. **Apri la campagna ai giocatori**: rendila pubblica dalla Presentazione.

Ogni passo porta direttamente alla pagina giusta e, una volta completato, si spunta in verde. Quando sono tutti fatti la lista sparisce da sola e la bacheca mostra la campagna al completo; se preferisci, puoi chiuderla prima con il pulsante **Nascondi** (la scelta vale per il browser che stai usando). In basso a sinistra, nel menu laterale, la voce **Gestione Campagna** resta la porta d'accesso a tutto ciò che descrive questa guida.



La dashboard di Mondo Arcana appena creata: i Primi passi indicano 0 di 6 passi completati.

I ruoli dello staff

Ogni membro dello staff ha un ruolo nella campagna. Alcune sezioni di Gestione Campagna sono modificabili solo dall'head master: gli altri membri dello staff le aprono in **sola lettura**, segnalata da un badge accanto al titolo della pagina.

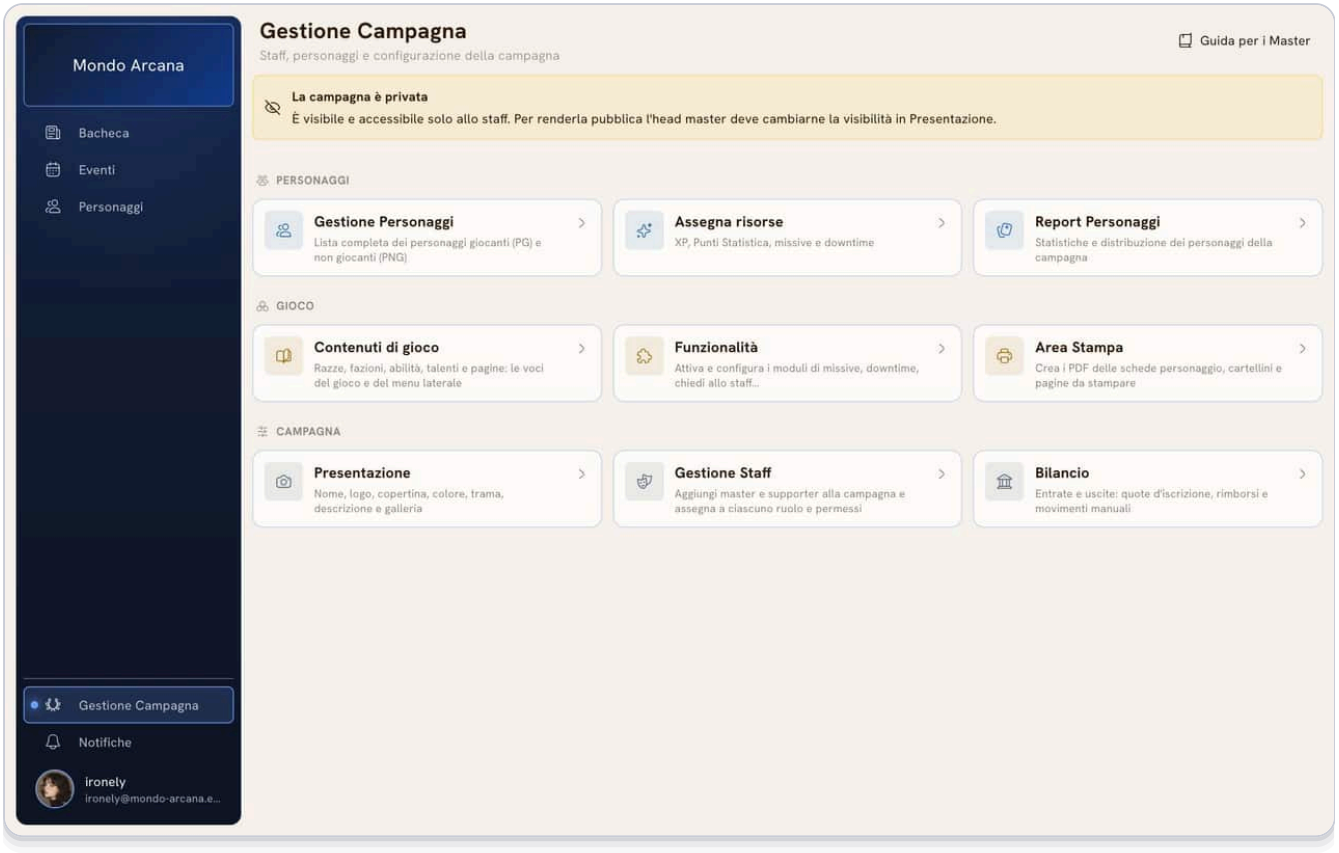
Ruolo	Cosa può fare
Head Master	Tutto quello che fa un master, più: presentazione della campagna, gestione dello staff, attivazione e configurazione delle funzionalità, bilancio. Riceve le notifiche dei nuovi personaggi da approvare.
Master	Gestisce il gioco: schede personaggio, risorse (XP, missive, downtime), contenuti di gioco, eventi, Area Stampa, risposte ai giocatori.
Supporter	Vede tutti i contenuti della campagna, anche quelli nascosti ai giocatori, ma in sola lettura.

CAPITOLO 1

Gestione Campagna

Il pannello di controllo dello staff: tutte le sezioni di configurazione in un'unica pagina.

Dal menu laterale, la voce **Gestione Campagna** apre una pagina divisa in tre gruppi di riquadri. Ogni riquadro porta a una sezione che approfondiremo nei capitoli seguenti, nell'ordine in cui conviene affrontarle quando si prepara una campagna da zero.



Gestione Campagna: tre gruppi di riquadri, dall'uso quotidiano alla configurazione.

Gruppo	Sezioni
Personaggi	Gestione Personaggi · Assegna risorse · Report Personaggi
Gioco	Contenuti di gioco · Funzionalità · Area Stampa
Campagna	Presentazione · Gestione Staff · Bilancio

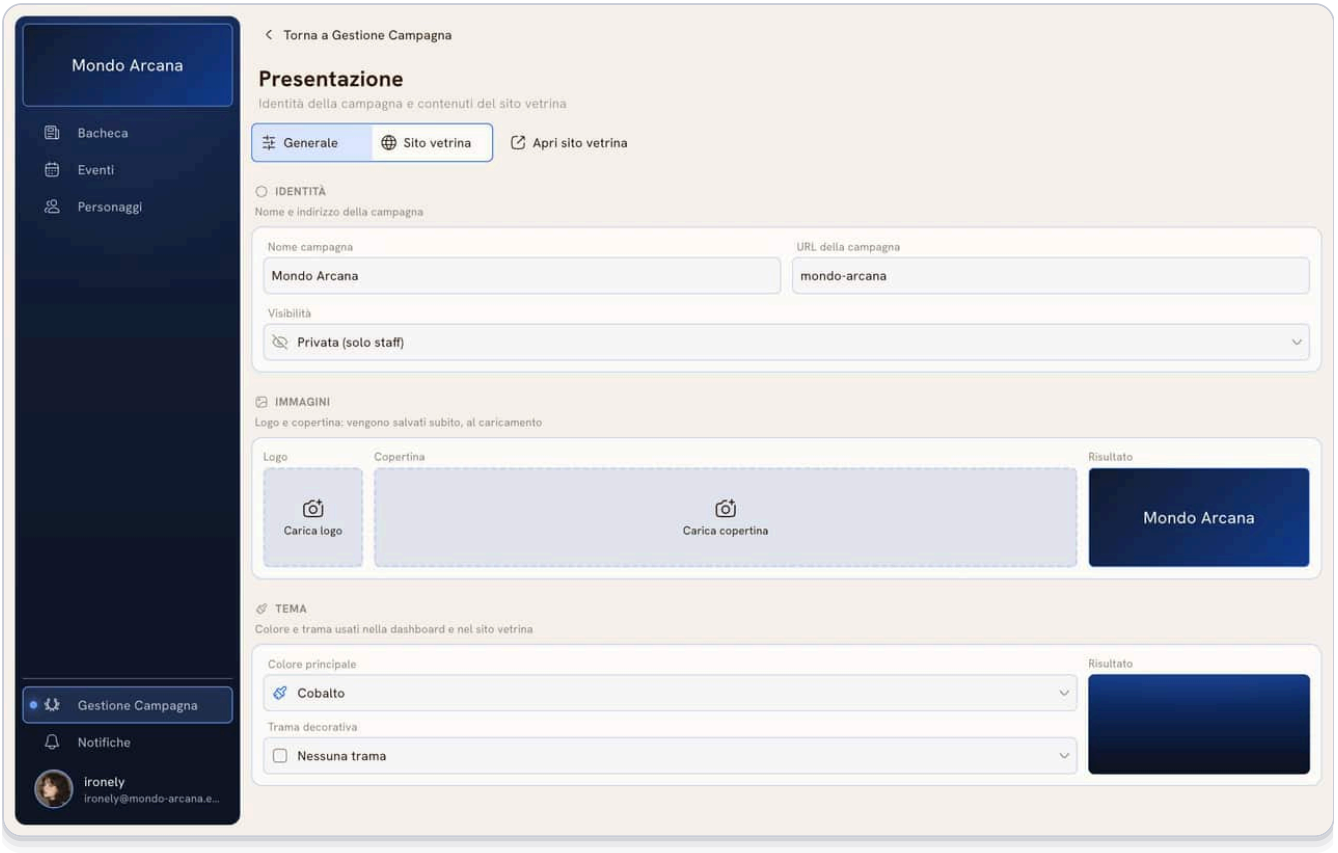
> **Consiglio.** Prepara funzionalità e contenuti di gioco prima di aprire la campagna, come suggeriscono i Primi passi: così quando i giocatori creeranno i personaggi troveranno razze, classi e talenti già pronti.

CAPITOLO 2

Presentazione

Nome, logo, copertina, colori, trama decorativa, descrizione e sito vetrina.

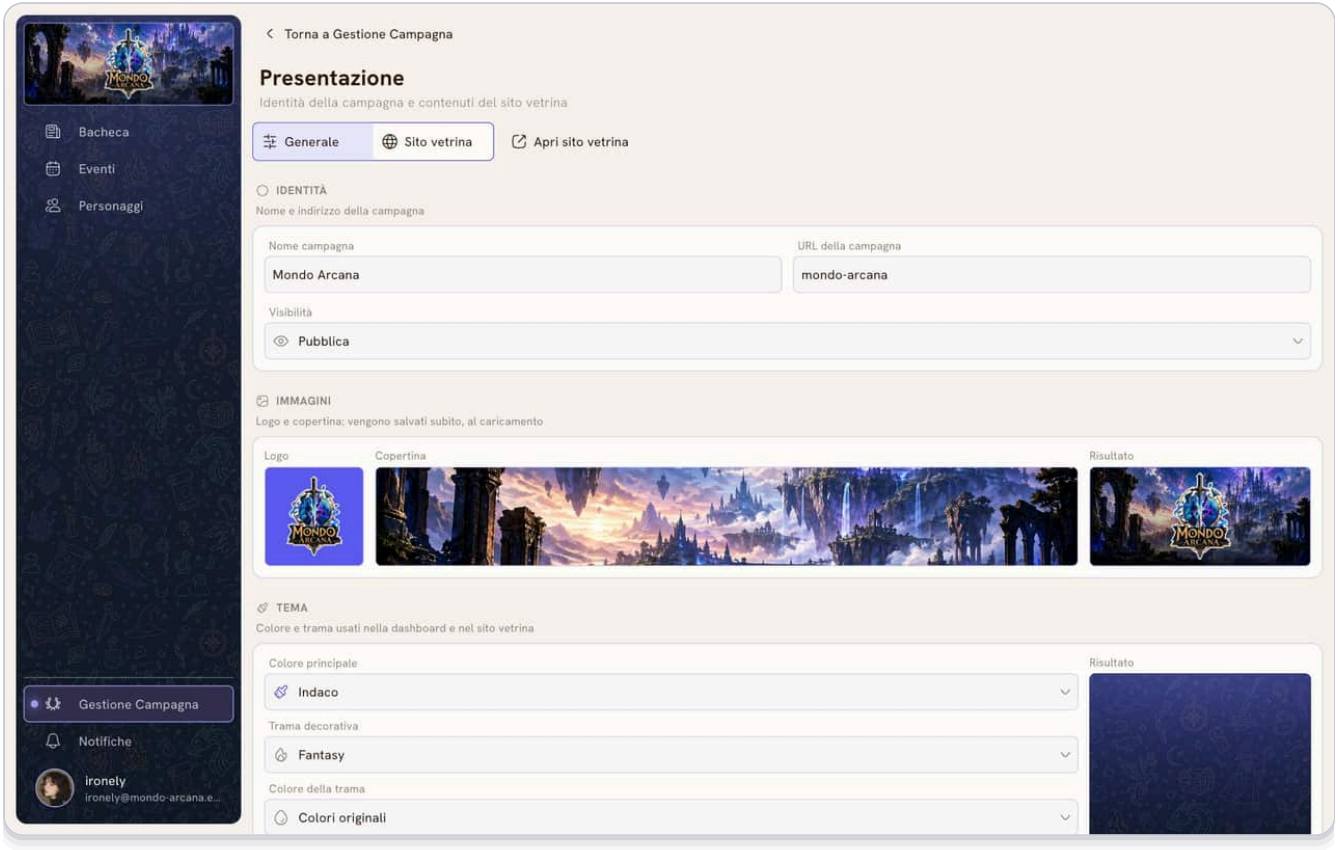
La Presentazione è l'identità della campagna: decide come appare nella Bacheca, nella dashboard di campagna e nel **sito vetrina** pubblico. È divisa in due schede, *Generale* e *Sito vetrina*, più il collegamento *Apri sito vetrina* per vedere il risultato.



La scheda Generale di una campagna appena creata: nessun logo, nessuna copertina, tema Cobalto.

Scheda Generale

1. **Identità**: controlla nome e URL della campagna (l'indirizzo, es. *mondo-arcana*) e la **Visibilità**. Una campagna nuova nasce *Privata (solo staff)*: puoi prepararla con calma, senza che nessuno la veda.
2. **Logo**: clicca su *Carica logo* e scegli un'immagine quadrata, meglio se con sfondo trasparente.
3. **Copertina**: clicca su *Carica copertina* e scegli un'immagine panoramica; il riquadro *Risultato* mostra subito logo e copertina combinati.
4. **Tema**: scegli il *colore principale* (per Mondo Arcana: Indaco) e la *trama decorativa* (Fantasy). Il riquadro a destra ne mostra l'anteprima.
5. Salva: appena modifichi un campo compare in fondo alla pagina una barra con i pulsanti **Annulla** e **Salva**, e finché non premi Salva le modifiche non sono registrate. Logo e copertina invece si salvano da soli appena caricati.



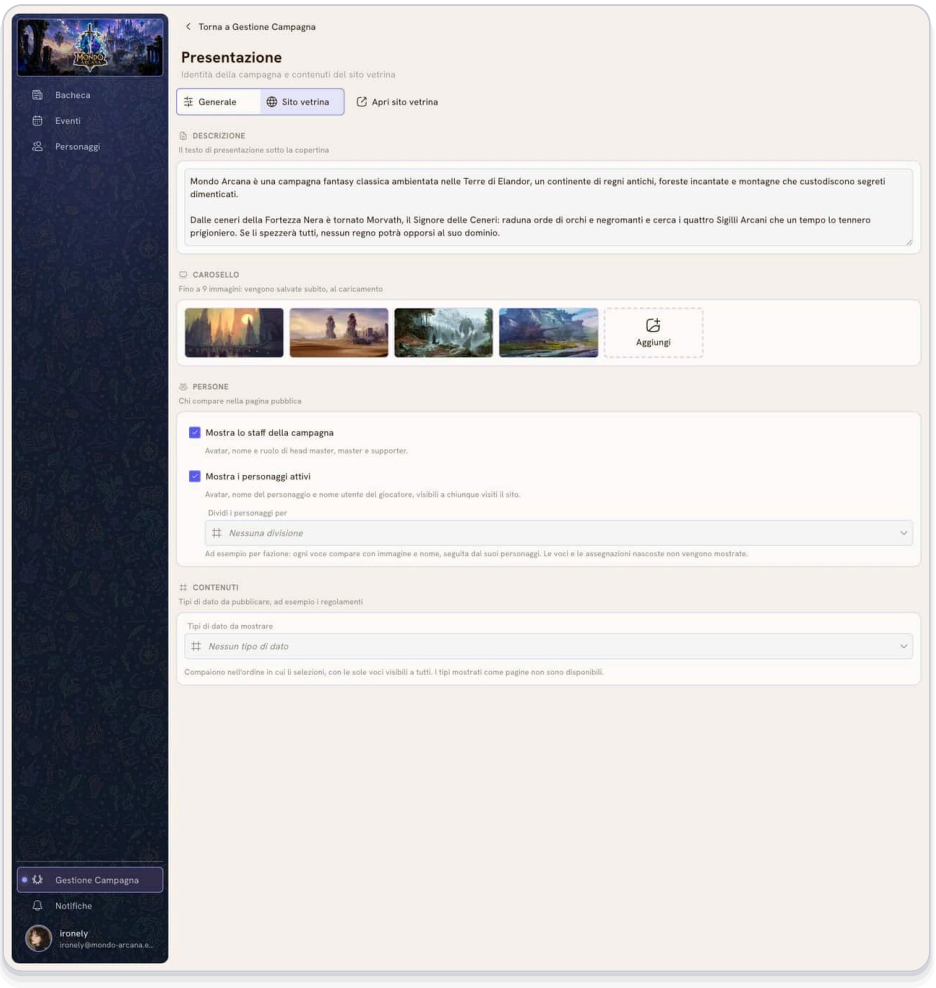
La scheda Generale completata: logo e copertina caricati, colore Indaco e trama Fantasy.

Scheda Sito vetrina

Il **sito vetrina** è la pagina di presentazione pubblica della campagna, all'indirizzo del sito seguito da */campagne/* e dallo slug (ad esempio */campagne/mondo-arcana*). A differenza della dashboard, la vedono anche i **visitatori senza un account**: chi arriva dal sito principale, chi riceve il link sui social, chi sta pensando di iscriversi. È il biglietto da visita della campagna, e spesso la prima cosa che un futuro giocatore legge.

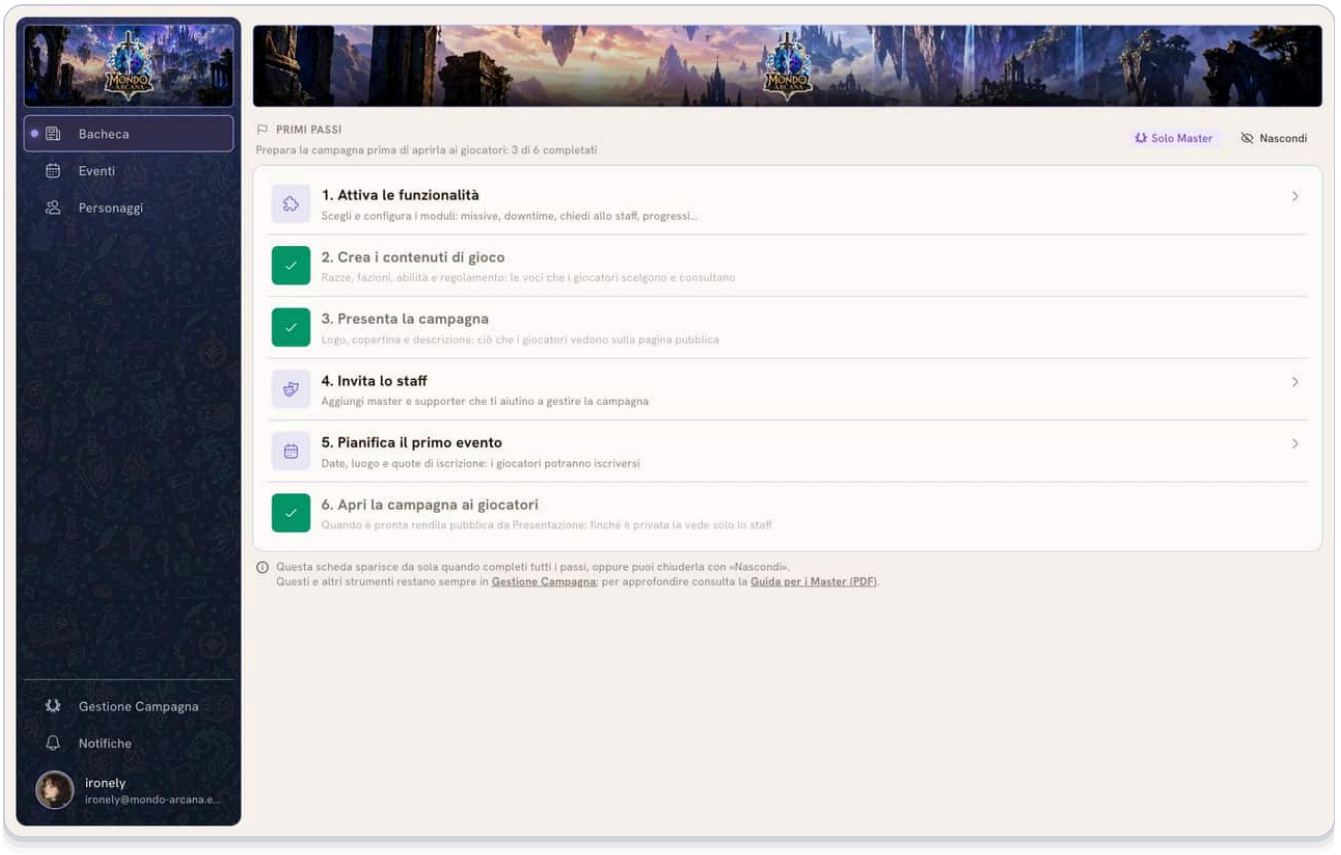
La pagina mostra in automatico copertina e logo, il numero di personaggi attivi e di eventi giocati e il **prossimo evento** in programma. Il resto lo decidi tu dalla scheda *Sito vetrina*:

- la **descrizione** della campagna, cioè la presentazione dell'ambientazione e del tipo di gioco;
- fino a nove immagini per il **carosello**, ad esempio le foto degli eventi passati;
- se mostrare lo **staff** (head master, master e supporter) e i **personaggi attivi**, eventualmente divisi per razza, fazione o un altro contenuto di gioco;
- quali **contenuti di gioco** pubblicare, come i regolamenti e le pagine di ambientazione, così chi è curioso può leggerli prima di registrarsi. Compaiono solo le voci visibili a tutti.

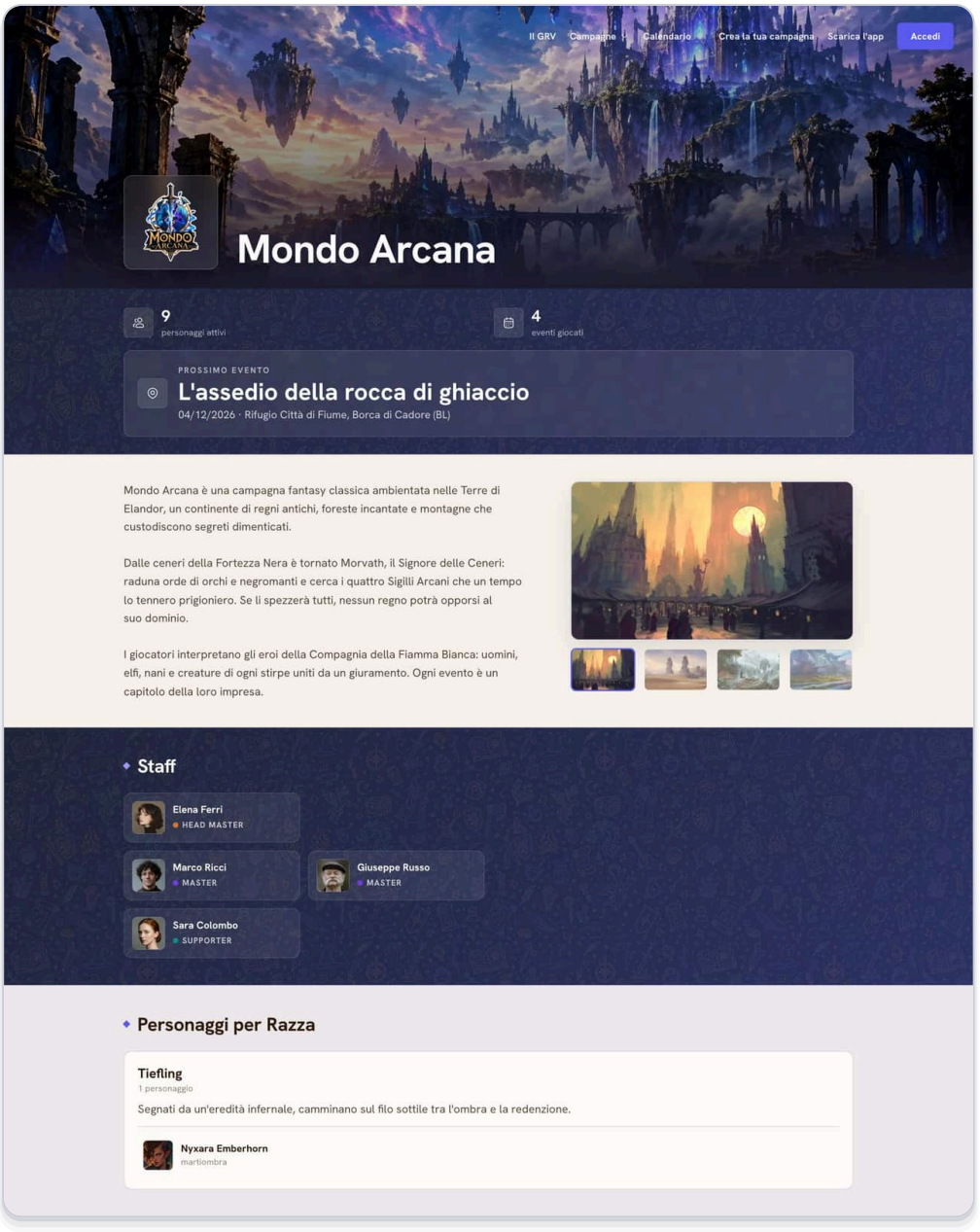


La scheda Sito vetrina: descrizione, carosello con le immagini degli eventi, persone e contenuti da pubblicare.

Appena salvata la presentazione, l'intera dashboard si veste con i colori della campagna e nei Primi passi si spuntano «Presenta la campagna» e, dato che Elena l'ha resa pubblica, «Apri la campagna ai giocatori».



La dashboard di Mondo Arcana con copertina, logo e tema Indaco/Fantasy: due dei sei Primi passi sono completati.



Il sito vetrina pubblico di Mondo Arcana, a campagna completata: copertina, prossimo evento, descrizione, carosello, staff e personaggi.

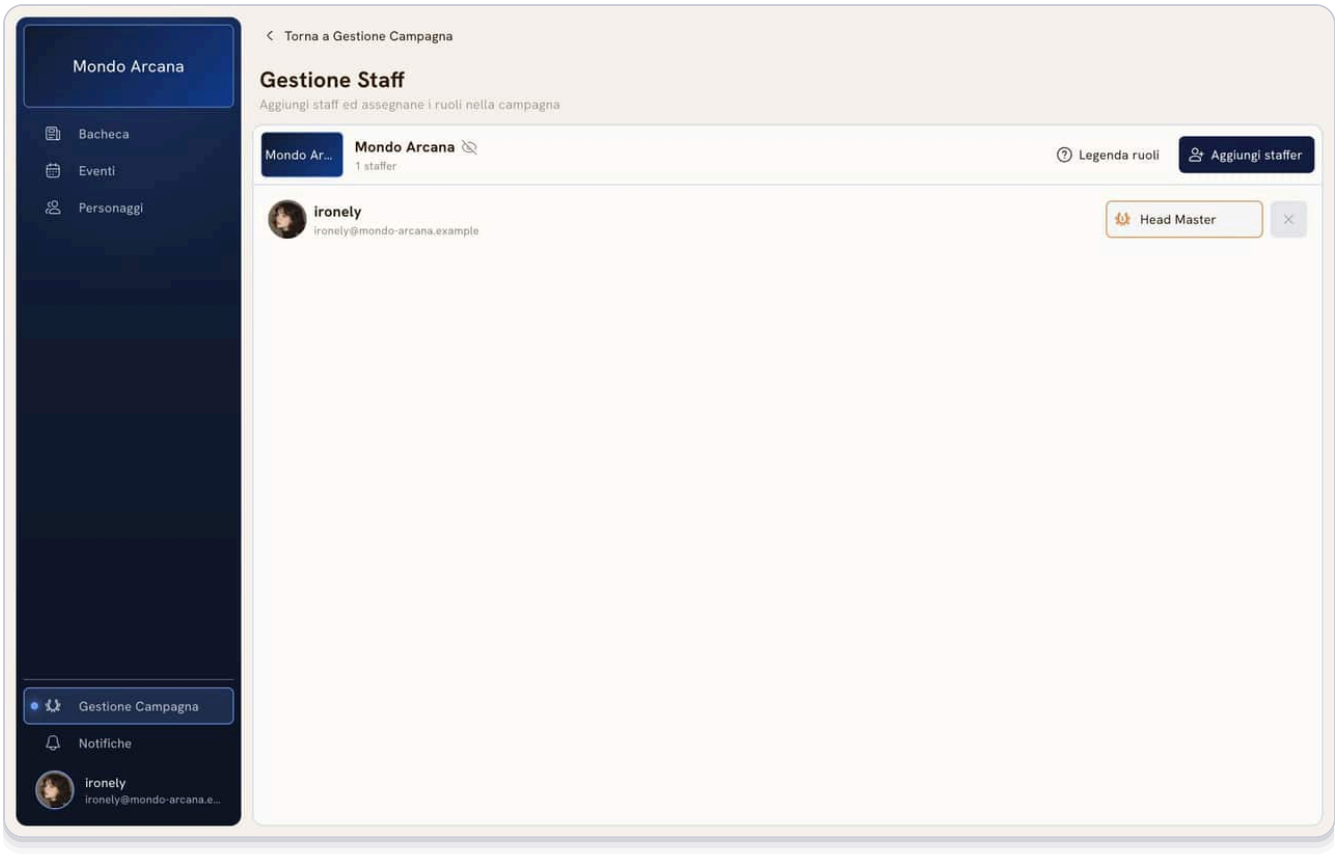
> **Ricorda.** Il sito vetrina è raggiungibile da tutti solo quando la campagna è **Pubblica**: la Visibilità si cambia dalla scheda Generale.

CAPITOLO 3

Gestione Staff

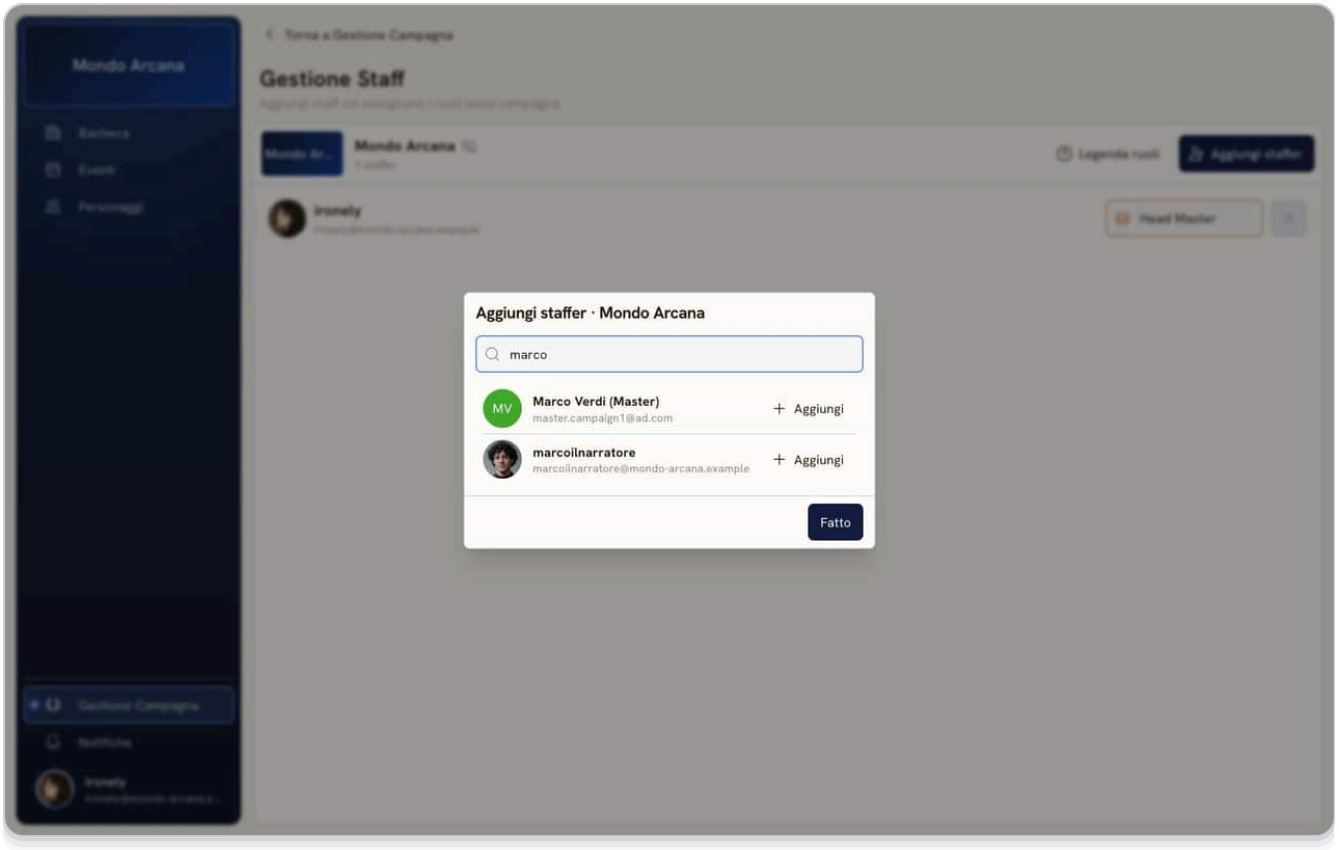
Chi fa parte dello staff della campagna e con quale ruolo.

All'inizio lo staff è composto dal solo head master, assegnato dall'amministrazione di Arcana Domine. Da qui puoi aggiungere master e supporter, cambiare il ruolo di ciascuno o rimuoverlo.

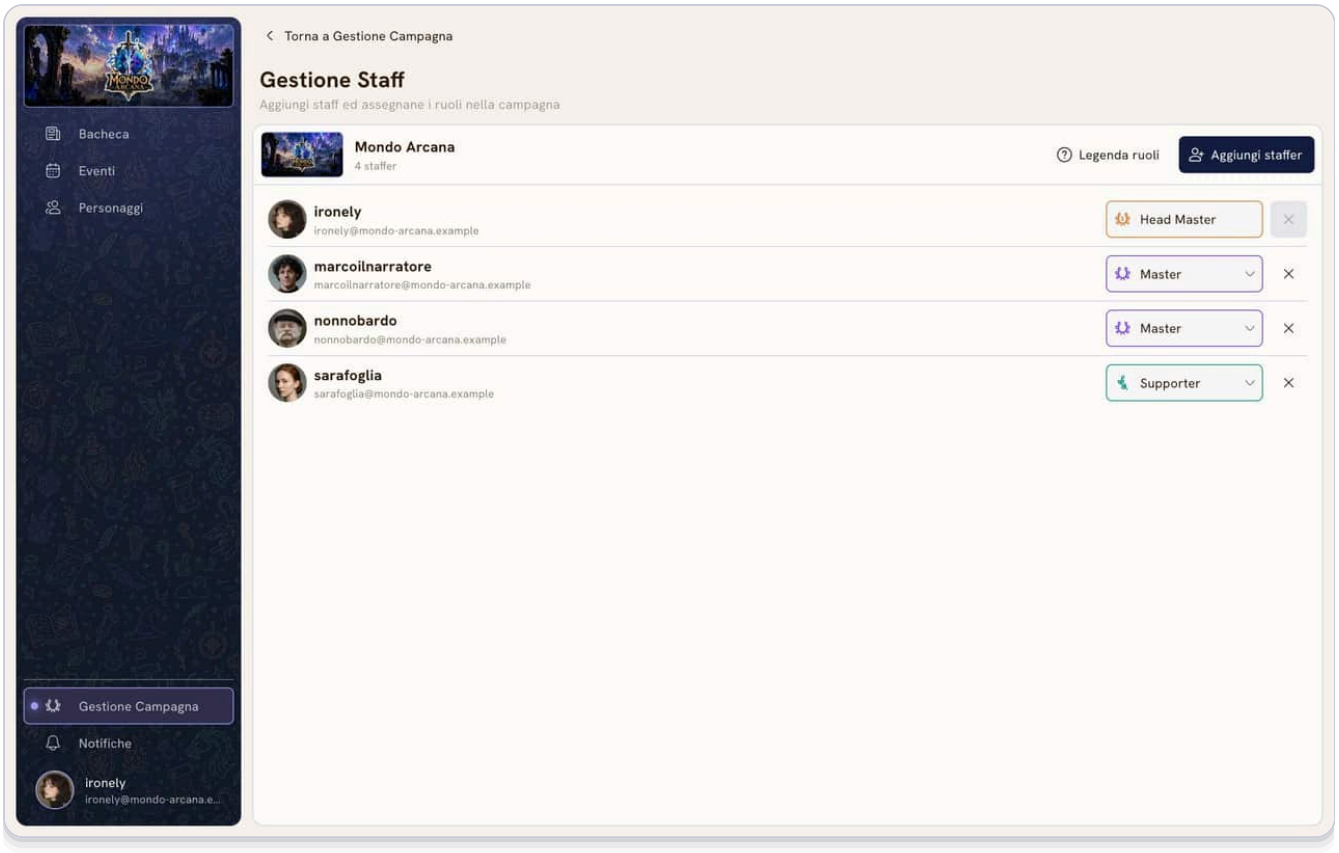


Lo staff appena creato: soltanto Elena, con il ruolo di Head Master.

1. Clicca su **Aggiungi staffer**.
2. Cerca la persona per nome utente o email e premi **Aggiungi**.
3. Chiudi con **Fatto**: la persona entra come staffer e puoi sceglierne il ruolo dal menu a tendina accanto al suo nome.
4. Per togliere qualcuno dallo staff usa la **X** a fine riga.

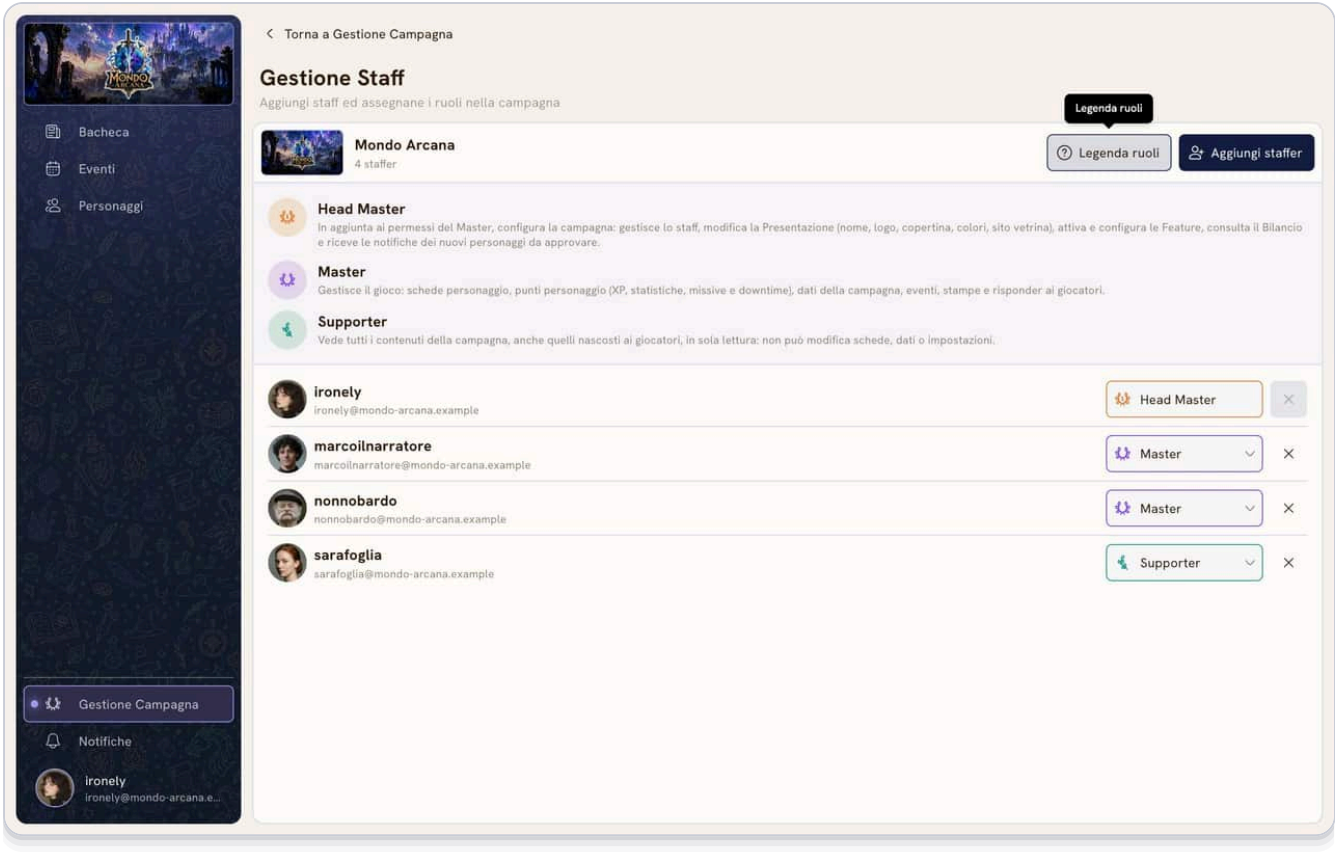


La finestra Aggiungi staffer, con la ricerca «marco».



Lo staff di Mondo Arcana: Elena head master, Marco e Giuseppe master, Sara supporter.

Il pulsante **Legenda ruoli** riepiloga in ogni momento cosa può fare ciascun ruolo.



La legenda dei ruoli.

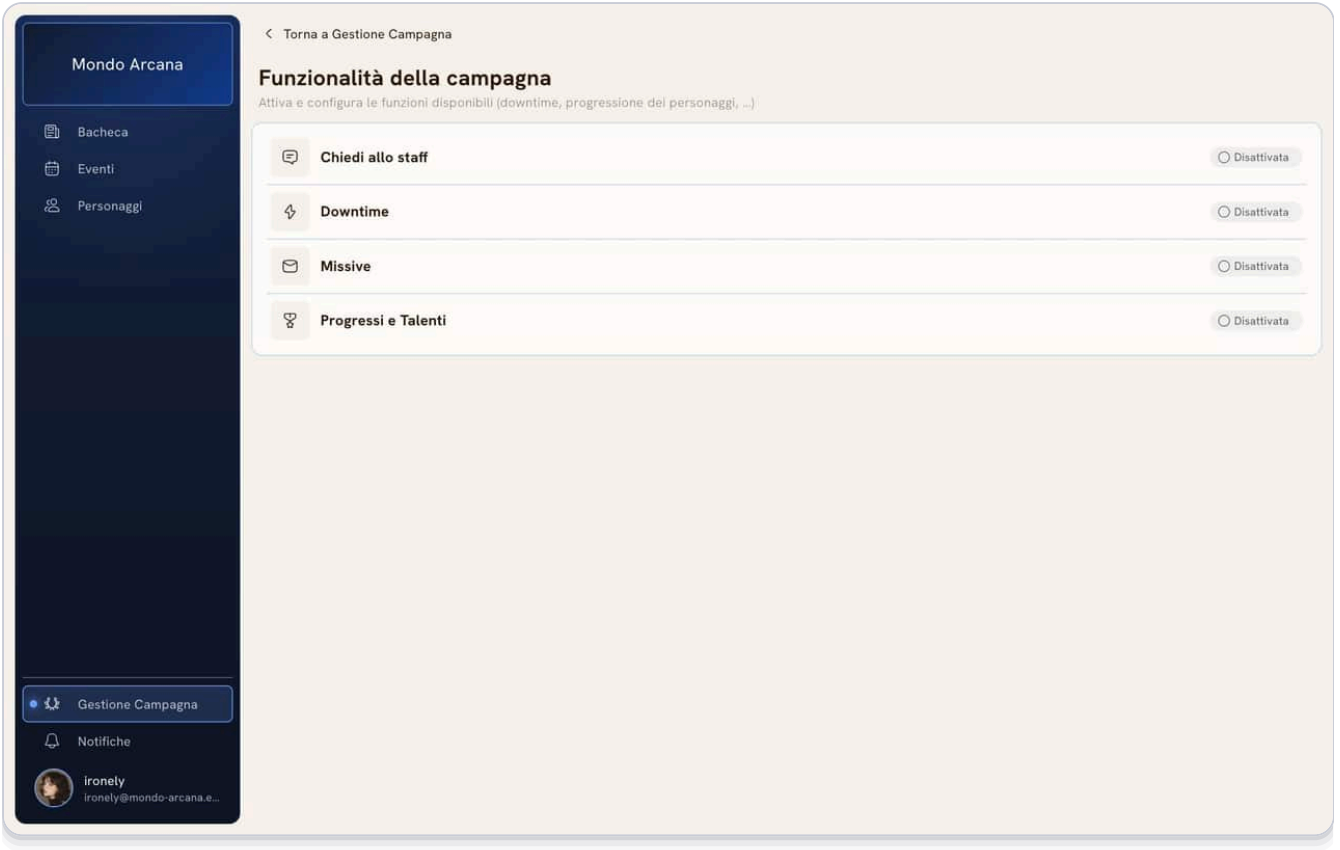
> **Attenzione.** In una campagna deve esserci sempre almeno un head master: la dashboard non ti permette di rimuovere l'ultimo.

CAPITOLO 4

Funzionalità

I moduli di gioco attivabili: missive, downtime, progressi e talenti, chiedi allo staff.

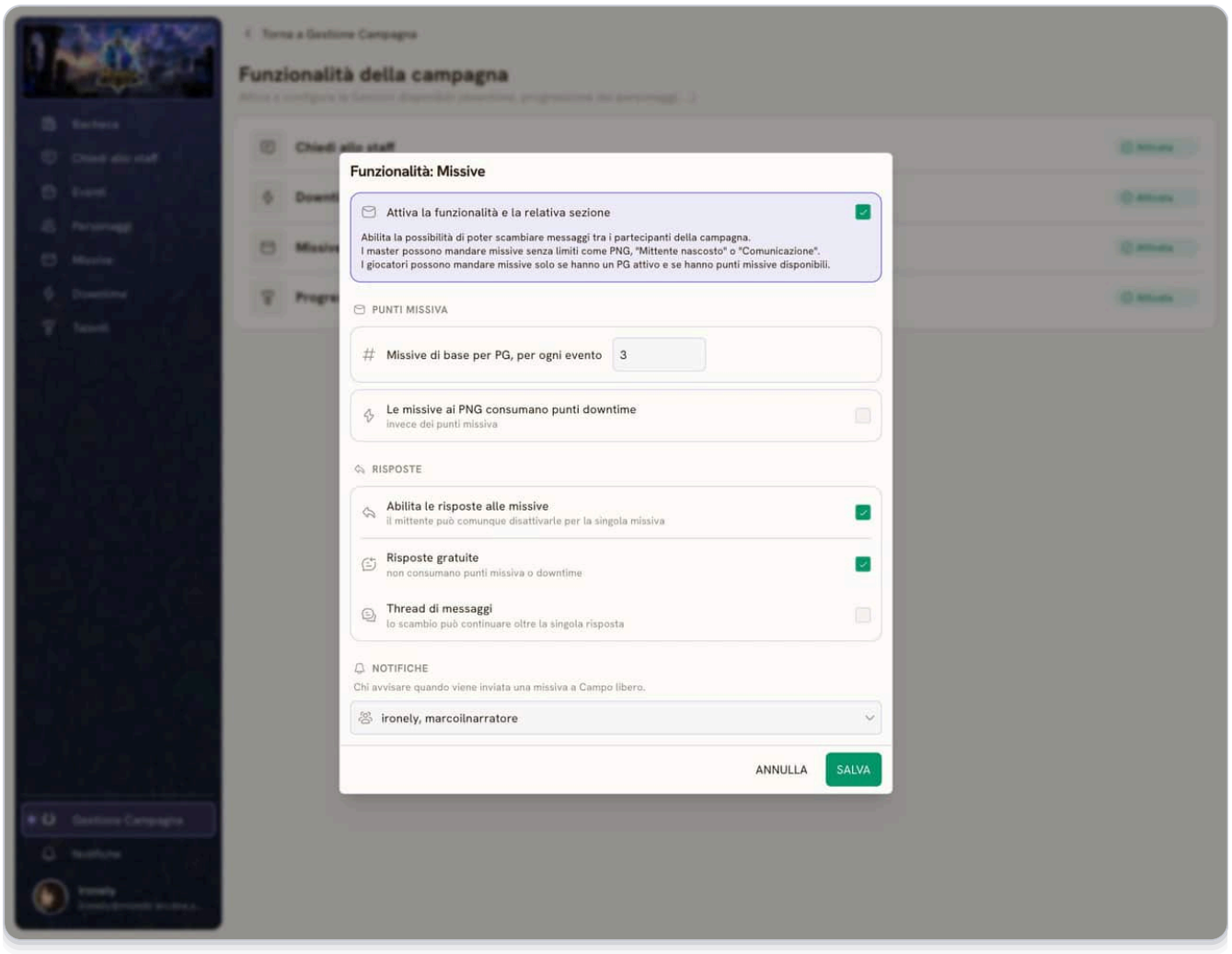
Ogni campagna sceglie quali strumenti di gioco usare, dal riquadro **Funzionalità** di Gestione Campagna. Le funzionalità nascono tutte **disattivate**: cliccando su una riga si apre la sua finestra di configurazione, con la casella *Attiva la funzionalità e la relativa sezione* in cima. Attivandola compare la voce corrispondente nel menu laterale dei giocatori.



Le quattro funzionalità disponibili, tutte disattivate.

Missive

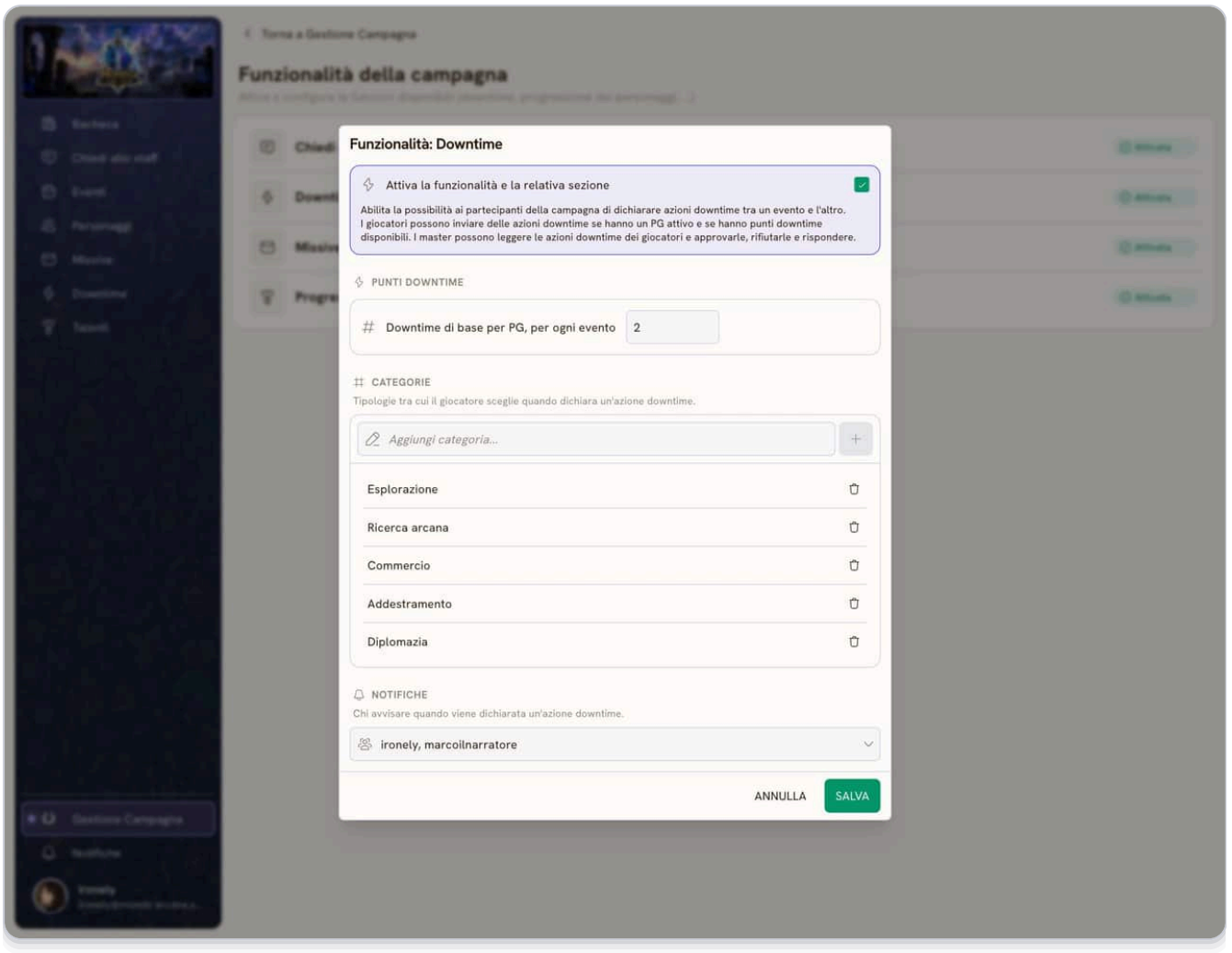
Le missive sono le lettere in gioco tra personaggi. Configuri quante missive ha ogni PG tra un evento e l'altro, se quelle verso i PNG consumano punti downtime, se il destinatario può rispondere (gratis o no, con un unico messaggio o in thread) e chi dello staff riceve la notifica delle missive indirizzate a «Campo libero».



Mondo Arcana: tre missive per evento, risposte abilitate e gratuite, notifiche a Elena e Marco.

Downtime

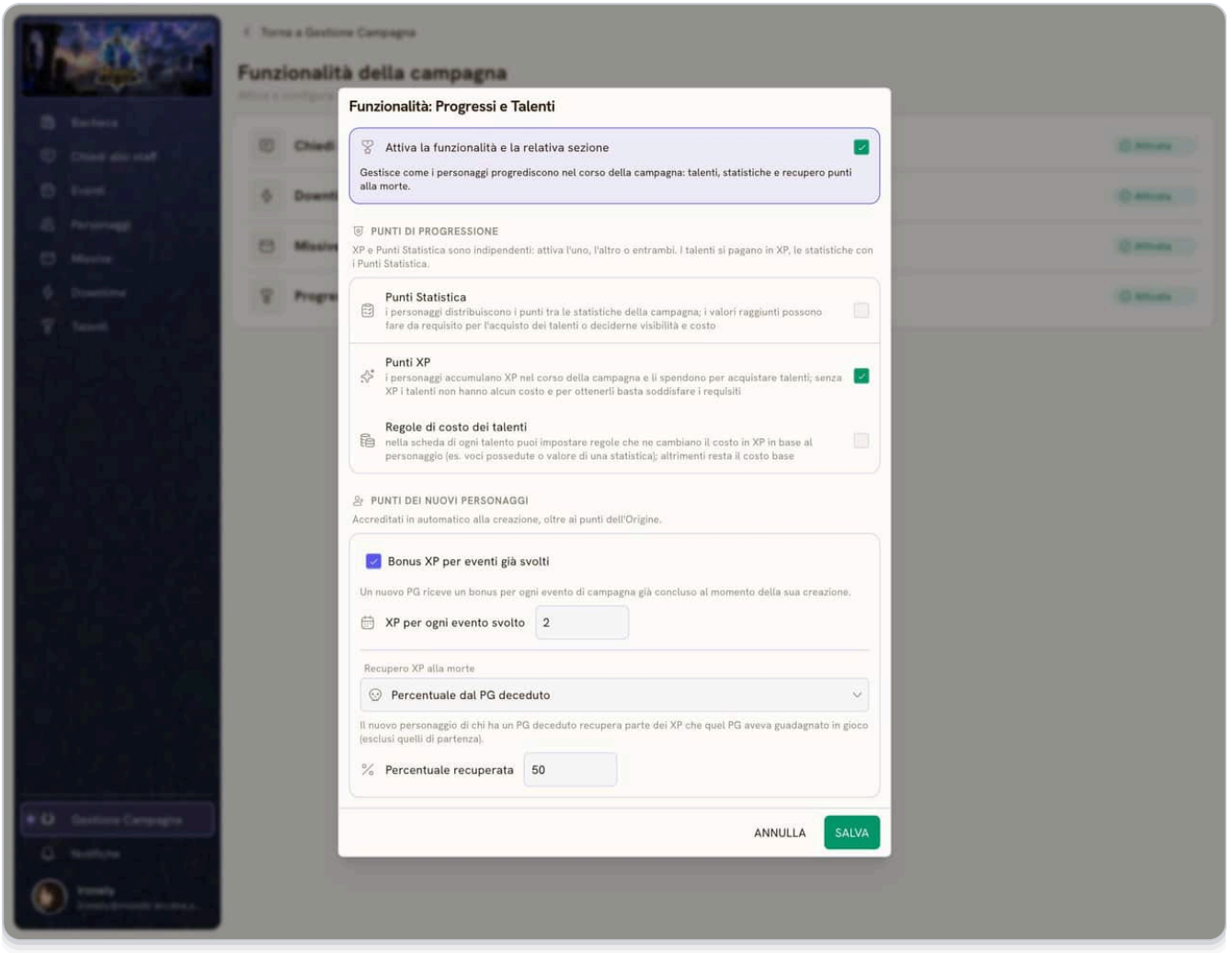
Il downtime racconta cosa fanno i personaggi tra un evento e l'altro. Imposti i punti downtime di ogni PG, le **categorie** tra cui il giocatore sceglie (scrivile nel campo *Aggiungi categoria* e premi +) e chi notificare quando viene dichiarata un'azione.



Due azioni downtime per evento e cinque categorie: Esplorazione, Ricerca arcana, Commercio, Addestramento, Diplomazia.

Progressi e Talenti

Stabilisce come crescono i personaggi, con due tipi di punti indipendenti: puoi attivarne uno, l'altro o entrambi. Con i **Punti XP** i PG accumulano esperienza e la spendono per apprendere talenti; senza XP i talenti non hanno costo e bastano i requisiti. Con i **Punti Statistica** distribuiscono punti tra le statistiche che definisci tu (Forza, Percezione…), utili come condizione per i talenti. Con gli XP attivi puoi abilitare anche le **Regole di costo dei talenti**, spiegate nel capitolo sui contenuti di gioco. Puoi inoltre dare un bonus XP ai nuovi PG per ogni evento già svolto e decidere quanta esperienza recupera chi crea un nuovo personaggio dopo la morte del precedente.

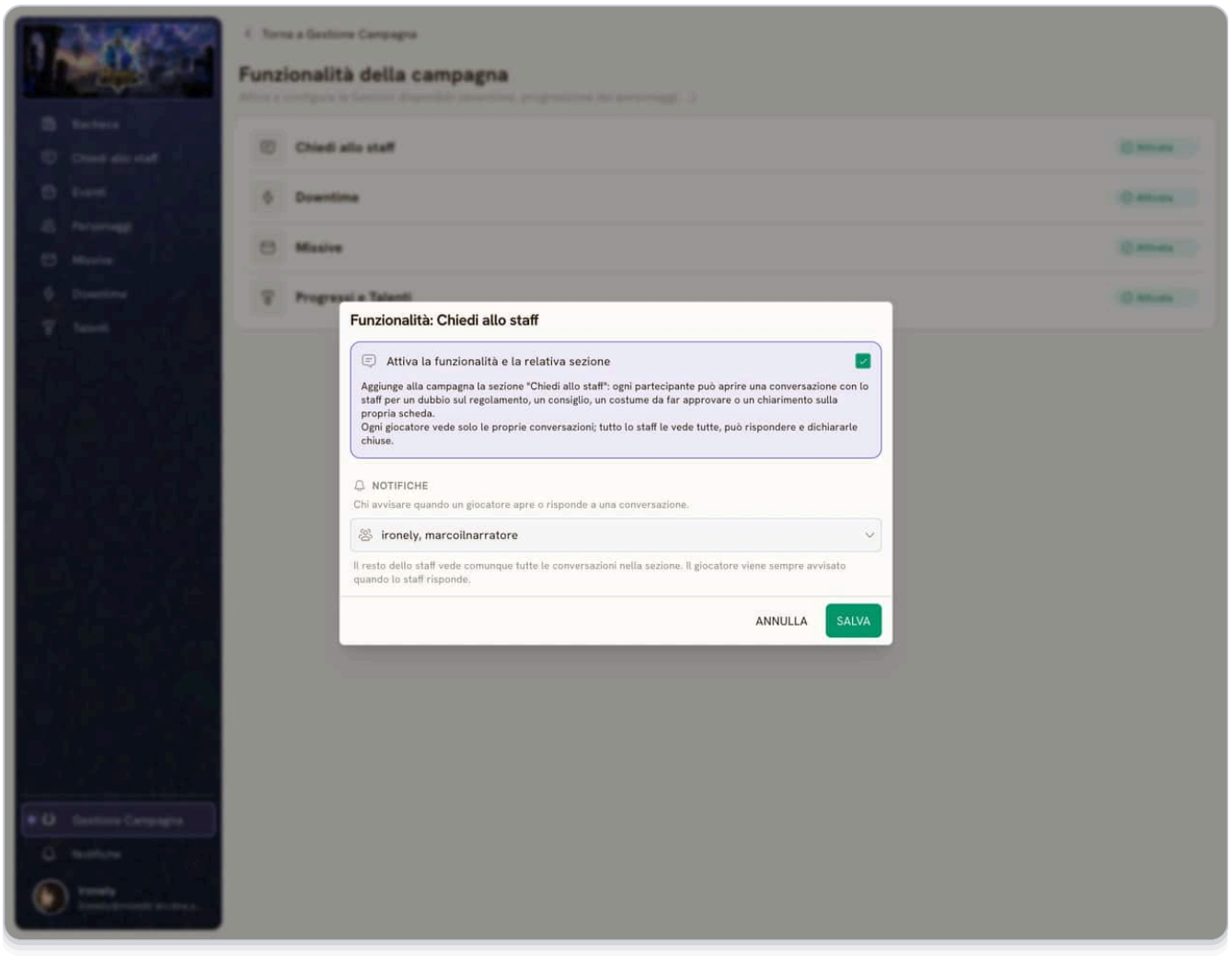


Mondo Arcana usa i Punti XP, con 2 XP per ogni evento già svolto e il recupero del 50% degli XP alla morte.

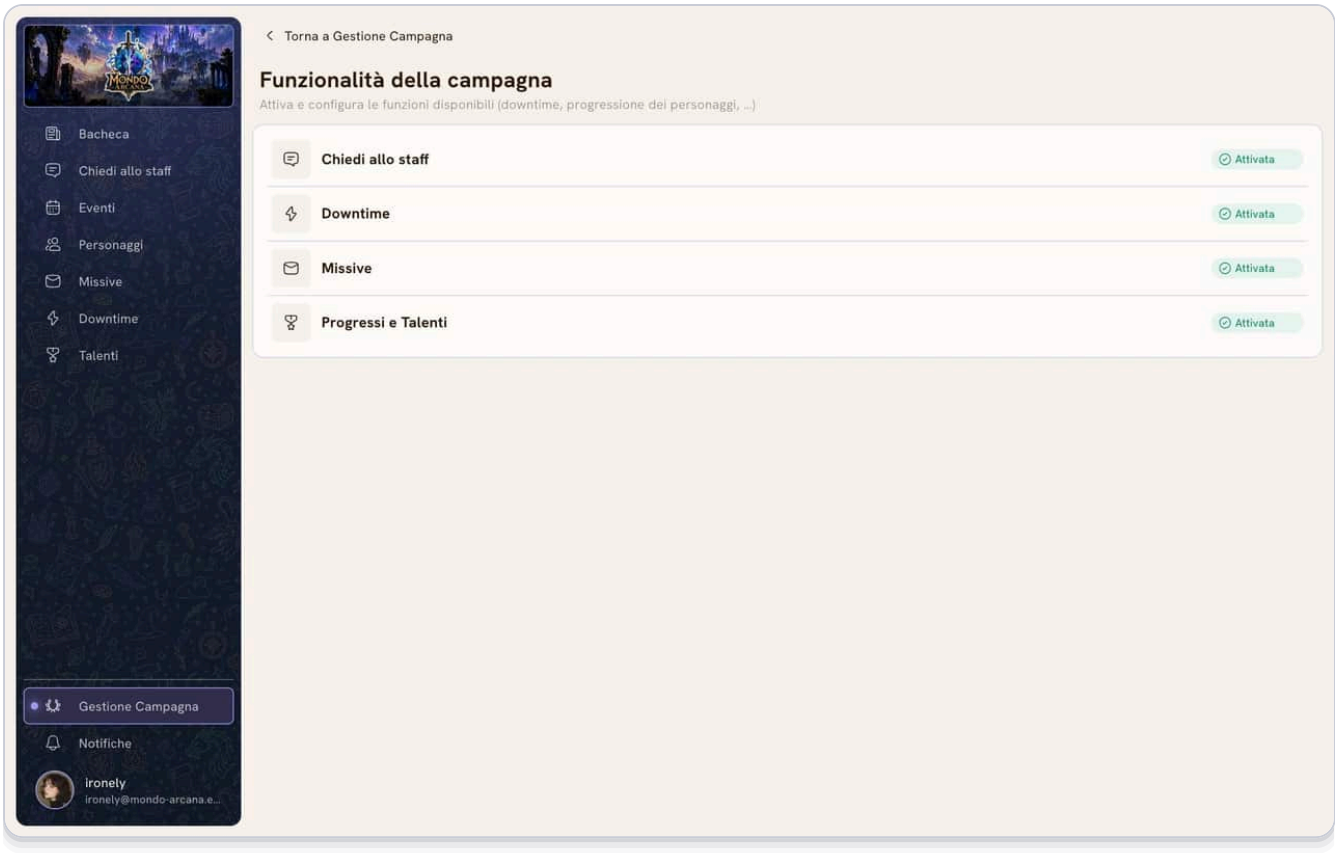
> **Attenzione.** Spegnere XP o Punti Statistica a campagna avviata elimina per sempre quei punti e la loro cronologia per tutti i personaggi, mentre i talenti già appresi restano: decidilo prima di aprire le iscrizioni. La modale chiede conferma e ti elenca cosa verrà eliminato.

Chiedi allo staff

Uno sportello di conversazioni tra giocatori e staff: dubbi sul regolamento, costumi, chiarimenti sulla scheda. Ogni giocatore vede solo le proprie conversazioni, lo staff le vede tutte. Scegli chi dello staff riceve le notifiche.



La configurazione di Chiedi allo staff.



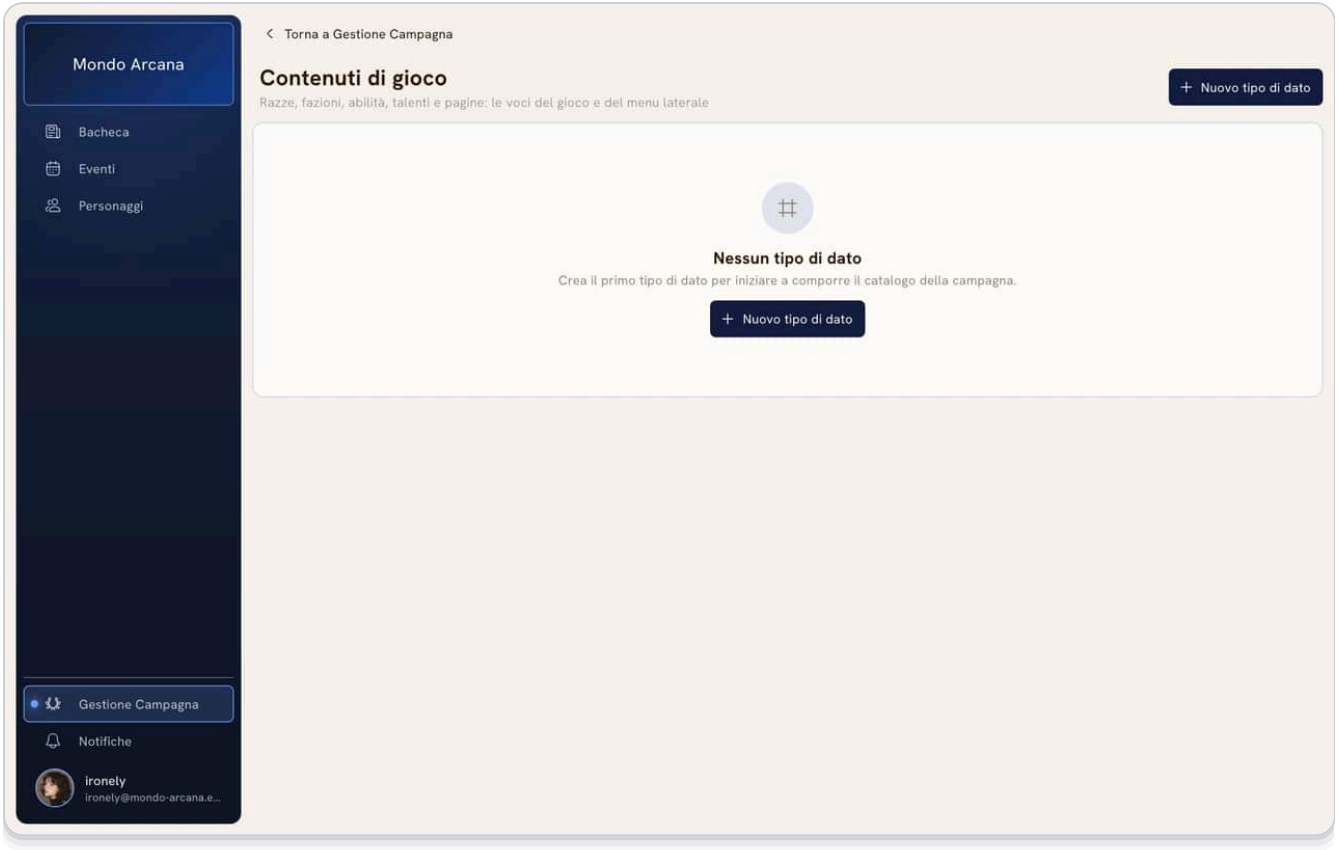
Tutte le funzionalità attive: il menu laterale ora mostra Chiedi allo staff, Missive, Downtime e Talenti.

CAPITOLO 5

Contenuti di gioco

Razze, classi, talenti, pagine di ambientazione, regolamenti: il catalogo della campagna.

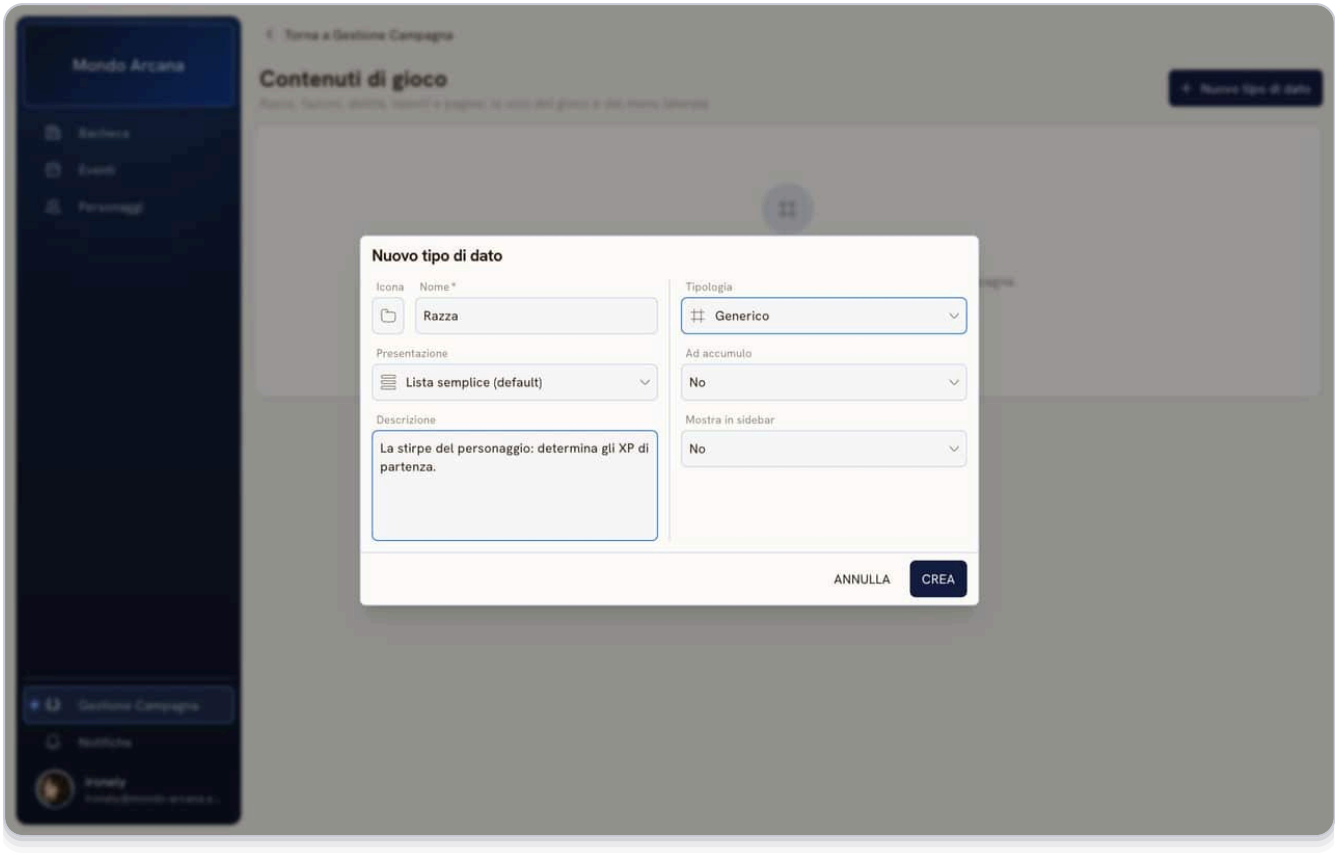
I **Contenuti di gioco** sono il cuore di una campagna: ogni tipo di dato è una categoria (Razza, Classe, Talenti, Ambientazione…) e contiene delle **voci** (Umano, Elfo, Nano…). Alcuni tipi si assegnano ai personaggi, altri sono semplici archivi da consultare. Ogni campagna nasce con il solo tipo *Talenti*, già pronto per la funzionalità Progressi.



Contenuti di gioco all'inizio: il catalogo è vuoto.

Creare un tipo di dato

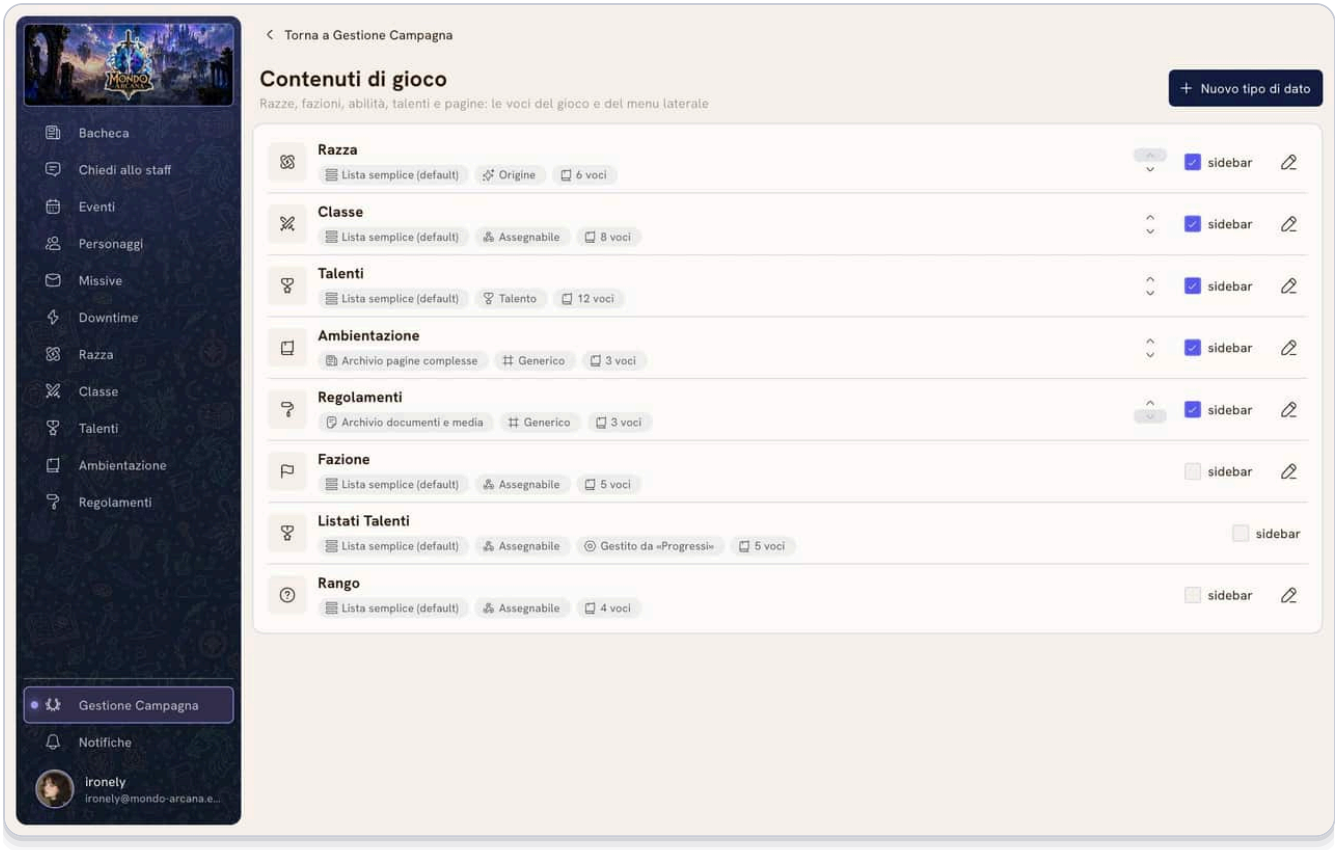
1. Clicca su **Nuovo tipo di dato**.
2. Scegli un'**icona** e scrivi il **nome** (es. *Razza*) e una breve descrizione.
3. Scegli la **tipologia** (vedi tabella) e la **presentazione**.
4. Decidi se mostrarlo nella **sidebar** dei giocatori, poi premi **Crea**.



Creazione del tipo di dato «Razza».

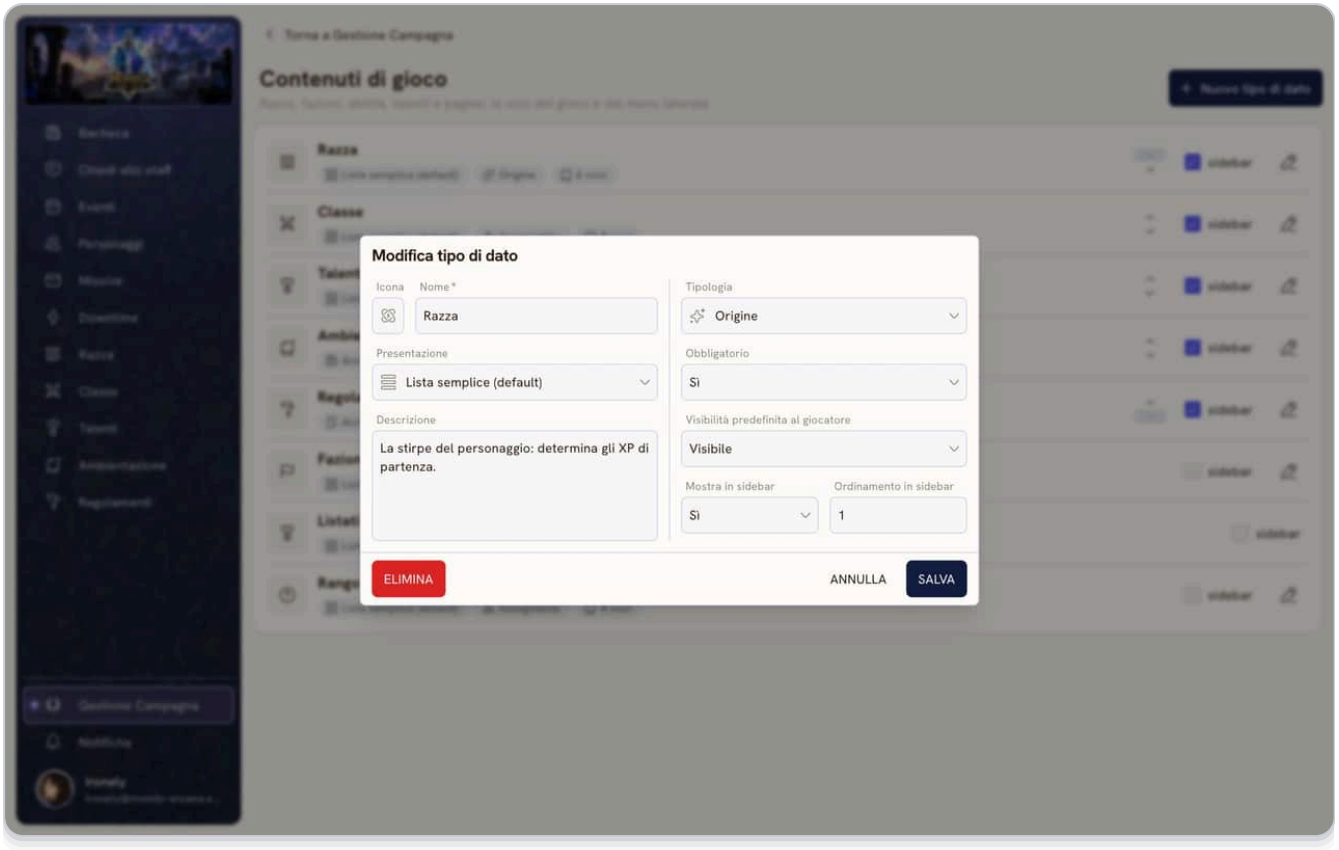
Tipologia	A cosa serve	In Mondo Arcana
Origine	Una scelta che definisce il PG e assegna i punti di partenza.	Razza
Assegnabile	Voci da assegnare ai personaggi, una o più di una.	Classe
Talento	Abilità acquistabili con XP, con costi, categorie e requisiti.	Talenti
Generico	Archivio di sola consultazione.	Ambientazione, Regolamenti

La **presentazione** decide come i giocatori vedono le voci: *Lista semplice* (un elenco con descrizione), *Archivio pagine complesse* (vere pagine con testo formattato, ideali per la lore) o *Archivio documenti e media* (file da scaricare, come i PDF dei regolamenti).



Il catalogo di Mondo Arcana: Razza, Classe, Talenti, Ambientazione e Regolamenti, tutti visibili nella sidebar.

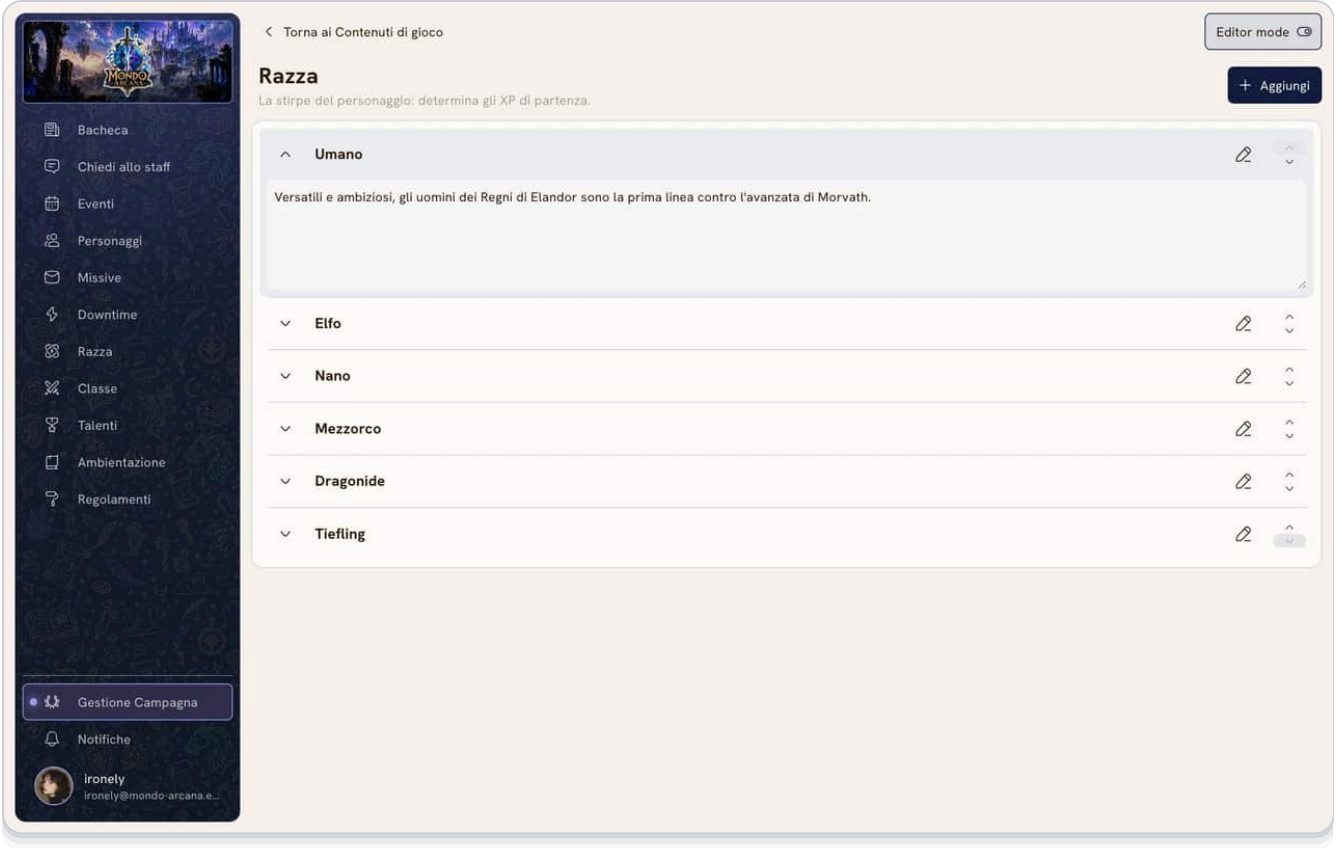
Con la matita a fine riga modifichi un tipo esistente: oltre ai campi iniziali puoi renderlo **obbligatorio** in creazione del personaggio, stabilire la visibilità predefinita per i giocatori e l'ordine nella sidebar. Le frecce cambiano l'ordine dei tipi.



Modifica del tipo Razza: Origine, obbligatoria, visibile, prima nella sidebar.

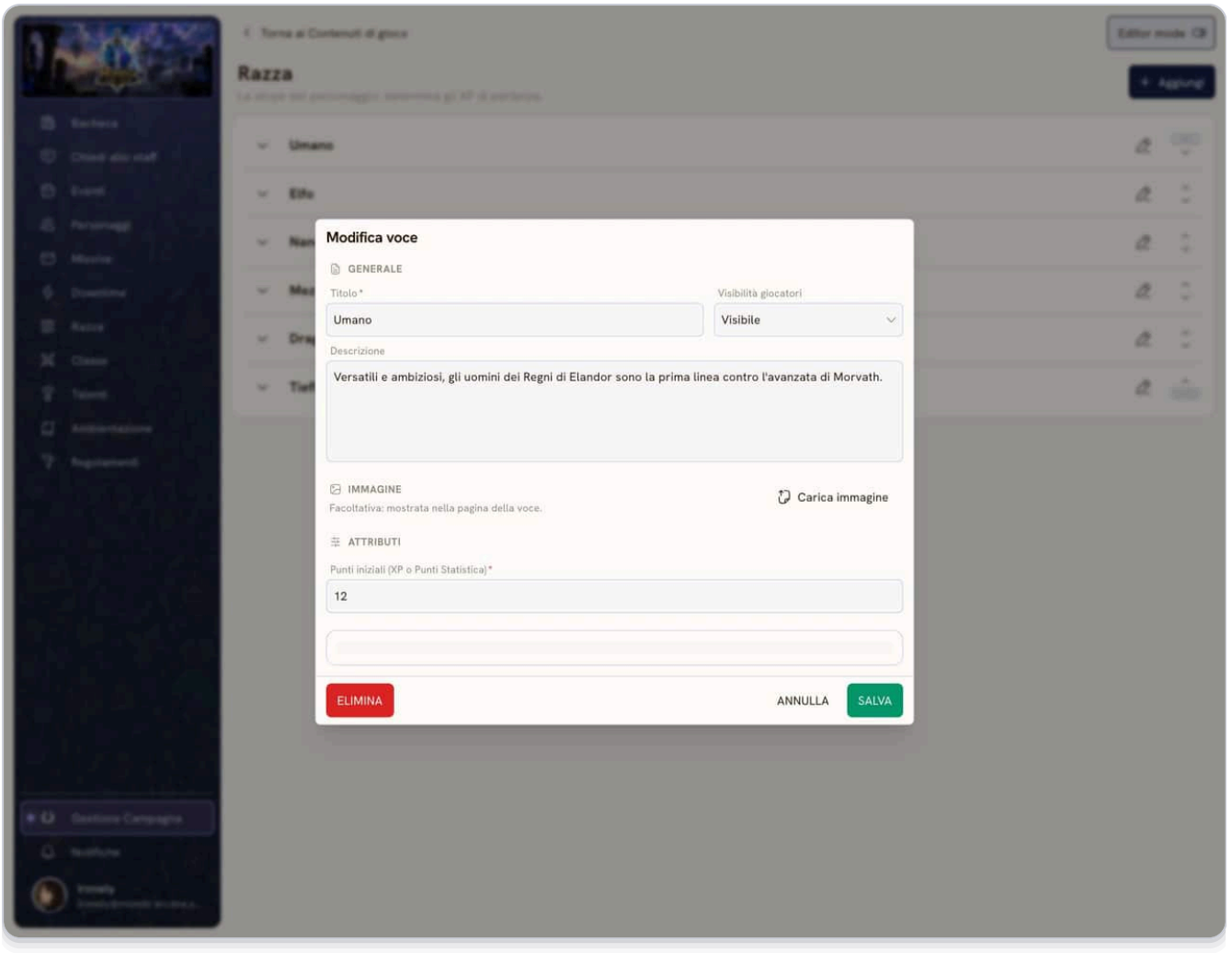
Le voci di un tipo

Cliccando sul nome di un tipo entri nel suo elenco di voci. Con **Aggiungi** ne crei una nuova, con la matita la modifichi, con le frecce la riordini. L'interruttore **Editor mode** in alto a destra alterna la vista di modifica e quella che vedranno i giocatori.



Le sei razze di Mondo Arcana, con la descrizione di Umano aperta.

Ogni voce ha titolo, descrizione, visibilità per i giocatori, un'immagine facoltativa e gli attributi della sua tipologia: per un'Origine sono i **punti iniziali** che riceve chi la sceglie.

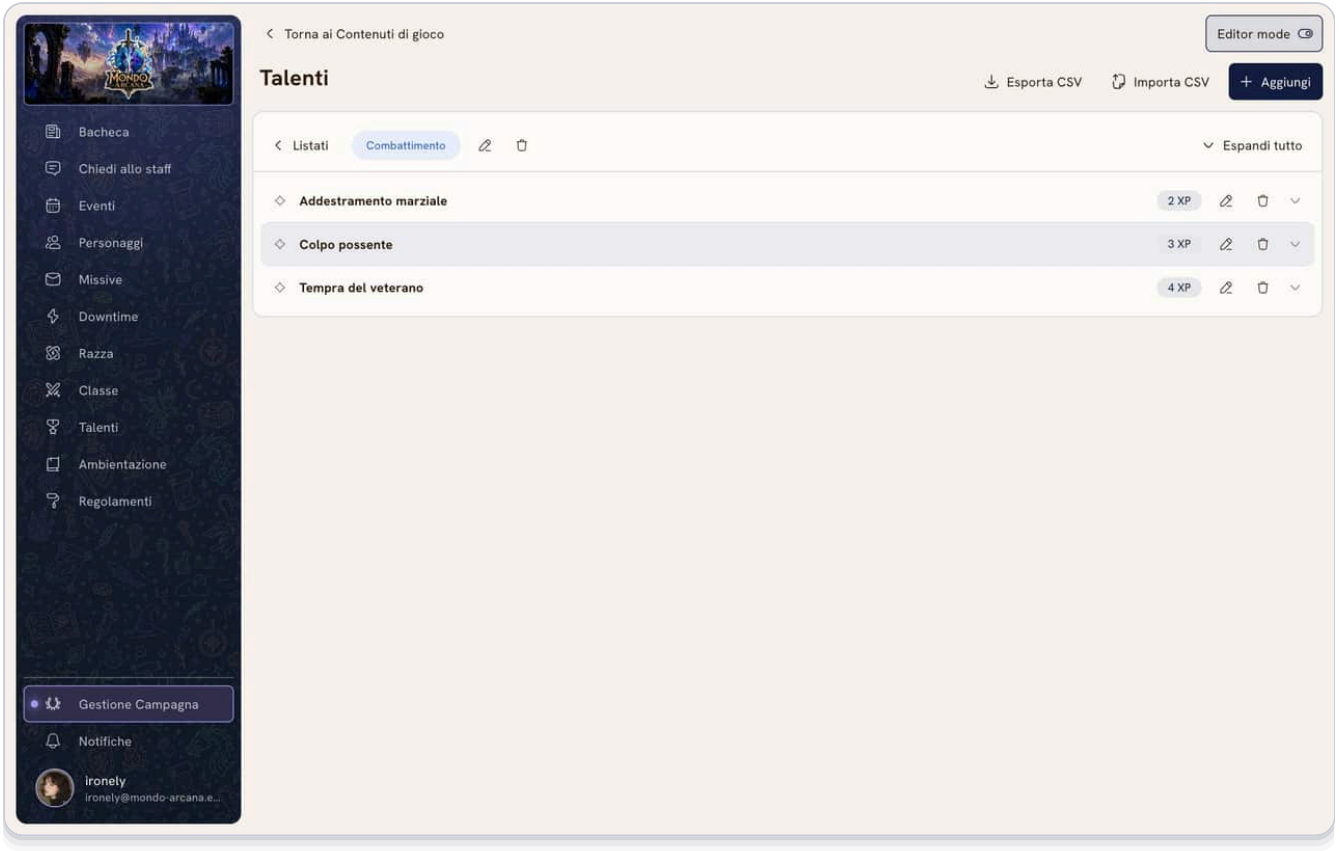


La voce Umano: chi sceglie questa razza parte con 12 XP.

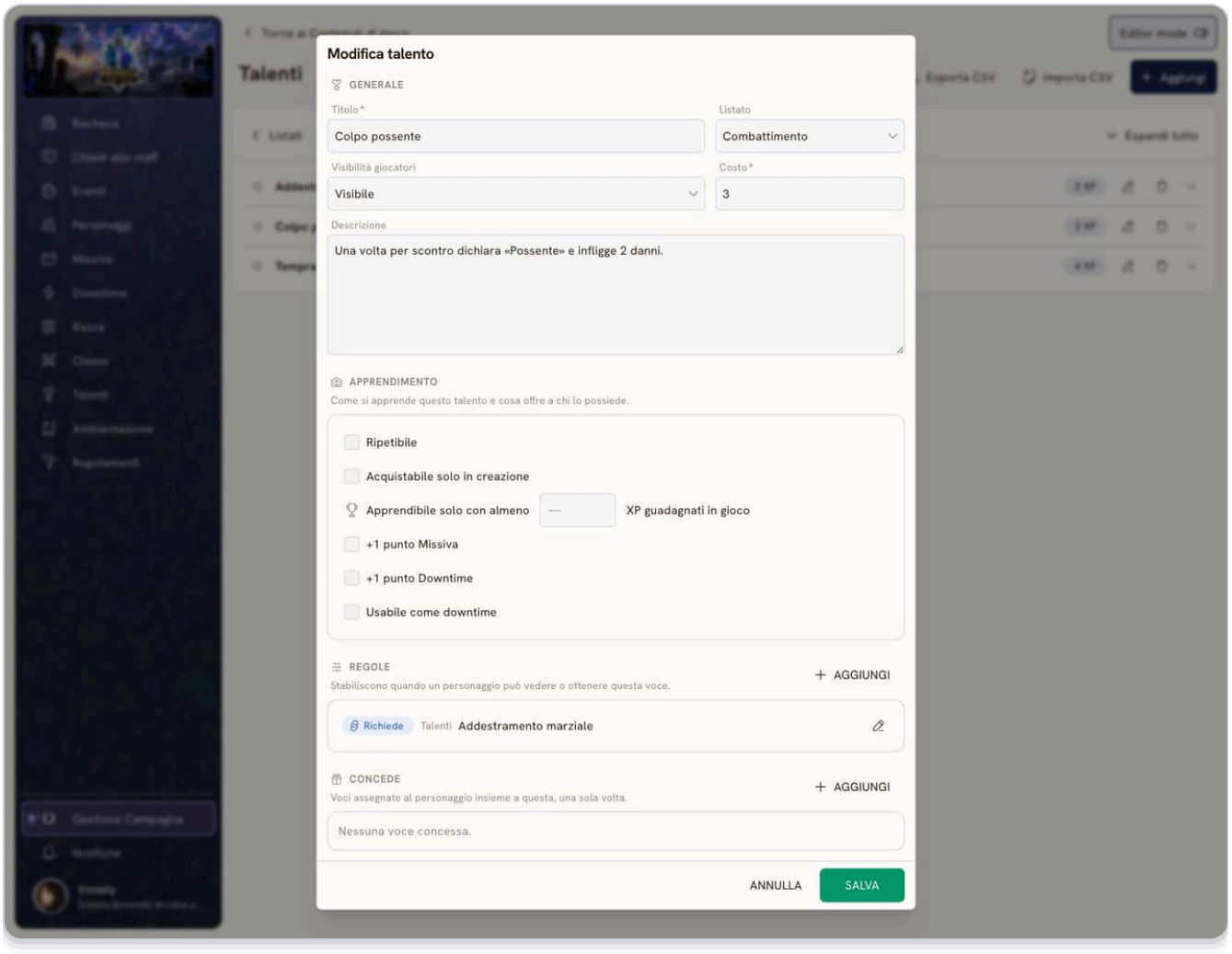
Talenti

I talenti si raggruppano in **listati** (Combattimento, Magia, Sopravvivenza…). Ogni talento ha un costo in XP, che il personaggio paga quando lo apprende, e può avere una o più di queste opzioni:

Opzione	Cosa fa
Ripetibile	Lo stesso talento si può apprendere più volte, con un limite facoltativo.
Acquistabile solo in creazione	Il giocatore può sceglierlo solo mentre crea il personaggio.
Apprendibile solo con almeno N XP	Riservato a chi ha guadagnato abbastanza XP in gioco: quelli dell'Origine non contano. È una soglia, non un costo: gli XP non vengono scalati.
+1 punto Missiva o Downtime	Chi apprende il talento ottiene subito un punto in più e alza di uno il proprio massimale.
Usabile come downtime	Chi lo possiede può sceglierlo come tipo di azione downtime.



Il listato Combattimento: ogni talento mostra il proprio costo in XP.



Il talento Colpo possente costa 3 XP e richiede Addestramento marziale.

Le regole di un talento

Le **Regole** legano un talento alle altre voci del catalogo, anche di categorie diverse: razze, classi, altri talenti.

Regola	Cosa fa	Esempio
Richiede	Il personaggio deve soddisfare la condizione per apprendere il talento.	Colpo possente richiede Addestramento marziale.
Blocca	Le due voci non possono coesistere sullo stesso personaggio.	Patto oscuro blocca Benedizione: chi ha l'uno non può apprendere l'altra.
Visibile con	Il talento si vede solo se il personaggio soddisfa la condizione.	Arte proibita è visibile solo a chi è Mago.
Concede	Chi ottiene il talento ottiene gratis anche la voce indicata, una volta sola.	Maestro d'armi concede Addestramento marziale.

In *Richiede* e *Visibile con* la condizione può essere una **voce** da possedere oppure una **soglia su un saldo**, come una statistica: Forza almeno 3. Ogni condizione è *Obbligatoria* oppure *In alternativa* ad altre: quelle obbligatorie devono valere tutte, di un gruppo di alternative ne basta una. Per esempio, con Addestramento marziale obbligatorio e Umano in alternativa a Forza almeno 3, un Umano addestrato può apprendere il talento, un Elfo addestrato solo con abbastanza Forza, e senza addestramento nessuno.

> **Quando si salva.** Mentre crei un talento regole e costi restano in bozza e si salvano tutti insieme con CREA. Su un talento esistente, invece, ogni regola si salva appena la confermi, senza premere SALVA.

Le regole di costo

Con *Regole di costo dei talenti* attiva, un talento può costare diversamente da un personaggio all'altro. Nella sua scheda aggiungi regole fatte di un costo in XP e delle condizioni che lo fanno scattare, con le stesse possibilità viste sopra. Vale **la prima regola soddisfatta, dall'alto verso il basso**; se non ne vale nessuna, si paga il costo base. Le frecce di ogni riga ne cambiano l'ordine, quindi la priorità.

Per esempio, un talento con costo base 50 XP e queste due regole, nell'ordine:

Priorità	Costo	Condizione
1	30 XP	fa parte della Fazione A
2	40 XP	fa parte della Fazione B

Personaggio	Paga	Perché
Solo nella Fazione A	30 XP	vale la regola 1
Solo nella Fazione B	40 XP	vale la regola 2
In entrambe le fazioni	30 XP	valgono tutte e due, ma la regola 1 viene prima
In nessuna delle due	50 XP	nessuna regola: costo base

> **Consiglio.** Metti in cima i casi più specifici, e il prezzo che vuoi far prevalere quando più regole valgono insieme. Una regola può anche alzare il costo. Cambiare le regole non tocca i talenti già acquistati: chi li ha comprati ha pagato il prezzo di allora.

Importare ed esportare i talenti

Per cataloghi lunghi conviene lavorare su un foglio di calcolo: *Esporta CSV* scarica i talenti, *Importa CSV* li ricarica. Un talento con lo stesso nome viene aggiornato, gli altri vengono creati. Prima di confermare vedi cosa cambierà, e se il file contiene un errore l'import si blocca indicando la riga, senza applicare nulla. Il modo più sicuro per conoscere il formato è esportare i talenti esistenti.

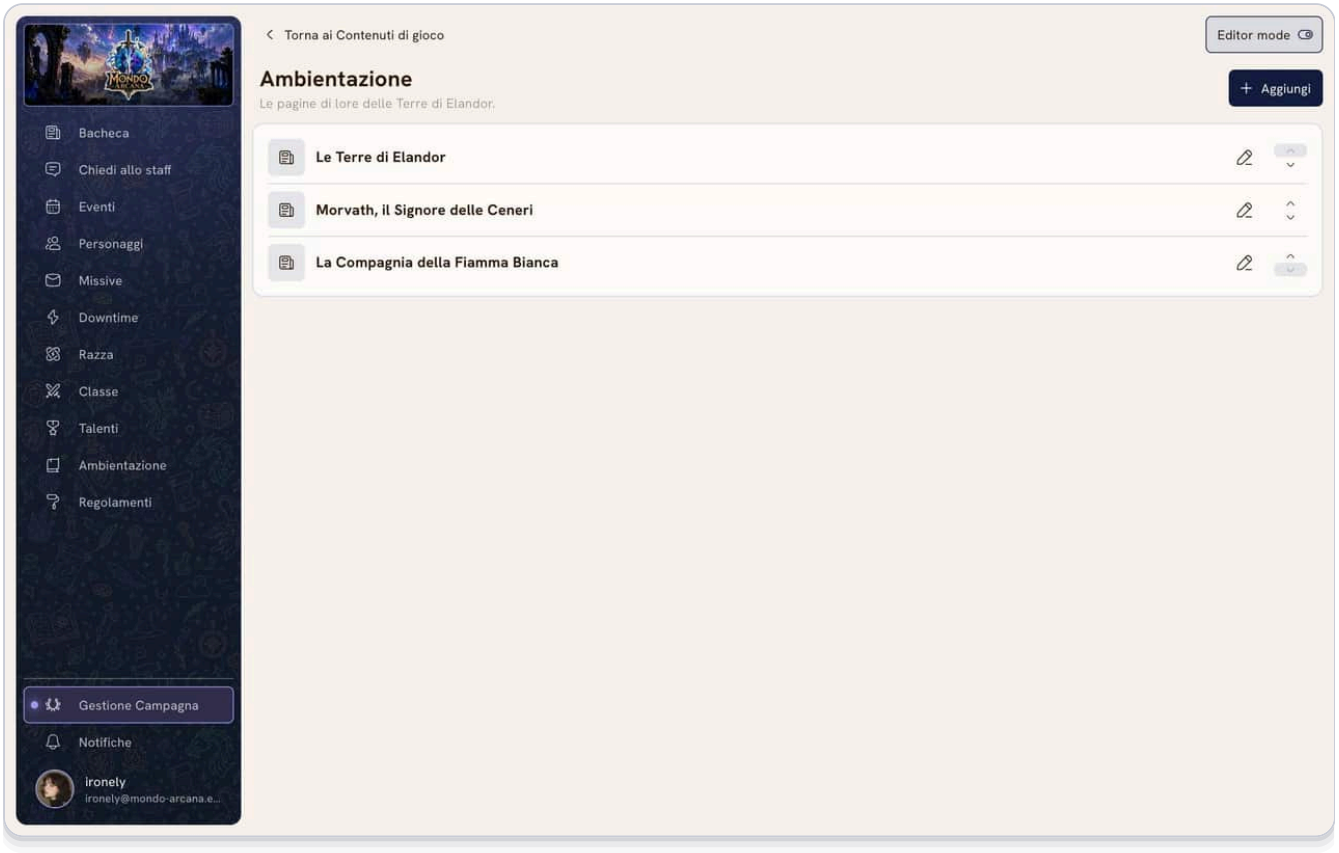
Colonna	Come si scrive
Regola: Richiede, Blocca, Visibile con, Concede	Voci separate da punto e virgola: *Addestramento marziale; Umano*. Le alternative si scrivono con lo stesso gruppo: *Umano (gruppo 1); gte(Forza; 3) (gruppo 1)*, dove gte significa «almeno».
Regola: Costi	Regole in ordine di priorità, separate da una barra verticale: *30 se Fazione A | 40 se Fazione B*.

Se più voci hanno lo stesso nome, indica la categoria: *Gilde: Gufi*. Le colonne delle regole sono facoltative: se mancano dal file i valori attuali restano com'erano, se sono presenti ma vuote vengono rimossi.

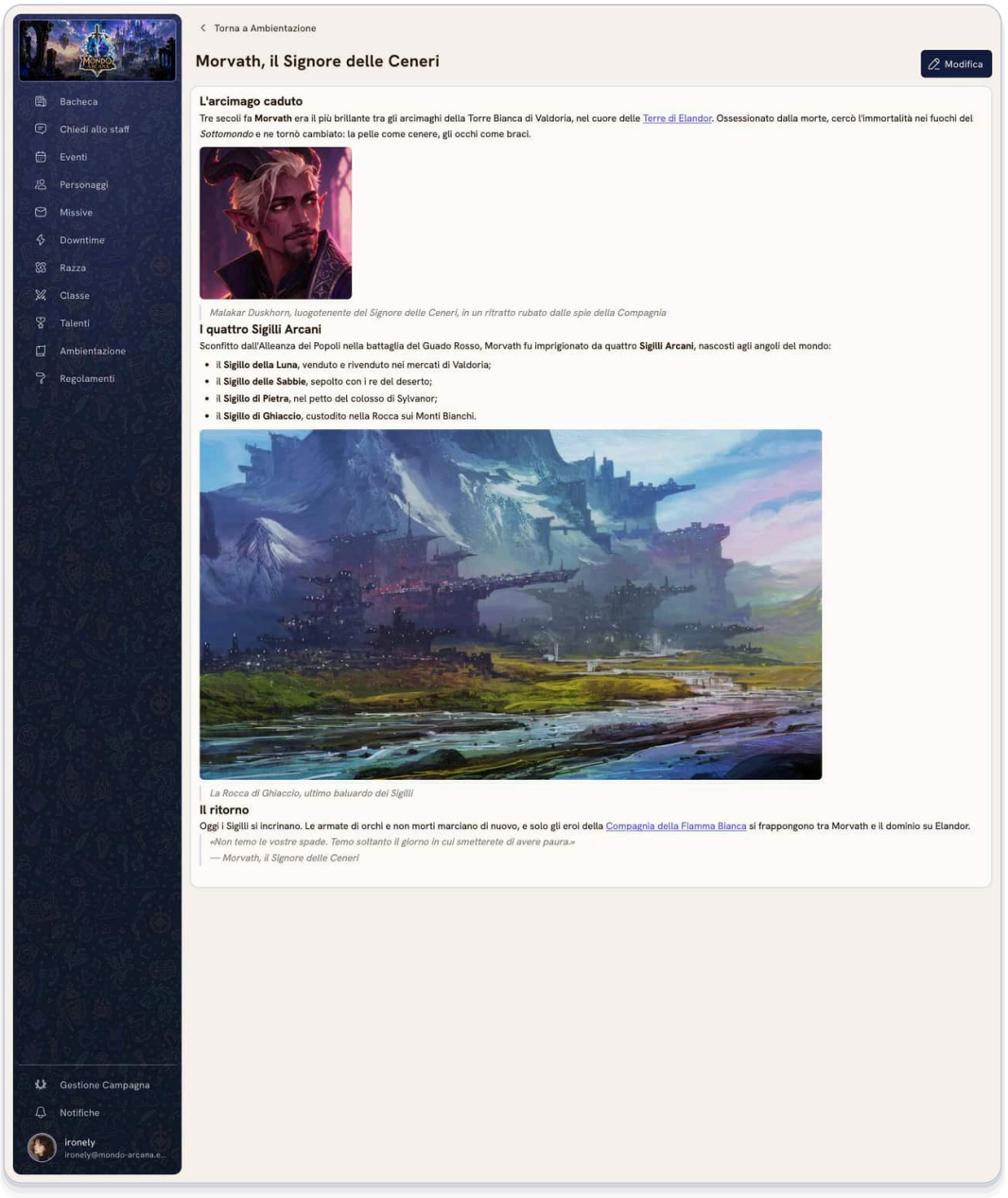
Ambientazione e Regolamenti

I tipi generici sono l'archivio della campagna. Mondo Arcana usa una raccolta di **pagine** per la lore e un archivio di **documenti** per i regolamenti da scaricare.

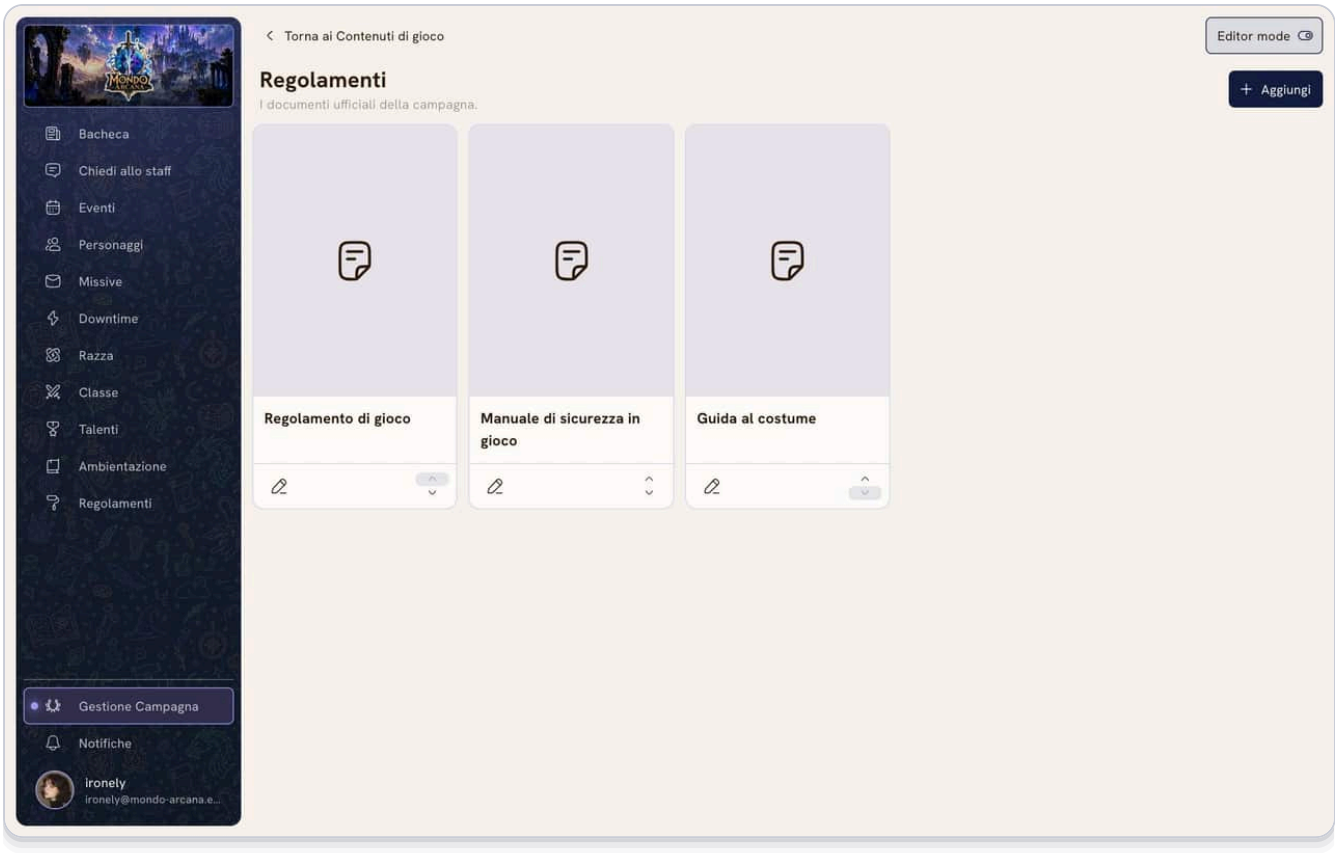
Ogni voce di una **raccolta di pagine** è una vera pagina web, scritta con l'editor di testo arricchito: sottotitoli, grassetto e corsivo, elenchi, citazioni, **immagini** e **link**, anche verso altre pagine della campagna. È lo strumento ideale per l'ambientazione, i racconti pubblici, le cronache degli eventi passati o le dicerie che circolano nelle taverne. Come ogni voce, una pagina può essere visibile a tutti oppure solo a chi possiede una certa razza, classe o talento.



L'archivio di pagine Ambientazione.



La pagina «Morvath, il Signore delle Ceneri» come la leggono i giocatori: sottotitoli, link ad altre pagine, immagini con didascalia, elenchi e citazioni. Il pulsante Modifica è visibile solo allo staff.



L'archivio Regolamenti con i documenti ufficiali.

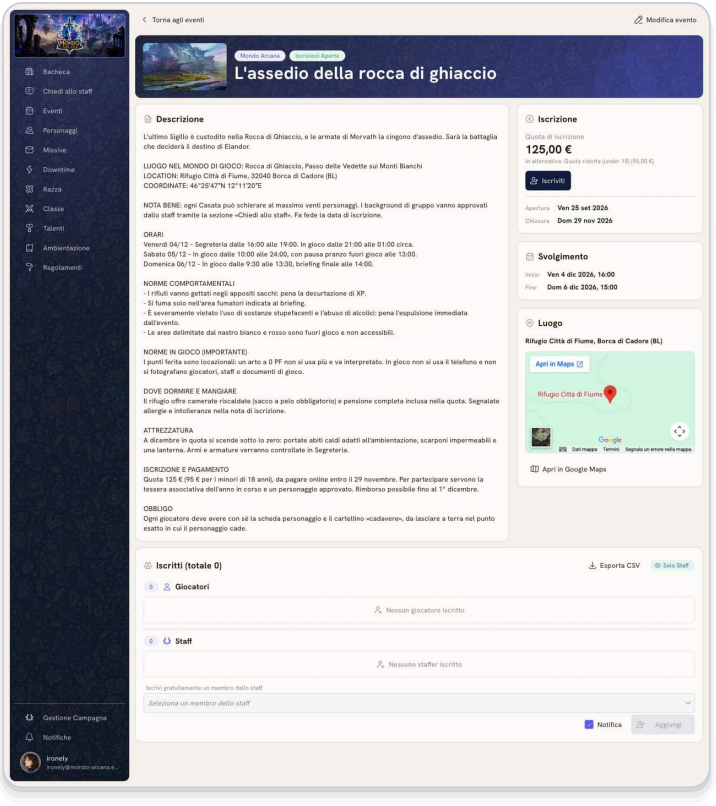
CAPITOLO 6

Eventi

Date, luogo, quote di iscrizione e pausa di missive e downtime.

Gli eventi si gestiscono dalla voce **Eventi** del menu laterale, in ordine di data e con lo stato delle iscrizioni. Il pulsante **Nuovo evento** apre il modulo di creazione.

1. Scrivi il **titolo**, carica l'**immagine** e indica il **luogo** con l'indirizzo completo: la mappa viene cercata in automatico.
2. Scrivi la **descrizione**: orari, regole, cosa portare, tutto ciò che i giocatori devono sapere prima di iscriversi.
3. Imposta la **quota base** ed eventuali **quote alternative** (ridotta per i minorenni, un solo giorno...).
4. Inserisci le date di **gioco** e di apertura e chiusura delle **iscrizioni**, poi i **giorni di pausa**: prima dell'evento missive e downtime si fermano, finché un master non li riapre dal banner in Gestione Campagna.
5. Premi **Crea evento**.



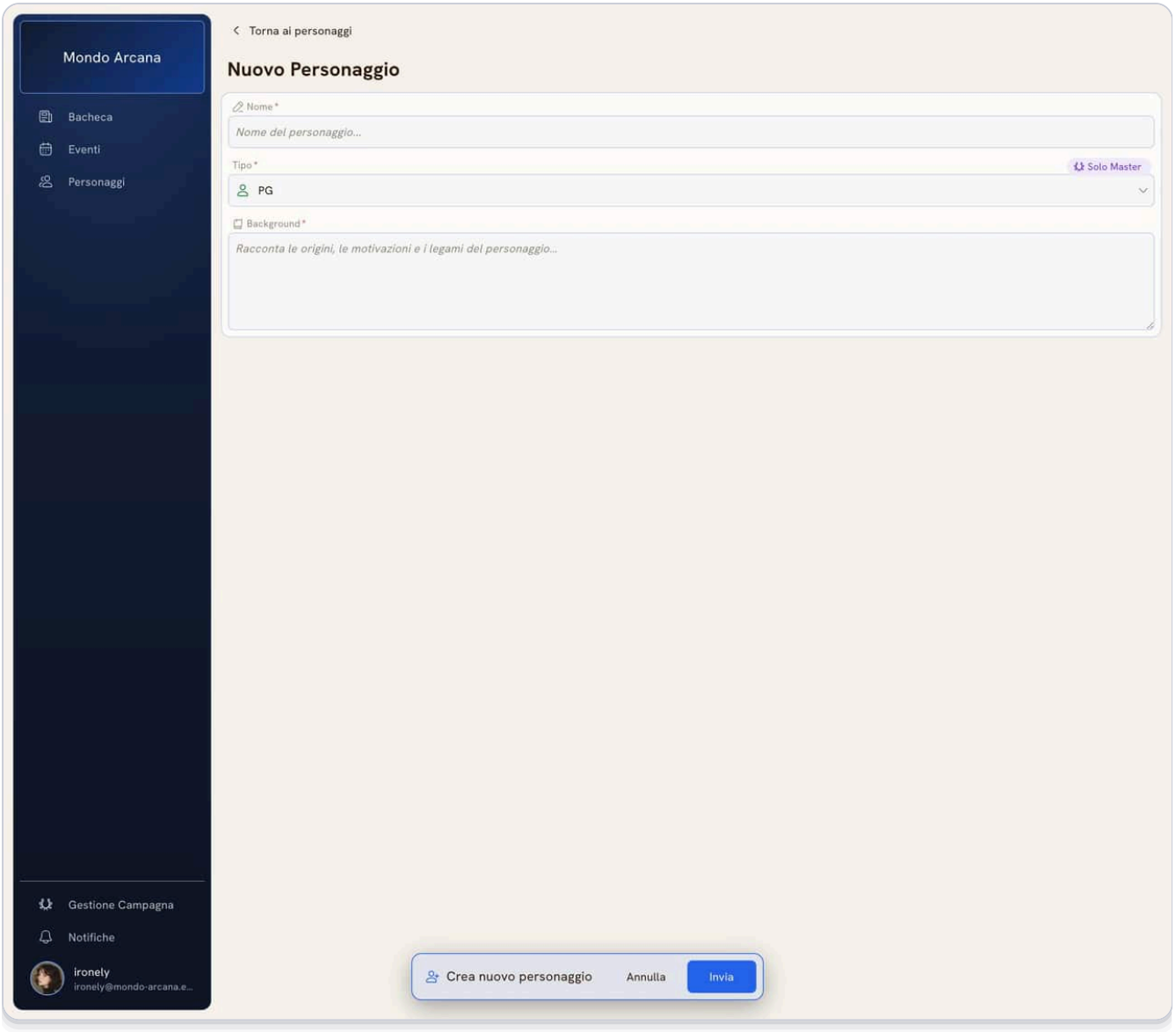
«L'assedio della rocca di ghiaccio» come lo vedono i giocatori: descrizione completa, quote, date, luogo con mappa. Lo staff vede anche il pulsante Modifica evento.

CAPITOLO 7

Creazione dei personaggi

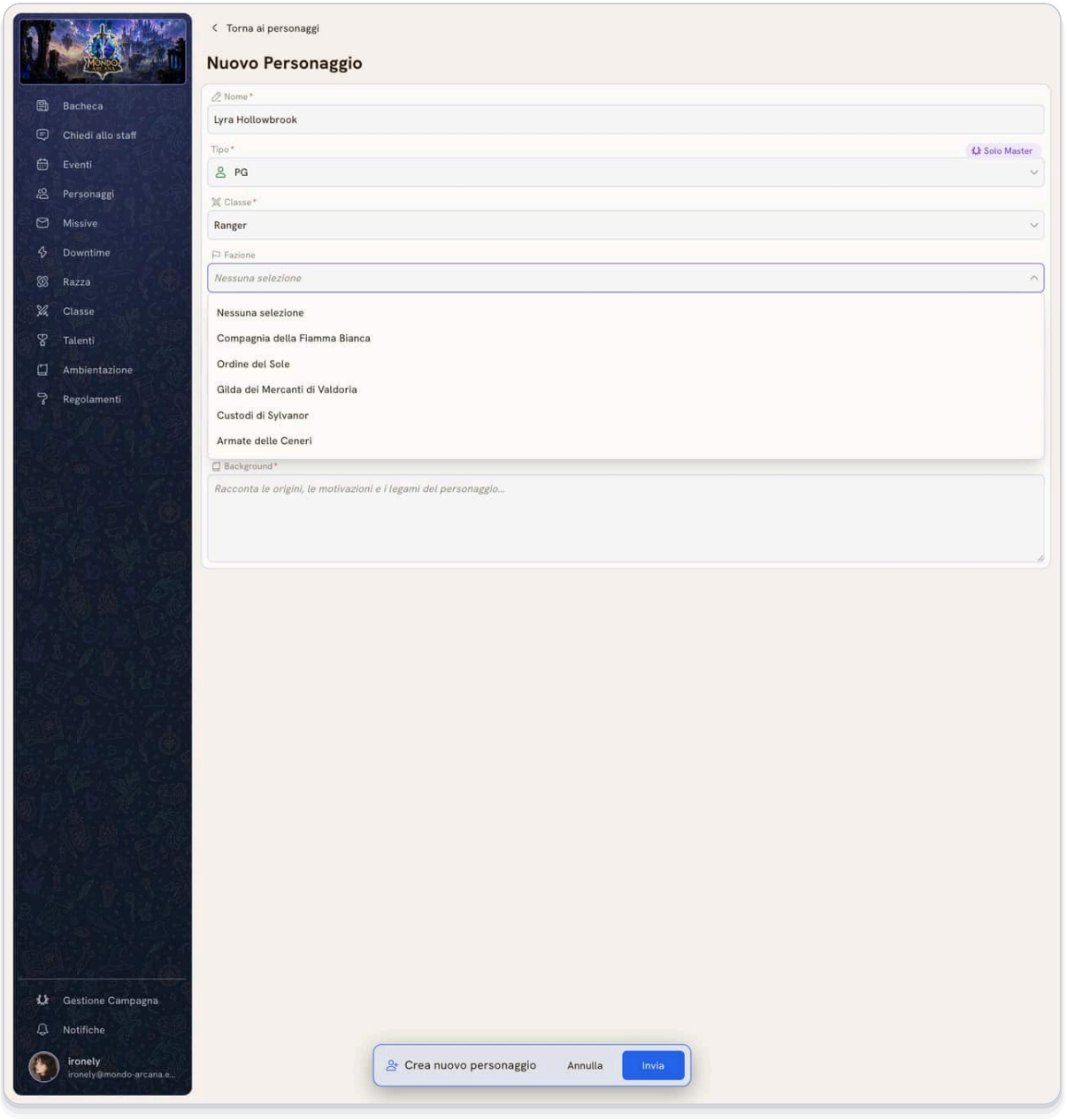
Cosa vede un giocatore quando crea il suo personaggio.

Con il catalogo pronto, i giocatori possono creare i personaggi da *Personaggi → Crea personaggio* o dal pulsante nella dashboard. Il modulo si costruisce da solo in base ai tipi di dato: finché non esistono tipi assegnabili chiede solo nome, tipo e background.



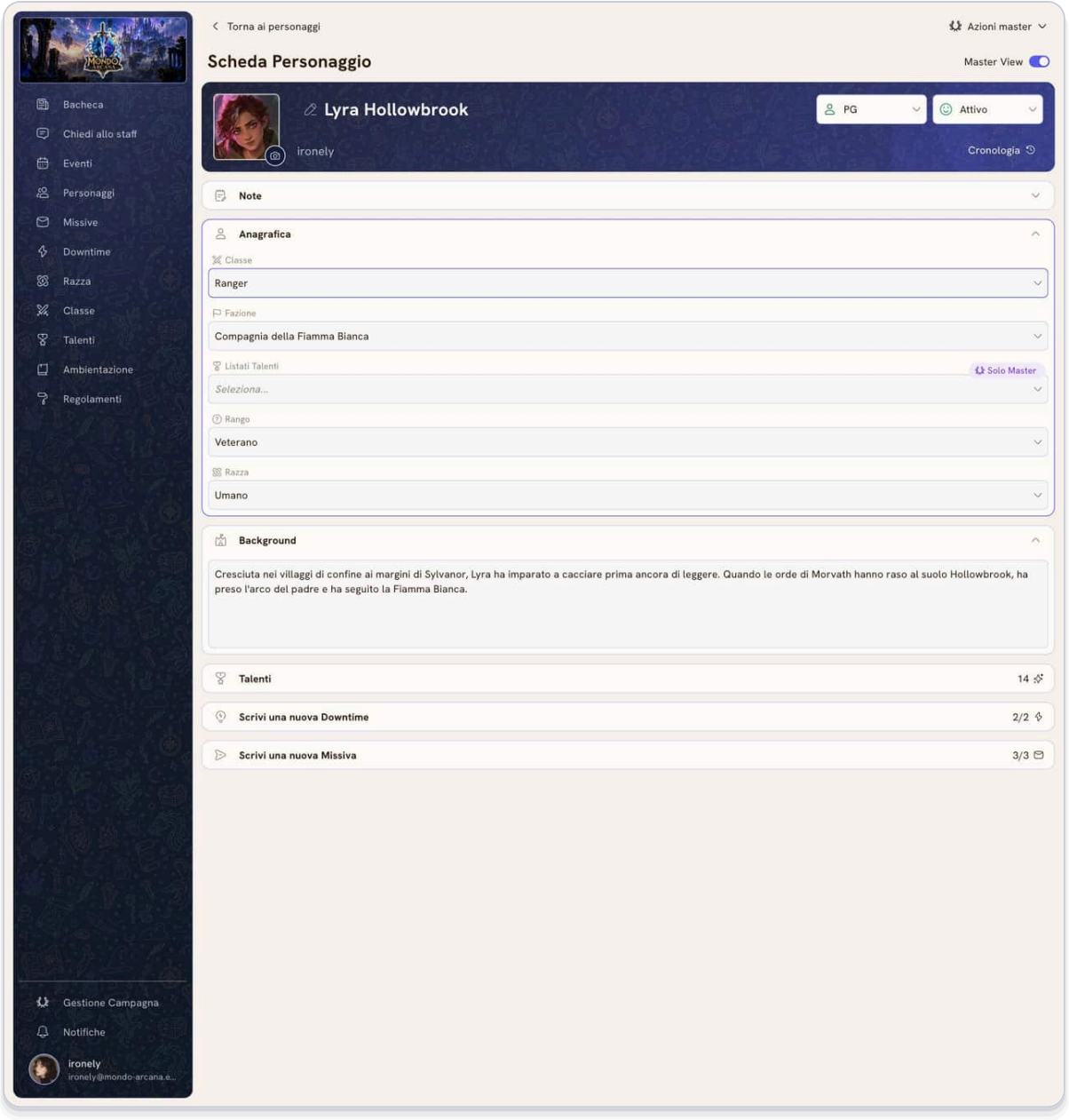
Il modulo prima della creazione dei tipi di dato: solo Nome, Tipo e Background.

Dopo la configurazione compaiono Classe e Razza (obbligatorie, come impostato nei tipi di dato), i talenti acquistabili e il budget di XP disponibile, calcolato dalla razza scelta e dagli eventuali bonus. Il campo *Tipo* (PG o PNG) è modificabile solo dallo staff.



Elena crea Lyra Hollowbrook: Ranger, Umana, 18 XP da spendere in talenti.

Inviato il modulo, il personaggio entra **In Revisione** e lo staff riceve una notifica. Una volta approvato diventa **Attivo** e la dashboard del giocatore mostra la sua scheda, i suoi XP e i punti downtime e missiva disponibili.



La scheda di Lyra Hollowbrook vista dalla sua giocatrice: anagrafica e background.

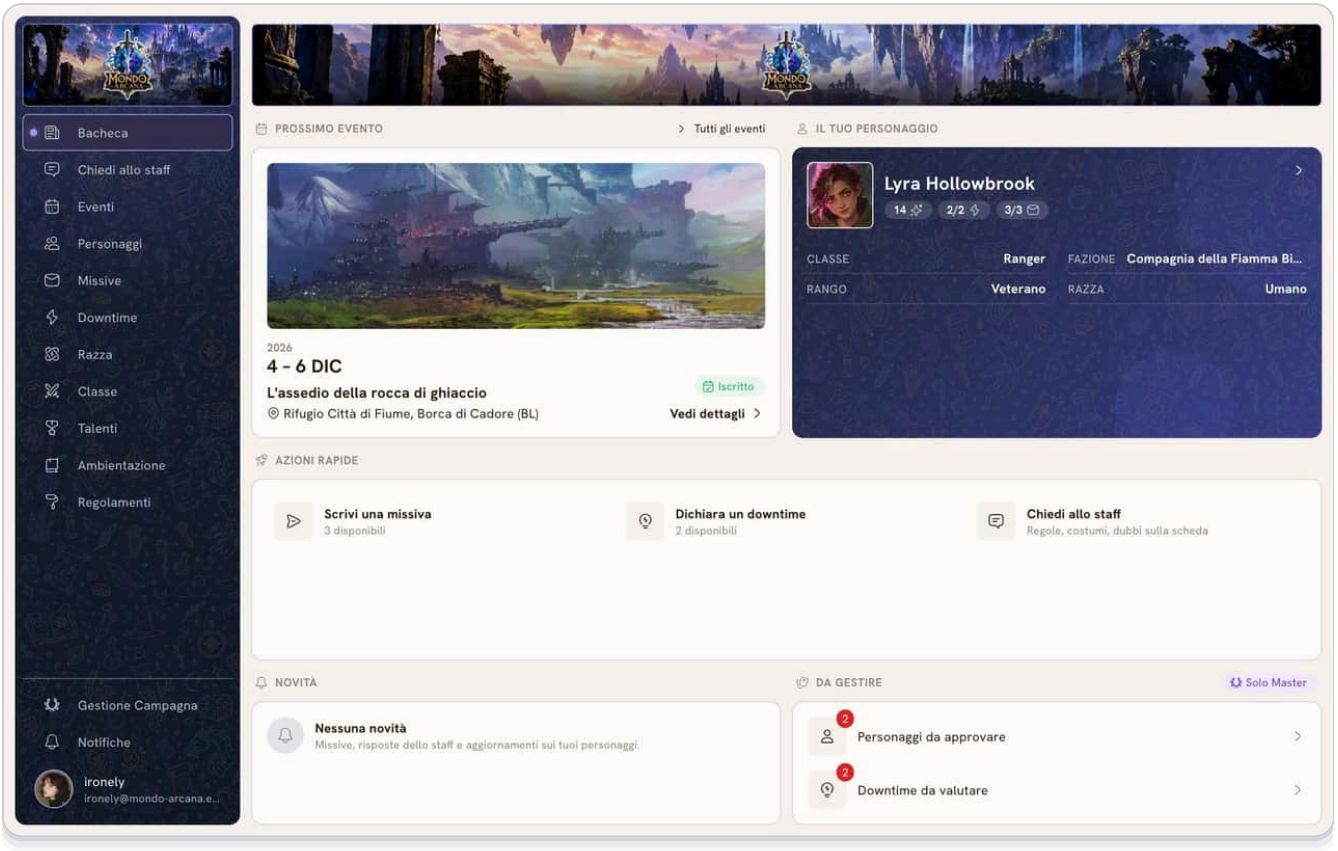


La finestra Talenti della scheda: l'elenco dei talenti, con quelli già appresi e quelli ancora acquistabili.

La bacheca della campagna

Completati i Primi passi, la bacheca della campagna diventa il punto di partenza di ogni visita, per i giocatori come per lo staff. Mostra:

- il **prossimo evento**, con date, luogo e il pulsante per iscriversi;
- **il tuo personaggio** (o i tuoi personaggi), con XP e punti missiva e downtime disponibili;
- le **azioni rapide** delle funzionalità attive: scrivi una missiva, dichiara un downtime, chiedi allo staff;
- le **novità**: missive ricevute, risposte dello staff, aggiornamenti sui tuoi personaggi;
- solo per lo staff, il riquadro **Da gestire**: personaggi da approvare, downtime da valutare, conversazioni aperte con lo staff.



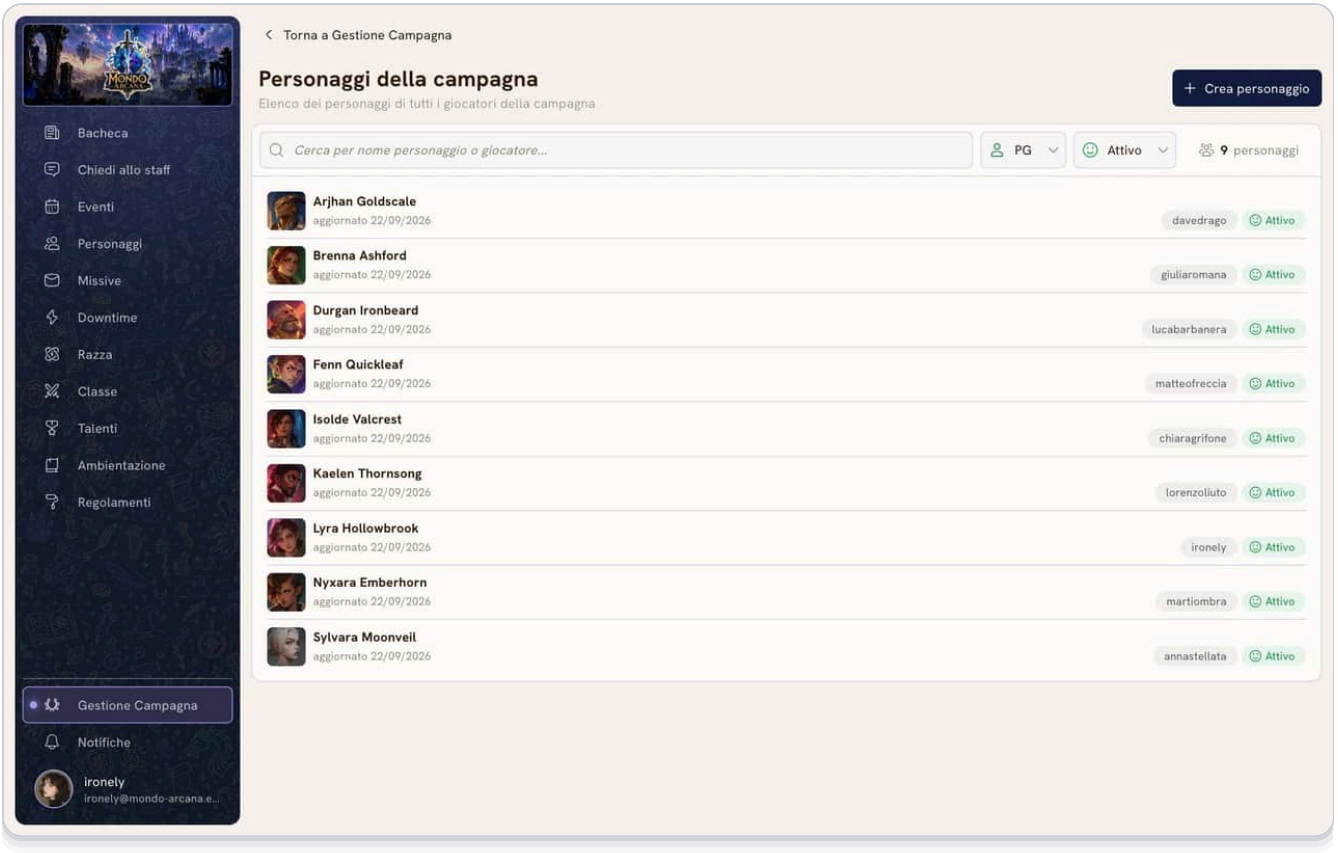
La dashboard di Mondo Arcana completa: prossimo evento, il personaggio di Elena, azioni rapide e il riquadro «Da gestire» dello staff.

CAPITOLO 8

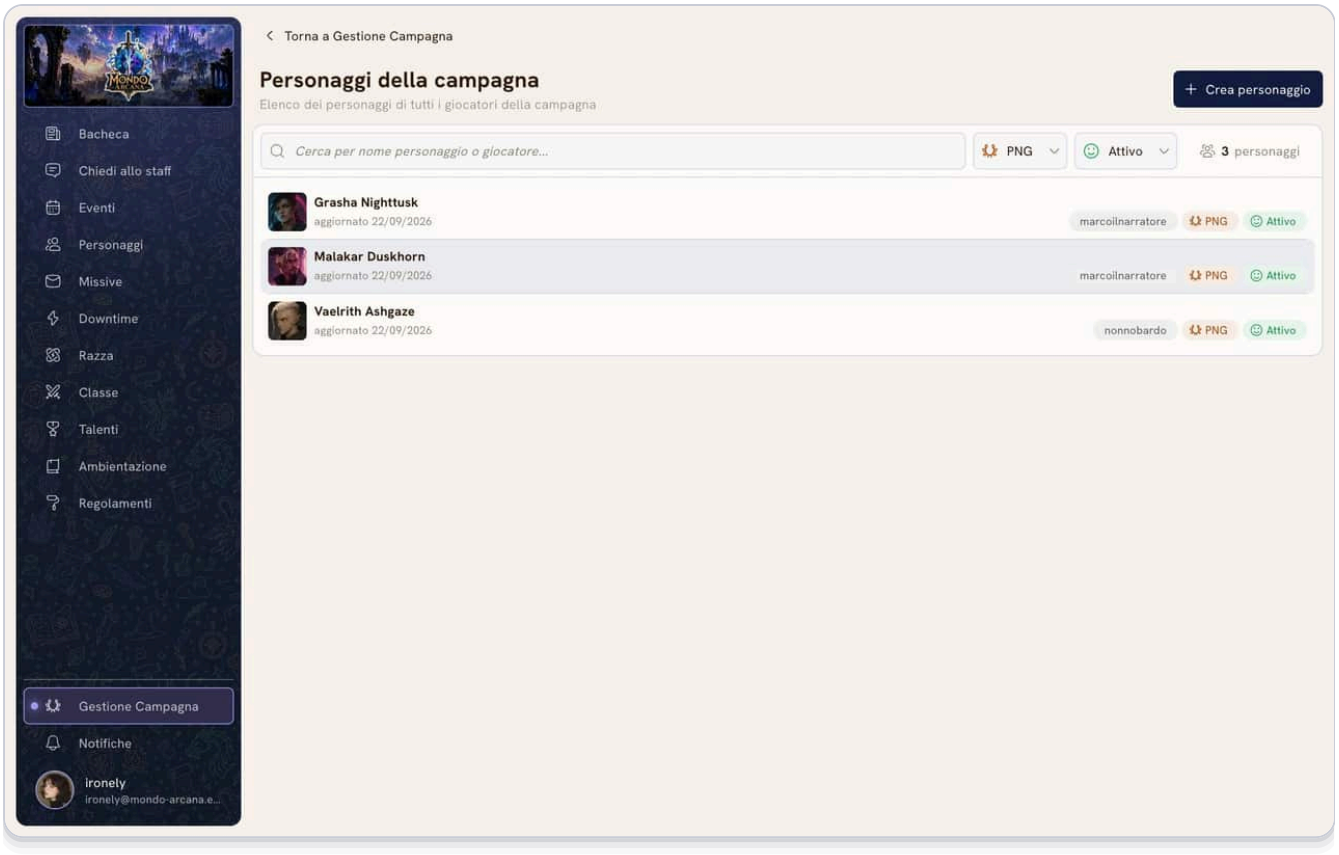
Gestione Personaggi

Tutti i PG e PNG della campagna, l'approvazione e le note del master.

La sezione elenca i personaggi di tutti i giocatori. Puoi cercarli per nome del personaggio o del giocatore e filtrarli per tipo (PG o PNG) e stato (Attivo, In Revisione, In Pausa, Deceduto). Con **Crea personaggio** lo staff può creare anche i PNG.



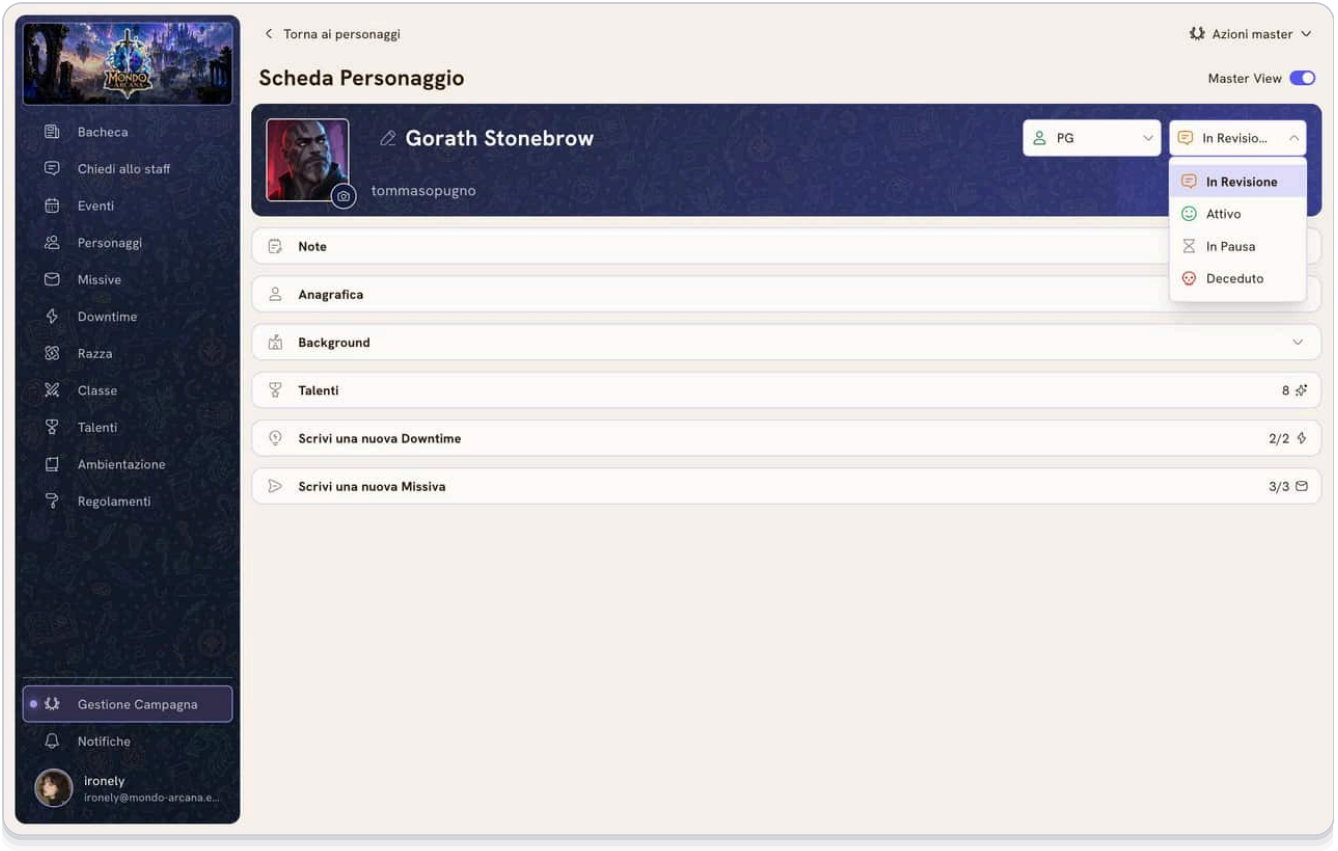
I PG attivi di Mondo Arcana.



I PNG, interpretati dai master: Malakar Duskhorn, Grasha Nighttusk e Vaelrith Ashgaze.

Approvare un personaggio

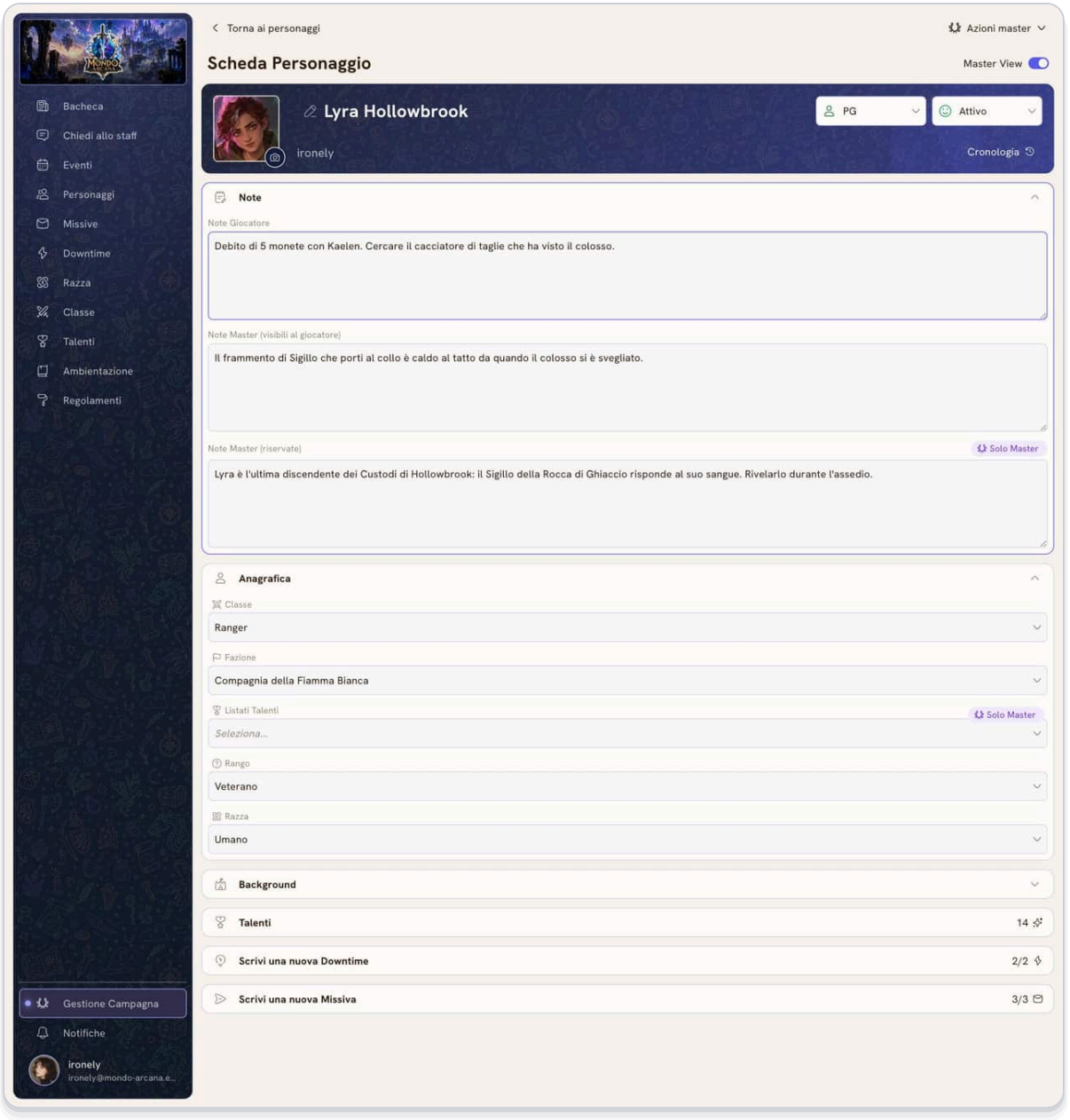
I personaggi appena creati compaiono nel riquadro «Da gestire» della dashboard come *Personaggi da approvare*. Apri la scheda, controlla anagrafica, background e talenti, poi cambia lo stato da **In Revisione** ad **Attivo** con il menu in alto a destra. Lo stesso menu serve per mettere un personaggio *In Pausa* o dichiararlo *Deceduto*.



Gorath Stonebrow è In Revisione: il menu di stato permette di approvarlo.

La vista del master

Lo staff vede la scheda in **Master View**: può modificare tutti i campi, mostrare o nascondere al giocatore singole voci (l'icona con l'occhio) e usare tre tipi di note: le *note del giocatore*, le *note master visibili al giocatore* e le *note master riservate*, che il giocatore non vede mai.



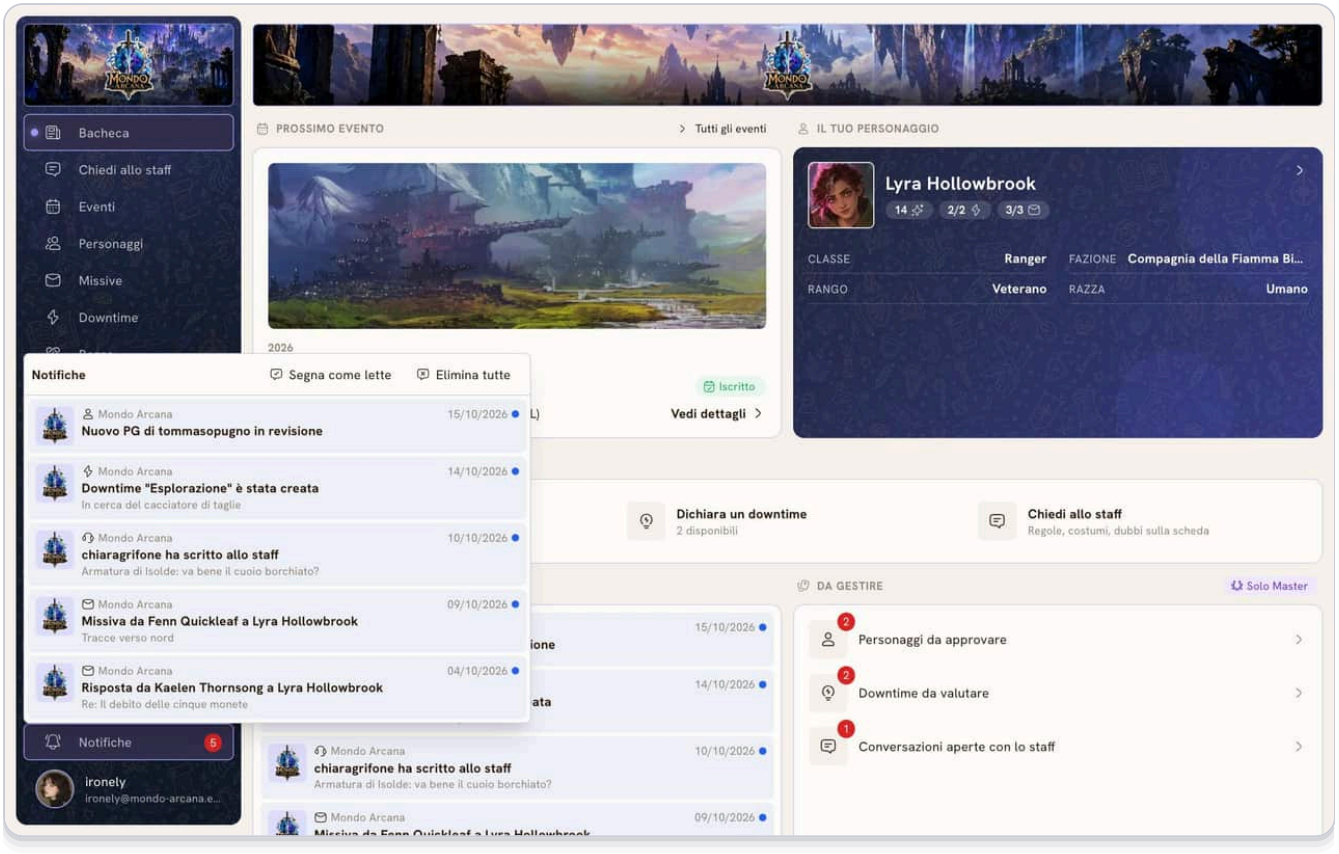
La scheda di Lyra in Master View, con le tre note e l'anagrafica.

CAPITOLO 9

Tra un evento e l'altro

Missive, downtime e conversazioni con lo staff: la campagna che continua lontano dal campo.

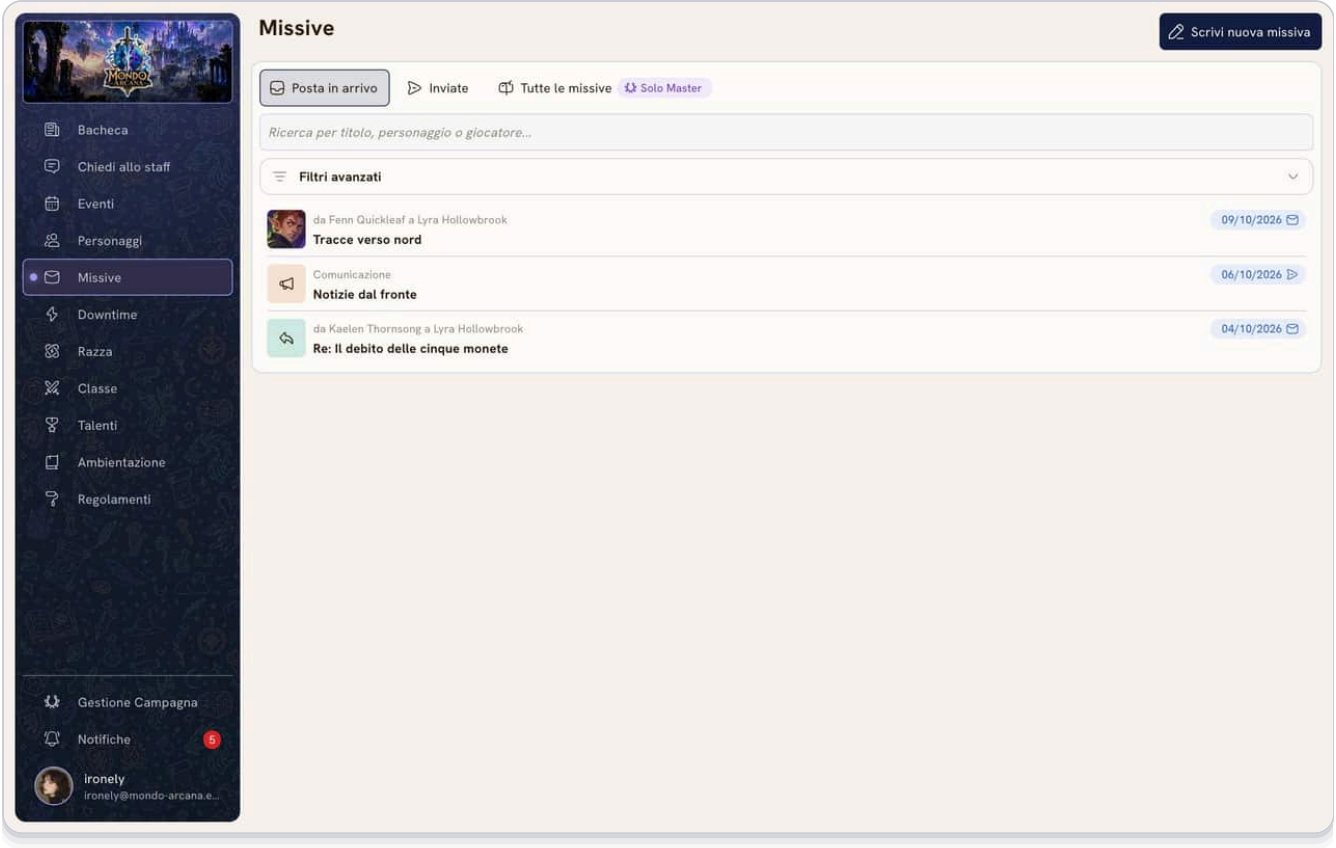
Tra un evento e l'altro la storia non si ferma. I giocatori scrivono **missive** agli altri personaggi, dichiarano le azioni di **downtime** e fanno domande allo staff con **Chiedi allo staff**. Ogni novità arriva con una notifica, anche sul telefono se la dashboard è installata come app: la voce **Notifiche** del menu laterale mostra quante non hai ancora letto e apre l'elenco, da cui raggiungi con un clic la missiva, il downtime o la conversazione. Pochi giorni prima dell'evento missive e downtime vanno in pausa, per lasciare allo staff il tempo di rispondere.



Il pannello Notifiche di Elena: missive per Lyra, un downtime da valutare, una nuova domanda allo staff e un personaggio da approvare.

Le missive

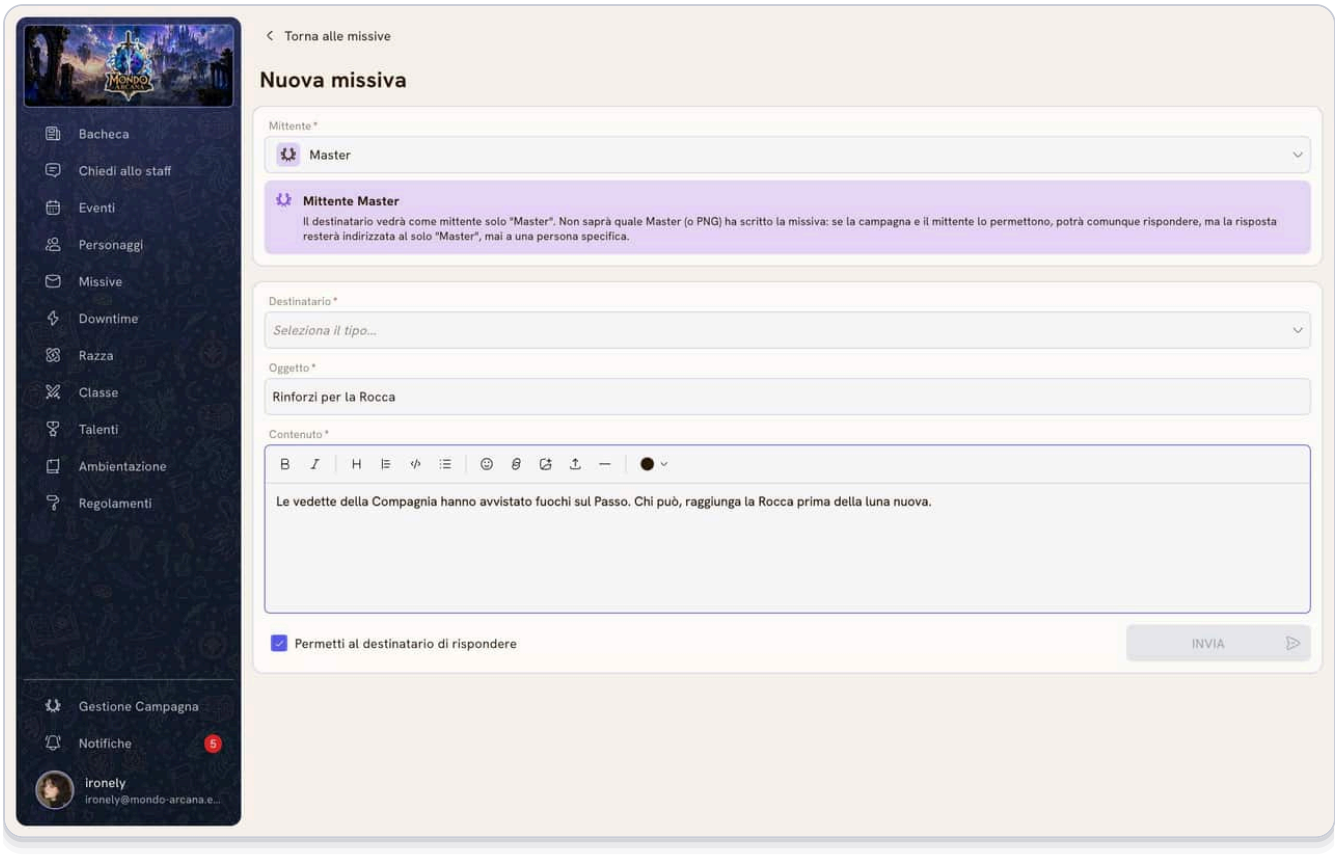
La sezione **Missive** raccoglie la *posta in arrivo* e le missive *inviate* dei tuoi personaggi. Lo staff ha anche la scheda **Tutte le missive**, con la corrispondenza dell'intera campagna. Ogni riga mostra mittente, destinatario, data e se la missiva è già stata letta.



La posta di Lyra: una missiva di Fenn, una Comunicazione dello staff e la risposta di Kaelen.

Scrivere una missiva

1. Clicca su **Scrivi nuova missiva**.
2. Scegli il **mittente**: un tuo personaggio oppure, per lo staff, *Master*, che firma la missiva senza rivelare chi l'ha scritta.
3. Scegli il **destinatario**: un personaggio, una *Comunicazione* visibile a tutti i personaggi attivi o un destinatario a *Campo libero* (un PNG che non esiste nella dashboard).
4. Scrivi **oggetto** e **contenuto**: l'editor permette grassetto, elenchi, immagini e link.
5. Decidi se **permettere la risposta** e premi **Invia**. Una missiva di un personaggio consuma un punto missiva.



Lo staff scrive come «Master» la missiva «Rinforzi per la Rocca».

Rispondere a una missiva

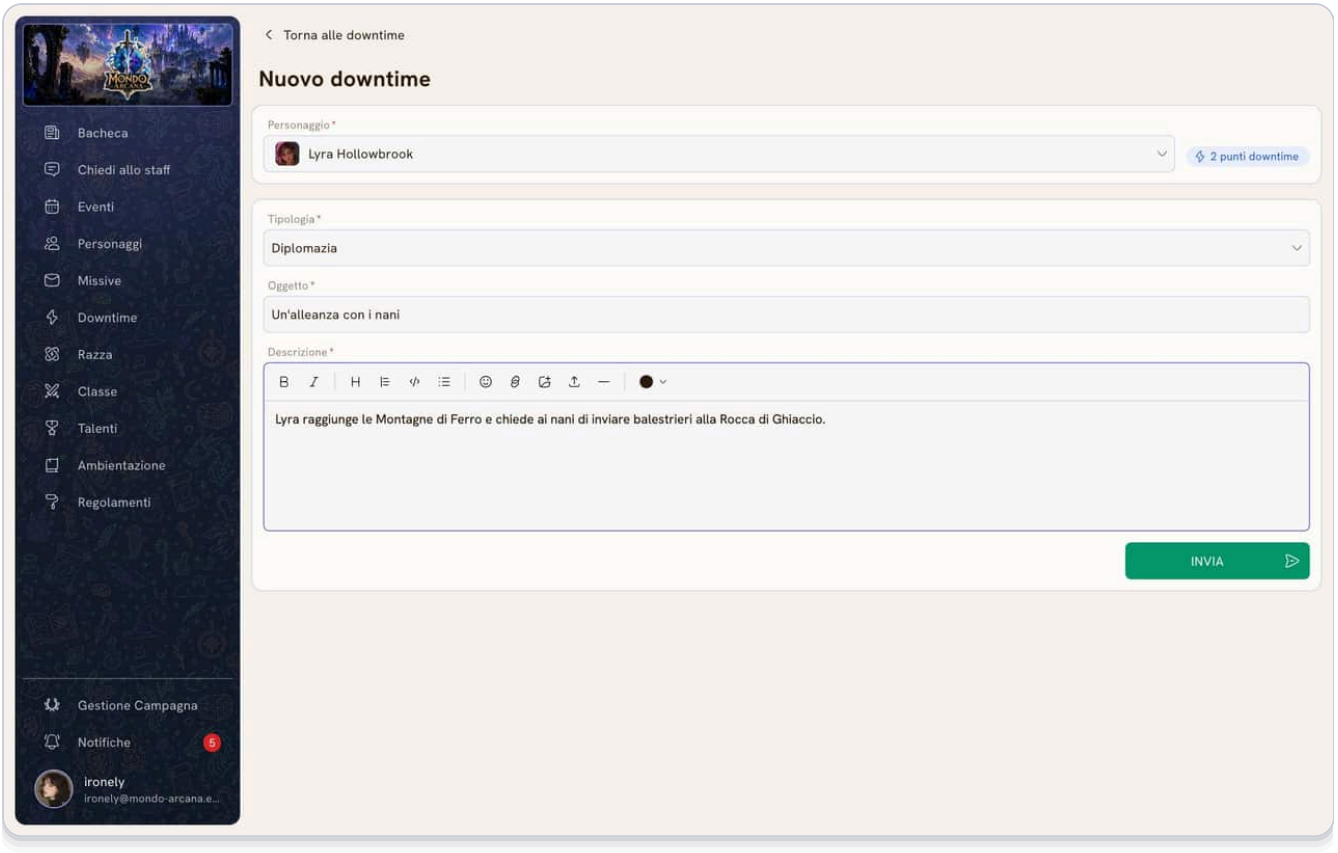
Aprendo una missiva si legge l'intera conversazione, messaggio dopo messaggio. In fondo c'è il riquadro per rispondere, se il mittente lo ha permesso. Nelle impostazioni della funzionalità Missive puoi stabilire se le risposte sono gratuite e se lo scambio può continuare oltre la prima risposta.



Il carteggio tra Lyra e Kaelen sul «debito delle cinque monete».

Dichiarare un downtime

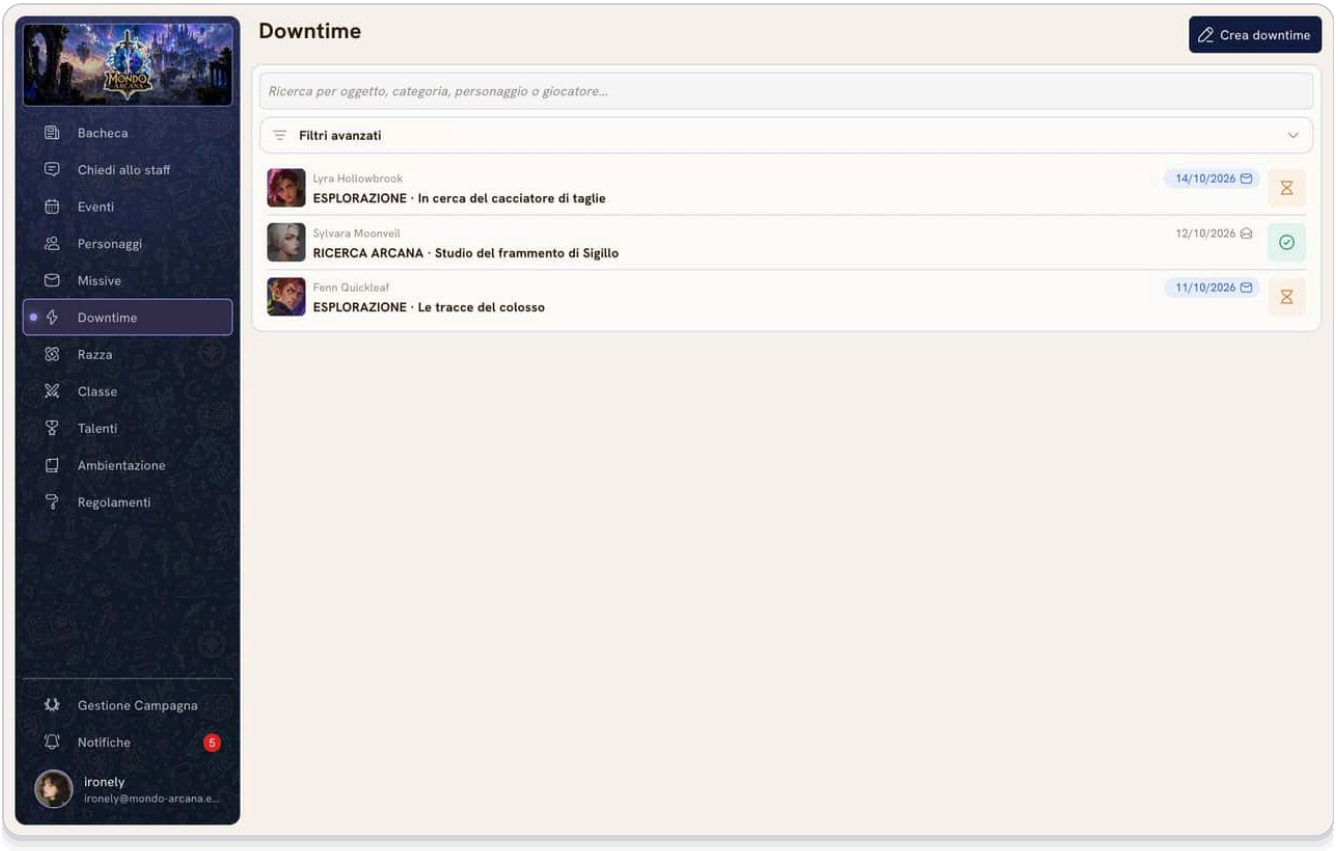
1. Dalla sezione **Downtime** clicca su **Crea downtime**.
2. Scegli il **personaggio**: accanto compaiono i punti downtime ancora disponibili.
3. Scegli la **tipologia** tra le categorie configurate nella funzionalità (Esplorazione, Diplomazia...).
4. Scrivi **oggetto** e **descrizione** di ciò che il personaggio vuole fare e premi **Invia**.



Lyra dichiara un downtime di Diplomazia: un'alleanza con i nani.

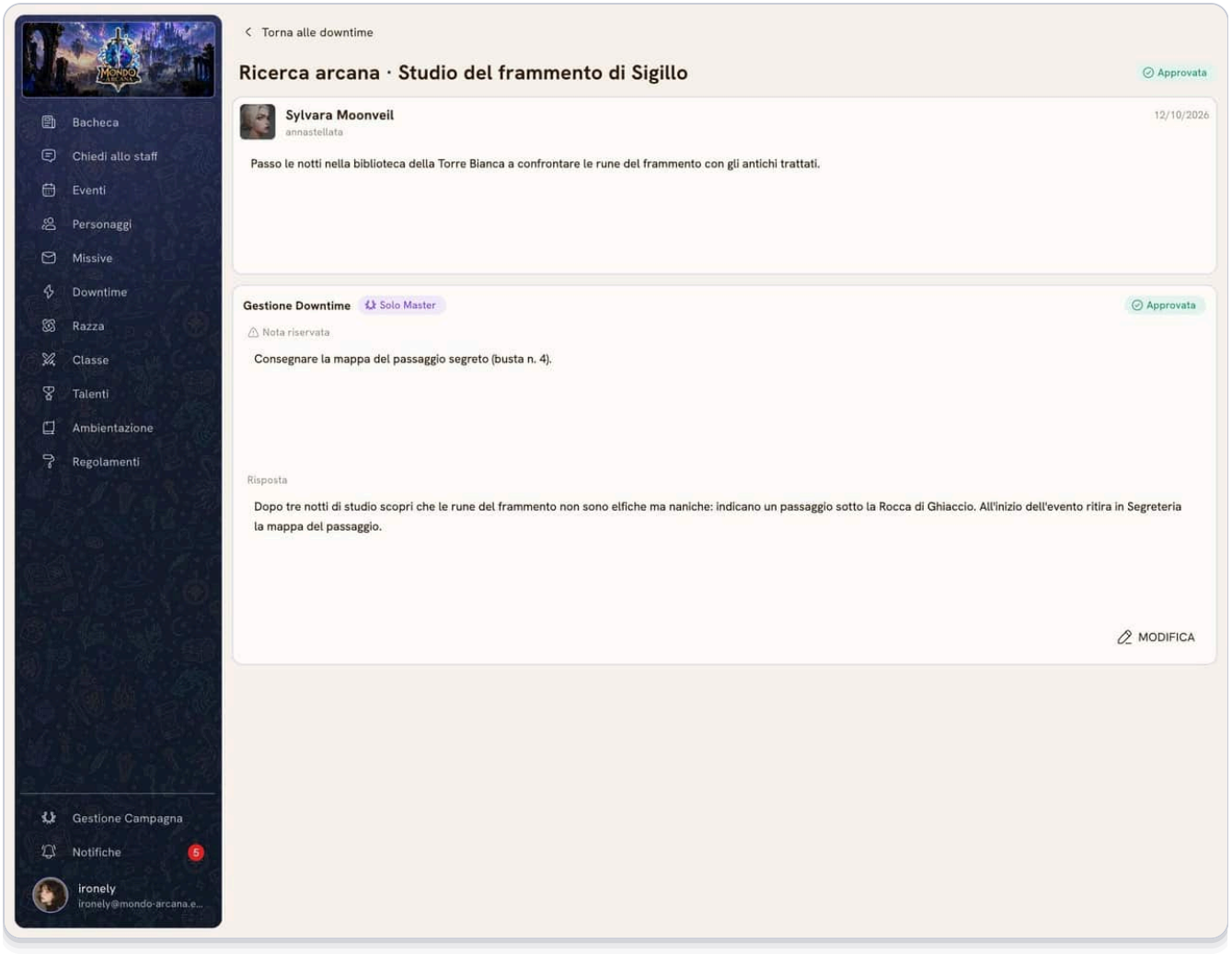
Rispondere ai downtime

Le azioni dichiarate compaiono nella sezione **Downtime** con lo stato «In valutazione», e il riquadro «Da gestire» della dashboard ne indica il numero. La ricerca e i filtri avanzati aiutano a trovarle per personaggio, giocatore o categoria.



Le azioni downtime della campagna: quella di Sylvara è già stata approvata.

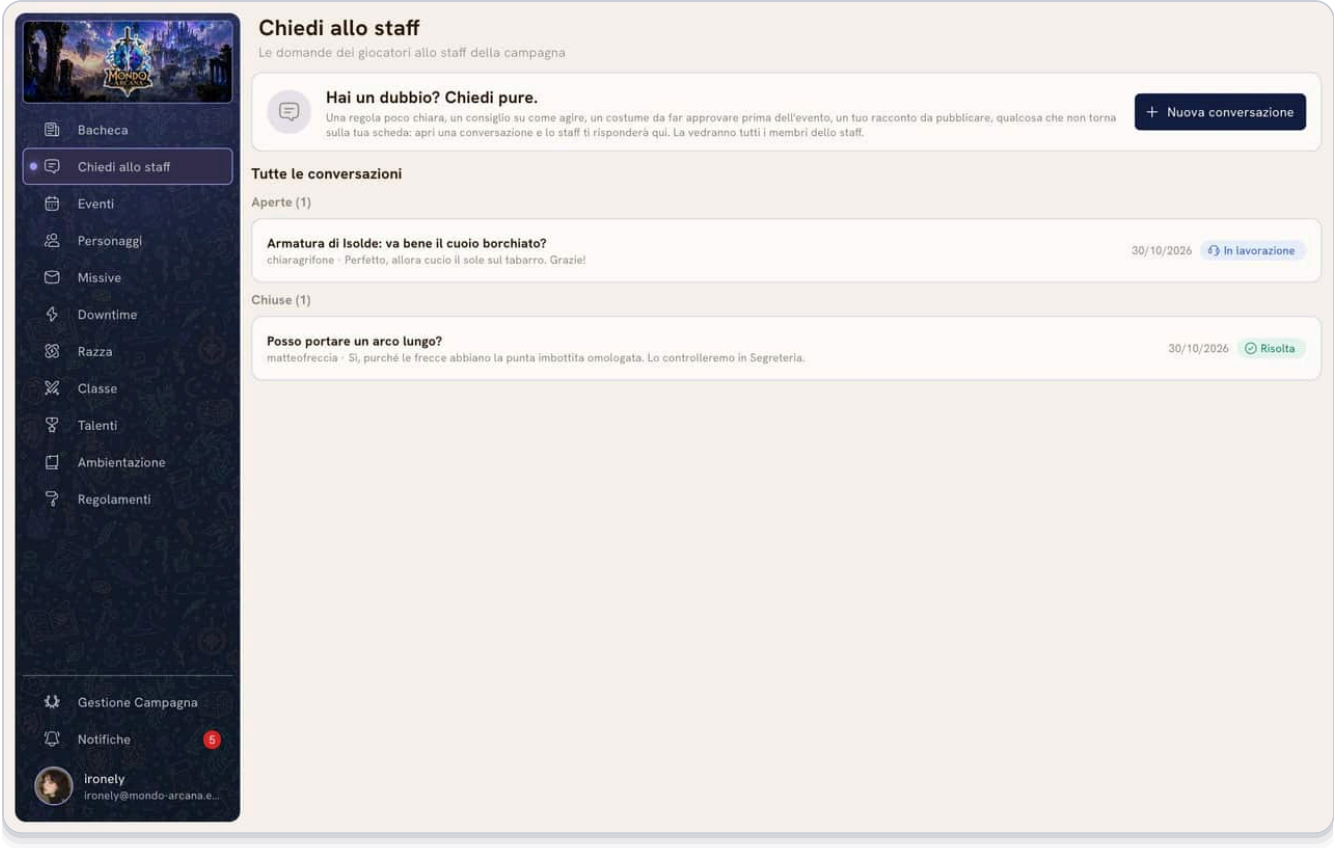
Aprendo un downtime, lo staff compila il riquadro **Gestione Downtime**: la *risposta* che leggerà il giocatore, una *nota riservata* visibile solo allo staff (ad esempio cosa consegnare in Segreteria) e lo stato, **Approvata** o **Rifiutata**. Il giocatore riceve una notifica appena la risposta è salvata.



Il downtime di Sylvara approvato, con la risposta per la giocatrice e la nota riservata allo staff.

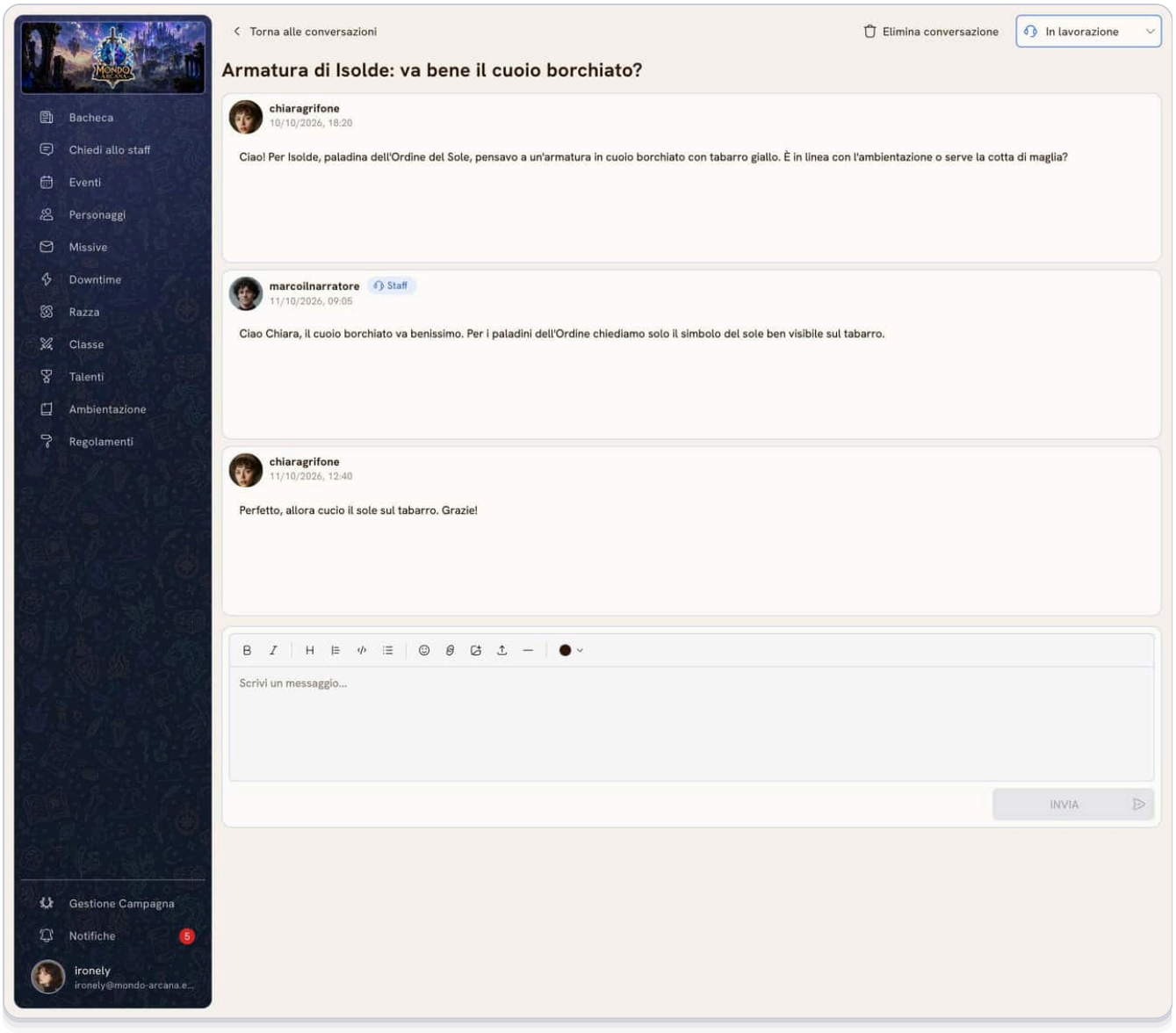
Chiedi allo staff

Ogni giocatore può aprire una conversazione con lo staff per un dubbio sul regolamento, un costume da approvare o un chiarimento sulla scheda. Il giocatore vede solo le proprie conversazioni, lo staff le vede tutte, divise tra *aperte* e *chiuse*.



Le conversazioni di Mondo Arcana: una in lavorazione, una risolta.

Dentro una conversazione si risponde dall'editor in fondo alla pagina. Il menu in alto a destra cambia lo stato (*In attesa*, *In lavorazione*, *Risolta*, *Chiusa*). Le risposte dello staff sono riconoscibili dal badge «Staff».



Marco risponde a Chiara sull'armatura di Isolde; Elena sta scrivendo l'ultima risposta.

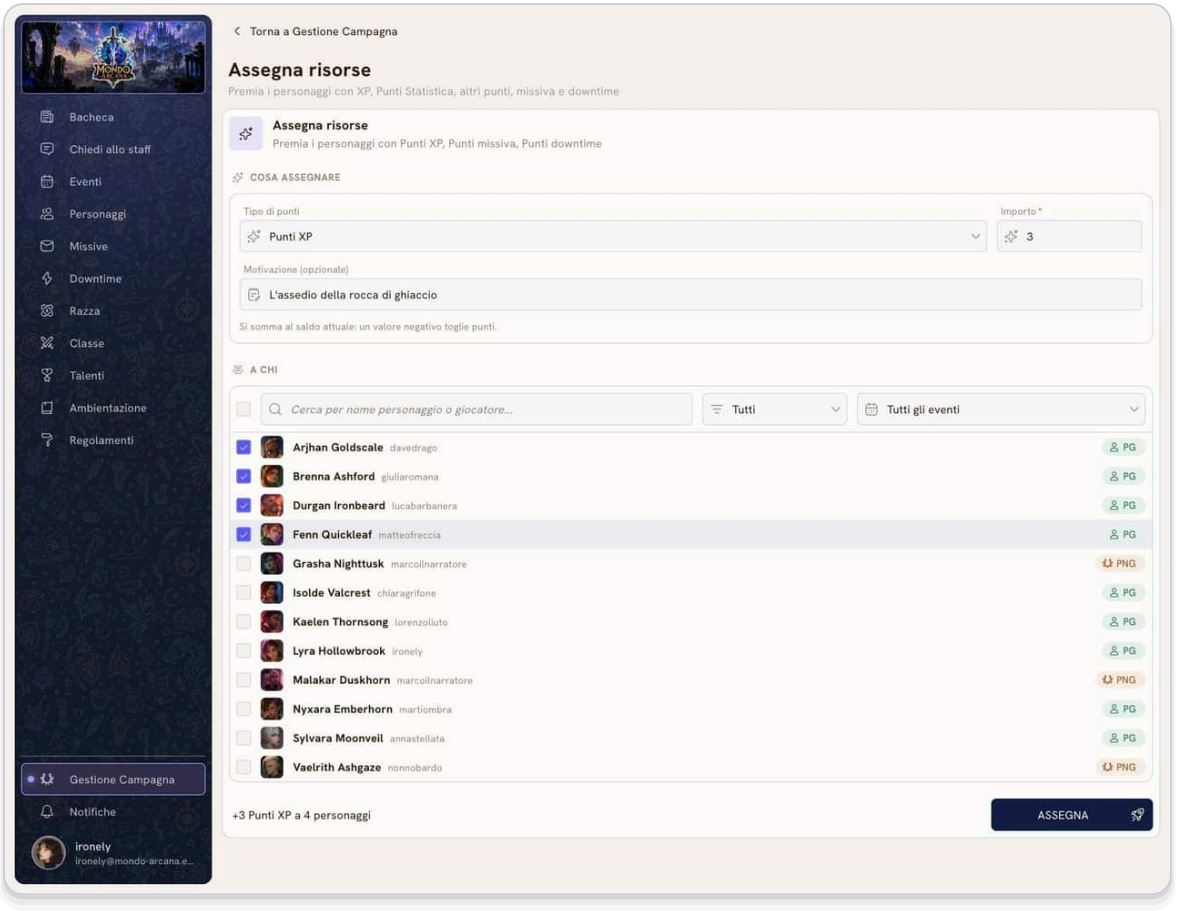
CAPITOLO 10

Assegna risorse

XP, punti missiva e punti downtime a più personaggi in un colpo solo.

Dopo ogni evento si premiano i personaggi. Invece di aprire le schede una per una, la sezione **Assegna risorse** permette di farlo in blocco.

1. Scegli il **tipo di punti**: Punti XP, punti missiva o punti downtime.
2. Scrivi l'**importo**: si somma al saldo attuale, e un valore negativo toglie punti.
3. Aggiungi una **motivazione**, ad esempio il nome dell'evento: comparirà nella cronologia del personaggio.
4. Seleziona i personaggi, aiutandoti con la ricerca e i filtri per tipo ed evento (ad esempio solo gli iscritti all'ultimo evento).
5. Premi **Assegna**.



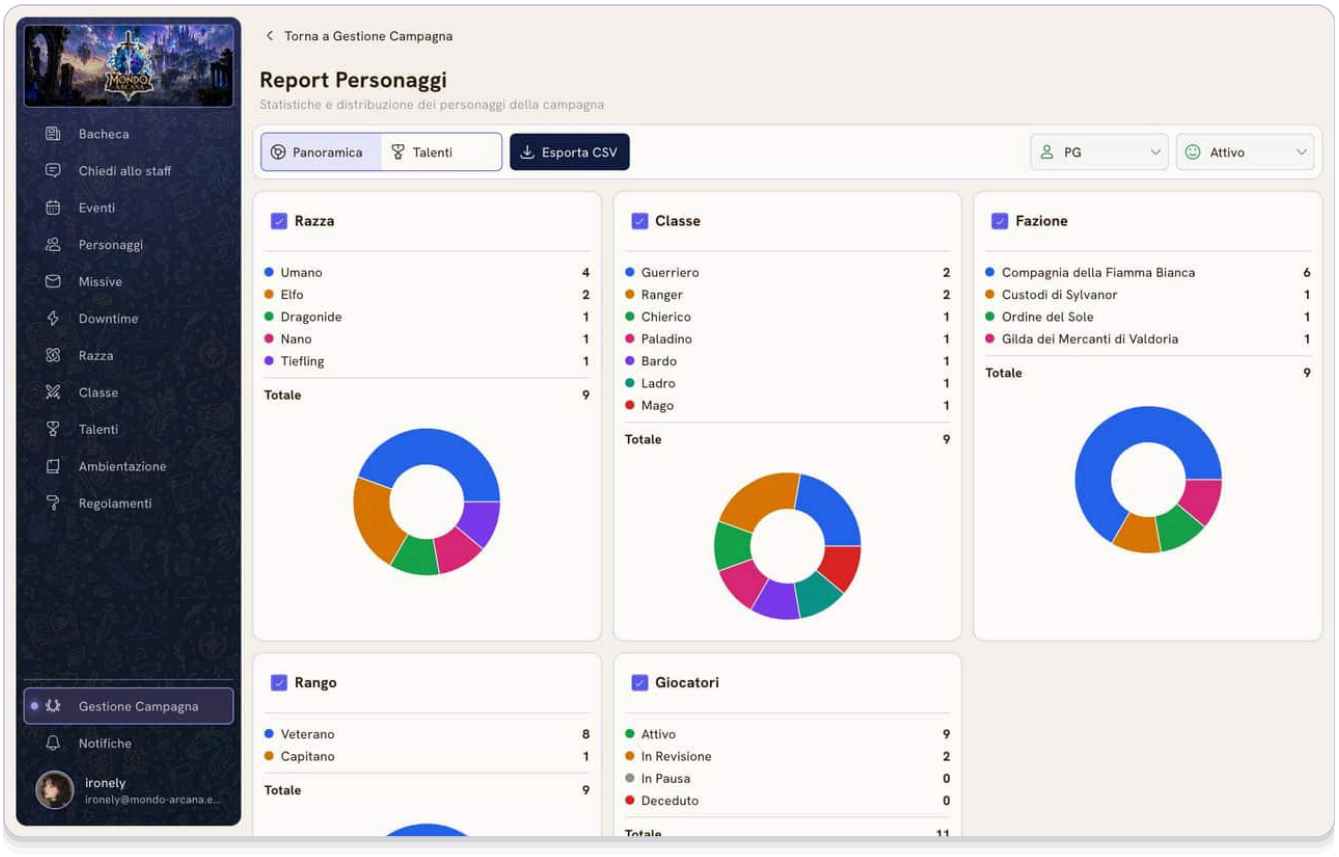
+3 Punti XP per «L'assedio della rocca di ghiaccio» a quattro personaggi.

CAPITOLO 11

Report Personaggi

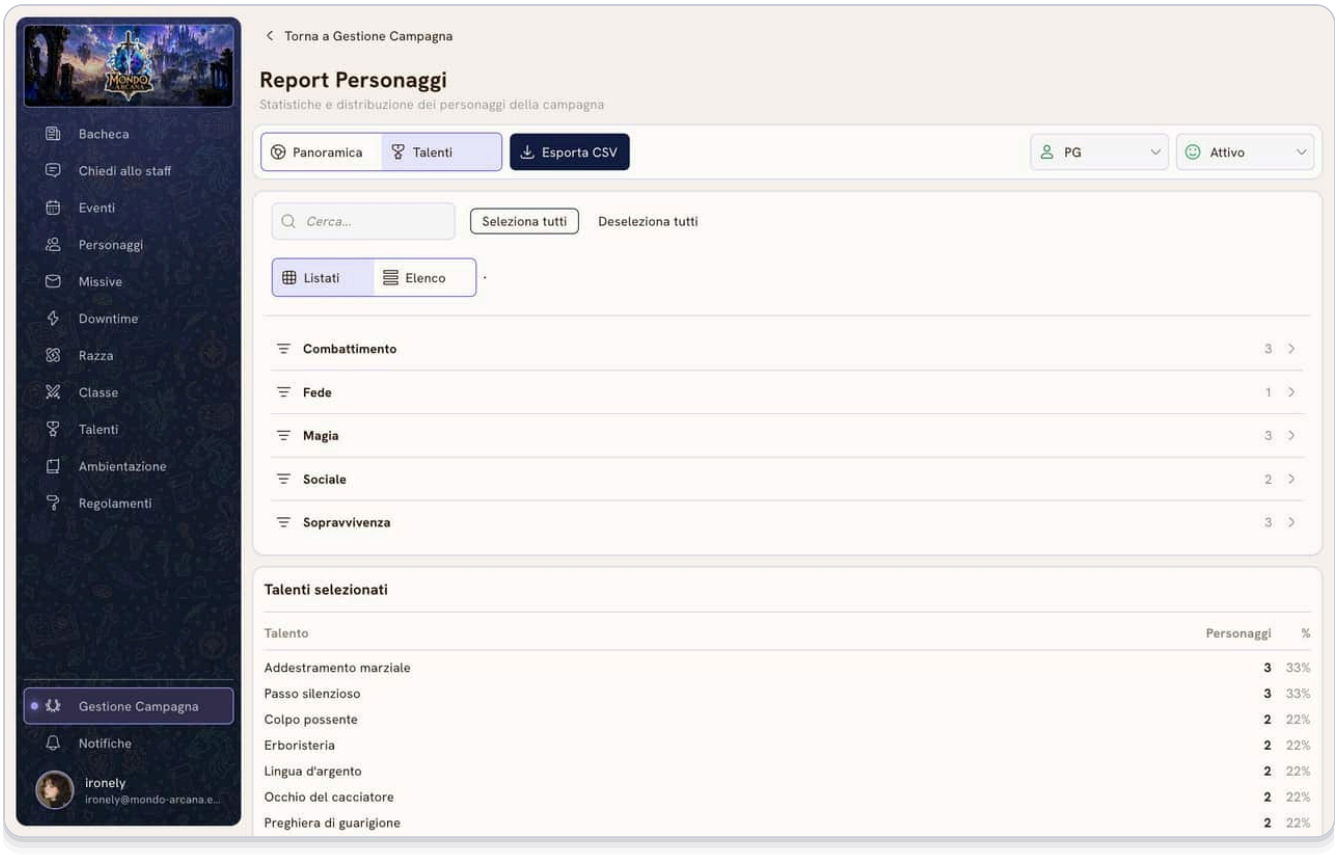
Statistiche e distribuzione dei personaggi della campagna.

Il report fotografa la campagna: quanti personaggi per razza, per classe, per stato. Le schede si filtrano per tipo e stato, e **Esporta CSV** scarica i dati per elaborarli altrove.



La panoramica: distribuzione per Razza e Classe e stato dei personaggi.

La scheda **Talenti** mostra quanti personaggi possiedono ciascun talento: utile per bilanciare il gioco o preparare una trama su misura.



Il confronto dei talenti: Addestramento marziale e Passo silenzioso sono i più diffusi.

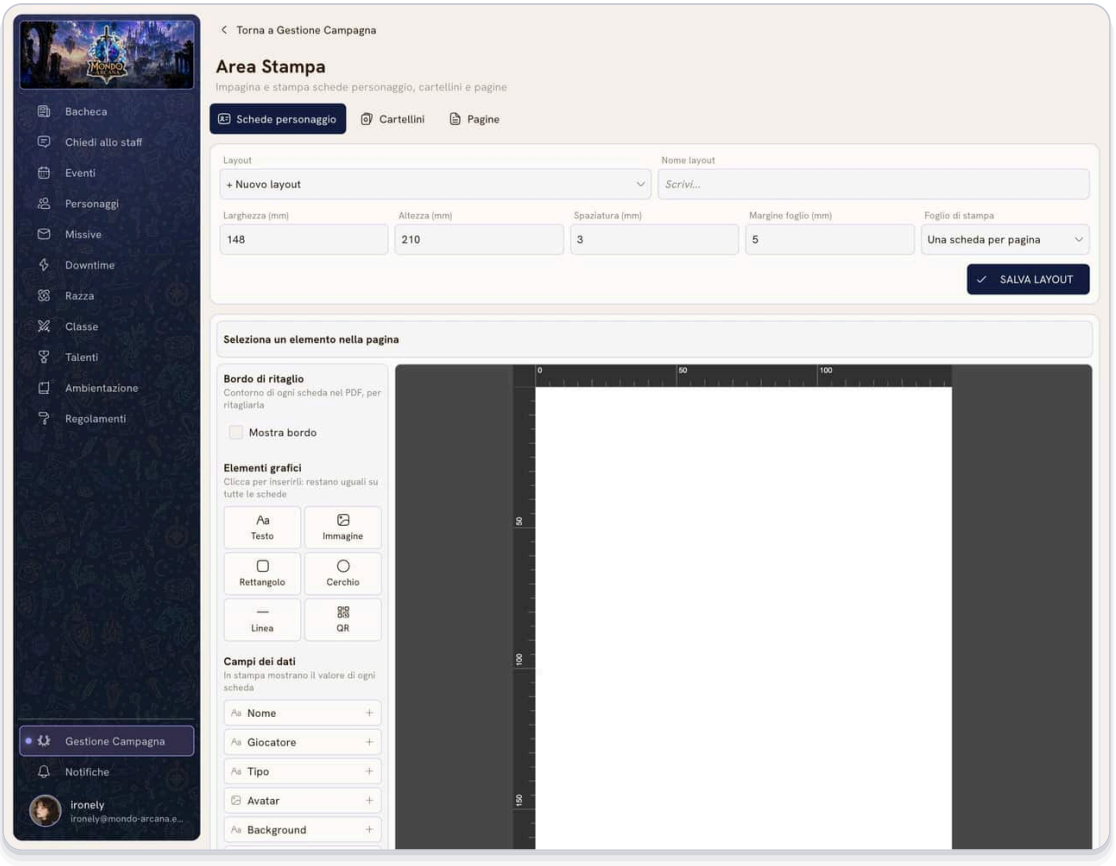
CAPITOLO 12

Area Stampa

Schede personaggio, cartellini e pagine pronti da stampare.

L'Area Stampa è un piccolo editor di impaginazione. Si divide in tre schede: **Schede personaggio**, **Cartellini** (le voci di catalogo, ad esempio i talenti da consegnare in gioco) e **Pagine**.

1. Scegli un layout esistente o + *Nuovo layout* e dagli un nome.
2. Imposta le misure della scheda in millimetri, la spaziatura e il foglio di stampa (una scheda per pagina, A4, A3…).
3. Inserisci gli **elementi grafici** (testo, immagine, rettangolo, cerchio, linea, QR) e i **campi dei dati** (nome, giocatore, avatar, background…): in stampa ogni campo mostra il valore del singolo personaggio o della singola voce.
4. Salva il layout, scegli personaggi o voci da stampare e genera il PDF.



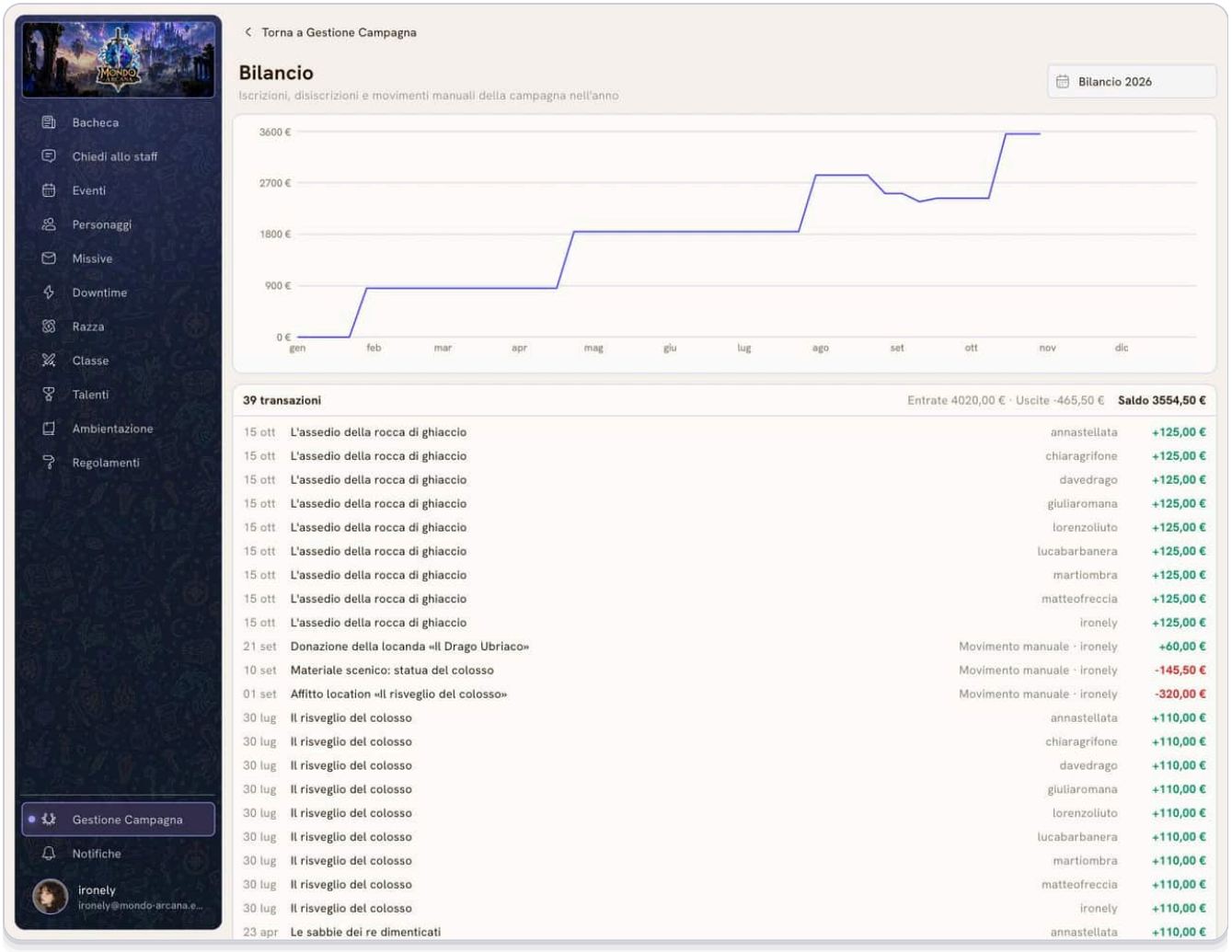
L'editor delle schede personaggio: a sinistra gli elementi da inserire, a destra l'anteprima della scheda.

CAPITOLO 13

Bilancio

Entrate e uscite della campagna nell'anno.

Riservato all'head master, il Bilancio raccoglie automaticamente le **iscrizioni** pagate agli eventi e i rimborsi delle disiscrizioni. Puoi aggiungere i **movimenti manuali**, come l'affitto di una location o l'acquisto di materiale scenico. Il grafico mostra l'andamento del saldo; il selettore in alto cambia l'anno.



Il bilancio 2026 di Mondo Arcana: iscrizioni ai quattro eventi e tre movimenti manuali.

CONCLUSIONE

Pronti a giocare

La lista di controllo di una campagna completa.

- Presentazione completa: logo, copertina, tema, descrizione e sito vetrina.
- Staff al completo, con i ruoli giusti.
- Funzionalità attive e configurate: missive, downtime, progressi e talenti, chiedi allo staff.
- Catalogo pronto: origini, voci assegnabili, talenti con costi e requisiti, pagine di ambientazione, regolamenti.
- Primo evento pubblicato, con quote, date e pausa delle azioni.
- Personaggi creati, approvati e iscritti.
- Dopo ogni evento: punti assegnati, downtime e missive risposti, pausa chiusa.

Quando tutto è pronto, apri *Presentazione* e nella scheda Generale imposta la **Visibilità** su *Pubblica*, poi salva. Da quel momento Mondo Arcana, o la tua campagna, è visibile a tutti e vive nella dashboard: ogni missiva, ogni downtime, ogni comunicazione arriva subito a chi deve riceverla.

Buon gioco, master.

ARCANA DOMINE

ASSOCIAZIONE DI GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

La dashboard è un progetto di **Arcana Domine APS**.

IDEAZIONE E PROJECT MANAGEMENT

Alberto Fardin

Senior Software Engineer & Creative Director

https://www.linkedin.com/in/albertofardin/

CON L'AIUTO DI

Nico Moro · Backend Developer

https://www.linkedin.com/in/nico-moro/

Mattia Fattorello · Sviluppatore software

https://www.linkedin.com/in/mattiafattorello/