

WAIL

REGOLAMENTO CORE BOOK



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.2.0



• INDICE •



12
13
13
14
14
14
13
12
14
13
13
13
15
15
16
15
15
17
17
18
19
19
19
19



PREFAZIONE

PRINCIPI DI BASE

NORME DI FAIR PLAY

NORME DI SICUREZZA

SAFWORD

VINCOLI DI INTERPRETAZIONE

VINCOLI DI ESTETICA

PG (Personaggio Giocante)

PNG (Personaggio Non Giocante)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

DEFINIZIONI

SALUTE DEL PERSONAGGIO

Ferite e Armatura

Stati di salute

MOSTRI TERRIFICANTI

MORTE, ESECUZIONE, COLPO DI GRAZIA

Colpo di grazia

Esecuzione

Morte

TIPDI DANNO

Briefing iniziale

Danni ed effetti a distanza

Danni ed effetti da codice visivo

Danni ed effetti delle armi

Malattie

Menomazioni

“So quel che faccio”

Tipi di veleni

Veleni

COMBATTIMENTO

Immobilizzare un avversario

Risse

FURTI E PERQUISIZIONI

Rispetto delle proprietà altrui

TRASPORTARE PERSONAGGI

LEGARE E IMPRIGIONARE

LA GUARIGIONE

LA CORRUZIONE

Effetti della corruzione

4 OGGETTI E MATERIALI DI GIOCO

Componenti arcane

Componenti per fabbro

Conclusioni

Diamanti

Monete di gioco

Munizioni e polvere da sparo

Oggetti di valore o magici

Possesso dei beni

Pozioni

Reagenti grezzi

Reagenti trattati

6 APPROFONDIMENTI

6 CREARE IL PERSONAGGIO

GRUPPI DI GIOCO

Nome e background

Requisiti di razza

7 ARMATURE

Tipologie di armatura

7 LE ARTI CERUSICHE

8 LINGUE DIALETTI ED

8 ISTRUZIONE

Alto Gotico {Lingua: Classico}

8 INGEGNERIA

9 REDDITO

◆ PREFAZIONE ◆



Quello che troverete in queste poche pagine è il regolamento della campagna di Warhammer Fantasy che la nostra associazione porta avanti ormai da più di 10 anni. Questa nuova versione elimina tutto ciò che è impossibile o molto difficile da rappresentare cercando al contempo di garantire tutte le esigenze di simulazione di un gioco continuativo. Sappiamo bene che rispetto a soluzioni più tradizionali, questa formulazione compie alcune rinunce sostanziali in termini di varietà, tuttavia siamo fermamente convinti che siano un equo prezzo da pagare per mettere in scena un evento che punta ad uno stile più realistico e cinematografico.

Buona lettura

Lo staff di WHLive A.P.S.

◆ PRINCIPI DI BASE ◆



NORME DI FAIR PLAY

- Se ti trovi in dubbio sul funzionamento di una regola, interpreta sempre a tuo svantaggio!
- Nel larp nessuno vince e nessuno perde: lo scopo principale di questa attività è divertirsi creando scene coinvolgenti ed emozionanti insieme agli altri giocatori.
- Rimani sempre nel personaggio e ricorda che il fluire del gioco viene prima del regolamento e della sua applicazione.
- Se ti sembra che sia stata commessa qualche grave infrazione del regolamento, non interrompere mai la scena in corso ma appena hai un momento di calma cerca un membro dello Staff Evento e comunicagli il problema riscontrato privatamente.
- Se vedi qualcuno che interrompe il gioco senza alcun motivo, magari parlando di qualcosa che non appartiene alla continuità dell'evento, puoi ricordargli di assumere un atteggiamento più consono utilizzando la parola chiave **"Decoro!"**

NORME DI SICUREZZA

- Evita nella maniera più assoluta di mettere in pericolo te e gli altri giocatori, e di danneggiare oggetti non di tua proprietà.
- Nel caso di infortunio o di altre emergenze rilevanti ricorda che la sicurezza tua e degli altri giocatori ha la priorità su qualsiasi altra cosa. Interrompi immediatamente il gioco per il tempo necessario a comunicare l'emergenza allo Staff Evento, che interverrà il prima possibile per risolvere la situazione, dopodiché torna tranquillamente a giocare.

SAFWORD

Esistono alcune parole chiave che ti consentono, senza interrompere una scena in corso, di regolare l'intensità della tua interazione con un altro giocatore. Queste convenzioni sono chiamate Safeword e funzionano come segue.

"Vacci piano!". Il giocatore cui viene rivolta questa safeword **DEVE** diminuire immediatamente l'intensità dell'azione che sta svolgendo. Concede spazio, ammorbidisce il tono degli insulti, lascia andare il bavero della

camicia della sua vittima e si allontana di qualche passo, o altri comportamenti simili.

"È tutto qui?". Indica all'altro giocatore che, **solo se lo desidera**, può giocare in maniera un po' più pesante, ad esempio spingendo l'interazione su un piano più fisico oppure aumentando la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire a questa Safeword. "È tutto qui" è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

VINCOLI DI INTERPRETAZIONE

La gran parte delle azioni che avvengono durante un evento larp sono eseguite realmente, mentre alcune possono essere rappresentate solo tramite l'uso di gesti, parole, segnali visivi, o altre convenzioni. Al fine di creare un evento il più realistico possibile, tali convenzioni esigono sempre il rispetto del principio: **What You See Is What You Get (WYSIWYG)** ovvero quello che vedi è quello che è.

- Se non puoi rappresentare qualcosa adeguatamente, non puoi farlo.
- È obbligatorio interpretare adeguatamente l'uso di ogni abilità
- Non è possibile intraprendere azioni che non siano adeguatamente rappresentabili in gioco
- Non si può semplicemente "dire" di stare eseguendo un'azione, ma nei limiti del buon senso e delle norme di sicurezza l'azione deve essere eseguita realmente.

Ad esempio non puoi legare qualcuno se non possiedi davvero una corda né dare da bere a un ferito se non possiedi davvero un recipiente con dell'acqua. Non puoi pretendere di appiccare un incendio a un edificio o di decapitare un nemico inerme né di sotterrare il suo corpo.

VINCOLI DI ESTETICA

PG (PERSONAGGIO GIOCANTE)

Ogni giocatore è tenuto a presentarsi agli eventi con un costume adeguato all'ambientazione ed al personaggio che ha scelto di interpretare. Non saranno accettati giocatori che si presentano con un abbigliamento non idoneo ad eccezione dei giocatori al loro primo evento i quali potranno fare richiesta di un costume in prestito dall'associazione scrivendo al responsabile della logistica.

I giocatori con un costume particolarmente curato e aderente all'ambientazione riceveranno un bonus che tratteremo più avanti.

Se ritenete di poter rientrare in questa categoria, potete inviare una e-mail a ga@whlve.it nella quale allegate una vostra foto con il costume candidato per il bonus. Nel caso tale bonus estetico vi venisse approvato riceverete un vantaggio proposto direttamente dal Gruppo Ambientazione.

PNG (PERSONAGGIO NON GIOCANTE)

Ogni giocatore che partecipa ad un evento è tenuto a presentarsi al proprio turno di collaborazione come PNG portando con sé abiti idonei, adatti all'ambientazione ed il più possibile di colori neutri (possibilmente di colore marrone, grigio o nero). È sempre gradita anche la presenza di scarpe adeguate, cintura e scarsella. Giocatori che si presentino al turno PNG con abiti totalmente inadatti al servizio non riceveranno l'accredito dei p.ab della giornata di gioco.

◆ SVOLGIMENTO DEL GIOCO ◆



DEFINIZIONI

Personaggio: l'alter ego immaginario dei giocatori. Può essere di due tipi: PG o PNG

PG (Personaggio Giocante): un personaggio le cui azioni sono decise dal giocatore che lo interpreta.

PNG (Personaggio Non Giocante): un personaggio le cui azioni sono in parte decise dai registi o dai narratori dell'evento. Alcuni PNG potrebbero portare intorno al collo o intorno al braccio un foulard rosso. Questo segnale serve ad indicare che il PNG è un povero popolano (in realtà uno staff impegnato in questioni fuori gioco), sebbene sia nell'area di gioco, **deve essere ignorato**.

Scena: l'intervallo di tempo in cui si consuma un evento significativo. Molte abilità possono essere utilizzate un numero finito di volte per scena: in questo caso, una volta attivate, non sarà possibile utilizzarle di nuovo fino a che non si avrà avuto il tempo di riposare per **un intervallo di almeno dieci minuti senza essere interrotti**.

Danno: una qualunque azione di gioco (come un colpo di arma o l'effetto di un incantesimo) che porta ad una riduzione del valore di Armatura (Ar) o Ferite (Fe) di un personaggio.

Effetto: una qualunque azione di gioco (come un colpo di arma o l'effetto di un incantesimo) che obbliga un Personaggio a comportarsi in modo specifico anche contro la propria volontà. Se non viene indicato diversamente, **un effetto dura almeno una decina di secondi** o fin tanto che l'azione obbligatoria non viene eseguita nella maniera più completa possibile.

Mostro: si definisce Mostro qualsiasi PNG che non appartiene alle razze che i giocatori possono selezionare

in creazione del personaggio. Un Mostro è considerato **Terrificante**, se la sua stazza supera quella di una persona comune, indicativamente più alto di 180 centimetri e massiccio quanto un personaggio che indossi un'armatura pesante. Si considera tale anche un Mostro a cui siano stati applicati effetti speciali immediatamente manifesti come ad esempio la presenza di occhi, volto o altre parti del corpo luminose (esclusi i comuni braccialetti led utilizzati per il Codice di Colore), l'emissione di scie di fumo e altri accorgimenti evidenti.

SALUTE DEL PERSONAGGIO

FERITE E ARMATURA

Ogni personaggio possiede un certo numero di Ferite (da ora Fe), che ne rappresentano la capacità di sopportare i danni prima di cadere incapaci dal dolore e stremato dalla fatica.

Tutti i PG cominciano il gioco con 2 Fe che possono essere aumentate con l'acquisto di determinate abilità. Quando un PG subisce danni, perde il relativo numero di Fe, che potranno venire ripristinate con l'uso di mezzi appropriati quali le Arti Cerusiche o l'uso dell'Alchimia.

I personaggi possono anche beneficiare di un valore di protezione conosciuto come Armatura (Ar), che rappresenta tanto la robustezza delle protezioni indossate quanto la capacità intrinseca di eludere i colpi, nonché eventuali protezioni di natura sovranaturale.

A prescindere dalla fonte che garantisce questo valore di protezione, se un personaggio possiede un punteggio di Ar questo sarà il primo a venire consumato dai danni ricevuti, e solo successivamente il Personaggio inizierà a perdere le proprie Fe.

N.B. Non è possibile in nessun caso beneficiare di più di 6 Fe e di 10 Ar, indipendentemente dalla fonte che le conferisce.

STATI DI SALUTE

Sano: quando un personaggio possiede ancora più di una Fe, si considera sano. Può essere comunque dolorante o aver riportato solo qualche graffio ma è comunque in grado di svolgere qualsiasi azione normalmente e può usare al meglio le proprie abilità senza incorrere in restrizioni.

Stordito: questo stato è indipendente dal numero di Fe possedute e si applica in combinazione con altri effetti. Un personaggio Stordito non può attaccare, correre e parlare in maniera articolata, quindi non può utilizzare nemmeno Sortilegi o Miracoli.

Avvelenato: questo stato causa le stesse limitazioni di Ferito, ma può essere rimosso solamente con appositi mezzi. Vedi il paragrafo “Veleni e Malattie”.

Infetto: questo stato causa le stesse limitazioni di Ferito, ma può essere rimosso solamente con appositi mezzi. Vedi il paragrafo “Veleni e Malattie”.

Ferito: quando ad un Personaggio rimane una sola Fe si considera Ferito. In questo stato non può utilizzare Maestrie, Stili né può lanciare Sortilegi o manifestare Miracoli. Può muoversi solo camminando oppure correre solo se sorretto da un'altra persona. Un Personaggio che termini una Scena da Ferito, non può recuperare le abilità con il riposo fintanto che rimane in questo stato, inoltre, se trascorrono più di una decina di minuti senza ricevere alcun tipo di assistenza medica, subisce una Menomazione.

Sconfitto: quando un Personaggio raggiunge 0 Fe è Sconfitto. Cade a terra esanime e può solamente trascinarsi lentamente, sussurrare in modo flebile poche parole oppure urlare di dolore se nessuno lo ha imbavagliato. Un Personaggio Sconfitto rimane tale finché non riceve un qualche tipo di assistenza medica o finché non muore definitivamente. Per tutti i dettagli in merito fai riferimento al paragrafo “Morte, Esecuzione e Colpo di Grazia” ed al capitolo “Guarigione”. Inoltre se trascorrono più di una decina di minuti senza ricevere alcun tipo di assistenza medica, subisce anche una Menomazione.

MOSTRI TERRIFICANTI

Nel Vecchio Mondo è facile incontrare creature dalla forza molto superiore a quella di un comune essere umano. Qualunque danno inflitto da un Mostro Terrificante, azzerava immediatamente il valore di Ar di un personaggio. Se un personaggio riceve un danno da un Mostro Terrificante quando il suo valore di Ar è 0, viene immediatamente Sconfitto.

I colpi inferti dai Mostri Terrificanti non possono essere parati in alcun modo a meno di non possedere abilità specifiche.

MORTE, ESECUZIONE, COLPO DI GRAZIA

MORTE

Un PG che sia stato Sconfitto può decidere in qualsiasi momento di considerarsi Morto, vuoi perché è soddisfatto della scena della sua dipartita, vuoi perché ritiene poco ragionevole riuscire a cavarsela nella situazione in cui si trova.

Inoltre, se a causa della Menomazioni, il massimale delle Fe di un PG arriva a 0, questo si considera automaticamente Morto.

ESECUZIONE

Quando un PG utilizza la parola chiave “**Finiamola qui!**” nei confronti di un altro che sia stato Sconfitto oppure quando un PG utilizza la stessa parola chiave per richiedere di ricevere una esecuzione, ai coinvolti è concessa **una scena della durata minima di due minuti** in cui si delineano i ruoli di carnefice e vittima.

La scena può essere tanto un'esecuzione pubblica che un accorato discorso in cui l'assassino spiega le ragioni della propria vendetta alla sua preda, l'importante è che durante questo tempo, il gioco coinvolga tanto la vittima quanto il carnefice.

Se nessuno interrompe quello che sta accadendo, al termine della scena, la vittima esala l'ultimo respiro ed è considerata Morta.

COLPO DI GRAZIA

Quando un PNG utilizza la parola chiave “**Raccomanda l'anima ai tuoi dei!**” nei confronti di un PG che sia stato Sconfitto, il successivo colpo che infligge rende quel PG istantaneamente Morto.

TIPI DI DANNO

I danni che si possono ricevere durante il gioco, siano essi portati da un fendente di spada, da un Sortilegio o dagli artigli di un mostro, si dividono in cinque tipologie.

Normale: incide sul valore di Ar o Fe e può essere curato senza conoscenze specifiche.

Soprannaturale: incide sul valore di Ar o Fe e può essere curato senza conoscenze specifiche. Certe creature possono essere danneggiate solo da questo tipo di danno o ricevono un effetto maggiorato da questo tipo di danno.

Penetrante: incide direttamente sulle Fe ignorando il valore di Ar ma può essere curato senza conoscenze specifiche. Se intercettato da uno scudo o da un'arma, causa la perdita di un punto di Ar oppure se non se ne possiedono, di una Fe.

Aggravato: incide sul valore di Ar o Fe ma per poter essere curato richiede conoscenze specifiche.

Fatale: se non intercettato da un'arma o parato da uno scudo, questo danno azzera immediatamente Ar e Fe della vittima e **diminuisce PERMANENTEMENTE di 1** il massimale di Fe del personaggio causandogli una Menomazione. Se parato, il colpo distrugge l'arma o lo scudo che lo hanno intercettato, azzera la Ar del personaggio e porta allo stato di Ferito senza causare però una Menomazione. Per curare ferite di questo tipo servono conoscenze specifiche.

MENOMAZIONI

Un PG che abbia visto il proprio massimale di Fe ridotto, deve recarsi in Regia per concordare un qualche tipo di segno fisico permanente che rappresenti questo trauma (perdita di un occhio, perdita di un arto, ecc...)

DANNI ED EFFETTI DELLE ARMI

Il modo più comune di ricevere un danno è venire colpiti da un'arma. Nel LARP vengono usate repliche innocue di vere armi da mischia adatte al periodo storico di riferimento.

Ciascuna categoria di arma infligge un danno fisso che può subire modifiche a causa di abilità, Sortilegi o Miracoli:

- **Armi corte** (pari o inferiori a 45 cm): infliggono UN DANNO NORMALE. Non possono essere usate per parare i colpi di GRANDI ARMI e ARMI IN ASTA.
- **Armi ad una mano** (comprese tra 46 e 110 cm): infliggono UN DANNO NORMALE.
- **Grandi armi** (compresa tra 111 e 180 cm): infliggono DUE DANNI NORMALI.
- **Armi in asta** (superiori a 181 cm): infliggono DUE DANNI NORMALI se impugnate con entrambi le mani oppure UN DANNO NORMALE se impugnate con una mano sola (in questo caso obbligatoriamente al centro dell'asta).
- **Armi da tiro** (archi e balestre): infliggono DUE DANNI PENETRANTI e sconfiggono immediatamente chi non possiede Ar.
- **Armi da lancio** (prive di anima rigida): infliggono UN DANNO NORMALE
- **Armi da fuoco** (se dotate di fulminante): colpiscono automaticamente, infliggono DUE DANNI NORMALI e SPINGONO DI ALCUNI PASSI INDietro il loro bersaglio.
- **Granata** (un petardo di tipo minicciolo): deve essere annunciata da una piccola esplosione. Le granate infliggono sempre DUE danni e scagliano a terra in un raggio di 2 metri.
- La parola **STRALE** utilizzata in un Sortilegio o in un Miracolo: infligge UN DANNO SOPRANNATURALE

IMPORTANTE: Qualsiasi colpo ricevuto di cui non si riesca ad identificare il tipo **deve essere sempre considerato come UN DANNO PENETRANTE**.

DANNI ED EFFETTI A DISTANZA

Alcune abilità consentono di infliggere danni ed effetti a distanza. Per comunicare al bersaglio cosa sta accadendo, si usa una combinazione formata da una PAROLA DI POTERE che serve a richiamare l'attenzione degli astanti ed indicare che sta per succedere qualcosa di davvero straordinario, e da una descrizione di ciò che il bersaglio deve fare o subire.

IMMATERIUM. Indica che la fonte del danno o dell'effetto è di natura soprannaturale, ed è possibile resistere opponendo la propria abilità di Disciplina. Se IMMATERIUM è seguito dalla parola SUPREMA, non è possibile resistere a danni ed effetti che lo seguono in nessun modo. Oltre a questo, gli effetti (ma non i danni) di questo tipo non svaniscono con il tempo. Per rimuoverli è necessario utilizzare mezzi appositi oppure ricevere una seconda parola di potere che contenga il suffisso SUPREMA. Un danno inflitto mediante una parola di potere SUPREMA, non ha caratteristiche differenti dalla sua controparte normale.

IMPORTANTE: Chiunque senta la Parola di Potere IMMATERIUM **DEVE interrompere quello che sta facendo e prestare attenzione a chi l'ha pronunciata** e alla frase che le segue, accertandosi di essere o meno il bersaglio.

Chi viene fatto oggetto di una Parola di Potere **DEVE eseguire il comando che la segue per almeno una decina di secondi** oppure, se si tratta di un danno a distanza, **interpretare correttamente la ferita ricevuta**.

DANNI ED EFFETTI DA CODICE VISIVO

Esistono abilità che permettono di abbinare temporaneamente un effetto o un tipo di danno ad un'arma. Queste vengono segnalate tramite un nastro colorato applicato in modo ben visibile sull'impugnatura dell'arma, o tramite appositi led del colore equivalente se ci si trova di notte o al buio.

Il nastro per segnalare questi effetti deve essere alto almeno 8 centimetri e deve essere applicato alla base della lama dell'arma o comunque in un punto **estremamente visibile e mai alla sua impugnatura. Un'arma può avere un solo nastro applicato alla volta**, quindi nel caso un personaggio possa beneficiare di più effetti, starà a lui selezionare quello che preferisce utilizzare in quel momento.

Il codice visivo viene utilizzato anche per gestire l'effetto di fumogeni ed altri effetti speciali che si basano sul colore come ad esempio laser ed altri fasci di luce colorata.

Nel caso dei fumogeni, un eventuale DANNO si ripete nel tempo per ogni secondo di esposizione del personaggio al fumo colorato.

Consigliamo vivamente ai giocatori di provvedere in modo autonomo ai nastri richiesti dalle loro abilità e di dotarsi di **braccialetti led** da applicare sulle armi al posto

dei nastri colorati in situazione di buio o scarsa illuminazione.

ROSSO: il danno ricevuto è di tipo AGGRAVATO

BLU: il danno ricevuto è di tipo PENETRANTE

BIANCO: il danno ricevuto è di tipo SOPRANNATURALE

GIALLO: il danno ricevuto è di tipo FATALE

VERDE: questa fonte rende il bersaglio INFETTO (N.B. Nel caso di un'arma, ha effetto solo se riesce a infliggergli la perdita di almeno una Fe.)

VIOLA: questa fonte rende il bersaglio STORDITO. (N.B. Nel caso di un'arma, ha effetto solo se riesce a infliggergli la perdita di almeno una Fe.)

MALATTIE

Un personaggio può essere infettato in diverse maniere, le più comuni delle quali sono:

- se un'arma con nastro VERDE gli causa la perdita di almeno una Fe
- se si trova immerso nella nuvola di un fumogeno di colore VERDE

In casi come questo si avverteranno da subito i sintomi dell'intossicazione quali nausea, vomito, tosse, spasmi e qualsiasi altra cosa vi suggerisca l'interpretazione. Da questo momento e fino alla rimozione dell'infezione il personaggio subisce le stesse limitazioni di un personaggio Ferito tranne il rischio di menomazioni. Non appena raggiunge un cerusico, sarà questi ad estrarre dal suo sacchetto delle erbe un bigliettino con la descrizione precisa degli effetti del morbo, che indicherà anche le relative cure da applicare.

VELENI

Un personaggio può essere avvelenato esclusivamente ingerendo un cibo o una bevanda che abbia un sapore completamente diverso da quello che dovrebbe avere normalmente. Una boccetta di veleno equivale SEMPRE a una singola dose e chiunque assaggi la pietanza o la bevanda avvelenata, ne subisce gli effetti in toto.

In caso di avvelenamento si avverteranno da subito sintomi quali nausea, vomito, tosse, spasmi e qualsiasi altra cosa vi suggerisca l'interpretazione più alcuni sintomi specifici dovuti al tipo di veleno (vedi sotto). Da questo momento e fino alla rimozione dell'avvelenamento il personaggio subisce le stesse limitazioni di un personaggio Ferito **tranne il rischio di menomazioni**. L'effetto dell'avvelenamento permane fintanto che non si assume l'antidoto corrispondente o fino a quando un cerusico competente non presta le cure adeguate. Se l'avvelenamento non viene rimosso entro il termine della giornata di gioco, il veleno infligge una condizione permanente alla vittima.

TIPI DI VELENI

- **Sapore:** Aceto
Livello: Comune (1)
Effetto immediato (da interpretare): Problemi di vista e fotofobia.
Effetto permanente (se non curato entro la giornata di gioco): Menomazione (Occhio)
- **Sapore:** Anice
Livello: Non Comune (2)
Effetto immediato (da interpretare): Dolore alle estremità, segni di cancrena.
Effetto permanente (se non curato entro la giornata di gioco): Menomazione (Arto)
- **Sapore:** Menta
Livello: Raro (3)
Effetto immediato (da interpretare): Confusione e difficoltà a parlare.
Effetto permanente (se non curato entro la giornata di gioco): Menomazione (Perdita Fe)
- **Sapore:** Sale
Livello: Unico (4)
Effetto immediato (da interpretare): Debolezza e problemi respiratori.
Effetto permanente (se non curato entro la giornata di gioco): Morte

“SO QUEL CHE FACCIO”

Alcune abilità conferiscono l'accesso e la possibilità di utilizzare la frase codificata “*So quel che faccio*”. Quando viene utilizzata, la frase che la segue diventa automaticamente vera, senza possibilità di opposizione da parte di nessuno che si trovi sulla scena.

Ad esempio, se qualcuno viene trattenuto da due Personaggi e quindi normalmente non potrebbe liberarsi, utilizzando la frase “*So quello che faccio, non riuscirete a tenermi fermo!*” li obbligherà a lasciarlo andare immediatamente.

Poiché viene utilizzata per veicolare effetti in modo chiaro, la frase potrebbe contenere parole o termini FG, pertanto, quando possibile, si prega chi la utilizza di sussurrare in modo discreto al proprio bersaglio, in modo da non rompere la sospensione di incredulità dei presenti.

BRIEFING INIZIALE

La Regia di un evento può, durante il briefing che si tiene sempre prima dell'inizio del gioco, comunicare meccaniche aggiuntive valide solo per le giornate di gioco successive. Nel caso ci siano delle contraddizioni con quanto scritto in questo regolamento, le meccaniche specifiche durante i briefing **hanno sempre la precedenza**. Prestate sempre bene attenzione e siate sempre puntuali poiché una eventuale negligenza nella loro applicazione sarà sanzionata.

COMBATTIMENTO

I combattimenti sono una presenza costante nel Vecchio Mondo e come tali devono essere divertenti sia per i personaggi, sia per chi li sta fronteggiando. Per poter essere utilizzata in combattimento, un'arma deve essere controllata ed autorizzata da un organizzatore, per assicurarsi che sia totalmente innocua.

Durante il combattimento è vietato colpire i genitali, il volto ed il collo, ed è ovviamente vietato utilizzare oggetti che non sono stati ritenuti idonei per il combattimento, anche se si trattasse solo di parare un colpo in arrivo.

Tutti i personaggi possono utilizzare armi di lunghezza pari o inferiore a 20 centimetri senza bisogno di possedere alcuna abilità, purché esse siano ritenute sicure dal controllo dell'organizzazione e siano in tono con l'ambientazione.

I colpi inferti in combattimento devono essere ben recitati, simulando in modo credibile di stare maneggiando una vera arma, sicuramente meno leggera e maneggevole rispetto ad una riproduzione da larp.

Sono vietati i colpi portati con troppa velocità, foga o violenza ed è necessario simulare al meglio i danni ricevuti e l'entità delle ferite subite, affinché il combattimento risulti gradevole alla vista e non solo divertente per chi lo mette in atto.

Se vedete un personaggio che vi sta attaccando senza rispettare queste semplici regole, siete tenuti a fargli notare che state ignorando i suoi colpi utilizzando la frase codificata **"È solo un graffio!"**. Abusare di questa frase codificata porta a immediate sanzioni arbitrali.

RISSE

Le scazzottate e altri scontri disarmati saranno simulati in sicurezza, tirando colpi a vuoto o delicatamente al corpo, o afferrando in modo innocuo e complice l'avversario.

Come per i duelli armati, anche gli scontri corpo a corpo nella finzione del gioco sono pericolosi. Nessuno ne esce davvero indenne. Chiediamo anche in questi casi di interpretare realisticamente le botte ricevute, dando vita a scene drammatiche e belle da vedere. A queste semplici regole di buon senso fanno eccezione gli scontri in Lotta, che analizzeremo in un paragrafo successivo.

IMMOBILIZZARE UN AVVERSARIO

Un personaggio può trattenerne un altro, purché si trovi in superiorità numerica. Questo significa che per trattenerne una singola persona ne sono necessarie due.

Per segnalare il fatto di star trattenendo qualcuno, è obbligatorio appoggiare sulla spalla della vittima una mano libera e l'atto di trattenere sarà ritenuto valido fintanto che viene mantenuto il contatto. Non è mai possibile immobilizzare qualcuno in più di due aggressori.

Nel momento in cui uno degli aggressori toglie la mano dalla spalla della vittima, esso smette di far parte del computo delle persone che tengono il personaggio immobilizzato.

Non è mai possibile immobilizzare a mani nude un avversario armato durante un combattimento, mentre è possibile prenderlo di sorpresa in una situazione di calma, anche se ha le armi in pugno.

FURTI E PERQUISIZIONI

Furti e perquisizioni devono essere eseguiti realmente, frugando nelle scasselle e nelle tasche della vittima. Ogni giocatore è tenuto a riporre i propri oggetti di gioco in scasselle, borse e tasche evidenti e presenti sul proprio costume. È vietato, durante una perquisizione, toccare zone sensibili come genitali, seno e posteriore e per lo stesso motivo è ugualmente vietato riporre oggetti di gioco in queste zone del corpo. Ogni giocatore può dotarsi di un singolo contenitore chiuso con un nastro rosso per riporre gli oggetti fuori gioco (chiavi della macchina, medicinali, telefono cellulare, ecc...). Tale contenitore è da considerarsi totalmente fuori gioco e deve essere ignorato. Personaggi dotati della capacità di *Nascondere Oggetti* avranno con sé un contenitore con indicato sopra il proprio livello in tale abilità espresso in forma numerica. È possibile frugare nel contenitore solo se si è dotati di un'abilità di Cercare pari o superiore a quella indicata sul sacchetto.

RISPETTO DELLE PROPRIETÀ ALTRUI

Se il tuo personaggio ruba, ad esempio, l'elmo o l'arma di un altro personaggio, ti ritroverai in mano un costume o un oggetto scenico di proprietà di un altro giocatore, o forse del magazzino di WHLive. In questi casi ricorda sempre di avere il massimo rispetto delle proprietà altrui e di tutti gli oggetti di scena e di utilizzarle con particolare attenzione. Il realismo impone di disarmare e rapinare "materialmente" gli avversari, ma il buon senso impone di non perdere né danneggiare i costumi e i props degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato derubato "per davvero". Se togli l'elmo al tuo nemico, ricorda di chi è e usalo per uno scontro, ma poi trova il modo di farglielo riavere, o almeno rivedere, al più presto.

TRASPORTARE PERSONAGGI

È possibile trasportare personaggi che siano consenzienti o inermi (ad esempio a causa delle ferite o perché immobilizzati o legati). In tal caso è necessario essere almeno in due persone, e simulare al meglio l'azione avendo cura di impegnare in essa entrambe le mani libere. Il trasportato andrà per quanto possibile sollevato o caricato davvero sulle spalle, muovendolo lentamente e camminando in modo da rendere l'azione realistica. Mentre si trasporta un personaggio inerme non è MAI possibile correre.

Ricordate comunque di non mettere mai in pericolo né voi stessi né la persona che state trasportando, ed in caso di possibile rischio fate camminare il personaggio sulle sue gambe, sempre rivolto in avanti, cingendolo con un braccio attorno alle spalle.

Nota che spesso non sarà necessario trasportare un ferito di peso: anche i personaggi “sconfitti” non sono svenuti e possono interagire e “trascinarsi”, camminando lentamente, purché ci sia un altro personaggio con entrambe le mani libere che li sorregge. Potete sempre trasportare qualcuno di peso per aggiungere pathos a una scena particolare, ma ciò è dovuto solo se il personaggio è morto o privo di sensi.

LEGARE E IMPRIGIONARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste interazioni sono regolate dall'uso delle *safeword*. Non ci sono regole simboliche per simulare queste dinamiche, che vengono quindi rappresentate in modo fisico, tuttavia non devi mai, per nessun motivo:

- Legare qualcuno con i polsi dietro la schiena
- Legare qualcuno per il collo
- Legare o rinchiudere qualcuno in un luogo isolato e andartene lasciandolo solo

Se bendi gli occhi di qualcuno, devi assicurarti che non vada a sbattere, che non cada in un fosso e simili. Ricordate che se siete stati legati, a meno di possedere l'abilità *Divincolarsi*, non sarete in grado di liberarvi da soli. Ricordate anche che una prigionia è divertente da giocare solo per qualche decina di minuti in cui carceriere e prigioniero interagiscono, dopodiché dovrete trovare il modo di mettervi fine, magari con una accidentale sbadattaggine del carceriere che si distrarrà giusto il tempo per dare una possibilità di fuga alla sua vittima.

LA GUARIGIONE

Quando un personaggio è ferito, avvelenato o infetto, può essere riportato in salute in due modi:

- per via soprannaturale, con l'uso di *Sortilegi* o *Miracoli* di guarigione (ad es. “*IMMATERIUM*: guarisco una delle tue ferite!”)
- in modo mondano, utilizzando le arti *cerusiche* e strumenti adeguati come ago, filo e bende.

Il procedimento dettagliato per guarire un ferito è ben noto ai personaggi che possiedono abilità da *cerusico* o *medico*. Se vieni soccorso da uno di questi personaggi, sarà lui a “dettare le regole” con la propria interpretazione: rispondi a tutto ciò che ti chiede *RIMANENDO IN GIOCO* (ad esempio se ti chiede che tipo di ferite riportati, rispondi “ho due brutti tagli sul braccio”, e non “mi mancano due Ferite”) e fai tutto ciò che dice durante il procedimento. Se vuoi saperne di più, consulta l'approfondimento relativo.

LA CORRUZIONE

Ogni personaggio del Vecchio Mondo, nella sua vita, ha sentito parlare della Corruzione anche se mai in termini chiari o lapalissiani.

Tale “marchio” si stampa in maniera indelebile nell'anima di chiunque venga in contatto in maniera prolungata con i *Poteri della Rovina*, siano essi le forze dei demoni, la pernicioso arte della stregoneria o la blasfema forma di magia conosciuta come *necromanzia*.

In termini di gioco, il punteggio di Corruzione di un personaggio rappresenta quante volte è stato esposto oltre i limiti di sicurezza alle forze del Caos o ad entità e poteri che possano condurre alla degenerazione del corpo, della mente e dell'anima.

Esistono pochissimi modi di abbassare questo punteggio e non è possibile rimuoverlo completamente una volta acquisito. Tali metodi sono segreti ed estremamente pericolosi.

Durante un evento è possibile acquisire due tipi di punti corruzione: temporanei o permanenti.

Gli effetti dei punti corruzione temporanei durano fino al termine dell'evento in cui si sono ricevuti, mentre i punti corruzione permanenti vengono registrati sulla scheda del PG e possono essere rimossi solo mediante metodi appresi durante il gioco stesso. All'acquisizione di 2 punti corruzione temporanei nello stesso evento, essi vengono convertiti in 1 punto corruzione permanente. Al termine di ogni evento in cui sono stati accumulati punti corruzione permanenti, il giocatore è tenuto ad inviare una comunicazione al GA (ga@whlve.it) al fine di poter aggiornare sulla propria scheda tale punteggio.

EFFETTI DELLA CORRUZIONE

Un Punto – Il personaggio è spesso tormentato da incubi relativi agli atti a cui ha assistito o che ha compiuto.

Due Punti – La salute mentale del personaggio inizia a essere compromessa seriamente. Nella sua testa rimbombano le accuse dei morti che ha disturbato (se ha usato la *necromanzia*) oppure i sussurri dei Demoni che lo osservano.

Tre Punti – Quelle che prima erano deboli paranoie e attimi di scarsa lucidità iniziano a degenerare in veri e propri attacchi schizofrenici. Il personaggio è quasi sempre irascibile o depresso, arrivando spesso a soffrire di schizofrenia acuta. La morsa dei poteri oscuri si fa più salda e spesso ha anche allucinazioni visive oltre che uditive. Talvolta anche a questo stadio di corruzione si ricevono delle lievissime mutazioni fisiche.

Quattro Punti – Oramai distinguere realtà e oscure fantasie è praticamente impossibile. Il personaggio è costantemente preda di visioni distorte del mondo che lo circonda e spesso scorge le creature che bramano la sua anima oltre il velo. Farfuglia ed è spesso preda di tremori

o altri tic innaturalmente frequenti. Inizia ad avere delle lievi mutazioni fisiche come ad esempio delle pustole, capelli o occhi di colori innaturali ed altre appendici vestigiali inutili come dita o piccole bocche agghiuntive.

È possibile avere un punteggio di corruzione anche più alto di quattro, ma gli effetti e lo stato determinati da tale condizione non sono conosciuti dai Personaggi Giocanti sprovvisti di apposite abilità.

OGGETTI E MATERIALI DI GIOCO

Rimanendo coerenti col principio del “What you see is what you get”, tutti gli oggetti che comunemente potrete trovare in gioco saranno effettivamente quello che sono nella realtà. Tuttavia esistono anche degli oggetti che sono necessari per veicolare le meccaniche di gioco, e di questi ultimi troverete descrizione dettagliata qui di seguito.

Non è possibile produrre o introdurre in gioco oggetti come quelli elencati in questa sezione eccetto per quei casi ove le meccaniche lo permettano (ad esempio possedere abilità di reddito).

Trattandosi di beni preziosi, una volta introdotti in gioco saranno effettivamente cedibili, rubabili o consumabili, pertanto il giocatore deve essere consapevole della possibilità di doversene separare durante lo svolgersi degli eventi.

Gli oggetti monouso vengono consumati una volta utilizzati e debbono essere inseriti nell'apposita “cassetta delle lettere” che sarà presente ad ogni evento. Essa è inamovibile e non è possibile aprirla in alcun modo. Solo lo Staff Evento vi potrà accedere periodicamente per prelevarne il contenuto.

OGGETTI DI VALORE O MAGICI

Gli oggetti con poteri magici, oppure di particolare valore sono sempre accompagnati da un Cartiglio. Il Cartiglio ha sul fondo due punte che indicano con dei colori rispettivamente il valore approssimativo in termini di

monete di gioco e se l'oggetto è magico, maledetto, mondanico o di incerta natura. Sul retro del Cartiglio sono presenti diversi codici, che possono essere utilizzati da chi possiede le abilità adeguate per capire ulteriori caratteristiche dell'oggetto in questione. Tra queste caratteristiche ci sono il tipo di oggetto a cui applicare il Cartiglio, l'ID per il riconoscimento FG, il valore esatto e le abilità conferite a chi lo possiede.

Il fronte del Cartiglio può essere arricchito dal giocatore con sigilli, scritte o decorazioni in tono con il proprio personaggio.

Tutti i Cartigli devono essere allegati ad una rappresentazione fisica adeguata. Un Cartiglio non allegato ad una rappresentazione fisica non può essere portato in gioco! Per potersi appropriare di uno di questi oggetti durante l'evento occorre prelevare sia la rappresentazione fisica sia il Cartiglio ad essa applicato.

Oggetti molto piccoli a cui non è possibile applicare il Cartiglio, quali anelli o collane, saranno corredati da un nastrino a due colori, (con la stessa codifica colorata usata nei Cartigli), e da un certificato da tenere con sé, in cui saranno presenti tutte le informazioni normalmente contenute nei Cartigli. Nel caso di questo tipo di oggetti così piccoli, è sufficiente rubare la rappresentazione fisica a cui è attaccato il nastro, sarà poi lo Staff Evento a recuperare il certificato dal giocatore derubato.

Per nessuna ragione è consentito rimuovere o nascondere un Cartiglio allegato ad una rappresentazione fisica salvo diversamente indicato dalla Regia Evento. Tutti i Cartigli trovati privi di rappresentazione fisica devono essere inderogabilmente consegnati allo Staff Evento senza poterne usufruire.



MUNIZIONI E POLVERE DA SPARO

Rappresentano il materiale necessario per sparare un singolo colpo con un'Arma da Fuoco. L'aspetto delle munizioni è quello di piccole sfere metalliche, mentre la polvere da sparo deve essere rappresentata da un contenitore (un sacchetto, un corno, una scatola, etc) riempito da polvere di colore nero. Con ogni munizione è possibile sparare un singolo colpo.

Nell'utilizzo e nello scambio le munizioni devono essere accompagnate necessariamente dalla polvere da sparo.

Qualora il fulminante posto nell'arma non scoppi, chi usa l'arma subisce gli effetti di un malfunzionamento ovvero subisce un **DANNO NORMALE** e l'arma diventa inutilizzabile finché non viene ripulita e sistemata per alcuni minuti (torna disponibile alla scena successiva se correttamente mantenuta).



REAGENTI GREZZI

Sono oggetti reali che è possibile trovare normalmente in natura e sono divisi in tre grandi famiglie a seconda dell'origine: Vegetali, Animali e Minerali. Sono la forma non lavorata degli ingredienti necessari per la creazione di qualsiasi pozione. La lista e le proprietà dei reagenti conosciuti è disponibile solo a chi possiede le abilità appropriate, ma chiunque può raccogliergli se riesce a riconoscerli. I reagenti grezzi raccolti che non vengono trasformati in reagenti trattati perdono efficacia alla fine di ogni giornata di gioco. Per trattare un reagente grezzo e trasformarlo in uno trattato bisogna possedere una apposita abilità.

REAGENTI TRATTATI

Sono gli ingredienti necessari alla creazione di pozioni, una volta che sono stati resi pronti all'uso. Si presentano come boccette con all'interno polveri dai vari colori e un'etichetta in carta pergamena che contiene tutte le informazioni necessarie a riconoscerli oltre alla loro scadenza. È possibile scaricare il format per l'etichetta e stamparlo autonomamente dal sito www.whlve.it nella sezione Regolamento.

POZIONI

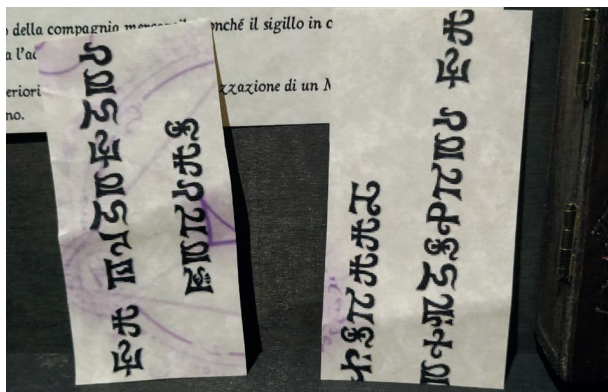
Si tratta di bevande, unguenti o veleni. Sono rappresentati da una boccetta piena di liquido o materiale trattato corredata da un Cartiglio Pozione in carta pergamena



che contiene alcune informazioni (data di scadenza, effetti della pozione ed effetti collaterali). Il Cartiglio della pozione deve essere piegato in modo da non permettere la lettura accidentale dei suoi effetti prima dell'assunzione. Chiunque decida di assumere la pozione, inalare la polvere o di applicare l'unguento, deve rompere il sigillo sull'etichetta e leggerne l'interno per conoscere l'effetto.

COMPONENTI ARCANI

Sono materiali con proprietà mistiche utilizzate dai runologi e dai maghi. Sono rappresentate da pietre incise con apposite rune o da piccole pergamene con diagrammi di natura arcana. Sono anche utilizzabili nella preparazione di alcune pozioni.



COMPONENTI PER FABBRO

Sono materiali utilizzati dai fabbri per le arti della forgia e la riparazione di altri oggetti o per fornire proprietà particolari ad armi e armature. Sono rappresentati da minerali di diverso colore come quelli nell'immagine seguente. Sono utilizzabili anche come Reagenti Grezzi.



MONETE DI GIOCO

Sono monete fornite dall'associazione e realizzate appositamente per la campagna fantasy di WHLive, che vengono concesse ai giocatori in uso gratuito al solo fine di interagire in modo maggiormente realistico con l'ambientazione. Esse sono l'unica unità di misura universalmente valida nel sistema monetario della campagna fantasy in corso.

Si tratta di un bene associativo di quantità limitata, per questo l'associazione richiede ad ogni socio di averne cura e di restituirle qualora venissero a mancare i presupposti del loro possesso, come la morte di un personaggio o il suo ritiro, oppure se pensate di non giocare per un lungo periodo gli eventi della campagna in corso.



Il valore di cambio è il seguente:

	Penny	Scellino	Corona
Penny	1	1/12	1/240
Scellino	12	1	1/20
Corona	240	20	1

DIAMANTI

Sono una merce di lusso che viene utilizzata come moneta per scambiare i beni di maggior valore. Solo un mercante è in grado di capire il loro esatto valore e di solito solo costoro si possono permettere di commerciare con questo tipo di scambi. Sono rappresentati da cristalli di vetro di dimensione variabile.



POSSESSO DEI BENI

È obbligatorio portare sempre con sé tutti i propri oggetti e tutte le proprie monete di gioco. Per convenzione infatti, non esiste un "luogo sicuro" in cui i personaggi possano nascondere. Non esiste alcun metodo valido per giustificare il fatto di non aver portato il vostro corredo di oggetti con voi durante gli eventi a cui il vostro Personaggio partecipa. Per coloro che violano questa norma, il Gruppo Ambientazione potrà disporre l'immediato ritiro dei beni lasciati FG e valutare eventuali sanzioni aggiuntive.

CONCLUSIONI

Adesso conoscete tutto ciò che vi serve per iniziare a giocare. Di seguito troverete alcuni approfondimenti che possono migliorare la vostra esperienza di gioco o chiarire alcuni aspetti di specifiche carriere di personaggi, come ad esempio i cerusici e gli ingegneri.

◆ APPROFONDIMENTI ◆



CREARE IL PERSONAGGIO

Per creare un personaggio è necessario scegliere la sua Razza (Umano, Elfo, Nano o Mezzuomo), la sua Nazione di provenienza (tra tutte le terre civilizzate del Vecchio Mondo) e la sua Carriera (vedi Capitolo 3 del Regolamento).

Una volta effettuate queste scelte vi chiederemo di scrivere un breve background che dettagli il passato del vostro alter ego e ci indichi quale sia la sua occupazione attuale. La Carriera infatti non è un vincolo e potrebbe non rappresentare l'attuale impiego del vostro personaggio, ma solo le sue conoscenze pregresse. Per completare l'opera, dovrete scegliere un nome adeguato alla sua cultura di provenienza.

Una volta definite queste caratteristiche, potrete passare a selezionare le abilità iniziali del vostro personaggio giocante. È possibile acquistare le abilità tramite la spesa di punti abilità (da ora pab) e troverete nel Capitolo 3 di questo regolamento la descrizione accurata di tutte le abilità disponibili con riportato anche il loro costo.

Durante questa operazione potrete acquistare anche una ed una sola Carriera, come riportato in precedenza.

Ogni nuovo personaggio inizia il gioco con 200 pab a disposizione e ne guadagna altri in base alle giornate di gioco a cui ha partecipato. A questa somma viene sempre aggiunto un bonus che tiene conto del livello medio di pab di tutti i personaggi attivi, in modo che il dislivello con i personaggi giocati dai giocatori che già frequentano i nostri eventi sia ridotto al minimo.

REQUISITI DI RAZZA

Appartenere ad una Razza impone anche alcuni vincoli di natura costumistica ed estetica.

Umani

Non vi è alcuna restrizione fisica per giocare questa razza.

Elfi silvani ed elfi alti

Orecchie a punta in lattice, lunghe al massimo 9 cm.

Essere alti almeno 155 cm per le ragazze e 165 cm

per i ragazzi, ed avere corporatura longilinea.

Essere sprovvisti di barba o di peluria sulle parti di epidermide scoperte.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

Mezz'uomini

Orecchie a punta in lattice non lunghe (molto indicate quelle da mezzelfo).

Essere alti al massimo 170 cm.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

Nani

Folta e lunga barba posticcia (per le donne sono sufficienti anche delle basette molto folte).

Essere alti massimo 175 cm.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

NOME E BACKGROUND

Tanto il nome quanto il background (ovvero la storia del personaggio fino al momento in cui inizia la propria avventura) sono lasciati all'inventiva del giocatore, purché rientrino nei limiti del buon senso e dell'ambientazione. È fortemente consigliato scegliere nomi consoni con la provenienza geografica del personaggio, ed un background non esageratamente dettagliato ma congruo con le proprie abilità e la carriera selezionata. Ogni background viene comunque vagliato attentamente dal Gruppo Ambientazione prima di ricevere l'approvazione definitiva. Il Gruppo Ambientazione ha sempre l'ultima parola su cosa sia consono e cosa invece vada modificato o eliminato all'interno di un background. Ricorda che essendo nel Vecchio Mondo, ogni personaggio è un analfabeta quasi totale a meno che non possieda abilità che lo rendono in qualche modo erudito. Per ulteriori dettagli, si rimanda all'approfondimento sulle lingue e sull'istruzione.

GRUPPI DI GIOCO

Per chi volesse giocare con i propri amici fin da subito, è possibile formare un Gruppo di Gioco che, proprio come un personaggio giocante, può avere un background approvato dal Gruppo Ambientazione.

Una peculiarità del Vecchio Mondo, infatti, è la coerenza dei costumi all'interno dei gruppi e delle na-

zioni, proprio come si può notare nelle miniature degli eserciti di Warhammer Fantasy Battle. Per premiare questo tipo di sforzo, qualunque gruppo di gioco che si impegni nell'indossare una divisa comune oppure ad allestire proprie strutture e scenografie, ottiene dei bonus. Trovi tutte le informazioni sui Gruppi di Gioco nel Capitolo 2 di questo regolamento.

ARMATURE

Per beneficiare di un valore di Armatura è necessario indossare delle riproduzioni coerenti di protezioni in stile medievale, rinascimentale od in alternativa che siano direttamente ispirate alle miniature e alle illustrazioni di Warhammer Fantasy Battle e Warhammer Fantasy Roleplay.

- Per poter indossare armature non è necessario acquisire alcuna abilità, è sufficiente indossarla correttamente
- Le armature conferiscono la loro piena protezione se coprono il tronco e almeno due arti.
- Tutte le parti del corpo protette devono essere coperte dalla stessa categoria di armatura.
- Non è mai possibile beneficiare di più di 10 punti di Ar, indipendentemente dalla fonte che li conferisce (es. sortilegio, runa, armatura indossata o altro).
- Quando un'armatura esaurisce i suoi punti Ar essa non fornisce più alcuna protezione. L'armatura recupererà il suo massimo valore di protezione dopo che chi la indossa si sarà riposato ininterrottamente per almeno 10 minuti.
- Un pezzo di armatura si considera correttamente indossato quando la zona del corpo a cui è destinato è coperta per lo meno per la metà della sua lunghezza o larghezza.
- È possibile sovrapporre strati di armature di diverso tipo e ottenere punti di Ar pari alla somma che le due categorie sovrapposte forniscono. Per ottenere questo beneficio ogni strato di armatura deve coprire le stesse parti del corpo. È possibile sovrapporre armature di qualsiasi categoria tuttavia il numero di punti di Armatura risultanti non può mai superare 5, salvo il possesso di apposite abilità.
- Se si indossa un'armatura sia sul torso che su tutti e quattro gli arti, si ottiene un bonus di un ulteriore punto di Ar.

- Se si indossa un elmo metallico che copra completamente la calotta cranica, si ottiene un bonus di un ulteriore punto di Ar.
- Nel caso un personaggio indossi pezzi di armatura di materiali differenti su zone del corpo differenti, i punti di Ar si considerano assegnati in base al materiale più leggero indossato, salvo che torso e due parti del corpo non abbiano lo stesso tipo di materiale, nel qual caso fa fede quello.
- Tutte le armature che simulano materiali (come ad esempio quelle in lattice o in poliuretano) devono essere verificate dal Gruppo Ambientazione. Una volta approvate, il valore di punti di Armatura conferito è identico a quello del materiale che simulano.

TIPOLOGIE DI ARMATURA

Imbottita (Armatura Improvvisata)

Consistono in indumenti pesantemente imbottiti detti Gambeson, oppure in folte pellicce. Conferiscono 1 punto di Armatura.

Cuoio (Armatura Leggera)

Consistono in protezioni di cuoio rigido oppure, se più sottile e flessibile, recanti una borchitura uniforme sulla superficie. Conferiscono 2 punti di Armatura.

Cotta di Maglia (Armatura Media)

Consistono in armature ad anelli come le cotte di maglia e conferiscono 3 punti di Armatura.

Piastra (Armatura Pesante)

Consistono in armature di piastre metalliche e conferiscono 4 punti di Armatura.



LE ARTI CERUSICHE

In un mondo di feroci combattimenti non è difficile avere a che fare con sedicenti guaritori, improvvisati medici o più prosaici segaossa e cavadenti. Solitamente sono loro che si prendono cura dei feriti, cercando in maniera un po' grossolana ma efficace di salvare la vita dei pazienti. L'approccio alle arti cerusiche deve sempre essere scenografico e credibile sia da parte del ferito che da parte di chi amministra le cure. Ad esempio non è possibile tamponare una ferita senza prima aver tolto l'armatura che il paziente indossa oppure decidere che un personaggio è stato stabilizzato senza prima aver utilizzato bende o medicinali. Il trattamento di un paziente deve sempre seguire i seguenti passaggi:

Il paziente deve essere disteso oppure posto a sedere.

- Se il paziente è cosciente, il medico pone alcune domande al paziente per effettuare la diagnosi, a cui è necessario rispondere rimanendo in gioco in ogni momento.
- Se il paziente non è cosciente, il dottore potrà capire la situazione visitandolo (e facendosi sussurrare dal giocatore l'entità ed il tipo di danni).
- Il medico interviene utilizzando almeno un oggetto dalla lista seguente:
 - » Forbici o bisturi
 - » Ago molto spesso
 - » Ampolle con unguenti, oli o creme.
 - » Altri attrezzi medici approvati da un membro dello Staff Evento.

Per poter applicare correttamente le cure si deve scoprire la parte del corpo che viene trattata o in alternativa possedere e utilizzare una rappresentazione scenica adeguata a simulare l'intervento (ad esempio un riquadro di garza che al centro abbia applica una ferita in lattice da applicare sul paziente per simulare le operazioni di sutura oppure anche un lenzuolo insanguinato per coprire la parte). Il tempo per completare le operazioni di cura è quello effettivo che il cerusico impiega a simulare la propria azione più quello impiegato per disegnare sulla pelle nuda della vittima offesa una ferita credibile con adeguato make-up. **Tale tempo non può mai essere inferiore al minuto.**

Se l'applicazione del make-up non può essere eseguita direttamente sulla parte offesa, si provvede a rappresentarla su un'altra parte del corpo facilmente raggiungibile. Ad esempio sangue dal naso o un occhio nero, saranno comunque in grado di rappresentare efficacemente i postumi della guarigione di un soldato ferito da una brutta botta al cranio.

Al termine delle operazioni, il cerusico comunica una prognosi, ovvero una serie di indicazioni terapeutiche che il paziente deve eseguire nei minuti subito successivi alla guarigione. Le prognosi indicano solitamente dei limiti fisici come ad esempio l'impossibilità di correre, il dover rimanere seduto per qualche minuto o la necessità di stare sdraiato. Il paziente deve rispettare queste indicazioni per poter tornare completamente in salute, in particolare se non è stato riportato al totale delle proprie Fe.

Più la ferita è grave e più la prognosi dovrebbe essere invalidante e protrarsi nel tempo. Dato che su queste azioni il medico ha la totale discrezionalità è necessario formulare prognosi interessanti da interpretare, non eccessivamente castranti, che risultino sensate con la tipologia di ferita trattata e che anche nei casi più gravi non superino mai i 20 minuti di durata.

Se ad esempio si impone ad un soggetto di rimanere sdraiato, dopo un paio di minuti il cerusico dovrebbe tornare a controllare le sue condizioni, provando a farlo mettere seduto e più in generale trovando delle scuse per portare gioco ed interazioni che altrimenti il paziente non può procurarsi da solo. Si raccomanda di assegnare esclusivamente prognosi che possono essere gestite in autonomia dal paziente o con l'interazione prolungata di un cerusico, evitando di abbandonare giocatori da soli e senza possibilità di interazione con gli altri personaggi.

All'acquisto dell'abilità i personaggi che possiedono Arti Cerusiche sono tenuti a presentarsi in Segreteria Evento muniti di un proprio sacchetto IG (c.d. "Sacchetto delle Erbe") che verrà riempito con bigliettini piegati riportanti gli effetti delle infezioni. Ad ogni evento successivo, durante la Segreteria, i personaggi sono tenuti a presentarsi in Segreteria con il proprio "Sacchetto delle Erbe" in quanto i bigliettini potrebbero essere sostituiti/integrati con altri a seconda di quanto disposto dalla Regia Evento. A prescindere dal fatto che il cerusico sia in grado di curarle o meno, quando un altro personaggio gli si presenta con i sintomi di un'intossicazione, il medico è tenuto ad estrarre un bigliettino in modo da poter comunicare alla vittima gli effetti specifici della sua condizione.

Ai cerusici, in seguito all'acquisto dell'abilità, verrà anche comunicato quali siano gli antidoti utili a contrastare gli effetti dei veleni.

LINGUE DIALETTI ED ISTRUZIONE

All'inizio delle sue avventure ogni personaggio è un analfabeta quasi totale e riesce a leggere e scrivere stentatamente poche parole, una decina al massimo. Può riuscire a comprendere un testo se lo legge ad alta voce e scandendo ogni singola parola, ma solo se non è più lungo di cinque righe. Sa inoltre contare lentamente fino a 10 ma non è in grado di compiere operazioni diverse dalla somma o dalla sottrazione. Se lo si desidera è possibile interpretare un personaggio con un livello di istruzione anche inferiore, mentre per possedere un livello più elevato di erudizione è necessario accedere all'abilità apposita.

Nel Vecchio Mondo è diffusa una forma di linguaggio comune, nata nell'Impero e conosciuta come Reikspiel. Per rappresentare questa grande diffusione, tutti i personaggi parlano correttamente e fluentemente (a loro discrezione quanto), il Reikspiel, che durante il gioco equivale all'Italiano.

Particolari inflessioni (quali i dialetti regionali o le lingue straniere) rappresentano linguaggi territoriali e sono poco usati se non dal volgo.

La provenienza influisce spesso sul modo di parlare il Reikspiel, spesso i Bretoniani avranno un pesante accento Francese, gli Imperiali un duro accento Tedesco e gli Estaliani un morbido accento Spagnolo. Tali inflessioni non sono obbligatorie ma sono fortemente consigliate

perché caratterizzano il mondo di gioco rendendolo più vivo.

L'ambientazione prevede molte altre lingue e dialetti, come quelle razziali o le lingue antiche, ma solo ed esclusivamente per motivi di facilità di rappresentazione, queste lingue non hanno un corrispettivo parlato.

È tuttavia possibile scrivere in tali lingue, se si possiede l'apposita abilità o si appartiene alla razza di cui si vuole usare il linguaggio e il tutto viene specificato con una nota FG ad inizio pagina o sul retro del documento che si vuole produrre.

ALTO GOTICO {LINGUA: CLASSICO}

La lingua utilizzata dagli eruditi e dagli studiosi del Vecchio Mondo per scrivere i testi importanti o per dissertare di temi elevati è l'Alto Gotico (rappresentato dall'abilità Lingua: Classico). Tale lingua può essere simulata scrivendo o parlando in inglese e risulta particolarmente utile quando due o più eruditi devono discutere di questioni che il popolino è meglio non ascolti. Ovviamente per quanto l'inglese sia comunemente parlato dalla maggioranza dei giocatori, solo coloro che possiedono l'abilità Lingua: Classico potranno effettivamente comprendere quanto scritto o detto, mentre gli altri saranno tenuti a ignorare il documento o la conversazione.

INGEGNERIA

Per creare gli oggetti correlati alla carriera Ingegnere è necessario inviare una mail al Gruppo Ambientazione almeno due settimane prima dell'evento indicando il proprio nome, il numero di tessera e il tipo di oggetto che si vuole produrre. Il Gruppo Ambientazione risponderà caso per caso, dettagliando il tempo e le risorse necessarie, qualora il progetto sia realizzabile. Una volta soddisfatti i suddetti requisiti, si potrà ritirare il Cartiglio della propria creazione durante le operazioni di segreteria, consegnando le risorse impiegate.

Ogni oggetto di questo tipo scade dopo dodici mesi dalla sua realizzazione e può essere rinnovato con l'uso della medesima abilità alla metà del prezzo impiegato in creazione. Questa operazione consuma un uso di creazione.

REDDITO

I componenti fisici delle abilità di reddito (componenti arcane, minerali, reagenti, polvere da sparo, ecc) devono essere prodotti autonomamente dal giocatore che vuole utilizzare l'abilità corrispondente, e presentati in segreteria all'inizio dell'evento per la vidimazione e l'approvazione. La mancata iscrizione ad un evento implica automaticamente l'impossibilità di beneficiare delle proprie abilità di reddito (incluse quelle monetarie).