

WHAAL

REGOLAMENTO CORE BOOK



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1.2



◊ INDICE ◊



PREFAZIONE	4	APPROFONDIMENTI	15
FONDAMENTALI	5	CREARE IL PERSONAGGIO	15
Il fair play	5	GRUPPI DI GIOCO	16
La sicurezza	5	Nome e background	15
Safeword	5	Requisiti di razza	15
L'interpretazione	5	STRUTTURE	16
L'estetica	5	ARMATURE	16
PG (Personaggio Giocante)	5	Armature sovrapposte	16
PNG (Personaggio Non Giocante)	6	Cotta di Maglia (Armatura Media)	16
IL GIOCO	6	Cuoio (Armatura Leggera)	16
Glossario	6	Imbottita (Armatura Improvvisata)	16
Salute del Personaggio	6	Indossare correttamente un'armatura	16
Ferite e Armatura	6	Piastra (Armatura Pesante)	16
Stati di salute	6	Regole speciali	17
Mostri e Mostri enormi	7	LE ARTI CERUSICHE	17
Morte, esecuzione, colpo di grazia	7	LINGUE DIALETTI ED ISTRUZIONE	18
Colpo di grazia	7	Alto Gotico {Lingua: Classico}	18
Esecuzione	7	INGEGNERIA	18
Morte	7	REDDITO	18
Tipi di danno	7		
Briefing iniziale	9		
Danni ed effetti a distanza	8		
Danni ed effetti da codice visivo	8		
Danni ed effetti di armi	8		
Deus ex-machina	9		
Veleni e malattie	9		
Combattimento	9		
Immobilizzare un avversario	9		
Risse	9		
Furti e perquisizioni	10		
Rispetto delle proprietà altrui	10		
Trasportare personaggi	10		
Legare e imprigionare	10		
La guarigione	10		
La corruzione	11		
Oggetti e materiali di gioco	12		
Componenti arcane	13		
Componenti per fabbro	13		
Diamanti	14		
Monete di gioco	14		
Munizioni e polvere da sparo	12		
Oggetti di valore o magici	12		
Pozioni	13		
Reagenti grezzi	13		
Reagenti trattati	13		

◆ PREFAZIONE ◆



Quello che troverete in queste poche pagine è il sistema principale che sta dietro al regolamento della campagna di Warhammer Fantasy che la nostra associazione porta avanti ormai da diversi anni. Questa versione incarna la nostra idea di modernità, eliminando tutto ciò che è impossibile o molto complicato da rappresentare concretamente e cercando al contempo di garantire un sistema che copra tutte le esigenze di simulazione di un gioco che per sua natura è continuativo, a differenza degli eventi che invece prediligono un approccio con un inizio e una fine ben delineati.

Buona lettura

◆ FONDAMENTALI ◆



IL FAIR PLAY

Se ti trovi in dubbio sul funzionamento di una regola, interpreta sempre a tuo svantaggio!

Nel Gioco di Ruolo dal Vivo, **nessuno vince e nessuno perde**, lo scopo principale 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 infrazione grave del regolamento, non interrompere la scena in corso ma appena hai un momento di calma cerca un membro dello staff evento e comunicagli il problema 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!"**

LA 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 dei giocatori ha la priorità su qualsiasi altra cosa. Devi dunque interrompere immediatamente il gioco per il tempo necessario a comunicare l'emergenza allo Staff che interverrà il prima possibile per risolvere la situazione, dopodiché torna pure 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.

L'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** ovvero quello che vedi è quello che è. Ricorda quindi:

"Se non puoi rappresentarlo, non puoi farlo"

Questa regola inderogabile implica allo stesso tempo che:

- è obbligatorio interpretare adeguatamente ogni abilità
- non è possibile intraprendere azioni che non siano adeguatamente rappresentabili
- 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.

Si possono fare molteplici esempi pratici di azioni che non possono essere eseguite come ad esempio legare qualcuno se non si possiede davvero una corda o dare da bere a un ferito se non si possiede davvero un recipiente con dell'acqua, o ancora pretendere di appiccare un incendio a un edificio, decapitare il proprio nemico inerme o sotterrare il suo corpo.

L'ESTETICA

PG (Personaggio Giocante)

Ogni giocatore è tenuto a presentarsi agli eventi con un costume adeguato all'ambientazione ed al personaggio scelto, razza inclusa. Non saranno accettati giocatori che si presentano con un abbigliamento non idoneo ad ec-

cezione dei nuovi giocatori al loro primo evento i quali riceveranno un costume basilare e/o qualche accessorio.

Inoltre i giocatori con un costume particolarmente bello e aderente all'ambientazione riceveranno alcuni bonus.

Se ritenete di poter rientrare in questa categoria, potete inviare una e-mail a ga@whlive.it nella quale allegare 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 se abiti idonei, adatti all'ambientazione ed il più possibile di colori neutri (possibilmente di colore marrone, grigio o nero). E' 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.

◆ IL GIOCO ◆



GLOSSARIO

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 decise dai registi/narratori dell'evento. Alcuni PNG potrebbero portare addosso un foulard rosso. Questo segnale serve ad indicare che il PNG è un povero popolano per niente interessante e, 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 di volte per scena: in questo caso, una volta utilizzate, 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 interrotto.

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

EFFETTO: una qualunque azione di gioco che obbliga un Personaggio ad eseguire un'azione specifica. Se non viene indicato diversamente, un effetto dura almeno una decina di secondi o fintanto che l'azione 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 ENORME, se la sua stazza supera quella di una persona comune, indicativamente più di 180 centimetri.

SALUTE DEL PERSONAGGIO

Ferite e Armatura

Ogni personaggio possiede un certo numero di Ferite (Fe), che ne rappresentano la capacità di sopportare i danni prima di cadere incapacitato dal dolore.

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'alchimia.

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

A prescindere dalla fonte che garantisce questo valore, se un personaggio possiede un valore 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 dolente 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 o effetti negativi.

STORDITO: questo stato è indipendente dal numero di Fe posseduta 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 del 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 che riceva 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" ed al capitolo "Guarigione".

MOSTRI E MOSTRI ENORMI

Nel Vecchio Mondo è facile incontrare creature dalla forza e dai poteri molto superiori a quelli di un comune essere umano.

Qualunque danno inflitto da un **Mostro**, azzerava immediatamente il valore di Ar. Quando un personaggio riceve un danno da un Mostro ed il suo valore di Ar è 0, viene immediatamente Ferito.

Quando un personaggio riceve un danno da un **Mostro Enorme** ed il suo valore di Ar è 0, viene immediatamente Sconfitto, inoltre i colpi inferti dai Mostri Enormi non possono essere parati a meno di non possedere abilità specifiche.

Eventuali deroghe a queste regole, come ad esempio la presenza di Mostri che abbiano una forza paragonabile a quella umana, saranno specificate nel briefing di inizio evento.

MORTE, ESECUZIONE, COLPO DI GRAZIA

Le avventure nel Vecchio Mondo sono pericolose, a volte anche letali. E' quindi possibile che il personaggio incontra la propria fine.

Morte

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

Inoltre, se a causa della Menomazione, il massimale delle Fe di un PG arriva a 0, questo si considera 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 tale parola chiave per richiedere di ricevere un colpo di grazia, ai coinvolti è concessa una scena che dura **almeno due minuti** in cui si delineano i ruoli di carnefice e vittima.

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

Se nessuno interrompe quello che sta accadendo, al termine della scena, la vittima 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 lo rende 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.

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 conoscenza specifiche a causa delle conseguenze che ha sul corpo.

FATALE: Se non parato, questo danno azzerava 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, azzerava la Ar del personaggio e porta allo stato di Ferito

senza causare 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 di 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 UN DANNO PENETRANTE se impugnate con entrambi le mani oppure UN DANNO NORMALE se impugnate con una mano sola (obbligatoriamente al centro dell'asta).
- **ARMI DA TIRO** (archi e balestre): infliggono DUE DANNI PENETRANTI e sconfiggono immediatamente chi non possiede punti di Armatura.
- **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 ALCUNI PASSI INDIE-TRO il loro bersaglio
- **GRANATA** deve essere annunciata da una piccola esplosione (un petardo di tipo minicciolo). Le grante 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
- Qualsiasi colpo 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 dav-

vero 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 li 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.

Poiché solitamente si tratta sempre di azioni sbalorditive, chiunque senta una parola di potere 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 poi 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 o situazioni 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 led del colore corrispondente 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 (non alla sua impugnatura ad esempio). Un'arma può avere un solo nastro applicato, nel caso un personaggio possa beneficiare di più effetti, starà a lui selezionare quello che preferisce applicare.

ROSSO: il danno è di tipo AGGRAVATO

BLU: il danno è di tipo PENETRANTE

BIANCO: il danno è di tipo SOPRANNATURALE

VERDE: il bersaglio è AVVELENATO. (N.B. In caso di un'arma, ha effetto solo se riesce a infliggergli almeno una Fe.)

VIOLA: il bersaglio è STORDITO. (N.B. In caso di un'arma, ha effetto solo se riesce a infliggergli almeno una Fe.)

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

Nel caso dei fumogeni, il danno si ripete nel tempo per ogni secondo di esposizione al fumo colorato.

Di notte, o in luoghi al chiuso con illuminazione scarsa è opportuno dotarsi di **braccialetti led** di opportuno colore, da applicare sulle armi al posto dei nastri colorati.

Veleni e malattie

Un Personaggio può essere avvelenato in diversi 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
- se beve o mangia qualcosa con un sapore insolitamente salato (come ad esempio una bevanda che dovrebbe essere normalmente neutra o dolce).

In casi come questo si avveriranno da subito i sintomi dell'intossicazione che causa nausea, vomito, tosse, spasmi e qualsiasi altra cosa vi suggerisca l'interpretazione. Da questo momento e fino alla rimozione dell'avvelenamento il Personaggio si comporta a tutti gli effetti come se fosse Ferito. Non appena raggiunge un cerusico, sarà questi ad estrarre dal suo sacchetto delle erbe un bigliettino con la descrizione precisa degli effetti, e le relative cure che porteranno alla rimozione della sostanza nociva. Sempre che esista una cura...

Deux ex-machina

Alcune abilità conferiscono l'accesso e la possibilità di utilizzare la parola chiave "**So quello 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 un PNG viene trattenuto da due Personaggi e normalmente non potrebbe liberarsi, utilizzando la parola chiave "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 palesemente 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 hanno sempre la precedenza. Prestate sempre bene attenzione e siate sempre puntuali poiché una eventuale negligenza nella loro applicazione sarà sanzionata normalmente.

COMBATTIMENTO

I combattimenti sono una presenza costante nel Vecchio Mondo e come tali devono essere divertenti sia per voi, sia per chi vi 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 autorizzati, anche se si trattasse solo di parare un colpo.

Tutti i personaggi possono utilizzare armi di lunghezza pari o inferiore a 20 centimetri senza avere 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 semplici queste regole, siete tenuti a fargli notare che state ignorando i suoi colpi utilizzando la frase "**È solo un graffio!**".

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 scarselle e nelle tasche della vittima. Ogni giocatore è tenuto a riporre i propri oggetti di gioco in scarselle, 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 il contenitore solo se si è dotati di un'abilità di Cercare pari o superiore a quella indicata sul sacchetto.

Rispetto delle proprietà altrui

In generale, se il tuo personaggio deruba, 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 solo 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 immobilizzato o legato). 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 ferito 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 pericolo fate camminare il ferito sulle sue gambe, sempre rivolto in avanti, cingendolo con il 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 è dovuto solo se il personaggio è morto o eccezionalmente svenuto.

LEGARE E IMPRIGIONARE

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza. Per il resto non ci sono regole simboliche per simulare queste dinamiche. In ogni caso, per quanto sia masochista l'altro giocatore, 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 comunque che se vi hanno legato, 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 proprio trovare il modo di mettervi fine, magari con una accidentale sbadataggine 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 malato, può essere guarito in due modi:

- per via soprannaturale, con l'uso dei rari incantesimi o miracoli di guarigione (ad es. "IMMATERIUM: guarisco una delle tue ferite").
- in modo mondano, utilizzando strumenti comuni come ago, filo e bende. Il procedimento dettagliato per guarire un ferito è ben noto ai personaggi che possiedono abilità da cerusico e similari. 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 riporti, 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 non in termini così chiari.

Tale “marchio” si stampa in maniera praticamente 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, mentre 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 che li ha ricevuti 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@whlive.it) al fine di poter aggiornare sulla propria scheda tale punteggio.

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 paranoia 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 quasi sempre preda di visioni distorte del mondo che lo circonda e spesso scorge le creature che bramano la sua anima. 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 aggiuntive.

È possibile avere un punteggio corruzione anche più alto di 4, ma gli effetti e la condizione 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 portare avanti le meccaniche di gioco, e di questi ultimi troverete descrizione qui di seguito.

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

Trattandosi di beni preziosi, una volta introdotti in gioco saranno effettivamente cedibili, rubabili o consumabili, pertanto il socio 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.

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 gioco e se l'oggetto è magico, maledetto, mondano 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. Tra queste caratteristiche ci sono il tipo di oggetto a cui applicare il glifo, l'ID per il riconoscimento Fuori Gioco, il valore esatto, le abilità conferite a chi lo possiede.

Il fronte del Cartiglio può essere arricchito direttamente 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 colore dei 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 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, tutti i cartigli trovati privi di rappresentazione fisica devono essere inderogabilmente consegnati allo staff evento.

Munizioni e polvere da sparo

Rappresentano il 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 con un arma da fuoco.

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



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

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 da speciale, 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 e la loro scadenza. È possibile scaricare il format e stamparlo autonomamente dal sito www.whlive.it nella sezione Regolamento.

Pozioni

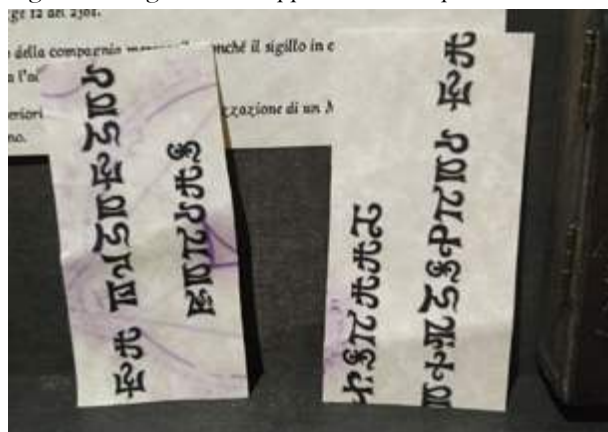
Si tratta di bevande, unguenti o veleni. Sono rappresentati da una boccetta piena di liquido o materiale tratta-



to corredata da un Cartiglio Pozione in carta pergamena che contiene 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. Chiunque decida di bere 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 arcane

Sono oggetti 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 la 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 Warhammer Live, che vengono concesse ai giocatori in uso al fine di interagire con l'ambientazione. Esse sono l'unica unità di misura universalmente valida nel sistema monetario della campagna fantasy.

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.



Le corone d'oro sono molto rare da vedere, il conio varia molto a seconda della provenienza e del periodo storico.

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 un bene di lusso che viene utilizzato sovente come moneta per scambiare i beni di maggior valore, solo un mercante è in grado di capire il suo esatto valore e di solito si può permettere di commerciarlo. Sono rappresentati da cristalli di vetro di dimensione varia.



IMPORTANTE: 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 possiate nasconderele. 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 o gli Arbitri potranno applicare l'immediato ritiro dei beni posti illecitamente Fuori Gioco e valutare eventuali sanzioni per il trasgressore.

Con queste ultime norme, 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).

Una volta effettuate queste scelte vi chiederemo di scrivere un breve background che dettigli un minimo 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 stabilite queste semplici linee guida, 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 troverai nel Capitolo 3 di questo regolamento la descrizione accurata di tutte le abilità disponibili con riportato anche il costo.

Durante questa operazione potrai 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 dei Personaggi già creati** in modo che il dislivello con i Personaggi Giocati dei giocatori che già frequentano i nostri eventi, sia ridotto al minimo.

Requisiti di razza

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 snella.

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 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 PG, ed un background non esageratamente dettagliato e congruo con le proprie abilità e la propria carriera. 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 consona 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 da erudito. Per ulteriori dettagli, si rimanda all'approfondimento sulle lingue e sull'istruzione.

STRUTTURE

I Gruppi di gioco che porteranno strutture e scenografie per arricchire la location, quali ad esempio tende medievali, arredamenti e mobili o suppellettili coerenti con l'ambientazione, potranno ricevere ricompense In Gioco adeguate al loro sforzo scenografico. Per beneficiare di questi vantaggi è necessario segnalare preventivamente tramite e-mail all'indirizzo ga@whlive.it il proprio desiderio di collaborare all'allestimento della location, indicando cosa si intende portare almeno una settimana prima dell'evento.

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.

Sul sito troverai il link all'apposito form per la creazione dei Gruppi di gioco.

Una peculiarità del Vecchio Mondo, infatti, è la coerenza dei costumi all'interno dei Gruppi e delle Nazioni, proprio come si può notare nelle miniature dei vari eserciti dell'universo di Warhammer Fantasy Battle.

Per premiare questo tipo di sforzo costumistico, qualunque Gruppo di Gioco, che si impegni nell'indossare una divisa comune ha diritto a ricevere ricompense In Gioco. Per ottenere tale riconoscimento è necessario inviare una e-mail all'indirizzo ga@whlive.it possibilmente corredata di alcune fotografie dei costumi del Gruppo che ne fa richiesta.

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.

Le armature conferiscono la loro piena protezione se coprono il tronco e almeno due arti, cercando di non scendere mai sotto la metà della superficie da proteggere.

Tutte le parti del corpo protette devono essere coperte dalla stessa categoria di armatura.

Non è comunque mai possibile beneficiare di più di 10 punti di Armatura, indipendentemente dalla fonte che li conferisce (sortilegio, runa, armatura indossata o altro).

Quando un'armatura esaurisce i suoi punti essa non fornisce più alcuna protezione, ma non è distrutta e non necessita essere riparata. L'armatura recupererà il suo massimo valore di protezione dopo che il portatore si sarà riposato ininterrottamente per almeno 10 minuti.

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 borchiatura 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.

Armature sovrapposte

È possibile sovrapporre strati di armature di diverso tipo e ottenere punti di Armatura 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 abilità che indichino il contrario.

Armature complete ed elmi

Se si indossa un'armatura sul torso e su tutti e quattro gli arti, si ottiene un bonus di un ulteriore punto di Armatura.

Se si indossa un elmo metallico che copra completamente la calotta cranica, si ottiene un bonus di un ulteriore punto di Armatura.

Indossare correttamente un'armatura

Un pezzo di armatura si considera correttamente indossata quando la zona che deve coprire è coperta per lo meno per la metà della sua lunghezza o larghezza.

Regole speciali

Armature Eterogenee. Nel caso un personaggio indossi pezzi di armatura di materiali differenti su zone del corpo differenti, i punti di Armatura 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.

Materiali Simulati. 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.

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 o al massimo 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 sempre in gioco.
- 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.

Anche in questo caso, se l'applicazione del make-up non può essere fatta sulla parte offesa, si provvede a rappresentarla su un'altra parte del corpo facilmente raggiun-

gibile. Ad esempio sangue dal naso o un occhio nero, saranno comunque in grado di rappresentare efficacemente i postumi della guarigione di un soldato ferito.

Al termine delle operazioni, il cerusico comunica una prognosi, ovvero una serie di indicazioni terapeutiche che il paziente deve eseguire nei minuti 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 protratta nel tempo. Dato che su queste azioni il medico ha la totale discrezionalità è necessario formulare prognosi interessanti da interpretare, non eccessivamente noiose, 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 portargli gioco ed interazioni che altrimenti il paziente non può procurarsi spostandosi sulle sue gambe. Si raccomanda quindi di assegnare esclusivamente degenze che possono essere gestite in autonomia dal paziente o con l'interazione prolungata di un cerusico, evitando di lasciare giocatori da soli e senza possibilità di interazione con gli altri.

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 di veleni e malattie. 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. 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.

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 Fuori Gioco 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 uno spazio di creazione.

REDDITO

I componenti fisici delle abilità di reddito (componenti arcane, minerali, reagenti, polvere da sparo, ecc...) devono essere prodotti dal socio 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).