

WAL

PRESTIGIO, INFLUENZE
E GRUPPI DI GIOCO



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.0



◆ PRESTIGIO ◆



I principati di confine sono poveri e spopolati, i confini sono instabili ed il potere è frazionato tra una miriade di signori della guerra locali in perenne conflitto tra loro. In questa regione titoli e ranghi sociali delle grandi nazioni del Vecchio Mondo perdono di significato, ma una persona di valore può farsi strada nella società guadagnando prestigio.

Il prestigio è la misura di quanto un personaggio sia conosciuto e sia ritenuto rilevante dalla società del Dominio e per estensione dei Principati di Confine. In termini di gioco si articola sui seguenti livelli (tra parentesi il numero di punti influenza necessari ad ottenerlo).

Livello 0 (0), Sconosciuto. Il personaggio non è riconosciuto se non dalla propria comunità di appartenenza. Non è in grado di esercitare influenza. Questo è il grado di partenza per i PG appena creati.

Livello 1 - Bronzo (5), Tribuno. Il personaggio si è distinto nel bene o nel male ed è conosciuto a livello locale. Può esercitare una piccola influenza nel suo campo.

Livello 2 - Argento (25), Legato. Il personaggio è ritenuto prominente nel suo campo, è conosciuto a livello regionale. Può esercitare una discreta influenza nel suo campo.

Livello 3 - Oro (50), Console. Il personaggio è conosciuto in tutti i Principati di Confine e forse oltre. Può esercitare una grande influenza nel suo campo e influenze minori in altri campi.

L'esercizio dell'influenza avviene in particolari trame o situazioni di gioco e normalmente permette ai personaggi prestigiosi di poter incidere sullo sviluppo del setting e degli avvenimenti della campagna.

Sebbene i livelli di prestigio siano solo la misura della fama di un personaggio e non esprimano un rango sociale, in particolari condizioni titoli ed onorificenze potranno rendersi disponibili a chi soddisfi i requisiti in termini di livello di prestigio e che abbia intrapreso azioni in gioco per ottenerli. Tali riconoscimenti rappresentano onori ed oneri nei territori dei Principati e come tali possono essere perduti o usurpati.

Guadagnare punti influenza

Il livello di prestigio di un PG è determinato dai punti influenza accumulati nel corso della campagna.

È possibile guadagnare punti influenza in seguito a particolari trame o situazioni di gioco. In tal caso il guadagno è determinato dalla Regia e dalle azioni compiute dai personaggi.

È inoltre possibile guadagnare questi punti investendo risorse in attività correlate all'ambito di influenza e di cui vi sia esplicita richiesta in gioco. A tal fine è necessario utilizzare un contratto opportunamente vidimato tramite l'abilità "Contatti con l'artigianato" e "Licenza Commerciale" indicando chiaramente il finanziatore e quindi il personaggio che guadagnerà da quanto donato. Il valore in punti influenza è pari a 1 ogni 6 scellini di valore del contratto (le frazioni non verranno considerate).

CAMPI DI INFLUENZA

All'interno del Dominio ogni aspetto della società fa riferimento ad uno dei Sei Consiglieri, che si fregiano del titolo di Lord Protettore o Lady Protettrice del Dominio. Questi aspetti, chiamati anche Campi di Influenza, sono le aree in cui i personaggi impiegano le loro risorse e dentro cui possono guadagnare prestigio. Una volta ottenuto uno specifico livello di Prestigio, il personaggio potrà fregiarsi del titolo indicando anche il relativo Consigliere di riferimento.

Ad esempio, se un personaggio avesse il Prestigio di Livello 2 in Governo, potrebbe fregiarsi del titolo di "Legato del Principe" o se fosse Livello 1 in campo Religioso "Tribuno del Primo Cenobita".

Influenza Governo

L'esercizio del potere. Chi esercita questo tipo di influenza è attivamente impegnato nella gestione degli affari degli insediamenti in cui operano. Maggiore è il prestigio, maggiore è l'impatto che le scelte dei personaggi hanno sulla regione.

Esempi di archetipi che esercitano questo tipo di influenza sono: Diplomatici, Governatori, Consiglieri, Balivi, Borgomastri, Cortigiani, Nobili di Corte.

Influenza Militare

Esercitano questo tipo di influenza tutti i combattenti di professione. Che vengano da unità militari inquadrati in eserciti o che siano bande di mercenari, questi uomini e donne hanno fatto della guerra il loro mestiere.

Esempi di professioni e carriere che esercitano questo tipo di influenza sono: Soldati, Mercenari, Cavalieri, Cacciatori di Taglie, Miliziani, Lame al Soldo, Templari.

Influenza Religiosa

Esercita questo tipo di influenza chiunque faccia del sacerdozio o dell'evangelizzazione di un culto del Vecchio Mondo la propria ragione di vita.

Esempi di professioni e carriere che esercitano questo tipo di influenza sono: Sacerdoti, Flagellanti, Monaci, Predicatori, Missionari, Pellegrini, Damigelle della Dama.

Influenza Arcana

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che praticano le arti arcane sotto le rigide regole delle poche istituzioni di questo tipo riconosciute nel Vecchio Mondo, ma anche coloro che conoscono e comprendono le stranezze della Magia per vie diverse.

Esempi di professioni e carriere che esercitano questo tipo di influenza sono: Maghi Erranti, Cantamagie, Tessimagiche, Alti Maghi, Streghe, Fattucchieri, Sapianti.

Influenza Sociale

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che svolgono professioni legate alla vita quotidiana, alla produzione artigianale e nell'ambito commerciale. Che siano liberi professionisti o associati in Gilde, il loro prestigio è legato alla capacità di far conoscere le proprie arti e beni.

Esempi di professioni e carriere che esercitano questo tipo di influenza sono: Artigiani, Speciali, Cerusici, Mercanti.

Influenza criminale

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che si muovono oltre gli spazi della legalità, anche per gli standard dei Principati di Confine. In bilico tra rispetto guadagnato con la forza e reti di favori, anche i criminali devono organizzarsi per poter funzionare in modo efficiente.

Esempi di professioni e carriere che esercitano questo tipo di influenza sono: Spie, Contrabbandieri, Mercanti di Merci particolari, Speciali dai Gusti Sopraffini, Esploratori, Tagliagole, Assassini

SCEGLIERE L'INFLUENZA

La scelta dell'influenza è dettata unicamente dalla volontà del giocatore di interessarsi ad un ambito e

alle sue tematiche. Non è influenzata dalla carriera o dalle abilità del personaggio, ma solo dalle sue scelte e preferenze. Per esercitare questa scelta, deve quindi interessarsi e collaborare con il Consigliere legato a quella influenza e scoprire in gioco quali azioni possono fargli guadagnare prestigio ai suoi occhi e agli occhi delle genti dei Principati di Confine.

ACQUISIRE ABILITÀ

Donando denari è inoltre possibile ottenere l'accesso all'apprendimento di abilità avanzate. Queste richiederanno un costo in oggetti pari a 6 monete d'argento ogni 5 p.ab. del loro costo fino a un massimo di 50 monete d'argento (abilità con costi superiori si considerano costare sempre 50 monete d'argento).

In questo modo è anche possibile apprendere per una sola volta, una abilità suprema, ma in questo caso il costo in oggetti richiesto è pari a 9 monete d'argento per ogni 5 p.ab. del costo dell'abilità fino a un massimo di 90 monete d'argento (abilità con costi superiori si considerano costare sempre 90 monete d'argento).

Tale valutazione sarà effettuata dal Gruppo Ambientazione e l'esito verrà comunicato via mail al PG che ha richiesto il beneficio.

I FAVORI

Un'altra meccanica legata all'influenza che un personaggio può guadagnare riguarda il sistema dei Favori. Quando un personaggio riceve almeno 5 punti influenza in un ambito, il Consigliere di riferimento consegnerà anche una moneta speciale, che verrà iscritta in un apposito registro in gioco, spendibile con tutti gli abitanti del Dominio esclusi i Consiglieri stessi. Questa moneta, i cui passaggi di proprietà vanno sempre registrati, permettono al possessore di chiedere un favore ad un altro abitante del Dominio. Se questi accetta lo scambio, registra il cambio di proprietà ed è tenuto dalle regole d'onore a compiere quanto pattuito nel tempo più ragionevole possibile. Questi scambi possono essere rifiutati, ovviamente, quando il prezzo proposto è eccessivo, ma siamo sicuri che, anche nello spirito della Dichiarazione di intenti, i giocatori creeranno molte occasioni per poter utilizzare questo strumento di interazione trasversale tra personaggi e gruppi di gioco. Ulteriori informazioni sulla meccanica saranno fornite direttamente in gioco.

CAMBIARE INFLUENZA

Un personaggio può cambiare influenza in ogni momento se tale scelta è adeguatamente motivata e incontra il beneplacito del Gruppo Ambientazione. La fama guadagnata dal personaggio nel vecchio ambito non viene necessariamente azzerata, ma il cambio di influenza comporta una riduzione di punti prestigio in base alle condizioni accordate.

GRUPPI DI GIOCO

I Gruppi di gioco sono insiemi di personaggi uniti da una tematica, guidati da un personaggio che possiede l'abilità Comando. Sull'attività dei gruppi e sui loro background, il Gruppo Ambientazione sviluppa eventi e trame che si focalizzano sui personaggi che li compongono, sulle loro finalità e sui loro dilemmi. È consigliato dunque ad ogni personaggio affiliarsi ad un gruppo in modo da ricevere spunti di gioco dedicati. La presenza dei gruppi infatti rende maggiormente coerente l'ambientazione rispetto a decine di personaggi indipendenti poiché crea un sottoinsieme di relazioni su cui è possibile costruire il resto delle interazioni.

Formare un gruppo

Un personaggio che desideri diventare capo di un gruppo può acquistare l'abilità Comando e assumersi la responsabilità della leadership. In contemporanea a questa scelta dovrà inviare una richiesta al Gruppo Ambientazione con il background del gruppo che vuole formare.

Una volta approvato il background, il Gruppo Ambientazione invierà il link ad un form da compilare per delineare alcuni elementi aggiuntivi e per indicare quali PG entreranno a far parte della compagine. Un gruppo è considerato valido quando ha almeno due PG attivi al suo interno oltre al capogruppo. Un PG può cambiare appartenenza ad un gruppo una volta all'anno, previa comunicazione della motivazione al Gruppo Ambientazione.

Salario

Il salario rappresenta l'insieme dei guadagni di un gruppo e viene consegnato ad ogni giornata di gioco in cui almeno un membro dello stesso è iscritto. L'ammontare di questa cifra è di 6 monete di rame per ogni PG iscritto all'evento più 6 monete di rame per livello di prestigio dei PG iscritti.

Premio per l'estetica dei gruppi di gioco

Ogni gruppo di gioco riceve ricompense stabilite di volta in volta dal Gruppo Ambientazione se presenta una costumistica comune ed in linea con l'ambientazione e il proprio background. Ogni gruppo di gioco potrà inoltre ottenere benefici maggiorati contribuendo all'estetica dell'evento, ad esempio allestendo strutture quali tende storiche, stendardi di reggimento, accampamenti e quant'altro. Questo tipo di premi possono variare da semplici quantitativi di monete o reagenti fino all'accesso a raccomandazioni o abilità avanzate.

Premio per l'estetica del costume

Se un giocatore indossa un costume particolarmente adatto dal punto di vista estetico al tono della campagna e dell'ambientazione, ad esempio ricalcando fedelmente gli schemi di colore, la foggia e i dettagli presenti nelle miniature di Warhammer Fantasy Battle o delle illustrazioni di Warhammer Fantasy Roleplay, può ottenere un'abilità avanzata ogni volta che effettua un passaggio ad un livello di prestigio superiore. Tale premio viene valutato dal Gruppo Ambientazione previa richiesta fatta dal giocatore mediante gli appositi canali di contatto.

