

WAL

PRESTIGIO, INFLUENZE
E GRUPPI DI GIOCO

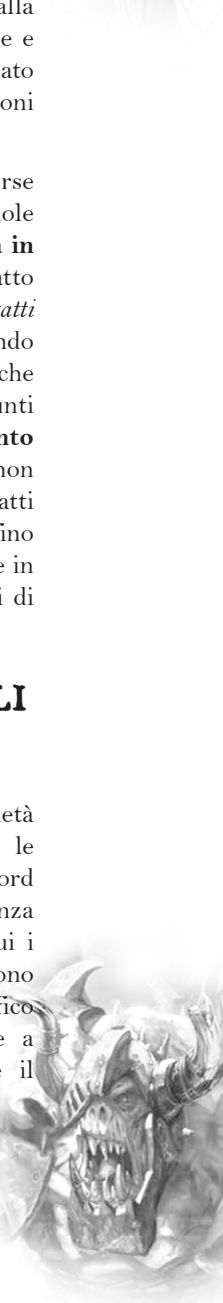


un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1



◆ PRESTIGIO ED INFLUENZE ◆



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 nella struttura gerarchica del Dominio (ovvero la regione in cui si svolge la campagna “Nessun amico al tramonto”) e per estensione nel resto dei Principati di Confine. In termini di gioco, tale parametro si articola sui seguenti livelli (tra parentesi il numero di punti influenza necessari ad ottenere il titolo corrispondente):

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

Livello 1 (5 punti influenza), **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 (15 punti influenza), **Legato**. Il personaggio è ritenuto prominente nel suo campo, è conosciuto a livello regionale. Può esercitare una discreta influenza nel suo campo.

Livello 3 (30 punti influenza), **Console**. Il personaggio è conosciuto in tutti i Principati di Confine e forse oltre. Può esercitare una grande influenza nel suo campo ed influenze minori in altri campi mediante promesse, favori o ricatti.

L'esercizio dell'influenza avviene in particolari situazioni di gioco e normalmente permette ai personaggi con livelli di prestigio di poter incidere sullo sviluppo del setting e degli avvenimenti della campagna in modo permanente.

Sebbene i livelli di prestigio siano solo la misura della fama di un personaggio e non esprimano un rango sociale specifico, in particolari condizioni titoli ed onorificenze potranno rendersi disponibili a chi soddisfi i requisiti in termini di livello di prestigio e abbia

intrapreso opportune azioni di gioco per ottenerli. Tali riconoscimenti rappresentano onori ed oneri nei territori dei Principati di Confine e come tali possono essere perduti o usurpati.

GUADAGNARE PUNTI INFLUENZA

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

È possibile guadagnare punti influenza in seguito alla partecipazione o alla risoluzione di particolari trame e situazioni di gioco. In tal caso il guadagno è determinato dalla valutazione che la Regia Evento fa sulle azioni compiute dai personaggi coinvolti.

È inoltre possibile guadagnare punti investendo risorse in attività correlate all'ambito di influenza in cui si vuole progredire e di cui vi sia palesata **esplicita richiesta in gioco**. A tal fine è necessario utilizzare un contratto opportunamente vidimato tramite le abilità “*Contatti con l'artigianato*” e “*Licenza Commerciale*” indicando chiaramente il finanziatore e quindi il personaggio che guadagnerà punti da quanto donato. Il valore in punti influenza guadagnato in questo modo è pari a **1 punto ogni 6 scellini di valore del contratto** (le frazioni non verranno considerate). Si specifica che fornire contratti in un ambito di influenza senza che questi soddisfino una richiesta avanzata, non porterà alla progressione in termini di influenza (ma potrebbe garantire benefici di altro tipo a discrezione della Regia Evento).

AREE DI INFLUENZA, TITOLI E PROGRESSIONE

All'interno del Dominio ogni aspetto della società fa riferimento ad uno dei sei Consiglieri, ovvero le personalità di potere che si fregiano del titolo di Lord Protettore o Lady Protettrice. Le Aree di Influenza che i Consiglieri controllano, sono gli ambiti in cui i personaggi impiegano le loro risorse e nei quali possono guadagnare prestigio. Una volta ottenuto uno specifico livello di prestigio, il personaggio potrà iniziare a fregiarsi del titolo corrispondente indicando anche il relativo Lord Protettore di riferimento.

Ad esempio, se un personaggio avesse il livello di prestigio 2 in Governo, potrebbe fregiarsi del titolo di "Legato del Principe" mentre se fosse a livello 1 in ambito Religioso sarebbe da appellare come "Tribuno del Primo Cenobita"

È importante specificare che non si tratta solo di un meccanismo automatico, ma che via via che si ottiene un avanzamento nella propria area di influenza, anche i rapporti nei confronti del proprio Lord Protettore di riferimento diventano più stringenti e onerosi. Per questo, **per ottenere l'avanzamento al secondo ed al terzo livello di prestigio è necessario portare a termine specifici compiti** affidati dal proprio Lord Protettore, oltre all'acquisizione dei punti influenza necessari.

SCEGLIERE LA PROPRIA AREA DI INFLUENZA

La scelta della propria area di influenza è dettata unicamente dalla volontà del giocatore di interessarsi alle tematiche presenti in un dato ambito di gioco. Non è dunque collegata in alcun modo alla carriera o alle abilità selezionate dal personaggio, ma solo dalle sue scelte personali e dalle sue preferenze. Potrebbe esistere ad esempio un mercante che decida di esercitare influenza nel crimine, forse perché specializzato nel contrabbando oppure un soldato che voglia tentare di influenzare il governo nella speranza di ottenere un pensionamento ricco ed agiato. Per esercitare questa scelta quindi, un personaggio deve attivamente interessarsi e collaborare con il Lord Protettore collegato all'area di influenza scelta e scoprire durante il gioco quali azioni possono fargli guadagnare punti prestigio la dove desidera avanzare.

CAMBIARE AREA DI INFLUENZA

Un personaggio può cambiare area di influenza in ogni momento se tale scelta è adeguatamente motivata dalle sue azioni in gioco e incontra il beneplacito del Gruppo Ambientazione. La fama guadagnata dal personaggio nella vecchia area non viene necessariamente azzerata, ma il cambio comporta una riduzione di punti prestigio in base alle condizioni concordate. Ovviamente questo tipo di decisione porta anche a conseguenze di gioco strettamente legate al rapporto che il personaggio aveva instaurato con il Lord Protettore che ha deciso di abbandonare. A nessuno, dopotutto, piace sapere i propri segreti in mano a qualcuno che si è rimangiato un giuramento di fedeltà.

ELENCO DELLE AREE DI INFLUENZA

GOVERNO

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che hanno fatto della gestione e dell'accumulo del potere secolare la loro ragione di vita. Chi esercita questo tipo di influenza è attivamente impegnato nella gestione degli affari degli insediamenti in cui opera. Maggiore è il prestigio accumulato in quest'area, maggiore è l'impatto che le scelte del personaggio avranno sulla regione.

MILITARE

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che hanno fatto della guerra il loro interesse principale. Che vengano da unità militari inquadrati in eserciti regolari o che siano bande di mercenari al soldo del miglior offerente, questi uomini e donne hanno fatto del campo di battaglia la loro casa e gestiscono l'esplosione e l'estinzione dei conflitti.

RELIGIOSA

Esercita questo tipo di influenza chiunque faccia dell'evangelizzazione, della devozione o della diffusione di un culto del Vecchio Mondo la propria ragione di vita. Che siano in qualche modo parte di una struttura ecclesiastica o semplici laici desiderosi di aiutare a diffondere la propria fede, questo tipo di personaggi operano per far sì che la religione sia una componente fattuale della vita dei Principati di Confine.

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, oppure coloro che conoscono e comprendono le stranezze della Magia e ne traggono un qualche profitto personale, sia in termini di conoscenza, sia in termini di ricchezza e potenza.

SOCIALE

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che svolgono professioni legate alla vita quotidiana, alla produzione artigianale e allo scambio commerciale. Che siano liberi professionisti o associati in Gilde, il loro prestigio è legato alla capacità di far conoscere le proprie arti o a quella di procurare i beni e servizi di ogni tipo.

CRIMINALE

Esercitano questo tipo di influenza tutti coloro che si muovono oltre gli spazi concessi dalla legalità. Sono coloro che vengono considerati fuorilegge anche per gli standard dei Principati di Confine, di per sé molto laschi. In bilico tra rispetto guadagnato con la forza e complessi sistemi di favori, anche i criminali devono organizzarsi e darsi una parvenza di regole per poter funzionare in modo efficiente.

AVANZAMENTO E ACQUISTO ABILITÀ



ACQUISIRE ABILITÀ AVANZATE

Esistono tre metodi per guadagnare la possibilità di acquistare Abilità Avanzate durante la campagna.

DONAZIONE IN GIOCO

Effettuare una donazione in denaro al proprio Lord Protettore di riferimento. Questi richiederanno un costo pari a 6 monete d'argento ogni 5 p.ab. di abilità di cui si desidera lo sblocco 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 richiesto è pari a 9 monete d'argento per ogni 5 p.ab. del costo dell'abilità da sbloccare fino a un massimo di 90 monete d'argento. Anche in questo caso abilità con costi superiori si considerano costare sempre 90 monete d'argento.

IMPORTANTE: se si richiede la possibilità di apprendere un'abilità non collegata direttamente all'area di influenza del proprio Lord Protettore di riferimento (ad es. una abilità di combattimento al Maestro del Conio che si occupa dell'influenza Sociale) oltre al costo in denaro potrebbe essere richiesta l'esecuzione di specifici compiti durante il gioco. Questo vale anche per personaggi che non abbiano ancora iniziato a guadagnare punti influenza con alcun Lord Protettore.

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 l'accesso ad un'abilità avanzata ogni volta che effettua il 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.

TRAME ED EVENTI IN GIOCO

È sempre possibile che in seguito al completamento o alla partecipazione ad alcune trame o situazioni di gioco, si ottenga lo sblocco di una Abilità Avanzata. In questa casistica ricade anche **il quarto livello della Carriera del personaggio**. Quest'ultima è una Abilità Suprema che non può essere acquistata se non attraverso lo svolgimento di particolari compiti di gioco che saranno presentati al momento opportuno direttamente al personaggio interessato.

In ogni caso, l'opportunità di acquisire l'abilità richiesta verrà valutata dal Gruppo Ambientazione e l'esito verrà comunicato via mail al personaggio che ha richiesto il beneficio, entro l'evento successivo.



◆ GRUPPI DI GIOCO ◆



I Gruppi di gioco sono insiemi di personaggi uniti da una tematica e 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 di gioco 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 di gioco 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 Google Form da compilare per delineare alcuni elementi di storia aggiuntivi e per indicare quali personaggi entreranno a far parte della compagine. Un gruppo è considerato valido quando ha almeno due personaggi attivi al suo interno oltre al capogruppo. Un personaggio può cambiare appartenenza ad un gruppo per un massimo di una volta all'anno, previa comunicazione della motivazione e dello spostamento al Gruppo Ambientazione.

SALARIO

Il salario rappresenta l'insieme dei guadagni di un gruppo di gioco 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 personaggio iscritto all'evento più 6 monete di rame per livello di prestigio dei personaggi iscritti.

ESTETICA DEI GRUPPI DI GIOCO, STRUTTURE E SCENOGRAFIE

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.