

Antologia del Personaggio

Como I

Regolamento

Ver. 1.0

© 2011 *I Signori della Guerra A.S.D.*



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Universal Unified LARP System by Giulio Trimarco.

Indice

1	Introduzione.....	6	4.10	Tregue e Condotte.....	17
1.1	Cosè' questo tomo?.....	6	4.11	Tregue e fazioni non in tregua.....	17
1.2	Cos'altro mi serve?.....	6	4.12	Quante tregue?.....	17
1.3	Buon senso ed intelligenza.....	6	5	Condotte, contratti, note di credito e Magna Carte Imperii.....	18
1.4	Regola d'Oro de I Signori della Guerra.....	6	5.1	Condotte.....	18
2	Pretori ed arbitraggio.....	7	5.2	Contratti di cattura ed ingaggio.....	18
2.1	Ammonizioni.....	7	5.3	Note di Credito.....	18
2.2	Pretori ed Ufficiali.....	7	5.4	Magna Carte Imperii.....	18
3	Combattimento.....	9	6	Prefetti Imperiali e Nobiltà.....	19
3.1	Direttive Base.....	9	6.1	Prefetti Imperiali.....	19
3.2	Corpo a Corpo.....	9	6.2	Nobilita'.....	19
3.3	Combattimento a Distanza.....	11	7	Soldi ed oggetti.....	20
3.4	Ferite ed incoscienza.....	12	7.1	Grossi.....	20
4	Altre meccaniche di gioco.....	13	7.2	Decotti, infusi	20
4.1	Riassetamento Truppe.....	13	8	Armi d'assedio.....	21
4.2	Stendardi e stendardieri.....	13	8.1	Danni strutturali.....	21
4.3	Stendardi e compagnie di ventura.....	14	8.2	Tipologia e dimensioni.....	21
4.4	Fine Scontro.....	14	8.3	Armi a tiro diretto.....	22
4.5	Cure.....	15	8.4	Armi da Impatto.....	22
4.6	Saccheggi e razzie.....	15	8.5	Armi a tiro indiretto.....	22
4.7	Cortura ed interrogatori.....	16	9	Domande frequenti.....	23
4.8	Corazza ed armature.....	16			
4.9	Preti e Tregue.....	17			



Regolamento in ... Pillole

Questa pagina sintetizza il regolamento de I Signori della Guerra. E' presente anche come documento autonomo conosciuto come Pillole di Regolamento.

Per quanto questo sia il minimo assoluto da sapere per poter giocare a I Signori della Guerra, ci sentiamo di consigliarvi di leggere questo Tomo I - Regolamento almeno un volta, così da avere una chiara panoramica di ciò che vi attende...

- Ogni giocatore ha 2 Punti Ferita (Pf) di base. L'armatura (e solo l'armatura) aumenta i Pf. Il calcolo dell'armatura verrà fatto il giorno del live dallo staff e **non è** approssimativo...
- Tutte le armi corpo a corpo e scagliate causano 1 Pf di danno (da scalare dal totale Pf del giocatore se colpiti).
- Archi e balestre causano 2 Pf di danno (da scalare dal totale Pf del giocatore). Libraggio massimo di tali armi è 30lbs.
- Si possono scagliare lance, giavellotti, coltelli ed asce PURCHE' approvati dallo staff ISDG il giorno dell'evento.
- Tutte le armi/armature/scudi/dardi/freccie devono superare i controlli. Lo staff ISDG è autorizzato a testare l'equipaggiamento sospetto sul proprietario, come reputato necessario.
- E' possibile colpire in affondo ed in testa, ma solo di taglio, con colpi perpendicolari al terreno. Chiedete una dimostrazione allo staff presente il giorno dell'evento. Colpi di punta al seno delle donne sono vietati.
- Colpi **non validi e vietati**: collo, viso, mani, caviglie, piedi e genitali. Colpi di punta al viso verranno immediatamente sanzionati con **almeno** una ammonizione (leggi più sotto).
- Ne I Signori della Guerra non è necessaria la simulazione del colpo ricevuto (sul corpo, sull'armatura, sullo scudo, etc) né la simulazione del peso dell'arma. **Giocate!**
- Quando un giocatore arriva a 0Pf **deve** crollare al suolo, sul posto, (è consentito fare qualche passo per togliersi dai "guai") e gridare "aiuto", "cerusico", "aiutatemi" o qualsiasi altra cosa gli venga in mente. In questo momento è in stato di **Incapacitato**. Non può muoversi, né strisciare, né difendersi. Può solo attendere che un guaritore lo soccorra o, in caso ne fosse provvisto, bere un infuso. Se, mentre si è atterra, si riceve un "colpo conclusivo" il giocatore diventa **Incosciente**. Raggiunto questo stato viene persa memoria, di gioco, degli ultimi 10 minuti. Si permane in stato di **Incosciente** fino a fine scontro o 10 minuti. Al verificarsi di una delle due eventualità il giocatore torna ad 1Pf; e conseguentemente può agire normalmente.
- I guaritori possono applicare 3 tipi di cure, identificate dal colore delle fasce. Una volta curati ci si può rialzare e tornare in battaglia **immediatamente**.
 1. fascia Rossa: restituisce 2 Pf - Giocate l'abilità ed effettuate due nodi al braccio
 2. fascia Gialla: porta il giocatore ai Pf massimi - Due nodi al braccio
 3. fascia Blu: porta un personaggio "Morto ad Incosciente", uno "Incosciente a Incapacitato" o curare danni da tortura - Due nodi al braccio
- Sono state inserite delle sanzioni per aumentare l'attenzione dei partecipanti ed evitare problemi durante i combattimenti:
 1. **Richiamo**: il giocatore può ricevere un massimo di tre richiami, dopo diventa ammonito.
 2. **Ammonizione**: il giocatore viene sospeso dal gioco per 15 minuti. Massimo tre ammonizioni, dopo le quali si viene espulsi dalla sessione.
 3. **Espulsione**: il giocatore può tornare a casa per riposarsi e meditare su quanto ha fatto.
- Prefetti: i prefetti sono gli arbitri e, come ovvio, sono la massima autorità su campo. Sappi che anche i Generali, i capitani ed i tenenti collaborano con i Prefetti. Ci verranno indicati il giorno dell'evento e tutti i prefetti porteranno una fascia con il simbolo dell'associazione bene in vista.
- Dimensione scudi ed armi a due mani (spadoni/asce bipenne, etc): ti dico subito che **armi fantasy non saranno accettate**. ISDG è un'associazione di stampo medievale. Gli scudi e le armi a due mani devono, partendo da terra, arrivare massimo sotto l'ascella dell'utilizzatore. **Gli scudi non potranno essere più larghi delle spalle dell'utilizzatore**. Per gli scudi tondi il raggio deve essere uguale all'avambraccio con il pugno chiuso dell'utilizzatore, Così facendo unendo i pugni si ha immediatamente il diametro massimo.
- Armature fantasy e/o in lattice possono tranquillamente restare a casa. Non saranno accettate e/o conteggiate. Cuoio e metallo, ragazza30. Lasciamo il resto ai deboli di cuore. Ci invitiamo a visitare l'indirizzo: www.armoraro.isignoridella guerra.com dove potrai trovare un utile strumento per creare la tua corazza in maniera precisa e accurata!
- Incantesimi, poteri speciali e PNG: cosa? Che ci fa qui questo punto? Sicuramente ti hanno detto qualche cosa di sbagliato. **In ISDG non ESISTE nulla di tutto questo..**
- Tutte le altre situazioni di gioco particolari le vivrai in prima persona, come riassetamento truppe, tregue, omicidi, rapimenti, torture ed inquisizione. Saranno tutte situazioni in cui non sarà necessario avere un regolamento rigido.

Ricorda, I Signori della Guerra è un gioco **medievale**, tutto ciò che è fantasy non è accettato dall'associazione.

Col tempo siamo sicuri che apprezzerai il nostro mondo basato sull'Europa del 1375.

Benvenuto nel medioevo, benvenuto ne I Signori della Guerra!

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Copyright © Universal Unified LARP System by Giulio Trimarco.

1 Introduzione

Soldato, stai per entrare nel mondo medievale de I Signori della Guerra (ISDG).

In un'ipotetica Europa del 1375 un Unico, grande Impero, domina incontrastato sul vecchio continente e parte del nord Africa.

Sul trono imperiale, a Berlino, l'imperatore Teodorico V e l'imperatrice Sigilda governano con un pugno di ferro le province imperiali, collaborati da uno stuolo di Prefetti Imperiali che, con l'ausilio della Magna Carta Imperii, schiacciano con ferocia ed efficienza qualsivoglia "trasgressione".

Ma questo impero, conosciuto dai contemporanei come Unico Impero, è formalmente diviso in 4 fazioni: l'Unico Impero (la fazione dominante), il Gran Ducato Anglosassone, il Gran Ducato Germanico ed il Gran Ducato Italico.

Un mondo dove solo coloro che hanno la forza delle armi o delle masse riescono a forgiare il proprio destino, un mondo dove il popolo, affamato ed oppresso, guarda a questi potenti definendoli ... *I Signori della Guerra!*

1.1 Cos'è questo tomo?

Quello che stai leggendo è il Tomo I - Il Regolamento, il tomo dove troverai tutte le regole che ti permetteranno di giocare battaglie, agguati, sortite e tutto ciò che i Signori della Guerra hanno da offrire.

Ovviamente, come in tutte le discipline pratiche, leggere questo regolamento non sarà sufficiente. Molte delle regole qui descritte riguarderanno attività fisiche, come combattere o curarsi.

Finché non ti troverai a praticare codeste attività in prima persona alcuni dei concetti qui descritti potranno sembrarti privi di fondamento o di difficile applicazione. Non temere, appena arriverai sul campo troverai ufficiali, generali arbitri o gli stessi Signori della Guerra che saranno pronti a darti dimostrazione pratica di quello che, a breve, leggerai in

1.2 Cos'altro mi serve?

Il regolamento è composto da altri due Tomi: Tomo 2 - Carriere e Tomo 3 - Competenze.

Sebbene per le prime 2-3 sessioni di gioco non hai obbligo di generare un personaggio, prima o poi potresti aver voglia di creare un tuo alter-ego medievale.

Questi due tomi contengono tutto il necessario per plasmare il tuo personaggio nei minimi dettagli e vivere ancor più profondamente nell'Europa dell'Unico Impero!

1.3 Buon senso ed intelligenza

Come premessa generale al regolamento, ricordiamo che I Signori della Guerra è un gioco che prevede combattimento simulato e scene d'azione.

Proprio per questo tutti i partecipanti sono **OBBLIGATI** ad usare il buon senso e la razionalità prima di qualsiasi altra cosa.

In nessun caso è consentito, accettato od autorizzata la messa a rischio dell'incolumità propria e di altri membri.

E' necessario essere sempre cauti e vigili, anche nei momenti più concitati, al fine di poter garantire la sicurezza che un hobby come il GRV richiede.

1.4 Regola d'Oro de I Signori della Guerra

Nessun regolamento può essere perfetto o coprire ogni singola casistica.

Il regolamento de ISDG non fa eccezione (anche se ci

piacerebbe :P).

La nostra regola d'Oro è la seguente: *nel dubbio, è no.*

Questa frase, che può sembrare folle a prima lettura, sul campo, durante le giocate, vedrete che acquisterà nuovi ed interessanti significati ma mano che vi perverranno *geniali idee* su cosa fare o come farlo.

Inoltre qualsivoglia *palese abuso* del regolamento è sempre soggetto alla famosa regola d'Oro: *nel dubbio, è no.*

Il regolamento non è a prova di "furbo" e, proprio per questo, lo staff si riserva di poter vietare o riprendere qualsiasi utilizzo del regolamento volutamente distorto, mal interpretato o, semplicemente, inappropriato alla situazione.

2 Pretori ed arbitraggio

Ne I Signori della Guerra intendiamo fare il possibile affinché il gioco si svolga nella maggiore legalità possibile.

Faremo di tutto per controllare che nessuno di noi si "dimentichi" di scalarsi i danni (o altre cosucce) ma, ovviamente, nel mezzo di una battaglia non sarà possibile intervenire.

Proprio per questo abbiamo inserito un meccanismo per far notare al giocatore in questione che dovrà porre più attenzione in futuro alle poche, elementari, regole necessarie per un gioco soddisfacente.

2.1 Ammonizioni

Ci saranno tre livelli di segnalazione: *Richiamo, Ammonizione ed Espulsione.*

Richiamo: il giocatore viene richiamato ed il pretore segna nome e cognome. In questo caso non vi è alcuna penalità immediata per il giocatore. Si possono accumulare massimo due richiami.

Ammonizione: il giocatore può essere ammonito e l'arbitro segna nome e cognome. Questo vuol dire che il giocatore dovrà restare 30 minuti fuori dal gioco ed al seguito dell'arbitro. Si può ricevere l'ammonizione per qualche infrazione grave o dopo aver accumulato già **due** (2) richiami. Si possono accumulare massimo due ammonizioni.

Espulsione: il giocatore può essere *espulso* dalla sessione in corso (non potrà più rientrare). L'espulsione avviene o per qualche motivo particolarmente grave (azioni estremamente pericolose, risse, etc.) o dopo aver accumulato già **due** (2) ammonizioni.

2.2 Pretori ed Ufficiali

Ne I Signori della Guerra vi sono due figure che fungono da arbitri: i **Pretori**, persone che svolgono

I Signori della Guerra: Regolamento Pretori ed arbitraggio

esclusivamente l'arbitraggio durante una sessione, e gli **Ufficiali**, ovvero i Generali, i Capitani ed i Tenenti.

I Pretori sono coloro che hanno l'ultima parola su una data disputa. In ogni partita vi sarà un Capo Pretore a cui tutti gli altri Pretori possono fare riferimento in caso vi fosse necessità.

Gli Ufficiali hanno un ruolo di supporto "capillare" ai pretori (e durante il gioco stesso)

Passiamo ad analizzare più in dettaglio:

Cosa possono fare gli Ufficiali?

Generali: In caso di mancanza di un Pretore possono farne le veci e chiamare un *Sisto* (sospensione del gioco) ed un *Persequi* (continuare da una situazione sospesa).

Sempre in assenza di un Pretore il generale può sanzionare il giocatore con un *Richiamo/Ammonizione/Espulsione*, che andrà comunicata al primo Pretore disponibile.

Capitani: i capitani possono collaborare con i Generali, in mancanza di un pretore. Possono chiamare un *Sisto* (sospensione del gioco) od un *Persequi* (ripresa del gioco) in mancanza di un Pretore o di un Generale. In caso possono proporre ad un Pretore o ad un generale una sanzione in caso di gioco scorretto o pericoloso da parte di un giocatore.

Devono raccogliere lamentele/annotazioni dai Tenenti e dalle altre figure di gioco, come sacerdoti, cerusici, etc.

Tenenti: stesso discorso dei capitani. In assenza di un Pretore, Generale o Capitano possono chiamare un *Sisto* (sospensione del gioco) od un *Persequi* (ripresa del gioco). Hanno l'onere di raccogliere eventuali lamentele/problemi delle persone sotto il suo comando e riportarle al capitano.

Gli ufficiali di un'altra fazione, possono riprendere un soldato di un altro esercito?

Assolutamente sì.

Gli ufficiali (Generali/capitani/tenenti) sono *bivalenti*: giocano e controllano.

Proprio per questo tali figure sono selezionate accuratamente dallo staff.

E' necessario attendere la fine dello scontro per evidenziare qualcosa?

Sì. In nessun caso si può riprendere un giocatore durante una parte "attiva" del gioco o durante uno scontro.

Essendo difficile stabilire un fine scontro, sarà demandata all'ufficiale il momento migliore per far presente l'accaduto.

In ogni caso, situazioni di particolare emergenza (pericolose) vanno notificate *immediatamente*.

Se un giocatore (ad esempio un soldato semplice) ha qualcosa da ridire su un altro giocatore, come deve comportarsi?

Nessun giocatore può lamentarsi di un altro giocatore durante un momento attivo del gioco (scontro o quant'altro).

Appena possibile dovrà rivolgersi ad un Pretore o all'ufficiale più alto in grado disponibile di qualsiasi fazione.

Lamentarsi di un altro giocatore durante uno scontro o altre parte attiva della sessione potrà essere motivo di Richiamo da parte di Generali o Pretori.

Importante: Gli ufficiali svolgono la loro funzione di controllo in maniera **trasversale** alle fazioni. Prima di pensare a "vincere" si deve curare il "buon gioco" ed evitare polemiche che possano rovinare la sessione di gioco a tutti.

3 Combattimento

Quelle che seguono sono le regole che governano tutti i combattimenti all'interno de ISDG.

E' assolutamente obbligatorio, nel caso non fossi un veterano de ISDG, farti dare dimostrazione pratica di come applicare tali direttive. Molte delle nozioni ti sembreranno scontate o talmente intuitive da essere immediatamente applicabili senza nemmeno una piccola dimostrazione pratica.

Sbagliato!

Qui troverai descritto ciò che puoi fare in combattimento. **Tutto ciò che non viene esplicitato è vietato.**

Inoltre un elenco di azioni concesse o vietate non ti renderanno certo un grande combattente. Ricordati che ogni regola è stata pensata al fine di poter garantire il massimo del divertimento e dell'emulazione storica (all'interno di un GRV) ed è ripresa da manuali autentici dell'epoca, non campata in aria!

Come menare un fendente? Come bloccare con lo scudo? Con quanta forza posso colpire il mio avversario?

A queste, ed altre domande, ti daranno risposta le persone che troverai su campo. Vedrai che, oltre ad imparare i rudimenti del combattimento, troverai l'attività molto divertente e stimolante. A meno che tu non sia fiore de Liberi sono sicuro che ci vorrà qualche scontro prima che tu, e la tua arma,

diventiate intimi amici.

Adesso basta chiacchiere e comincia a leggere il regolamento!

Armi corpo a corpo e scudi devono essere costituiti da materiale gommoso (lattice) appositamente studiato per non ferire gli altri giocatori. Frece e dardi dovranno soddisfare le necessità del gioco, mostrando una punta di gomma molto morbida o di gomma piuma.

Armature e vesti di protezione dovranno essere costituite da materiale "storico", come pelli, cuoio, stoffe o metallo. In nessun caso le armature devono presentare bordi taglienti, sporgenze acuminate (come spuntoni, chiodi, etc.) o presentare altri tipi di "accessori" pericolosi, sia per chi le indossa, sia per gli altri giocatori.

Tutte le armi ed armature andranno ispezionate dagli arbitri di gioco preventivamente all'inizio della sessione. L'organizzazione si ritiene la facoltà di vietare l'uso di materiale reputato pericoloso e/o offensivo per il tipo di attività svolta.

In ogni caso, per l'accettazione, sarà facoltà dell'arbitro che sta esaminando l'equipaggiamento testare quest'ultimo sul proprietario.

Durante tutta la sessione di gioco si dovrà mantenere un comportamento corretto. In nessun caso si dovranno portare colpi od effettuare manovre sconsiderate o con una forza superiore a quella indicata dal buon senso.

In caso di infrazione ripetuta delle più semplici regole del buon senso si potrà sanzionare il giocatore con un periodo di fermo o, in casi estremi, l'espulsione dalla sessione di gioco.

arrecare danno fisico reale a terzi. Il secondo requisito è la punta morbida, atta a colpire anche in allungo.

3.1 Direttive Base

Qui a fianco elenchiamo le direttive base. Esse riguardano il tipo di equipaggiamento che sarà possibile utilizzare durante una sessione ed altre regole generali che dovranno sempre essere tenute a mente.

Tutto chiaro, soldato!?

3.2 Corpo a Corpo

Il combattimento avverrà con armi in lattice (od in altro materiale gommoso), atto a non ferire gli altri giocatori. Potranno essere utilizzate tutte le tipologie di armi: spade, asce, martelli, bastoni, lance, etc.

Il requisito primario è che nessuna di tali armi deve

Nota: ISDG è una associazione con ambientazione storicistica, equipaggiamento di evidente stampo fantasy o non appropriato al periodo di riferimento (Europa 1375), potrebbero essere ritenute non idonee all'utilizzo durante le sessioni.

Seguono le direttive base del combattimento:

- Ogni personaggio (giocatore) ha 2 Punti Ferita (PF) di base più eventuali PF concessi dall'armatura indossata.
- Tutte le armi arrecano 1 danno.
- Ogni attacco andrà caricato quanto necessario per dare l'idea di un colpo ben assestato. In nessun caso è necessario caricare i colpi in maniera smisurata o grottesca. Colpi caricati con il solo movimento del polso non sono validi (tapping).
- Non è obbligatorio *simulare* i colpi ricevuti. Una volta incassato un colpo ci si scalerà la ferita mentalmente e si continuerà a combattere normalmente.
- In caso si volesse simulare una ferita subita, cercate di non esagerare, rendendo la scena poco credibili o grottesca.
- Le seguenti locazioni non sono bersagli validi: mani, collo, viso, dalla caviglia in giù, genitali. Si è abilitati a colpire in testa solo di taglio e perpendicolarmente al terreno, ovvero dall'alto verso il basso. In nessun caso è possibile colpire di punta alla testa/collo/volto. Colpi di punta al petto delle donne sono vietati.
- E' possibile spingere con lo scudo, applicando

Dimensione dello Scudo

Lo scudo deve essere dimensionato alla persona. Non è possibile determinare dimensioni specifiche. Uno stesso scudo può essere troppo grande per una persona e troppo piccolo per un'altra. Di conseguenza la dimensione massima di uno scudo non tondo, si calcola come segue:

Poggiando l'estremità inferiore dello scudo per terra, lo stesso deve poter essere messo sotto l'ascella dell'utilizzatore, senza sollevarsi sulle punte. La larghezza massima dello scudo non può essere più ampia delle spalle dell'utilizzatore. Dimensioni maggiori non saranno utilizzabili da quella specifica persona.

Uno scudo tondo deve essere dimensionato come segue:

Per gli scudi tondi il raggio deve essere uguale all'avambraccio con il pugno chiuso dell'utilizzatore, Così facendo unendo i pugni si ha immediatamente il diametro massimo.

Gli scudi devono essere di materiale sufficientemente rigido da **non** piegarsi quando colpiti da un'arma.

Questo per evitare situazioni equivoche.

sempre una forza commisurata al proprio antagonista (ricordandosi che è un gioco). Gli scudi devono rispettare dei canoni di dimensioni in relazione all'utilizzatore (leggere la colonna a fianco).

- E' possibile afferrare con le mani i bastoni delle armi come lance, martelli da guerra, mazze, etc.
- Se si afferra un'arma non si può stratonare l'avversario per farlo cadere in terra.
- Un avversario che cade in terra non è dichiarato morto. E' vietato colpirlo di punta con violenza ma potrà combattere e difendersi normalmente.
- Non è possibile afferrare il corpo dell'avversario in nessun modo. Questo per ovvia motivi di sicurezza. Una deroga a tale regola è demandata ad un Pretore in zona che, in base alla situazione, può permettere il contatto fisico.
- E' possibile colpire con il piatto dello scudo un avversario, moderando la forza. L'attacco non causerà alcun danno ma può essere mirato a disorientare il nemico.
- E' vietato gettarsi sopra un avversario in piedi od a terra.
- Le armi su asta **devono** essere brandite con 1 o 2 mani. Nel caso si brandisca a 2 mani non è possibile far scivolare l'asta dell'arma in una mano tenendola con l'altra.
- Le armi su asta, tipo lance o picche possono colpire di taglio, causando danno normale ma devono colpire con la parte della "lama". Se l'arma

non ha una lama identificabile non sarà possibile colpire di taglio.

- Le armi su asta non possono essere utilizzate mentre si è sdraiati per terra.

3.3 Combattimento a Distanza

Il combattimento a distanza può avvenire con archi, balestre, pugnali da lancio, asce da lancio, giavellotti, lance, etc. Non sarà possibile scagliare: Scudi, martelli, oggetti pesanti o non costruiti per essere scagliati, come spade, oggetti trovati per terra o pezzi di armatura. Che il buon senso vi illumini!

- Armi scagliate, come pugnali, lance, etc., arrecano 1 danno, che le armi corpo a corpo.
- Gli archi e le balestre arrecano 2 danni. Ricordiamo che una persona senza armatura è morta con una sol colpo.
- In caso la persona che riceve un dardo/freccia è in condizione da non poter distinguere cosa lo abbia colpito (di spalle) chi ha scoccato è autorizzato a chiamare "FRECCIA!" o "DARDO!", per informare il bersaglio che deve scalarsi 2 (due) danni.
- Bisogna sempre mirare al torace e mai altezza viso. Scagliare armi che passano sopra le fila nemiche per colpire gli avversari nelle retrovie sono PERICOLOSI e verranno sanzionati dai pretori o ufficiali.
- Locazioni non valide: Testa, viso, collo, genitali, seno delle donne (non protetto da armatura rigida). Se si dovesse colpire un'arma (od altro oggetto **che sporga circa 1 metro e/o non sia sul corpo**) del bersaglio, NON verrà considerato danno.
- Le armi vanno scagliate con una forza moderata e non devono superare un certo peso, oltre ad avere punte morbide.
- Archi e balestre non possono superare le 30 Lbs (libbre) e dardi e frecce dovranno essere imbottiti in maniera più che sicura.

- Scudi a tracolla non sono considerati validi, se non dopo aver acquisito la competenza idonea.

3.4 Ferite ed incoscienza

Ogni qual volta un personaggio viene colpito in maniera valida, subirà un numero di ferite (PF) in base al tipo di arma che lo ha colpito: 1PF o 2PF.

A questo punto dal totale PF vengono sottratti i PF (il tutto mentalmente) e, in caso il totale sia 0PF, si procede come descritto di seguito.

In ISDG vi sono 4 stati per un personaggio:

- 0 PF rimanenti: **Incapacitato**
- 1 o + PF rimanenti: **Normale**
- Da Incapacitato si riceve un colpo conclusivo: **Incosciente**.
- **Morto**: ... necessita di spiegazioni?

Il personaggio viene considerato "morto" solo in particolari sessioni di gioco o a valle di specifici avvenimenti (come l'inquisizione, spiegata più avanti).

Stato Normale: in questo stato il giocatore non ha alcuna limitazione di sorta.

E' possibile essere curati da un qualsiasi personaggio che abbia la competenze necessarie. E' anche possibile curarsi in autonomo se si ha la competenza necessaria.

Stato Incapacitato: appena il giocatore arriva a 0 (zero) ferite deve "crollare" a terra e non potrà più muoversi. E' consentito urlare, gridare aiuto e richiedere l'intervento di un dottore. Ci si può spostare solo se aiutato da un compagno.

In caso si avesse disponibile un infuso o unguento è possibile farne uso.

E' possibile essere curati da un qualsiasi personaggio che abbia la competenza necessaria. E' anche possibile curarsi in autonomo se si ha la competenza necessaria.

Si deve permanere in questo stato per 10 minuti o a fine al termine dello scontro, la prima delle due condizioni (il fine scontro verrà enunciato da un

pretore, o figura equivalente).

Al termine di questo periodo ci si rialzerà con 1 (una) ferita.

Stato Incosciente: una volta giunti in questo stato, a seguito di un colpo conclusivo, il personaggio perde memoria degli ultimi 10 minuti di vita (gioco).

Si dovrà restare fermi sul posto, non si può parlare e, a livello di gioco, non si ha percezione di ciò che avviene intorno. In caso ci se debba spostare (in gioco) sarà necessario l'aiuto di giocatori ancora in stato normale.

Si deve permanere in questo stato per 10 minuti o a fine scontro, la prima delle due condizioni. In caso la permanenza in questo stato sarà variata in base alle esigenze contingenti. Al termine di questo periodo ci si rialzerà con 1 (una) ferita.

Mentre si è incoscienti è importante notare che non si potranno ricevere cure se non prima essere stati portati alla condizione di Incapacitato.

Stato Morto: il personaggio è considerato ... mmm ... morto.

Realmente il personaggio potrebbe essere salvato se, entro 5 minuti, un cerusico con la competenza Chirurgia riuscisse ad applicare una fascia blu.

In tal caso il personaggio si ritroverebbe in stato di incoscienza.

Da questo momenti poi si seguiranno le regole per la guarigione normalmente.

4 Altre meccaniche di gioco

Di seguito elencheremo alcune meccaniche di gioco che sicuramente vi vedranno coinvolti ma che sono di utilizzo meno continuo rispetto a quelle sopra descritte.

Ci rendiamo perfettamente conto che ISDG si distingue dalla massa dei GRV in quanto propone un mondo di gioco articolato ed ispirato alla complessa, e spesso irrazionale (per una mente moderna) realtà medievale.

Proprio per questo ti invitiamo a leggere le regole sotto riportate, così da essere preparato per ogni evenienza.

4.1 Riassetamento Truppe

Ogni Generale avrà a disposizione un certo numero di Riassetamento *truppe*.

Il riassetamento truppe è un ordine che solo il generale può prendere (neanche al primo ufficiale si può derogare tale possibilità) con cui le truppe riprendono fiato e si riorganizzano.

Le modalità affinché un riassetamento truppe abbia effetto sono le seguenti:

Il generale ordina un "riassetamento truppe".

Le truppe devono sedersi per terra divise per compagnie. Ogni tenente dovrà avere intorno i suoi effettivi.

Si dovranno attendere 10 minuti (o altro tempo comunicato prima delle sessioni di gioco) nei quali almeno un dottore deve aggirarsi fra le truppe e "verificare feriti, contusi, etc". In mancanza di un dottore anche un prete/sorella con le competenze di cura avranno la stessa funzione. In mancanza di queste figure il tempo di attesa sarà 20 minuti.

Se, durante il riassetamento truppe, più di $\frac{1}{4}$ (25%) dell'esercito si alza, il riassetamento truppe non avrà effetto e verrà perso. Quindi, se vi sono degli effettivi abili al combattimento, potranno essere messi di guardia alle restanti truppe.

Se tutto viene portato a termine con successo tutti gli effettivi dell'esercito andranno al massimo dei propri Pf.

Questa operazione andrà iniziata quando nessun nemico è in vista. Si potrà essere attaccati durante un riassetamento truppe.

In caso vi fossero "attive" altre meccaniche a tempo come, ad esempio, per catturare una fortezza, il riassetamento truppe non modificherà in alcun modo tali tempistiche (è tempo di gioco effettivo).

4.2 Stendardi e stendardieri

Ogni fazione ha un proprio stendardo che la rappresenta e va tenuto bene in vista ed in posizione eretta.

Lo stendardiere, una figura appuntata per la gestione dello stesso, ha diritto a +2 Grossi a fine sessione, se ritenuto valido dal generale (in gioco) e dallo staff (fuori gioco)

Durante uno scontro lo stendardo può essere catturato, portato vicino allo stendardo della propria fazione e, dopo aver sventolato 10 volte assieme al proprio, urlare **"<NOME FAZIONE> IN ROCCA!"** fino a che gli avversari non smettono di combattere e/o fuggono dal campo di battaglia.

E' ovvio che, non essendo un videogame (credo tu te ne sia accorto), non è pensabile che le truppe a cui è stato catturato lo stendardo smettano all'unisono di combattere. Siate elastici.

In ogni caso la fazione che ha perso lo stendardo viene considerata "sconfitta".

Chiunque verrà sorpreso a fare chiamate strane od equivoche appena lo stendardo avversario viene

accostato al proprio, verrà sanzionato con una ammonizione.

E' obbligo del generale e capitano della fazione in rotta, anche se Incoscienti, avvertire le proprie truppe dell'accaduto e farle fuggire o cessare le ostilità

4.3 Stendardi e compagnie di ventura

Se una fazione, o compagnia di ventura, combatte sotto Condotta per un'altra (in poche parole come mercenari), entrerà in battaglia con il *proprio* stendardo.

Sarà possibile, per gli avversari, catturare lo stendardo della fazione "mercenaria" che, come previsto dalle regole per la cattura degli stendardi, dovrà uscire dallo scontro, essendo considerata sconfitta, anche se la fazione mandataria della Condotta è ancora ingaggiata in battaglia.

Viceversa, se la fazione contraente viene sconfitta i mercenari saranno liberi di decidere se abbandonare l'ingaggio oppure continuare: in ogni caso non sanzionabili da Manga Carta.

Per tutto il resto valgono le normali regole della cattura degli stendardi.

4.4 Fine Scontro

Ne I Signori della Guerra ci sono vari modi per determinare se uno scontro è concluso:

1. Solo una delle fazioni ingaggiate in battaglia sopravvive allo scontro.
2. Tutti gli stendardi delle fazioni nemiche vengono catturati e portati vicino al proprio, come descritto nelle regole per gli stendardi.
3. I generali avversari dichiarano la resa. Questa potrà essere a seguito di accordi fra fazioni, come tributi, salva la vita, etc.
4. Lo stendardo fugge dal campo di battaglia. In

questo caso si parla di sconfitta "con disonore". Nel caso in cui i soldati rimanenti dovessero comunque vincere lo scontro, non potranno reclamare la vittoria.

5. Un prete chiede un armistizio e gli avversari accettano. In questo caso lo scontro è da considerarsi concluso ed eventuali prigionieri rilasciati. Se ciò non dovesse avvenire l'armistizio salta e le conseguenze sarebbero le stesse di non aver accettato la tregua.

4.5 Cure

Ne I Signori della Guerra vi sono diverse cure. Tutte le cure si applicano ad un braccio (quello che preferite)

Le cure sono:

Rosse: conferiscono 2 Pf

Gialle: portano a Pf massimi

Blue: possono riportare in stato di Incosciente un personaggio Morto, un personaggio da stato di Incosciente ad Incapacitato o far recuperare dai danni da tortura. Non curano alcun Pf

Per applicare le cure bisogna avere le competenze necessarie (descritte nel Tomo II e Tomo III).

La corretta procedura per applicare le cure è la seguente:

1. Il personaggio che riceve la cura deve essere in uno stato **normale**, **Incapacitato** o, in caso si usasse la competenza Chirurgia, **morente**.
2. Il personaggio che riceve la cura può essere seduto, sdraiato o in piedi. Questo è determinato, soprattutto, dallo stato del paziente: normale, Incapacitato o morente.
3. Il personaggio che riceve la cura **NON** può essere ingaggiato in alcuna attività fisica. Non può muoversi (camminare, strisciare, etc), non può combattere

(anche tenere uno scudo sollevato a difesa è considerato combattere).

4. Il dottore (colui che applica la cura) deve spendere almeno una decina (10) secondi per applicare la cura. Non è possibile passare la cura al paziente e farla applicare al paziente stesso (a meno che il paziente non abbia la competenza necessaria).
5. Solo a cura completamente applicata, il paziente è libero di muoversi e tornare alle normali attività.

Ricordiamo che è possibile per un paziente in possesso di fasce per la cura, passarle ad un dottore che ne avesse finite.

Le fasce di cura, una volta utilizzate (legate), non saranno recuperabili dal dottore, da chi le avesse fornite o da chi le ha al braccio. Solo a fine sessione sarà possibile recuperare tale materiale.

In parole povere: portatevi tante fasce!

4.6 Saccheggi e razzie

Soldato, la tua paga è misera, i rischi che corri in battaglia sono tanti, come pensi di andare avanti?

Razziano e saccheggiando, ovviamente!

Ebbene, nel mondo de I Signori della Guerra è possibile indulgiare in queste azioni sconvenienti e poco nobili, seppure diffusissime.

Potrete, ad esempio, saccheggiare, ovviamente, i personaggi in stato di Incoscienza o Incapacitati!

Tutti possono fare razzia dei "caduti" ma, così facendo, sono perseguibili da Magna Carta Imperii. Solo le carriere autorizzate (come i Berrovieri) possono dedicarsi a questa arte malsana e riconosciuta come indegna senza alcun tipo di limitazione.

Ecco come effettuare queste azioni a livello pratico: parte oggetti palesemente di gioco a vista, per oggetti

più piccoli o nascosti è obbligatorio chiedere al giocatore se sono posseduti oggetti di valore. Il "perquisito" è obbligato a dire la verità.

In caso si venisse a sapere che ha mentito volutamente, verrà sanzionato con una Ammonizione, oltre a vedersi "requisiti" gli oggetti.

A discrezione della vittima (colui il quale viene perquisito) ed entro i limiti del buon senso, è possibile rifiutarsi di dare indicazioni su eventuali oggetti posseduti ma accordare il permesso su dove sia possibile perquisire fisicamente alla ricerca di oggetti o preziosi.

Questo potrebbe tornare utile nel caso in cui si possedessero bisacce con doppi fondi, ecc.

E' ovvio che tutti gli oggetti di gioco debbano essere presenti in punti perquisibili. In caso contrario si verrà ammoniti e gli oggetti requisiti dallo staff.

4.7 Tortura ed interrogatori

Ovviamente, soldato, non avrai pensato che in un mondo medievale la tortura possa essere bandita.

Infatti eccoci qui a descrivere le procedure per infliggere al tuo personaggio qualsiasi tipo di menomazione.

Per prima cosa la tortura che ci apprestiamo a descrivere è una tortura altamente tecnica, e solo chi possiede la competenza idonea è capace a praticare.

Chiunque non abbia tale competenza può limitarsi a ferire un personaggio, senza però, aggiungere nulla di ... terribile.

Alla presenza di un torturatore esperto sarà possibile procedere a tutta una serie di torture che **infliggeranno iPF ed una menomazione** (entrambe). Per ognuna di queste menomazioni si necessiterà di qualche minuto di gioco.

Chi subisce la tortura e/o l'eventuale amputazione, **dovrà cercare di giocare la propria menomazione per un tempo di circa 10 minuti** ad arto

torturato/menomato, **il tutto cumulativo.**

Es. A Caio viene mozzata la lingua (testa) e strappate le unghie alla mano destra... prima di convincersi a parlare. Dovrà giocarsi un menomato per circa 20 minuti.

4.8 Corazza ed armature

In ISDG ogni giocatore ha la possibilità di indossare corazze ed armature.

Il metodo per calcolare le corazze è semplice, anche se particolareggiato.

A tal proposito rimandiamo all'apposito modulo, Profilo Armatura, oppure all'Armoraro OnLine, una applicazione web che potrete trovare all'indirizzo: www.armoraro.isignoridella guerra.com

Vi sono alcune restrizioni sulla corazza in ISDG:

- Si accettano solo materiali storici: pelle, cuoio, metallo, pelliccia, ecc.
- "Armature" (per noi coperture) in lattice non saranno accettate se non conformi ad uno standard di storicismo accettabile e, in nessun caso, conteggiate.

Le armature aggiungeranno PF ai due PF di base con cui ogni giocatore parte.

Le armature possono essere sovrapposte in qualsivoglia modalità (nel dubbio chiedete) e verranno conteggiate per le locazioni specifiche che andranno a coprire.

Per ISDG locazioni specifiche sono intesi: gomiti, mani, ginocchia, piedi, ecc.

Per ulteriori dettagli ti rimandiamo al sito.

4.9 Preti e Tregue

Su campo potrebbero essere presenti degli esponenti della chiesa Romana, canonizzati, a cui il Santo Padre conferisce una certa autorità politica.

Da un certo rango ecclesiastico in poi tali esponenti posseggono una Immunità Diplomatica persistente, ovvero sono sempre e comunque sotto tutela della chiesa e della Magna Carta Imperii.

In ogni caso è possibile, per i membri canonizzati, richiedere una tregua nel nome del Signore della Santa Romana Chiesa, al fine di far cessare le ostilità in corso.

Per far sì che le tregue vengano accettate l'esponente ecclesiastico deve rispettare quanto segue:

1. Avere abiti monastici e/o da cavaliere canonizzato
2. Non avere armi (compresi scudi) in vista. Questo comprende armi nel fodero. Armi nascoste, ovviamente, non essendo visibili, sono "accettabili". Sta a chi accetta la tregua essere vigile.
3. Possedere una croce astile: una croce almeno di 1m di altezza
4. Legare un rosario alla croce
5. Gettarsi nella mischia urlando che lo scontro in atto deve cessare e chiunque non lo faccia andrà incontro all'ira del Signore, oltre che alla Magna Carta Imperii.

La tregua, se accettata, porterà alla cessazione delle ostilità da tutte le parti coinvolte e, conseguentemente, all'allontanamento di tutti gli schieramenti.

La tregua ha una durata in minuti come descritto nelle varie competenze.

4.10 Tregue e Condotte

Se la fazione che ha contratto la Condotta accetta una tregua, anche la fazione sotto Condotta è obbligata a cessare le ostilità.

Nel caso la tregua non fosse rispettata ci si atterrà alle varie punizioni come da Magna Carta Imperii.

4.11 Tregue e fazioni non in tregua

Se due fazioni accettano una tregua, eventuali terze fazioni potranno ingaggiare battaglia con una delle due fazioni solo a valle di una dispensa dall'esponente della chiesa che ha richiesto la tregua.

L'esponente potrà acconsentire che l'attacco abbia luogo, può negare il consenso o può dare l'assenso dopo aver chiesto lo stato alla fazione che sta per essere attaccata.

In caso si attaccasse una fazione "in tregua" senza l'assenso di chi ha richiesto la tregua, si applicheranno tutte le sanzioni previste da Magna Carta Imperii, con l'aggiunta di "Ingerenza".

4.12 Quante tregue?

In base al rango ecclesiastico il papato e l'impero accetteranno che una figura ecclesiastica richieda fino ad un certo numero di tregue.

In caso ve ne fossero in eccedenza, si rischierà di subire delle sanzioni da Magna Carta Imperii, per una eccessiva ingerenza in affari politici da parte della chiesa Romana.

- Contratti di Ingaggio
- Contratti di cattura

5 Condotte, contratti, note di credito e Magna Carte Imperii

E sì, il mondo de I Signori della Guerra è un mondo vasto, complesso ed articolato: proprio come il medioevo.

E' comune errore, infatti, pensare che il medioevo fosse un'epoca senza regole e legislazione.

Tutt'altro!

Spesso le situazioni erano sì complesse, articolate e confuse ma vi erano una miriade di trattati, accordi, licenze, condotto, ecc.

Ebbene ISDG, in piccolo, cercherà di farvi assaporare un'epoca in cui tali trattati erano all'ordine del giorno...

5.1 Condotte

Le condotte sono contratti dove un gruppo o fazione si mette al soldo di chi è disposto a pagare.

Le condotte fanno firmate dal Condottiero della fazione assoldata e dal dignitario della fazione che assolda: ovvero chi gestisce i soldi.

Le condotte presentano tutta una serie di opzioni che possono essere incluse al momento della stipulazione.

Non poter pagare la condotta o non rispettare gli accordi stipulati rende la parte in torto perseguibile come da Magna Carta Imperii.

5.2 Contratti di cattura ed ingaggio

In ISDG esistono due tipi di contratti che possono essere contratti da tutta una serie di carriere:

Entrambi i contratti sono vincolanti da parte di chi assolda e da parte di chi viene assoldato.

Infrangere le clausole del contratto espone alla parte in torto alla Magna Carta Imperii e a tutta una serie di conseguenze "spiacevoli" che possono andare dalla tortura, alla multa, all'esilio alla... morte del Personaggio.

Alcune Competenze si "attivano" solo sotto contratto, ed in specifico: Assassino.

5.3 Note di Credito

Ad un certo punto, nel medioevo, si è resa necessaria la possibilità di poter muovere consistenti cifre di danaro senza, però, doversi portare dietro interi bauli di argento.

L'Unico Impero, anche se in decadenza, ha una ricca economia, ancora fiorente che, spesso, richiede di far uso delle note di credito.

Tali note, infatti, firmate di chi ha la gestione economica della fazione o gruppo, permette di pagare cifra ingenti e non trasportabili o non rappresentabili in gioco.

Quasi sempre le note di credito trattano cifre in grossi (dettagli in seguito).

Come tutto in ISDG, firmare Note di Credito inadempienti porterà (oltre all'ira del truffato) a tutta una serie di conseguenze come da Magna Carta Imperii.

5.4 Magna Carte Imperii

L'ambientazione ISDG è un'Europa ipotetica del 1375 dove l'Unico Impero, un immenso regno suddiviso in 4 grandi fazioni, domina incontrastato su larga parte del vecchio continente.

L'Unico Impero è riuscito a mantenere un saldo dominio, fino ad oggi, grazie ad una legge scritta e rigorosamente applicata in tutte le province: la Magna Carta Imperii.

Dopo secoli, anche le nazioni limitrofe hanno capito la potenza di una tale legge ed hanno cominciato ad applicarla, con pochi e vaghi aggiustamenti.

In gioco la Magna Carta Imperii è una pergamena, realmente esistente e redatta, sulla quale vi sono tutta una serie di crimini ed effrazioni nei quali ogni personaggio può incorrere.

I Prefetti Imperiali, in gioco, sono coloro che hanno l'onere e l'onore di dover applicare la Magna Carta.

Tutti sono soggetti alla volontà dell'Imperatore: dal più semplice dei popolani al più potenti dei Gran Duchi.

E' da notare, ovviamente, che come nella realtà medievale, la legge è spesso vaga ed interpretabile, presenta insidie e punti oscuri... senza dimenticare che ogni Prefetto Imperiale potrà non solo interpretare la legge come più gli sembra appropriato, ma potrà anche scegliere la pena adeguata fra le molte previste.

Molte delle regole sopra descritte **non** saranno perseguite a livello di regolamento (fuori gioco) ma a livello di Magna Carta.

Proprio nell'ottica di aumentare e fluidificare il gioco la Magna Carta Imperii è uno strumento di cui ISDG vanno estremamente fieri: riuscire a regolamentare il gioco, all'interno del gioco stesso, aumentando le interattività fra i partecipanti.

6 Prefetti Imperiali e Nobiltà

L'Unico Impero è un organismo estremamente complesso ed articolato

Spesso le interazioni fra varie figure di rilievo, politiche e/o nobiliare, determina una sequela di attriti e incomprensioni che danno, molte volte, origini a scontri e malversazioni.

6.1 Prefetti Imperiali

L'Imperatore e l'Imperatrice sembrano possedere una sequela infinita di Prefetti Imperiali che, potremmo riassumere in: orecchie, occhi e bocca della famiglia Imperiale.

I Prefetti agiscono per volontà Imperiale senza alcun dubbio o ripensamento.

Se un prefetto imperiale prende una decisione è molto probabile che nulla potrà cambiarla, se non lui stesso.

I Prefetti Imperiali sono tutti di nobili origini, di nobili famiglie e godono di un immenso rispetto in tutto l'Impero e... oltre.

Chiamati ad espletare compiti difficili e spesso rischiosi, i Prefetti sono conosciuti per la loro rigidità e costanza.

E' risaputo, comunque, che qualche prefetto sia stato giustiziato per abuso di ufficio, corruzione o per crimini di stato, come tradimento.

Soldato, a te basta sapere che i Prefetti Imperiali sono coloro che fanno applicare la Magna Carta Imperii: per il tuo bene, è meglio stargli alla larga...

6.2 Nobilita'

Prima o poi potresti ritrovarci con la competenza Nobile.

Cosa vuol dire?

Prima di tutto che potresti esigere "rispetto" da personaggi non-nobili.

In caso riteniate insopportabile che dei comuni villici si appellino a voi con fare irrispettoso, potreste anche appellarvi alla Magna Carta.

Siate saggi, però, visto che un'orda di soldati infuriati con un nobile spocchioso potrebbero farvi capire quanto sia salutare essere tolleranti...

Secondo essere nobili dà una certa "immunità" alla Magna Carta Imperii. Molti dei crimini che possono essere commessi prevedono una riduzione della pena o, addirittura, l'immunità. Questo vale, però per crimini contro il popolino. Sul campo di battaglia è tutt'altra storia.

Come terzo punto potreste chiedere grazia in battaglia se vi offrirete come prigioniero ai nemici, offrendo loro un simbolo che siete stati catturati (uno scudo o un elmo) e, ovviamente, un rilascio dietro pagamento.

Come quarto ed ultimo punto, essere nobili permette di, almeno in teoria, poter dialogare con persone di alto rango senza essere allontanati o bistrattati.

7 Soldi ed oggetti

In ISDG è stato introdotto il concetto di soldo e la possibilità di comprare alcuni oggetti con essi.

Alcune carriere daranno diritto ad una paga, altre no, e dovranno guadagnarsi i grossi su campo, portando a compimento contratti, duelli, catture, etc.

Col tempo le possibilità di impiegare la propria moneta aumenteranno e, siamo sicuri, anche il vostro divertimento!

7.1 Grossi

Come nel 1375, la moneta più diffusa è il Grosso, moneta d'argento introdotta da Carlo Magno.

Nell'Europa de ISDG il grosso è la moneta conosciuta dall'Unico Impero ed è, ovviamente la moneta di riferimento non solo per l'Impero stesso ma per tutta l'Europa ed oltre.

Essendo il grosso basato sul valore del materiale con cui è fatta (in gioco, le monete sono di alluminio ;)), il suo valore è Unico ed Univoco.

Ogni giocatore potrà ritrovarsi a maneggiare tutta una serie di monete diverse, di diversa provenienza, forma, taglia o conio.

Non importa. Tutte le monete hanno un egual valore, dato dal materiale.

Esistono anche altri tipi di monete oltre al grosso, come gli assi o gli aurei, ma sono estremamente rari.

Per ora ti basti sapere che tutto quello che vedi nel mondo ISDG viene valutato in Grossi.

7.2 Decotti, infusi ...

L'uso di decotti, infusi ed erbe era molto diffuso nel medioevo. Le proprietà medicinali delle verdure e la loro preparazione era pratica nota da cerusici, erboristi ed alchimisti.

ISDG è pronta a presentarvi questi decotti ed infusi che potranno essere acquistati a suon di Grossi e pronti ad un loro utilizzo durante le sessioni.

L'effetto di tali infusi e decotti sarà descritto sulle varie boccette, in maniera chiara ed inequivocabile.

Fra le tante troverete anche dei veleni: vien da se che nessun veleno sarà spalmabile sul lama, al fine di uccidere al primo contatto.

Perché mai questa limitazione? Era prassi nel medioevo, no?

No. E per una serie infinite di ragioni non sarà possibile nemmeno durante le sessioni di ISDG.

Per utilizzare su se stessi o su di una "vittima" tali pozioni bisogna seguire questi semplici passi:

1. Stappare la boccetta
2. Fingere di berne il contenuto
3. Ritappare

Nel caso in cui si debba utilizzare la pozione su di una persona contraria bisogna assicurarsi che la stessa sia incosciente oppure impossibilitata a muoversi.

In alternativa sarà possibile fare *bere* una cosa per un'altra... il come sta a voi. Ci sentiamo di ricordare la famosa regola d'oro ed il buon senso.

Nota: è vietato bere il contenuto delle boccette realmente, per una questione di sicurezza personale.

8 Armi d'assedio

In ISDG è previsto l'utilizzo di armi d'assedio, come baliste, catapulte, arieti ecc.

Sebbene molte di queste armi siano utili durante assedi e battaglie di grosse dimensioni, come quelli che possono tenersi durante eventi di più giorni, abbiamo comunque deciso di includere tali regole.

8.1 Danni strutturali

In ISDG tutte le strutture e i macchinari di dimensioni molto grandi hanno un certo numero di Punti Struttura (PS).

Ogni Punto Struttura equivale a 15 Pf normali. Se, ad esempio, si venisse colpiti da un proiettile scagliato da una ballista, si subirebbero 1 o 2 Danni Strutturali (DS), per un totale di 15Pf o 30Pf.

E' evidente che nessuno possa sopravvivere ad un impatto diretto da tali armi.

Strutture come portoni, mura, torri, etc, si considera abbiano un certo quantitativo di PS.

Nota: qualsiasi struttura o macchinario possieda più di 5 PS (quindi 6PS o più) si considera *impervio* alle armi normali, ovvero non può essere danneggiato da spade, martelli, asce, ecc.

8.2 Tipologia e dimensioni

Le armi d'assedio si dividono in 3 principali categorie in base alla tipologia:

- Armi con tiro diretto (baliste, porcospini, balestre da assedio)
- Armi da impatto (arieti)
- Armi a tiro indiretto (trabucchi, catapulte...)

8.3 Armi a tiro diretto

Tali tipi di armi devo scagliare proiettili la cui punta (adeguatamente imbottita per questioni di sicurezza) risulti non più piccola di 13cm di diametro in modo da essere immediatamente riconoscibile e non confondibile con normali dardi e frecce.

L'apertura dell'arco deve essere, nel caso di una balista ad arco singolo, non inferiore ai 100cm.

Le balliste palintona devono avere colpi di grandezza non inferiore ai 15cm (per evitare di confonderli con normali sassi).

I danni inferti da questa tipologia di armi equivalgono a 1 DS.

Nota: eventuali scudi non offrono alcuna protezione contro questo tip di armi. Nel caso si "parasse" un colpo da queste armi, si subirebbe comunque 1 DS (15 Pf).

8.4 Armi da impatto

Queste armi possono assumere varie forme e dimensioni. Le indicazioni che elenchiamo sotto sono intese da applicarsi a tutte le armi di questo tipo.

L'arma più comunemente utilizzata da impatto è l'ariete.

Requisiti: lunghezza 300cm, diametro corpo 50cm, peso 12K.g, Utilizzato da almeno 4 persone

La testa *battente* deve essere adeguatamente e abbondantemente imbottita, tale da risultare innocua anche dovesse avvenire l'impatto con una persona

I danni inflitti da tali armi equivalgono a 2 DS. Anche in questo caso lo scudo non può essere utilizzato per parare il colpo e, in caso si venisse colpiti, si subirebbero 2 DS (30 Pf).

8.5

Armi a tiro indiretto

Generalmente catapulte e trabucchi (anche conosciuti come trabocchi o briccole/breccole).

Questa tipologia di armi può essere suddivisa in:

- Armi leggere
- Armi pesanti

Leggere: braccio di lancio di almeno 150cm, proiettile singolo leggero tra i 15 e i 20cm di diametro massimo, o più proiettili piccoli lancianti in contemporanea con diametro compreso tra i 7 e gli 11cm.

Pesanti: Braccio di lancio di almeno 200cm e perimetro dell'infrastruttura di base superiore ai 700cm, proiettile singolo pesante da 27cm almeno, proiettile leggero o più proiettili piccoli.

Danni: un proiettile leggero, scagliato da una macchina leggera, causa 1 DS. Non parabile da scudo.

Un proiettile pesante, scagliato da una macchina pesante, causa 3 DS. Non parabile da scudo.

Proiettile piccoli, ovvero ogni proiettile piccolo causa 2 Pf. I proiettili piccoli possono essere caricati in massimo di 5 su macchine leggere, ed un massimo di 20 su macchine pesanti. In questo caso, però, lo scudo può essere usato per parare.

9 Domande Frequenti

Seguono una serie di domande frequenti (FAQ) a cui, nel tempo, abbiamo dato risposta.

Alcune di queste FAQ sono parte del regolamento (già descritte sopra), ma abbiamo pensato di lasciarle qui, in evidenza per chiarezza e semplicità di riferimento.

Saranno anche quelle più frequentemente aggiornate.

D: Un cerusico a oPf; può curare se stesso?

R: Un cerusico può curare se stesso, quando è a o, SOLO se ha la competenza "cura". In ogni caso potrà utilizzare solo fasce di colore rosso.

D: Un cerusico a 1+Pf; può curare se stesso?

R: Un cerusico, anche di prima carriera (ovvero erborista) può curare se stesso, in quanto possiede la competenza "Medicamento".

D: Mentre blocco un esercito con il mio super-gigantesco scudo torre, allungo il braccio per farmi curare dal cerusico

R: Ovviamente, sei libero di farlo, però tu, ed il cerusico che ti ha curato, riceverete una Ammonizione.

D: Sono un cerusico, ho finito le fasce. Posso prendere quelle utilizzate e riusarle?

R: Ovviamente. NO!

D: No parato un colpo con lo scudo/arma ma poi lo stesso è rimbalzato/scivolato/roteato/volato/comparso/materializzato sul mio braccio (o altra parte del corpo). E' danno?

R: SI!

D: Un dardo/freccia/arma scagliata è stato parato/deviato da uno scudo od un'arma (più o meno volontariamente), per poi rimbalzarmi addosso. E' danno?

R: NO!

D: Un dardo/freccia/arma scagliata mi ha colpito la mano o il piede. E' danno?

R: Certo!

D: Sono uno spadaccino provetto e, per questo, paro con il mio arco/balestra!

R: No! Non è ammesso per motivi di sicurezza e credibilità! La trasgressione può essere soggetta a Richiamo o Ammonizione.

D: Sono molto bravo, per questo combatto con due armi!

R: No! Non è ammesso per motivi di storicità! Solo le carriere autorizzate possono farlo, e con alcune limitazioni. La trasgressione può essere soggetta a Richiamo o Ammonizione. E se sei bravo lo decidiamo noi!

D: No deciso che, per divertirmi, utilizzerò un bastone come arma! Sai, tipo quelli da mago..

R: No. Prima di tutto solo un folle andrebbe in battaglia con un bastone. Secondo, non vedo come tu possa danneggiare una persona, in corazza, con un bastone.

Solo a chi avrà acquisito la competenza idonea (tramite il percorso di carriera da Irregolare) sarà concesso far danno con "Tasta" di un'arma tipo lancia, alabarda, ecc

In tutti i casi dovrà trattarsi inequivocabilmente di un'arma. Esempio: il bastone da passeggio di Enrico VIII (cercate un'immagine su internet).

Tale veto si intende anche per bastoni con estremità rinforzate.

D: Si può avere un PG per ognuna delle fazioni?

R: No. A meno che non sia richiesto dall'organizzazione, ma in questo caso si tratterebbe di un personaggio particolare, utilizzabile solo su richiesta e, probabilmente, intercambiabile con altri giocatori.

D: Corro felice per i campi di battaglia, con una freccia in mano quando.. vedo un nemico moribondo! Sempre correndo lo finisco con la freccia!

R: ... indovinate un po... NO! Se volete finire un giocatore a oPf (zero) con una freccia dovete fermarvi, anche un secondo, e mimare di infilzarlo sul volto (con attenzione...). Cercate di rendere la cosa credibile. Evitiamo le fr...!

I Signori della Guerra: Regolamento Domande frequenti

R: Leggete il paragrafo apposito in questo tomo!

D: Sono il miglior assassino che l'Unico Impero ricordi! Ecco perché, se trovo un nemico di spalle, lo sgozzo, mimando una di quelle scene che fanno vedere al cinema!

R: Ancora no! Ne I Signori della Guerra non è possibile fare queste "prodezze" per una serie infinita di motivi. Manovre "mortalì" istantanee NON sono possibili né volute.

E' importante che ci si renda conto che queste manovre non sono né belle, né realistiche, né divertenti e danno spazio a discussioni, malcontenti, ecc.

D: Tirando con arco o balestra oppure scagliando la mia lancia od ascia oppure, utilizzando la frombola, colpisco uno del mio esercito. Ovviamente non è danno..

R: Ovviamente è... sbagliato! Se, incidentalmente, colpite con un'arma scagliata da tiro o corpo a corpo, un vostro commilitone o alleato, quest'ultimo subirà danno normalmente, rischiando anche di restare ucciso.

D: Posso rendere incosciente un PG a oPf' colpendolo con una freccia?

R: No. Un personaggio a oPf' non può essere reso incosciente colpendolo da lontano. Bisogna eseguire un colpo conclusivo ben ruolato ed eseguito.

D: Che succede alla mia memoria quando ricevo un colpo conclusivo e divento Incosciente (oPf')?

R: Essenzialmente dimenticate gli ultimi 10 minuti della vostra vita, compreso chi vi ha colpito. Chiaro? Niente vendette ad-personam!

D: Posso morire?

R: Sì, ovviamente. Allo stesso tempo, in ISDG, la morte sopraggiunge solo in caso in cui venga somministrata da un Prefetto Imperiale, se venite uccisi da un Duellante o Cacciatore di Taglie con la competenza Assassino e sotto contratto scritto specifico per voi. Inoltre ogni qual volta si renderà pubblico che la sessione in corso prevede la morte.

D: Stendardi: come funzionano?

R: Leggete il paragrafo apposito in questo tomo!

D: Stendardi e fazioni con condotta: come funzionano?

D: Sono incapacitato (oPf') ma ho con me un decotto di Acerola, posso berla?

R: Sì, se siete in stato incapacitato (o Pf') potrete bere le pozioni in vostro possesso, beneficiando degli effetti curativi immediatamente.

D: Sono incosciente (oPf' + colpo conclusivo) ed ho con me un decotto di Acerola, posso berla?

R: No, in stato di incoscienza (oPf' + colpo conclusivo), non potete assolutamente far nulla, compreso bere decotti/infusi o quel che si vuole.

D: No comprato un veleno in boccetta, lo spalmo sull'arma che diventa avvelenata...

R: A sì, giusto. No. I veleni possono essere solo ingeriti. Come farli ingerire alla vittima? Spremetevi le meningi...

D: Non sono berroviere, quindi non posso saccheggiare gli incoscienti o gli incapacitati!

R: No. Tutti possono fare razzia dei "caduti" ma, così facendo, sono perseguibili da Magna Carta. Solo le carriere autorizzate (come i Berrovieri) possono dedicarsi a questa arte malsana e riconosciuta come indegna senza alcun tipo di limitazione.

D: Come posso razzare/saccheggiare un personaggio?

R: Leggete il paragrafo apposito in questo tomo!

D: Riassamenti truppe, come funzionano?

R: Leggete il paragrafo apposito in questo tomo!

D: Io carceriere, torturando, ho amputato alcune parti del corpo, e adesso?

R: Leggete il paragrafo apposito in questo tomo!