

# Campagna Whlive

## Guida al gioco

In questa guida andiamo a spiegare alcune meccaniche della campagna Whlive che non troverebbero spazio in altri manuali.

### Indice generale

1. Stile di gioco.....	1
2. Carriera dei personaggi.....	2
2.1 Regole per i passaggi di rango.....	2
2.2 Premio partecipazione assidua.....	5
2.3 Onori ed oneri di un Rango.....	5
2.4 Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso.....	5
2.5 Cambiare fazione o carriera.....	6
2.6 Perdere raccomandazioni.....	6
2.7 Ranghi e Fama.....	6
2.8 Approvazione del Personaggio.....	6
3. Interazioni Extra-Evento.....	7
3.1 Parlare OOC di questioni IC.....	8
4. La Corruzione.....	9
5. Lingue e i Dialetti.....	10
6. PG primari e secondari.....	10
7. Rapimento di un PG.....	11
8. Scheda personaggio.....	11
9. Trame e Ricompense.....	12

## 1. Stile di gioco

Whlive è una campagna *Low Power*, i personaggi non raggiungeranno mai vette di potere tali da renderli praticamente invincibili. Questa scelta di regolamento ci permette di creare scontri impegnativi senza dover coinvolgere elementi di estrema potenza.

Whlive è una campagna *Low Magic* e la componente mondana è decisamente più presente di quella mistica, ad esempio gli oggetti magici sono molto rari e normalmente rappresentano reliquie e cimeli di grande importanza.

I responsabili della narrazione lasciano totale libertà di azione ai giocatori e non ne forzano in alcun modo le scelte di gioco.

Questi, inoltre, sviluppano la trama principale secondo il frutto delle scelte dei personaggi durante gli eventi e secondo la coerenza dell'ambientazione che va via via modificandosi.

Il nostro stile di gioco è incentrato sul PVP (Player versus Player) e solo in minor parte sul PVE (Player versus Environment).

Il tipo di PVP adottato è prevalentemente di tipo sociale, ove le varie fazioni in gioco sono in competizione sul raggiungimento dei medesimi obiettivi.

Durante i nostri eventi, l'area di gioco è sempre completamente esplorabile e interattiva. E' obiettivo dell'associazione creare un gioco senza interruzioni e ove in location non ci siano elementi fuori gioco (secondo il principio What You See Is What You Get).

Whlive è un gioco adulto quindi durante gli eventi possono presentarsi simulazioni di scene di violenza o a carattere sessuale.

Durante il gioco è assolutamente vietato parlare o compiere azioni fuori dal gioco **se non per motivi di estrema gravità**.

I nostri eventi sono ad azione ininterrotta e mantenere questo principio viene prima di ogni altra cosa, anche del regolamento di gioco stesso!

Lo stile di gioco di Whlive non pretende di essere realistico, ma tuttavia cerca di essere, nei limiti del rappresentabile, quanto più verosimile possibile. Questo significa che nei nostri eventi, chiederemo ai giocatori di cercare di essere credibili in ogni azione che compiono e di interpretare i propri PG spingendo fortemente le loro reazioni su una patina di realismo. Tuttavia siamo consci che per loro natura, certi temi, propri di molte ambientazioni fantasy, impongono di sacrificare parte del realismo stesso per rendere il gioco fruibile (ad esempio, siamo consci che un cerusico medioevale, non era in grado di far camminare nuovamente un uomo con gravi ferite dopo pochi minuti, ma il compromesso è necessario per accresce l'accessibilità dell'offerta ludica).

E' **ASSOLUTAMENTE** vietato importunare i membri dello Staff durante lo svolgimento degli eventi con richieste o domande stupide e/o obsolete.

Sono invece legittime le domande sul gioco, ove vi sia bisogno di chiarimenti.

## 2. Carriera dei personaggi

Un personaggio può fare carriera all'interno di una fazione nei seguenti ambiti:

**Politica:** accrescendo il suo rango nobiliare, guadagnando il controllo su appezzamenti di terra maggiori o ottenendo titoli nobiliari più alti.

**Militare:** facendo carriera nell'esercito regolare della propria fazione. Per semplicità la carriera è considerata equivalente in qualsiasi corpo militare della medesima fazione. Eventuali distinzioni di appartenenza ai corpi militari verranno considerate in maniera narrativa, ad esempio la crescita di un personaggio cacciatore dell'Ostland sarà la medesima di quella di un picchiere del Talabecland anche se potranno adottare un roleplay differente e ad esempio, firmarsi in tal modo.

**Religiosa:** facendo carriera all'interno di un culto riconosciuto dalla propria fazione. Come per la carriera militare vi è distinzione solo nel roleplay e nell'interazione sociale per gli appartenenti a culti differenti, per il resto le meccaniche di progressione del rango sono le medesime.

**Arcana:** è valida solo per la fazione "Impero", "Re Fenice" e "Athel Loren" e descrive l'ascesa alla gerarchia di uno degli 8 Collegi di Magia Imperiale per i primi e nella Torre di Magia di Hoet o nei Clan dei Cantamagie (Donne) e Tessimarie (Uomini) per i secondi. Valgono le stesse considerazioni indicate sulla carriera militare e religiosa.

**Nessuna:** valida per ogni fazione. Sono coloro che non rientrano in nessuna delle precedenti. Costoro possono comunque avanzare di rango sino al terzo ma questo rappresenta più che altro la fama nella professione del PG (indicata nel background) che un reale rango. Talvolta per certe tipologie di PG questo può rappresentare anche un titolo narrativo, ad esempio un ingegnere di secondo rango potrebbe essere un docente della Scuola Imperiale di Ingegneria a Nuln.

### 2.1 Regole per i passaggi di rango

In linea con il nostro sistema di gioco, i passaggi di rango sono quasi interamente gestiti dai PG tramite il sistema delle raccomandazioni. Ogni PG, a partire dal rango 2 in poi, ha una raccomandazione all'anno da spendere in favore di un altro PG. Il beneficiario della raccomandazione deve essere a lui subalterno ed appartenente alla stessa carriera (es. un sergente non può raccomandare un novizio della chiesa di Sigmar, ma può utilizzare la sua influenza per far fare carriera ad un milite). Ad ogni rango dopo il 2 le raccomandazioni annue a disposizioni

del personaggio aumentano di uno (ovvero 2 raccomandazioni per un rango 3, 3 raccomandazioni per un rango 4, ecc.). I PG in carriera "Nessuna" non beneficiano di tali raccomandazioni da spendere.

Un PG può ricevere la raccomandazione annuale se e solo se ha partecipato ad almeno 3 eventi associativi durante quell'anno.

Le raccomandazioni spendibili vengono assegnate ad inizio di ogni anno solare.

Quando un personaggio ottiene un numero sufficiente di raccomandazioni passa automaticamente di rango (riportato nello schema più in basso il numero di raccomandazioni necessaria ad ogni passaggio di rango); tali raccomandazioni possono provenire da un qualsiasi numero di PG, basta che le limitazioni descritte nel precedente paragrafo (naturalmente il GA ha l'ultima parola in merito all'avanzamento di carriera di un PG in base al suo giocato).

N.B.: un personaggio può guadagnare una o più raccomandazioni anche come ricompensa per il successo in una trama.

Quando un personaggio spende 3 o più raccomandazioni in favore dello stesso subalterno ne diventa automaticamente il Mentore; ciò significa che se il personaggio subalterno dovesse incorrere in delle sanzioni a seguito di gravi fallimenti conseguiti in particolari trame, anche il mentore subirà delle ripercussioni negative per la propria carriera all'interno dell'istituzione (si può essere considerati Mentori di più personaggi). Al GA spetta di stabilire di volta in volta l'entità della punizione.

Rango 0 - vi si accede automaticamente alla creazione del PG

Rango 1 - necessaria 1 raccomandazione per accedervi

Rango 2 - necessarie 5 raccomandazioni per accedervi

Rango 3 - necessarie 13 raccomandazioni per accedervi \*

Rango 4 - necessarie 25 raccomandazioni per accedervi, solo a discrezione del GA

Rango 5 - vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

Rango 6 - vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

\* nel caso dei PG con carriera Politica l'acquisizione di questo rango è anche subordinata all'acquisto dell'abilità Nobiltà III

**IMPORTANTE:** per passare ad un rango superiore al primo si deve indossare un costume dignitoso, pertanto il passaggio di rango è anche soggetto ad insindacabile valutazione estetica del GA.

### ***Carriera Politica***

La carriera politica è aperta a tutti i personaggi dotati dell'abilità Nobiltà e deve essere selezionata come proprio "ramo" sul MyGrv alla creazione del personaggio per accedervi.

L'avanzamento nella carriera politica non è automatico, come per le altre carriere, ma è necessario ottenere l'accesso a un titolo nobiliare (e alla conseguente abilità di Nobiltà) superiore a quella già posseduta. Questo può essere ottenuto solo tramite particolari giocate IC.

### ***Nobili Con Terre***

Un Nobile che possessa l'abilità Proprietario Terriero II, ha una raccomandazione l'anno spendibile per agevolare la carriera di un altro PG indipendentemente dal suo rango e indipendentemente dall'istituzione a cui appartiene (un nobile potrà quindi raccomandare sia un soldato semplice dell'esercito, sia un alto sacerdote di un culto). Tali raccomandazioni annue, spendibili in favore di altri PG, verranno incrementate di uno per ogni rank di Proprietario Terriero oltre il 2 (quindi 2 raccomandazioni con Proprietario Terriero III, 3 raccomandazioni con

Proprietario Terriero IV, ecc... ).

N.B.: un nobile mentore di un altro personaggio non subisce ripercussioni sulla propria carriera se il subalterno dovesse riportare gravi fallimenti.

Un Nobile Con Terre potrà selezionare come carriera soltanto quella politica, se decidesse di abbandonare tale carriera per dedicarsi ad altro dovrà cedere le terre al PNG parente più prossimo ed attenersi da qui in avanti alle regole per i Nobili Senza Terre riportate sotto. I pab, spesi per le abilità Proprietario Terriero verranno recuperati e potranno essere spesi per altro.

N.B.: il GA ha sempre l'ultima parola riguardo questi cambiamenti di carriera di PG nobili.

Un Nobile Con Terre che riesca a raggiungere alti livelli in Nobiltà potrà essere nominato dalla propria fazione alto rango anche di un'altra carriera (es. un Nobile IV e Proprietario Terriero IV può essere nominato Generale dell'esercito mantenendo così un rango sia nella carriera politica che in quella militare).

Un Nobile Con Terre potrebbe essere nominato in rari casi e per via assolutamente *MOMENTANEA*, ufficiale dell'esercito, al fine di guidare gruppi di soldati sprovvisti di graduati sufficientemente elevati per ricoprire ruoli di comando.

### ***Nobili Senza Terre***

Un Nobile senza Terre che abbia deciso di intraprendere una carriera diversa da quella politica, può avere un bonus raccomandazioni per sé stesso pari al proprio rango di nobiltà non appena viene creato il personaggio (devono essere richieste via mail a [mygrv@whlive.it](mailto:mygrv@whlive.it)). Tale personaggio avrà a disposizione un numero di raccomandazioni, utilizzabili in favore di altri PG, in base al rango dell'istituzione in cui milita (vedere primo paragrafo) e non in base al suo rango di nobiltà.

Un Nobile senza Terre che abbia deciso di intraprendere la carriera politica non potrà raccomandare altri personaggi finché non avrà guadagnato in gioco la possibilità di acquisire l'abilità Proprietario Terriero II. Di fatto tutti i bonus conferiti ai Nobili con Terre (descritti più in alto) verranno congelati fino a che il personaggio non guadagnerà un numero sufficiente di terre.

### ***Limitazioni al numero dei Ranghi***

Per ogni **carriera** disponibile, il numero dei PG con Rango pari o superiore a 2 è limitato come segue:

- 1 Rango 4
- 1 Rango 3 ogni 10 giocatori (minimo 1)
- 1 Rango 2 ogni 5 giocatori (minimo 1)

I giocatori considerati nel calcolo per i Ranghi sono soltanto i PG attivi (quindi che non abbiano lo status Congelato/Morto).

I personaggi di un socio che non ha rinnovato la tessera per tutto l'anno associativo precedente saranno congelati. In caso di suo eventuale ritorno potranno essere sbloccati su autorizzazione del GA in base alle disponibilità di ranghi attuali.

### ***Salario***

Per ogni giornata di gioco in cui si è regolarmente iscritti da PG, si riceve un compenso monetario derivante dal proprio Rango. Tale compenso ammonta a 3 penny (monete di rame) più un bonus derivante dalla propria Carriera. Nel caso della carriera **militare** ad un numero di penny pari al numero delle proprie raccomandazioni. Per tutte le altre carriere il bonus ammonta a due penny

per rango (minimo 1 penny per i ranghi 0).

I personaggi che siano inseriti nella carriera politica non ricevono alcun salario.

## **2.2 Premio partecipazione assidua**

Ogni giocatore che abbia saltato al massimo un evento durante l'anno ha diritto ad una raccomandazione automatica sul proprio personaggio. Tale raccomandazione viene elargita solo sul PG primario se iscritto in una qualsiasi carriera diversa da quella nobiliare e se si è partecipato col suddetto PG ad almeno 3 eventi.

## **2.3 Onori ed oneri di un Rango**

Se un socio ha un costume particolarmente pregevole dal punto di vista estetico e molto simile alle rappresentazioni ufficiali del suo archetipo (es. le miniature del wargame Warhammer Fantasy Battle), il PG con cui lo indossa può avere diritto (a insindacabile giudizio del GA) ad accedere ad una abilità avanzata ogniqualvolta passa ad un rango superiore al primo.

Chiunque abbia un rango di comando o forte rilevanza sociale, come ad esempio un barone, oltre ai vari onori ed oneri IC dovuti a tale posizione, è inevitabilmente responsabile di parte del divertimento dei soci che giocano PG a lui sottoposti.

Sebbene l'associazione ritenga che i soci debbano decidere le azioni dei loro PG quasi esclusivamente in base al loro roleplay, si auspica che talvolta tali giocatori in posizioni così rilevanti possano condizionare leggermente la coerenza delle azioni del loro personaggio in modo da favorire anche il divertimento degli altri.

Ad esempio, anche se avrebbe assolutamente senso lasciare un soldato imperiale di piantone innanzi ad una porta, questo ordine andrebbe evitato se il socio non gradisce questo compito ben poco ludico.

Il Gruppo Ambientazione lavora per il divertimento di tutti e per questo motivo favorirà i personaggi che sono più inclini al portare gioco agli altri rispetto a quelli che non si applicano attivamente per raggiungere questo intento.

## **2.4 Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso**

Durante il gioco i PG avranno occasione di incontrare persone che possono essere convinte a elargire loro benefici e favori, nella misura di raccomandazioni utili a scalare i ranghi della propria carriera, o addestramenti che permettano l'apprendimento di abilità avanzate.

Per ottenere tali benefici si dovrà donare direttamente a tali persone, beni "di lusso", tali beni non possono essere né falsi, né magici e devono essere a tutti gli effetti "legali" (non si possono ad esempio donare delle mutapietre).

Tale transazione dovrà avvenire a tutti gli effetti in gioco, e l'approccio utilizzato nella transazione potrà migliorare l'esito della ricompensa o viceversa invalidarla del tutto con conseguenze di gioco anche nefaste (ad esempio un popolano che si recasse sfacciatamente da un nobile bretoniano a chiedere di essere addestrato all'uso della spada avrà con tutta probabilità risposta drammaticamente spiacevole).

Ovviamente la persona da ringraziare potrà elargire favori solo se ciò che viene richiesto è nelle sue possibilità (nell'esempio precedente il nobile bretoniano non potrà raccomandare un mago dei collegi di magia imperiali, mentre un nobile imperiale potrebbe fortunatamente avere un contatto tra i superiori del PG che fa tale richiesta).

Per ogni 6 monete di argento di valore convertito degli oggetti donati si ottiene una raccomandazione per la carriera di un PG.

Donando beni di lusso è altresì possibile ottenere l'accesso all'apprendimento di abilità avanzate,

queste richiederanno un costo in oggetti pari a 2 monete d'argento ogni 5 pab del loro costo fino a un massimo di 16 monete d'argento (abilità che avrebbero costi superiori si considerano costare sempre 16 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 3 monete d'argento per ogni 5 pab del costo dell'abilità fino a un massimo di 30 monete d'argento (abilità che avrebbero costi superiori si considerano costare sempre 30 monete d'argento).

Tale valutazione sarà effettuata dallo staff a fine evento e l'esito comunicato via mail al PG che ha richiesto il beneficio.

## 2.5 Cambiare fazione o carriera

I personaggi plebei possono cambiare carriera a piacimento.

Ai personaggi appartenenti ad una qualche carriera non è consentito cambiare fazione.

Se i nobili lo fanno, saranno accusati e giudicati dalla legge per “alto tradimento”. I militari per “diserzione”, i sacerdoti per “apostasia” e gli arcanisti verranno messi a morte.

I personaggi possono cambiare carriera all'interno della propria fazione se tale scelta è adeguatamente motivata e se hanno un rango inferiore al 4°.

## 2.6 Perdere raccomandazioni

Un PG può far rimuovere una o più raccomandazioni da un altro PG ma per farlo ci sono diversi limiti e modalità da rispettare.

- Per PG nella sua stessa carriera, consegnando oggetti di valore per un totale di **sei scellini\*(rango del bersaglio – proprio rango)**. Le modalità sono le stesse descritte nel paragrafo "2.4 Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso alle istituzioni". Il costo minimo è sei scellini per raccomandazione tolta.
- Sempre per PG nella sua stessa carriera, facendo rapporto ad un superiore (via mail al GA) circa l'operato di un proprio sottoposto di rango inferiore.
- Nel caso di un PG di cui si è Mentore, è sufficiente richiederlo (via mail al GA), la perdita è automatica (vedi paragrafo 2.1).
- Nel caso di un PG Nobile, si può usare una delle proprie raccomandazioni annuali per toglierne una ad un qualsiasi PG della propria fazione.

In tutti questi casi la vittima è immediatamente conscia di chi lo abbia portato a perdere la raccomandazione.

Infine, può accadere in situazioni narrative che sono valutate di volta in volta dal GA, soprattutto a seguito di giocate particolari messe in atto da altri PG.

## 2.7 Ranghi e Fama

Il rango di un PG, qualsiasi sia la carriera, rappresenta non solo la competenza che gli viene riconosciuta nel proprio mestiere ma anche quanto il personaggio sia conosciuto e riconoscibile. Tale aspetto è proporzionale al rango posseduto e a molti fattori di ambientazione, ma indicativamente si inizia ad essere riconosciuti "a vista" dal rango 2 in poi.

Un curato camuffamento (approvato dal GA) talvolta abbinato ad alcune abilità, può permettere di celare la propria identità alla bisogna.

## 2.8 Approvazione del Personaggio

Per garantire omogeneità e coerenza ai Personaggi che vengono giocati e ai gruppi di cui fanno parte, è necessario che il Gruppo Ambientazione (da ora GA) controlli e approvi i vostri

Background e i vostri costumi.

Questa non vuole essere una decisione restrittiva alla vostra libertà di gioco, ma è necessaria per salvaguardare la coerenza dei vostri PG con l'ambientazione di gioco, le sue norme, le sue regole non scritte e soprattutto il suo tono generale.

Vi chiediamo quindi, all'atto della creazione del PG, di inserire nell'apposito spazio sul sito il vostro Background (bastano poche righe purchè coerenti con l'ambientazione) in modo che possiamo approvarlo o in caso di correzioni necessarie, modificarlo insieme a voi. E' consigliato anche che inviate alcune foto del vostro costume, meglio se indossato, alla mail [ga@whlive.it](mailto:ga@whlive.it), indicandoci anche quale "ruolo" vorreste che il vostro PG ricopra.

Per coerenza di ambientazione, le carriere all'interno di una fazione avranno un massimale di posti disponibili. Tale numero è proporzionale a quanti pg attivi sono presenti nella fazione ed è regolato dalla seguente tabella:

Carriera\Fazione	Impero	Brettonia	Tilea	Elfi	Nani	Marienburg	Kislev	Estalia
Arcana	10%	Preclusa	Preclusa	15%	Preclusa	Preclusa	Preclusa	Preclusa
Militare	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite
Nessuna	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite
Politica	8%	8%	8%	8%	8%	8%	8%	8%
Religiosa	25%	20%	20%	Preclusa	Preclusa	20%	20%	20%

Sul portale di Whlive (“Lista pg” nel menù “Ambientazione”) è possibile vedere in qualsiasi momento i personaggi facente parte di una fazione e delle relative carriere.

Vi ricordiamo che le decisioni del GA sono insindacabili, e che dietro ad un eventuale rifiuto, non vi è mai il desiderio di limitarvi o impedire il vostro divertimento, quanto quello di preservare la coerenza e la godibilità del gioco, in maniera che esso resti fedele alla sua fonte di ispirazione (l'universo di Warhammer Fantasy Role Play).

### 3. Interazioni Extra-Evento

Siamo un'associazione di giochi di ruolo dal vivo, pertanto lo Staff spinge i soci a giocare il più possibile durante gli eventi.

Le interazioni extra-evento restano possibili solo secondo le limitazioni qui elencate.

Sono riconosciute come valide ai fini della Campagna Whlive solamente le interazioni extra-evento che avverranno tramite gli strumenti messi a disposizione sul sito o approvati dal GA. Per l'uso dei forum, valgono le regole che sono esplicitate nel relativo topic di regolamentazione presente in ogni sezione del forum stesso.

Sul sito esiste un sistema di invio missive tra PG, unico strumento consentito per inviare comunicazioni scritte ad altri PG. Ricordiamo a tutti che tali missive sono lettere IC e vanno redatte come tali e che il botta e risposta dovrebbe avvenire con un certo distacco temporale come è logico avverrebbe in un mondo arcaico e privo di mezzi di comunicazione e trasporto evoluti, come quello di Warhammer.

Talvolta i soci possono per motivi di tempistiche voler utilizzare canali differenti per comunicare IC, come ad esempio trovandosi e trasmettendo oralmente le proprie informazioni.

In tali casi è opportuno che almeno un membro del GA (possibilmente il coordinatore dell'organo) sia presente o che perlomeno ne riceva a posteriori un breve sunto.

Fanno eccezione a questa regola le informazioni di rilevanza più che minima, come dire al

proprio compagno di fazione che allo scorso evento la trama è andata bene.

Le interazioni Extra-Evento che non seguono tali regole non hanno valenza in gioco e possono essere passibili di sanzioni.

Si ricorda che tra i membri dello Staff, il GA è l'unico organo che ha accesso a tali informazioni e che non le utilizzerà MAI in maniera scorretta, ad esempio per mutare la trama in risposta a cosa i PG sembrano aver capito/deciso di fare (il GA non fa metagame). Tuttavia il GA ha bisogno di tali informazioni per rendere più divertente l'offerta ludica, ad esempio se un gruppo di PG non fa altro che ripetere quanto sia sgradito il PNG X, allora il GA in previsione di una trama potrà immaginarsi che non lo aiuteranno al prossimo evento e proporrà magari una trama dove tali giocatori faranno uno smacco proprio a tale PNG.

Alla luce di ciò il GA ritiene che coloro che sentano il bisogno di "mascherare" o tenere nascoste le proprie giocate siano manchevoli di rispetto e fiducia nei confronti del suddetto organo il quale reagirà di conseguenza.

Sono impossibili le interazioni extra-location con l'ambientazione anche durante un evento, ad esempio andare in uno specifico luogo a cavallo ed interagire lì con altri PG o PNG, comunicare tramite missive con un PNG non presente, etc..

A meno che non sia esplicitamente richiesto da una situazione narrativa o da un'abilità non è possibile effettuare azioni extra-evento.

In particolare non sarà possibile cercare di risolvere una trama con azioni extra-evento (ad esempio: "Porto via dalla Location il PNG per curarlo/interrogarlo") o raggiungere luoghi per delle indagini (ad esempio: vado ad Altdorf e indago su Pinco Pallino).

Queste scelte sono finalizzate a spingere i giocatori ad una maggiore interazione durante gli eventi.

Sono impossibili anche le interazioni epistolari extra-evento con un qualsiasi PNG anche se sono possibili durante un evento secondo le modalità qui elencate.

Ogni personaggio in carriera militare può inviare una singola missiva ad evento ad un PNG, può farlo anche per conto di altri PG rispettando la limitazione di un messaggio ad evento.

Ogni personaggio in carriera politica può proclamare un bando ad evento.

Le modalità di attuazione di tali azioni possono variare da evento ad evento, ma in linea di massima sarà sufficiente raggiungere i confini dell'area di gioco con il foglio da spedire/emanare, raggiungere un membro dello Staff per consegnarglielo e poi rientrare in gioco.

Particolari eccezioni potrebbero essere consentite dal GA.

### **3.1 Parlare OOC di questioni IC**

Spesso i soci amano raccontare al bar o subito dopo un evento le imprese che i loro personaggi hanno compiuto in gioco. Questo fenomeno è abbastanza comprensibile però talvolta può esser dannoso per l'attività ludica di altre persone il cui giocato risulta danneggiato da tali "spoiler".

Su questo argomento l'associazione contraddistingue due casi e fissa le seguenti regole:

**Caso A** - Quando un socio promulga informazioni di gioco che ha ottenuto non mediante il suo personaggio ma mediante collaborazioni o tramite terzi. Ricadono sotto questa casistica le informazioni di gioco ottenute compiendo il turno PNG oppure scrivendo trame.

In tali frangenti è tassativamente vietato raccontare ad altri tali vicende oppure sfruttare IC con un proprio PG/PNG tali conoscenze.

**Caso B** - Quando un socio promulga informazioni di gioco che ha ottenuto mediante il proprio personaggio.

Talvolta tale procedura può essere assolutamente innocua e legittima (ad esempio raccontare al proprio amico di quanto è stato difficile affrontare un PNG dello scorso evento), ma in altri casi può essere altamente lesiva per il gioco dei personaggi altrui (ad esempio raccontare all'amico che gioca un inquisitore delle prodezze fatte IC col proprio PG cultista).

Nel secondo esempio il gioco dell'altro socio è altamente compromesso poiché quando si interfacerà con tale PG il suo modo di comportarsi sarà pesantemente condizionato, anche in maniera onesta ed involontaria.

Pertanto tali informazioni possono essere passate solo mediante canali IC tra PG seguendo le regole citate nel paragrafo 3.

Di conseguenza non è corretto raccontare informazioni ottenute legittimamente da proprio PG ad un altro socio senza averle rivelate IC ad un suo personaggio.

## 4. La Corruzione

Ogni personaggio del mondo di Warhammer, nella sua vita, ha sentito parlare della Corruzione. Tale "marchio" si stampa in maniera praticamente indelebile sull'anima di chiunque venga in contatto in maniera prolungata con i Poteri della Rovina, siano essi le forze dei demoni perniciosi, la stregoneria o la blasfema forma di magia conosciuta come necromanzia

In termini di gioco, il rank 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 possono condurre alla degenerazione del corpo, della mente e dell'anima.

Esistono solo pochissimi modi di abbassare questo punteggio e tali metodi sono assai segreti o pericolosi.

Ad ogni punto di Corruzione accumulato, il personaggio manifesta effetti collaterali crescenti, fino a finire totalmente preda dei poteri perniciosi a cui è stato esposto. In rari casi si può raggiungere il primo e il secondo Rank di Corruzione anche senza esser stati esposti a forze del Caos o poteri proibiti ma come diretta conseguenza di traumi mentali estremamente forti.

Esistono due tipi di punti corruzione accumulabili durante il gioco, temporanei o permanenti. Nel primo caso, il punto acquisito e i suoi effetti durano fino al Time Out dell'evento in cui si è ricevuto, mentre nel secondo, il punteggio viene registrato permanentemente sulla scheda del PG che lo ha ricevuto e può essere rimosso solo mediante metodi appresi durante il gioco.

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 avete accumulato punti corruzione permanenti, siete dunque pregati di inviare comunicazione al GA ([ga@whlive.it](mailto:ga@whlive.it)) al fine di poter aggiornare sulla vostra scheda tale punteggio.

**Rank 1** – Il personaggio è spesso tormentato da incubi relativi agli atti a cui ha assistito o che ha compiuto.

**Rank 2** – 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) o i sussurri dei Demoni che lo osservano.

**Rank 3** – 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 auditive. Talvolta anche a questo stadio di corruzione si ricevono delle lievissime mutazioni fisiche.

**Rank 4** – Oramai distinguere realtà e oscure fantasie è praticamente impossibile per il personaggio il quale 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.

**Rank 5** – La corruzione della mente cede lentamente il passo a quella del corpo. I primi segni di mutazioni iniziano a manifestarsi sul personaggio, in accordo con i poteri che sono stati destinati. Nel caso dei poteri perniciosi, i segni della mutazione saranno concordi con la divinità oscura che ha messo gli occhi sul personaggio, mentre nel caso dell'uso della necromanzia, l'aspetto del personaggio inizia a tendere verso quello dei morti. Il personaggio, in punti del corpo facilmente occultabili, deve portare una piccola protesi come un piccolo corno, un occhio o simili.

**Rank 6** – I segni della mutazione si fanno più pesanti e irreversibili. Nascondere lo stato di corruzione a questo punto è assolutamente impossibile anche a livello fisico.

**Rank 7** – Il corpo del personaggio è sconvolto nella forma tanto quanto la sua mente è sconvolta nella propria sanità. Appendici aggiuntive, bocche accessorie sugli arti e simili altri disgustosi doni, sono la norma a questo punto.

**Rank 8** – Corpo e mente del personaggio, oramai perduti, diventano la marionetta perfetta per i poteri che lo hanno infettato. Il personaggio oramai non conserva che una debole parvenza di umanità dovuta più che altro ai tratti che non sono ancora stati rimpiazzati dalla mutazione e che presto saranno solo un ricordo.

**Rank 9** – Se prima almeno l'anima del personaggio aveva ancora la possibilità di opporsi alle forze oscure che lo attanagliano, oramai anche questa ultima scintilla è perduta. Niente di umano rimane nell'involucro mortale del corrotto. Il suo corpo è mutato nell'inezienza.

**Rank 10** – A questo livello, l'involucro mortale del corrotto viene riplasmato a piacimento dalle forze oscure, che ne otterranno un nuovo e potente servitore.

## 5. Lingue e i Dialetti

Nel mondo di Warhammer 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 nei confini delle terre che li utilizzano da personaggi del volgo.

La provenienza influisce spesso sul modo di parlare il Reikspiel, quindi 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 eccellentemente il mondo di gioco.

Ci sono molte altre lingue, come quelle razziali o le lingue antiche, però solo ed esclusivamente per motivi di fruizione del gioco non è consentito parlare verbalmente in tale linguaggio. E' tuttavia possibile scrivere in tali lingue, specificandolo con una nota OOC ad inizio pagina. Per maggiori dettagli vi rimandiamo alle abilità presenti nel regolamento base.

## 6. PG primari e secondari

Alla creazione del vostro personaggio potete selezionarlo come Primario o Secondario, qui

elenchiamo le differenze dovute a tale scelta:

- Si può avere accesso solo al forum di fazione/gruppo del PG primario.
- La raccomandazione per presenza assidua viene erogata solo sul PG primario.
- I PG secondari non possono selezionare la carriera Politica, la carriera Arcana e quella Religiosa.
- Se si è iscritti con due PG allo stesso evento (es. più giorni) si potranno usare le abilità pre-evento (es: reddito, artigiano..) di uno solo dei due PG.

## 7. Rapimento di un PG

Un personaggio può rapire un altro personaggio portandolo fuori dall'area di gioco.

Ovviamente può farlo solo se il malcapitato è inabilitato o consenziente.

A quel punto vittima e carnefice devono raggiungere un membro del GA, descrivergli l'accaduto e consegnargli le loro schede.

Il buon esito del rapimento, le modalità e i tempi sono decisi ad insindacabile giudizio del GA che si esprimerà valutando diversi fattori come lo scenario dell'evento, eventuali abilità che permettano al PG rapito di fuggire, lo status del rapitore, ecc..

Se il rapimento è andato a buon fine, il rapitore riceverà la scheda personaggio del PG rapito come testimonianza della validità dell'azione.

A fine evento il GA decide se, come e per quanto è possibile tenere l'altro PG imprigionato.

Un PG con l'abilità Proprietario Terriero I o superiore può trattenere automaticamente il rapito (narrativamente lo trattiene nelle sue carceri/segrete, ecc..).

Nessun PG può interagire IC con un PG rapito ad eccezione del rapitore e di eventuali personaggi da lui autorizzati.

Il rapitore può dichiarare l'uccisione o il rilascio del prigioniero in qualsiasi momento tramite comunicazione al GA.

## 8. Scheda personaggio

La scheda a personaggio contiene le informazioni essenziali sul vostro PG ed è obbligatorio portarla appresso mentre si sta giocando. In qualsiasi momento un arbitro, un narratore o un membro del CD può chiedervi di mostrargli la vostra scheda, per questo è necessario che sia sempre con voi. Inoltre la versione che avete con voi è quella con la quale potete giocare, anche se nel frattempo avete appreso nuove abilità, non potete utilizzarle se state portando con voi una vecchia versione della scheda.

La versione più recente è caricata sul vostro MyGrv e nel caso ne selezionate la stampa al momento dell'iscrizione ad un evento, vi verrà portata all'evento stesso.

### In Fronte presentano i seguenti campi:

**Nome:** “il vostro nome OOC”

**Cognome:** “il vostro cognome OOC”

**Tessera:** “il vostro numero di tessera”

**Nome PG:** “nome IC del vostro personaggio”

**Razza:** “la razza del vostro personaggio”

**Fazione:** “fazione per la quale il vostro PG lavora”

**Note:** “note di scheda relative al vostro PG quali mutilazioni, benedizioni..”

**Rank corruzione:** “parte da un valore di 0 e può essere aumentato in gioco nel caso il vostro personaggio abbia spiacevoli inconvenienti con il Caos e le sue manifestazioni”

Status IC: “E composto da un numero, che è pari rango IC del vostro PG seguito dal tipo di carriera dove egli l'ha conseguito”

Raccomandazioni Ricevute: “Conteggio delle raccomandazioni ricevute dal vostro PG”

Stato: “Assume i valori di Vivo o Morto/Congelato. Nel caso il vostro PG sia Morto/Congelato non potete prendere abilità, iscriverlo ad un evento, fare giocate IC ecc..”

Primario/Secondario: Se il PG è primario o secondario (vedi apposito paragrafo in questa guida)

### **Nel retro presentano:**

Le abilità possedute dal PG ed elencate in ordine alfabetico.

Il nome dell'abilità è seguito dal suo costo in pab indicato tra parentesi tonde.

*N.B.: un abilità una volta inserita in scheda non può più essere rimossa salvo per particolari situazioni da trama.*

## **9. Trame e Ricompense**

Lo svolgimento delle trame che vengono proposte durante gli Eventi può dare adito a ricompense che siano relative sia al singolo PG che ad un intero gruppo o fazione.

Nell'elargire questo tipo di ricompensa, il GA tiene conto di tutta una serie di fattori che esulano dal solo successo o insuccesso della trama.

Tali fattori sono molteplici, e annoverano tra essi:

- La collaborazione dimostrata tra tutti i personaggi coinvolti
- La coerenza e la qualità del gioco prodotto
- La correttezza e la sportività dei soci coinvolti
- Il rispetto dei regolamenti, sia associativi che di gioco
- La maturità dimostrata anche a evento concluso in seguito a eventuali “fallimenti”
- L'impatto estetico sia a livello costumistico che scenografico (es. accampamenti, produzione di particolari prop, ecc...)
- La condivisione di informazioni tra personaggi
- L'utilizzo attivo dei canali extra-evento ufficiali rispetto a quelli non ufficiali
- Il numero di giocatori appartenenti alla fazione/gruppo

Nelle sezioni del forum specifiche per ogni gruppo/fazione i giocatori troveranno un topic in cui lo Staff gestirà tutte le comunicazioni riguardanti gli esiti e le ricompense ottenuto dallo svolgimento delle trame. Questo topic viene utilizzato dal GA come canale di comunicazione con i gruppi/fazioni.

Ultima revisione: 21/09/16