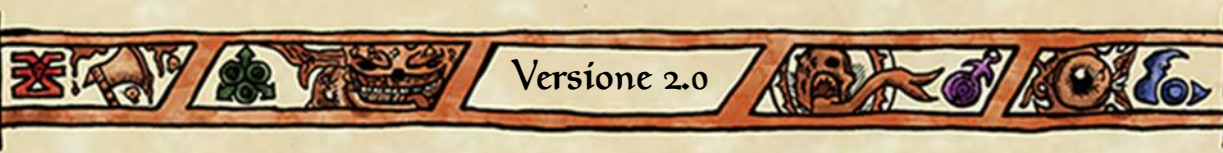




GUIDA AI MATERIALI

WBIL

WARHAMMERLIVE

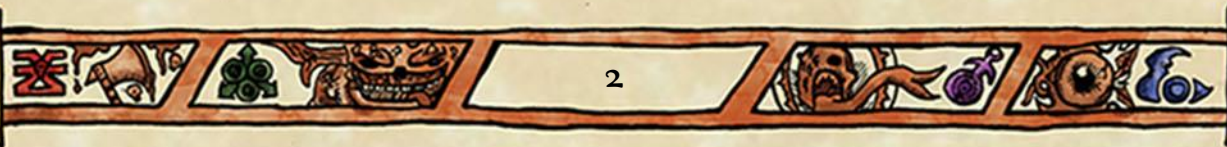


Versione 2.0



WBIL
REGOLAMENTO

WBIL

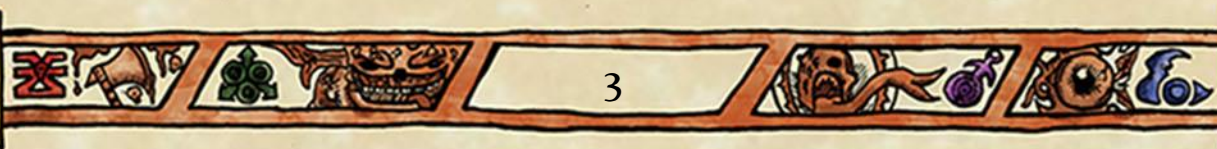




SOMMARIO

Sommario	3	<i>Armature sovrapposte</i>	6
Regole sulle Armi	4	<i>Armature complete.</i>	6
<i>Armi da mischia</i>	4	Materiali di gioco	6
<i>Armi da lancio</i>	4	<i>Reagenti alchemici</i>	6
<i>Armi da tiro</i>	4	<i>Monete di gioco</i>	7
<i>Armi da fuoco</i>	4	<i>Reagenti fabbro</i>	7
Regole sulle Armature	5	<i>Componenti arcane</i>	7
<i>Categorie d'armatura</i>	5	<i>Polvere da Sparo</i>	8
<i>Armature Leggere</i>	5	<i>Pozioni e filtri alchemici</i>	8
<i>Armature Medie</i>	5	<i>Forge</i>	8
<i>Armature Pesanti</i>	6		

WHL





Questo manuale descrive l'idoneità di ogni scenografia che si intende utilizzare in gioco, come ad esempio armi, armature ed oggetti di gioco.

Il controllo di validità di un oggetto di gioco può essere effettuato da un arbitro o da un membro del Consiglio Direttivo.

Un oggetto può essere utilizzato in gioco se e solo se ha superato tali controlli.

A prescindere dalle regole elencate in questa guida un membro del CD un arbitro può bocciare o approvare un'arma a suo insindacabile giudizio.

REGOLE SULLE ARMI

Non devono avere colori improbabili e devono essere verosimili con delle armi medioevali o rinascimentali.

Non si possono mai eseguire affondi di punta salvo specifiche (vedi "Armi in asta")

ARMI DA MISCHIA

(Spade, martelli, lance, etc.)

Le armi da mischia devono essere imbottite adeguatamente con materiali quali il poliuretano espanso o la gommapiuma.

Devono avere un'anima di materiale semirigido come la vetroresina, il carbonio o il PVC.

L'anima deve terminare entro 3cm dalla punta ed entro 2cm dalla fine del pomello.

Le armi da mischia non possono avere parti in metallo o in legno eccetto che per il manico; non deve essere né troppo rigide né flettere troppo e non devono avere parti abrasive o laceranti.

L'anima deve avere almeno 20mm di imbottitura sulle parti colpentì e 9mm su quelle non colpentì.

Le armi in asta sono armi a due mani utilizzate storicamente per colpire principalmente di punta come ad esempio una lancia.

Speciale:

Non si possono realizzare armi frustanti ad eccezione di armi simili al mazzafrusto a patto che abbiano massimo due anelli di non più di 5cm di diametro e siano realizzati in materiale imbottito.

Le armi in asta atte a colpire di punta, devono avere l'anima che termina entro 20cm dalla punta e la suddetta estremità non deve piegarsi di lato con facilità.

ARMI DA LANCIO

(Pugnali da lancio, sassi, etc.)

Devono essere realizzate con materiali morbidi.

Possono avere fino a tre anime lunghe massimo 1cm, semirigide e d'un diametro inferiore ai 3mm.

Queste armi devono simulare adeguatamente un sasso o un'arma, una semplice pallina di gomma non può rappresentare un sasso e nemmeno una "biglia di ferro".

Speciale:

Alcune armi da lancio possono essere usate in mischia se e solo se si riceve esplicita approvazione da parte di un membro del Consiglio Direttivo:

ARMI DA TIRO

(Archi, balestre, etc.)

Devono avere una potenza inferiore alle 29 libbre.

I dardi scagliati non devono avere una punta e al posto della suddetta devono avere un'imbottitura in Polietilene espanso estruso di almeno 50mm sormontata da uno strato di almeno 20mm di gommapiuma. Il diametro del rivestimento deve essere di almeno 40mm.

Speciale:

Nel caso un'arma da tiro fosse imbottita quanto un arma da mischia può essere usata per parare colpi in corpo a corpo ma mai per attaccare.

ARMI DA FUOCO

(Pistole, archibugi, etc.)

Devono essere modificate al fine di poter esplodere fulminanti.

In rete si possono trovare delle guide per applicare artigianalmente la suddetta modifica.





REGOLE SULLE ARMATURE

Non devono avere colori improbabili ed essere verosimili con delle armature medioevali o rinascimentali. È preferibile che vi ispiriate alla miniatura dell'archetipo che state giocando.

Le armature conferiscono protezione se coprono il corpo in almeno 4 parti del corpo, una delle quali deve essere obbligatoriamente il tronco. Qualora le parti coperte siano 3 (di cui una obbligatoriamente il tronco) la protezione offerta declassa di una categoria. Le parti da considerare sono testa, tronco, braccio sx, braccio dx, gamba sx e gamba dx.

Se tutte le parti protette sono coperte dalla stessa categoria di armatura, il personaggio è considerato indossare un'armatura di quella categoria, ad esempio: quattro locazioni di cui una il tronco, coperte da un'armatura ad anelli, il personaggio è considerato indossare un'armatura media.

Se le parti del corpo sono protette da armature eterogenee il personaggio è considerato indossare il tipo di armatura portata al petto, qualora almeno altre due locazioni siano protette da quell'armatura. Esempio: tre locazioni di cui una il tronco, coperte da un'armatura ad anelli, ed una o due altre coperte da un'armatura di cuoio, il personaggio è considerato indossare un'armatura media.

Altrimenti il personaggio è considerato indossare l'armatura indossata al petto declassata di una categoria. Esempio: tronco coperto da un'armatura ad anelli, e tre da un'armatura di cuoio (o due con cuoio ed una ad anelli) il personaggio è considerato indossare un'armatura leggera.

Per comprendere se un'armatura si considera coprire correttamente una parte del corpo o meno, bisogna seguire queste linee guida:

- ✧ Un bracciale deve coprire da polso a gomito, se più piccolo non offre protezione; indossato da solo viene declassato di una categoria. Se unito ad una protezione per il gomito o uno spallaccio si considera coprire correttamente il braccio. Uno spallaccio, indossato senza bracciale, che includa il gomito si considera declassato di una categoria. Una coppia di bracciali si considera come UNA parte del corpo coperta correttamente.

- ✧ Uno schiniere deve coprire da caviglia a ginocchio, se più piccolo non offre protezione; indossato da solo viene declassato di una categoria. Se unito ad una protezione per il ginocchio o una protezione per coscia si considera coprire correttamente la gamba. Una protezione per coscia, indossata senza schiniere, che includa il ginocchio si considera declassata di una categoria. Una coppia di schinieri si considera come UNA parte del corpo coperta correttamente.
- ✧ Un elmo che copra interamente la sommità del capo si considera coprire correttamente la testa. Coroncine o tiare abbastanza spesse possono essere considerate declassate a discrezione di CD o arbitri.
- ✧ Una pettorina, senza schiena, declassa di una categoria. Comprensiva della schiena si considera coprire correttamente il tronco.

Materiali simulati vengono declassati di una categoria se particolarmente belli, altrimenti di due.

Solo i membri del CD e gli arbitri possono approvare un'armatura e dichiarare quanti VP concede.

CATEGORIE D'ARMATURA

Le armature si dividono in tre categorie Leggere, Medie e Pesanti.

Armature Leggere

Conferiscono 1 VP. Sono realizzabili con cuoio spesso almeno 4mm o più sottile ma con una borchitura uniforme. Le borchie devono essere distanti massimo 50 mm tra loro ma coprire interamente l'armatura.

Indumenti quali i gambeson, indumenti in pelle o folte pellicce, possono contare come "Armature leggere" a patto che coprano correttamente la parte del corpo e vengano sovrapposte ad un altro pezzo di armatura di categoria leggera o superiore, come ad esempio uno schiniere, un bracciale o una gorgiera.

Armature Medie

Consistono in armature ad anelli come le cotte di maglia e conferiscono 2 VP. I suddetti anelli non devono superare i 15 mm di diametro interno, altrimenti declassano fornendo solo 1 VP.





Armature Pesanti

Consistono in armature a piastre metalliche e conferiscono 4 VP.

Armature sovrapposte

È possibile sovrapporre strati di armature di diverso tipo e ottenere un numero di vp pari alla somma dei vp che le due categorie forniscono. Ad esempio è possibile sovrapporre in un'armatura leggera ad un'armatura media per ottenere 3 VP di protezione (1 dalla leggera + 2 della media). È possibile sovrapporre armature di qualsiasi categoria tuttavia il numero di VP ottenibili non può superare 4 salvo abilità particolari; ad esempio la sovrapposizione di una cotta di maglia ad un'armatura di piastre conferisce comunque 4 vp e non 6 come sarebbe la somma delle suddette. Per ottenere questo beneficio ogni strato di armatura deve coprire le stesse parti del corpo ed coprire correttamente come sopra riportato.

In alternativa uno dei due strati può non soddisfare tale requisito a patto che l'altro strato copra la totalità della stessa parte. Esempio: una corazza di maglia a manica lunga sovrapposta ad bracciale si considera coprire correttamente il braccio.

Armature complete.

Se un'armatura è indossata correttamente in tutte e sei le parti del corpo, l'armatura indossata conferisce 1 VP addizionale ed il personaggio è considerato indossare un'armatura completa della categoria appropriata. Questo bonus non è applicabile nel caso di armature sovrapposte.

MATERIALI DI GIOCO

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

Essendo questi beni preziosi saranno cedibili, rubabili o quant'altro; pertanto il socio deve essere consapevole della possibilità di vedersi sottrarre tali componenti durante un evento.

Gli oggetti monouso vengono consumati una volta utilizzati e debbono essere riconsegnati ad un arbitro o ad un narratore alla prima occasione utile che non intralci lo svolgere dell'evento. In questa maniera questi sono donati

all'associazione che li reimmetterà in gioco nel corso degli eventi seguenti.

Alla stessa maniera i beni associativi sono fruibili liberamente da tutti i soci durante gli eventi.

REAGENTI ALCHEMICI



Sono oggetti monouso dotati di proprietà alchemiche, solitamente utilizzati da alchimisti e maghi.

Essi possono presentarsi in varie forme, quali una conchiglia, un petalo, una piuma, una fialetta contenente della polvere, dei fiori, etc., e sempre mantenendo la caratteristica della realistica (ad esempio una coccinella di legno, non potrà rappresentare una coccinella viva). Se il reagente è contenuto all'interno di una fialetta, questa dovrà avere dimensioni comprese tra 22 x 40 mm e 33 x 60 mm, e potrà contenere al suo interno sempre un solo reagente.



Non hanno un cartellino allegato ad essi ma si contraddistinguono da un codice riportato sulla rappresentazione fisica e che permette ai personaggi dotati delle apposite abilità di riconoscerne le proprietà alchemiche. Chiunque non possieda l'abilità "Manipolare reagenti", trovandoli nell'area di gioco, dovrà ignorarli.

Il codice è di due cifre ed è sempre composto da una lettera seguita da un numero. Il numero indica inoltre il mese di





scadenza del reagente che pertanto all'inizio di tale mese dovrà essere riconsegnato allo staff. Il mese si riferisce alla prima occorrenza del suddetto, ad esempio: un cartellino trovato a maggio e con codice F9 scadrà all'inizio del prossimo mese di settembre. Il numero 0 corrisponde al mese 10, ovvero ottobre.



Chiunque manipoli un reagente (ne tocca fisicamente la rappresentazione fisica, anche con armi, attrezzi, etc..) lo distrugge a meno che non abbia l'abilità "manipolare reagenti". Questo non si applica al trasporto di oggetti dentro un adeguato contenitore, ad esempio il maneggiare una boccetta che contiene della polvere.

Se per qualsiasi motivo non si riesce più a leggere il codice o l'oggetto si distrugge, perde le sue proprietà alchemiche anche IC e non sarà più utilizzabile.

MONETE DI GIOCO

Sono monete fornite dall'Associazione e realizzate per la campagna WHLive, che vengono concesse ai giocatori in uso al fine di interagire con l'ambientazione. Esse sono l'unica unità di misura universalmente valida nel sistema monetario della campagna WHLive.

Si tratta di un bene associativo di quantità limitata, per questo l'Associazione richiede ad ogni socio di averne cura e di restituirle qualora venissero a mancare i presupposti del loro possesso (morte di un PG).



Nell'ordine da sinistra a destra troviamo:
 Penny imperiale, Penny bretoniano, Scellino imperiale, Dénier bretoniano, Tallero tileano.
 Corona d'oro (in basso)
 Il valore di cambio è il seguente:
 12 penny = 1 scellino
 20 scellini = 1 corona

REAGENTI FABBRO

Sono materiali utilizzati dai fabbri per la forgia e la riparazione di altri oggetti o per fornire proprietà particolari ad armi e armature.



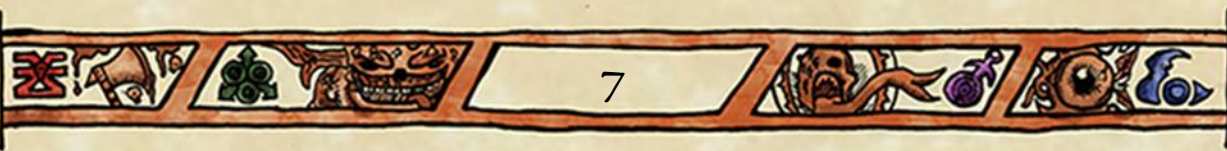
Sono oggetti monouso che si presentano come pietre rilucenti di colori dorati, ramati o rossastri.

Non hanno scadenza, ma come per i reagenti, se si consuma/danneggia la rappresentazione fisica si considera distrutta anche la risorsa IC.

COMPONENTI ARCANI

Sono oggetti monouso con proprietà mistiche utilizzate dai runologi e dai maghi.

Non hanno un cartellino vero e proprio allegato ad essi ma si contraddistinguono dalla presenza della scritta "OOC: Componente arcana" e dal logo associativo stilizzato sulla rappresentazione.





Possono altresì essere rappresentate da una pietra con incisa una delle rune presenti nella foto a fianco.



Come per i reagenti, se si consuma/danneggia la rappresentazione fisica si considera distrutta anche la risorsa IC.

Sul portale di WHLive nella sezione "Regolamento" sono presenti alcuni esempi di componenti cartacee stampabili. Il limite di grandezza delle componenti arcane su rappresentazioni cartacee è da un formato minimo A7 (52 x 74 mm) ad un formato massimo A4 (210 x 297 mm).

POLVERE DA SPARO

Sono oggetti **monouso**. Rappresentano la polvere nera necessaria per sparare un singolo colpo con armi da fuoco.

Non hanno un cartellino vero e proprio allegato, il loro aspetto è variabile ma si contraddistingue sempre per essere un contenitore (bocchetta, cartoccio, sacchettino, ecc...) riempito da polvere di colore nero e con apposto su di esso il timbro del logo associativo. Se la polvere da sparo è contenuta all'interno di una fialetta, questa dovrà avere dimensioni comprese tra $\varnothing 22 \times 40$ mm e $\varnothing 33 \times 60$ mm.



Talvolta oltre alla polvere, un contenitore può contenere anche delle sfere metalliche. In tal caso, ogni biglia indica una carica aggiuntiva (un sacchetto con due sfere e della polvere corrisponderà a tre cariche di polvere da sparo).

Per consumarne una dose, alla prima occasione utile, sarà sufficiente consegnare ad un membro dello staff una sfera, se presente, oppure il contenitore.

In caso si voglia dividere un contenitore di questo tipo, è necessario avere o realizzare la scenografia adeguata al risultato simulando adeguatamente l'azione; ad esempio per dividere un contenitore di tre cariche in tre cariche singole, devo avere tre contenitori e sufficiente polvere per riempirne tutti; dopodiché riconsegnare allo staff la precedente rappresentazione e farmi timbrare le nuove.

POZIONI E FILTRI ALCHEMICI

Sono oggetti consumabili monouso e rappresentano i filtri alchemici ottenuti attraverso l'utilizzo della relativa abilità.

La loro rappresentazione è una fiala / bocchetta trasparente contenente un liquido / unguento a seconda del filtro che rappresenta con legato esternamente un cartellino recante il relativo format trovabile sul portale di WHLive nella sezione "Regolamento".

Questo format, che si compone del campo Codice e del campo Scadenza, è stampabile da chiunque e deve essere riempito totalmente dal personaggio che vuole creare il filtro, tuttavia per essere valido in gioco deve essere vidimato da un membro dello staff. Il cartellino deve essere chiuso in modo da non permettere di leggerne l'interno ma di poterlo fare forzando la chiusura (ad esempio spillandone i bordi).

Chiunque decida di utilizzare il filtro, deve forzare la chiusura (le graffette di solito) e leggerne l'interno, dopo di che il cartellino deve essere strappato a metà.

FORGE

Sono oggetti consumabili monouso e rappresentano le forgiature ottenute attraverso l'utilizzo delle apposite abilità.

La loro rappresentazione è un cartellino, il cui format è presente sul portale di WHLive nella sezione "Regolamento" legato alla rappresentazione dell'oggetto forgiato.

Questo format è stampabile da chiunque e deve essere apposto dal personaggio che vuole creare la forgia, tuttavia per essere valido in gioco deve essere vidimato da un membro dello staff. Il cartellino deve essere chiuso in modo da non permettere di leggerne l'interno ma di poterlo fare forzando la chiusura (ad esempio spillandone i bordi). Chiunque decida di utilizzare la forgia, deve forzare la chiusura (le graffette di solito) e leggerne l'interno, dopo di che il cartellino deve essere strappato a metà.

