REGOLE SPECIALI

Perquisizione / Saccheggio

Qualunque PG può perquisire una creatura (morta, svenuta o consenziente) dichiarando PERQUISIZIONE e simulando per 10 secondi l'atto (evitando di frugare realmente all'interno delle scarselle).

Il soggetto perquisito deve mostrare tutti gli oggetti indossati o serbati in borse e indumenti. Questi inoltre deve dichiarare tutti gli eventuali tratti fisici peculiari come mutazioni, tatuaggi e cicatrici.

Furto oggetti incustoditi

Un personaggio può sempre rubare oggetti di gioco lasciati incustoditi, compresi i documenti. Quando compie tale azione, il PG è tenuto ad avvertire alla prima occasione un arbitro/ narratore di quanto avvenuto, affinché lo staff possa gestire la questione. In ogni caso, il ladro è tenuto a trattare tali oggetti con il massimo riguardo e a restituirli al legittimo proprietario a fine sessione (trattenendo eventualmente il solo tesserino di gioco). In caso di oggetti impugnati o trasportati da creature coscienti, non è mai consentito di prelevarli o strapparli con la forza

Scenografie: durante gli eventi di gioco i personaggi si troveranno ad interagire con numerosi oggetti di scenografia, come ad esempio calici, candelabri, stendardi e mobilia di vario genere. Tali oggetti hanno lo scopo di migliorare la qualità delle ambientazioni di gioco, ma non possiedono alcun valore monetario nell'ambientazione di Whanel (fatta eccezione per gli oggetti accompagnati dagli appositi tesserini oggetto), pertanto il furto di tali oggetti, che comunque non comporterebbe nessun vantaggio per il ladro, è sconsigliato al fine di non creare problemi di "recupero oggetti" allo staff organizzativo.

Status di legato

Per legare un prigioniero è innanzitutto necessario possedere una corda/catena/ manette. Si deve quindi interpretare l'atto di legare il prigioniero per almeno 10 secondi e questo può esser fatto solo se quest'ultimo non oppone alcuna resistenza. Un prigioniero con le braccia legate non può manipolare alcun oggetto (incluse le armi). Un prigioniero con le gambe legate non può spostarsi in alcun modo. In ogni caso è possibile rimuovere i legacci applicati su un prigioniero simulando per 10 secondi l'atto di scioglierli. Non è possibile farlo su se stessi a meno di regole particolari.

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=altre&rev=1766250402

Last update: **2025/12/20 18:06**