

# Regole di Gioco

---

## **Combattimento in Mischia**

Le azioni di combattimento in mischia sono simulate tramite riproduzioni di armi realizzate con materiali sicuri.

Una riproduzione d'arma autorizzata è costituita con un'anima rigida avvolta in un materiale morbido ed elastico.

I materiali consentiti sono: gommapiuma, schiuma di lattice, plastazoto ricoperto con (lattice o nastro telato) su bacchette di PVC, vetroresina o carbonio.

Un'arma deve inoltre rispondere a questi requisiti:

- L'arma non deve presentare punte o sporgenze pericolose.
- Lo spessore/rigidità dell'asta di sostegno deve essere tale da non far flettere l'arma se essa viene smossa. Un'arma che si piega vistosamente quando si vibra un colpo è vietata.
- Armi con imbottitura vistosamente lacerata, o sostegno spezzato, evono subito essere rimosse dal gioco

---

## **Combattimento a Distanza**

Le azioni di combattimento a distanza, coinvolgono l'utilizzo di archi o balestre e frecce con punta realizzata con materiali inoffensivi, oppure proiettili da scagliare realizzati allo stesso modo. I materiali consentiti per realizzare un proiettile sono:

- Frecce e dardi con asta in legno o vetroresina.
- Gommapiuma o plastazoto laticizzato (punta delle frecce o armi da scagliare)

Un proiettile (freccia, pugnale da lancio, proiettile alchemico) deve inoltre soddisfare i seguenti requisiti

- Il diametro minimo dei proiettili deve essere di 50 mm.
- nel caso di frecce l'asta deve essere separata dall'imbottitura tramite una base rigida incollata saldamente.
- Archi e Balestre devono avere una potenza massima di 30 libbre.
- L'arma di tiro deve inoltre sempre essere priva di punte e parti taglienti.

---

**Attacchi in Combattimento** Gli attacchi con arma da mischia ed armi da distanza vengono definiti **colpi fisici** e devono rispettare le regole qui indicate:

- **Testa e Genitali** sono SEMPRE punti vietati con qualsiasi arma e proiettile.
- Le **armi da tiro** non possono essere usate né per difendersi, né per attaccare in mischia.
- I colpi con arma da mischia devono descrivere un arco di almeno 90°. I colpi palesemente privi

di caricamento (definiti tapping) non sono considerati validi ai fini del gioco.

- I colpi di punta devono essere portati solo con armi munite di punta e sempre con la massima delicatezza. La punta dell'arma deve essere solo appoggiata e mai spinta con forza contro il bersaglio.

In caso di dubbi è possibile chiedere informazioni più dettagliate ai membri dello staff.

## ***Categorie di Armi***

| <b>Tipo di arma</b>    | <b>Dimensioni</b> | <b>Danni</b> |
|------------------------|-------------------|--------------|
| Armi corte ad una mano | 20 - 60 cm        | 1            |
| Armi ad una mano       | 61- 110 cm        | 1            |
| Armi a due mani        | 111 - 210 cm      | 1            |
| Armi da lancio         | 10 - 30 cm        | 1            |
| Armi da tiro           | -                 | 2            |

## ***Danni***

Indica il numero di danni inflitti per ogni attacco effettuato con l'arma. Solo i valori di danno superiori a 1 devono essere esplicitamente dichiarati. Il danno pari a 1 è **sempre implicito** se non accompagnato da altre chiamate

## **Descrizione delle Armi**

In questo capitolo vengono analizzate le armi indicate nella tabella precedentemente.

### **Armi corte ad una mano**

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con una sola mano.

### **Armi ad una mano**

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con una sola mano.

### **Armi a due mani**

Le armi che ricadono in questa categoria devono essere brandite con entrambe le mani.

### **Armi da lancio**

Le armi che ricadono in questa categoria possono essere scagliate e devono essere prive di anima rigida. Causano danno solo se colpiscono effettivamente il bersaglio.

### **Armi da tiro**

Le armi che ricadono in questa categoria sono ad esempio archi e balestre. Causano danno solo se il

proiettile scagliato effettivamente il bersaglio.

## **Armature e Scudi**

Per quanto riguarda le armature non esistono definizioni di categoria, ma vi sono da rispettare le regole di sicurezza evitando parti apunte e rigide.

Tuttavia gli scudi vengono divisi nelle seguenti categorie:

| <b>Tipo di scudo</b> | <b>Dimensioni</b> |
|----------------------|-------------------|
| Brocchiere o Buckler | Max 40×40 cm      |
| Scudo Grande*        | Max 80×80 cm      |

\*Gli Scudi Grandi richiedono un apposito talento per poter essere utilizzati

L'utilizzo di scudi è vincolato alle seguenti regole generali:

- Non è mai possibile colpire in mischia con uno scudo di qualsiasi tipo.
- Non è mai possibile imbracciare due scudi contemporaneamente di qualsiasi tipo.
- Il braccio che impugna uno scudo non può essere usato per impugnare un'arma

**Check di armi, armature e scudi** Prima di ogni sessione il giocatore che si presenti con armi, armature o scudi non ancora approvati, è tenuto a recarsi da un membro dello staff arbitrale per verificarne la sicurezza e la categoria di appartenenza (armi e scudi). Gli arbitri si riservano il diritto di vietare l'utilizzo di tutto ciò che non verrà considerato idoneo

From:

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

Permanent link:

[https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=regole\\_di\\_gioco&rev=1764080435](https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=regole_di_gioco&rev=1764080435)

Last update: **2025/11/25 15:20**

