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'assta 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 plastazzoto latticizzato (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 uan 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

Tipo di arma	***Dimensioni***	***Danni***
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 privedi 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 dannosolo 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 apunta e rigide.

Tuttavia gli scudi vengono divisi nelle seguenti categorie:

Tipo di scudo	***Dimensioni***
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 divietare l’utilizzo di tutto ciò che non verrà considerato idoneo

---

Salute del Personaggio

Lo stato di salute di un personaggio viene simulato tramite una quota di punti ferita (PF).

I PF riflettono le condizioni di salute del personaggio: il massimo della quota rappresenta la piena salute, mentre pochi PF significano che è ridotto malamente o addirittura incapacitato.

Quando un personaggio riceve dei danni (perché viene colpito da un’arma o da un incantesimo ecc.),

deve mentalmente tener conto della sua quota PF attuale.

Punti Ferita Iniziali

Ogni PG di livello 1 inizia a giocare con 3 PF massimi. Il PG inizia ogni giornata di gioco alla quota massima di PF.

Stato di Morente

Un PG diventa morente nel momento in cui la sua quota PF raggiunge lo zero (0 PF), oppure per l'effetto di alcune chiamate. In questo stato

è obbligato a sdraiarsi a terra o mettersi carponi, simulando un profondo stato di incoscienza ed ignorando tutto ciò che accade intorno a lui.

Egli inizia un conteggio di 120 secondi, al termine dei quali diviene defunto. Durante questo lasso di tempo mantieni tutte le chiamate attive e puoi subire solo le seguenti chiamate: CURA, RIMUOVI, GUARIGIONE e COLPO DI GRAZIA.

Stato di Defunto

Il modo più comune per diventare defunto è mentre ci si trova nello stato di morente. Questo può avvenire nei seguenti modi:

- Termina il conteggio di 120 secondi.
- Viene subita la chiamata COLPO DI GRAZIA

Morte e Resurrezione

La morte estingue ogni ardore. La morte trascende ogni speranza. La morte giunge per l’infante così come per il venerando. La morte arriva per tutti.

Si dice che nei reami arcaici di Whanel vi siano antichi prodigi in grado di resuscitare un defunto: nel gelido Leir si narra di radure, dette “campi dei miracoli”, laddove le salme deposte tornano in vita l'alba successiva, nelle vaste Piane si vocifera di spelonche sepolte nelle viscere del Sottomondo, dette “occulti sepolcri”, che hanno il medesimo potere, infine, nelle floride coste del Garadh portenti del genere avvengono nelle notti di bruma, presso i crocevia dove sono solite riunirsi le corti fatate del Piccolo Popolo.

Che si tratti di fiabe o verità, per i più la morte è un viaggio senza ritorno… e lo stesso ineluttabile monito sembra offrire il viaggio entro Novisterra.

Molti membri dell'equipaggio hanno recato con sé bizzarri talismani, pietre o, addirittura, vasi colmi di terra del loro reame natio; niente di tutto questo sembra avere serbato il suo potere salvifico nell'ignoto arcipelago. Ai prodi pionieri di Novisterra spetta dunque l'ardua sentenza: la morte è l'unico nemico che non potrà mai essere sconfitto?

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=regole_di_gioco&rev=1764165644

Last update: **2025/11/26 15:00**