

Regolamento “Hail to the King!”

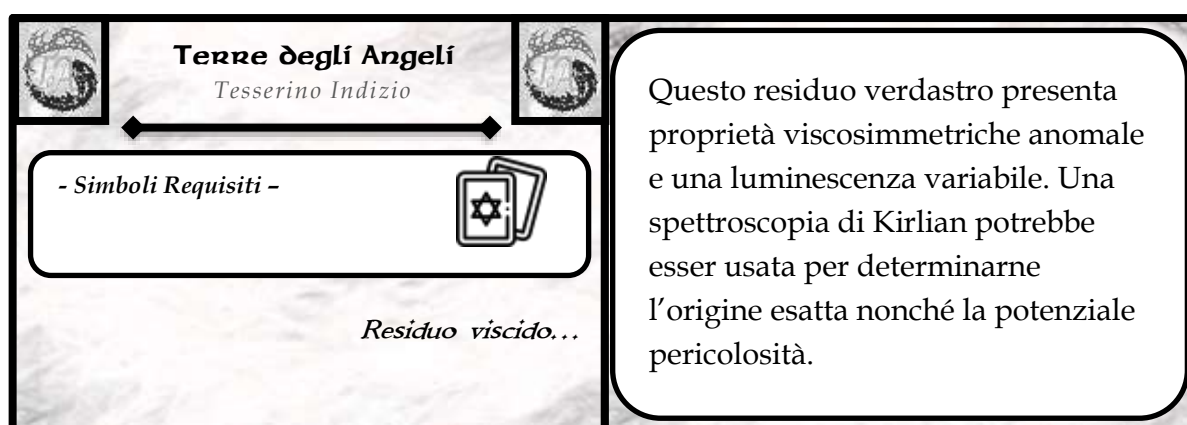
Le semplici meccaniche descritte di seguito consentono di rappresentare situazioni e interazioni particolari legate al contesto di gioco. I giocatori sono invitati ad interpretare nel modo migliore possibile le conseguenze derivanti da chiamate o effetti subiti durante il gioco, cercando sempre di rimanere immersi nel proprio personaggio.

Competenze e tesserini

Al momento di creare il proprio personaggio ogni giocatore deve scegliere una **Competenza** posseduta dal PG da un insieme che dipende dal Gruppo Giocante a cui afferisce. La Competenza determina quali **tesserini indizio** il giocatore è in grado di consultare, come spiegato di seguito.

Tesserini indizio

Questi tesserini riportano sulla faccia visibile uno o più dei **Simboli** associati alle **Competenze**. Se il PG possiede il/i Simbolo/i, può consultare l'indizio nella faccia nascosta.



Importante: I tesserini sono da considerarsi elementi fuori gioco, ossia la loro presenza fisica va ignorata. Sarebbe quindi scorretto comunicare ad altri PG il simbolo necessario per consultare un particolare indizio. Inoltre, non è possibile leggere il contenuto di un tesserino agli altri giocatori: nel caso in cui si voglia condividere le informazioni scoperte in esso il giocatore dovrà ripeterle con parole sue.

Tesserini interazione

Questi tesserini riproducono effetti particolari associati agli elementi presenti nell'area di gioco.

Le interazioni con l'icona dell'**Occhio** devono essere consultate dopo aver osservato l'oggetto associato mentre quelle con l'icona della **Mano** devono essere consultate solo dopo avere manipolato l'oggetto.

	Terre degli Angeli Tesserino Interazione	
<i>Se stai guardando l'oggetto, devi consultare subito la parte coperta del tesserino...</i>  Nel momento in cui la tua immagine si riflette nella superficie di questo vecchio specchio, i connotati subito divengono orribilmente deformi... il tuo mostruoso alter-ego ti fissa con sguardo malevolo e subito ti senti colmo di terrore! Subisci TRAUMA. In seguito, potrai ignorare gli effetti di questo tesserino.		

	Terre degli Angeli Tesserino Interazione	
<i>Se manipoli l'oggetto, devi consultare subito la parte coperta del tesserino...</i>  Nel momento in cui tocchi la siringa, il sottile ago ti punge... un intenso torpore si diffonde nelle tue membra e subito ti irrigidisci come se il tuo corpo fosse divenuto di pietra. Subisci KLAATU: <i>Lascia cadere la siringa e resta completamente zitto e immobile per un minuto.</i> In seguito, potrai ignorare gli effetti di questo tesserino.		

Tesserini speciali

Parete compatta: solitamente applicato ad una porta chiusa, indica che la porta a tutti gli effetti non è da considerare come tale, e al suo posto vi si trova una normale parete.



Oggetto inviolabile: un oggetto associato a questo tesserino non può essere spostato o alterato in alcun modo.



Stato del personaggio

Ogni personaggio dispone di 2 **Punti Salute** (PS), che rappresentano il suo stato di salute. Durante il gioco, alcune situazioni traumatiche possono ridurre questo valore, mentre effetti confortanti possono ripristinare punti persi in precedenza. Quando il personaggio ha 1 solo PS residuo diventa **ferito**, quando è a 0 diventa **incapacitato**.

Un personaggio **ferito** ha subito un trauma fisico o mentale e non è in grado di collaborare in maniera efficace coi suoi compagni, ma può ancora muoversi e comunicare (seppur simulando la ferita subita). **In termini di gioco, il personaggio non può sfruttare la sua Competenza per consultare tesserini indizio recanti un simbolo competenza.**

Un personaggio **incapacitato** è stato ferito in maniera grave, oppure è semplicemente paralizzato dal terrore. **In termini di gioco, il personaggio non può più fornire alcun**

contributo attivo al gioco finché non viene aiutato dai suoi compagni tramite una chiamata RECUPERO (vedi sotto), ma può muoversi strisciando o chiedere aiuto rantolando.

Non è possibile scendere sotto gli 0 PS e non è possibile avere più di 2 PS se non grazie a chiamate speciali o effetti particolari.

Ricapitolando:

Punti salute	Stato di salute	Effetti in gioco
2 o più	Sano	Nessuno, stai alla grande!
1	Ferito	Non puoi sfruttare la tua Competenza per consultare tesserini indizio
0	Incapacitato	Non puoi contribuire più al gioco finché non vieni curato

Chiamate e segnali di gioco

Durante il gioco alcuni personaggi potrebbero influenzare i giocatori tramite *chiamate speciali*. Una chiamata è una parola-chiave pronunciata singolarmente e ad alta voce per segnalare un particolare effetto di gioco.

Le seguenti chiamate possono essere portate **al tocco**, oppure **indicando il bersaglio**, oppure possono essere precedute da **AREA DI** per influenzare tutti i personaggi all'**interno della stanza o entro 4 metri** (se ci si trova all'aperto).

- **TRAUMA**: perdi 1 PS. Se rimani ad 1 PS residuo diventi **ferito**, a 0 diventi **incapacitato**, come descritto in precedenza. Un colpo portato con un'arma da mischia include sempre la chiamata TRAUMA (vedi sotto).
- **RECUPERO (numero)**: recupera il numero di PS specificati. Ad esempio, RECUPERO 1 consente di recuperare 1 PS perduto in precedenza (non è possibile superare il proprio massimale). Se il numero non è specificato, si considera RECUPERO 1.
- **KO**: svieni per 5 minuti o finché non ricevi una chiamata RECUPERO.
- **ABBRANCARE**: se subisci questa chiamata mentre una creatura ti sta toccando (è sufficiente anche una mano su una spalla) devi immediatamente fermarti e simulare che la creatura ti stia trattenendo. In queste condizioni, il PG non può compiere nessuna azione (ad eccezione del proprio effetto GROOVY, vedi sotto) e deve limitarsi a seguire l'attaccante. L'effetto termina immediatamente quando finisce il contatto fisico.
- **KLAATU [effetto]**: rappresenta un effetto sovranaturale che ti influenza contro la tua volontà. Subisci l'effetto indicato che potrebbe essere un comando da compiere al

meglio delle tue possibilità, oppure un effetto positivo o negativo. Esempi: "KLAATU scappa per 10 secondi", "KLAATU ignora il prossimo trauma", eccetera. Se la durata non è specificata, vale fino a fine giornata (o finché l'azione non si è compiuta nel caso di comandi singoli).

Un personaggio con la **mano aperta levata in aria** segnala che è SVANITO, ed è da considerarsi invisibile e non fisicamente presente.

I membri dello Staff che indossano una **cappa azzurra** devono essere considerati fuori gioco.

Chiamate e segnali fuori gioco

I giocatori devono rivolgere massima attenzione alle chiamate speciali sfruttate dagli arbitri per gestire il gioco:

- **AZIONE:** questa chiamata sancisce l'inizio di una sessione e permette ai giocatori di iniziare ad interagire con il contesto di gioco.
- **CONGELA:** questa chiamata impone a tutti i giocatori di fermarsi immediatamente finché il gioco non viene ripreso con AGITE. È usata in caso di emergenze o circostanze fuori gioco che richiedono l'attenzione di tutti i giocatori.
- **AGITE:** questa chiamata interrompe gli effetti di CONGELA e fa riprendere il gioco.
- **SCIUGLI:** questa chiamata sancisce la fine di una sessione.

Combattimento

Ricordate che questa sessione prevede esperienze survival-horror... durante il gioco, i PG potrebbero incappare in avversari per nulla intenzionati ad agire pacificamente, e in quel caso l'unica soluzione sarà quella di mettere mano ad armi convenzionali o, più spesso, improvvisate (sempre ammesso che ce ne siano a disposizione!).

Il combattimento avviene tramite armi sicure da LARP, che i PG potranno trovare in gioco (NB: i giocatori non potranno entrare in gioco con armi proprie).

Le uniche armi disponibili in gioco saranno:

- Riproduzioni di armi da mischia in schiuma di lattice (es. randelli, coltelli, etc.), o archi con frecce LARP, le quali saranno contrassegnate da un elastico a banda rosso.
- Riproduzioni di armi da fuoco che producono rumore mediante piccole capsule esplosive (fulminanti), le quali saranno contrassegnate da un'applicazione rossa all'estremità della canna.

Le regole per il combattimento sono semplici:

- Se si riceve un colpo portato con un'arma da mischia si riceve la chiamata TRAUMA (l'attaccante non è tenuto a dichiararlo a voce).
- Se si viene "colpiti" da un colpo di arma da fuoco (ossia: si è nella traiettoria dell'arma al momento dello scoppio del fulminante) si diviene immediatamente **incapacitati**.
- Un'arma segnalata con un elastico a banda nero è da considerarsi **rotta** e non può essere utilizzata per il combattimento.
- I PG sono in grado di usare le armi da mischia che trovano in gioco, ma (a meno di indicazioni diverse) non sono in grado di usare armi da fuoco.
- Anche se dovrebbe essere ovvio, non è possibile usare in combattimento oggetti che non siano evidentemente stati pensati per questo scopo (no, non si possono usare i coperchi delle pentole come scudi!).

Ogni giocatore è tenuto ad assimilare le seguenti linee guida da interpretare nel corso dei combattimenti:

- **Nessuno dei PG è Conan il Barbaro:** la fuga o, dove questa non sia possibile/conveniente, la resa dovrebbero essere sempre la reazione più logica di fronte ad una minaccia.
- **Nessuno dei PG è John Rambo:** tutti possono brandire goffamente un bastone e magari qualcuno ha pure fatto il servizio di leva. Tuttavia, nessuno si è mai trovato di fronte a un pericolo reale; pertanto, i PG dovrebbero sempre simulare palese difficoltà, esitazione e timore nell'usare le armi.
- **Nessuno dei PG è Rocky Balboa:** subire una grave ferita od oscuro potere è una prospettiva raccapricciante per ogni individuo sano di mente. Divenire feriti o, peggio ancora, incapacitati dovrebbe sempre indurre un PG a desistere dalla lotta. Anche vedere un altro soggetto che all'improvviso cade come una pera cotta dovrebbe sempre indurre il panico negli altri.
- **Nessuno dei PG è Predator:** Sebbene non sia impedito, il PVP (combattimento fisico tra giocatori) è poco in linea con lo spirito della sessione ed è caldamente sconsigliato. Tenete conto che i PG che sapranno collaborare in caso di bisogno o agire in modo "sottile" in caso di opportunità avranno sempre un vantaggio.

Groovy!

Sebbene i giocatori interpretino individui comuni, situazioni eccezionali possono far emergere grinta e capacità insospettabili anche nel più pacato professore.

Ogni PG alla creazione riceverà una capacità Groovy assegnata casualmente. Una singola volta nell'arco dell'evento il PG può dichiarare ad alta voce GROOVY per utilizzare il potere indicato. Durante il gioco ci potranno essere vari modi per recuperare l'uso di questo potere, ma eventuali usi aggiuntivi non potranno essere accumulati.

Lista delle competenze per Gruppo Giocante

I membri di ciascun gruppo potranno scegliere tra quattro Competenze, di cui una esclusiva di quel gruppo. Non ci potranno essere più di 3 PG con la stessa competenza all'interno di un singolo gruppo (al momento della creazione del PG potranno essere selezionate solo quelle effettivamente disponibili in quel momento). Per ogni Competenza è anche indicato uno spunto che può essere usato per ideare la storia personale del PG, se lo si desidera.

Orizzonte 2000

- **Attualità:** il personaggio si tiene aggiornato sugli eventi che hanno segnato la fine degli anni Ottanta in Italia e nel mondo. *Spunti di background: giornalista, politico, presentatore televisivo, addetto stampa*
- **Elettronica:** il personaggio è competente nell'uso e nella riparazione di dispositivi elettronici. *Spunti di background: radiotecnico, tecnico di regia, audiofilo, antennista*
- **Medicina:** il personaggio ha studiato medicina e anatomia. *Spunti di background: medico di famiglia, dirigente USL, assessore alla sanità, dentista*
- **Teologia:** il personaggio è esperto di religioni. *Spunti di background: vaticanista, sacerdote, mariologo, seminarista*

Le Droit Humaine

- **Occultismo:** il personaggio ha una certa conoscenza delle pratiche occulte e iniziatiche. *Spunti di background: massone, occultista, antiquario, astrologo*
- **Chimica:** il personaggio è esperto di chimica organica e inorganica. *Spunti di background: chimico, storico dell'alchimia, docente universitario, farmacista*
- **Antropologia:** il personaggio studia le culture, i riti e le tradizioni dei popoli. *Spunti di background: antropologo, professore, giornalista, scrittore di romanzi fantasy*
- **Teologia:** il personaggio conosce le tradizioni religiose di tutto il mondo. *Spunti di background: teologo, monaco, guru, filosofo*

Lotta Perpetua

- **Strategia:** il personaggio sa pianificare e condurre un'azione collettiva, dalla ricognizione alla ritirata. *Spunti di background: ex ufficiale, ultrà, metronotte, capo cellula*
- **Chimica:** il personaggio è esperto di chimica organica e inorganica. *Spunti di background: perito chimico, esperto di esplosivi, operaio del petrolchimico, spacciatore*
- **Elettronica:** il personaggio è competente nell'uso e nella riparazione di dispositivi elettronici. *Spunti di background: elettricista, venditore di apparecchi audiovisivi, radioamatore, pirata informatico*
- **Storia:** il personaggio è esperto di storia antica e moderna. *Spunti di background: maestro di storia, saggista, sindacalista, libraio*

A.R.A.R.E.

- **Scienze naturali:** il personaggio conosce le piante, gli animali e gli equilibri che li tengono insieme. *Spunti di background: naturalista, entomologo, guardia forestale, contadino*

- **Medicina:** il personaggio ha studiato (o sta ancora studiando) medicina e anatomia. *Spunti di background: professore o studente di medicina, veterinario, infermiere, erborista*
- **Antropologia:** il personaggio studia le culture, i riti e le tradizioni dei popoli. *Spunti di background: etnografo, membro della pro loco, studente di antropologia, guida escursionistica*
- **Storia:** il personaggio è esperto di storia antica e moderna. *Spunti di background: archeologo, restauratore, insegnante di storia, soprintendente per i beni culturali*