

Introduzione

È difficile mettere per iscritto delle regole. Lo è ancora di più quando un gioco prevede una quantità incalcolabile di situazioni. Il gioco di ruolo dal vivo è un gioco che di fatto viene concepito in maniera differente da molti gruppi e questo viene ampiamente dimostrato dai numerosi regolamenti non commerciali che vengono adottati in tutto il mondo. Inoltre, ogni gruppo tende a modificare i regolamenti più diffusi adattandoli alle proprie esigenze di gioco ed economiche.

Non si può parlare di migliori o peggiori ma solamente di più o meno adatti a rispecchiare le esigenze di un determinato gruppo di gioco. Questo regolamento è la sintesi e la prova che giocare senza regole ferree è possibile e che anzi, la recitazione e la fluidità del gioco, il coinvolgimento e l'interazione, ne giovano enormemente.

Dopo una veloce lettura di queste pagine ci si renderà conto che qualsiasi trasposizione è banale e immediata perché più che di regole vere e proprie si parla di concetti e consigli.

Tra queste pagine non troverete valori di protezione, punti ferita o altri numeri da ricordare. Istinto è un regolamento che basa tutto sulla recitazione e il coinvolgimento che nasce da essa.

Fabio Attoli

Avvertenze: modalità d'uso

È concesso riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera. Non è possibile utilizzare quest'opera per fini commerciali. È possibile modificare e distribuire l'opera modificata purché rispetti le condizioni sopra elencate e venga attribuita la paternità dell'opera all'autore. Per chiarimenti, proposte e collaborazioni è possibile contattare l'autore alla seguente e-mail: fabio.attoli@gmail.com

Ringraziamenti

Questo manuale è nato dall'esperienza sul campo condivisa con oltre cento giocatori. Un ringraziamento particolare voglio farlo ai giocatori che per quattro anni non hanno mai smesso di proporre, correggere e riflettere sulla sua evoluzione: grazie. Revisione: Eleonora Guggeri, Giada Corrias, Giampiero Mele, Giovanni Costa, Roberto Ledda e Stefano Curatti.

Descrizione del manuale

Queste pagine danno per scontato che si conoscano i giochi di ruolo. In caso contrario molti passaggi risulteranno oscuri. Sebbene l'impostazione di queste regole abbracci principalmente ambientazioni con un livello tecnologico che non superi il 1900 è possibile adattare facilmente i suoi concetti a qualsiasi periodo storico o ambientazione di fantasia. Per maggiori informazioni: fabio.attoli@gmail.com

Il Gioco

Per capire ISTINTO è necessario slegarsi dai soliti regolamenti per Giochi di Ruolo dal Vivo che tentano di trasporre meccaniche oramai rodiate attorno a un tavolo o in un videogioco in un contesto ben meno controllabile e gestibile. ISTINTO nasce per offrire un gioco fluido e leggero che permette ai giocatori di concentrarsi sulle trame, sull'interazione, sull'aspetto recitativo e sull'emozione di piccoli momenti. Per capire l'organizzazione del gioco si possono fare delle semplici analogie con il teatro.

Attori (PG, personaggi giocanti). Gli attori non sono altro che PG, ovvero Personaggi Giocanti. Con questa sigla si vuole semplicemente indicare tutti i partecipanti al gioco che vivranno l'avventura con un proprio personaggio dovendosi muovere nel contesto proposto con le loro forze.

Comparsa (PNG). Le comparse vengono chiamate PNG, ovvero Personaggi Non Giocanti. Grazie alla loro presenza la storia si svilupperà e prenderà vita permettendo ai PG di interagire, combattere e comprendere il contesto.

Narratori (Master, Arbitri, Organizzatori). I narratori creano la storia e coordinano il gioco, i PG e i PNG. Sono gli arbitri, i registi e direttori di scena. Se serve saranno anche fotografi, attrezzisti, PNG e ogni altra figura necessaria

a portare avanti il gioco. Il loro operato serve unicamente a garantire il suo corretto svolgimento affinché i PG possano divertirsi.

Il palco (Area di gioco). Il palco é quella che viene definita area di gioco. All'interno di questo possiamo far fare al nostro PG quello che vogliamo nei limiti imposti dal regolamento. Eventuali aree pericolose verranno evidenziate dai narratori e non sarà pertanto possibile accedervi.

Dietro le quinte (campo master). Le quinte non sono altro che il campo master. In questa zona l'organizzazione veste le comparse, si consulta e deposita il materiale utile per il gioco. *I giocatori non possono accedere a quest'area.*

Inizio e fine del gioco. Il gioco si può svolgere nel cuore di una foresta, all'interno di un antico casale, tra le rovine di un castello o in qualsiasi altro posto suggestivo. Spesso si tratta di grandi spazi dove é possibile perdersi d'occhio. Per questa ragione i narratori dovranno segnalare con un fischiello l'inizio e la fine della partita. Se il numero di partecipanti è contenuto o l'ingresso degli stessi è molto raccolto i narratori possono evitare di suonare i fischielli.

Il pubblico. In un gioco di ruolo dal vivo non esiste pubblico. Il gioco si svolge esclusivamente tra i partecipanti che potranno calarsi nella parte e immergersi in un atmosfera reale senza gli occhi indiscreti di chi non riuscirebbe a capire l'attività in corso. Se alcuni estranei vengono visti nell'area di gioco devono essere ignorati.

Ambientazione. Per ambientazione intendiamo tutte le informazioni del gioco che riguardano il mondo immaginario in cui vengono ambientate le avventure, sia esso totalmente fantastico oppure reale. I popoli, le razze, i regni le bestie e ogni avvenimento riguarderà l'ambientazione.

Avventura (live, partita, sessione). Singolo appuntamento di gioco.

Campagna. La campagna è una serie di avventure strettamente legate tra loro da un unico filo conduttore. Prenderne parte significa quindi entrare nel flusso del gioco, diventarne parte e accumulare esperienza.

Braccio alzato. Un giocatore, sia PNG sia PG, che tiene un braccio vistosamente alzato è da considerare trasparente come se non fosse presente e dovrà quindi essere ignorato.

Fischietto. Il fischiello viene utilizzato raramente per mettere in allerta i giocatori. Il suono sospende immediatamente tutte le attività di gioco.

Personaggi

Ogni giocatore, per prendere parte al gioco, deve creare un personaggio. I personaggi non sono altro che gli alter ego dei giocatori. Avranno conoscenze, esperienze e abilità molto diverse da quelle del giocatore ma non bisogna mai dimenticare che i nostri limiti fisici e mentali saranno gli stessi del nostro personaggio. Bisogna quindi sempre cercare di crearli credibili e ben interpretabili.

Creazione

Per creare un buon personaggio è necessario rispettare e seguire tutti e 3 i passi sotto riportati. Affrontare con cura ogni punto è importante perché in futuro ogni scelta offrirà interazioni.

1. Leggere bene queste regole, l'ambientazione e la storia della campagna.
2. Scrivere un background. Se si è in gruppo ricordati di parlarne prima tutti insieme.
3. Costruire o acquistare l'equipaggiamento per personaggio.

Regole, ambientazione e campagna

Leggere le regole è importante per poter giocare bene con gli altri giocatori ed interagire correttamente con gli elementi proposti durante le avventure. Conoscere il regolamento è una forma di rispetto anche verso i giocatori che conoscono bene le regole e si impegnano a rispettarle per il divertimento di tutti.

Conoscere l'ambientazione serve per scegliere la razza e il popolo del proprio personaggio ma anche per orientarsi all'interno delle avventure e dialogare in maniera più realistica con tutti gli altri personaggi, sia PG sia PNG.

Leggere l'introduzione alla campagna e il resoconto delle avventure già giocate può aiutare ad inserirsi in gioco e a creare dei personaggi interessanti per la storia che si sta vivendo. Crearsi il gioco con le proprie mani è molto gratificante ed emotivamente coinvolgente. Essere parte della storia e non subirla è molto più divertente!

Background

Creare un buon background significa principalmente porci delle domande sulla vita e lo sviluppo del nostro personaggio. Dobbiamo sempre ricordarci che la sua storia, stilata nel background, finisce nel momento esatto in cui prendiamo parte al gioco. Quali domande dobbiamo porci e quali sono gli aspetti che dobbiamo approfondire?

Anzitutto è giusto chiarire che più il background è introspettivo maggiori saranno le informazioni caratteriali e formative che evidenzieremo. La narrazione è utile per creare ricordi fisici e delineare cosa il nostro personaggio è capace di fare e dove ha imparato a farlo. Segue una breve guida su quali domande dovremmo porci durante la creazione del background.

Come si chiama? Ha un soprannome? Quale è il nome del padre e della madre? Quale è il lavoro di famiglia e quali sono le condizioni economiche in cui è cresciuto? Chi sono i fratelli e le sorelle? In che rapporto ha vissuto con i componenti della sua famiglia? Quale è il ricordo più importante legato alla sua famiglia? Quale è il suo concetto di amicizia? Ha ricordi legati ai suoi amici? Che rapporto ha con l'altro sesso? Ha ricordi sentimentali? Quale è il nome del suo primo amore? Ha un attuale compagna/ta e come vive questo rapporto? Quale è il valore più importante? Quale è l'oggetto a cui tiene di più e perché? Quale è il luogo a cui è più legato? Ha paure e incapacità? Quale è la sua ambizione più grande? Che rapporto ha con la morte e l'occulto? Oltre tutte queste domande può essere utile scrivere alcune vicende importanti creando dei ricordi più vivi.

Equipaggiamento

Una volta che conosciamo il mondo e abbiamo delineato il nostro personaggio dobbiamo rappresentarlo. Per farlo è possibile utilizzare lenti a contatto, parrucche, posticci, trucchi e protesi qualora occorrono modifiche fisiche di una certa entità. In base al popolo scelto (vedi ambientazione) o al background dovremmo scegliere un abbigliamento e un equipaggiamento consono.

Attenzione! *Un giocatore non può avere in gioco più di un personaggio.* Ognuno è legato al suo e finché questo rimane in campagna non potrà nemmeno svolgere ruoli all'interno dello Staff. Un giocatore può abbandonare il proprio personaggio in qualsiasi momento per crearne uno nuovo. Il vecchio però non potrà più essere recuperato se non in veste di PNG sotto il consenso dei narratori.

Dialogo

Quando i giocatori parlano tra loro è importante che restino in ruolo e facciano riferimento solamente a informazioni e nozioni di cui sono in possesso. I giocatori devono sempre parlare tra loro in prima persona ricordando di interpretare i loro personaggi portando avanti il discorso con realismo. Non è consentito fare battute se non strettamente legate al discorso (quindi restando in ruolo) o fare riferimenti alla vita reale.

Regole di gioco

Verranno ora descritte tutte le regole che gestiscono le azioni che si possono svolgere durante il gioco. In linea di massima ogni azione è consentita purché il giocatore interpreti correttamente le conoscenze e le abilità del personaggio, come descritto nel background. Verranno quindi descritte tutte le abilità più comunemente utilizzate con indicazioni e raccomandazioni sul come svolgere le azioni.

Non sempre però le azioni hanno mai un esito certo e in alcuni casi non saranno i giocatori a determinarne l'esito. Il narratore è l'arbitro che in qualche modo decide la riuscita o no dell'azione, ne valuta gli effetti e in che modo essi possono influenzare positivamente o negativamente il gioco. *Un giocatore non potrà in nessun modo comunicare fuori ruolo ad un altro gli effetti della sua azione o decidere eventuali effetti sulla sua persona.* Ricordiamo che i giocatori possono comunicare tra loro solamente in prima persona e qualsiasi comunicazione di servizio (come l'efficacia di un incantesimo, l'esito di una cura, l'effetto di un veleno o altro) non è consentita.

Attenzione! In queste situazioni l'assenza di un narratore deve essere interpretata dal giocatore come un'assenza di condizioni favorevoli o un caso disperato. Non è possibile compiere l'azione e poi andare a chiedere al narratore gli effetti e non è possibile uscire dal gioco per andare a cercarlo.

Elenco e descrizione delle abilità

Legare

Per utilizzare questa abilità il giocatore deve possedere una corda. La legatura andrà fatta realmente anche se non deve far male ed impedire al giocatore, in caso di reale pericolo, di liberarsi. Sarà il giocatore sulla base delle esperienze del proprio personaggio a stabilire se e quando liberarsi.

Perquisire

In alcune circostanze è possibile che un personaggio sia costretto a perquisire un altro personaggio. In questo caso il giocatore che viene perquisito può scegliere due modalità di azione.

- **Contatto pieno:** il giocatore nasconde l'oggetto realmente (borsa, mantello, tasche segrete ...) e il cercatore deve trovare realmente quello che sta cercando. Non è consentito nascondere gli oggetti in luoghi dove la perquisizione reale potrebbe risultare impraticabile, per esempio sotto gli indumenti intimi o in tasche interne che richiedono di spogliare il soggetto o necessitano della rottura di parti del vestito.
- **Contatto figurato:** La perquisizione avviene in maniera simulata. Al termine della simulazione, se questa è avvenuta senza inconvenienti, il giocatore perquisito consegnerà l'oggetto cercato, sempre che ne sia in possesso. Il passaggio dell'oggetto deve essere fatto nella maniera meno evidente possibile, in particolare se il personaggio perquisito è svenuto o morto.

Medicina e chirurgia

Il personaggio ha la possibilità di soccorrere un ferito *che non sia morto o non presenti una ferita letale*. Il personaggio curato avrà la possibilità di continuare a muoversi e combattere anche se ferito gravemente dopo uno scontro tenendo ben presenti i limiti fisici che derivano dalla ferita. La cura deve essere eseguita con precisione, possibilmente immobilizzando e fasciando la parte del corpo interessata e potrebbe durare diversi minuti. Se la ferita è profonda (ferita da arma da taglio) occorre disinfettarla con acqua bollente e bende pulite e magari simulare una cucitura. Nel caso di una frattura (ferita da arma da botte) è necessario steccare l'arto. Il personaggio potrà aiutarsi con erbe e impacchi per rendere ancora più realistica la scena. Personaggi specializzati in questa disciplina vengono chiamati cerusici. Questa abilità non è frequente ed è riservata principalmente a personaggi che hanno conoscenze accademiche. Il giocatore dovrà provvedere alla realizzazione del materiale necessario (flaconi, pentolini, bene, pinze, aghi, lenti e così via).

Il personaggio che viene curato dovrà interpretare le cure ricevute in ogni caso il narratore potrebbe intervenire per evidenziare ulteriori malori e sintomi della ferita. In questo caso il cerusico deve nuovamente intervenire sulla ferita, possibilmente con maggiore accuratezza. Nel caso si tratti di un vero e proprio intervento chirurgico l'abilità necessita della supervisione del narratore che comunicherà successivamente l'esito delle cure al ferito.

Rubare e Borseggiare

Nel corso della partita è possibile derubare gli altri giocatori. Per farlo il giocatore dovrà realmente riuscire a sottrarre l'oggetto o la sacca desiderata. In molti casi può succedere di depredare un giocatore morto oppure di prendere un oggetto lasciato incustodito. In ogni caso non è possibile utilizzare gli equipaggiamenti o gli indumenti di un altro giocatore (ad esempio spade e scudi) se non per un'urgenza immediata, per esempio se si trovasse a doversi difendere nel cuore di una mischia. È possibile però appropriarsi permanentemente di monete o altri oggetti di gioco. Gli oggetti di proprietà dei giocatori andranno consegnati ad un narratore che valuterà successivamente un eventuale premio in denaro.

L'oggetto rubato, in ogni caso, tornerà al termine del live al proprietario. Qualora ci si accorga di aver rubato un oggetto personale (lenti a contatto, medicine, soldi reali, occhiali eccetera) è bene consegnarli immediatamente a un narratore che provvederà nel momento giusto a riconsegnarlo al giocatore. Il narratore avviserà sempre, in maniera

discreta e in modo da non far capire chi è il borseggiatore, il giocatore derubato in modo da non creare allarmisti e ricerche dell'oggetto perduto.

Travestirsi

Un personaggio ha la possibilità di travestirsi semplicemente indossando una maschera o una protesi molto evidente. Occorre fare attenzione che il travestimento risulti credibile e riconoscibile, poiché la sua interpretazione è lasciata ad ogni altro giocatore che lo osservi, e che non appaia ridicolo, rovinando l'atmosfera del gioco. I narratori giudicheranno a fine live l'atteggiamento dei giocatori. Il giocatore dovrà provvedere da se a procurarsi l'equipaggiamento necessario. Anche se non necessario è preferibile che in questa operazione venga coinvolto un narratore.

Erboristeria

Il personaggio può utilizzare tutte le erbe naturali note. Le erbe potranno essere sia benefiche sia malevole a seconda delle necessità. Il personaggio sarà in grado di alleviare il dolore, rallentare i sintomi della stanchezza, guarire disturbi fisici di natura respiratoria, intestinale e cutanea. Grazie alle erbe potrà disinfettare le ferite e velocizzarne la guarigione, rallentare i veleni o creare antidoti naturali. Un personaggio che si cimenta abitualmente in questa pratica è chiamato erborista. Il giocatore dovrà provvedere all'organizzazione del materiale necessario (flaconi, semi, pentolini, foglie, fiori, infusi e così via). L'erborista potrà creare e conservare impacchi, pozioni, infusi e altre soluzioni utili per i suoi fini.

Inoltre alcuni personaggi potrebbero avere conoscenze che fanno riferimento a ingredienti magici. Questi amplificano e diversificano gli effetti rendendo i prodotti finali incredibilmente efficaci e preziosi.

Preparazione dei veleni

Se il personaggio ha le giuste conoscenze potrà distinguere, creare e utilizzare dei veleni. Se lo desidera potrà affidarli ad altri giocatori, PNG o venderli. Il giocatore dovrà provvedere all'organizzazione del materiale necessario (flaconi, semi, pentolini, pinzette, foglie, fiori, infusi e così via) creando delle sostanze simili al veleno naturale ma che non dovrà necessariamente corrispondere alla tossina. La somministrazione del veleno andrà simulata con una rappresentazione ad esempio con gocce nei liquidi o sostanze sulle lame.

Combattimento in mischia

In mischia è obbligatorio utilizzare delle armi. Non è possibile attaccare a mani nude. Qualsiasi attacco portato con un'arma da mischia (spada, mazza, ascia, pugnale, asta ...) dovrà essere verosimile, caricato con un angolo sufficientemente ampio nel caso di un fendente o ben caricato con le spalle nel caso di un affondo. È obbligatorio simulare il peso dell'arma, evitando quindi di portare sequenze di colpi troppo veloci, a causa della leggerezza delle armi di gioco. Ogni simulazione dipenderà dalla tipologia di arma adoperata.

Le Armi da mischia

In una mischia è importante che le armi siano sicure ed innocue sia per chi le maneggia sia per chi riceve eventualmente un attacco. Le armi in lattice o realizzate tramite stampi industriali sono strumenti perfetti. Le armi non devono presentare parti dure, taglienti o abrasive lungo la loro intera superficie.

Riguardo le regole sui combattimenti si rimanda al capitolo apposito.

Le Armi da tiro e da lancio

Le armi da lancio e da tiro non devono avere una forza eccessiva. Nel caso di proiettili (ad esempio pietre) è bene che siano realizzati in gommapiuma con un rivestimento di lattice. Se si tratta di pugnali da lancio è bene assicurarsi che non abbiano un'anima rigida come le armi da mischia. In ogni caso non è mai consentito lanciare l'oggetto con eccessiva forza contro un bersaglio vivente. Gli archi possono essere realizzati in molti modi, sia rigidi sia morbidi. Nel secondo caso sarà possibile utilizzarli eventualmente anche per attacchi da mischia, mentre con gli archi in legno questo non è consentito. Le frecce devono avere una punta morbida (in gommapiuma ad esempio) dal diametro di almeno 5 centimetri. Le frecce realizzate industrialmente appositamente per i giochi di ruolo dal vivo sono esenti da queste limitazioni e sono pertanto consigliate. Riguardo le regole sui combattimenti si rimanda al capitolo apposito.

Usare armi da fuoco

Le armi da fuoco non necessitano di un contatto fisico per funzionare. Il giocatore dovrà solamente puntare il bersaglio con l'arma e premere il grilletto simulando il rinculo dell'arma.

Per ricaricare l'arma il giocatore dovrà ricorrere nuovamente a una simulazione per inserire la polvere da sparo e la pallottola, e spingere con lo stoppino. Al termine di questa operazione, che può richiedere qualche minuto, il giocatore potrà nuovamente fare fuoco. Oltre l'arma, il personaggio che utilizza armi da fuoco, dovrà avere con sé la sacca della polvere da sparo (simulabile bene con il pepe), lo stoppino e le pallottole (simulabili con i pesi tondi di piombo per la pesca).

Le armi da fuoco devono essere necessariamente realistiche e non carnevalesche. I complementi d'arredamento sono un'ottima soluzione. Queste armi non possono essere utilizzate in attacchi da mischia sostituendo armi contundenti. Le armi da fuoco conosciute sono le pistole, gli archibugi e i cannoni. Le armi da cintura o da spalla devono essere munite di cane e grilletto funzionante poiché dovranno emettere realmente uno sparo (rumore e fumo). Riguardo le regole sui combattimenti si rimanda al capitolo apposito.

Scassinare

Per utilizzare questa abilità il giocatore deve possedere gli attrezzi da scasso. Per aprire uno scrigno chiuso il giocatore dovrà necessariamente provare a scassinare realmente la serratura. Nel caso in cui il giocatore non riesca ad aprirla, un narratore potrebbe decidere di intervenire, qualora valuti l'operazione ben mimata ed interpretata.

Doti artistiche

Potranno difficilmente essere simulate dal giocatore se non con astuzia proponendo opere già realizzate o ultimando in gioco lavori già semi costruiti a casa. Le doti artistiche riguardano la pittura, il canto, la musica, la scultura, l'intaglio, la poesia e così dicendo.

Magia

Un giocatore che vuole lanciare un incantesimo con il proprio personaggio dovrà farlo con convinzione e coinvolgimento. Questa abilità dovrà essere analizzata nel background ed è, per questa ragione, fondamentale consultare l'ambientazione di riferimento al fine di integrare coerentemente i poteri del personaggio. Lanciare un incantesimo è difficile e richiede al giocatore una certa pratica.

Le formule magiche sono lunghe e complesse e spesso richiedono che il personaggio si abbandoni in uno stato di trance, realizzi grandi circoli e simboli magici, si procuri delle rare materie prime o ricerchi luogo e condizioni favorevoli. La mimica, la descrizione e gli aspetti sopra elencati determineranno la sua riuscita. Dopo aver lanciato l'incantesimo, a cui dovrà assistere un narratore, il giocatore potrà formulare la sua richiesta. La riuscita dell'incantesimo dipenderà esclusivamente dalla credibilità e la fattibilità dell'incantesimo che verrà per l'appunto giudicata dai narratori presenti. Qualora il giocatore non condivida gli esiti stabiliti dai narratori potrà, alla fine della partita, chiedere spiegazioni.

Ad esempio il giocatore potrebbe tracciare dei segni in aria con le mani intimando ai presenti di fare silenzio. Dopo qualche minuto potrebbe spalancare le braccia e pronunciare parole arcane prive di un reale significato, chiedendo di tanto in tanto agli spiriti dell'aria di proteggere lui e i suoi compagni dalle frecce nemiche. Questo renderà comprensibile l'incantesimo a tutti i presenti. Saranno poi i narratori a comunicare con quale efficacia l'incantesimo si manifesterà in gioco.

L'effetto dell'incantesimo dovrà sempre essere comunicato da un narratore. Gli unici giocatori autorizzati ad ignorare questa regola e interpretare direttamente gli effetti sono i PNG.

Conoscenze e risorse

I narratori faranno una sintesi, in base a quanto scritto nel background e a quanto giocato in campagna, delle conoscenze del personaggio. Queste informazioni verranno scritte in un foglio chiamato appunto "*foglio di conoscenza*" che verrà consegnato al giocatore prima dell'inizio dell'avventura. Le informazioni saranno relative all'avventura in corso, alla campagna e ai personaggi presenti.

Le abilità di conoscenza riguardano la storia, la geografia, l'ingegneria, la matematica, la fisica, l'erboristeria, l'occulto e tante altre scienze e nozioni. Le conoscenze, oltre che nozionistiche, si possono estendere anche a quelle della malavita, delle dicerie e delle leggende popolari. Tutti i personaggi riceveranno sempre un foglio di conoscenza prima della partita.

Combattimento

Durante il gioco è possibile combattere, ferire e anche uccidere un altro personaggio. In questo capitolo analizzeremo nei dettagli come si simula un combattimento e le ferite. In questo capitolo chiameremo "attaccante" chi porta il colpo e "bersaglio" chi lo riceve.

Regola generale

Il bersaglio è il solo autorizzato ad interpretare la ferita subita. L'attaccante non potrà mai interrompere il gioco per rivendicare un colpo andato a segno. Il bersaglio se non sa come interpretare la ferita dovrà accasciarsi a terra e, istintivamente, strisciare verso il riparo più vicino abbandonando lo scontro.

Attaccante

Qualsiasi attacco rivolto verso un bersaglio vivente dovrà essere portato con coscienza e responsabilità. È obbligatorio simulare con realismo l'attacco e il peso dell'arma. Il colpo non deve mai essere sferrato con forza e con la volontà di far male.

- Non è consentito mirare agli occhi e ai genitali e si sconsiglia sempre di indirizzare al volto o al collo eventuali attacchi di punta.
- Non è consentito colpire il bersaglio con oggetti duri reperibili nell'ambiente circostante, sia essi scenografici o naturali.
- Non è consentito sferrare colpi a ripetizione senza simulare il corretto peso dell'arma e dell'affaticamento fisico.
- Non è consentito sferrare attacchi violenti al fine di disarmare, danneggiare l'equipaggiamento avversario o intimidire.

Bersaglio

Chi subisce l'attacco diventa un bersaglio e dovrà difendersi con le armi e le risorse di cui dispone. Per facilitare l'interpretazione delle ferite ricevute è stata stilata una semplice suddivisione:

- *Colpi Lievi o di Striscio* - Si tratta di colpi che giungono a destinazione, ma mal portati o poco coordinati, che colpiscono con poca forza o che tendono a scivolare via sul corpo. Possono essere pericolosi per chi non porta armature o per chi utilizza quelle leggere.
- *Colpi Netti* - Si tratta del colpo più comune, che giunge a destinazione in maniera netta ed inequivocabile, ben caricati e con una traiettoria sicura.
- *Colpi Critici* - Si tratta di colpi particolarmente ben dati, spesso inferti da armi pesanti e di grosse dimensioni che colpiscono dopo un ampio caricamento (un colpo con un'arma a due mani caricato dalle spalle, la mazzata di un gigante ...), o che colpiscono in modo preciso in zone particolarmente critiche (un plateale fendente al collo, una pugnata tra le giunture dell'armatura ...). Il loro effetto generalmente determina l'immediato stato di fin di vita del bersaglio (vedi il capitolo successivo per i dettagli) se non la morte.

Se si riesce, distinguere la tipologia di attacco durante la mischia, può aiutare ad interpretare le conseguenze delle ferite. Distinguiamo semplicemente le ferite in quattro tipi: impatto (bastoni, mazze, martelli), punta (freccia, lance, pugnali, affondi), taglio (spade, asce) e artiglieria (proiettili).

Attenzione! L'attaccante sta simulando un colpo. Per questa ragione il bersaglio deve valutarne l'intenzione. Un colpo netto e ben simulato che si poggia delicatamente sul bersaglio non è da interpretare come un colpo lieve o debole.

Armature

Le armature offrono una difesa preziosa contro qualsiasi attacco fisico. Quando un personaggio non ne indossa è molto vulnerabile e anche un colpo lieve potrebbe rivelarsi mortale se portato alla testa, alla gola o in altri punti vitali. Un colpo netto è capace di mutilare o tumefare un arto, fratturare le ossa e spezzare la spina dorsale. Per questa ragione in un combattimento l'armatura è di fondamentale importanza.

Attenzione! Le armature difendono solo ed esclusivamente la parte coperta. Un bersaglio potrebbe indossare protezioni differenti per le varie parti del corpo. Spetta all'attaccante scegliere e dirigere i suoi colpi nei punti più vulnerabili del bersaglio.

Protezioni leggere

Armature di pelle e cuoio, giubbe imbottite, gambeson, zuppe d'arme, brigantine, armature di scaglie

Rientrano in questa categoria le armature o le parti d'armatura realizzate con pelle, cuoio e stoffa. In generale queste protezioni offrono una difesa contro i colpi lievi ma non possono nulla contro colpi netti. Sono in genere più efficaci contro gli attacchi da impatto fatta eccezione per l'armatura di scaglie che deflettono meglio i colpi di taglio. Le protezioni leggere sono inefficaci contro i colpi d'artiglieria e le frecce.

Protezioni medie

Armature ad anelli, maglia di ferro, cuoio rinforzato, lamellari, usberghi, brigantine di piastre

Rientrano in questa categoria le armature o le parti di armatura realizzate con cuoio bollito, anelli di ferro e altri inserti di metallo mobili. Offrono una completa protezione contro i colpi lievi che vengono deflessi. I colpi netti vengono assorbiti (immaginiamo che scalino di classe diventando lievi) se incassati in parti mobili e sfuggevoli (fianchi, arti ...) ma sono comunque pericolosi in testa, schiena, costato e articolazioni.

Le armature di maglia di ferro e ad anelli deflettono prevalentemente attacchi di taglio mentre brigantine di piastre e armature di cuoio rigido assorbono meglio i colpi da impatto. Le protezioni medie sono inefficaci contro i colpi d'artiglieria ma possono attutire la corsa di un freccia.

Protezioni pesanti

Armature di piastre, esoscheletri, scafandri

Rientrano in questa categoria le armature o le parti di armatura realizzate in ferro o in acciaio che avvolgono e proteggono il bersaglio. Offrono una completa protezione contro i colpi lievi e i colpi netti. Le protezioni pesanti riescono ad offrire una discreta protezione anche contro i colpi di artiglieria e una totale difesa contro le frecce.

Bisogna però tenere presente che qualsiasi colpo critico è in grado di oltrepassare o di sfondare la protezione offerta da un'armatura pesante. Inoltre gli attacchi netti possono ripercuotersi sul corpo se assestati con forza sul petto, sulle articolazioni o sulla testa. Sebbene questi non possano rivelarsi mortali l'armatura non difende il personaggio dagli urti e quindi da eventuali contusioni, stordimenti e svenimenti.

Attenzione! Un personaggio potrà indossare solamente le armature di categoria pari o inferiore a quella della sua resistenza alla fatica.

Utilizzare lo scudo e parare con le armi

Quando un giocatore utilizza uno scudo ha una valida protezione contro una grande tipologia di attacchi. Se è imbottito e coperto di lattice potrà anche essere usato per spingere e attaccare un bersaglio.

Lo scudo è in grado di respingere tutti i colpi lievi incassati. I colpi netti invece faranno retrocedere il bersaglio per il contraccolpo. Un colpo critico potrebbe invece riuscire a rompere il braccio del bersaglio o danneggiare lo scudo stesso. Non è possibile parare con armi da taglio, da impatto o in asta frecce e proiettili ma sol o deflettere asce e pugnali da lancio. Lo scudo a differenza delle armi da mischia può parare e offrire difesa da pugnali, dardi e frecce.

Le armi da fuoco sfasciano uno scudo in legno causando traumi al braccio che lo reggeva. Scudi in metallo possono respingere eventuali proiettili ma l'urto farà comunque perdere l'equilibrio al bersaglio fratturandogli il braccio.

Combattimento a mani nude

Non è mai consentito attaccare un giocatore a mani nude. Per colpire un bersaglio vivente è necessario utilizzare un'arma. Qualora ci si trovasse disarmati è possibile schivare o afferrare casomai le mani dell'avversario per impedirgli di portare il colpo a segno. Non è possibile bloccare l'attacco delle armi con le mani. Qualora questo gesto ci venga istintivo dobbiamo considerare l'accaduto come una seria ferita alla mano interessata.

Incomprensioni

È possibile che nel corso di una mischia un bersaglio non si accorga di eventuali attacchi andati a segno o che reputi gli attacchi meno efficaci di quanto faccia invece l'attaccante. In questi casi chi porta il colpo non deve interrompere il gioco, ne, peggio ancora, dare inizio ad una discussione sull'accaduto. L'attaccante infatti non ha la possibilità di sapere se il bersaglio ha particolari protezioni o caratteristiche che gli permettono di ignorare l'effetto dei suoi colpi. Inoltre, da regolamento, il bersaglio ha la facoltà di ignorare qualsiasi colpo dovesse ritenere non valido. Dove fosse necessario interverrà un narratore che comunicherà direttamente con il bersaglio.

Morte e Ferite

Se un personaggio muore viene eliminato dalla campagna corrente. Il giocatore dovrà quindi creare un nuovo personaggio per riprendere a giocare. In ogni caso questo non sarà possibile durante la stessa avventura in quanto i narratori non avranno tempo da dedicare ad un coerente nuovo inserimento all'interno della storia. Inoltre la presenza del giocatore morto sul campo di gioco genererebbe confusione tra gli altri giocatori.

Fin di vita

Quando un personaggio viene colpito mortalmente oppure è stremato dalla ferite perde conoscenza. Il giocatore, da questo momento in poi, non potrà più interagire con il gioco e dovrà realmente fingersi privo di sensi. Ha il permesso di comunicare ad eventuali giocatori le proprie ferite o i propri sintomi in maniera discreta ma non potrà dare suggerimenti o informazioni sull'accaduto. In questa fase il personaggio sta lottando tra la vita e la morte e solamente delle cure repentine ed efficaci potranno salvarlo. Il giocatore rimarrà in questo stato finché un narratore non interverrà per decretare la morte oppure una situazione di fuori pericolo. In questa seconda ipotesi il giocatore dovrà rimanere privo di sensi, magari con sprazzi di coscienza per poi ricadere in un sonno, e continuamente sotto cura e controlli.

Morte

Se l'intento di uccidere è palese e mirato come ad esempio una ferita alla gola, una misericordia nel cuore, uno schiacciamento o la conclusione tragica di un fin di vita il personaggio è morto e le normali cure non potranno salvarlo. Il giocatore dovrà aspettare immobile nel luogo (o nelle vicinanze) che gli venga comunicato dai narratori il permesso di spostarsi per raggiungere il campo master percorrendo l'area di gioco con un braccio alzato.

Queste scelte sono necessarie per non creare confusione in gioco e soprattutto permettere ai giocatori di perquisire o recuperare eventuali importanti oggetti in possesso di quel personaggio. Il giocatore ha comunque la possibilità di scegliere un buon posto nelle immediate vicinanze dove sdraiarsi o un tronco dove poggiarsi qualora il suo stato di "morte" si protragga nel tempo o il terreno sia bagnato e spinoso. In ogni caso il giocatore dovrà restare seduto a terra con occhi chiusi e volto inespressivo fornendo discretamente ai giocatori unicamente informazioni sulle sue ferite visibili.

Riprendere a giocare dopo la morte

Non appena il giocatore avrà avuto il permesso di allontanarsi dal luogo in cui il suo personaggio è morto, dovrà recarsi al di fuori dell'area di gioco tenendo un braccio alzato ben visibile, per segnalare agli altri giocatori che il suo personaggio non si trova dove essi lo vedono. Il giocatore non potrà in nessun caso rientrare nell'area di gioco salvo come PNG qualora i narratori abbiano un ruolo adatto lui. Per una questione di chiarezza in gioco è necessario che

il giocatore rientri nell'area di gioco con un personaggio profondamente diverso dal precedente soprattutto a livello estetico.

Mutilazione

I narratori possono decidere di mutilare un personaggio per via delle ferite subite in uno scontro, ad esempio causate da un fendente netto e plateale oppure per una ferita mal curata.

I giocatori possono ugualmente mutilare altri personaggi comunicando visivamente o verbalmente con un'arma da taglio in mano le proprie intenzioni. La mutilazione deve sempre permettere al giocatore mutilato di continuare a giocare, per questa ragione non può subire più di due mutilazioni. Non è neppure consentito compiere la stessa mutilazione per la parte destra e sinistra del corpo.

Dopo una mutilazione il personaggio dovrà fingere di trovarsi in stato confusionale, e avrà forze e lucidità appena sufficienti arrancare verso un riparo più sicuro, ma non per attaccare o difendersi. Il personaggio rimarrà in questo stato finché non gli verranno prestate delle cure. Ecco l'elenco delle mutilazioni possibili: perdita di un occhio (il giocatore dovrà indossare una benda, una protesi o una lente bianca), perdita di una mano (il giocatore terrà la mano dentro manica o la fascierà per farla sembrare un moncherino e non potrà mai usarla), braccio (il giocatore terrà il braccio dentro il vestito e non potrà mai usarlo), gamba (il giocatore e dovrà fingere di essere zoppo).

Le cure

Un personaggio in fin di vita può essere curato attraverso erbe o interventi chirurgici. Abilità di primo soccorso o di medicina possono realmente salvare la vita al giocatore. Cucire e pulire una ferita, sgonfiare un grumo di sangue, steccare un osso fratturato e così via. In caso il personaggio sia "morto" non c'è nulla da fare e la sua unica speranza è un raro miracolo.

Riepilogo

Segue un breve riepilogo con 10 regole base che non bisogna mai dimenticare!

1. Sii onesto. Fallo nel rispetto degli altri giocatori.
2. Fermati se un giocatore si fa male.
3. Non compiere azioni pericolose che potrebbero far male ad altri giocatori.
4. Ricorda che sei il tuo personaggio: agisci e parla come farebbe lui. Sempre.
5. Comunica e agisci recitando e simulando. Improvvisa e sii fantasioso.
6. Non parlare mai in terza persona con gli altri giocatori.
7. Se non sai come interpretare una ferita, cadi per terra e allontanati rintronato.
8. Non fermare mai il gioco per cercare un narratore.
9. Se muori non spostarti fino a che non ti viene comunicato da un narratore.
10. Per compiere un'interazione serve un narratore. Assicurati che sia in zona.