

- PROGETTO EDEN -

REGOLAMENTO BASE CAVALIERI DI VENTURA

COS'E' CAVALIERI DI VENTURA:

Una serie di eventi di gioco di ruolo dal vivo fantasy-medievali la cui intenzione è avvicinarsi quanto più possibile per il contesto al realismo assoluto senza andare a scapito del gioco e del divertimento dei giocatori.

Nel gioco interpreterai personalmente il personaggio che preferisci potendo utilizzare le abilità per caratterizzarlo ed interpretandolo come se fossi in una rappresentazione teatrale interattiva senza copione.

In questi eventi detti comunemente "live" si utilizzano delle rappresentazioni sceniche di armi medievali in gomma, materassino ed altri materiali innocui con le quali ci si può arrivare a colpire per motivazioni di gioco e sono previsti interventi divini o magici che hanno le loro rappresentazioni visive particolari.

NOTE SULLO SCETTICISMO:

Nel mondo di Cavalieri di Ventura quasi nessuno crede alla magia. E' qualcosa di cui tutti hanno sentito parlare ma che pochi hanno visto realmente. Difatti finché non ci si entra in contatto è consigliata un'interpretazione che porti a considerare gli eventi sovrannaturali come "idiozie" di gente toccata e nulla più.

LO SPIRITO DI CDV:

In questo mondo diamo la possibilità a qualsiasi giocatore di potersi immedesimare appieno nel gioco facendo cominciare il proprio personaggio da zero.

Nella maggior parte dei casi sarete dei comuni abitanti del mondo di CdV che aspirano a qualcosa di più, hanno talenti innati che vogliono coltivare ed umili origini; ci sono maniere che permettono di essere il figlio cadetto di una famiglia nobile minore, di essere neofiti di una congrega o di un culto ma in ogni caso sarete all'inizio del vostro percorso con poco a disposizione.

Esempio: Antonino X vuole fare il cavaliere e possiede una corazza di piastre completa, uno scudo, tre spade e un pugnale.

In cdv Antonino è un aspirante cavaliere di una famiglia popolare che ha solamente un pugnale ed un bracciale di piastre (il resto del suo equipaggiamento è custodito e contrassegnato col suo nome dalla masterizzazione).

Antonino dovrà ingegnarsi per intraprendere la sua avventura, crescere, conoscere gli ideali della cavalleria, trovare un cavaliere a cui fare da scudiero e raccogliere i soldi per un'armatura vera da comprare in ruolo dai mercanti o costruirselo da 0.

Ogni giocatore potrà comprare soltanto l'armatura col proprio nome contrassegnato, a nessuno è consentito l'utilizzo di un'armatura o di vestiario diversi dal proprio.

Questo è lo spirito di CdV, non si parte già arrivati ma bisogna arrivare con le proprie forze, capacità e personalità.

SCHEDA PG:

Al tuo primo evento di CdV dovrai presentarti con una scheda pg prestampata e compilata che puoi trovare all'ultima pagina del regolamento. La scheda pg è l'anima del tuo personaggio dove c'è scritto tutto ciò che è e le eventuali abilità che possiede. Per fini di gioco è **OBBLIGATORIO** portarla **SEMPRE** addosso. La scheda pg non può essere rubata né fatta vedere ad altri giocatori a meno che non si incorra in particolari eventi.

NOTA BENE: Puoi giocare anche con la scheda pg bianca, ovvero solo con i tuoi pf di base e andare ad interpretazione (scelta consigliata a giocatori molto esperti)

PUNTI FERITA DI BASE:

2 pf al torso da 0 a 70 kg, 1 agli arti

3 pf al torso da 71 a 90 kg, 1 agli arti

4 pf al torso da 91 a 110 kg, 2 agli arti

5 pf al torso da 111 a 130 kg, 3 agli arti

I punti sono LOCAZIONALI, se venite colpiti al braccio dovete scalare i punti di quel braccio. Se sei rimasto a 0 pf in un arto non potrai utilizzare quell'arto a meno che non venga curato, se rimani a 0 pf al torso cadi istantaneamente a terra in TEMPO DI GRAZIA in STATO DI TOTALE INCOSCENZA.

Non è consentito colpire alla testa e qualsiasi colpo che giunge in testa (che non sia uno "Stordito") NON VA CONSIDERATO.

TEMPO DI GRAZIA: hai 10 minuti prima di MORIRE DISSANGUATO. Anche se il torso è sano ma hai un arto a 0 che non viene curato, dopo 10 minuti il DISSANGUAMENTO fa sì che entri in TEMPO DI GRAZIA. Se subisci un COLPO DI GRAZIA al torso mentre sei in tempo di grazia sarai considerato MORTO.

ARMI A DUE MANI: Non puoi usare armi a due mani se non con l'adeguato addestramento. Sono considerate armi a due mani: lance, alabarde, spadoni a due mani, asce lunghe, martelli da guerra lunghi; queste armi fanno DOPPIO DANNO.

ARTI SPEZZATI: Si raccomanda di interpretare realisticamente le ferite subite e per aiutarvi in ciò quando si viene feriti da armi DA BOTTA (martelli, mazze) e la locazione va a 0 se è un arto oltre ad essere ferito normalmente si considera spezzato.

Anche se curi l'arto spezzato per tutto il resto del live con esso non potrai: se è un braccio tenere un'arma o imbracciare uno scudo, se è una gamba non potrai correre e dovrai camminare con un bastone. Esistono delle pozioni o altri tipi di interventi che ti permettono di ignorare questo malus.

CREATURE MOSTRUOSE: Può capitare di incontrare delle Creature particolarmente grosse e violente come un Minotauro, un Licantropo, un Ogre, un'Idra e così via. Se vieni colpito da una di queste creature il primo colpo distruggerà l'armatura della locazione colpita, il secondo manderà a 0 pf la locazione colpita.

NOTA BENE: Morti viventi, orchi e simili NON sono creature mostruose ed infliggono sempre 1 danno.

CONTATTO FISICO: E' consentito il tocco (un tocco non è un colpo, deve essere dato piano e con coscienza) quando si devono effettuare particolari interventi o magie; se si vuol bloccare fisicamente qualcuno lo si deve fare SEMPRE con coscienza e nel rispetto della persona sulla quale si stanno mettendo le mani. E' possibile simulare di colpirsi con calci e pugni SIMULATI ma è un combattimento più che altro interpretativo e per la sua difficoltà d'interpretazione è consigliato ai giocatori veterani.

Nel corso del gioco capiterà di assistere a scene di combattimento corpo a corpo più spinto ma sono preparate e VIETATE ai pg a meno che non si concordino con la masterizzazione.

Qualsiasi giocatore che agendo senza coscienza dovesse causare un MANDOWN verrà SOSPESO dall'evento.

PUNTI ARMATURA: Armatura leggera (cuoio, crosta, brigantina leggera NO FINTA PELLE): 1 punto armatura (PA) per locazione coperta.

Armatura pesante (metallo, brigantina pesante): 2 punti armatura (PA) per locazione coperta.

L'elmo metallico se indossato protegge dallo stordimento anche se ha esaurito i suoi PA.

NOTA BENE: Il gambeson NON conta come armatura leggera ne pesante.

Non puoi sovrapporre pezzi di armatura ulteriori per cumulare i PA.

Se la tua armatura ha esaurito i suoi PA rivolgiti ai fabbri.

FRECCE: Se colpita da una freccia qualsiasi locazione va a zero punti ferita, le frecce IGNORANO l'armatura quando colpiscono (ma non la intaccano).

Se sei a zero e ti arriva un colpo di freccia al torso conterà come COLPO DI GRAZIA e sarai morto. Se un bersaglio venisse colpito da due frecce contemporaneamente a meno di nona vere particolari protezioni speciali o abilità sarà considerato MORTO SUL COLPO.

SCUDI: Ci sono due tipi di scudi a CdV, gli Scudi e gli Scudi Torre. Gli scudi bloccano infiniti colpi di spada, mazza, ascia, arma a due mani e frecce senza intaccarsi. I colpi delle CREATURE MOSTRUOSE (Ogre, Troll, Idra, Minotauro etc..) distruggono lo scudo sul colpo e sei costretto a gettarlo. Lo scudo non ti ripara dagli effetti magici.

Se lo scudo ti si rompe per un qualsivoglia motivo rivolgiti al fabbro.

SCUDI TORRE: Se uno scudo poggiato a terra dovesse arrivarti al plesso solare o superarlo tu considererai quello scudo come SCUDO TORRE.

Gli Scudi Torre sono pesanti e scomodi e pertanto non possono essere utilizzati se non si dispone dell'adeguato addestramento.

In combattimento gli Scudi Torre vanno piantati a terra e bisogna SEMPRE simularne il peso durante il gioco. Se il peso di un torre non venisse interpretato adeguatamente lo staff si riserva di prendere provvedimenti.

SGOZZAMENTO: Se ti venisse tagliata la gola, pur possedendo tutti i tuoi pf sei MORTO.

Se indossi un camaglio (in testa, non scappucciato) o una gorgiera metallica o di cuoio a collo alto sarai SEMPRE immune al taglio della gola (anche se il camaglio o la gorgiera hanno esaurito i loro PA).

Si raccomanda di eseguire SEMPRE lo sgozzamento in maniera CHIARA, assicurandosi di far capire BENE alla vittima di esser stato sgozzato.

STORDIMENTO: Se subisci un colpetto alla testa mentre sei ignaro e/o di spalle cadi istantaneamente stordito a terra. Lo stordimento dura 5 minuti durante i quali potrai solo dormire. Lo stordimento non può essere effettuato in combattimento.

Si può essere svegliati dallo stordimento solo venendo percossi o feriti.

CURA CONVENZIONALE: Durante il gioco potrai venire ferito e potresti affidarti alle cure di un cerusico. Questi simulerà di curarti in vari modi e sarà lui stesso a comunicarti in che condizioni sarai al termine delle sue cure. Durante tutto il periodo della cura DEVI gridare di dolore. La masterizzazione non darà punti abilità alla fine dell'evento a chi non interpreta bene il dolore.

NOTA BENE: I cerusici devono curare sulla pelle viva facendo togliere armature e vesti ove possibile; la cura attraverso i vestiti NON HA EFFETTO.

EFFETTI COLORATI

-FUOCO: Qualsiasi effetto rosso (guanti con luci, fumogeni, spade illuminate, torce elettriche puntate in volto) causa un danno da FUOCO: gridi in preda al dolore finché non vieni curato o vai a 0, subisci 1 danno e la locazione colpita va a fuoco, devi estinguere le fiamme rotolandoti a terra per 10 secondi altrimenti subisci 1 ulteriore danno ogni 10 secondi fino ad arrivare a 0. Nel caso di fumogeni e torce in volto si considera SEMPRE colpito il torso.

Le ferite da ustione vanno curate con l'UNGUENTO che ripristina la locazione in 10 minuti o con le pozioni di cura che la ripristinano istantaneamente ma non con la cura convenzionale (suture, bende e cauterizzazioni). Se mentre vai a fuoco vieni toccato da qualcosa che normalmente ti congelerebbe essa estingue invece le fiamme istantaneamente (anche se le ferite da ustione rimangono), il secondo eventuale tocco ti paralizzerebbe normalmente.

-GHIACCIO: Qualsiasi effetto blu (guanti con luci, fumogeni, spade illuminate, torce elettriche puntate in volto) o l'essere colpito da una ragnatela a pressione (ragnatela lanciata da uno strumento) causa paralisi (ghiaccio): devi stare fermo immobile per 10 secondi. In questo lasso di tempo vedi e senti normalmente e sei vulnerabile ai danni. Ciò che comunemente ti farebbe un danno da fuoco al primo colpo ti libera istantaneamente dalla paralisi, il secondo eventuale colpo ti farebbe il normale danno da fuoco.

-VELENO: Qualsiasi effetto verde (guanti con luci, fumogeni, spade illuminate, torce elettriche puntate in volto) causa danno da avvelenamento: appena vieni ferito subisci 1 danno ogni 10 secondi fino ad arrivare ad 1 pf alla locazione colpita (NEL CASO DI FUMOGENI E TORCE ELETTRICHE SI CONSIDERA COLPITO IL TORSO). Se non lo curi in maniera opportuna il veleno ti ucciderà in 1 ora.

-SACRO: Qualsiasi effetto bianco (guanti con luci, fumogeni, spade illuminate, torce elettriche puntate in volto) cura al tocco ogni ferita e purga da ogni veleno dopo 30 secondi di apposizione. In più ha particolari effetti contro le creature soprannaturali della luce e dell'oscurità. Una spada illuminata di bianco se utilizzata per colpire agisce normalmente infliggendo i suoi comuni danni se apposta gentilmente cura al tocco ogni ferita e purga da ogni veleno dopo 30 secondi di apposizione.

-MORTALE: Qualsiasi effetto viola (guanti con luci, fumogeni, spade illuminate, torce elettriche puntate in volto) porta immediatamente a 0 la locazione colpita (NEL CASO DI FUMOGENI E TORCE ELETTRICHE SI CONSIDERA COLPITO IL VOLTO), in più ha particolari effetti contro le creature soprannaturali della luce e dell'oscurità.

PAURA: Se vedi qualcuno che grida ed ha la bocca illuminata dall'interno di verde devi scappare istantaneamente e stare a più di 20 metri per 1 minuto simulando di averne timore.

TERRORE: Se vedi qualcuno che grida ed ha la bocca illuminata dall'interno di rosso devi rimanere immobile in preda al terrore per 5 secondi e poi scappare come se non ci fosse un domani e stare a più di 20 metri per 1 minuto simulando di averne timore.

CHARME: Nel corso del gioco si può subire lo charme in diversi modi, semplicemente quando qualcuno ti sussurra all'orecchio "charme" vorrà dire che per 10 minuti sei il suo migliore amico e faresti QUALSIASI cosa per lui tranne ucciderti o autolesionarti volontariamente in senso fisico. Quando l'effetto svanisce non ricorderai nulla di ciò che hai fatto.

LEGATURE: Se vieni legato con delle corde, delle catene o se vieni ammanettato non riuscirai a liberarti a meno che non riesci a tagliare le corde con una lama o a simulare di bruciarle in qualche modo.

TORTURA: Se vieni torturato puoi resistere per 5 minuti, dopo di essi sei obbligato a dire la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità. Dopo altri 5 minuti diresti qualsiasi cosa pur di far cessare la tortura.

FOLLIE: Nel corso del gioco puoi assistere a eventi sconvolgenti e rimanerne segnato. In quel caso la masterizzazione ti darà una carta follia che dovrai leggere ed interpretare di conseguenza dopodiché la infilerai nella tua scheda pg. Raggiunte le 3 follie un pg diventa lo SCOMO DEL VILLAGGIO, un folle sciroccato incapace di fare un discorso di senso compiuto.

PAURE: Nel corso del gioco puoi sviluppare delle paure per oggetti, creature o persone particolari. Per rappresentarlo la masterizzazione ti darà una carta paura che dovrai leggere ed interpretare di

conseguenza dopodiché la infilerai nella tua scheda pg. Ogni 3 paure un pg acquisisce 1 carta follia casuale.

MALATTIE: E' un mondo dove le malattie sono sempre in agguato, la scarsa igiene e le epidemie possono far sì che un morbo dilaghi se non curato con i giusti mezzi. Se dovessi contrarre una malattia la masterizzazione ti darà una carta malattia che dovrai leggere ed interpretare di conseguenza dopodiché la infilerai nella tua scheda pg.

FURTO: Si possono rubare solo elementi di gioco, nulla che appartenga alla persona (documenti di riconoscimento, cellulari, chiavi, oggetti di questo secolo) e per nessun motivo si può entrare in una tenda o in una stanza adibita a dormitorio mentre si gioca. Se si vogliono rubare o taccheggiare oggetti di gioco lo si deve fare realmente accollandocisi le conseguenze in gioco.

LUCCHETTI: I lucchetti sono scassinabili IN REAL, si raccomanda l'utilizzo dei grimaldelli e la cura nel trattare i lucchetti per non romperli.
Qualsiasi lucchetto ROTTO in real verrà ripagato dal giocatore in questione.

SPIRITI: Chi porta delle luci accese addosso (collane) è INVISIBILE e INTANGIBILE.

FINE DEL REGOLAMENTO OBBLIGATORIO PER GIOCARE-----

-Qui si fermano le informazioni obbligatorie che servono a TUTTI per poter giocare; nel Regolamento Avanzato troverete la spiegazione nel dettaglio di abilità, malattie, follie, dei, interventi divini, magie e altro che sono facoltative da leggere ma aiuterebbero nel comprendere meglio lo spirito di CdV.

Un ringraziamento speciale a:

Martino Li Greci, senza il quale nulla di tutto ciò esisterebbe.

Savio Pagano
Germano Pirrone
Arturo Vitale
Giuseppe Schirò
Valerio Di Paola
Igor Bajardi
Francesco Mascellino
Marco Baiamonte
Anna Zito
Manfredi Nicotra
Gianpiero Agueci
Enrico Peduzzi
Giuseppe Scrivano