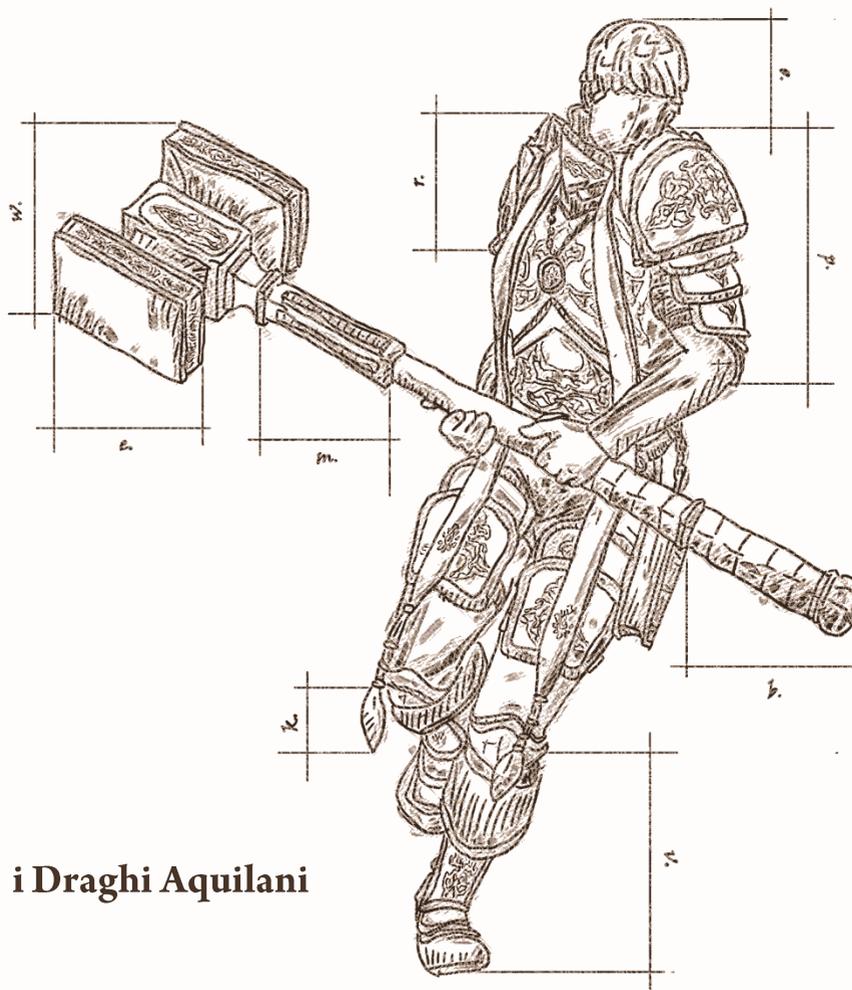
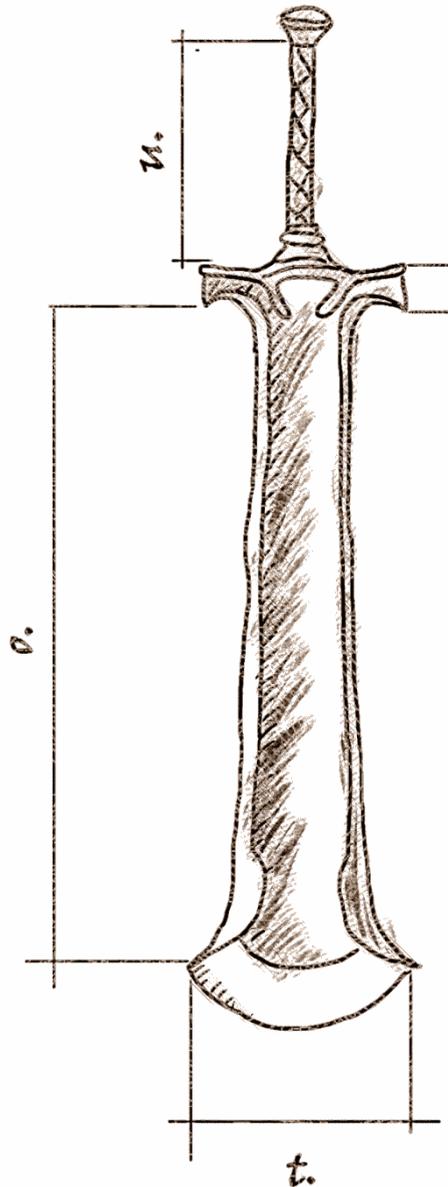
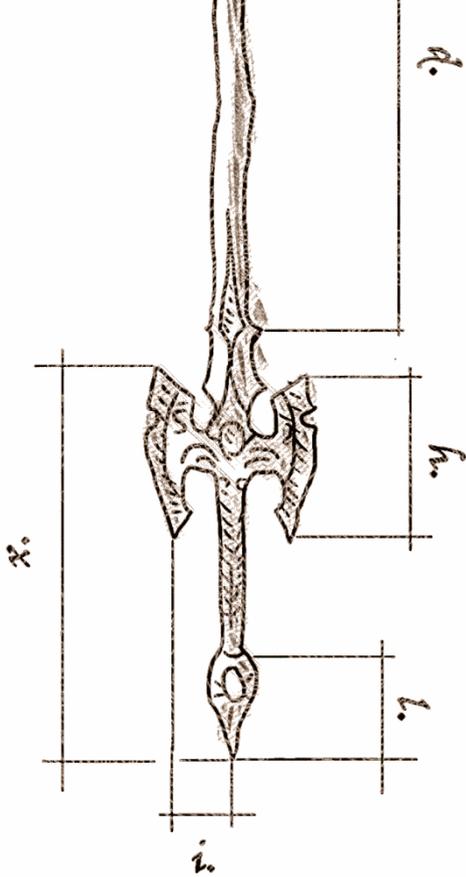


MODULO FERITE LOCAZIONALI



i Draghi Aquilani



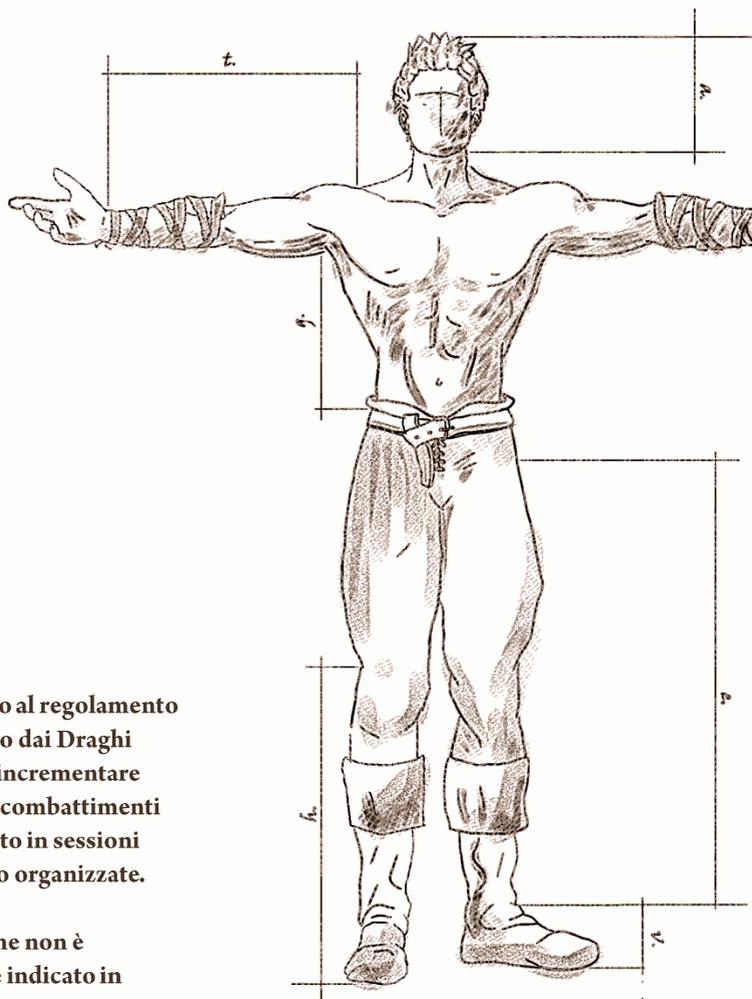
Giugno 2014

MODULO FERITE LOCAZIONALI by i Draghi Aquilani is licensed under the Creative Commons Attribution - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.

To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>
 Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>

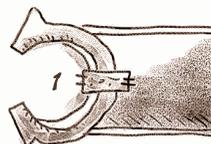
Testo Valentina Petricone, Francesco Valentini. Grafica di Nazareno Palange.

FERITE LOCALI



Questo modulo al regolamento iVdM proposto dai Draghi ha lo scopo di incrementare il realismo dei combattimenti e verrà utilizzato in sessioni di gioco da loro organizzate.

Per tutto ciò che non è esplicitamente indicato in questo modulo si farà riferimento al Regolamento Base de i Vicoli di Malastrana disponibile su iVdM.it



ARMATURA E L⊕CAZIONI

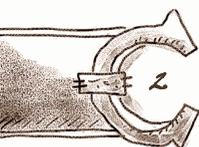
Il corpo di ogni giocatore viene suddiviso in cinque locazioni indipendenti, in dettaglio:

- ◇ la locazione “**Torso**” [g.] è la zona che va dal collo alla vita; è comunque vietato colpire il collo stesso e i genitali. La testa fa parte di questa locazione ai fini del conteggio della protezione offerta dall’armatura, ma **NON PUO’ IN ALCUN MODO ESSERE COLPITA**;
- ◇ le locazioni “**Braccio**” [t.] sono due e vanno dai polsi alle spalle, sono escluse le mani;
- ◇ le locazioni “**Gamba**” [e.] sono anch’esse due e distinte e vanno dalle caviglie alla vita; i piedi sono esclusi.

Ogni locazione possiede per costituzione 1 punto ferita a cui vanno sommati quelli conferiti dall’armatura secondo il seguente schema:

☒ Cuoio +1pf	☒ Metallo+Cotta di maglia +6pf
☒ Cuoio borchiato... .. +2pf	☒ Elmo cuoio +1pf
☒ Cotta di maglia... .. +3pf	☒ Elmo cuoio borchiato... +1pf
☒ Metallo... .. +4pf	☒ Camaglio... .. +2pf
☒ Cuoio+Cotta di maglia +4pf	☒ Elmo di metallo +2pf

Attenzione: le parti non coperte dall’armatura subiranno il danno direttamente sulla costituzione. Ad esempio un guerriero che indossi bracciali e spillacci di metallo sopporterà 4 colpi aggiuntivi *esclusivamente* sulle parti coperte dall’armatura; mentre le parti scoperte subiranno danno come se egli non indossasse nulla.



FERITE LOCAZIONALI

Pertanto studiare attentamente l'avversario durante un combattimento, al fine di decidere dove colpire, può rivelarsi una strategia vincente.

Nota: il talento Robustezza incrementerà unicamente il totale dei punti ferita della locazione torso.

LE FERITE

Qualora una locazione Braccio o Gamba perdesse tutti i punti di costituzione diverrebbe *inutilizzabile*. Ad esempio un giocatore che abbia una gamba in questo stato non potrà camminare se non con l'aiuto di un compagno; un giocatore che abbia un braccio in questo stato non potrà sostenere con quel braccio nessun tipo di arma, scudo od oggetto di qualsiasi tipo.

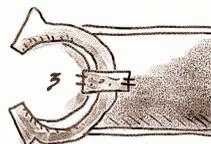
Se tali ferite non verranno curate in alcun modo entro 15 minuti si passerà allo stato di incapitato a causa della perdita di sangue. Qualora la locazione Torso perdesse tutti i punti di costituzione il giocatore cadrà immediatamente nello stato di *incapitato*.

La magia può guarire contemporaneamente più locazioni mentre, nel caso di guarigione non magica, ogni locazione deve essere curata *singolarmente*.

LE ARMI

Le armi possono appartenere a tre categorie:

- ◇ **Armi leggere:** fanno parte di questa categoria pugnali, bastoni di legno, asce ad una mano, spade corte (lunghezza della lama inferiore a 70 cm), etc...



IGNIS IN SANGUINE

- ◇ **Armi pesanti:** fanno parte di questa categoria spade lunghe, asce e spade a due mani, katane, etc...
- ◇ **Armi a distanza:** fanno parte di questa categoria coltelli ed asce da lancio, archi* e balestre*.

L'abilità *Damnum* potrà essere acquisita, tramite la relativa abilità, esclusivamente per le armi pesanti (un pugnale non può infliggere lo stesso danno di uno spadone a due mani brandito da un guerriero esperto!)

*I colpi inferti da frecce e quadrelli (archi e balestre) sono in grado di ignorare armature di cuoio, cuoio borchiato e cotta di maglia. Pertanto infliggeranno danno direttamente alla costituzione della locazione colpita.

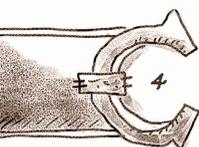
Casi particolari verranno valutati in loco dai Master.

GLI SCUDI

Gli scudi sono fondamentali per proteggersi e per parare gli attacchi. Tuttavia, sotto i colpi ben assestati di un guerriero esperto, anche lo scudo più robusto può cedere. I colpi inflitti con la chiamata *Damnum* sono in grado di danneggiare gli scudi. Quando i danni inflitti allo scudo superano il totale posseduto, lo scudo diventa inutilizzabile per l'intera sessione di gioco.

Sono previste 3 categorie di scudi:

- ◇ **Scudo piccolo** (diametro o lato maggiore della lunghezza minima di 40 cm), resiste complessivamente a 6 danni.
- ◇ **Scudo grande** (diametro o lato maggiore della lunghezza minima di 70cm), resiste complessivamente a 10 danni.



- ◇ **Scudo torre** (lato maggiore della lunghezza minima di 100cm), resiste complessivamente a 14 danni.

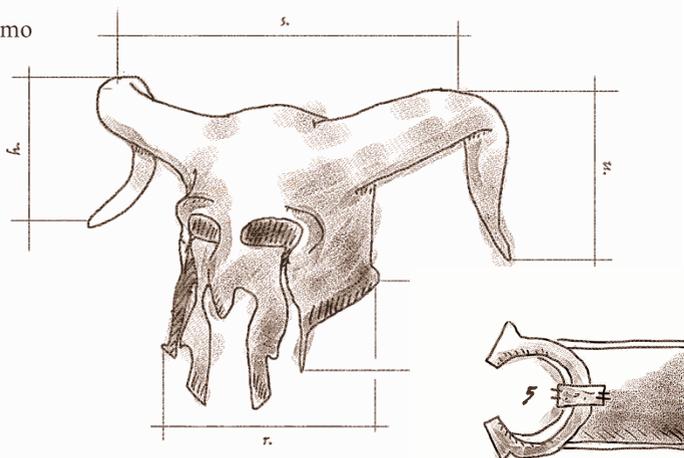
La somma di lunghezza ed altezza dello scudo non deve superare i 200cm; l'altezza non può comunque essere superiore ai 150 cm e la larghezza agli 80 cm.

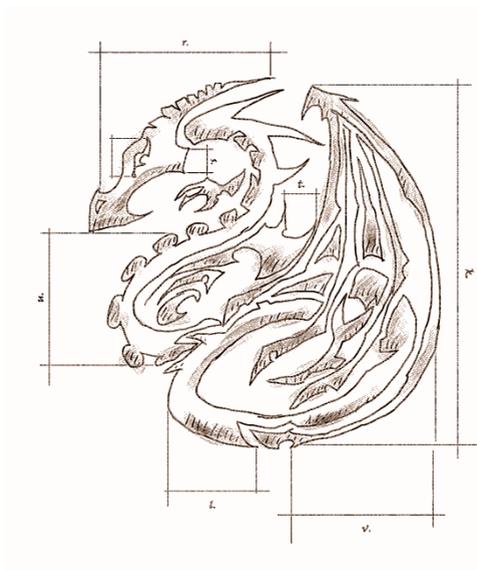
RIPARARE ARMATURE

Dopo un combattimento concitato, alcune locazioni possono avere perso uno o più punti di protezione dovuti all'armatura. In termini di gioco questo non vuol dire che l'armatura è polverizzata, bensì semplicemente che presenta danni tali da renderla momentaneamente inutilizzabile (ad esempio qualche cinghia si è allentata o rotta). E' possibile riparare un'armatura magicamente (vedi *Modulo Magia*), o manualmente.

Coloro che possiedono l'abilità Artigianato possono riparare le armature *anche in gioco* semplicemente simulando di lavorare sul pezzo di armatura in questione per 15 minuti consecutivi ogni due punti di armatura da recuperare. Passato tale tempo l'armatura può essere utilizzata in un nuovo combattimento.

Per aumentare il realismo è consigliato utilizzare attrezzi adeguati per simulare il lavoro svolto sull'armatura.





CHI SIAMO?

Siamo i Draghi, o meglio eravamo i Draghi, temibili mercenari di strada e di passo... con "fuoco nelle vene. In realtà siamo un gruppo di giocatori de L'Aquila che con entusiasmo da tempo partecipa agli eventi di Gioco di Ruolo dal Vivo organizzati da i Vicoli di Malastrana come Personaggi Giocanti e non. Da tanto desideravamo proporre dei nostri live Fantasy. E alla fine ci siamo decisi! Eccoci con la nostra prima Campagna utilizzando l'Ambientazione Hurmetal.

COSA FACCIAMO?

Live ad alto impatto scenico e ruolistico con un occhio particolare al combattimento all'arma bianca con una forte componente Fantasy

**Per saperne di più iVDM.IT
sul Web o su Facebook**

