

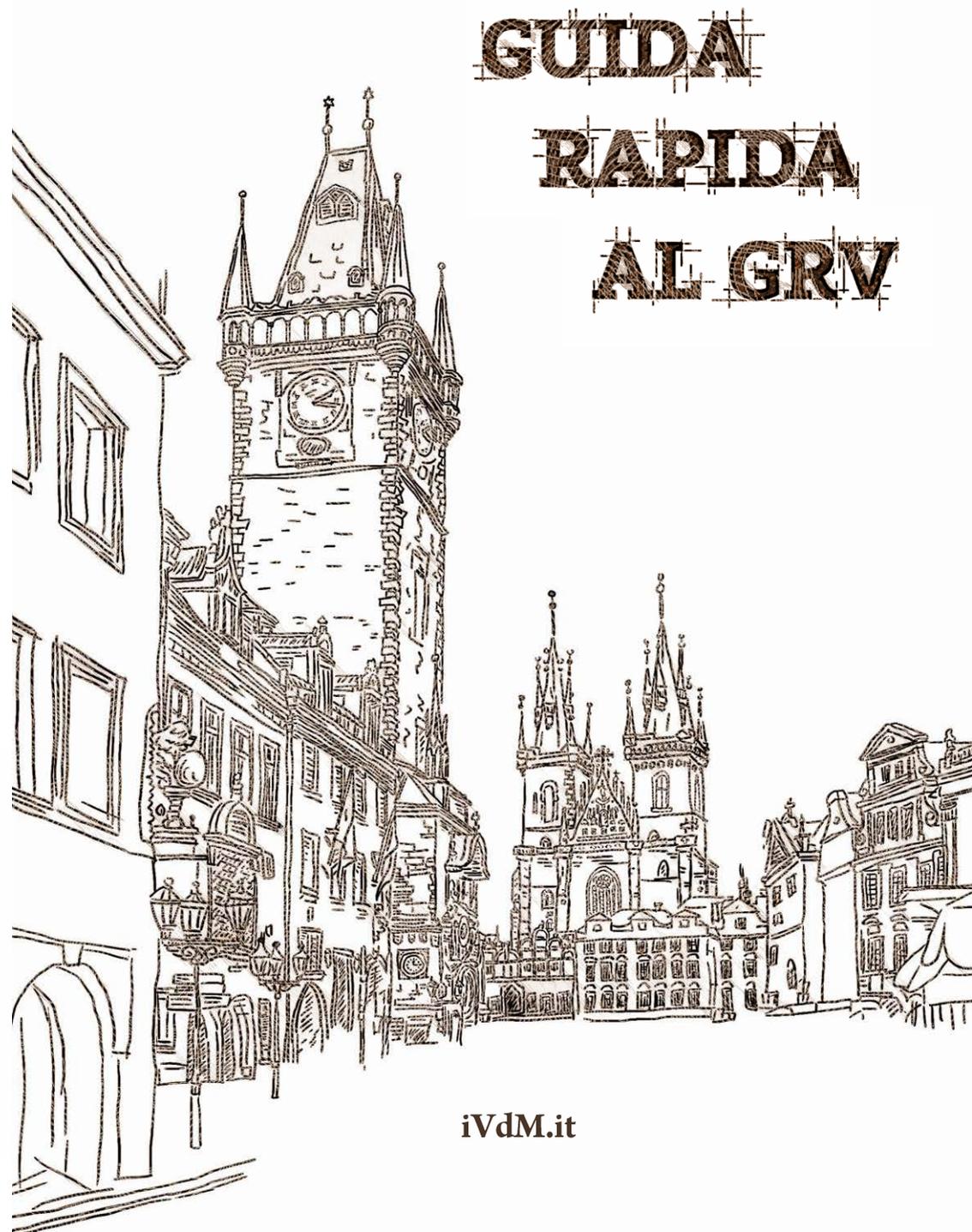
CHI SIAMO?

Siamo un gruppo di persone che ha deciso di esprimere le proprie idee attraverso il gioco di ruolo dal vivo, di sperimentare nuove forme e nuovi modi di giocare e di far conoscere queste idee e questi nuovi modi a chiunque. Il nostro scopo è quello di divertire, di divertirvi e con il divertimento narrare le nostre storie e far partecipare altre persone alle nostre "scoperte".

COSA FACCIAMO?

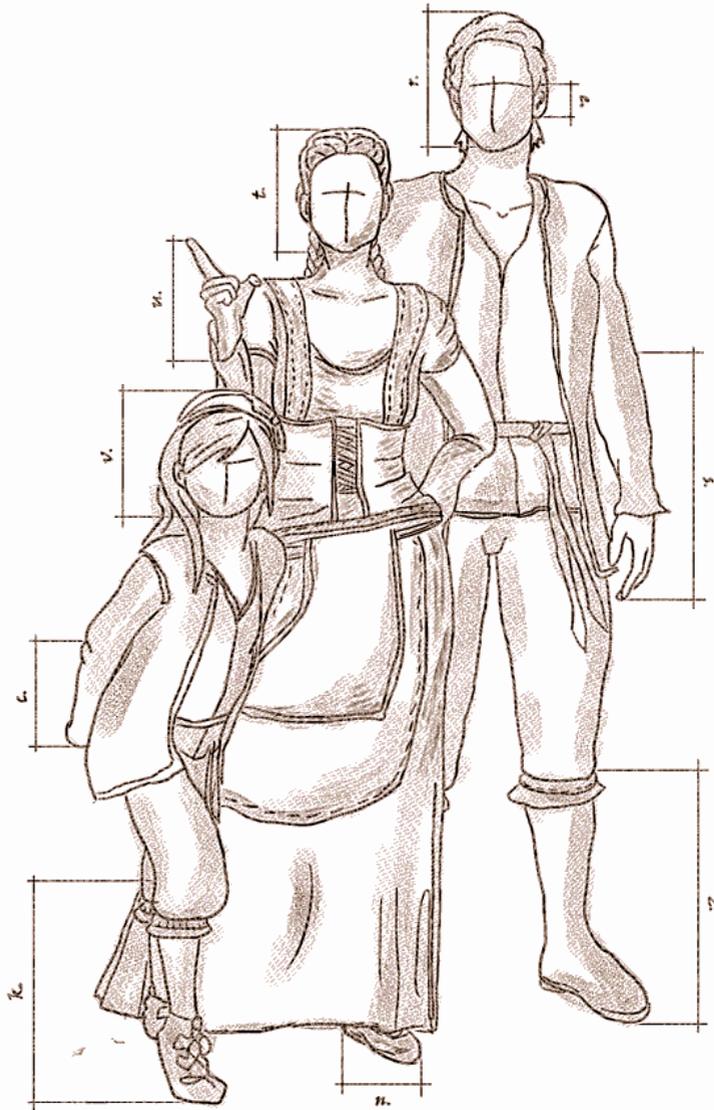
L'associazione i Vicoli di Malastrana, più nota con l'acronimo iVdM, organizza giochi di ruolo dal vivo prevalentemente nell'entroterra abruzzese. Oltre a classici eventi Fantasy con ambientazione Hurmetal si occupa anche di live storiche sperimentali.

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



GUIDA RAPIDA AL GRV

iVdM.it



Giugno 2014

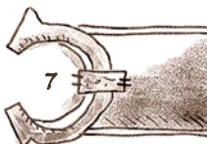
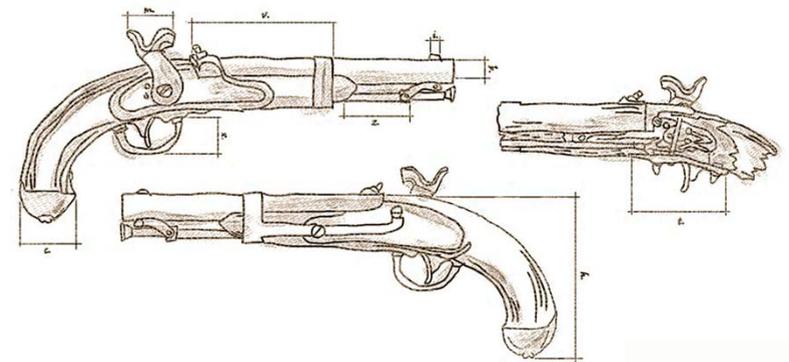
GUIDA RAPIDA AL GRV by iVdM is licensed under the Creative Commons
 Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia License.
 To view a copy of this license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/>
 Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://ivdm.it>
 Adattamento di Nazareno Palange dai Manuali iVdM.it - Grafica di Nazareno Palange.

IL FATUM IN GIOCO

Un Fato è una lista di semplici istruzioni date a un Personaggio perché il giocatore, seguendole, assolva al suo ruolo nella Rete della trama di Gioco. Il Fatum si concretizza in un foglietto dato al Giocatore all'inizio di ogni evento dove viene descritta l'azione che il suo Personaggio deve intraprendere in determinate condizioni: ad esempio, "quando vedrai una donna di verde vestita, il tuo cuore impazzirà d'amore per lei" è un possibile Fato. Il Fato deve essere obbligatoriamente seguito quando attivato.

ARMI DA FUOCO

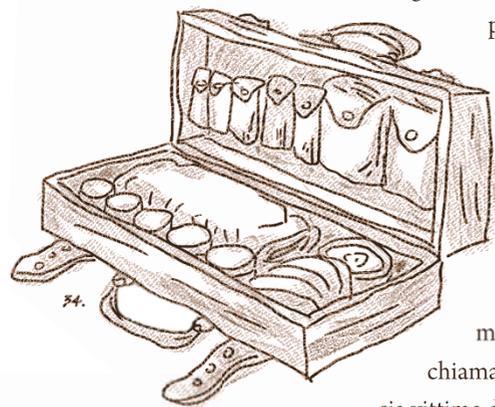
Il giocatore che usa un'arma da fuoco deve trovarsi a non più di *sei metri* dal bersaglio, e deve assicurarsi che la scelta del bersaglio sia chiara (quindi non si spara su un gruppo di persone). Se il colpo parte, cioè se si sente il caratteristico BANG, il bersaglio è colpito automaticamente. Un colpo di arma da fuoco infligge due danni senza dichiarare il Dannum



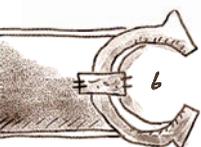
CHIAMATE E GENERICHE PER I GIOCATORI

+ **VERITAS** (Evento Naturale): il Personaggio che subisce questa chiamata, e solo lui, deve ascoltare le poche parole che gli verranno spiegate dopo per comprendere la meccanica di gioco che in quel momento lo riguarda. *Esempio: Qualcuno ha messo del veleno nel tuo boccale mentre sei in una locanda e l'oste pronunciando la chiamata VERITAS spiega solamente a te gli effetti del veleno che hai ingerito senza accorgertene: "VERITAS, sei stato avvelenato ed in breve tempo ti addormenterai". Il fatto che sia l'oste a spiegarti tali effetti non vuol dire che sia necessariamente lui il colpevole. Tutti gli altri personaggi che sentono pronunciare questa chiamata e non sono i diretti interessati non notano in colui che la pronuncia ed in chi la subisce niente di interessante e continuano nelle loro normali attività.*

+ **IMPERIUM** (Evento Sovrannaturale): tutti i personaggi che sentono pronunciare questa chiamata sono pervasi da un potere sovranaturale che turba i loro animi e blocca le loro membra. Qualsiasi tipo di attività si stia svolgendo viene ad essere sospesa e qualsiasi



parola si stia pronunciando viene soffocata in gola. A meno che non sia specificato esplicitamente le vittime di una chiamata IMPERIUM ricordano tutto. In termini di gioco tutti devono fermarsi un attimo ad ascoltare le poche parole che il mago dirà successivamente alla chiamata ed eseguirne gli effetti qualora si sia vittime dell'incantesimo.



CHIAMATE

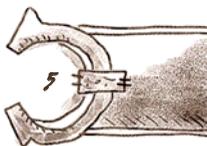
In gioco vengono usate delle chiamate, sia per simulare l'effetto di abilità o competenze sia per gestire il gioco.

CHIAMATE PREROGATIVE DEI MASTER

- + **AGITE**: segna l'inizio del gioco o la ripresa dello stesso dopo una interruzione.
- + **CONSISTITE**: segna la fine del gioco o una pausa molto lunga tale da mandare tutti temporaneamente "fuori gioco" fino ad un successivo AGITE.

CHIAMATE DI COMBATTIMENTI PER I GIOCATORI

- + **INEFFICAX** (Inefficace): indica che il colpo o la chiamata appena subita non sono efficaci su chi ha usato la chiamata inefficax (questa chiamata deve essere effettuata subito dopo l'azione o chiamata che si vuole annullare).
- + **COLPO DI GRAZIA** (Morte): il Personaggio che subisce questa chiamata MUORE *istantaneamente*. Tale chiamata può essere effettuata solo su un personaggio nello stato di INCAPACITATO o in altri casi specifici (personaggio paralizzato, addormentato, immobilizzato, ecc..).
- + **CADO** (Sbilanciato): il personaggio che subisce questa chiamata deve cadere, toccando con entrambe le spalle a terra per poi potersi rialzare subito.
- + **DAMNUM** (Danno): si tratta di una chiamata normalmente associata ad un colpo che indica che tale colpo infligge 2 danni.
- + **DEMITTO** (Disarmare): il Personaggio che subisce questa chiamata deve subito lasciar cadere ciò che ha in mano, ad almeno un metro da lui.



Punti ferita, armature e morte

Ogni Personaggio possiede normalmente **DUE punti ferita** totali dati dalla costituzione, che rappresentano le quantità di colpi che può subire. I punti ferita sono alocazionali, quindi ogni colpo andato a segno sottrae un punto ferita. I vari pezzi di un'armatura non fanno altro che aumentare il numero di punti ferita che si possono subire.

Ogni colpo di una qualsiasi arma, se valido, sottrae 1 punto ferita al totale posseduto dal Personaggio ad iniziare dall'armatura.

Quando il totale dei punti ferita giunge a zero o meno il personaggio entra nello stato di **INCAPACITATO**. In questo stato il personaggio deve giacere al suolo e non può parlare ma solo sussurrare. Inoltre non può muoversi da solo ma può alzarsi e spostarsi lentamente solo se aiutato da un altro giocatore. Per uccidere definitivamente un personaggio in tale stato occorre dichiarare la chiamata detta **COLPO DI GRAZIA** e simularla con una qualsiasi arma.

Tutti i personaggi possiedono la competenza gratuita "Usare armi semplici" e quindi sono in grado di usare efficacemente come armi balestre, pugnali e bastoni a due mani.

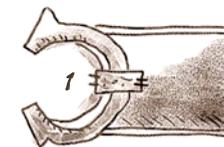
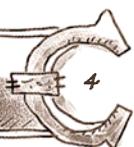
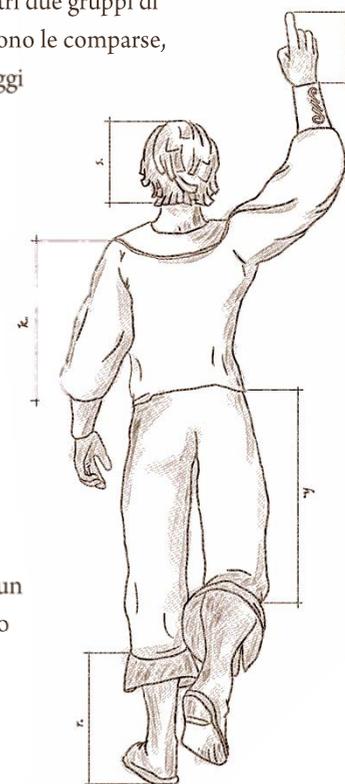
I punti ferita che vengono scalati alle armature durante i combattimenti rappresentano il grado di danno che queste subiscono. Quando un'armatura scende a zero punti ferita è rotta. Se durante un live non è possibile riparare **un'armatura rotta** questa **deve essere tolta**, perché inservibile, fino alla fine dell'evento.

IL GIOCO DI RUOLO

Recitare un personaggio in una storia non è sempre lavoro da attori, quando si parla di Gioco di Ruolo si parla di una attività Ludica in cui ogni partecipante interpreta un personaggio della storia. Per giocare non bisogna ripetere a memoria un copione ma improvvisare basandosi sull'idea che ci si è fatti del proprio personaggio, interagendo con l'ambiente e la propria fantasia. Oltre ai giocatori/personaggi giocanti, in una partita di gioco di ruolo dal vivo sono presenti anche altri due gruppi di giocatori. I PNG (personaggi non giocanti) sono le comparse, giocatori che interpretano uno o più personaggi assegnati dagli organizzatori e funzionali allo svolgimento delle trame. I MASTER sono coloro che gestiscono il gioco e a cui bisogna far riferimento in caso di controversie.

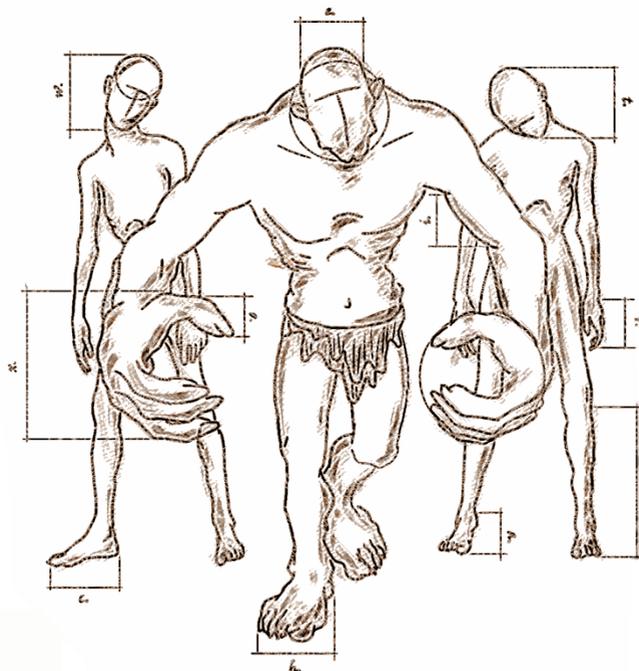
IN GIOCO E IL FUORI GIOCO

Dopo l'**AGITE** si è in gioco per tutta la durata dell'evento ed è assolutamente vietato chiamarsi "fuori gioco"! Se per qualche necessità dovete uscire dal gioco questo può essere fatto dopo aver chiesto il permesso ad un master. Alzando il dito indice e la mano in alto indicherete a tutti i giocatori che siete fuori gioco quindi non potrete interagire con i giocatori e verrete ignorati.



LE OSCURE LANDE DELL'HURMETAL

Il mondo fantastico dove si svolgono i nostri live è una terra oscura e pericolosa, martoriata da malattie e guerre, popolata da briganti senza scrupoli, misteriosi druidi e sanguinari inquisitori. Sopra ogni cosa regna un male antico e potente, la cui origine è avvolta nel più fitto mistero: l'Hurmetal, la fonte d'ogni male. Le terre più vicine all'Hurmetal sono chiamate dagli uomini Terre di Confine ed è lì, nel luogo che più d'ogni altro vive nella costante minaccia di un male invisibile e misterioso giunto dal cuore della notte e nascosto dalle **Nebbie**, che hanno luogo le storie che noi narreremo e che voi vivrete. Costante è la minaccia del Male e solo i più forti di spirito e i più puri di cuore potranno sopravvivere nelle Oscure Lande dell'Hurmetal...



I CARTELLINI

I cartellini rappresentano oggetti particolari dei quali alcuni personaggi possono avere delle informazioni. (es.: erbe, veleni, pozioni, etc). Ogni cartellino avrà un talloncino associato con un codice di riferimento: i giocatori con l'opportuna abilità avranno un foglio che permetterà di riconoscere tali elementi e il loro effetto.

ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

Le abilità del proprio Personaggio rappresentano tutto ciò che il Personaggio è in grado di fare/sapere/simulare durante il live. Le abilità devono essere scelte in modo coerente rispetto al proprio Background ed il loro numero in fase di creazione del personaggio è pari a **SETTE**.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento è una fase delicata di una partita ed uno dei pochi momenti nei quali le meccaniche devono entrare più o meno pesantemente in scena tramite delle particolari CHIAMATE.

Norme generali di comportamento

- + *Il colpo per essere valido deve essere caricato*, ovvero l'arma deve seguire un arco disegnato non dal movimento di polso ma dal braccio intero.
- + Occorre simulare ogni colpo ricevuto: il combattimento, benché sia un momento maggiormente ludico, è pur sempre una fase del gioco.
- + **SONO VIETATI** colpi dati con forza e/o di affondo.
- + **E' ASSOLUTAMENTE VIETATO** colpire i genitali e la testa. Per motivi di sicurezza sono consentiti solo colpi laterali da destra a sinistra e viceversa.