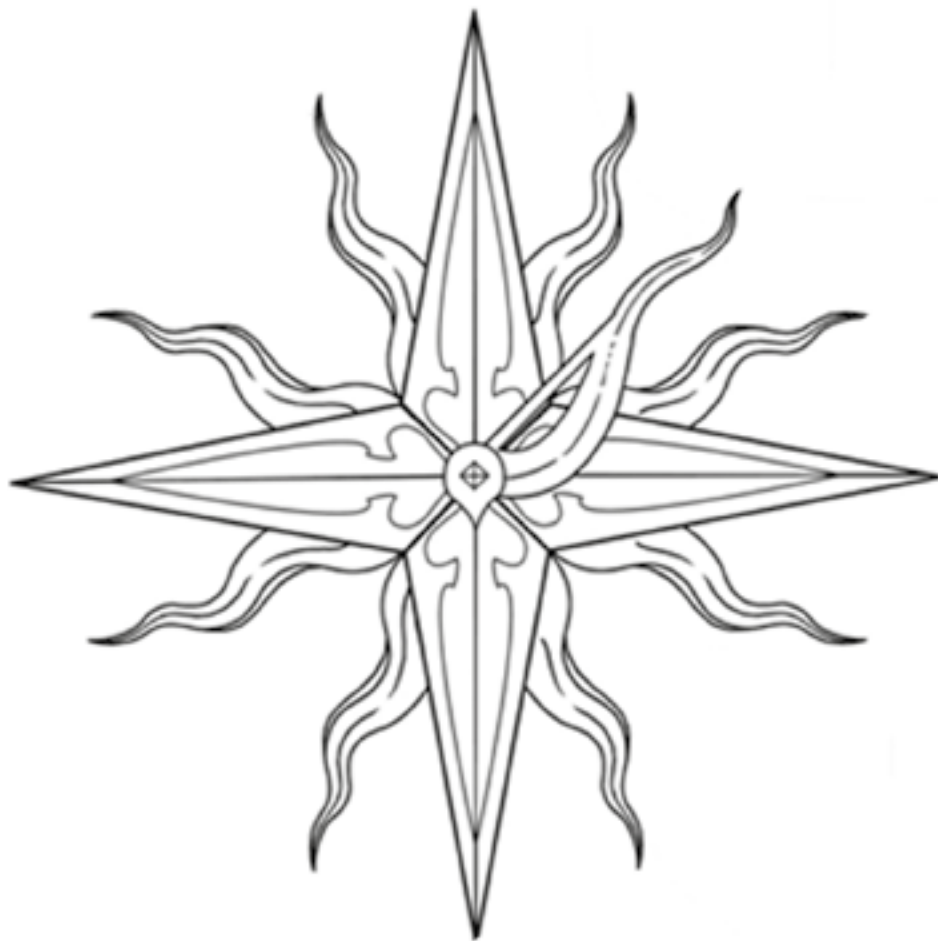


BATTLE FOR VILLEGIS



GUIDA EVENTO
THE KEEP
2-5 DICEMBRE

2021

0. INTRO

La presente Guida Evento è integrativa al regolamento: i capitoli 1 (Il gioco), 2 (Sicurezza) e 3 (Combattimento) del Manuale di Gioco presentano direttive fondamentali il cui presente testo fa riferimento.

1. REGOLAMENTO OUT GAME E LOGISTICO

Ogni giocatore è tenuto all'osservanza di tutto il regolamento, composto da Manuale di Gioco, la presente Guida Evento, tutto il materiale presente sul sito www.battleforvilegis.com, le informazioni comunicate tramite canali social oltre che di ogni direttiva dello Staff preposto. Partecipando all'evento si afferma di conoscere il contenuto di tutto il regolamento. Qualsiasi trasgressione sarà oggetto di richiami, sanzioni e allontanamenti dall'evento in corso e finanche esclusione da quelli futuri, in proporzione alla gravità del fatto; tutto ciò che ha a che fare con l'ambito sicurezza sarà sempre pesantemente sanzionato in caso di mancanza.

1.1 GENERALE

1. Si ricorda ai giocatori che l'evento si svolge in un castello la cui edificazione risale all'XI° secolo! Ogni partecipante accetta di potersi imbattere in difficoltà che possono sorgere giocando in un luogo del genere.
2. All'interno dell'Area Evento sono presenti: Area In Game, che comprende il Castello (dotato di servizi e Area Ristoro) e il giardino circostante dotato di tende a disposizione delle Casate.
3. I giocatori sono invitati a consegnare oggetti smarriti rinvenuti (di gioco e non) presso l'Area Ristoro, in maniera che i legittimi proprietari possano reclamarli. Maggiore sarà la collaborazione da parte dei giocatori in tal senso, minore sarà il numero degli oggetti effettivamente smarriti; gli oggetti non reclamati saranno smaltiti per ragioni di magazzino.
4. L'Organizzazione, non svolgendo alcuna attività di custodia, declina ogni responsabilità e non risponde, a nessun titolo, per furti, danni, smarrimenti di oggetti o denaro introdotti all'interno dell'Area Evento, compreso il parcheggio poco distante all'esterno di essa.
5. Sarà sanzionato qualsiasi danneggiamento a scenografie o materiali di proprietà e/o in gestione dell'Organizzazione.
6. In caso di necessità, prima, dopo e durante l'evento puoi contattare i numeri 327 742 5873 (Andrea) o 338 901 3930 (Daniele); segnaliamo che trovandoci all'interno di un castello, tra rilievi montuosi, la ricezione non è purtroppo perfetta. Ti consigliamo di sfruttare i messaggi di WhatsApp: al primo aggancio di rete arriveranno, e potremo risponderti o ricontartarti.

1.2 ACCESSO ALL'AREA EVENTO: DISPOSIZIONI ANTI-COVID

Le procedure per partecipare all'evento prevedono:

1. controllo temperatura corporea; un rilevamento superiore a 37.5° preclude l'accesso
2. esibire Green Pass in versione cartacea (il solo QR code non basta). Il Green Pass va conservato a portata di mano per tutto l'evento.
3. esibire, in aggiunta al Green Pass, responso di tampone negativo (rapido o molecolare) effettuato il giorno di arrivo all'evento. In segreteria troverai anche un infermiere per effettuare gratuitamente un tampone rapido; nota bene che il tampone effettuato in segreteria non rilascia Green Pass.
4. consegna dell'autocertificazione scaricabile dal sito ([https://battleforvilegis.com/iscrizione/sezione Modulistica](https://battleforvilegis.com/iscrizione/sezione%20Modulistica)). E' fortemente raccomandato portare l'autocertificazione stampata e già compilata da casa, così da evitare code e attese per te e per gli altri. Se tu o chi viaggia con te siete sprovvisti dell'autocertificazione, dovrete effettuare una fila secondaria e attendere per compilarla.
5. se minorenne, consegna del modulo di autorizzazione per i minori scaricabile dal sito ([https://battleforvilegis.com/iscrizione/sezione Modulistica](https://battleforvilegis.com/iscrizione/sezione%20Modulistica)).

Nota bene che, in riferimento alle disposizioni ministeriali, se durante l'evento un partecipante dovesse avere febbre maggiore di 37.5° e sintomi influenzali, dovrà lasciare quanto prima l'Area Evento insieme a tutti i contatti dichiarati.

1.3 SEGRETERIA E ARRIVO ALL'EVENTO, INDICAZIONI E ORARI TIME IN

1. La segreteria sarà aperta dalle ore 17.00 del 2 dicembre presso il parcheggio subito prima della location, raggiungibile alle coordinate GPS 42°16'52.1"N 12°48'55.8"E. La segreteria chiuderà a mezzanotte, e non sarà possibile accedere all'evento fino alla mattina successiva.
2. Per preservare il gioco, al contrario del solito, l'interessa della location non sarà accessibile fino all'effettivo Time In! Ti consigliamo quindi di arrivare quanto prima a fare segreteria, per poi andare al tuo BnB o sostare direttamente con il camper, tornando solo a ridosso dell'orario di Time In, già pronto vestito In Game; evitati inutili attese, e anzi approfitta di questo tempo per preparare il tuo equipaggiamento e vestiario di gioco, e sistemare al meglio i tuoi bagagli Out Game.
3. Per questa prima entrata In Game ti consigliamo di non fare "traslochi", riducendo al minimo gli effetti personali da portarti dietro; avrai tempo la mattina successiva per portare oggetti voluminosi di gioco, o altro materiale di tua utilità personale.
4. Il Time In dell'evento è fissato tra le 20.30 e le 21.30, a seconda degli eventuali ritardi dalle procedura di segreteria, o dal meteo.
5. Riguardo al parcheggio:
 - a. Parcheggia seguendo le indicazioni dello Staff presente; se arrivi dopo il Time In parcheggia a fianco di auto già incolonnate, senza creare nuove file.
 - b. Lascia sul cruscotto del tuo veicolo parcheggiato nome Out Game, gruppo e Casata In Game, così da poterti rintracciare velocemente in caso di necessità.
 - c. Se hai un camper ti verrà indicata la zona di sosta dallo Staff.

1.4 ACCESSO AREA EVENTO DOPO IL TIME IN

1. Se arrivi il 2 dicembre dopo il Time In (ma prima di mezzanotte) troverai lo Staff ad attenderti al parcheggio per tutte le procedure di segreteria.
2. Se arrivi dopo mezzanotte o da venerdì 3 dicembre in poi, per accedere all'Area Evento devi:
 - a. parcheggiare il mezzo seguendo le indicazioni del punto 5, precedente paragrafo;
 - b. contattarci ai numeri indicati prima di entrare nell'Area Evento per segnalarci la tua presenza;
 - c. indossa gli abiti In Game: non entrare nell'Area Evento se non sei IG;
 - d. puoi accedere ora dal cancello principale: trova subito un membro di Staff (o avverti un PNG, possono aiutarti più velocemente a rintracciarlo) per effettuare tutte le procedure di segreteria indicate al paragrafo 1.2;
3. attenzione: fino a che non hai completato la segreteria...
 - a. non attenderti in saluti: avrai tutto il tempo subito dopo!
 - b. indossa sempre la mascherina, anche all'aperto
 - c. non entrare in nessun luogo chiuso.

1.5 DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

Le regole sull'utilizzo della mascherina durante tutto l'evento seguono quelle riportate sul sito del Ministero della Salute e dell'Istituto Superiore di Sanità (salute.gov.it e iss.it)

In questo paragrafo segnaliamo alcune specificità a proposito:

1. la mascherina all'aperto non è obbligatoria fintanto che è garantito il distanziamento sociale di almeno un metro; se è comunque sempre consigliato l'uso. La mascherina è obbligatoria in tutte quelle situazioni in cui il distanziamento può invece essere compromesso, ad esempio durante riunioni, semplici stazionamenti in zone di passaggio o frequentate, momenti repentini di gioco fuori dai combattimenti, guarigioni effettuate durante/dopo le battaglie; per quanto

si tratti di un gioco, vi ricordiamo di tenere sempre a mente le disposizioni per la sicurezza e la prevenzione!

- nei luoghi chiusi dell'Area Evento la mascherina è obbligatoria, come ad esempio in tutti i locali del castello; nel caso siano presenti altri giocatori, anche nelle tende In Game delle Casate.
- la mascherina nell'Area Ristoro è sempre obbligatoria, tranne quando si consuma al tavolo; è vietato consumare pasti e bevande in altri luoghi al chiuso se non quelli indicati.
- durante le battaglie la mascherina non è obbligatoria.

In qualsiasi momento il personale addetto potrà intervenire per ricordare e far ottemperare le disposizioni indicate dalle autorità competenti. E' magari superfluo ma doveroso aggiungere che ognuno è libero di indossare la mascherina dove e quanto vuole!

E' importante sottolineare le linee guida del Ministero: l'utilizzo delle mascherine all'aperto si basa anche sul buonsenso di tutti!

1.6 ORARI DI GIOCO

- Poco prima del Time In si terrà un briefing pre evento in cui verranno ricapitolate le regole di sicurezza, oltre che per un'introduzione di gioco.
- Il Time In dell'evento sarà come detto non prima delle ore 20.30.
- Il Time Out dell'evento avverrà tra le 12.00 e le 14.00 del 5 dicembre.
- La location dovrà essere liberata entro due ore dal Time Out effettivo.

1.7 AREA RISTORO

- E' possibile consumare pasti nell'Area Ristoro, divisa in due parti.
- Il servizio è al tavolo per evitare code.
- Per questioni di sicurezza è possibile utilizzare solo tessere pasto acquistabili presso la taverna.
- Le tessere pasto sono convertibili nuovamente in euro dal Time Out fino alle due ore successive.
- Ti consigliamo di acquistare le tessere pasto già in segreteria al tuo arrivo.

1.8 UTILIZZO DELLE SCENOGRAFIE AL CHIUSO

Qualsiasi tipo di scenografia o altro luogo al chiuso durante l'evento è fruibile fintanto che si indossi la mascherina e il distanziamento personale resti sempre garantito; il personale addetto potrà in ogni momento limitare o vietare l'ingresso in tali aree a seconda dei presenti e dello spazio disponibile.

1.9 UTILIZZO DI SOLUZIONI IGIENIZZANTI PERSONALI

Ogni giocatore è tenuto a partecipare portando sempre con sé una propria dotazione personale di soluzione igienizzante per le mani, da utilizzare dopo ogni contatto con superfici comuni; nell'Area Evento saranno disposti ulteriori dispenser, la cui presenza e utilizzo è da intendersi a scopo complementare delle rispettive dotazioni personali.

1.10 RACCOMANDAZIONI SULL'EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

Come già scritto, nel sopraggiungere di qualche linea di febbre il giocatore e i suoi contatti dovranno lasciare l'evento; sebbene con la forte raccomandazione di effettuare un tampone il prima possibile; consigliamo anche di non agitarsi, dati i malanni stagionali e le condizioni che un evento all'aperto rende molto probabili.

Qualche consiglio su come proteggersi al meglio dal freddo:

- Le temperature, soprattutto quelle notturne, sono molto basse: raccomandiamo l'utilizzo di un vestiario adeguato composto di vari strati, così da essere più leggeri di giorno e adeguatamente coperti e al caldo di notte.
- La possibilità di pioggia in questa stagione è concreta: portiamo vestiario di riserva sia In Game che Out Game; restare con indumenti bagnati è il modo migliore per prendersi un malanno!

1.11 FUOCHI

E' di basilare importanza per la sicurezza di tutti ripetere le norme segnalate nel Manuale di Gioco, pagina 10, paragrafo 2.5 *Fuochi e articoli pirotecnici*, di cui di seguito riportiamo alcune parti:

- E' assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi lampada o torcia a olio, petrolio, cherosene ed altri combustibili liquidi.
- La disposizione di candele e altre luminarie In Game dovrà essere amministrata con la massima cura: è assolutamente vietato lasciare qualsiasi tipo di fiamma in modo pericoloso (custodita o meno), pericolante o accanto a materiali infiammabili. In qualsiasi momento lo Staff o i PNG addetti potranno intervenire e controllare l'effettiva sicurezza di candele e oggetti simili gestiti dai giocatori.
- Durante l'evento è possibile accendere fuochi solo per motivi di illuminazione e riscaldamento, non per cucinare e solo con bracieri rialzati.
- Prima di accendere un fuoco va richiesta alla "prima accensione" l'autorizzazione allo Staff o ai PNG addetti; controllata l'effettiva stabilità del vostro fuoco, potrete utilizzarlo per il resto dell'evento senza ulteriori segnalazioni. Se il punto fuoco dovesse variare per incuria o premeditazione, sarà corrispondente a non notificato. I trasgressori di queste semplici regole saranno gravemente sanzionati, finanche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri: il fuoco è un argomento con cui non si scherza! Contiamo sulla collaborazione di tutti i giocatori per creare un ambiente di gioco quanto più sicuro possibile.
- Prima di utilizzare qualsiasi articolo pirotecnico, per quanto banale e innocuo possa sembrarti (fumogeni di ogni tipo compresi), devi notificarlo allo Staff o ai PNG addetti. Qualsiasi inottemperanza a questa regola sarà sanzionata anche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri.

1.12 ATTENZIONE ALLE REGOLE

- Ambiente di gioco:** è nostra premura assicurare a tutti un ambiente di gioco piacevole e sereno; come già spiegato nei vari regolamenti, sono vietati comportamenti antisportivi, che turbano lo scorrere regolare del gioco, violenti, pericolosi o destabilizzanti. Lo svolgersi dell'evento inteso a 360°, dal gioco all'organizzazione, è a discrezione completa dello Staff che prenderà decisioni inappellabili contro elementi che ne inficiano lo svolgimento in qualsiasi forma
- Sicurezza:** è obbligatorio usare massima cautela per azioni di gioco movimentate in mezzo a scenografie, tende e tutto ciò che può essere un pericolo, anche lieve, per la persona. Se intendi infrangere le leggi di gioco ricorda sempre la tua sicurezza e quella degli altri: puoi giocare come meglio credi, ma le regole Out Game non sono discutibili. Presta particolare attenzione se trovi dei punti delimitati da nastro bianco e rosso: evita azioni di gioco concitate nei loro pressi, e non oltrepassarle.
- Decoro degli spazi:** è vietato sporcare o danneggiare scenografie dell'evento o altrui; ogni giocatore è tenuto a mantenere la propria tenda In Game, e in generale il proprio campo, nella maniera più decorosa possibile.
- Smaltimento rifiuti:** ti chiediamo di lasciare gli spazi in cui hai giocato così come li hai trovati, senza cartacce, pezzi confusi di equipaggiamento, buche per terra, ecc. Durante l'evento chiedi allo Staff dove puoi lasciare i rifiuti, che dovranno essere obbligatoriamente chiusi in sacchi neri. Ci teniamo a far sì che anche l'esperienza Out Game sia soddisfacente per tutti, quindi in casi di incuria alle direttive dello Staff o mancanza di decoro e pulizia, i responsabili saranno sanzionati.
- Legna:** è vietato attingere ai cumuli di legna disposti in giro per l'Area Evento o abbattere legna all'interno della location. Se porti legna con te, assicurati di non lasciarla sul campo e riportarla via al termine dell'evento.

2. REGOLAMENTO IN GAME

2.1 SEGRETERIA DI GIOCO

La consegna di Sigilli, scheda PG, fogli conoscenza per le abilità relative, e altro materiale simile è fatta durante la segreteria iniziale: vieni con le idee chiare su tutto (quanti Sigilli hai, che abilità vuoi comprare con i Punti Anzianità o come vuoi fare la tua nuova scheda, ecc), in modo da risparmiare tempo per te e per gli altri! Se arrivi dopo il Time In, la segreteria In Game sarà di nuovo attiva non prima delle 23.00; se arrivi dal 3 dicembre in poi puoi effettuarla chiedendo riferimenti ad un PNG.

2.2 SCHEDE PERSONAGGIO: AGGIORNAMENTO E NUOVO MANUALE DI GIOCO

1. L'aggiornamento della propria scheda per acquistare abilità base o per recuperare Punti Anzianità da abilità a pagamento rimosse dal Manuale di Gioco, deve essere svolto contestualmente alla prima segreteria di gioco (anche se effettuata dopo il Time In, solo nel caso il tuo arrivo sia posteriore), o rimandato all'evento successivo.
2. L'acquisizione di una nuova abilità avanzata senza insegnamento deve essere richiesta presso l'Accademia competente o presso il Praesidum. Per non congestionare il gioco, l'apprendimento è sempre possibile a patto che i PNG siano disponibili e non impegnati in altro.
3. L'acquisizione di una nuova abilità con insegnamento segue i criteri del precedente punto, oltre all'effettiva autorizzazione dei PNG addetti.

NEW 2.3 BENDA BLU

Da questo evento puoi indossare una benda di un bel blu (molto acceso o comunque chiaro) al braccio se sei portatore di handicap motori o una donna incinta. La benda blu ti identifica come un PG che accetta tutte le dinamiche di gioco degli altri, ma che richiede un occhio di riguardo nelle situazioni concitate, come i combattimenti; non sei immune ai colpi In Game o cose simili, semplicemente bisogna colpire con estrema attenzione (se proprio si deve).

2.4 DISPOSIZIONI DI SICUREZZA NEL GIOCO

Ad eccezione che nel combattimento armato, è vietato qualsiasi tipo di contatto o di interazione che non permetta il distanziamento personale. Di seguito sono elencate le differenze da applicare rispetto al Manuale di Gioco:

- Le abilità che prevedono un contatto con il bersaglio (come ad esempio gli incantesimi), sono da utilizzarsi allo stesso modo ma rimanendo ad almeno un metro dal bersaglio.
- Le abilità che prevedono un contatto prolungato col bersaglio (come Soccorso e Medicina), sono da utilizzarsi con le stesse tempistiche ma rimanendo ad almeno un metro dal bersaglio; l'attuazione pratica deve necessariamente essere diversa da quella utilizzata finora, lasciando più libertà (in senso di meccaniche di gioco) ai suoi utilizzatori (le Accademie potranno dare consigli in più in merito, soprattutto quella Guaritori).

2.5 GLIFI

Pozioni, oggetti incantati, auxilia, minerali, reagenti alchemici e ancora altri artefatti misteriosi conservano i propri Glifi gelosamente legati, ma con scadenze ormai raggiunte. E' il momento di usarli! Tutti gli oggetti con una data di scadenza posteriore a WK19 sono da ritenersi ancora validi, fino a quest'ultimo evento!

E' bello poter finalmente usare ciò che si credeva perduto! E' il momento di aprire scasselle e bauli per ritrovare le proprie ricchezze, portarle in piana e metterle a frutto.

2.6 ORTI

Gli orti degli erboristi forniscono reagenti una volta al giorno, per ogni giorno completo di gioco (nel caso di questa Chiamata, un singolo raccolto). L'Accademia Apotecari e quella Guaritori, per concentrare al meglio le poche risorse disponibili dopo la Guerra dei Portali, hanno aperto le porte invitando gli erboristi a realizzare insieme un orto comune negli spazi dell'Accademia stessa. Ogni erborista potrà quindi scegliere se realizzare un proprio orto privato, detenendo tutto il ricavato, o agire di gruppo e dividersi un raccolto sicuramente più... esotico del normale. Abbiamo optato per questa possibilità per permettervi di viaggiare con un bagaglio ancora più leggero: scegliete la componente migliore del vostro orto e venite a piantarla nel giardino dell'Accademia!

2.7 OBLIO

Combattere e morire su un territorio così mistico come Lunaria attirerà l'attenzione indesiderata del Nexus: vi sono molte azioni che aumentano il livello di Oblio, in proporzione all'atto compiuto; questa Chiamata vedrà l'Oblio indice generale per tutte le Casate insieme piuttosto che singolarmente.

Come sempre, più alto è il livello di Oblio e più il Nexus potrà infliggere danni, ad esempio indebolire permanentemente le fortificazioni, far seccare gli orti, rimuovere la Guarigione dello Spettro, uccidere definitivamente degli Esterni con minor impiego di potere o addirittura comandare interi gruppi affinché agiscano a suo piacimento.

Sono molte le maniere in cui il Nexus potrà manifestarsi: dopotutto, più si è corrotti, più si è esposti ai suoi metodi quanto mai imprevedibili..

2.8 GUARIGIONE DELLO SPETTRO

Lontani dalle proprie dimore, i Guardiani non possono garantire la Guarigione dello Spettro descritta nel Manuale di Gioco, che sarà quindi attiva solo presso un'area designata da scoprire...

2.9 LUOGOTENENTI

Persino in Chiamate a ranghi ridotti come quelle su Istica, ogni Casata ha bisogno dei suoi 10 Luogotenenti. Questa volta le Casate si sono accordate per una gestione diversa, più unitaria in vista delle sfide che questo raduno porterà con sé: in questo evento alcuni Luogotenenti saranno propri di ogni Casata, altri invece saranno comuni a tutte le Casate riunite!

A prescindere se siano comuni o di Casata, è importante capire che queste 10 cariche servono per coinvolgere e dirigere meglio il gioco all'interno delle Casate: chi le ricopre deve innanzitutto pensare a questo dovere che stipula con tutti i giocatori!

Di seguito le 10 cariche ottenibili:

- **Comandante:** il Luogotenente più importante per l'aspetto bellico delle Casate
- **Maresciallo:** aiuta il Comandante in tutte le sue mansioni, preoccupandosi di coordinare al meglio il Consiglio di Guerra e tutta la logistica militare del campo
- **Capocaccia:** è il terzo in comando: oltre a supportare il Comandante, fa da portavoce a chi non partecipa attivamente al Consiglio di Guerra. Sul campo si occupa di tutti gli armati con armi a distanza, del loro schieramento e dello stato di quel tipo di equipaggiamento
- **Magister:** gestisce maghi e sacerdoti, rituali e tutto ciò che riguarda gli incantesimi.
- **Maestro Guaritore:** si occupa di cerusici e taumaturghi, oltre che di tutte le questioni riguardanti il Fulcrum
- **Prima sentinella:** gestisce turni di guardia e sicurezza interna della Cittadella.
- **Ministro della Purificazione:** si occupa di combattere il Nexus e gli effetti negativi del Fulcrum
- **Primo Apotecario:** si occupa di raggruppare e gestire al meglio l'operato di forgiatori, alchimisti ed erboristi (avvalendosi del Maestro Guaritore per questi ultimi); è responsabile della mappatura degli orti e dei laboratori delle Casate
- **Siniscalco:** si occupa di gestire i rifornimenti e le ricchezze delle Casate

• **Archivista:** funge da storico e cronista di tutti i fatti che avvengono dentro e intorno le Casate fossero essi politici, mistici o di vicende ancora più stravaganti.

Nota bene che:

• Ovviamente ogni Casata può eleggere proprie cariche interne per la gestione dei propri membri!

I compiti esposti sono quelli che di base vengono svolti durante le Chiamate. Durante ogni Chiamata ci saranno sicuramente dettagli in più da considerare...

2.10 CONSIGLIO DI GUERRA DELLE CASATE

Il Comandante ha l'obbligo di convocare e nominare un Consiglio di Guerra che ha come esponenti determinati Luogotenenti (sia tra quelli comuni che tra quelli di Casata). Il Consiglio di Guerra si occupa di impostare l'andamento bellico delle sfide tra Casate e contro i nemici di Vilegis.

Per favorire il gioco di tutti i PNG di Casata possono dare consigli, mettere veti, impostare un certo corso d'azione e decidere la composizione del Consiglio di Guerra a loro giudizio in qualsiasi momento.

2.11 SPECIFICHE DI COMBATTIMENTO

Combattere durante il giorno al di fuori degli scontri: una Casata può liberamente aggirarsi in assetto offensivo (attaccando a vista o derubando chi incontra o tendendo agguati); per farlo gli basta ricevere prima il benestare del proprio PNG di Casata.

Combattere di notte: è considerata "notte" dal tramonto fino alle 8 di mattina, periodo nel cui valgono le seguenti regole:

1. Sono vietati gruppi maggiori alle 50 persone appartenenti allo stesso schieramento coinvolti in azioni di combattimento.
2. In ogni caso, tutti i tipi di gruppi numerosi (non necessariamente fino a 50) devono comunque ricevere l'autorizzazione dei PNG di campo o dello Staff addetto se intendono aggirarsi in assetto bellico offensivo durante la notte. Se non viene comunicato e si agisce comunque, saranno presi provvedimenti IG e OG.
3. E' assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi arma da tiro (archi, balestre, ecc) e armi d'assedio. Sono ammesse armi da lancio e da fuoco.

2.12 GIOCO NOTTURNO

Sebbene non ci sia nessun tipo di Time Freeze notturno, dato che tutti i partecipanti dormono fuori dall'Area Evento, non sovrappolleremo le ore piccole della notte di trame ed avvenimenti, riservandoli invece per la mattina successiva: abbiamo tantissimo da giocare, e non vogliamo iniziare a farlo solo nella tarda mattinata, quando il castello sarà di nuovo popolato. Specifichiamo che siamo tutti amanti del gioco notturno, dei segreti custoditi dalle tenebre, e dalle luci di fuochi e candele, e per questo è utile ricordare che il buio arriverà molto presto, già dalle 16/17, regalandoci quindi già con largo anticipo tantissimi momenti con queste atmosfere.

Quindi: ti consigliamo di chiedere al tuo PNG di Casata quando è un buon momento per andare a riposare, così da sistemarti per la notte con tranquillità, e tornare di buon mattino il giorno dopo pronto ad una nuova giornata di gioco!

2.13 ATTENZIONE ALLE REGOLE

• **Conoscenza delle meccaniche che si utilizzano:** ai partecipanti non è richiesta una conoscenza enciclopedica del regolamento, ma sicuramente bisogna padroneggiare le meccaniche che si utilizzano. Ad esempio utilizzare correttamente le pozioni (segnando data e ora per quelle che lo richiedono), sapere quando strappare i sigilli ricevuti da meccaniche particolari, impiegare correttamente oggetti incantati ricevuti e così via, sono tutte dinamiche opzionali e in quanto tali non trascurabili se si sceglie di usarle; trasgredirle farà incappare nelle sanzioni suddette. E'

preferibile rifiutare l'utilizzo di qualcosa di cui non conosci bene il funzionamento piuttosto che prendere una nota arbitraria.

• **Convalida pozioni ed estratti:** alchimisti che dispongono di un laboratorio privato e speciali possono far convalidare pozioni ed estratti dai PNG addetti; ricorda che potrebbe accadere, a causa di momenti di gioco intensi o concitati, che i PNG siano impegnati per un lungo periodo. E' importante notare che pozioni ed estratti hanno bisogno di un tempo ben preciso per essere creati, non rispettarlo farà incappare nelle sanzioni già descritte. Inoltre, se durante la convalida emergono glifi sbagliati (cioè reagenti diversi da quelli richiesti), la creazione di quella determinata pozione o estratto sarà vanificata e gli eventuali altri reagenti utilizzati andranno persi.

• **Nexus:** ricordiamo che i combattimenti con i Figli della Rovina fanno a tutti gli effetti parte del gioco, e rispondono alle stesse regole. Fai particolare attenzione ad usare correttamente eventuali immunità e a giocare altrettanto correttamente le chiamate ricevute; ad esempio, un DOMINATION non va simulato come se improvvisamente il tuo PG abbia perso qualsiasi capacità bellica, sfruttando la prima occasione per morire tra le braccia dei tuoi alleati. Qualsiasi tipo di infrazione sarà considerata come se fosse avvenuta durante una battaglia tra PG, esattamente come dovrebbe essere stato sin'ora...

