

GUIDA EVENTO AGE OF GUARDIAN



VASSAGO



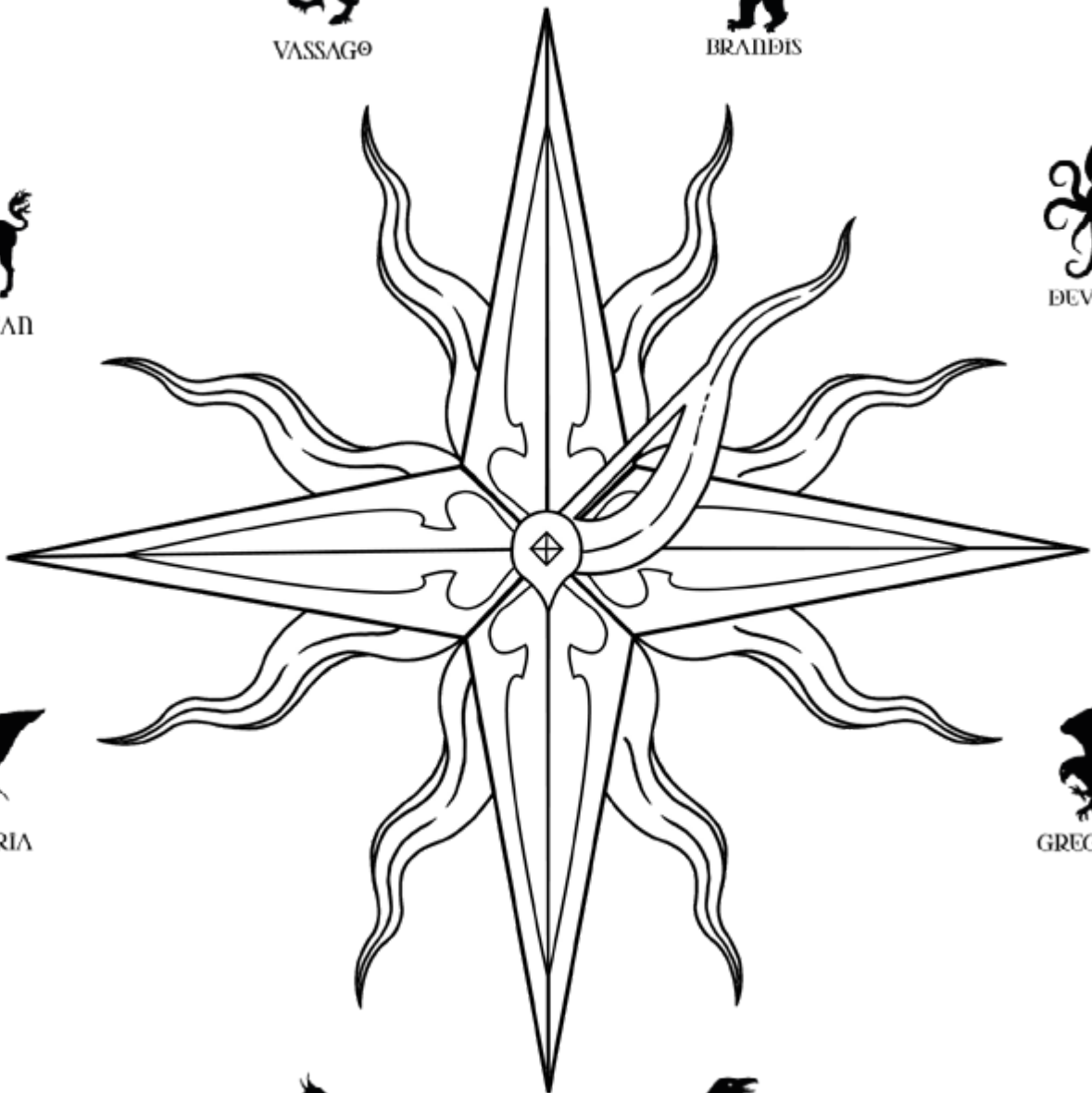
BRANDIS



VALERIAN



DEVORAS



NEPTURIA



GREGORIA



LINDYA



LAOGONTE



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.

REGOLAMENTO OUT GAME E LOGISTICO

1. 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.
2. Partecipando all'evento attesti di conoscere il contenuto di tutto il regolamento. Qualsiasi trasgressione sarà oggetto di richiami e sanzioni, fino all'allontanamento dall'evento in corso e l'eventuale 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.
3. Ricordiamo 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.
4. All'interno dell'Area Evento sono presenti: Area In Game (il Castello e il giardino adiacente), servizi e Area Ristoro.
5. Sei invitato a consegnare oggetti smarriti di valore (come chiavi, portafogli, cellulari, ecc) allo staff, mentre a depositare oggetti comuni e di gioco nell'area vestibolo (vedi più avanti), in maniera che i legittimi proprietari possano reclamarli. Maggiore sarà la collaborazione da parte di tutti, minori saranno gli oggetti effettivamente smarriti!
6. 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.
7. Sarà sanzionato qualsiasi danneggiamento a scenografie o materiali di proprietà e/o in gestione dell'Organizzazione.
8. In caso di necessità, prima, dopo e durante l'evento puoi contattare i numeri 327 742 5873 (Andrea) o 338 901 3930 (Daniele).

1.2 CAMERATE: DISPOSIZIONI E SEGRETERIA OUT GAME

1. Puoi accedere alle camerate dalle ore 16 del 5 dicembre. Ti abbiamo inviato una mail con il punto GPS per accedervi.
2. Puoi effettuare la segreteria Out Game nelle camerate fino alle ore 19 del 5 dicembre; ti verrà consegnato il braccialetto necessario per partecipare. Se arrivi dopo tale orario o data, puoi comunque accedere alle camerate per sistemare i tuoi bagagli, e dovrai poi recarti direttamente al castello (vedi paragrafo 1.3 più avanti) per effettuare la segreteria Out Game.
3. Nelle camerate è stato calcolato spazio per ciascun giocatore per portare e sistemare una propria brandina/materassino e il proprio bagaglio; trovi indicato a terra con del nastro lo spazio personale a disposizione da occupare.
4. Le camerate hanno servizi e prese di corrente per ricaricare dispositivi, e sono prive di riscaldamento. Data la stagione ti consigliamo una coperta in più, o un buon sacco a pelo.
5. Per ragioni di sicurezza nelle camerate è vietato l'utilizzo di qualsiasi dispositivo di riscaldamento personale (es. coperte autoriscaldanti) o comune (es. stufe).
6. Per assicurarti la possibilità di accedere alle camerate a qualsiasi ora, oltre che per ragioni di sicurezza, le camerate non vengono chiuse a chiave. Ti raccomandiamo di non lasciare oggetti di valore e denaro: portali con te o lasciali in auto.
7. Le camerate sono spazi comuni affidati ai giocatori: sebbene ci passerai poco tempo, per garantire un bel soggiorno a te e a chi ti sta intorno ti raccomandiamo di mantenere la pulizia degli spazi che utilizzi (il tuo posto brandina e i servizi), e di limitare i rumori quando si rientra la notte; te ne saremo grati noi e i tuoi compagni!

1.3 ARRIVO AL CASTELLO E SEGRETERIA

1. Puoi accedere alla location dalle ore 18 del 5 dicembre. Il punto GPS del castello: 42.575164, 12.204930
2. Il Time In dell'evento è fissato tra le 20.30 e le 21.30 del 5 dicembre.
3. La prima volta che entri nell'Area Evento, se arrivi al castello...
 - a. ...dalle camerate prima del Time In, e sei già dotato di braccialetto: non ti resta che effettuare la segreteria In Game e attendere l'inizio del gioco. Ci saranno vari punti in cui i PNG saranno



a disposizione per la segreteria di gioco.

- b ...prima del Time In e non sei ancora dotato di braccialetto: rivolgiti prima allo Staff per effettuare la segreteria Out Game, e potrai poi cercare i PNG per fare la segreteria In Game ed essere pronto a giocare.
 - c. ...dopo il Time In, cerca lo Staff per effettuare segreteria In e Out Game (vieni al castello dopo aver sistemato i bagagli e con vestito In Game!). Attenzione: fino a che non hai completato almeno la segreteria Out Game non attenderti in saluti, avrai tutto il tempo subito dopo! Ricordiamo che un giocatore trovato ad un controllo senza braccialetto, deve lasciare l'evento.
 - d. ...dopo mezzanotte, non puoi entrare In Game o effettuare la segreteria fino alla mattina dal giorno dopo; se hai necessità o emergenze chiamaci prima ai numeri indicati nel paragrafo 1.1.
4. Quando entri nel castello, che sia prima e soprattutto dopo il Time In, vieni già pronto per giocare con equipaggiamento e armi dopo aver sistemato i tuoi bagagli (che siano nelle camerate o in altri alloggi esterni); se arrivi prima del Time In potrai essere pronto all'azione, se arrivi dopo non disturberai gli altri giocatori mentre effettui le pratiche di segreteria (vedi dopo in questo stesso paragrafo).

1.4 PARCHEGGI E AUTOMOBILI DURANTE L'EVENTO

- 1. Per disposizioni comunali, per evitare multe da parte della polizia locale è assolutamente vietato parcheggiare nelle zone limitrofe al castello, come ad esempio la piazza antistante o le vie adiacenti.**
2. Se alloggi nelle camerate, puoi parcheggiare nelle aree riservate ad esse; se le trovi piene, puoi cercare posto nel parcheggio generale (vedi mappa nel paragrafo 1.7).
3. Alloggiando nelle camerate anche se puoi scegliere di utilizzare l'automobile tutti i giorni per recarti al castello dalle camerate e viceversa, ti consigliamo (meteo permettendo) di lasciarla parcheggiata: l'Area Evento dista meno di 500 metri, e una passeggiata col tuo gruppo ti aiuterà a schiarirti le idee e prepararti alla giornata di gioco; parimenti, tornare di notte sarà un bel momento per riesaminare i fatti della giornata (ti chiediamo di tenere basso il tono di voce).
4. Se alloggi in altre strutture, alcune di esse sono comunque a distanza di passeggiata dall'Area Evento, per altre potrai sostare nel parcheggio generale. Anche in questo caso ti consigliamo, distanza e meteo permettendo, di considerare l'utilizzo dell'auto

come descritto nel punto precedente.

5. A prescindere da dove parcheggi, assicurati sempre di non intralciare la via per le altre automobili, e di lasciare SEMPRE sul cruscotto un biglietto con scritto il tuo nome Out Game e la tua Casata. Ti ricordiamo che non trovandoci in piana, è doppiamente importante poterti rintracciare nel caso il Comune ce lo richieda.
6. Quando parcheggi, fallo sempre a fianco di auto già incolonnate, senza creare nuove file e senza essere "creativo" nel parcheggio.
7. Se hai un camper, riferisciti alla mappa del prossimo paragrafo per parcheggiare.

1.5 ORARI DI GIOCO E TIME OUT

1. Il Time Out dell'evento avverrà tra le 12.00 e le 14.00 dell'8 dicembre.
2. Sebbene non ci sia nessun tipo di Time Freeze notturno, dato che tutti i partecipanti dormono fuori dall'Area Evento, non colmeremo le ore piccole della notte di trame ed avvenimenti, riservandoli invece per la prime ore della notte o 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. Specificando che siamo tutti amanti del gioco notturno, dei segreti custoditi dalle tenebre, e delle luci di fuochi e candele, ricordiamo che il buio arriverà ben prima dell'ora di cena, regalandoci quindi già con largo anticipo tantissimi momenti con queste atmosfere. 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!
3. Per le stesse ragioni del punto precedente, non gremiremo la mattina prestissimo di avvenimenti: se volete coordinarvi con la vostra Casata, vi consigliamo l'appello non prima delle 8.00!

1.6 UTILIZZO DEGLI SPAZI COMUNI DEL CASTELLO

1. All'interno del castello è prevista un piccolo vestibolo dove puoi lasciare singoli elementi In Game del tuo equipaggiamento (una cotta di maglia, uno scudo, ecc) o bauli/zaini rigorosamente In Game (che possono contenere anche oggetti Out Game).
 - a. Trattandosi di una zona In Game, e per assicurare spazio sufficiente a tutti, ti raccomandiamo di non fare "traslochi": porta solo il necessario ricordando sempre che puoi tornare ai tuoi alloggi o alla tua



automobile quando vuoi!

NOTA BENE: portare bauli e zaini non deve servire per stoccare grandi quantità di superalcolici...

- b. Qualsiasi oggetto lasciato senza dovuta copertura In Game (es. in buste di plastica) sarà rimosso e posto subito al di fuori del castello.
- c. In questa stessa zona saranno anche portati oggetti smarriti come vestiario ed equipaggiamento, così che possano essere facilmente rintracciabili da chi li cerca.
- d. Trattandosi di una zona comune ti raccomandiamo sempre un doppio controllo per essere certo di recuperare effettivamente solo i tuoi oggetti lasciati in questa zona.
- e. **Il vestibolo è un corridoio, non si estende nè ad un'estremità (piazza d'armi del castello) nè all'altra (zona museale). E' assolutamente vietato lasciare oggetti al di fuori di esso, soprattutto nelle zone museali del castello. Per evitare qualsiasi incuria e danneggiamento, i proprietari di oggetti lasciati in quella zona saranno sanzionati.**

2. Il castello ha tantissimi spazi comuni, e tali devono restare!

- a. Sebbene ci sono spazi riservati alle Casate essi non sono nominali, e non servono a lasciarvi innumerevoli oggetti di gioco (scudi, armature, ecc) o peggio (bottiglie, bicchieri, sacchetti vari).
- b. Un conto è lasciare uno scudo in una stanza per qualche ora, un altro è usare queste stanze come

magazzino durante tutta la giornata di gioco, di fatto "bloccando" la stanza per una sola Casata, e impedendo alle altre di giocarvi.

- c. Per comodità personale è consentito lasciare equipaggiamento extra fuori dal vestibolo solo durante la notte, a patto che la mattina successiva sia recuperato di buon'ora.

1.7 AREA RISTORO

1. Tramite l'Area Ristoro all'interno del castello è possibile pasteggiare a pranzo, cena e colazione, senza dimenticare ogni tipo di orario "da merenda"; sarà possibile acquistare a prezzi contenuti piatti a base di pasta, carne, verdure, pizza e altri prodotti da forno dolci e salati, oltre che tutte le bevande comuni.
2. I tavoli dell'Area Ristoro sono situati, come in piana, in un'Area In Game: è importante quindi ricordarsi che, anche mentre si mangia, si è in gioco!
3. Per questioni di sicurezza è possibile utilizzare solo tessere pasto acquistabili presso la taverna. Queste tessere 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 PUNTI UTILI NEL COMUNE DI GRAFFIGNANO

Mapa per orientarsi all'interno del Comune: camerate, parcheggi, negozi utili e percorsi per raggiungere l'Area Evento





1.9 FUOCHI E CANDELE

1. All'interno del castello sono presenti molti punti luce di vario tipo: sono posizionati per essere fruibili da tutti i giocatori, ed è quindi vietato prendere e portare via lanterne, candelabri o altri tipi di illuminazione forniti dallo Staff, a meno che non vengano chiaramente affidate da parte dei PNG per incarichi particolari.
2. Per ragioni di sicurezza è vietata l'accensione di qualsiasi tipo di fuoco diverso da semplici candele.
3. Per evitare di sporcare la location con la cera, è severamente vietato aggirarsi per il castello con qualsiasi tipo di candela non protetta (ad esempio, sono ammesse lanterne).
4. E' di basilare importanza per la sicurezza di tutti ricordare le norme segnalate nel *Manuale di Gioco*, *paragrafo 2.5 Fuochi e articoli pirotecnici*, di cui di seguito riportiamo alcuni estratti:
 - a. E' assolutamente vietato l'utilizzo di qualsiasi lampada o torcia a olio, petrolio, cherosene ed altri combustibili liquidi.
 - b. 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.
 - c. **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.

1.10 ATTENZIONE ALLE REGOLE

1. **Sicurezza:** è obbligatorio usare massima cautela per azioni di gioco movimentate in mezzo alle scenografie 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 negli spazi ristretti e in punti eventualmente delimitati da nastro bianco e rosso: evita azioni di gioco concitate nei loro pressi, e non oltrepassarle.

2. **Scale:** è assolutamente vietato combattere sulle scale o sostarvi in gruppo creando assembramenti; i gradini sono alti e levigati, quindi scivolosi, e ti raccomandiamo quindi la massima attenzione nel percorrerli.
3. **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.
4. **Decoro degli spazi:** è vietato sporcare o danneggiare scenografie dell'evento o altrui; ogni giocatore è tenuto a mantenere gli spazi che occupa In Game nella maniera più decorosa possibile (compreso tutto ciò che porta con se).
5. **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. Ci teniamo a far si 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.

1.13 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

1. Data la stagione ti 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.
2. Non scordare il necessario per dormire senza prendere freddo, abbondando con coperte e altri vestiti caldi. Il vestiario di gioco è un pessimo pigiama!
3. La possibilità di pioggia non è da sottovalutare: porta vestiario di riserva sia In Game che Out Game; restare con indumenti bagnati è il modo migliore per prendersi un malanno!



REGOLAMENTO IN GAME

2.1 SCHEDE PERSONAGGIO: AGGIORNAMENTO PORTALE ONLINE SKILL

Ad aprile 2024 è stato lanciato il nuovo sistema di schede online skill.battleforvilegis.com

La scheda è ora sempre presente online, puoi stamparne quante copie vuoi (il problema di perderla è sparito!) e le pratiche di segreteria di gioco all'evento sono ancora più veloci. Per partecipare tutti i PG devono avere il proprio Personaggio presente sul portale. E' possibile creare una scheda da zero (per New Player o un nuovo PG) o importarne una già esistente, accludendo foto di scheda e cartellini abilità (in questo caso il processo passa prima per una fase di revisione da parte dello staff).

1. Scheda stampata: ogni PG deve avere la sua scheda stampata sempre con sé mentre gioca, proprio come accadeva con le precedenti schede date in segreteria. Puoi stampare la scheda scaricandone una versione impaginata direttamente dal profilo del tuo PG sul portale.

a. Sebbene esista in versione online, è sempre meglio evitare di portare, e potenzialmente smarrire, il proprio smartphone con sé durante il gioco. Inoltre, vogliamo evitare che i PG debbano maneggiare smartphone durante il gioco, rovinandone la scenicità.

b. Puoi avere quante copie vuoi della tua scheda, così da averne sempre di scorta in caso di smarrimento durante l'evento stesso (ti consigliamo di stamparne almeno 2).

c. Fintanto che non modifichi il template, e che **tutte le informazioni siano chiaramente leggibili**, puoi personalizzare graficamente la tua scheda come vuoi! Puoi aggiungere colori, disegni, motivi, ecc.

d. Puoi stampare la scheda con le dimensioni che preferisci (ma non esagerare! Schede troppo piccole non saranno ritenute valide)

2. Segreteria di gioco: completata la segreteria per l'evento (accesso con braccialetto), devi effettuare la segreteria di gioco.

a. Ritiro materiale di gioco: solo se devi ritirare Sigilli o fogli conoscenza (legati alle abilità Esaminare, Lingue Antiche, ecc.), altrimenti sei già pronto per giocare!

b. Punto Anzianità: ricordando che il PA ottenuto in un evento è spendibile solo dall'evento dopo

(stessa regola dal 2012, vedi Manuale di Gioco), con le schede online non dovrai preoccuparti di far segnare il PA in quanto **ti verrà aggiunto direttamente alla scheda online nei giorni successivi all'evento.**

c. Acquisizione abilità base: puoi ora acquisire nuove abilità base direttamente dal sito: assicurati di farlo prima di aver stampato la scheda! Sebbene durante l'evento ti sarà comunque possibile accedere al sito e aggiungere abilità base, non saranno ritenute valide se non presenti sulla scheda cartacea; stampala quindi solo dopo aver comprato le abilità necessarie.

3. Schede cartacee non importate: se non hai avuto tempo di registrare la tua scheda sul portale, puoi comunque giocare con la scheda cartacea. Avrai a disposizione alcuni giorni dopo l'evento per importarla, così da ottenere il Punto Anzianità. Così come per le schede già importate, durante l'evento non ti verrà aggiunto sulla scheda cartacea, non serve che passi in segreteria di gioco per quello. **Puoi acquisire abilità base direttamente dal tuo PNG di Casata.**

4. Schede New Player non importate: se è il tuo primo evento, e arrivi in gioco senza aver creato e stampato la tua scheda online, dovrai fare una scheda cartacea temporanea da importare poi nei giorni successivi all'evento (e ricevere il Punto Anzianità).

a. Puoi effettuare questa segreteria di gioco giovedì **5 fino al Time In**, o durante l'evento la mattina tramite i tuoi PNG di Casata, o recandoti in segreteria se devi ritirare anche Sigilli e/o fogli conoscenza.

b. Ti consigliamo però fortemente di compilare la scheda online: avrai più tempo per studiare il tuo Personaggio e scegliere le abilità con calma, arrivando all'evento già pronto per la parte finale della segreteria di gioco.

2.2 ACQUISIZIONE ABILITÀ AVANZATE

1. L'acquisizione di una nuova **abilità avanzata senza insegnamento** deve essere richiesta In Game presso l'Accademia competente. Per non congestionare il gioco, l'apprendimento è sempre possibile a patto che i PNG siano disponibili e non impegnati in altro.

2. L'acquisizione di una nuova **abilità avanzata con insegnamento** segue i criteri del precedente punto, oltre all'effettiva autorizzazione dei PNG addetti (a seconda dell'abilità richiesta).

3. In entrambi i casi, l'abilità ottenuta sarà trascritta dai



PNG sulla scheda stampata, che si occuperanno poi anche di inserirla online per renderla appresa a tutti gli effetti.

2.3 SPECIFICHE DEL FORMAT

1. **Titoli dei Guardiani:** Lunaria e tutto il Creato vedono l'equilibrio degli Spettri ripartito tra 5 figure cardinali. Ottenere uno di questi 5 titoli, perseguendo gli obiettivi che più preferisce, è lo scopo di ogni Casata: la loro conquista fa propagare la propria Eco del Fondamento, secondo il proprio Spettro e influenzando in particolare gli aspetti della carica vinta. Gli Spettri personificati assegnano una carica solo quando una Casata ottiene particolare vantaggio sulle altre: essi lasciano comunque sempre aperta la sfida, fino a che una nuova Casata non insidi il detentore.
 - a. Guardiano delle Reliquie (Nepturia): custodisce gli artefatti più potenti e ne gestisce usi e conseguenze
 - b. Guardiano di Vilegis (Gregoria): protettore della Gemma e gli Esterni che la visitano
 - c. Guardiano degli Stendardi (Valerian): il primo generale di Lunaria, la forza armata più potente
 - d. Guardiano della Rovina (Devoras): il più attivo nella lotta contro il Nexus
 - e. Guardiano delle Ere (Brandis): interloquisce con le potenze più alte e ne indaga gli aspetti più misteriosi
2. **Riunioni In Game:** per facilitare la comunicazione all'interno di ogni Casata ogni Guardiano istituirà riunioni generali per fare di volta in volta il punto della situazione, gli appuntamenti della giornata e altre info utili da condividere tra le proprie mura.
 - a. **Riunioni di Casata:** a questi incontri è basilare la partecipazione dei Luogotenenti di Casata, soprattutto nelle prime riunioni per farsi identificare da tutti, e poi a seguire a seconda degli argomenti trattati.
 - b. **New Player:** altri appuntamenti In Game saranno fissati in favore di New Player (In Game: i cosiddetti Iniziati) e di giocatori alle prime Chiamate così da ampliare la visione di gioco degli accadimenti in corso; se fate parte di queste categorie non mancate di informarvi presso i vostri PNG di Casata riguardo gli orari, anche se arrivate dopo il Time In!
3. **Obiettivi di Casata:** in questa Chiamata si rivelerà una nuova grande opportunità per le Casate per

estendere la propria influenza, ottenendo potere, conoscenza e risorse. Serviranno la forza delle armi quanto l'arguzia delle menti: il gioco porterà tutti i dettagli, ma è importante sapere sin da ora l'importanza della missione...

4. **Locanda:** la Locanda del Vello d'Oro e la Compagnia delle Voci saranno presenti a questa Chiamata! Se cerchi un posto dove ascoltare le ultime novità, cercare qualche lavoretto o semplicemente goderti un pò di meritato riposo li troverai in uno spazio apposito del castello.

2.4 SPECIFICHE DI REGOLAMENTO PER L'EVENTO

1. **Fulcrum:** come è noto in passato il Nexus ha sferrato un duro colpo al Fulcrum in Cittadella durante l'ultima chiamata in piana, destabilizzandolo irrimediabilmente. L'Ordine del Crepuscolo si è messo all'opera per trovare soluzioni a questo immenso colpo sferrato dai Figli della Rovina: gestire una così grande quantità di richiesta di potere necessita di frammentarlo, e grazie all'anno dekatrico, sarà primariamente l'energia dei singoli Spettri a permettere di tornare alla vita!
Anche in questo evento i Personaggi avranno a che fare con un Fulcrum decisamente diverso: abbiamo voluto reinterpretare molte delle meccaniche che già conoscete in una diversa situazione, aggiungendo ulteriori spunti di gioco. Ecco come funziona al Castello dei Bagliori:
 - a. Quando termina il tempo di coma, si muore: come sempre bisogna poi recarsi (Out Game, a braccia incrociate) al Fulcrum che sarà all'interno del Castello
 - b. All'interno del Castello ci sarà un **Offertorio**, una giara in vetro che conserva le energie della Casata: sarà sempre posto nella sala principale al piano terra, a meno di accadimenti In Game: basterà entrare nella piazza d'armi del castello (o nella sala principale stessa se si è morti nella piazza d'armi) per tornare in vita; IG l'Essenza si è riunita alla Matrice, OG si abbassano le braccia incrociate.
 - c. Attenzione però: al contrario della piana in cui ogni Casata ha il suo Offertorio personale, al Castello dei Bagliori nè è presente uno solo, comune a tutti!
 - d. Ma tornare in vita lascia sempre degli strascichi, soprattutto con un Fulcrum così particolari: quando si torna in vita ogni PG subisce la chiamata **WEAKNESS**. Fintano che è in WEAKNESS ci si può



tranquillamente muovere, parlare, mangiare, bere, ecc, l'unica limitazione è che il PG è considerato come se non avesse neanche un'abilità (rileggi la descrizione sul Manuale di Gioco).

- e. Rimuovere questo status è in realtà relativamente semplice: **ogni Casata ha degli Oboli**, gemme consacrate alle Tre Sorelle. Alla presenza del PG in WEAKNESS, un PNG di Casata inserisce un Obolo all'interno dell'Offertorio pagando pegno alle Tre Sorelle, eliminando così WEAKNESS.
- f. Al contrario della piana, ogni Casata ha Oboli differenti: stesso potere, ma distinguibili a vista dagli altri una volta inseriti nell'Offertorio.
- g. Ogni Casata elegge i **Diaconi del Fulcrum** tra i Personaggi stessi, benedetti dal potere del Fulcrum e in grado di maneggiare a loro volta gli Oboli. Tra i Luogotenenti vi sono diverse figure più che adatte a questo scopo, ma qualsiasi PG può candidarsi a questo compito: avere più Diaconi è sempre un vantaggio, per ragioni sia pratiche, sia di potere...
- h. Durante questa Chiamata un Diacono può usare i suoi Oboli anche per resuscitare completamente un PG di un'altra Casata!
- i. Chi onora le Tre Sorelle con efficacia, dedizione e continuità ne attira l'attenzione: col passare dell'evento i Diaconi più attivi potranno ricevere delle speciali benedizioni dalle tre divinità.
- j. **ATTENZIONE:** così come il vecchio Fulcrum in Cittadella, anche questo non sarà pienamente attivo se la propria Casata è in battaglia, sotto assedio e in altre occasioni speciali. Si potrà sempre tornare in vita in WEAKNESS, ma prima di levarsi questo malus usando gli Oboli dovrà esserci l'autorizzazione dei PNG di Casata.
- k. Gli Oboli si ammucciano nell'Offertorio, e **la misericordia delle Tre Sorelle non è infinita**. Quando le gemme raggiungono determinati punti della giara, i PNG di Casata comunicano la volontà delle divinità: bisognerà agire velocemente per portare loro ciò che vogliono sotto forma di **Tributi**, o le conseguenze potrebbero essere molto negative. In un modo o nell'altro le Tre Sorelle riscuotono sempre i propri pagamenti: **il Contrappasso è sarà ben più amaro del Tributo non versato...**
- l. **Si può agire d'anticipo:** in particolari momenti determinati dai PNG di Casata è possibile intraprendere delle **Cerche**, incarichi di varia

difficoltà in onore del proprio Spettro o di divinità del pantheon di Lunaria. Portarle a termine farà togliere un numero variabile di Oboli della propria Casata dall'Offertorio. In un contesto in cui ciascuna Casata condivide un Offertorio comune sarà importante notare chi si darà da fare, e chi invece lascerà fare...

- m. Come ormai noto c'è **una problematica immensamente più grande legata alla morte nei luoghi di potere**. Le Sale della Notte, il sotterraneo e la Torre dei Vespri sono luoghi in cui dovete assicurarvi di **recuperare almeno il vostro corpo** una volta terminato il periodo di coma (assicuratevi che ogni speranza di farlo sia svanita prima di alzarvi/lasciare il posto). Taumaturghi: ripassate bene il vostro incantesimo Legame della Vita...
- 2. **Guarigione dello Spettro:** all'interno del Castello (aree coperte) puoi recuperare Punti Totali persi. Sul Manuale di Gioco a pagina 16, punto 4.3 trovi tutte le specifiche, con l'unica differenza è che il tempo per recuperare dalle ferite è di **15 minuti** invece che 20 (date le ragioni In Game descritte nel punto precedente).
- 3. **Luci elettriche:** ricordiamo che In Game sono ammesse solo luci a candela fortemente regolamentate, vedi paragrafo 1.4 *Fuochi* di questa Guida Evento, e le norme di sicurezza nel Manuale di Gioco paragrafo 2.5 *Fuochi e articoli pirotecnici*. E' possibile (ed è sempre stata questa l'unica possibilità per farlo) utilizzare luci elettriche solo mediante l'incantesimo Luce o l'Estratto della Fosforescenza. Ci sono però alcuni dettagli che vogliamo introdurre per semplificare l'utilizzo di luci elettriche in determinate situazioni, tenendo a mente tanto la componente di gioco, quanto quella pratica, quanto quella scenografica:
 - a. E' possibile utilizzare **in forma statica** luci elettriche a patto che siano **adeguatamente schermata e di tonalità calda**, e che non si muovano o illuminino mai al di fuori dell'interno del Castello; l'idea è sempre quella di replicare l'effetto di una candela. Il colore deve essere simile: assolutamente vietata luce fredda (bianca, azzurra e simili); è possibile utilizzare luci di colore diverso solo dopo l'ok dello staff (magari contattatoci prima dell'evento così da assicurarti di portare solo ciò che potrai poi effettivamente utilizzare). L'intensità di una luce elettrica statica può magari essere certamente superiore a quella di una singola candela, ma



non esagerata: queste luci non dovrebbero mai illuminare a giorno, o peggio ancora illuminarne così tanto l'interno da rendere chiare ogni tipo di ombre al suo interno...

b. E' possibile utilizzare luci in **forma dinamica** di qualsiasi colore, e fortemente schermate (come descritto nel Manuale di Gioco) utilizzando l'incantesimo e l'estratto già menzionati. In questo caso è legittimo portarle in qualunque punto del castello e anche al suo esterno, fintanto non arrivi una chiamata NEGATION...

c. Se non in situazione di emergenza, qualsiasi tipo di luce diversa da quelle descritte per fattura o modalità di utilizzo sarà oggetto di richiamo per i New Player e sanzione per gli altri giocatori.

Vedere una luce (fredda) di notte, simile a quella di una torcia o di un cellulare, è per lo staff ragione di mobilitazione e controlli in quanto potrebbe trattarsi di una situazione di emergenza a cui dare aiuto, salvo poi rivelarsi solo una "luce di gioco". Negli ultimi eventi abbiamo visto un aumento importante di luci "sbagliate" sia in giro per la piana (con la conseguenza già detta), sia negli accampamenti (rovinandone l'estetica, e a volte anche la privacy). Siamo certi, con la collaborazione di tutti, di poter agevolare e facilitare sia l'illuminazione elettrica e la scenicità negli accampamenti, seguendo le poche regole indicate, sia la giusta importanza di gioco per le meccaniche che possono effettivamente dotarsi di una luce elettrica opportunamente realizzata da poter utilizzare in notturna in situazione di gioco dinamico.

d. Quindi, se non hai l'incantesimo o l'estratto menzionati e **se prevedi di aggirarti molto di notte e vuoi usare una luce, dotati di una lanterna!** Fino a pochi anni fa andavano molto di moda...

4. Chiamata EXHAUSTION: come già introdotto nello scorso evento, la chiamata EXHAUSTION è cambiata così (la seguente dicitura sostituisce quella presente sull'attuale Manuale di Gioco): "Il bersaglio non può utilizzare un braccio dalle spalle in giù, che dovrà essere tenuto lungo il corpo senza possibilità alcuna di staccarlo dal busto. Può tenere in mano degli oggetti ma senza utilizzarli in maniera attiva (ad esempio, deve impugnare un'arma in modo che gli dia meno protezione possibile, non può utilizzare sigilli, ecc). La chiamata colpisce sempre il braccio con cui si impugna l'arma: in caso di arma e scudo si

abbassa l'arma, in caso di arma a due mani o singola arma a una mano si abbassa l'arma. In caso di due armi impugnate si abbassa solo una delle due, a scelta del bersaglio".

5. Accademia Guaritori: dallo scorso evento l'Accademia ha esteso i suoi insegnamenti su abilità precedentemente precluse; il nostro intento è creare un nuovo polo di gioco per quei PG che desiderano apprendere abilità avanzate (con e senza insegnamento), e che potrebbero trovare nei Guaritori un modo più affine per giocare il proprio Personaggio. Le abilità ora apprendibili anche in Accademia Guaritori sono: Cercare, Coraggio, Corazzatura, Corazzatura eccezionale, Corazzatura superiore, Costituzione superiore, Incassare, Patronus del Fulcrum, Resilienza, Saldo nella mente, Sopportare, Traghetto di Essenze. Nel Manuale di Gioco 3.2 di prossima uscita anche altre Accademie riceveranno la stessa revisione.

2.5 SPECIFICHE DI COMBATTIMENTO

- ◇ Armi a distanza di notte: per ragioni di sicurezza, dal tramonto all'alba è vietato utilizzare qualsiasi tipo di arma da tiro (archi, balestre o meccanismi di qualsiasi tipo che lanciano un proiettile); è permesso l'uso di armi da lancio (ad esempio pugnali) e ovviamente armi da fuoco senza proiettile (ad esempio pistole che producono la chiamata REPEL, ma non espellono nessun proiettile).
- ◇ Al di fuori degli scontri concordati, una Casata può comunque aggirarsi in assetto offensivo (attaccando a vista, derubando chi incontra, tendendo agguati, ecc).
- Prima di farlo bisogna sempre comunicare con il proprio PNG di Casata che in alcuni casi, come ad esempio la visibilità o altre situazioni di emergenza, potrebbe dare eventuali regole aggiuntive.
- Se è notte (dal tramonto fino alle 8 di mattina del giorno dopo) se si intende aggirarsi in assetto offensivo contro le altre Casate, **è obbligatorio avvertire e ricevere prima il benessere del proprio PNG di Casata (che potrebbe dare regole aggiuntive o vietare l'uscita per le motivazioni suddette).**
- ◇ **Giovanissimi in combattimento:** dati i feedback ricevuti in merito, ribadiamo le regole introdotte lo scorso anno:



- i minori di 12 anni non effettuano danno da combattimento tramite armi, data la giovane età. Questa regola perde d'efficacia durante gli scontri, poichè da concordare tra i genitori e lo Staff prima di ogni evento.
- Oltre alle regole di accompagnamento espresse nel modulo di iscrizioni, specifichiamo che i minori di 14 anni non possono partecipare alle battaglie campali se non previo accordo tra i genitori e lo Staff.

2.6 ATTENZIONE ALLE REGOLE

- ♦ **Glifi legati agli oggetti:** come indicato sull'attuale Manuale di Gioco 3.15, e come sarà ulteriormente precisato nel prossimo Manuale di Gioco 3.2, è importante che i glifi di oggetti "finiti" (incantati, unici, con poteri ancora da identificare, così come pozioni e estratti, ecc) siano sempre fisicamente legati all'oggetto, come riportato a pagina 49 dell'attuale versione del regolamento, paragrafo 9.3 Legare un glifo. I glifi servono allo scopo di rendere più ovvio perchè un PG è in grado di usare determinate abilità o chiamate, ed è quindi importante che un oggetto che ne conferisce sia sempre riconoscibile In Game mediante il glifo. Sebbene si tratti di una regola vecchia vogliamo ribadirla perchè da questo evento girare con glifi non legati sarà passibile di richiamo o sanzione, a seconda di quanti altri PG ne possano essere stati coinvolti.
- E' permesso un periodo di tolleranza in cui il glifo non è legato all'oggetto fisico quando ne sei appena entrato in possesso solo dopo la creazione o dopo un furto In Game.
- Ricorda che in qualsiasi momento puoi rivolgerti ai PNG o allo staff addetto per consegnare un glifo in cattivo stato ed ottenerne un altro identico ma più integro!
- Vieni preparato se possiedi glifi di questo tipo: assicurati di portare spago, e che il glifo abbia un foro per legarlo, così come portare pozioni e materiali per simulare gli estratti se possiedi le abilità Alchimia o Speciale
- Per osservare la regola e scambiare glifi tra armi prima di una battaglia, è consigliabile trasferire i glifi con relativa calma, prima di uscire dal proprio accampamento (e non quando gli eserciti sono schierati uno di fronte l'altro!).
- Anche se sul Manuale si fa riferimento anche a glifi relativi alle abilità di creazione (come reagenti

alchemici, minerali, auxilia, ecc), in questi casi non è richiesta la stessa dovizia in quanto non si tratta di oggetti utilizzabili in scontri tra PG.

6. **Secondi Personaggi:** come indicato nel Manuale di Gioco (paragrafo 17.6 Giocare più PG), sebbene sia stato permesso avere due PG questa possibilità è stata sempre aperta per permettere stili di gioco diversi, spesso in gruppi diversi, preferibilmente in Casate diverse. **Durante l'ultimo evento abbiamo ravvisato però delle criticità in merito:** giocatori con 2 PG "complementari" a suo nome (ad esempio, un guerriero e un mago), che hanno creato dubbi e a volte problemi dato il modo in cui venivano gestiti tra di loro (partecipo ad una battaglia lanciando tutti gli incantesimi, e in quella dopo "divento" un guerriero). Torniamo ad affermare che due PG dovrebbero servire sempre e solo per cambiare completamente, o quantomeno in modo tangibili, il proprio ambiente di gioco, e giocare nello stesso gruppo non è decisamente lo scopo per il quale è stato pensato. Per tale ragione:

- L'attivazione di un secondo PG è possibile inviando una mail a skill@battleforvilegis.com, e **puoi richiederla se vuoi creare un PG in un'altra Casata oppure se vuoi giocare un altro tipo di PG nella stessa Casata (in questo secondo caso potrai usare solo 1 PG per Chiamata).**
- Come già introdotto nello scorso evento, **il cambio tra un PG e l'altro all'interno dello stesso evento può essere fatto solo una volta e (come detto) solo se si tratta di un PG di un'altra Casata.** Non si può quindi iniziare con PG A, cambiare in PG B, e poi tornare ad A: il cambio è "a senso unico".
- Ci teniamo a precisare che **queste ulteriori specifiche sulla meccanica sono state introdotte a seguito di situazioni verificate direttamente dallo staff** in tema di regolamento e di un buon utilizzo dello stesso, che non comporti situazioni ambigue di PG con "troppe abilità".
- Possono però esserci eccezioni: nel caso un **intero** gruppo necessiti un **singolo** PG nella stessa Casata e/o che possa cambiare (tornare quindi ad A dopo essere passato a B) è possibile accordarsi precedentemente con lo staff (chiedi ai tuoi PNG di Casata). Ribadiamo che lo scopo primario è evitare uno sbilanciamento nelle battaglie e in altre situazioni di gioco in cui contano le abilità, ma per aiutare il gioco siamo sempre disposti ad adattarci.



♦ **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 arbitrale.

♦ **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...

♦ **Benda blu:** questa regola è stata sospesa l'anno scorso a causa di un uso e abuso di soggetti esterni a quelli per cui era stata destinata, cioè portatori di handicap e donne incinte. Si ricorda che chi ha problematiche con le azioni concitate di gioco deve comunque agire secondo coscienza, tenendosi a debita distanza e/o "darsi morti" (braccia incrociate OG e viaggio al Fulcrum) appena si finisce in mezzo ad un combattimento.

2.7 LUOGOTENENTI E CONSIGLIO DI GUERRA

Nel corso della prima sera i Personaggi potranno candidarsi a Luogotenente, 9 ruoli diversi all'interno della propria Casata, per coprire la maggior parte degli aspetti di gioco di campo.

E' importante sottolineare quanto queste cariche servono per coinvolgere e dirigere meglio il gioco all'interno della Casata, aumentando le possibilità e i risultati ottenibili; chi le ricopre deve innanzitutto pensare a questo dovere che stipula con il campo e i PNG che lo dirigono. Guardiani e Araldi assegnano i ruoli dopo aver valutato i candidati e ogni Luogotenente può cambiare anche durante l'evento qualora la Casata o il Guardiano ne vedano la necessità. Di seguito l'elenco dei Luogotenenti e le loro funzioni; i compiti esposti sono quelli che di base vengono svolti durante le Chiamate, ma durante ogni evento ci saranno sicuramente dettagli in più da considerare... Ovviamente ogni Casata può eleggere proprie cariche interne secondo necessità per la sua gestione!

♦ **Capitano:** è il primo in comando per tutto ciò che riguarda l'aspetto bellico della Casata

♦ **Prima Sentinella:** si occupa della sicurezza interna dell'accampamento e di azioni di spionaggio, sabotaggio e controspionaggio ai danni delle altre Casate

♦ **Maresciallo:** aiuta nei propri compiti il Capitano e la Prima Sentinella

♦ **Magister:** gestisce maghi e sacerdoti, rituali e tutto ciò che riguarda la sfera mistica

♦ **Maestro Guaritore:** si occupa di cerusici, erboristi, taumaturghi e questioni riguardanti il Fulcrum

♦ **Ministro della Purificazione:** si occupa di combattere il Nexus e i suoi effetti negativi

♦ **Primo Apotecario:** si occupa di raggruppare e gestire al meglio l'operato di forgiatori, alchimisti ed erboristi; è responsabile della mappatura degli orti e dei laboratori delle Casate, senza la quale non può essere svolta la valutazione e la consegna dei rispettivi Glifi di gioco

♦ **Siniscalco:** si occupa di ripartire i rifornimenti e le ricchezze della Casata

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



Comandante: tra i Luogotenenti va eletto un Comandante, colui il quale rappresenta la Casata nella sua interezza!

- ◇ Oltre alle mansioni del suo ruolo (a seconda della carica da Luogotenente con cui ha guadagnato il ruolo di Comandante), un Comandante si fa portavoce di tutti, collabora a stretto contatto con il Guardiano, rappresenta lo Spettro facendosi carico degli onori, ma anche soprattutto degli oneri.
- ◇ Il Comandante ha l'obbligo di convocare e nominare un Consiglio di Guerra che ha come esponenti membri di tutti i gruppi di gioco e altri determinati Luogotenenti. 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 (ad esempio quali Luogotenenti includere oltre a quelli più inerenti alla battaglia, o di quanti elementi deve essere composto un gruppo per avere un suo rappresentante al Consiglio).
- ◇ Il Comandante segue e delega ad altri Luogotenenti tutte le situazioni di maggiore importanza della Chiamata: è importante che sia informato, curioso e vigile per poter presentare alla propria Casata le possibilità di azione, dopo averne discusso con i Luogotenenti più adatti allo scopo.
- ◇ Grazie a questo ruolo di vicinanza allo Spettro, il Comandante guadagna un potere specifico della sua Casata concesso a giudizio del Guardiano.

E non solo... in questa Chiamata le Casate potranno scoprire la necessità di una carica, che agirà a fianco di Prima Sentinella e Siniscalco...

2.8 ORTI

In un'area apposita nei giardini del castello sarà possibile per ogni erborista piantare il proprio orto, con qualche novità:

1. Al contrario del solito ogni Casata avrà il suo orto, e ogni erborista di quella Casata potrà beneficiarne: non ci saranno quindi orti personali, ma un unico orto comune per ciascuna Casata.
2. Con la nuova tipologia di valutazione degli orti comune per tutti, ma con una soglia più alta per essere accettati molti orti "da viaggio" non sarebbero accettati: vogliamo quindi dare la possibilità a tutti di partecipare comunque con elementi più piccoli del proprio orto, ottenendo comunque reagenti anche in

un evento indoor.

3. Come sempre il nostro scopo è rendere alchimisti e speciali pronti a creare, a patto che l'apporto degli erboristi sia stato congruo alle importanti risorse che poi andranno a maneggiare. Non esitate a chiedere lumi in loco.
4. Questi orti non NON possono essere sabotati, quantomeno non con le usuali tecniche (è quindi vietato/inutile sottrarre il glifo ad esso collegato).
5. La retribuzione sarà standard (ma con coefficienti diversi) come in piana, sempre ad eccezione di eventuali orti di Casata che possono spiccare AMPIAMENTE sulla media generale (questo obiettivo è molto difficile da raggiungere, alla pari di acquisire un'abilità avanzata potente!).
6. E' compito del Primo Apotecario fornire il prima possibile (massimo venerdì mattina) l'elenco degli erboristi che hanno partecipato al proprio orto di Casata: ricordiamo che un numero elevato di erboristi non sempre corrisponde ad un numero congruo di reagenti se la resa scenica dei singoli elementi non è adeguata. Staff e PNG appositi potranno chiedere nel dettaglio chi ha portato cosa, per comprendere al meglio chi ha partecipato con efficacia e chi meno.
7. Consigliamo di viaggiare con un bagaglio più leggero: scegliete le componenti migliori del vostro orto, e non scordate di recuperare tutto al Time Out (meglio non scoprire cosa succederà agli orti futuri degli erboristi che scordano le proprie coltivazioni al castello...).

2.9 LABORATORI

E' possibile posizionare i propri laboratori In Game in spazi appositi dedicati all'Accademia Apotecari. Si ricorda che tutta l'Area Evento è In Game, e come tale soggetta ad ogni tipo di imprevisto: consigliamo di lasciare a casa i componenti più fragili operando una selezione attenta su cosa portare.



