

SINE REQUIE – regole

Interpretazione

Dall'inizio del gioco alla fine ogni giocatore deve castamente interpretare il proprio personaggio. Non è ammesso uscire di ruolo se non per motivi di sicurezza o salute. Vi sarà una zona di fuori gioco ove lasciare materiale non inerente il gioco.

Equipaggiamento

Tutto ciò che si trova nell'area di gioco è in gioco. Ogni oggetto, anche di altrui proprietà può essere rubato in gioco facendo attenzione a non danneggiarlo e alla sicurezza dei giocatori. Le sole armi ammesse sono quelle fatte apposta per il LARP e verranno controllate prima dell'inizio del gioco.

Ogni oggetto capace di fare male va messo fuori gioco.

Bende, proiettili e medikit saranno disponibili in quantitativo limitato e distribuiti a inizio live. Questi oggetti sono monouso.

Principio di base

Tutto ciò che puoi fare tu in quanto giocatore lo può fare il tuo personaggio e ciò che non sai/puoi fare tu non può farlo il personaggio (What You See Is What You Get)

Qualsiasi azione va fatta in sicurezza. Se fare qualsiasi azione causerebbe dei rischi per la sicurezza propria o degli altri giocatori allora non va fatta.

Chiamate

Per rendere alcuni effetti relativi al gioco si farà uso di chiamate. Le chiamate saranno in inglese. Tutto ciò che viene detto in inglese è da considerarsi fuori gioco.

- Veritas: la frase che segue la dichiarazione è un ordine che il personaggio deve eseguire immediatamente.
- Off Game: serve per dare delle istruzioni fuori gioco. Può

essere usata dai giocatori in casi rari se previsti dalla loro scheda.

- Cut: serve per interrompere il gioco nel caso di situazione disagio psicologico.
- Man Down: serve per segnalare che qualcuno si è fatto male e il gioco di tutti va interrotto
- Time Freeze: usata solo dai master per interrompere il gioco e dare istruzioni
- Gun: da usare unicamente per segnalare che un bersaglio è stato colpito da un proiettile se questi non se ne è accorto di essere stato colpito. Da non usare contro i morti che seguono regole diverse per i proiettili.

Combattimento

Per combattere bisogna colpire fisicamente il bersaglio con armi da larp oppure con i proiettili delle armi Nerf. Non è concesso utilizzare altri strumenti.

Solo ai Morti è concesso colpire in combattimento con le mani purché i colpi siano portati con lentezza, mimando l'impaccio che hanno i morti viventi, e a palmo aperto, in modo da non fare male.

Di norma è vietato colpire la testa e la gola tanto con le armi quanto con i proiettili, ma è concesso se lo si fa in sicurezza e con l'approvazione di entrambi i giocatori.

Il combattimento va interpretato, rendendo il peso dell'arma e accusando i colpi come ferite.

Salute

Per gestire la salute del personaggio consideriamo il suo corpo diviso in 6 zone vitali dette locazioni, ossia ogni arto, il tronco e la testa. Durante la partita la condizione della salute può cambiare. Una locazione può essere *sana* o *ferita*, inoltre il personaggio può subire *l'emorragia*.

A inizio partita tutte le locazioni sono considerate *sane*.

Un arto *ferito* è inutilizzabile a causa del dolore: un braccio non può portare pesi e nè essere mosso per combattere, una gamba può essere solo trascinata.

Quando un personaggio subisce l'*emorragia* morirà dopo circa 5 minuti a causa del dissanguamento. Inoltre sarà troppo debole per combattere o correre.

Danni

Quando una locazione viene colpita essa diventa *ferita*. Una locazione ferita che venga colpito di nuovo causerà *emorragia*.

L'expiator, la possente spada motosega dei templari, oltre al ferimento, causa sempre *emorragia* quando colpisce gli arti, mentre uccide sul colpo quando colpisce il tronco o la testa.

Cura

La cura è possibile unicamente possedendo determinate abilità e avendo a disposizione l'equipaggiamento adatto.

Un personaggio dotato dell'abilità Pronto Soccorso può applicare delle fasciature che bloccano l'*emorragia*. La benda va applicata sulla zona che è causa dell'*emorragia*. Se la benda viene rimossa il conteggio deve ricominciare da capo. Le bende sono mono uso.

Tramite l'abilità Medicina un personaggio può curarne un altro, facendo uso di un medikit, mimando per circa 1 minuto la somministrazione di morfina, il ricucire la ferita e via dicendo. Passato il minuto tutte le locazioni del personaggio saranno curate ritornando ad essere *sane*. I medikit sono monouso.

Morti

Quando un personaggio muore si dovrà Risvegliare, ossia diventare un non morto. Il Risveglio avviene in un tempo variabile a discrezione del giocatore compreso tra 10 secondi a 10 minuti.

Un Morto segue regole per la salute diverse dai personaggi vivi. I

Morti non hanno locazioni, ma ha un certo numero di punti salute totali. Ogni volta che un'arma o un proiettile colpisce il Morto in qualsiasi parte del corpo esso perde un punto. Finiti i punti il Morto dovrà accasciarsi a terra e rimanerci per circa un minuto, passato il quale si rialzerà con di nuovo tutti i punti.

Vi è un unico modo per distruggere definitivamente un Morto, ossia mimare lo smembramento del suo corpo quando questi è a terra. Dopo una decina di colpi inferti con armi da mischia il Morto sarà distrutto.

Ogni giocatore riceverà a inizio partita un biglietto da tenere segreto con indicato in che tipo di Morto si Risveglierà e quanti colpi potrà subire.

Lingua

Ciascun personaggio parla solo le lingue che conosce il giocatore. Unica eccezione è l'inglese, che non sarà parlato da nessun personaggio e sarà la lingua usata per comunicare le informazioni off-game. L'inglese sarà anche usato nel caso si voglia rendere il latino, visto che nessuno si aspetta che questa lingua venga parlata fluentemente.

Documenti in gioco in latino inoltre riporteranno a inizio testo un avviso che sarà possibile leggere il testo solo avendo la relativa abilità.