

Associazione " L'Altra Parte"

TORNEO DI MARTELLI DA GUERRA

REGOLAMENTO

Il Torneo si svolge nel corso di un'avventura, i giocatori formano due squadre a cui vengono assegnati un obiettivo primario più alcuni obiettivi secondari. Le due squadre giocano separatamente, ma l'avventura e gli obiettivi sono identici per entrambe. Chi raggiunge un obiettivo guadagna un certo numero di Punti Torneo (PT). Ulteriori PT possono essere guadagnati o anche perduti indipendentemente dagli obiettivi, sulla base di regole stabilite dal presente Regolamento. A fine Torneo, la squadra che ha conquistato più PT è la vincitrice; sarà inoltre redatta una classifica generale dei PT conquistati da ogni singolo giocatore.

Partecipanti.

Sono ammessi 8 giocatori, suddivisi in due squadre da 4.

Durata.

Per ogni squadra, la durata massima del Torneo è fissata a 6 sessioni di gioco di almeno 2 ore ciascuna. Date e orari di svolgimento del Torneo vengono concordati tra i partecipanti e le sessioni hanno ufficialmente inizio agli orari stabiliti, purché sia presente almeno un giocatore. Le sessioni durano 2 ore, ma possono essere prolungate fino ad un massimo di 3 ore se tutti i giocatori presenti e il Master sono d'accordo a continuare.

Se l'avventura termina in meno di 6 sessioni, per la squadra si conclude anche il Torneo; questo può succedere quando:

- tutti gli obiettivi sono stati raggiunti;
- l'obiettivo primario è compromesso;
- tutti i personaggi muoiono;
- tutti i giocatori si ritirano o vengono espulsi.

Se dopo 6 sessioni l'avventura è ancora aperta, per la squadra il Torneo ha comunque termine e le eventuali sessioni aggiuntive non fruttano altri PT.

Personaggi.

La scelta dei personaggi è vincolata all'approvazione da parte del Master. In linea di principio, possono essere utilizzati personaggi rollati dal Master, rollati dai giocatori ed eventualmente modificati dal Master, o anche personaggi già utilizzati.

Il Master approva, modifica o respinge un personaggio sulla base dei seguenti criteri:

- la somma dei PE spesi per avanzamenti, abilità e magie del personaggio deve essere compresa tra 3500 e 4000 PE (*);
- il personaggio non può essere utilizzato in altre avventure in corso;
- gli equipaggiamenti dei personaggi devono essere bilanciati;
- il personaggio deve rispettare le esigenze di trama stabilite dal Master.

(*): ogni avanzamento oltre il primo e ogni abilità oltre quelle della carriera base contano 100 PE. Ogni magia minore conta 50 PE, ogni magia maggiore conta 100 PE per livello. I personaggi rollati appositamente per il Torneo non possono spendere più di 3500 PE.

Punti Fato.

Nel corso del Torneo, i giocatori dispongono di 2 PF “straordinari” che sostituiscono a tutti gli effetti i PF dei propri personaggi. Di conseguenza, un personaggio che muore per la terza volta è fuori dal Torneo: il giocatore mantiene i PT fin lì acquisiti, anche ai fini della classifica a squadre, ma non può continuare a giocare. A Torneo concluso, tutti i personaggi, inclusi quelli morti, recuperano i PF che avevano all’inizio.

Punti Esperienza.

Nel corso del Torneo, i giocatori non ricevono PE e non possono spendere eventuali PE di cui siano già in possesso.

Obiettivi.

Gli obiettivi dell’avventura vengono decisi dal Master in modo da essere accessibili a tutti i personaggi. Il Master prepara un elenco scritto degli obiettivi, dei relativi PT e delle azioni considerate determinanti per ottenerli prima dell’inizio del Torneo e consegna l’elenco ai giocatori al termine dell’avventura. L’obiettivo primario è noto ai giocatori fin dall’inizio del Torneo, gli obiettivi secondari non devono essere necessariamente comunicati.

La conquista dell’obiettivo primario frutta 100 PT. Gli obiettivi secondari possono fruttare 10, 20, 30, 40 o 50 PT a seconda della difficoltà; l’ammontare complessivo dei PT ottenibili da obiettivi secondari non supera tuttavia i 200 PT.

Tutti i giocatori che contribuiscono in maniera determinante a raggiungere un obiettivo ricevono i relativi PT, ma ai fini della classifica a squadre i PT vengono conteggiati una volta soltanto per obiettivo, indipendentemente da quanti giocatori abbiano preso parte all’azione.

L’ultima parola in merito all’assegnazione dei PT spetta esclusivamente al Master.

Ordine di parola/azione.

L’ordine di parola/azione viene stabilito a inizio sessione e, successivamente, ogni ora mediante lanci di D100: chi ottiene il numero più alto è il primo a poter parlare/agire e così via, a scalare.

Punti bonus.

I giocatori possono ottenere dei PT bonus, indipendentemente dagli obiettivi.

Migliore interpretazione della sessione: al termine delle sessioni del Torneo con almeno 3 partecipanti per la durata prevista, i giocatori eleggono l’autore della migliore interpretazione mediante preferenza scritta. Non hanno facoltà di voto i giocatori giunti con ritardo superiore a 1 ora. Il giudizio sull’interpretazione è libero e insindacabile, ma non è consentito votare sé stessi o un giocatore assente e dare scheda bianca. Il Master svolge il compito di scrutinante e conserva le preferenze scritte fino alla conclusione del Torneo. Chi ottiene almeno il 50% delle preferenze guadagna 20 PT; se nessuno raggiunge il 50% i PT bonus non vengono assegnati. I PT da migliore interpretazione non vengono considerati ai fini della classifica a squadre.

Realizzazione di una mappa: in relazione al tipo di avventura, il Master può richiedere ai giocatori di preparare una mappa degli spostamenti della squadra. Al termine del Torneo, le mappe vengono ritirate dal Master e da lui giudicate: gli autori di mappe considerate attendibi-

li ricevono un premio di 30 PT. I PT da realizzazione mappa non vengono considerati ai fini della classifica a squadre.

Realizzazione di uno scritto: i giocatori possono guadagnare 30 PT scrivendo un diario o un riassunto e consegnandolo al Master entro una settimana dalla conclusione del Torneo. Lo scritto deve contenere un minimo di 4000 caratteri (spazi esclusi), avere senso compiuto e riferirsi a uno o più eventi dell'avventura. Non sono ammesse copie o rielaborazioni di scritti altrui. Il Master, verificato che siano rispettate queste condizioni, assegna 30 PT agli autori.

Penalità.

I giocatori possono perdere PT per le seguenti ragioni:

- disturbo degli altri giocatori o del Master, -10 PT;
- ritardo di non più di 30 minuti rispetto all'orario concordato di inizio sessione, -10 PT;
- ritardo compreso tra 30 minuti e 1 ora, -20 PT;
- ritardo superiore a 1 ora o assenza, -30 PT.

Ritiri.

I giocatori si possono ritirare dal Torneo in qualunque momento. Il ritiro non comporta la perdita dei PT acquisiti ai fini della classifica a squadre, ma azzerà i PT del giocatore nella classifica generale.

Espulsioni.

I giocatori possono essere espulsi dal Torneo per le seguenti ragioni:

- due assenze senza preavviso dalle sessioni;
- azione esercitata intenzionalmente da personaggi al fine di nuocere ad altri personaggi o di impedire loro di raggiungere un obiettivo.

L'espulsione non comporta la perdita dei PT acquisiti ai fini della classifica a squadre, ma azzerà i PT del giocatore nella classifica generale. L'ultima parola in merito ad un'espulsione spetta esclusivamente al Master.

Classifica a squadre.

Riepilogando, nella classifica a squadre sono conteggiati i seguenti PT:

- PT da obiettivo principale e obiettivi secondari (conteggio unico, indipendentemente da quanti giocatori abbiano preso parte all'azione);
- PT bonus da realizzazione scritto (somma dei PT guadagnati dai singoli componenti);
- Penalità (somma delle penalità ricevute dai singoli componenti).

Sito web.

Al termine del Torneo, le classifiche, l'elenco degli obiettivi, le introduzioni per i personaggi, le mappe e gli scritti realizzati dai giocatori saranno messi on-line sul sito dell'Associazione.

Bergamo, 22/2/2006