

# CAMPO, STRUTTURE E ARMI D'ASSEDIO

Un Campo di Compagnia è strutturato di modo da avere un perimetro sempre definito. Ogni Compagnia deve delimitare il perimetro del proprio campo nella maniera più scenica e comprensibile. I limiti sono dettati dall'organizzazione ad inizio evento.

Il Campo di Compagnia consiste in una zona all'interno della quale l'attività della Compagnia si svolge e dove questa tiene il proprio standardo e realizza le proprie strutture.

Le strutture, esattamente come gli Avatar, presentano 3 livelli di complessità e completezza, che forniscono vantaggi a seconda della valutazione fornita dall'organizzazione. Ogni struttura viene valutata secondo differenti parametri, di seguito elencati per chiarezza:

- **Estetica:** come si presenta alla vista una struttura, sia nel suo complesso che nei dettagli, è un importante metro di valutazione. Come estetica, si noti, non si fa riferimento alla bellezza di per se del luogo, quanto alla sua attinenza con l'immaginario collettivo di tale struttura;
- **Possibilità di recitazione attiva:** un laboratorio nel quale i componenti non si possono mischiare (o mancano addirittura) o una forgia con gli attrezzi incollati ai tavoli e non utilizzabili, benché magari bellissimi al colpo d'occhio non saranno completamente apprezzati. Al contrario più una struttura sarà fruibile e fornirà spunti di gioco, più sarà apprezzata;
- **Difficoltà di realizzazione e logistiche:** indubbiamente edifici con maggiori difficoltà di realizzazione e trasporto saranno maggiormente valutati di altri per lo sforzo compiuto dai giocatori nella realizzazione.

La valutazione viene eseguita sempre e comunque a struttura completata. In primo luogo viene sempre valutata la sicurezza della struttura: non superare il controllo di sicurezza rende immediatamente inutilizzabile la struttura, e l'Organizzazione non porrà in campo alcun altro parametro per valutare la completezza. Una struttura non sicura va smontata immediatamente ed allontanata dalla location di gioco.

Il secondo parametro valutato è l'estetica dell'edificio: l'edificio ottiene un punteggio, per quanto riguarda l'estetica complessiva, per un valore variabile di punti tra 0 e 6.

Viene poi valutata la possibilità di una recitazione attiva, in questo viene conteggiata anche la comodità della realizzazione di eventi di campo o l'ostacolo fornito dalla struttura. I punti attribuiti attraverso questa modalità vanno da 0 a 6.

Infine, viene attribuito un punteggio da 0 a 6 a seconda della difficoltà di realizzazione e dell'ingombro della struttura stessa. Questo presenta dei parametri fissi posti per comodità dell'Organizzazione.

TABELLA DEI PUNTEGGI FORNITI DAI VARI PARAMETRI	
Estetica	0/6
Recitazione Attiva	0/6
Difficoltà	0/6
TOTALE:	0/18

- Se un edificio raggiunge i 6 punti complessivi viene valutato Livello 1.
- Se un edificio raggiunge i 12 punti complessivi viene valutato Livello 2.
- Se un edificio raggiunge i 15 punti complessivi viene valutato Livello 3.

A seconda del livello assegnato, ogni struttura ha un determinato valore in Punti Struttura (P.S.), che permette di stabilire quanti colpi reggerà prima di definirsi definitivamente distrutta. I punti struttura possono essere persi in due modi:

- Tramite l'utilizzo di macchine d'assedio (vedi l'apposito capitolo);
- Tramite appositi oggetti o incantesimi;

Vi sono due modi per far recuperare P.S. ad una struttura:

- Tramite 5 minuti di recitazione attiva con strumenti idonei della riparazione, a seguito dei quali vengono ripristinati 10 P.S. (le Abilità Riparare 1 e 2 riducono il tempo esattamente come stessero riducendo il tempo di riparazione di 1 P.A.);
- Tramite appositi oggetti o incantesimi;

Per rappresentare il valore in P.S. di un edificio, oltre all'eventuale perdita o il recupero degli stessi, è necessario che ogni edificio sia munito di una serie di bandierine segnapianti. Queste devono essere ognuna delle dimensioni minime di 30cmx20cm, possibilmente di diversi colori in gradazione dal verde (completamente riparata) al rosso (completamente distrutta). Deve essere presente la bandierina della struttura completamente distrutta (0 Punti Struttura), la bandierina della struttura completamente riparata (massimo dei Punti Struttura) e altre 3 bandierine posizionate ogni 25%. Per riparare una struttura è necessario simulare il lavoro ed utilizzare attrezzi adatti.

## BONUS PER LA COMPAGNIA CHE COSTRUISCE IL CAMPO

Ogni struttura, Cannello e Mura compresi, genera un Livello e in base a quanti edifici e al loro Livello totale si calcola il Bonus in Piastre Reali che una Compagnia guadagna ogni Evento per aver montato il Campo. Tale premio, come molti dei bonus che le strutture generano, viene dato ad inizio Evento esclusivamente dopo che gli Organizzatori hanno controllato e valutato ufficialmente il Campo. Ogni edificio ha un numero limite di volte che può essere costruito, è scritto dopo il nome tra parentesi quadre [], nel caso si costruisca una struttura più di una volta, ogni struttura costruita dopo la prima presente nel campo avrà valore dimezzato per il calcolo del bonus in Piastre Reali.

Alcune Strutture, per esempio l'Orto, generano invece bonus giornalieri che vengono forniti dall'Organizzazione ogni distinto giorno di Evento.

TABELLA DEI BONUS FORNITI DAL CAMPO	
Livello Totale Edifici	Bonus
Ogni 2 Livelli Totali	1 Piastra Reale

**N.B. Se si vogliono proporre Strutture nuove per il live di Babilonia , contattate Antonino Galimi e mandate direttamente le proposte da prendere in esame.**

## STRUTTURE DI CAMPO

<b>CANCELLO [MASSIMO 3] [OBBLIGATORIA 1]</b>	
Descrizione:	Ante, cardini, chiavistelli funzionanti
Livello 1:	100 P.S.
Livello 2:	200 P.S.
Livello 3:	300 P.S.
Misure minime:	Altezza minima: 2 metri; Larghezza minima: 2 metri.
Regole generali:	Se chiuso è invalicabile. Non può mai essere aperto dall'esterno. La zona interna adiacente deve essere un semicerchio di raggio 5 mt dal centro del Cancellone senza nessuna struttura ne ostacolo poiché sono possibili combattimenti in quella zona.
<b>MODIFICHE APPORTABILI</b>	
Spalti:	Nel caso in cui la parte superiore del cancello sia munita di soppalchi da ambedue i lati muniti di parapetto, premettendo come sempre le misure di sicurezza, sarà per i giocatori possibile accedere alla parte superiore della struttura e da lì combattere <u>unicamente</u> con armi a distanza. Per nessuna ragione i combattenti sugli spalti possono essere colpiti o colpire a loro volta con armi da mischia.
Ponte Levatoio:	Realizzabile solo e unicamente ove alle mura sia stato aggregato un fossato. Se issato include il cancello nella limitazione spaziale posta dal Fossato, rendendolo immune all'Ariete e alle magie da contatto. Può essere annullato buttando un Ponte Mobile.

<b>CIRCOLO RITUALE MINORE [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Un circolo rituale con 7 colonne rappresentanti i vari pantheon babilonesi.
Livello 1:	100 P.S. Possibilità di tenere una Messa all'interno del Circolo Rituale Minore
Livello 2:	200 P.S. Circolo Rituale con possibilità di svolgere i seguenti Rituali (di cui bisogna comunque possedere FORMULA e COMPONENTI) da 4 pt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendere impossibile la trasformazione di un cadavere in un Non-Morto;</li> <li>- Parlare con un Morto;</li> <li>- Sacrificare definitivamente un Eterno Minore anche se non si è Eterni.</li> </ul>
Livello 3:	300 P.S. Circolo Rituale con possibilità di svolgere i seguenti Rituali (di cui bisogna comunque possedere FORMULA e COMPONENTI) da 6 pt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlare con un essere Extramondo;</li> <li>- Maledire;</li> <li>- Sacrificare Definitivamente un Eterno Maggiore anche se non si è Eterni.</li> <li>- Riottenere l'Eterno con le adeguate componentistiche, se lo si è perso.</li> </ul>
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili.

<b>DISTILLERIA MINORE [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una struttura colma di provette e alambicchi, oggetti da alchimista, pestelli e strani liquidi dai colori sgargianti.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Componente Grezzo di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 3 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 1 Componente Stabile di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 2 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])

Livello 3:	80 P.S. Fornisce 2 Componenti Stabili di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità. (La lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ha sempre successo a meno che non ci siano casi particolari [Deve essere vidimata da un Master])
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Erboristeria". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.

<b>FULCRUM MINIORE [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una struttura colma di strani oggetti arcani con circoli d'evocazione e candele
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Componente Grezzo di Occulto ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Occulto se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 3 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 1 Componente Stabile di Occulto ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Occulto se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 2 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 2 Componenti Stabili di Occulto ogni 2 giorni di Evento e fornisce tanti ingredienti necessari alla lavorazione dei Componenti Grezzi di Occulto se si possiede la relativa Abilità. (La lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ha sempre successo a meno che non ci siano casi particolari [Deve essere vidimata da un Master])
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Occulto". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.

<b>GYMNASIUM D'ADDESTRAMENTO [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Zona di terra con accessori fissi e mobili per l'allenamento fisico, manichini, armi e armature d'allenamento, pesi, corde, attrezzistica e una piccola arena da combattimento
Livello 1:	40 P.S. Dona l'abilità "Robustezza" se si è all'interno del Campo e se si è combattuto un allenamento che abbia causato danni fisici ai personaggi all'interno del Gymnasium in quello stesso giorno.
Livello 2:	60 P.S. Dona l'abilità "A Terra!" con armi a due mani se si è all'interno del Campo e se si è combattuto un allenamento che abbia causato danni fisici ai personaggi all'interno del Gymnasium in quello stesso giorno.
Livello 3:	80 P.S. Dona l'abilità "Rigenerazione" e "Scudo 2" se si è all'interno del Campo e se si è combattuto un allenamento che abbia causato danni fisici ai personaggi all'interno del Gymnasium in quello stesso giorno.
Misure minime:	Mettratura minima: 4 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Tutti i colpi portati, all'interno del Gymnasium possono essere contati come Stordenti senza dichiarare "Stordito". Nel caso un combattimento si svolgesse nel Campo, i combattenti che si sono allenati nel Gymnasium quello stesso giorno usufruirebbero delle abilità concesse dal Gymnasium stesso. <b>LE ABILITA' NON SONO VALIDE FUORI DAL CAMPO DELLA COMPAGNIA!</b>

<b>MECCANOFFICINA MINORE [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una fucina meccanica piena di attrezzi, pezzi di ricambio e macchine rumorose.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Componente Grezzo di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorse) se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 3 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 1 Componente Stabile di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorse) se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 2 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 2 Componenti Stabili di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorse) se si possiede la relativa Abilità. (La lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ha sempre successo a meno che non ci siano casi particolari [Deve essere vidimata da un Master])
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento uno o due appartenente alla Compagnia che posseggano, anche separate, le Abilità "Tecnologia" per lavorare i Componenti Tecnologici e "Mineralogia" per lavorare i Componenti di Mineralogia. Se è presente solo un Personaggio che possiede solo una delle due abilità, potrà lavorare solo componenti dell'Abilità che possiede. Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.

<b>MINIERA [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una zona adibita a scavi e all'estrazione di rocce e minerali.
Livello 1:	100 P.S. Fornisce 1 Roccia Amorfa ogni 2 giorni di Evento
Livello 2:	200 P.S. Fornisce 2 Rocce Amorse ogni 2 giorni di Evento
Livello 3:	300 P.S. Fornisce 3 Rocce Amorse ogni 2 giorni di Evento
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Mineralogia". E solo possedendo al suddetta abilità si potranno raccogliere i componenti generati.

<b>MURA SEMPLICI [OBBLIGATORIA]</b>	
Descrizione:	Pali congiunti da mura
Livello 1:	Indistruttibili
Livello 2:	Indistruttibili e con ridotte possibilità di "Infestazione"
Livello 3:	Indistruttibili e Immuni ad "Infestazione"
Misure minime:	Area: Secondo le direttive date dall'Organizzazione di volta in volta. Altezza minima: 2 metri. Un paletto ogni 2 metri.
Regole generali:	Invalicabili, se non attraverso abilità specifiche. Occultano la linea di vista.
<b>MODIFICHE APPORTABILI</b>	
Spalti:	Nel caso in cui la parte superiore delle mura sia munita di soppalchi, da ambedue i lati muniti di parapetto, premettendo come sempre le misure sicurezza, sarà per i giocatori possibile accedere alla parte superiore della struttura e da lì combattere <u>unicamente</u> con armi a distanza. Per nessuna ragione i combattenti sugli spalti possono essere colpiti o colpire a loro volta con armi da mischia.

Fossato:	Rappresentato da una serie di picchetti blu coronati da una congrua scenografia che ne definisca la profondità. Rende impossibile valicare le mura usando l'Abilità "Arrampicarsi 1" o superiore, salvo il caso in cui un giocatore sia munito di oggetti specifici. Le infestazioni non permettono di scalare nel caso sia presente un fossato, a meno che il giocatore non posseda un "Rampino da Scalata".
<b>Eventi Negativi</b>	
Infestazione:	Potrebbe talvolta capitare che le mura vengano infestate da piante che ne ricoprono la fiancata, garantendo un più facile accesso ad eventuali malintenzionati. In termini di gioco, tralci di edera finta verranno piazzati dagli Organizzatori sulle mura dei campi a differenti ore del giorno e della notte. Chiunque sia in possesso dell'Abilità Arrampicarsi 1 o superiore, dimezza il tempo di scavalcare nel punto indicato e può scavalcare. Chiunque sia sprovvisto dell'Abilità Arrampicarsi 1, invece, può scavalcare come se avesse l'Abilità Arrampicarsi 1. Dieci minuti di recitazione attiva rimuovono l'infestazione.

<b>ORTO [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una zolla di terra adibita alla coltivazione con serre protette e molte piante diverse.
Livello 1:	40 P.S. Possibilità di coltivare diverse Erbe (Componente Grezzo Erboristeria) che nasceranno fresche ogni mattina.
Livello 2:	60 P.S. Possibilità di coltivare il doppio delle Erbe (Componente Grezzo Erboristeria) che nasceranno fresche ogni mattina.
Livello 3:	80 P.S. Possibilità di coltivare il triplo delle Erbe (Componente Grezzo Erboristeria) che nasceranno fresche ogni mattina.
Misure minime:	Mettratura minima: quadrato da 50 cm di lato per Livello
Regole generali:	Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che posseda l'Abilità "Erboristeria". E solo possedendo al suddetta abilità si potranno raccogliere i componenti generati.

<b>OSPITALE DEI CURATORI [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una tenda con brandine e arnesi per operazioni e la cura, ampolle, pomate e bende.
Livello 1:	40 P.S., Dona l'abilità "Pronto Soccorso 1" a chi è all'interno della struttura e Fornisce 1 Elisir Cura o Cura Non Morti a scelta ad ogni Evento. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Biologia se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 3 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 2:	60 P.S., Fornisce 1 Elisir Cura o Cura Non Morti a scelta ogni giorno di Evento. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Biologia se si possiede la relativa Abilità. (Una lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ogni 2 lavorazioni ha successo [Deve essere vidimata da un Master])
Livello 3:	80 P.S., Dona l'abilità "Pronto Soccorso +1" o "Necroanatomia +1" a chi è all'interno della struttura. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Biologia se si possiede la relativa Abilità. (La lavorazione di 3 Componenti Grezzi in un Componente Stabile relativo ha sempre successo a meno che non ci siano casi particolari [Deve essere vidimata da un Master])
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili, e funzionano solo e unicamente all'interno della struttura e nel caso vi sia, all'interno, un individuo che posseda l'abilità "Pronto Soccorso 1", intento a curare. Per la Lavorazione dei Componenti Grezzi di Biologia deve essere presente un individuo che posseda l'abilità "Biologia". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.

<b>POZZO [MASSIMO 3]</b>	
Descrizione:	Un muricciolo richiuso su se stesso a formare una circonferenza
Livello 1:	40 P.S. , Fornisce 1 Componente Grezzo di Erboristeria ad Evento
Livello 2:	60 P.S. , Fornisce 1 Componente Grezzo di Mineralogia e 1 di Erboristeria ad Evento
Livello 3:	80 P.S. , Fornisce 2 Componenti Grezzi di Mineralogia e 2 di Erboristeria ad Evento
Misure minime:	Altezza minima: 60 cm.
Regole generali:	Chiunque entri in un pozzo e vi rimanga per 10 secondi può utilizzare l'Abilità "Nascondersi 1", indipendentemente che sia in suo possesso o meno, sinché rimane all'interno del pozzo. Non è possibile entrare all'interno di un pozzo se si indossa un'armatura superiore al Cuio, se si portano con sé Armi Lunghe, Armi in Asta o Scudi. Non è possibile combattere dall'interno di un pozzo, o colpire una persona all'interno di un pozzo se non con armi da lancio. Se si intende attaccare una persona all'interno di un pozzo, è necessario intimargli di uscire, comando a cui questa <u>non si potrà sottrarre</u> salvo il caso in cui essa sia nascosta.

<b>TEMPLIO MINORE [MASSIMO 1 PER PANtheon VENERATO DALLA COMPAGNIA]</b>	
Descrizione:	Una struttura per la preghiera con effigi del Pantheon venerato, statue votive, altari, candele e offerte quotidiane, dove i seguaci pregano prima di celebrare le messe.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Componente di Occulto ogni 2 giorni di Evento
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 1 Protezione Divina 1 ogni 2 giorni di Evento a una creatura ogni 7 seguaci del Pantheon appartenenti alla Compagnia (minimo 1 Protezione Divina anche se non si arriva a 7 seguaci, che può usare in tutto l'evento ma che se non usata, scade a fine Evento)
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 1 Invocazione ulteriore ogni 2 giorni di Evento a un sacerdote ogni 7 seguaci del Pantheon appartenenti alla Compagnia (minimo + 1 Invocazione anche se non si arriva a 7 seguaci, che può usare in tutto l'evento ma che se non usata, scade a fine Evento)
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che posseda l'Abilità "Incantesimi da sacerdote" dell'elemento a cui è devoto. Possono esserci più Templi Minori non dello stesso pantheon nello stesso campo. I bonus possono ottenerli solo i seguaci del Pantheon a cui il Tempio minore è dedicato se si dedicano alla preghiera all'interno di esso. Non può essere realizzato se non si realizza anche il CIRCOLO RITUALE MINORE.

<b>TENDA COMANDO [OBBLIGATORIA- MASSIMO 1] E AREA DEL FOCOLARE [MASSIMO 3]</b>	
Descrizione:	Una tenda e spiazzo con tavolate e un fuoco
Livello 1:	Indistruttibile
Livello 2:	Indistruttibile
Livello 3:	Indistruttibile
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m <sup>2</sup> . Area Focolare lontana almeno 2 metri da ogni struttura
Regole generali:	E' la casa del Capo Compagnia dove si discute di guerre e conquiste. La sala tattica di ogni compagnia. All'interno deve essere obbligatoriamente presente lo Scigno di Compagnia. Nello Scigno di Compagnia, che non può essere trasportato fuori dalla Tenda Comando, dovranno essere posti gli Oggetti (Cartellini Plastificati) che i Giocatori non riescono a rappresentare fisicamente e che quindi non possono portarsi in giro. Non è MAI permesso portare via oggetti in Gioco non rappresentati, in Fuori gioco se non a fine Evento. Nel caso gli Oggetti siano portati in giro non rappresentati contravvenendo a questa Regola, verranno immediatamente restituiti all'Organizzazione essendo i cartellini

	di proprietà della stessa. L'Area del Focolare o Pit fire deve essere sempre sorvegliata da un responsabile della Compagnia nel caso il fuoco sia acceso e deve essere sempre presente un estintore o secchio d'acqua o secchio di sabbia in prossimità del fuoco. La zona deve essere libera da erbacce e costruita in maniera sicura onde evitare che il fuoco possa uscire dal sito apposito costituito e creare pericolo per i partecipanti all'Evento.
--	---

<b>TENDA DELLE GRAZIE O DELLE ARTI [MASSIMO 1]</b>	
Descrizione:	Una struttura per l'intrattenimento degli ospiti o per discutere di affari, abbellita da drappi eleganti, quadri, bei soprammobili, trofei, libri, cuscini e ammennicoli vari.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Piastra Reale ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	60 P.S. Permette ai membri della Compagnia di utilizzare l'Abilità: "Contrattare" verso i Personaggi non Giocanti se si svolgono contrattazioni all'interno della struttura. Bisogna comunque recitare ed offrire al Personaggio una degna ospitalità.
Livello 3:	80 P.S. Tutti i membri della compagnia possono utilizzare all'interno della Tenda l'Abilità : "Vedere Personaggi Nascosti" che non funziona se si guarda all'esterno della struttura. Il Capocompagnia può utilizzare l'Abilità: " Informazioni 2" una volta durante l'Evento.
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m <sup>2</sup> .
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. E' la struttura dove l'Ambasciatore della Compagnia intrattiene gli ospiti di riguardo e dove contratta per le merci o i favori. Un luogo di rappresentanza più elegante della Tenda Comando ma altrettanto importante per la Guerra Elementale.

<b>TORRE [MASSIMO 4]</b>	
Descrizione:	Una struttura in metallo e legno, con una scala d'accesso ed una guardiola superiore munita di balaustre.
Livello 1:	200 P.S.
Livello 2:	400 P.S.
Livello 3:	Indistruttibile
Misure minime:	Altezza minima: 2 metri; Altezza massima: 3 metri; Larghezza minima: 1 metro.
Regole generali:	Non è possibile combattere con armi da mischia da sopra una torre, ne tantomeno esserne colpiti. Può contenere un massimo di 2 persone. Se alla base di essa vi è il doppio delle persone occupanti, le persone occupanti si considerano immediatamente scese a 0 P.F. e devono scendere dalla torre e porsi come cadaveri alla base. Questa linea è da rispettare anche per chi venisse ucciso sopra la torre da incantesimi o armi da lancio, da tiro o da fuoco. Può contenere una Balista, ma in tal caso il numero massimo degli occupanti scende a 1. Massima sicurezza necessaria!

## **BAZAARE STRUTTURE FUORI DAL CAMPO**

Nel caso non si voglia o non si abbia la possibilità di costruire un Campo di Compagnia, ma si voglia comunque creare delle Strutture, si ha la possibilità di inserirle nel Bazaar, una zona libera intorno alla Gilde dove chiunque può costruire una qualunque delle Strutture di Campo. La Struttura richiederà gli stessi canoni che richiederebbe il costruirla all'interno di un Campo e genererà gli stessi bonus, ma si potranno saccheggiare e distruggere più facilmente. Poi starà al proprietario di essa gestirla ed utilizzarla, nessun altro potrà farlo all'infuori del proprietario. Nel caso di una Struttura che lavora i componenti, per esempio, li si potranno lavorare solo in presenza del proprietario coadiuvandolo nella preparazione e possedendo le abilità relative. [NON E' MAI POSSIBILE PORTARE VIA QUALCOSA DI FISICO DA UNA STRUTTURA A PARTE I CARTELLINI OGGETTO O COMPONENTE DELL'ORGANIZZAZIONE]



## ARMI D'ASSEDIO

Ogni compagnia può condurre al Quartiere un numero a piacere di macchine d'assedio. Queste, se da tiro, devono essere realizzate per eiettare proiettili imbottiti, e prima del loro impiego queste devono essere accettate da un Organizzatore e sottoposte al controllo delle armi, esattamente come fossero armi da combattimento. Qualora un personaggio stia utilizzando una macchina d'assedio, questi è responsabile dell'esatto calcolo dei punti struttura di una macchina d'assedio. Questi sono riparabili esattamente come si trattasse di Strutture.

ARIETE	
<b>Punti Struttura:</b> 100;	
<b>Danni a giocatori e macchine d'assedio:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 4 giocatori con Addestramento Fisico; può effettuare un colpo ogni 30 secondi;	
<b>Speciale:</b> non può essere utilizzato contro i giocatori ne le macchine d'assedio; se munito di una copertura questa protegge dalle frecce e dagli incantesimi (la copertura deve essere innestata nel tronco dell'ariete, coprendolo da tutti i fianchi e la parte superiore, e se così fatto l'ariete deve essere munito di ruote);	

BALISTA	
<b>Punti Struttura:</b> 30;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Diretto!" "Exa!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 1 persona con Addestramento Fisico e con Armi da Tiro; può sparare 1 colpo ogni 30 secondi; Arco di lunghezza almeno di 1,50 mt con struttura con base d'appoggio di altezza almeno di 1 metro.	
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile di 1m di lunghezza. 10cm senza anima in punta.	
<b>Speciale:</b> è contemplata l'ipotesi di una balista a scatto multiplo. In tal caso, può sparare una salva ogni minuto, e nel tempo tra una salva e l'altra gli addetti all'arma devono passare il tempo a ricaricare la stessa;	

CANNONE	
<b>Punti Struttura:</b> 40;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Diretto!" "Fatal!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 30 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 3 persone, 1 con Addestramento Fisico, 1 con Armi da Tiro e 1 con Tecnologia; può sparare 1 colpo al minuto;	
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.	
<b>Speciale:</b> è contemplata l'ipotesi di un cannone a scatto multiplo. In tal caso, può sparare una salva ogni 5 minuti, e nel tempo tra una salva e l'altra gli addetti all'arma devono passare il tempo a ricaricare la stessa;	

CATAPULTA	
<b>Punti Struttura:</b> 80;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Diretto!" "A Zero!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.	
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico e 1 con Armi da Tiro; può sparare 1 colpo al minuto;	

TRABUCCO	
<b>Punti Struttura:</b> 100;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Diretto!" "Fatal!";	<b>Danni alle Strutture:</b> 30 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico, 1 con Armi da Tiro e 1 con Tecnologia; può sparare 1 colpo ogni minuto;	
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.	

PONTE MOBILE	
<b>Punti Struttura:</b> 20;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> nessuno;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 1 persona con Addestramento Fisico;	
<b>Speciale:</b> permette di valicare il Fossato di un campo, trattando la parte coperta da questo come fosse terreno sgombro. Neutralizza gli effetti di un Ponte Levatoio;	

SCUDO MOBILE	
<b>Punti Struttura:</b> 10;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> nessuno;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico;	
<b>Speciale:</b> può essere messo dai personaggi che lo usano in una determinata posizione, e da qui risulta inamovibile. Offre copertura a coloro che vi stanno dietro dagli attacchi con armi da tiro e da lancio. In termini di gioco, se questa barriera si pone tra un personaggio ed un altro, nessuno dei due può utilizzare armi da tiro sull'altro (gli incantesimi funzionano ugualmente).	

"IL CAMPO di COMPAGNIA È DOVE INIZIA OGNI GUERRA, È BABILONIA NEL PICCOLO, CON I SUOI PALAZZI d'AVORIO E ORO E I SUOI INTRIGHI di FANGO E STERCO..."

IUD CAPOCOMPAGNIA DELLE FIAMME, 4010 d.F.B.

## AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ' di ANTONINO GALIMI E ETEMEŦANŦKI

EŦEMEŦANŦKI - IL CONSIGLIO DEI CROŦOTECARI®

[www.ETEMEŦANŦKI.it](http://www.ETEMEŦANŦKI.it)