

-Ambientazione-

L'orrore si è scatenato nel mondo. Orde di morti viventi oramai vagano senza meta per trovare gli ultimi sopravvissuti. Tutto questo causato da una nota casa farmaceutica ufficialmente alla ricerca dell'elisir di lunga vita. Coloro che non sono ancora andati ad ingrossare le fila dei vaganti, si difendono alla meno peggio; i più fortunati hanno trovato rifugio in posti più o meno difendibili, con armi da fuoco. Quelli più sfortunati invece sono ancora in giro, alla ricerca di una roccaforte o solo di un posto da chiamare di nuovo "casa".

L'azienda farmaceutica ha sguinzagliato le squadre del controllo biologico, un esercito paramilitare formato da personale altamente qualificato e specializzato, al fine di contenere l'infezione.

Ma qualcosa va storto. Alcuni membri della Squadra di Sicurezza liberano nell'aria un nuovo tipo di virus. Nei laboratori ben presto si diffonde il panico, molti muoiono; una mano su un quadro di controllo disattiva gli interruttori di alcune misteriose capsule più grandi di un normale uomo.

Nessuno oramai crede più in niente, molti si danno allo sciacallaggio alla ricerca di mezzi di sopravvivenza uccidendo addirittura altre persone.

Sopravvivrai oppure andrai ad ingrossare le fila dei non morti che vagano su queste terre?

-Razze-

Le razze giocabili in Z DAY si dividono in razze da PG e razze da PNG

RAZZE GIOCABILI DA PG:

Tutti i PG possono giocare solo ed esclusivamente la razza UMANO, tranne in particolari casi valutati ogni volta dal direttivo degli arbitri.

Gli umani si dividono in alcune sottocategorie, che sono:

CIVILI:

sono quelle persone che non appartengono attualmente a nessuna organizzazione militare o paramilitare; prima dell'infezione vivevano la loro vita normalmente. Non necessariamente erano persone oneste, alcuni ad esempio erano ladri, altri assassini.

La caratteristica principale dei civili è quella di non possedere armi da fuoco o comunque armi in generale in partenza, ma potranno trovarle durante la campagna.

MILITARI/PARAMILITARI:

sono quelle persone che al momento dell'infezione erano regolarmente arruolati nell'esercito oppure erano impiegati nelle forze di polizia giudiziaria (es. Guardie Giurate ecc.), possiedono armi proprie e sanno come utilizzarle.

SCIENZIATI:

gli scienziati sono quelle persone che prima e durante l'infezione erano impiegati nel settore scientifico sia a livello civile che a livello militare (questo dipenderà dalla scelta fatta durante la creazione del personaggio), al momento del caos hanno iniziato a studiare il virus, i suoi effetti e tutto ciò che può essere ad esso connesso.

Solitamente non portano armi, ma vengono scortati dai militari nelle zone di interesse e successivamente esfiltrati insieme a loro.

RAZZE GIOCABILI DA PNG:

Durante il turno PNG, i narratori avranno a disposizione le persone, saranno loro a decidere quale creatura interpreterà il PNG tra:

ZOMBIE:

gli zombie sono umani che hanno subito il contagio ad opera del virus e, una volta morti, si sono rialzati come vaganti. La loro intelligenza è praticamente nulla, non vedono, ma si regolano con udito ed olfatto, fanno movimenti molto lenti e meccanici, non corrono e non saltano.

ARMI BIOLOGICHE ORGANICHE (ABO):

sono delle creature sviluppate dalla Otagon Corporation partendo da una base organica, per la maggior parte delle volte umani, dotate di un intelletto umano o superiore. Possono essere programmate manualmente sia a distanza che prima del loro rilascio. Molto aggressive e temibili sono in grado di uccidere una persona in brevissimo tempo.

MUTAZIONI:

sono delle creature ottenute dalla mutazione del virus all'interno del corpo ospite, che acquisiscono delle caratteristiche differenti da individuo a individuo.

UMANI:

tutti quelli che appartengono alla razza umana.

-Regolamento-

Il primo punto fondamentale da chiarire per tutti coloro che si avvicinano a giocare per la prima volta a questo tipo di gioco di ruolo dal vivo, è la regola d'oro dei giocatori:

SI GIOCA PER DIVERTIRSI E PER FAR DIVERTIRE GLI ALTRI, QUALSIASI COSA ACCADA IN GIOCO RIMANE IN QUELLA SEDE.

Chiarito questo, si invitano tutti i giocatori a mantenere un comportamento sempre corretto ed onesto verso gli altri giocatori e lo staff, rispettando le chiamate e soprattutto le location che ospitano il gioco.

Ogni comportamento scorretto verrà preso in oggetto dallo staff che avrà la facoltà di allontanare uno o più giocatori che reputano stiano arrecando un danno oppure rovinando il gioco agli altri, ma soprattutto chi assumerà un comportamento offensivo e/o aggressivo fuori gioco nei confronti degli altri.

Regole per l'iscrizione:

Per motivi di sicurezza non sarà possibile giocare ai minorenni se non accompagnati dai genitori anche durante la giocata. Al momento dell'iscrizione verrà fatta firmare la liberatoria.

Definizione di PG e di PNG:

Il PG (Personaggio Giocante) è un personaggio creato dal giocatore al momento dell'iscrizione all'evento, avrà a disposizione un **Cartellino PG** in cui saranno indicati il nome del personaggio e la categoria al quale appartiene, mentre le abilità saranno segnate sul retro.

Il PNG (Personaggio Non Giocante) è un personaggio creato appositamente per una o più trame dal gruppo dei narratori, al fine di far divertire i PG durante lo svolgimento della giocata, non necessita di un cartellino specifico e le abilità saranno decise dal narratore a cui è affidato.

IMPORTANTE!!!

Ogni 2 giocate da PG sarà obbligatorio un turno PNG

Perché fare il turno PNG? Perché è grazie ai PNG che i PG possono divertirsi durante una giocata, le trame possono infittirsi oppure grazie ad un PNG possono essere chiariti alcuni punti della storia di REL.

TURNO:

1 turno corrisponde ad una giornata di gioco.

AZIONI:

Le azioni si possono dividere in Azioni Reali, che sono quelle che vengono portate realmente a compimento dal giocatore (es. camminare, combattere, parlare ecc.) e Azioni Simulate, che sono quelle che per la sicurezza non possono essere realmente compiute (es. gettare qualcuno giù da una scala, sputare ecc). In ogni caso ci si deve attenere a mantenere un comportamento rispettoso delle altre persone, azioni vietate saranno punite dal gruppo narratori.

Non ci sono abilità particolari per compiere azioni che sapremmo fare normalmente, quindi tutti i personaggi sapranno già di loro:

- Nuotare
- Cavalcare (in situazioni di simulazione, animali agli eventi non sono ammessi per la sicurezza)
- Leggere
- Scrivere
- Disegnare
- Contare
- Arrampicarsi
- Accendere fuochi (figurativamente)

IL COMBATTIMENTO:

Tutto ciò che può essere inteso come combattimento, viene effettuato con armi innocue, che siano quindi in materiali idonei che non possano arrecare un danno fisico alle persone e/o alle cose. Non sarà in nessun caso permesso il combattimento corpo a corpo disarmato colpendo realmente l'avversario, non si potrà stratonare, spingere, trattenere, fare sgambetti o altre azioni che possano arrecare danni fisici anche leggeri alle persone. Non è consentito colpire con armi o oggetti che non abbiano superato il check, che verrà effettuato ogni volta alla segreteria prima dell'evento, chiunque usi oggetti che vengano valutati come pericolosi verrà prima richiamato ed in caso di recidività allontanato dal gioco.

PUNTI LOCAZIONALI (PL).

Ogni personaggio dispone di base di un punto locazionale per ogni locazione.

Le locazioni sono:

- Testa
- Torso
- Braccio destro
- Braccio sinistro
- Gamba destra
- Gamba sinistra

Se la locazione viene colpita e va a zero, sarà impossibile utilizzare quell'arto; quando la testa o il torso va a zero punti locazionali, il giocatore dovrà stendersi a terra. Da questo momento il personaggio sarà in coma e partirà il conteggio di 10 minuti al termine dei quali il PG sarà morto.

Dopo la morte e dopo aver atteso un tempo complessivo di 180 secondi, il personaggio si rialzerà come zombie.

Adizionalmente si può incorrere nel CONTAGIO, che avviene quando si viene infettati da una creatura che ha mandato a zero una locazione che non sia torso o testa. Da questo momento in poi, il virus scorrerà nelle vene del PG che avrà un tempo massimo di 30 minuti per iniettarsi l'antidoto e salvarsi. Dopo il tempo stabilito, se al PG non sarà stato somministrato l'antidoto o cadrà in coma, o subirà la trasformazione in creatura, oppure potrà subire mutazioni.

CURE, TRATTAMENTI E ANTIDOTI.

Quando una locazione viene colpita e va a zero sarà inutilizzabile, per rendere di nuovo utilizzabile la locazione sarà possibile curarla con:

- SPRAY MEDICO: lo spray sviluppato dalla Oktagon Corporation, ripara e cicatrizza istantaneamente i tessuti danneggiati. Utilizzandolo su di sé o su qualcun altro esso ripristina completamente i PF per intero su ogni locazione.
- ERBA VERDE: un'erba che cresce solo in particolari condizioni climatiche, coltivata e modificata dalla Oktagon Corporation. Utilizzata su una locazione colpita, funge da cicatrizzante e riparatore dei tessuti colpiti su UNA SOLA locazione.
- ERBA VIOLA: variante modificata dell'erba verde, che da sola non serve a nulla ma in combinazione con la prima. Una volta combinata crea un composto che è in grado di curare DUE locazioni.
- KIT MEDICO: una borsa o una valigetta al cui interno sono custoditi materiali per il primo soccorso.

Se non si hanno a disposizione cure, l'arto colpito può essere trattato fermando l'emorragia. Una volta trattata la ferita inizierà un timer di 30 (trenta) minuti dopo la cui scadenza l'arto trattato andrà in necrosi e non sarà più possibile utilizzarlo per sempre, in quanto dovrà essere amputato; la cosa avverrà automaticamente al TIME OUT.

Gli antidoti si trovano in diversi formati, servono a fermare l'infezione che si propaga le corpo di un PG una volta che è stato contagiato dal virus. Generalmente si trovano in provette o fiale verdi.

OGNI CURA E ANTIDOTO VALGONO UNA SOLA VOLTA.

IMMOBILIZZARE.

Per immobilizzare un personaggio o una creatura valgono due criteri:

- 1) Il rapporto di forza
- 2) La somma della forza di più personaggi che tentano di bloccare il bersaglio.

Per simulare l'immobilizzazione di un personaggio o di una creatura è sufficiente appoggiare entrambe le mani sulle spalle di quest'ultimo. A questo punto scatterà il confronto di forza dove avrà la meglio chi raggiunge in totale di forza superiore: se la forza maggiore è esercitata dall'immobilizzante il bersaglio sarà impossibilitato a muoversi, mentre se la forza maggiore viene esercitata dall'immobilizzato, chi tenta l'azione dovrà subito lasciare il personaggio o la creatura.

TRASPORTARE UN PG O UNA CREATURA.

Quella di trasportare è ovviamente un'azione simulata e come tale deve rispettare dei criteri.

Sarà sufficiente prendere per un braccio il PG o la creatura da trasportare ed in base al rapporto di forza fare il calcolo di quanti PG o PNG servono per il trasporto. Generalmente per il trasporto di una creatura antropomorfa o un umano, basta una sola persona che però durante il trasporto non potrà combattere né con armi da taglio o da botta, né con le armi da fuoco per l'enorme difficoltà nel poter prendere la mira. Differentemente se al trasporto sono addette due persone, queste potranno combattere, anche se non al massimo delle loro qualità.

LEGARE, BENDARE E IMBAVAGLIARE.

Anche questa rientra tra le azioni simulate poiché per la sicurezza non si possono effettivamente eseguire queste azioni. Come condizione necessaria si richiede che il PG o la creatura sia inerme o consenziente. Per legare, bendare o imbavagliare si deve simulare l'azione, che richiede almeno 10 secondi. A questo punto se la il PG o la creatura sarà legata basterà un pezzo di corda tenuto tra le mani dal bersaglio, se sarà bendata basterà una fascia legata sulla fronte e se sarà imbavagliata basterà un pezzo di stoffa infilato nella maglia che sporga fuori o tenuto sulla bocca dal bersaglio.

CARTELLINI.

I cartellini danno effettivamente valore ad un oggetto in gioco (ad es. spray medici ecc...). Essi riportano il nome, la funzione e la validità di un oggetto in gioco. Essi servono inoltre per i furti in gioco. Il furto va simulato, staccando il cartellino e non prendendo l'oggetto fisicamente, portandolo ad un arbitro e reclamandone il possesso. Se l'arbitro deciderà che il furto è stato legittimamente effettuato secondo le regole del gioco, allora l'oggetto passerà di proprietario.

I PG possono ricevere oggetti con cartellino da altri PG (effettuando quindi uno scambio che dovranno comunicare all'arbitro) o dai PNG.

LE CHIAMATE.

Le chiamate sono delle combinazioni di parole che servono per capire condizioni particolari di gioco altrimenti non chiare; la chiamata va effettuata a voce alta e ben udibile dai presenti.

Le chiamate possono anche essere munite di prefissi, che sono:

- MASS: questo prefisso implica che la chiamata successiva colpisca chiunque la senta a voce.
- (Chiamata) A: questo prefisso implica che la chiamata viene subita da un solo PG o da una sola categoria di PG (ad es. militari).
- NEL RAGGIO DI: questo prefisso implica che la chiamata successiva sarà valida dal punto indicato da chi la effettua, per un raggio X (ad es. nel raggio di 5 metri [Chiamata]).

Le chiamate vere e proprie sono:

- BITE: danno da morso inferto da una creatura.
- POISON: danno da veleno che infligge un danno extra ogni 10 minuti
- CONTAMINATION: contaminazione ad effetto del virus, infligge un danno extra ogni 10 minuti.

- SHOCK: il personaggio o la creatura rimane stordito dopo un colpo molto forte, non potrà quindi correre perché avrà i sensi e la percezione delle cose alterate, ma potrà muoversi solo lentamente o strisciando.
- BLIND: il personaggio o la creatura bersaglio rimarrà in condizioni di cecità per 10 secondi.
- PARALYZE: il bersaglio deve rimanere paralizzato per 10 secondi.
- STRIKE BACK: il bersaglio deve correre per 10 secondi in direzione opposta a chi ha effettuato la chiamata.
- STRIKE DOWN: il bersaglio che subisce questa chiamata deve cadere a terra e toccare con entrambe le spalle il terreno, dopodiché può rialzarsi.
- FEAR: il bersaglio è preso dal terrore e inizia a correre per 10 secondi in direzione opposta a quella di chi ha effettuato la chiamata.

Quando un PG o un PNG si trova in un posto ma gli altri non possono vederlo (per abilità o perché fisicamente non si trova in quel posto) dovrà alzare il braccio e tenere indice e medio alzati verso l'alto così da segnalare agli altri giocatori che in quel momento non è visibile.

TUTTE LE CHIAMATE POSSONO ESSERE SOGGETTE A MODIFICHE SU EFFETTI E DURATA DA PARTE DEGLI ARBITRI PER ESIGENZA DI GIOCATI.

CHIAMATE ARBITRALI.

Le chiamate arbitrali, sono tutte quelle chiamate che possono essere utilizzate solo ed esclusivamente dal team di narratori ed arbitri e sono:

- TIME IN: segnala l'inizio della giocata, da questo momento in poi i PG e i PNG potranno iniziare a svolgere le loro azioni nella storia.
- TIME OUT: segnala la fine della giocata, da questo momento in poi tutti interrompono le azioni che stavano facendo in gioco. Tutti possono allontanarsi dall'area di gioco, la giocata viene interrotta fino al TIME IN della giocata successiva o al giorno dopo se si svolge in più giornate.
- TIME FREEZE: il tempo si congela, PG e PNG si bloccano esattamente nella posizione in cui si trovano ed attendono le istruzioni dell'arbitro. La chiamata per riprendere il gioco è TIME IN. Durante il time freeze, i giocatori possono mettersi in posizione comoda e parlare tra di loro ma solamente di cose fuori gioco.
- MAN DOWN: viene effettuata quando uno dei giocatori si fa male realmente e quindi c'è una necessità di soccorrerlo, il gioco si blocca immediatamente e può riprendere solo ed unicamente quando l'arbitro darà nuovamente il TIME IN dopo essersi accertato delle condizioni di salute dell'infortunato.

IMMUNITA' ALLE CHIAMATE.

Si possono verificare casi in cui, per particolari abilità del personaggio, una chiamata sia nulla verso un PG o un PNG. Per rendere nullo l'effetto di una chiamata si dovrà pronunciare a voce alta e ben udibile l'abilità in questione posseduta dal PG seguita dalla chiamata NO EFFECT.

PUNTI ESPERIENZA.

I punti esperienza (PE) sono dei punti assegnati per ogni giocata ad un personaggio. Per ogni giornata di gioco **verranno assegnati 5 PE** spendibili sul proprio PG in qualsiasi momento per l'acquisto delle abilità. Durante il turno PNG i PE assegnati raddoppiano, in quanto si sta contribuendo a creare gioco per gli altri; ad ogni turno PNG dunque **verranno assegnati 10 PE** spendibili sul proprio PG.

ABILITA'.

Le abilità sono le caratteristiche del PG, ciò che effettivamente in gioco sa fare perché competente in quel campo. Alcune abilità sono libere, altre invece appartengono solo a determinate categorie di personaggi. Ogni abilità ha un costo in PE e può essere "acquistata" in segreteria fino a 10 minuti prima dal TIME IN. Non è consentito acquistare abilità durante le giocate, tranne in casi particolari decise di volta in volta dal team arbitri e narratori.

ABILITA' LIBERE.

- ARMI DA TAGLIO: rientrano in questa categoria tutte le armi che abbiano una lama ed un filo affilato. (10 PE)
- ARMI DA BOTTA (ARMI IMPROPRIE): rientrano in questa categoria tutte le armi che possono colpire ma non provocare un danno da taglio (es. tubo di acciaio, mazza da baseball ecc...) (10 PE)
- ARMI DA FUOCO LEGGERE (BASE): rientrano in questa categoria di armi da fuoco le pistole e le pistole mitragliatrici (es. Uzi) che hanno un calibro piccolo ed una corta gittata (10 PE, gratis per categoria MILITARE/PARAMILITARE)
- PRIMO SOCCORSO: il PG ha delle nozioni di base di medicina e può usare mezzi per trattare le ferite proprie o di altri PG o PNG. (10 PE)
- ERBORISTICA: il PG ha una buona conoscenza delle piante e conosce il metodo per combinarle e le dosi (20 PE)
- FORZA: il PG ha una forza pari a 2 persone per la sua notevole muscolatura (20 PE richiede SVILUPPO FISICO)
- COLPO VIOLENTO: il PG causa danni doppi grazie alla sua notevole muscolatura (20 PE richiede SVILUPPO FISICO)
- CARISMA: il PG sfrutta la dialettica per risultare più convincente con gli altri giocatori (20 PE)
- ATTREZZATURE INFORMATICHE: il PG ha una buona conoscenza informatica e riesce ad aggirare le protezioni informatiche con poca difficoltà. Trattandosi di un'azione simulata, durerà 40 secondi. (20 PE)
- CORAGGIO: il PG è dotato di un notevole coraggio ed è immune alla chiamata FEAR (30 PE)
- SCASSINARE: grazie a questa abilità il PG è in grado di aprire serrature o lucchetti con estrema facilità. Chi usa questa abilità deve essere munito di un piccolo set di attrezzi da scasso (borsetta contenente alcune forcine per capelli, un piccolo cacciavite, una scheda telefonica e un martellino) con i quali simulerà l'azione di scassinare la serratura o il lucchetto, l'azione deve durare 20 secondi. (40 PE).
- SVILUPPO FISICO: il PG ha una notevole muscolatura grazie al duro allenamento. Questa abilità permette di avere un PF in più per ogni locazione. (50 PE).

ABILITA' MILITARI/PARAMILITARI

- ARMI DA FUOCO LEGGERE (AVANZATO): rientrano in questa categoria di armi da fuoco i fucili d'assalto (es. M16, M4 ecc...) che hanno un calibro modesto (es. 5,56x45mm NATO) (20 PE)
- ARMI MEDIE: rientrano in questa categoria di armi da fuoco le mitragliatrici leggere (MINIMI, MG42/59 ecc...) con calibro variabile (da minimo 5,56x45 a 7,62x51mm NATO) (20 PE)
- ARMI PESANTI: rientrano in questa categoria tutte le mitragliatrici pesanti da postazione o le armi controcarro (es. Barret cal 50) ed i fucili da cecchino di grosso calibro (es. PSG1) (20 PE)
- ESPLOSIVI: tutto ciò che consiste in un ordigno detonante militare, può variare in plastico più detonatore (30 PE)
- INVESTIGARE: il PG ha un notevole abilità nell'investigare ed ispezionare i posti, riuscendo a cogliere dettagli che gli altri normalmente non riescono a vedere (20 PE)
- MIMETISMO: il PG riesce a confondersi con l'ambiente circostante e non è visibile al primo impatto (30 PE)
- TRAPPOLAMENTO: il PG è in grado di costruire dei trappolamenti che siano in grado di ostacolare o ferire il personaggio o la creatura bersaglio (30 PE)
- TRAPPOLAMENTO AVANZATO: il PG è in grado di costruire trappolamenti che sono in grado di ferire gravemente il personaggio o la creatura bersaglio (50 PE)
- COMANDO: grazie alle proprie doti di comando il PG riesce a tenere ai suoi ordini i PG della categoria MILITARE/PARAMILITARE. Vale una sola volta per un massimo di 3 volte per ogni giocata, strappando l'apposito cartellino e dichiarando ad alta voce l'abilità. (50 PE)

ABILITA' CIVILI.

- ARMI DA FUOCO LEGGERE (AVANZATO): rientrano in questa categoria di armi da fuoco i fucili d'assalto (es. M16, M4 ecc...) che hanno un calibro modesto (es. 5,56x45mm NATO) (20 PE)
- SCASSINARE AVANZATO: grazie a questa abilità l'atto dello scassinare viene ridotto alla metà del tempo (20 PE)
- NASCONDERSI: con questa abilità il PG riesce a sfruttare meglio l'ambiente circostante per nascondersi e rendersi quasi invisibile (30 PE)

ABILITA' SCIENZIATI.

- MEDICINA DI BASE: con questa abilità il PG può eseguire piccoli interventi di disinfezione esuturazione di ferite avendo a disposizione i materiali necessari (20 PE)
- MEDICINA AVANZATA: con questa abilità il PG può eseguire interventi e piccole operazioni di rimozione di tessuti o amputazioni chirurgiche avendo a disposizione i materiali necessari. (30 PE richiede MEDICINA DI BASE)
- MEDICINA SPECIALISTICA: con questa abilità il PG può eseguire interventi anche complicati su PG o PNG e ricostruzione di tessuti avendo a disposizione i materiali necessari. (40 PE richiede MEDICINA AVANZATA)
- ATTREZZATURE INFORMATICHE AVANZATO: il PG ha un'ottima conoscenza informatica e riesce ad aggirare le protezioni di computer e terminali nella metà del tempo. (30 PE)
- STUDIARE EFFETTI: il PG riesce a studiare gli effetti di una sostanza o di un agente. Trattandosi di un'azione simulata avrà quindi una durata nel tempo. Questa azione dura un'intera giocata o più (a seconda della casistica) oppure può in alternativa essere simulata durante il periodo in cui non si gioca. L'arbitro deciderà in base al caso quanto e quali effetti verranno scoperti dal PG.(40PE)
- MESCOLORE INGREDIENTI: con questa abilità il PG è in grado di mescolare gli ingredienti per produrre cure (es. spray medico). Questa azione dura un'intera giocata oppure può in alternativa essere simulata durante il periodo in cui non si gioca. Il numero di cure realizzabili è di una ogni due giocate, da comunicare all'arbitro che provvederà a consegnare al PG la cura corrispondente. (40 PE richiede MEDICINA SPECIALISTICA e ERBORISTICA)

DOCUMENTI DI GIOCO.

Durante lo svolgimento di una giocata, sarà possibile imbattersi in dei documenti che possono contenere informazioni più o meno utili ai giocatori per meglio comprendere ciò che avviene. Sarà cura di questi conservarli o meno; non tutti i documenti saranno in italiano, vale quindi la regola che se una persona sul momento conosce la lingua in cui è scritto il documento, esso sarà decifrato, altrimenti non sarà più valido per tutte le giocate successive e i PG saranno tenuti a consegnare il documento non decifrato ad un arbitro o un narratore.

SOLDI DI GIOCO.

Durante le giocate sarà possibile trovare delle banconote di gioco da 20/50/100, che serviranno ad acquistare alcuni oggetti in vendita nella location. All'iscrizione verranno consegnate delle banconote per un valore totale di 100 ad ogni partecipante.

MATERIALI DI GIOCO.

Tutti i materiali di gioco sono da portarsi addosso, quindi si raccomanda di portarsi uno zaino o una borsa. Nel caso in cui un giocatore si presenti ad una giocata senza la propria borsa, che conteneva oggetti di gioco, in quel caso si considererà la borsa persa definitivamente con il relativo contenuto.

GIOcate SPECIALI E GIOcate FLASHBACK.

Una tantum potranno essere convocate giocate speciali (in cui si possono ad esempio impersonare membri dello staff della Oktagon Corporation) o giocate flashback ambientate in epoche diverse da quella contemporanea. In queste occasioni il numero di PE sarà superiore rispetto ad una normale giocata e sarà a discrezione dello staff decidere il numero.

SUGGERIMENTI AL REGOLAMENTO E GIOCO.

Chiunque può collaborare al miglioramento del gioco, facendo suggerimenti o proposte agli arbitri o ai narratori, se la proposta non crea un vantaggio esclusivo di uno o più giocatori, verrà apportata la modifica o la miglioria al regolamento dopo due giocate dalla ricezione, di modo da dare a tutti il tempo per ambientarsi alla nuova regola.

-Regolamento per le armi-**NORME GENERALI.**

Essendo Z Day un gioco di ruolo dal vivo, quindi al puro scopo ludico, non sono ammesse in qualsiasi modo armi vere, che siano esse armi da fuoco o armi bianche, in quanto costituiscono un pericolo per la propria ed altrui incolumità. Eccezioni vengono fatte per le armi a salve (le cosiddette scaccia cani) che possono essere usate solo in particolari giocate e/o condizioni dettate dal direttivo e dal Gruppo Arbitri.

Chiunque verrà trovato in possesso di armi da fuoco o armi bianche reali durante una giocata, verrà immediatamente allontanato dall'area di gioco e verranno allertate le forze dell'ordine nell'immediato.

ARMI DA FUOCO DI GIOCO.

Le armi da fuoco ammesse sul campo di gioco sono quelle NERF in quanto repliche di armi reali non in grado di nuocere o danneggiare cose, animali o persone..

ARMI DA TAGLIO DI GIOCO.

Le armi da taglio, o da botta, di gioco ammesse sul campo di gioco sono quelle da GRV (gioco di ruolo dal vivo) in quanto repliche di armi o oggetti reali non in grado di nuocere o danneggiare cose, animali o persone.

Tutte le armi di gioco subiranno un controllo (CHECK) preventivo prima dell'inizio di ogni giocata, così da essere sicuri che non violino gli standard di sicurezza e che non siano in grado di provocare danni a cose, persone o animali. Qualsiasi arma che non superi il check verrà presa in consegna dal Gruppo Arbitri e restituita a fine giocata. Protestare con gli arbitri per l'esito del check su un'arma potrebbe comportare una sanzione o l'allontanamento dall'area di gioco. Il check viene effettuato nell'interesse di tutti per garantire la sicurezza ed il divertimento di ogni singolo giocatore.