

VADEMECUM

Allegato e approfondimento al Regolamento 2.0 di RISVEGLIO degli ETRUSCHI

(COMBATTIMENTO)

Gioco di Ruolo dal Vivo, Simulazione del Combattimento

Il Regolamento, descritto altrove e qui approfondito, è un tentativo di adattare un set di regole che simulino la vita quotidiana nell'antichità ma anche (e soprattutto) il combattimento. Relativamente a questo ultimo aspetto, la simulazione di compromesso è abbastanza realistica ma allo stesso tempo divertente e sicura per i partecipanti. Non ha niente a che fare con il combattimento vero o con l'archeologia sperimentale.

Comunque, un sistema che si rispetti deve poter prevedere che un singolo colpo portato a segno uccida o metta fuori combattimento una persona e uno dei risultati maggiori di una "avventura" sia quello di riuscire a svolgere una attività che includa il combattere ed il sopravvivere indenne. Questo permette di sperimentare il "pathos" che rende il combattimento e la simulazione in generale emozionante e realistica.

Il "Sistema della Borsa delle Pietre" è un meccanismo per determinare la gravità delle ferite. È stato ideato e sperimentato da Mark Gilbert per il GdR Vivo "Warbands" alla fine degli anni '90.

L'importanza delle armature viene simulata dalla protezione che esse danno a ripetizione (proteggendo un colpo ogni due o ogni tre); in effetti, nell'antichità, un guerriero con armatura aveva un grande impatto sul campo di battaglia, anche psicologico. Tutto comunque si basa sul "fair play" oltre che sulla volontà dei partecipanti di ricreare un evento realistico e corretto. Ogni gesto deve essere recitato, tanto nel combattimento che nelle ferite, dato che fra i partecipanti sono in maggioranza coloro che non agiscono in prima persona nei combattimenti ma ne sono comunque parte integrante (guaritori, civili, vittime, prigionieri, ecc...) e gli sforzi fatti per un bel costume, un rito ricostruito perfettamente e la qualità del materiale dei guaritori vengono vanificati se chi combatte lo fa in modo sconsiderato, irrealistico e scorretto... Si deve costantemente pensare che le armi "giocattolo" che si stanno usando sono "vere". Questo atteggiamento renderà memorabili le battaglie, nei racconti che si faranno successivamente degli eventi vissuti, e, per quanto brevi, i combattimenti sono come il sale che condisce ogni appuntamento di Risveglio degli Etruschi.

PERSONAGGIO:

Tutte le regole, gli elenchi di Abilità e quanto altro di seguito enunciato va considerato come linee guida. Ogni partecipante può ritagliarsi, secondo logica e motivandole, le proprie regole e abilità. La creazione del personaggio e della sua storia sono le fasi cruciali della preparazione del gioco e vanno concordate e realizzate insieme al Magister, ma sono solamente un mezzo ed un aiuto per entrare meglio nel personaggio affinandone la sua interpretazione.

Ogni partecipante può scegliere di appartenere a una delle seguenti razze:

ETRUSCHI (E): di casa in Vulci, ma quelli presenti possono anche essere originari di un'altra lucumonia. Alcuni degli Etruschi potrebbero essere PNP (Personaggi Non Protagonisti).

GRECI (G): si intendono principalmente Greci italici ovvero provenienti dalla Magna Grecia e specialmente da Campania o Sicilia, anche mercenari, artisti o mercanti.

ROMANI (R): la vicina giovane Repubblica di Roma sta in fase ascendente anche se ancora lontana dall'essere dominante. I romani sono guerrieri rudi e validi e politici volitivi e intelligenti che si stanno guardando intorno con occhi rapaci per vedere dove espandersi...

CELTIC (Ce): la maggior parte dei Celti appartengono alla tribù dei Senoni, ma la presenza di altri gruppi potrebbe essere giustificata se facenti parte di un gruppo di razziatori o altri validi motivi.

ITALICI (I): (Sanniti, Piceni, Umbri): rappresentanti dei vari popoli italici possono avere molte buone ragioni per essere presente in Vulci: commerciante, mercenario, schiavo, viaggiatore...

CARTAGINESI (Ca): fra Etruschi e Cartaginesi è spesso corso buon sangue e diverse alleanze, era comune che ci fosse qualche mercante etrusco a Cartagine e qualche mercante cartaginese fra i Rasna...

OCCUPAZIONI/ABILITA'

Tutte le occupazioni elencate sotto hanno una lista di scopi/obiettivi. Se ne possono aggiungere altri a piacimento. I partecipanti sono incoraggiati ad approfondire il proprio personaggio con incarichi, desideri

e missioni personali, da concordare con il “Magister”. Sul proprio Foglio di Personaggio (FdP) si potrà annotare quanto è utile ricordare (compresi i nomi strategici di luoghi, personaggi storici o altro che hanno dato la loro impronta al protagonista).

OCCUPAZIONI: Quello che segue è l'elenco delle occupazioni principali da scegliere per i partecipanti. Alcune sono disponibili solo per alcune razze (le iniziali del popolo possibile sono fra parentesi). Altre opzioni non elencate sono possibili ma vanno concordate in anticipo e motivate. Chiunque può agire come ritiene opportuno ma bisogna sforzarsi di farlo secondo quello che sono le linee guida del personaggio che si sta interpretando: è importante avere delle idee su come funzionava la società antica poiché, ad esempio, la reazione ad un ordine dato sarà certamente differente da parte di un nobile o di uno schiavo.

ABILITA': Oltre a quelle Professionali iniziali (che sono automaticamente conosciute) si possono acquisire con l'esperienza, data dalle partecipazioni successive agli eventi, **abilità veterane** (consumando PUNTI AVVENTURA come elencati a fianco con la parola COSTO X) oppure **abilità specifiche** di cui non si era in possesso all'inizio (esempio saper leggere e scrivere) al costo di 1 PUNTO AVVENTURA (da concordare con il Magister in base alla storia vissuta durante gli eventi).

Contadino / Uomo Libero / Artigiano / Liberto (Tutti)

costituiscono la maggioranza della popolazione. Spesso è da qui che un esercito prende la parte dei suoi componenti. Quando vengono arruolati sono al servizio della loro città o del loro signore. Altrimenti sono semplici lavoratori che si concentrano sulla loro occupazione (contadino, commerciante, artigiano, servo ecc...). Un mestiere darà al Personaggio profondità e spessore, oltre il fatto che delle abilità potrebbero essere utili per realizzare un scopo nell'Evento stesso e fornirgli un equipaggiamento e un abbigliamento consoni con il mestiere scelto. Anche i servi (intendendo coloro che sono impiegati in modo stabile presso dei nobili) fanno parte di questa categoria.

Scopi: Alcuni fra i vari scopi che potrebbero avere sono:

- Scampare il suo periodo di arruolamento (se coscritto) e ritornare incolume alla sua famiglia.
- Guadagnare abilità ed equipaggiamento per divenire un guerriero vero e proprio o per cambiare mestiere.
- Guadagnare denaro.
- Progredire nel proprio lavoro e attività (economicamente o spiritualmente).

Attrezzatura iniziale: consigliabile per questo ruolo avere una tunica semplice, una tebenna o una clamide di colori naturali e semplice, un cappello in paglia a larghe tese. Come cintura si può utilizzare una corda. Calzature semplici (sandali o zoccoli) oppure piedi nudi. Se contadino si può avere un attrezzo agricolo, tipo bastone forcuto, zappa, cesto di vimini (come zaino) ecc... se pastore bene sarebbe avere al posto del mantello una pelliccia di pecora per coprire le spalle.

Nota: la figura del *liberto* (ex schiavo emancipato) era tipica fra Etruschi, Greci e Romani, mentre non era diffusa fra gli altri popoli. Un partecipante può scegliere questa tipologia per dare spessore o storia particolare al proprio personaggio.

Cacciatore / Esploratore (Tutti)

Questa classe è parte del popolo, ma sono di solito più adatti o esperti nell'agire all'aperto. Possono essere liberi o sottoposti ad un signore. Date le loro abilità sono spesso utili anche come esploratori negli eserciti.

Scopi:

- Ottenere impiego da parte di un Signore o di un Esercito
- Guadagnare denaro
- Progredire nel proprio lavoro e attività (economicamente o spiritualmente).

Attrezzatura iniziale: come un contadino/uomo libero ma sicuramente con delle calzature più adatte a muoversi nei boschi. Avranno un mantello (in stoffa o pelliccia) invece che la tebenna e bisaccia o zainetto a sacca oltre che delle armi adatte (giavellotti o arco e frecce). Spesso portavano copricapi in feltro o pelliccia.

Guerriero (Tutti)

Normalmente si tratta di un Mercenario al servizio di un signore o di una Città, ma può anche essere libero e indipendente (e quindi alla ricerca di un impiego oppure perché sta portando a termine una missione). Come il contadino e il cacciatore avrà delle tuniche semplici e un mantello/clamide adatto ad essere indossato con le armi, ma ampio, dato che spesso funge anche da coperta. Un guerriero etrusco-italico del IV secolo avrà tipicamente un elmo, un cardiophilax e uno scudo.

Scopi:

- Sconfiggere i nemici dei loro signori / città per guadagnare la fama e/o ricchezza.
- Progredire nella scala gerarchica grazie al valore dimostrato con l'uso delle armi.
- Guadagnare denaro.
- Acquisire fama.

Attrezzatura iniziale: oltre all'armamento base (anche in base alla razza) avranno preferibilmente delle calzature più resistenti e coprenti del solito sandalo aperto. Le armi principali sono spada e lancia, può avere anche una daga. Tipico è anche il possesso di una bisaccia dove riporre i propri averi. Le armature complete erano tipiche dei nobili o dei guerrieri importanti o veterani con molti "bottini di guerra" alle spalle...

Aruspice / Augure (Etrusco solamente)

Aruspice o Augure sono figure di rilievo nelle società etrusco-romane. Ci sono vari livelli di importanza all'interno di questi ruoli: ne fanno parte sia coloro che predicano il futuro di una giovane coppia di servi che vogliono sposarsi come coloro che determinano le sorti degli accordi fra nazioni... L'interpretazione del volere degli dei si applica a tutti i livelli. L'Aruspice è specializzato nel leggere le "interiora" di animali (specialmente il fegato), l'Augure può interpretare i fenomeni naturali, in particolare il volo degli uccelli, oltre ad i fenomeni atmosferici (lampi, che erano competenza dei *Turnut*, una branca di auguri specializzati nei fulmini, oppure lo stormire delle fronde degli alberi o altri eventi insoliti), e vengono quindi interrogati da tutti per dare una spiegazione a fatti occorsi o prodigi, soprattutto quando sono imprevisi o particolari (comete, eclissi, ecc...). Le loro profezie e conoscenze sono anche fonte di guadagno poiché spesso vengono richiesti come insegnanti e ricevono compensi per ogni profezia o servizio.

Scopi:

- Seguire la "Disciplina etrusca";
- Guadagnare denaro;
- Studiare la natura e le manifestazioni della volontà divina.

Attrezzatura iniziale: oltre ad indossare i costumi lunghi e tipici del loro ordine (augurale o aruspicina) avranno dei copricapi specifici (a punta per gli aruspici e a calotta per gli auguri). Inoltre dovranno procurarsi l'attrezzatura richiesta (lituo, coltello rituale, altri oggetti tipici del ruolo). L'aruspice avrà anche il caratteristico mantello frangiato. Le calzature saranno più ricercate e ben realizzate rispetto alla media. Dovrebbero avere tavolette di cera o pergamene su cui poter scrivere e studiare almeno i rudimenti dell'alfabeto etrusco.

Sacerdote (Druido: Ce, Sacerdote: E, Ca, G, R, I)

Sacerdote è colui (colei) che dedica la vita a seguire la volontà degli Dei; adora uno specifico dio o più di uno a seconda del pantheon e della religione, ed è spesso compensato dalle persone che adorano gli stessi dei tramite offerte. Una variante particolare è quella dei Druidi che più degli altri sono anche la fonte del sapere e i depositari dei segreti e della storia del popolo di appartenenza.

Ognuno di loro può avere delle caratteristiche specifiche. La maggior parte sono comunque persone più sagge della media e se seguono un gruppo lo fanno come consiglieri o guide spirituali, anche se spesso non si avventurano fuori dal loro tempio, a meno che non vi sia una buona ragione o per una missione particolare. Sono più spesso maggiormente istruiti della media in storia e materie scientifiche. È importante atteggiarsi in modo da rendere inequivocabile l'appartenenza a questo ruolo. I sacerdoti dell'antichità di solito non erano tenuti alla castità. A seconda della divinità o della razza potevano indossare costumi più o meno elaborati (per esempio semplice per i greci, più elaborato per i cartaginesi).

Scopi:

- Seguire la volontà e le indicazioni di una divinità (o gruppo di divinità)

- Guadagnare denaro per il tempio.
- Studiare la natura e le manifestazioni della volontà divina in essa.

Attrezzatura iniziale: oltre a delle tuniche lunghe sarà opportuno definire (soprattutto se si riescono a trovare fonti storiche) le caratteristiche del costume. Si avrà un bastone o altro simbolo ed una bisaccia o contenitore ove mettere gli oggetti che possono essere utili durante le cerimonie (incensi, unguenti, piccoli oggetti sacri). Spesso si occupano anche di vendere (direttamente o meno) oggetti votivi o porta fortuna/protezioni. Se hanno abilità di guaritore avranno con loro anche il materiale necessario per curare le ferite.

Guaritore (Tutti)

Sanno come trattare le ferite e le indisposizioni attraverso l'uso di piante e pozioni. La maggior parte dei villaggi avrà un saggio (uomo o donna) che conoscono le arti di guarire. Altre volte, quando la divinità è affine alle arti curative, sono gli stessi religiosi che si occupano anche della salute dei fedeli.

Scopi:

- Guarire le persone ferite o ammalate.
- Guadagnare denaro
- Seguire la volontà delle divinità o proteggere i loro adoratori (per religiosi solamente)
- Guadagnare stima e protezione da parte delle persone guarite (per Guaritore normale solamente).

Attrezzatura iniziale: oltre al costume di uomo libero (semplice ma anche più elaborato) avrà una borsa (o altro contenitore utile) dove mettere bende, erbe, pozioni e altro materiale da usare come medicina (si lascia libero arbitrio e fantasia ad ognuno per essere attrezzato al meglio riguardo questo aspetto, che può essere determinante). Le calzature sono ben curate. Se non etrusco seguirà la moda del suo popolo.

Cerusico (E, G, Ca)

Un tipo di guaritore specialista che ha approfondito l'arte della cura utilizzando anche la chirurgia.

Scopi:

- Guarire le persone ferite
- Guadagnare denaro
- Guadagnare stima e protezione da parte delle persone guarite.

Attrezzatura iniziale: *Quelle del Personaggio che diventa Cerusico.* Di solito ha il materiale del Guaritore con più attrezzi e oggetti specifici ad uso dei medici dell'antichità.

NOTA: E' una professione laica e rara, ma molto preziosa. Spesso provengono da famiglie nobili o ricche e hanno di frequente un assistente. I Cerusici sono gli unici che possono condurre a buon fine operazioni di amputazione o di recupero di ferite gravi, quindi oltre ad avere quello che ha un Cerusico avrà anche degli attrezzi specifici (come quelli chirurgici).

Nobile (tutti)

Una figura "leader", che spesso possiede terra o ha una grande ricchezza. Un Nobile può essere un oligarca di una Città o essere al comando di un esercito o di una banda guerriera. Spesso assumono servitori per farsi aiutare ad armarsi, preparare cibo, occuparsi della casa e della famiglia, ecc... *chi sceglie questa tipologia di personaggio deve avere abiti ed atteggiamento adeguati a tale status, per questo è necessaria una maggiore interpretazione; ruolo che si sconsiglia alla prima partecipazione. E' anche importante studiare gli eventi storici ma anche ciò che è successo nelle edizioni precedenti per entrare bene nel proprio personaggio.*

Scopi:

- Servire la Città o gli interessi della famiglia o del proprio re.
- Acquisire nuove terre o aumentare i propri averi in generale
- Acquisire fama
- Proteggere la propria terra o la propria gente
- Progredire nella gerarchia sociale fra i nobili.

Attrezzatura iniziale: Oltre ad avere vestiti più ricchi e vistosi potranno possedere armature complete, armi ecc... la quantità di denaro disponibile sarà calcolata prima dell'evento con il "Gioco di Potere di Vulci". Tutti i nobili etruschi appartengono a famiglie di Vulci che sono integrate e inserite nel sistema politico per cui si avranno alberi genealogici e rapporti fra le varie famiglie che devono essere ben chiari ai vari partecipanti... Un nobile aveva quasi sempre anche responsabilità politiche e religiose, per cui i due ruoli erano spesso correlati.