

# Live System

## Sistema di Gioco

### Attributi

I personaggi sono descritti in termini di tre *attributi*: *corpo*, *mente* e *anima*; in ognuna di queste categorie un personaggio possiede un certo punteggio, maggiore è il punteggio che un personaggio possiede in una categoria migliori saranno le sue prestazioni in quel campo.

- **Corpo**: rappresenta la capacità fisiche del personaggio, la forza bruta, la costituzione e i Punti Ferita.
- **Anima**: rappresenta la forza spirituale del personaggio, la saggezza e la prontezza di spirito.
- **Mente**: rappresenta l'intelligenza e quindi la capacità di resistere alla maggior parte degli incantesimi.

In nessun caso un qualsiasi punteggio può mai superare il valore massimo di **cinque**.

### Combattimento

Per combattimento si intendono tutte quelle situazioni capaci di infliggere danni ad un avversario:

- ❖ **Armi**: colpire l'avversario con un'arma in lattice, caricando il colpo di almeno 90°. E' vietato colpire la testa o le parti genitali, pena l'immediata esclusione dal gioco. Tutte le armi infliggono sempre e comunque **1** danno.
- ❖ **Abilità, magia o trappole**: gridare a voce alta una *chiamata* (vedi sotto) indicando uno o più bersagli.

### Chiamate

Una *chiamata* avviene quando un giocatore urla una frase mentre indica uno o più avversari, attivando così una magia o una abilità speciale. Se il giocatore esegue la chiamata con entrambe le braccia stese in avanti, tutti i giocatori all'interno del settore angolare sono bersagli del potere attivato. La mano (o le mani) che indica il bersaglio deve essere libera e non può contenere alcun oggetto o arma. Il corpo della vittima deve essere visibile almeno al 50% per essere un bersaglio valido della chiamata.

Una *chiamata* deve sempre iniziare con una delle seguenti parole chiave:

- **DISARM**: la vittima deve gettare tutte le armi che sta impugnando (può riprenderle subito dopo).
- **TERROR**: la vittima fugge nella direzione opposta alla chiamata per 5 minuti.
- **STUN**: la vittima cade addormenta per 5 minuti (si sveglia subito se viene ferita, toccata o perquisita).
- **BLOCK**: la vittima rimane paralizzata per 5 minuti (ma è cosciente). E' consentito sfilare oggetti dalle mani della vittima mentre è paralizzata.
- **MALUS**: la vittima subisce un danno fisico (cioè perde un Punto Ferita).

Effettuare una chiamata fa scattare una situazione di combattimento. Vi sono invece chiamate che non sono equiparate al combattimento e quindi non possono essere lanciate durante uno scontro:

- **APPELLO**: una magia o abilità del tipo "individuazione del magico" (entro 5 passi).
- **SPELL**: una magia statica che deve essere spiegata a parole dopo la chiamata.
- **FAIR ESCAPE**: il personaggio si allontana per 5 minuti dall'area di gioco (con la mano alzata).
- **NULL**: annulla l'ultima magia statica o una Fair Escape.

Quando sentite una chiamata potete scegliere tra due comportamenti:

1. Non guardare verso la voce e subire automaticamente gli effetti dalla chiamata, senza alcuna sfida.
2. Guardare verso la voce per verificare se siete il bersaglio della chiamata.

Se scoprite che la chiamata non vi riguarda si considera che l'evento ha distratto per un attimo il vostro personaggio (in altre parole non si è fermato il tempo di gioco), e la partita prosegue normalmente. Se invece scoprite di essere il bersaglio dell'attacco sarà necessario risolvere una sfida (vedi sotto).

## Sfide

Per risolvere una sfida occorre confrontare il numero della chiamata con il proprio punteggio nella categoria degli attributi coinvolta. Se il numero è uguale o superiore al punteggio della vittima la chiamata ha avuto successo e le eventuali conseguenze hanno effetto immediato.

Se invece non viene dichiarata la categoria degli attributi la chiamata ha effetto automatico. Ad esempio, se un giocatore grida *Malus* tutti i bersagli subiscono 1 danno, qualsiasi siano i loro punteggi.

*Esempio:* un ladro grida *Block Corpo Tre* e stende le braccia in avanti, individuando un settore angolare contenente alcuni personaggi. Tra questi, tutti coloro con un punteggio pari ad 1, 2 o 3 nel Corpo restano paralizzati per 5 minuti. I personaggi con un punteggio 4 o 5 nel Corpo rimangono storditi un paio di secondi (il tempo di girarsi a guardare il ladro), quindi riprendono a giocare normalmente. Notare che se uno di questi giocatori non si voltasse, dovrebbe restare bloccato come gli altri (regola 1 della *chiamata*).

**Nota:** in questo gioco è permesso *bluffare*, cioè chiamare un numero più basso per non svelare la propria forza oppure fingere di subire le conseguenze di una chiamata. Non è invece consentito *imbrogliare*, cioè chiamare un numero più alto, pena l'immediata espulsione della partita.

## Salute

Ogni personaggio deve tenere a mente i danni subiti dalle armi o dalle chiamate *Malus*, quando riceve un numero di danni (Punti Ferita) pari al suo livello di Corpo cade a terra ferito a morte e diventa *moribondo*. Se un personaggio riesce a scappare finché è ancora in piedi si assume che ha subito solo ferite superficiali, quindi con un po' di riposo (almeno 5 minuti) torna perfettamente sano (i.e. recupera tutti i Punti Ferita persi).

Un personaggio moribondo:

- Non può muoversi, ma deve restare sdraiato o seduto a terra (può solo bere pozioni guaritrici).
- Non può usare magie nè abilità, tranne quando diversamente specificato dall'abilità stessa.
- Se interrogato può solo rispondere bisbigliando “sì” o “no”.
- Chiunque può rubargli le armi o le monete d'oro, ma non i Punti Vita (vedi sotto).
- Perde in automatico qualsiasi sfida (ma non riceve alcun danno fisico supplementare).

Un personaggio muore se è moribondo a fine partita (il giocatore conserva la metà dei PX acquisti).

## Punti Vita

Un personaggio inizia sempre la partita con almeno 1 Punto Vita (PV), rappresentato da un'apposita carta, che indica la sua forza vitale. I PV non vanno confusi con i Punti Ferita, ogni personaggio ha un numero di Punti Ferita pari al suo punteggio in Corpo: quando riceve un danno (o subisce un *Malus*) perde un Punto Ferita.

Quando un giocatore è *moribondo* chi lo ha ferito a morte ha il diritto di rubargli **1 PV**, oppure può concedere questo diritto ad altri. I PV accumulati in questo modo servono ad attivare alcune abilità speciali o alcune magie.

Un personaggio moribondo rientra in gioco solamente se viene curato tramite abilità o magia, oppure se viene trasformato in uno non-morto (zombie). Le regole di guarigione, rigenerazione o resurrezione sono conosciute solamente dai personaggi che possono applicarle.

**Nota:** un giocatore sprovvisto di PV diventa automaticamente moribondo (a parte i non-morti).

## Non morti

In alcuni casi un personaggio moribondo può diventare uno *zombie*, ovvero un non morto. Questo è l'unico caso in cui un personaggio è in gioco anche se sprovvisto di PV. Gli zombie devono rispettare le seguenti regole:

- Il loro punteggio di Mente è sempre considerato pari a zero.
- Non posso parlare, possono però farsi intendere a gesti o grugniti.
- Mantengono la scheda e possono usare le abilità speciali, ma non possono usare la magia.
- Se diventano moribondi non possono morire e si rialzano automaticamente dopo 5 secondi.
- Se non sono agli ordini di un Negromante, attaccano (o infastidiscono) tutti a caso.