

Live System

Gestione del Personaggio

Classe dei personaggi

Un personaggio è individuato dalla classe, attributi e abilità, caratterizzati da una descrizione o da un punteggio compreso tra 1 (molto scarso) e 5 (superlativo). Ogni personaggio inizia con 6 punti negli attributi, distribuibili a piacimento. *Esempio*: 3 in Corpo, 2 in Mente, 1 in Anima; oppure 2 in Corpo, 2 in Mente, 2 in Anima.

Tutti i personaggi sono multi-classe, quindi possono avere livelli diversi distribuiti tra le seguenti classi:

- **Guerrigero**: ha accesso alle abilità di combattimento e dispone di parecchi PV iniziali.
- **Ladro**: è in grado di costruire trappole e possiede alcune abilità speciali.
- **Mago**: lancia incantesimi utili nel combattimento (Acqua, Aria, Terra e Fuoco) ed è un esperto manipolatore della mente (Incantamento). Inoltre è in grado di leggere l'alfabeto magico (*Lettura del Magico*).
- **Chierico**: lancia incantesimi come il Mago, ma è specializzato nelle magie di guarigione, resurrezione e investigazione. Inoltre è in grado di contrastare (*countermagick*) le magie statiche.

I personaggi *Spell-Caster*, cioè Maghi e Chierici, possono lanciare solo incantesimi di livello pari o inferiore al livello della classe, quindi un Mago di 2° livello può usare solo incantesimi di 1° o 2° livello.

Spendere i Punti Esperienza

I giocatori dispongono di un certo numero di PX (Punti Esperienza) con i quali far crescere il proprio personaggio, spendendoli possono aumentare i punteggi negli attributi o nelle abilità. In fase di creazione del personaggio vengono assegnati 6 PX che il giocatore può spendere come desidera.

Livelli di classe

Un nuovo livello costa **4 x** il livello attuale: quindi passare al secondo livello costa 4 PX, il terzo 8 PX e così via.

Esempio: un giocatore ha scelto di fare il Guerriero (la scelta della prima classe è gratuita, non costa PX) e nel corso di alcune partite ha guadagnato 6 PX. Può quindi spendere 4 PX per diventare un Guerriero di 2° livello, e gli rimangono ancora 2 PX che può conservare per il futuro.

Attributi

Aumentare i propri attributi costa **5 x** il punteggio attuale. Quindi un personaggio con Corpo = 2 dovrà spendere 10 PX per avere Corpo = 3, poi dovrà spendere 15 PX per avere Corpo = 4 e così via.

Abilità e magie

I costi delle magie e delle abilità dipendono dalla classe del personaggio e seguono regole differenti. In ogni caso è obbligatorio comprare le abilità e le magie seguendo l'ordine specificato.

Esempio: se Mago di 2° livello vuole comprare l'incantesimo *Orazione*, che è la prima magia di 2° livello nella sfera di Incantamento, deve prima acquistare tutti gli incantesimi di 1° livello nella stessa sfera (cioè *Incantamento*, *Intimorire* ed *Oblio*).

Guadagnare Punti Esperienza

Al termine di ogni partita il Master assegna dei punti esperienza col seguente criterio:

- 2 PX a tutti i partecipanti per la presenza (compreso il Master e le eventuali comparse).
- 1 PX ai giocatori che hanno raggiunto il proprio obiettivo (briefing iniziale).
- 1 PX ai giocatori che hanno avuto un ruolo propositivo o migliorato la qualità del gioco (extra).
- 1 PX per ogni Moneta d'Oro o Punto Vita posseduta a fine partita (oltre a quelli iniziali).

Oggetti speciali

Ogni personaggio deve possedere degli oggetti speciali per esercitare le abilità della classe:

- **Guerrigero:** il giocatore deve possedere delle *armi in gomma piuma* per usare abilità come “Spada corta”, “Scudo”, “Spadone a due mani” ecc.
- **Ladro:** il giocatore deve possedere una *scatola degli attrezzi*, di dimensioni pari ad una scatola di scarpe, per avere il diritto di piazzare trappole. La scatola degli attrezzi deve contenere un quaderno con la descrizione delle trappole approvate dal Master.
- **Mago:** il giocatore deve possedere un *grimonio* per avere il diritto a lanciare incantesimi. Il grimonio deve contenere una descrizione delle magie approvate dal Master.
- **Chierico:** il giocatore deve possedere un *breviario* per avere il diritto a lanciare incantesimi. Il breviario deve contenere una descrizione delle preghiere approvate dal Master.

Multiclasse

Un personaggio paga **2 PX** per comprare il 1° livello in una seconda classe, **3 PX** per il 1° livello della terza classe e **4 PX** per il 1° livello della quarta classe. Questo vale per qualsiasi sia la classe, l'unica cosa di cui si tiene conto è l'*ordine* con cui le nuove classi vengono comperate.

Esempio: un Chierico paga 2 PX per comprare un livello di Guerriero diventando un Chierico-Guerriero, se poi vuole apprendere anche le arti dei Ladri deve spendere 3 PX per un acquistare un livello di Ladro.

Abilità dei multiclasse

Il giocatore può acquistare magie o abilità di qualsiasi classe purché abbia il livello appropriato per quella classe, il costo delle abilità viene però moltiplicato per il **fattore di classe**, che coincide con il *numero ordinale* della classe. Quindi le abilità della 2° classe costano il doppio, quelle della 3° classe il triplo e così via. La regola si applica anche all'acquisto di nuovi livelli nelle altre classi (a parte il 1° livello, vedi sopra).

Esempio: Un “Mago 3° livello - Guerriero 2° livello” può comprare tutti gli incantesimi dei Maghi (di 1°, 2° e 3° livello) al costo normale. Se invece acquista le abilità di combattimento dei Guerrieri (di 1° o 2° livello) le dovrà pagare il doppio (X 2) rispetto ad un Guerriero. Se poi avesse anche un livello nella classe dei Ladri, potrebbe comprare le abilità del Ladro pagandole il triplo.

Tenendo conto di quanto detto si hanno ad esempio i seguenti multiclasse “tipici”:

CLASSE	SPECIALIZZAZIONE	COSTI DELLE ABILITA'			
		Guerrigero	Ladro	Mago	Chierico
Guerrigero	Ranger	X 1	X 2	X 3	X 4
	Scout	X 1	X 3	X 2	X 4
	Paladino	X 1	X 4	X 3	X 2
Ladro	Cacciatore	X 2	X 1	X 3	X 4
	Elfo	X 3	X 1	X 2	X 4
	Predicatore	X 4	X 1	X 2	X 3
Mago	Mago “D&D”	X 3	X 2	X 1	X 4
	Illusionista	X 4	X 2	X 1	X 3
	Stregone	X 4	X 3	X 1	X 2
Chierico	Chierico “D&D”	X 2	X 3	X 4	X 1
	Monaco Guerriero	X 2	X 4	X 3	X 1
	Druido	X 4	X 3	X 2	X 1

Siccome alcune chiamate dipendono dal livello del giocatore, per i multiclasse valgono le seguenti regole:

- **Abilità Speciali:** per le chiamate delle abilità speciali si considera il livello X della classe corrispondente. Quindi un *Guerrigero 3° - Ladro 1°* chiamerà le trappole come un Ladro di 1° livello.
- **Arti Arcane:** per le chiamate degli incantesimi si considera il livello più alto dello *Spell Caster*. Quindi un personaggio *Mago 3° - Chierico 1°* lancerà tutti gli incantesimi e le preghiere col numero 3 al posto della X (compresa la magia di contrasto).