

Live System

Frequently Asked Questions

Sistema di gioco

1. **Nessuna abilità:** di norma il vostro personaggio sa solamente *parlare, camminare, correre, nascondersi, scrivere, leggere, bere, mangiare e usare l'acciarino*. Quindi, se non avete l'abilità sulla scheda non potete usare nemmeno impugnare una spada o un bastone. Anche per chiamare una *Fair Escape* occorre possedere l'apposita abilità.
2. **Serrature e Pozioni:** potreste trovare delle buste con delle istruzioni, di solito rappresentano serrature o pozioni. Se non avete le abilità o i punteggi non apritele. Se avete dubbi non apritele.
3. **Pergamene Magiche:** le pergamene magiche contengono degli *Spell* che possono essere lanciati da qualsiasi Mago o Chierico. Il giocatore deve leggere a voce alta le parole esatte scritte sul foglio e poi chiamare *Spell X* (che è scritto in rosso perché “non esiste”).
4. **Timbri ed apparenze:** tutti gli oggetti “facenti funzione” (serrature, pozioni, monete d'oro ecc.) sono timbrati e firmati. Tutto il resto invece appare così com'è.
5. **Uso delle abilità:** è necessario simulare l'utilizzo dell'abilità speciali mimando le operazioni necessarie. Ad esempio, prima di chiamare un *Appello Trappole* un Ladro potrebbe fingere di tastare il terreno con un bastone, oppure sdraiarsi sul terreno per studiare la zona dell'appello.
6. **Lancio di incantesimi:** E' opportuno (ma non obbligatorio) leggere le formule magiche dal Grimonio o dal Breviario, unite ad una qualche gestualità. E' comunque concesso usare formule veloci oppure mormorare a bassa voce: la recitazione della formula serve solo ad incentivare la recitazione, non fa quindi parte del sistema di gioco.
Esempio: una magia al tocco deve essere rapida nell'esecuzione, per cui si consigliano formule veloci, come ad esempio “Ank, Hor, Rar”.
7. **Punti Mana:** Maghi e Chierici possono lanciare magie finché vogliono, senza consumare alcuna forma di energia o “mana”. Usate però il buon senso: se un mago girasse per i boschi urlando *Appello Oro* ogni trenta secondi, nel giro di un paio di minuti gli altri personaggi potrebbero decidere di imbavagliarlo per avere un po' di quiete.
8. **Trappole:** le trappole dei Ladri scattano solamente se il ladro è nascosto nei pressi. Quindi se finite dentro qualcosa che assomiglia ad una trappola ma nessuno grida una chiamata entro un paio di secondi, siete salvi e potete proseguire (senza toccare la trappola). Volendo potete distruggere la trappola con un bastone: questo per simulare che il vostro personaggio la fa “scattare a vuoto”.
9. **Punti Vita:** il diritto a rubare un PV dal moribondo spetta a chi gli ha dato il “colpo di grazia” (anche se è uno zombie). Può succedere che nessuno abbia la possibilità di rubare tale PV: in tal caso lo sconfitto rimane moribondo senza perdere il PV (il PV non serve a nulla se il giocatore non è in grado di curarsi).
10. **Guarigione:** se un moribondo torna in vita recupera tutti i Punti Ferita di cui dispone. Quindi un personaggio con Corpo = 3 quando viene curato rientra in gioco con 3 Punti Ferita.

11. **Fair Escape:** alcune abilità speciali permettono di chiamare una *Fair Escape*. Quest'abilità può essere usata solo se il giocatore non è circondato ed ha accesso ad almeno una via di fuga praticabile. Il giocatore inoltre deve essere ad almeno 5 passi dagli avversari. La *Fair Escape* non può essere chiamata durante una situazione di combattimento.
12. **Incantamento:** le magie di Incantamento sono di due tipi: *amicizia* e *comando*.
- *Amicizia:* il bersaglio si comporta amichevolmente col mago, si fida di lui e lo difende se necessario. Gli effetti dell'amicizia finiscono immediatamente se il mago minaccia il bersaglio. La vittima soddisfa le piccole richieste del mago, come un caro amico a cui si chiede un favore.
 - *Comando:* il bersaglio è ipnotizzato ed ubbidisce senza pensare ad un singolo ordine. Può rifiutarsi di obbedire solamente agli ordini che lo mettono in pericolo di vita, quindi la vittima obbedirà agli ordini più umilianti, come "abbaia", "puliscimi le scarpe", "dimmi la verità", ma può rifiutare ordini lesionisti come "salta da quel burrone", "ucciditi con la spada" ecc. Non valgono ordini come "ubbidiscimi per sempre" o simili. Gli effetti del comando non vengono interrotti se il mago minaccia o attacca il bersaglio, ma finiscono in ogni caso entro 5 minuti.
13. **Imbavagliare:** un personaggio imbavagliato non può fare *chiamate*. Quindi Maghi e Chierici imbavagliati non possono lanciare incantesimi che richiedano una chiamata, ma possono usare le magie "automatiche" o i "rituali". Anche Ladri e Guerrieri imbavagliati non possono usare le abilità che richiedono una chiamata: questo si spiega pensando che per attivare l'abilità speciale serva una respirazione profonda di bocca e naso, quindi un personaggio imbavagliato non riesce ad usare le abilità a "chiamata". Può però usare le altre abilità (esempio: "usare armi").
14. **Legare:** nel caso di un personaggio legato basta usare un po' di buon senso. Se un Guerriero riesce ad impugnare una spada anche con le mani legate, ovviamente può combattere. Analogamente, un Mago con le mani legate potrebbe riuscire a lanciare incantesimi al "tocco" o al "bersaglio", ma sicuramente non riuscirà a lanciare incantesimi ad "area" (perché non riesce ad indicare la zona).
15. **Perquisire:** la perquisizione è possibile solamente nei confronti di un giocatore paralizzato o moribondo. Colui che perquisisce deve arrivare a contatto col bersaglio, alzare la mano destra e dire "ti perquisisco". La vittima deve consegnare tutti gli oggetti di gioco, anche se nascosti o di piccole dimensioni, come ad esempio monete d'oro, documenti, armi. Non vanno invece consegnati gli eventuali Punti Vita, il briefing e la scheda del personaggio.
16. **Zombie e Punti Vita:** un moribondo può essere tramutato in zombie anche se possiede ancora dei Punti Vita. Allo stesso modo, uno zombie può prelevare 1 Punto Vita da ogni giocatore che uccide.

Recitazione del personaggio

1. **Come funziona:** ogni giocatore interpreta un personaggio, descritto da alcune caratteristiche riportate su un foglio di carta detto *scheda del personaggio*, la cui approvazione spetta all'arbitro (il direttore del gioco, detto anche *Master*). Dopo aver controllato le schede l'arbitro comunica gli eventuali indizi (detti *briefings*) per assegnare una missione o obiettivo a ciascun giocatore. Una volta che tutti i personaggi sono pronti, si definisce l'area di gioco e le condizioni di fine partita (solitamente fissando un orario), dopodiché la partita può iniziare. La presenza del Master non è necessaria durante il gioco, non esistono pause o interruzioni (tranne che in caso di emergenza) e la partita si svolge praticamente in tempo reale.
2. **Obiettivo del PG:** *fate vobis*. Il briefing serve solo a darvi un obiettivo che vale 1 PX. Se trovate un obiettivo più interessante siete liberissimi di agire diversamente e rinunciare al PX della missione. Per lo stesso motivo, la partita continua anche se avete già raggiunto il vostro obiettivo.
3. **Fazione:** la fazione non è scritta sulla scheda, questo perché (come il briefing) è solamente una “condizione iniziale”. Durante il gioco il personaggio può ascoltare altri punti di vista e cambiare fazione. Ricordate però che agli occhi della fazione che abbandonate sarete dei traditori.
4. **Uscire dal gioco:** se il vostro personaggio ha motivo per fuggire dalla zona di gioco deve allontanarsi dalla vista di tutti gli altri giocatori e poi alzare la mano. Da questo momento il personaggio è fuori gioco e deve tornare immediatamente al campo base (la zona “bandus”). Ovviamente non è consentito uscire e rientrare dal gioco nella stessa partita.
5. **Zombie:** a qualcuno tocca “star sotto” per far divertire gli altri, proprio come a nascondino (pensate alle comparse del Fantasy tradizionale). Quindi se vi capita di diventare zombie non abbandonate la partita. Ricordate che esistono incantesimi in grado di farvi tornare umani.
6. **Perdere le cose:** se perdete l'unico PV che avete diventate moribondi. Se perdete la Scatola degli Attrezzi, il Grimonio o il Breviario non potete usare più le abilità speciali. Se perdete le M.O. che vi vengono assegnate ad inizio partita, perdete 1 PX per ciascuna M.O. smarrita. Questo non implica che non potete *cedere* questi oggetti: potete dare una M.O. ad un altro personaggio, ma entro fine partita dovete dirlo al Master. A fine gioco il beneficiario dovrà restituire la M.O. ricevuta al Master, se invece l'ha smarrita sarà lui a perdere 1 PX.
7. **Conoscere i fatti:** sia i moribondi che gli zombie possono tener conto delle informazioni che accadono attorno a loro. Ad esempio, se Tizio ruba ad un personaggio moribondo che poi viene curata, quest'ultimo è in grado di riconoscere colui che l'ha derubato. Questo perché “fingere di non sapere” è sempre un problema, a volte si finge così bene da non capire che si *potrebbe* capire comunque. Cio' penalizza i bravi giocatori e premia chi non fa del buon role-play.

Punti Esperienza

1. **Abilità speciali:** il LIST è un sistema che si basa sul principio della *funzionalità* anziché quello della *simulazione*. Se alcune abilità sembrano “troppo potenti” è solamente perché non si è compresa la filosofia del sistema. Consideriamo ad esempio l’abilità “Rigenerare”: un guerriero che per qualche ragione possiede 3 PV potrebbe risorgere 3 volte durante una partita. Se ciò sembra “troppo potente” è solo perché pensiamo che l’abilità stia veramente simulando la morte e la resurrezione del personaggio. Invece dobbiamo giudicare l’abilità dal un punto di vista funzionale: di fatto è come se il personaggio avesse 9 PF, in quanto dopo 9 colpi non si rialza più. Da questo punto di vista l’abilità non è per niente potente, anzi: il personaggio è più debole di un guerriero da 9 PF, perché ogni 3 colpi è costretto a diventare moribondo (col rischio di perdere l’equipaggiamento). Lo stesso discorso va applicato a tutte le altre abilità “potenti”, come la Fair Escape, la magia a ripetizione (senza mana) ecc.
2. **Crescita dei personaggi:** nel LIST la crescita dei personaggi è volutamente lenta. L’ammontare di PX assegnati è un compromesso tra giochi come Vampiri Live (dove il “giocatore medio” acquista una sola nuova abilità una volta al mese) e il Live Fantasy tradizionale (dove il “giocatore medio” acquista due-tre nuove abilità ad ogni partita). Questo perché nel LIST un giocatore “potente” non lancia Fire Ball su qualche comparsa vestita da orchetto, ma potrebbe sterminare i giocatori nuovi che sono alla prima partita.
3. **Spesa dei PX:** Il sistema è bilanciato sugli estremi del personaggio “verticale” contro quello “orizzontale”. Ad esempio dopo 4-5 partite il giocatore medio ha guadagnato circa 20 PX, per cui le due scelte possono essere espresse dai seguenti stereotipi:
 - Crescita verticale: Mago di 2° livello (4 PX) con quasi tutti gli incantesimi di (17 PX).
 - Crescita orizzontale: Chierico di 1° livello (con diritto al Null) e terna di attributi 4-2-2.Il mago "verticale" non riesce ad essere efficace contro il personaggio difensivo (ci vogliono gli incantesimi di 4° e 5° livello per agire su un personaggio con Mente pari a 4). Viceversa, il personaggio difensivo può fregare il mago solamente con l'astuzia.
4. **Mission Impossible:** può succedere che il master assegni una “missione impossibile” al personaggio: il giocatore potrebbe avere quindi l’impressione di essere penalizzato in quanto non c’è modo di guadagnare 1 PX per il raggiungimento dell’obiettivo. Bisogna guardare le cose da un’altra prospettiva: la missione non serve a distribuire PX ma a “indirizzare” la partita in certe direzioni. *Esempio:* un soldato riceve la missione “devi andare in giro per il bosco da solo e trovare un gufo”. Potrebbe essere che il master abbia nascosto uno scrigno zeppo di monete d’oro e vuole scatenare un “ritrovamento casuale”, da cui la missione astrusa. Quasi sicuramente il soldato non troverà il gufo, ma la missione gli dà l’opportunità di tornare a casa con un montagna di PX (se trova lo scrigno).
5. **Penalità:** eventuali gravi errori nell’applicazione delle regole, anche se in buona fede, vengono puniti con la sottrazione di 1 PX. Perciò se avete un dubbio su una chiamata la cosa migliore è subirla senza discutere: se poi si scoprisse che non vi riguardava, e che il vostro *fair-play* vi ha seriamente danneggiato, vi verranno assegnati dei PX per la recitazione. Ricordate che *in un gioco di ruolo non si vince né si perde, l’importante è divertirsi nel recitare*.