

## INTRODUZIONE

NeoS Live è un regolamento per giochi di ruolo dal vivo, nato con il preciso proposito di essere facile da comprendere e di semplice gestione per il Narratore.

Sicuramente questo proposito ha portato a delle notevoli semplificazioni, che disturberanno i più fanatici del realismo, ma che nonostante tutto gli donano un'ottima giocabilità senza inficiarne troppo la credibilità.

## CARATTERISTICHE

Le Caratteristiche del NeoS Live rispecchiano in pieno lo spirito con il quale è stato creato e per tale ragione sono solamente tre: CORPO, MENTE e SPIRITO.

Anche se possono sembrare poche, grazie alla loro ampiezza sono le migliori per poter gestire tutte le situazioni nella massima leggerezza.

Vediamole singolarmente:

### **CORPO (COR):**

Rappresenta la qualità media del fisico del personaggio e ne prende in considerazione tutte le componenti, come ad esempio le prestazioni e la robustezza.

**Punti Corpo (Pcor):** Rappresentano il livello di salute fisica del personaggio. Il loro valore massimo è normalmente pari a quello del COR. Durante la cronaca questi punti possono essere persi a causa di ferite, malattie o traumi e riguadagnanti grazie alle cure mediche, alla rigenerazione eccetera.

Se il loro valore scende a 0 si ha la morte fisica dell'individuo entro COR minuti.

### **MENTE (MEN):**

Rappresenta il pensiero astratto e sfuggente, che secondo leggi ancora ignote porta all'intuizione, alla logica ed alla comprensione. In questa caratteristica trovano sede anche le capacità psichiche, quali la chiaroveggenza, la telepatia e la psicocinesi. Per questo non è intesa solo da un punto di vista neurologico, ma assume un carattere quasi metafisico.

**Punti Mente (Pmen):** Esprimono l'insieme delle energie mentali del personaggio e vengono persi e recuperati frequentemente durante la narrazione. Ogni volta che il personaggio sfrutta le sue capacità mentali per l'utilizzo dei poteri psichici i Pmen diminuiscono, per essere poi risanati con il riposo o il trascorrere del tempo.

Il valore massimo dei Pmen è solitamente pari alla statistica MEN, mentre il loro recupero avviene spontaneamente al ritmo di 1 punto ogni 3 ore di normale attività ed una di completo riposo.

### **SPIRITO (SPI):**

Anima e parte completamente metafisica di ogni creatura. A lui vengono accreditati strani poteri e rimane in gran parte avvolto nel mistero. Rappresenta sia le virtù ed il coraggio che le capacità magiche e mistiche.

**Punti Spirito (Pspi):** Simboleggiano la quantità di energie spirituali possedute dal personaggio e come per le precedenti possono diminuire ed aumentare spesso volte durante la cronaca. L'utilizzo della magia è il loro principale campo d'impiego.

Il valore massimo è normalmente pari a quello della caratteristica relativa, lo SPI. Il recupero naturale segue il ritmo di 1 punto ogni 3 ore di normale attività ed una di riposo.

Le Caratteristiche di ogni personaggio e creatura vengono stabilite in base alla Classe di appartenenza, anche se nulla vieta di modificarle in base alle peculiarità del giocatore. Un Guerriero avrà alti valori di Corpo e bassi di Spirito, mentre uno Stregone l'esatto contrario.

## **ABILITÀ**

In questo regolamento le Abilità vengono intese come attitudini particolari tipiche della Classe d'appartenenza del personaggio. Tutte quelle base non hanno necessità di essere descritte, poiché già in possesso del giocatore stesso. Ad esempio non occorre dare un valore o un'abilità all'arrampicarsi, perché è il giocatore stesso che lo deve compiere durante l'avventura e la differenza sta solo nel fatto che lo sappia fare realmente oppure no. Le Abilità di Classe sono invece quelle che permettono di rappresentare i vantaggi che la carriera ha dato al personaggio e quello che ha imparato nel suo passato e dalla sua professione.

Il saper utilizzare una magia, creare una pozione curativa da semplici erbe o potersi celare nelle ombre senza essere visto, sono tipici esempi di queste attitudini.

Nella descrizione di ogni classe sono indicate le Abilità tipiche ed un'eventuale descrizione e tutti i personaggi di quella carriera le posseggono.

Vediamo ora le principali:

### **PREPARARE POZIONI**

I possessori di quest'abilità sono in grado di preparare unguenti e pozioni miscelando i giusti elementi nelle dosi corrette. Questo significa che non basta raccogliere quanto necessario e metterlo insieme per ottenere il filtro desiderato, ma bisogna anche conoscere il corretto processo di preparazione, che solo i possessori di questa abilità padroneggiano. Nella descrizione di ogni pozione devono essere specificati: ingredienti, loro dosi ed effetti.

### **PASSO FURTIVO**

Quest'abilità permette al personaggio di muoversi in modo silenzioso e difficilmente percepibile.

Gli avversari e gli animali saranno in grado di sentirli solo alla metà della normale distanza. Tale capacità risulta molto utile durante la caccia, dove ogni creatura ha una distanza di fuga caratteristica, al di sotto della quale scappa senza possibilità di essere catturata.

### **MAESTRO dell'OCCULTAMENTO**

Chi possiede quest'abilità è in grado di nascondersi in modo impeccabile, mimetizzandosi tra le piante o dietro ripari efficaci. Per essere applicata necessita di una posizione idonea (non ci si può nascondere in piedi in mezzo ad una radura) e non ci si deve muovere assolutamente. Il personaggio che si nasconde deve dichiararlo apertamente e cessare ogni azione. In tal caso non potrà più essere individuato da tutte le creature che utilizzano la vista e l'udito come sistema di percezione. Uno spirito che "vede" con la vera vista o un segugio che utilizza l'olfatto potranno trovarlo normalmente.

### **MAGO**

Questi potenti personaggi sono in grado di padroneggiare le possenti arti magiche grazie all'utilizzo dei loro Punti Spirito (Pspi). Ogni mago può usare solo gli incantesimi della scuola che domina. Ad esempio un Druido conoscerà la Magia della Selva e sarà in grado di usare solo quelli di questa categoria. Nel profilo del mago deve essere segnato il nome degli incantesimi conosciuti, oppure il numero di quelli che si possono scegliere.

## **MANI del GUARITORE**

*Efficacie abilità che permette al personaggio di curare 1 Punto Corpo (Pcor) ad un'altra creatura ogni 10 secondi. Per ogni punto sanato il guaritore sacrifica 1 Punto Spirito dei propri. Il limite di quest'abilità risiede nel fatto che non si possono curare le proprie ferite, ma solo quelle altrui.*

## **INTERVENTO DIVINO**

*Uno dei doni più potenti, che permette di richiedere un intervento divino per soddisfare una qualsiasi richiesta. Normalmente un personaggio dispone di un solo aiuto e quindi va utilizzato con estrema saggezza e cautela. Una volta che un giocatore sceglie di sfruttare quest'abilità deve invocare l'intervento e porre la sua richiesta. Il Narratore deciderà se esaudire il desiderio oppure ignorarlo. In caso di mancato aiuto non sarà perduto e potrà essere utilizzato in futuro.*

## **MAGIA**

*La magia è la capacità di utilizzare le forze del proprio spirito per realizzare prodigi eccezionali che superano i limiti delle leggi naturali. Solo i personaggi che hanno studiato intimamente queste discipline sono in grado di compierli ed anche in questo caso possono padroneggiare solo una disciplina magica. Per tale ragione esistono maghi del Fuoco, della Selva, Necromanti e via dicendo, ma non maghi in generale. Ad esempio un mago della Terra potrà usare solo gli incantesimi della Terra e nessun altro.*

*Per realizzare un incantesimo un mago deve prima di tutto conoscerlo e poi svolgere un preciso rituale, che spesso prevede una formula, dei gesti caratteristici e magari il possesso di alcuni oggetti o elementi indispensabili.*

*Per quanto riguarda la conoscenza degli incantesimi, essi sono segnati sulla scheda di classe a fianco dell'Abilità "Mago" (indispensabile per poterli usare).*

*Il rituale, tutti i requisiti, il costo in Punti Spirito per la sua realizzazione e gli effetti, sono invece riportati nella descrizione dell'incantesimo stesso.*

## **COMBATTIMENTO**

*Il combattimento in NeoS Live è stato impostato per essere molto semplice e veloce. Anche se alcune semplificazioni possono togliere un minimo di realismo il guadagno in giocabilità ne ha determinato la scelta. A livello di regolamento quello che interessa riguarda alcune categorie spiegate a seguito: Armature, Scudi, ed Armi da Corpo a Corpo e da Distanza.*

### **ARMATURE e SCUDI**

*Le armature sono divise in tre semplici categorie: Leggere, Medie e Pesanti. A differenza del valore della Caratteristica Corpo si possono indossare le una o le altre. Le limitazioni sono semplicemente COR 1 Leggere, 2 Medie e 3 Pesanti.*

*La differenza tra un tipo e l'altra è semplicemente il grado di protezione offerto al possessore.*

- ☞ **Leggere:** Ne fanno parte il cuoio leggero ed il rinforzato. Proteggono dalle Armi Leggere, ma non da quelle di categoria superiore.
- ☞ **Medie:** Comprendono la cotta di maglia e le scaglie e difendono da Armi Leggere e Medie, ma non dalle Pesanti.
- ☞ **Pesanti:** Armature di piastre, che proteggono da tutti i tipi di Arma da CaC.

Ovviamente le armature proteggono solo le porzioni di corpo che effettivamente ricoprono, quindi, l'attaccante che vorrà ferire un avversario munito di una difesa troppo alta per la sua arma, dovrà cercare di colpire una locazione scoperta.

Ultima precisazione riguarda le cosiddette **Armature Integrali**. Queste sono delle protezioni che ricoprono più di  $\frac{3}{4}$  del corpo e che devono essere considerate come di una categoria superiore. In questo modo solo personaggi particolare con 4 o più di COR potranno indossare una corazza di piastre completa. Non vengono considerate armature integrali quelle miste, a patto che la porzione più robusta non superi il 50% della copertura. Così un personaggio, che indossi un corpetto di piastre e cuoio rinforzato su tutto il resto del corpo, sarà considerato Pesante.

Gli **Scudi** possono essere usati da tutti i personaggi che abbiano almeno 2 punti di COR. La loro protezione è semplicemente quella offerta dalla difesa reale, ovvero la capacità di poter essere usato per parare i colpi avversari. I danni inferti agli scudi sono annullati.

### **ARMI da CORPO A CORPO**

Le Armi da Corpo a Corpo sono tutti quegli strumenti d'offesa che vengono impugnati direttamente dal combattente e che non vengono scagliati. Tutte le Armi provocano la perdita di 1 Pcor per ogni colpo andato a segno.

Come per le Armature sono divise in Leggere, Medie e Pesanti a differenza della capacità d'inflettere ferite ai diversi tipi di protezione. Anche in questo caso le prime possono essere brandite con un COR di 1, le seconde con 2 e le più potenti con 3.

- ⊗ **Leggere:** Comprendono le armi ad una mano di modesto peso, come pugnali, accette, bastoni e via dicendo. Infliggono danno sulle zone scoperte o protette da semplici vestiti.
- ⊗ **Medie:** Considerano le spade, le mazze, le asce semplici e le lance. Penetrano le Armature Leggere.
- ⊗ **Pesanti:** Armi a due mani di una certa molte, come: spadoni, mazze pesanti, asce da battaglia ed alabarde. Penetrano Armature Leggere e Medie.

### **ARMI da DISTANZA**

Le armi da distanza comprendono tutte quelle che colpiscono il bersaglio dopo un percorso in volo. Sono divise nelle solite tre categorie: Leggere, Medie e Pesanti.

Le prime si possono padroneggiare con un valore della Caratteristica MEN di 1, le seconde con 2 e le ultime con 3. Anch'esse causano un solo Pcor ogni colpo, ma rispetto a quelle da Corpo a Corpo hanno valori maggiori di penetrazione.

- ⊗ **Leggere:** Appartengono a questa categoria tutte quelle da lancio. Giavellotti, coltelli ed asce ne sono un esempio. Perforano le Armature Leggere.
- ⊗ **Medie:** Comprendono tutti gli archi. Penetrano le Armature Medie.
- ⊗ **Pesanti:** Sono le balestre ed ignorano anche le Armature Pesanti.

## **CLASSI**

La Classe rappresenta la professione del personaggio e ne determina le Abilità peculiari e le Caratteristiche.

Una volta che il giocatore ha scelto la proprio Classe il valore del suo CORPO, della MENTE e dello SPIRITO saranno automaticamente determinati in base a quelli della carriera. Inoltre verranno acquisite tutte le sue abilità, l'equipaggiamento e le peculiarità.

**FINE**