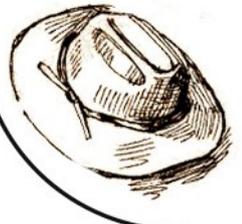
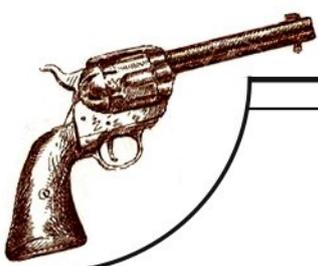


REGOLAMENTO

VERSIONE 2.0



INDICE

PREMESSA: LA REGOLA PIÙ IMPORTANTE	PAG. 3
1. - REGOLE DI COMPORTAMENTO	PAG. 4
1.1 - FUMARE.....	PAG. 4
1.2 - CONTATTO FISICO.....	PAG. 4
1.3 - COMPORTAMENTI SCORRETTI.....	PAG. 4
2. - CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	PAG. 5
2.1 - LOCALE O PELLEGRINO.....	PAG. 5
3. - SCHEDA DEL PERSONAGGIO	PAG. 7
3.1 - COME SPENDERE I PUNTI ABILITÀ.....	PAG. 7
3.2 - CARATTERISTICHE.....	PAG. 8
3.3 - LEGGERE E SCRIVERE.....	PAG. 9
3.4 - COMPETENZE.....	PAG. 9
4. - COMBATTIMENTO	PAG. 12
4.1 - PISTOLE.....	PAG. 12
4.2 - SCAZZOTTATA.....	PAG. 12
4.3 - ARMI DA CORPO A CORPO.....	PAG. 13
4.4 - DUELLO.....	PAG. 14
4.5 - COMBATTIMENTI IMPROVVISI.....	PAG. 14
5. - AZIONI IN GIOCO	PAG. 15
5.1 - CREARE OGGETTI.....	PAG. 15
5.2 - LEGARE E IMMOBILIZZARE.....	PAG. 16
5.3 - COMPRARE.....	PAG. 16
5.4 - AVVELENARE.....	PAG. 17
5.5 - DETONARE.....	PAG. 17
5.6 - RUBARE.....	PAG. 18
5.7 - SCASSINARE.....	PAG. 18
5.8 - PERQUISIRE.....	PAG. 18
5.9 - CURARE.....	PAG. 18
5.10 - SEGUIRE TRACCE.....	PAG. 19
5.11 - MORTE.....	PAG. 19
6. - TERMINI DI GIOCO	PAG. 20
6.1 - CHIAMATE.....	PAG. 20
7. - OGGETTI IN GIOCO	PAG. 21
7.1 - MATERIALI DA GIOCO.....	PAG. 21
8. - COSTUMI	PAG. 22
9. - FASE POST LIVE	PAG. 23
10.- CONTATTI E STAFF	PAG. 24





LA REGOLA PIU IMPORTANTE

Il regolamento di COLT prevede un grande utilizzo di interpretazione personale. Vi capiterà di imbattervi durante il Live in situazioni non coperte da regole, dove sarà richiesto di agire secondo realismo e buonsenso, conditi dalla vostra inventiva e dal vostro spirito di adattamento.

La regola più importante consiste proprio nel ricordarsi che "vincere" o "perdere" non è lo scopo ultimo del live, quanto piuttosto dar vita ad una storia entusiasmante e ricca di emozioni, così da vivere con realismo il vostro Personaggio Western.

Il Regolamento che state per leggere vi aiuterà a creare il vostro Personaggio e a gestire la maggior parte delle casistiche di gioco. Ma ricordate sempre questa regola d'oro nei momenti più concitati.



1. REGOLE DI COMPORTAMENTO

"Quando si spara si spara, non si parla!"

Il West era un posto assolutamente al limite della legge e popolato da personaggi rudi e terribili, ma questo non vuol dire che anche a COLT potrai fare tutto quello che ti passa per la testa. Le seguenti regole di comportamento devono essere applicate durante tutto il Live.

1.1 : FUMARE

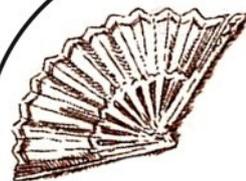
Ti ricordiamo che è obbligatorio gettare le cicche negli appositi posacenere. È ovviamente vietato l'uso di droghe di qualunque tipo.

1.2 : CONTATTO FISICO

Il contatto fisico fra giocatori è assolutamente vietato.

1.3 : COMPORTAMENTI SCORRETTI

Se in qualche modo un giocatore ti infastidisce, comunicalo a uno dei PNG e provvederemo a dirimere la questione. Se possibile non andare Off Game e continua il tuo gioco al meglio mentre ci occupiamo della cosa.



2. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

"Nella vita ho incontrato di tutto, ladri, assassini, preti e preti spretati, ricattatori, ruffiani, perfino qualche uomo onesto, ma uomini soltanto mai."

"Proprio di quelli parlo: non si incontrano quasi mai, ma sono gli unici che contano."

2.1 : LOCALE O PELLEGRINO

La prima cosa che dovrai decidere è se il tuo Personaggio è un Locale o un Pellegrino. I primi sono gli abitanti di Lone Town; i secondi arrivano da fuori città, guidati da ogni genere di motivazione (bottino facile, redenzione, semplice curiosità, ecc.)

LOCALI: se interpreti un Locale, il Personaggio ti verrà assegnato direttamente dallo Staff. Avrai una Scheda Personaggio precompilata, un background già scritto e conoscerai altri Personaggi dall'inizio. A parte questo, il tuo Personaggio sarà a tutti gli effetti indipendente, capace di prendere le proprie decisioni e di giocare in maniera autonoma.

N.B. I Locali costituiranno la maggior parte dei Giocatori del live, a rappresentare il numero sempre crescente di cittadini di Lone Town.

PELLEGRINI: i Pellegrini sono interamente liberi di interpretare un qualunque Personaggio proveniente da fuori città e adatto all'epoca in corso. Non ci sono limiti di sorta: Trappers, soldati nordisti o sudisti, damigelle, cowgirls, giocatori d'azzardo professionisti, fotografi o semplici curiosi. Ricordati che puoi tranquillamente rompere gli schemi, interpretando ad esempio un cowboy istruito, magari il figlio di un mandriano che ha potuto studiare e ora gestisce gli allevamenti del padre, o un timido e impacciato energumeno che ha lavorato nelle miniere tutta la vita e ora ha una forza spaventosa. Inoltre hai la libertà di compilare la tua Scheda Personaggio per rappresentare al meglio il tuo background.

Il background del tuo Personaggio dovrà essere mandato allo Staff



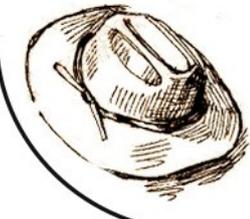
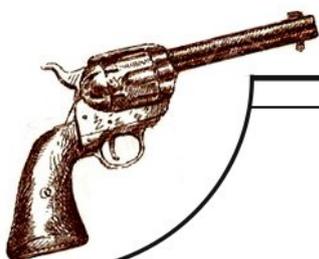


contestualmente alla fase di registrazione del biglietto sul sito. Questo ci permetterà di integrare al meglio i tuoi spunti narrativi negli intrecci cittadini, ampliando le tue possibilità di gioco.

PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG): I PNG interpretano i personaggi che agevolano lo svolgersi della storia dall'inizio. Sono individui integrati negli intrecci delle trame, ma non necessariamente la loro chiave di volta. Svolgono anche il ruolo di arbitri di gioco e possono quindi intervenire in caso di pericolo o infrazione palese delle regole. Sono inoltre il vostro punto di riferimento per eventuali problemi durante il gioco.

I PNG saranno chiaramente indicati a inizio Live





3. SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome Giocatore	Leggere e Scrivere <input type="radio"/>
Nome Personaggio	Specializzazione
Rissa ○○○○○○○○○○○○	Specializzazione
Pistole ○○○○○○○○○○○○	Note
Risorse ○○○○○○○○○○○○	
Informazioni ○○○○○○○○○○○○	

Ogni Personaggio viene definito dalla sua Scheda Personaggio, che lo aiuta nell'interpretare al meglio il suo ruolo, fornendogli caratteristiche base che ne riflettano la storia. Se sei un Locale, non dovrai preoccuparti di creare la tua Scheda: lo Staff la creerà per te quando ti assegnerà il Personaggio. Se sei un Pellegrino, hai a disposizione 10 punti Abilità (PA) per creare la tua Scheda, che lo Staff ti fornirà già precompilata il giorno del Live secondo le tue scelte comunicate in fase di Registrazione.

3.1 : SPENDERE I PUNTI ABILITA

I Punti Abilità possono essere divisi liberamente nell'acquistare Punti Caratteristica, Competenze e la capacità di Leggere e Scrivere.



3.2 : CARATTERISTICHE

Le Caratteristiche indicano le abilità e le risorse primarie di ogni Personaggio. Ogni Caratteristica inizia con un punteggio pari a 0 ed ogni incremento costa 1 Punto Abilità. Puoi spendere al massimo 6 punti in una singola Caratteristica.

RISSA: Rappresenta la tua competenza nel combattimento a mani nude. Un punteggio di 0 indica la tua totale goffaggine nelle scazzottate, mentre un punteggio di 4 o superiore indica che sei un osso duro avvezzo alla violenza. (Vedi capitolo **Combattimento**)

PISTOLE: Indica la tua esperienza nell'utilizzo delle armi da fuoco, nonché la tua rapidità di estrazione e la tua bravura nei duelli. Un punteggio di 0 rappresenta la totale incompetenza con qualunque pistola, fucile o simili, non permettendoti di sparare nemmeno un colpo, mentre un punteggio di 4 o superiore rappresenta un veterano degli scontri a fuoco. (Vedi capitolo **Combattimento**)

RISORSE: Rappresenta la quantità di oggetti di valore e denaro con cui il tuo Personaggio inizia l'avventura, ad indicare un impiego più o meno buono, una ricchezza di famiglia più o meno vasta, ecc. ecc. Un Personaggio con un punteggio pari a 0 possiede solo gli abiti che indossa e poco altro, mentre un punteggio pari o superiore a 4 indica una buona disponibilità di risorse, non necessariamente economiche. Ogni punto di Risorse equivale, a scelta del Giocatore, a 1 dollaro oppure a 3 proiettili.

INFORMAZIONI: Rappresenta l'abilità del Personaggio nel reperire notizie utili che potrebbero aiutarlo nella sua vita a Lone Town e nel perseguire i suoi scopi. Un punteggio pari a 0 indica un soggetto totalmente estraneo anche ai più basilari pettegolezzi, mentre un punteggio di 4 o superiore indica una semi-professionalità nel barattare informazioni. Il punteggio Informazioni farà sì che riceviati più o meno nozioni nascoste prima del Live.



3.3 : LEGGERE E SCRIVERE

L'alfabetizzazione nel Vecchio West è tutt'altro che diffusa, molti degli individui che lo popolano non posseggono neanche le più basilari capacità di lettura e scrittura. Ogni Personaggio può acquisire la capacità "Leggere e Scrivere" in fase di creazione spendendo 2 Punti Abilità. Questa capacità è inoltre prerequisito obbligatorio per l'acquisizione di alcune Competenze (vedi in seguito). Nota che tutti i Giocatori hanno la possibilità di leggere gli effetti di gioco descritti sui cartellini, ma solo il Personaggio di chi possiede questa capacità potrà leggere documenti o scrivere efficacemente.

3.4 : COMPETENZE

Ogni Personaggio può acquisire fino a 2 Competenze. Esse rappresentano capacità complesse e specifiche, il cui padroneggiamento richiede grande addestramento e/o studio. Ogni Competenza ha un costo in Punti Abilità indicato nella sua descrizione, oltre ad eventuali prerequisiti, anch'essi contestualmente indicati. Nota che non è obbligatorio acquisire le Competenze, un Personaggio potrebbe benissimo non averne nessuna.

Addestramento all'Arma Bianca [4 PA]: Sei addestrato a combattere con un'arma bianca, sia questa una sciabola da cavalleria o il tuo fido coltello; potrai quindi combattere con un'arma da corpo a corpo in maniera competente. Vedi capitolo **Combattimento**

Artigliere [2 PA, prerequisito 1 o più punti in Pistole]: Che tu sia stato in guerra, o forse in una rivoluzione da qualche parte, hai imparato a manovrare i grossi calibri; puoi quindi operare ordigni bellici di grosso taglio, come Gatling e Cannoni. Puoi portarli previa consultazione dello Staff o utilizzare in gioco quelli presenti al Live, qualora dovesse capitare.





Esplosivi [4 PA]: Sei esperto nella creazione e nell'utilizzo di ordigni esplosivi: Dinamite, nitroglicerina, tritolo, ecc. Avrai quindi la competenza per poter creare esplosivi in gioco, nonché per utilizzarli. Vedi capitolo **Azioni in Gioco**

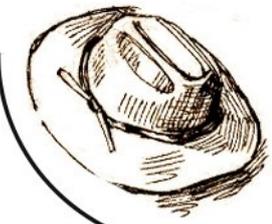
Medicina [4 PA, prerequisito Leggere e Scrivere]: Sei in grado di rimettere in piedi qualcuno dopo una rissa o una sparatoria finita male, estraendo pallottole, applicando punti, suturando o cauterizzando ferite ecc. ecc. L'esito della cura dipenderà dalla "Regola più Importante" (Vedi capitolo La Regola più importante, pag.3) ma in ogni caso una cura appropriata porterà comunque il paziente a un tempo di convalescenza in cui le sue azioni saranno per forza di cose limitate. Nota che nell'applicazione della cura è fondamentale la parte scenica, attraverso l'utilizzo da parte del Giocatore degli oggetti appropriati (garze, pinze, disinfettante, ago e filo, bende e così via). Vedi capitolo **Azioni in Gioco**

Scassinare [3 PA]: Hai acquisito la competenza di scassinare lucchetti, serrature e simili, pertanto potrai aprirli tramite l'ausilio di attrezzi adatti. Vedi capitolo **Azioni in Gioco**

Seguire Tracce [3 PA]: Grazie alla tua esperienza e al tuo addestramento, sei in grado di individuare tracce e trovare indizi nascosti all'occhio comune. Riceverai pertanto a inizio Live un piccolo libro che ti consentirà di interpretare alcuni segni incomprensibili agli altri. Vedi capitolo **Azioni in Gioco**

Stomaco di Ferro [4 PA]: Sei abituato a bere cose che stordirebbero o ucciderebbero un uomo comune e ci vuole parecchia robbaccia per metterti KO; Sei immune agli effetti dei Veleni la prima volta che ti vengono somministrati (Vedi capitolo **Azioni in Gioco**), dichiarando la chiamata NO EFFECT.





Tasca Nascosta [2 PA] Negli anni hai imparato a nascondere bene le cose preziose, non ti farai spennare dal primo che passa. Quando vieni perquisito (vedi capitolo **Azioni in Gioco**), puoi evitare di rivelare fino a un oggetto cartellinato e fino a 1 singola banconota (sia essa da uno, cinque o dieci dollari).

Veleni [4 PA]: Sei un esperto nel campo dei veleni: sei quindi in grado di utilizzarli (Vedi capitolo **Azioni in Gioco**) e ottenerli tramite decotti, infusi, distillati ecc; sarai pertanto in grado di creare veleni e antidoti (Vedi la sezione **Creare Oggetti**). Nota che il Giocatore non inizia il gioco con dei veleni disponibili già pronti.



4. COMBATTIMENTO

"Al cuore Ramon! Se vuoi uccidere un uomo, devi colpirlo al cuore! Al cuore Ramon, al cuore! Altrimenti non riuscirai a fermarmi"

Il combattimento in COLT si basa quasi esclusivamente sull'interpretazione: spesso saranno i Giocatori stessi a decidere l'esito di uno scontro, basandosi sulle loro abilità e background, ricordando che questo è un gioco di simulazione in cui la vittoria del singolo è di importanza molto inferiore a quella di una bella scena. Quelle che seguono sono le regole e le linee guida per capire come comportarsi nei vari casi possibili.

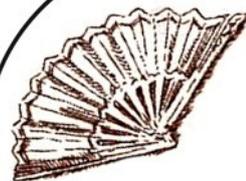
4.1 : PISTOLE

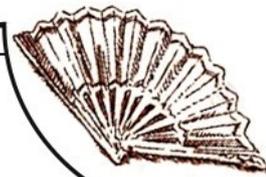
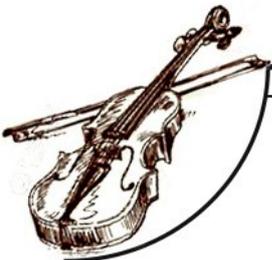
Uno scontro fra pistole dipende soprattutto dalla distanza fra i Personaggi: un colpo di pistola sparato a bruciapelo in faccia o al cuore a un uomo è quasi sicuramente una ferita mortale, mentre un colpo a distanza a un bersaglio in copertura sarà probabilmente a vuoto. Un fucile è più efficace a distanza e uno scontro fra pistola e fucile non a bruciapelo dovrebbe quasi sempre vedere il secondo come vincitore (come sa chiunque abbia mai visto Per "Un Pugno di Dollari").

4.2 : SCAZZOTTATA

Se ti affronti con un'altro Personaggio senza armi, dovrete prima confrontare i vostri rispettivi Punti Rissa. Per farlo dovete indicare chiaramente il numero con le dita, assicurandovi che l'avversario abbia capito, accompagnando se lo desiderate, il gesto con una frase appropriata ("Ti spezzo in DUE!", "Mi bastano QUATTRO secondi per ammazzarti", ecc).

Dopo la dichiarazione non è più possibile tirarsi indietro dallo scontro. Uno scontro simulato NON può in nessun modo vedere contatto fisico fra i due litiganti (vedi capitolo **Regole di Comportamento**). Una Scazzottata non dovrebbe durare più di un minuto al massimo e





difficilmente l'esito sarà la morte di uno dei due a meno che non ci sia un'intenzione evidente. Se un Personaggio ha più Punti Rissa dell'altro, vincerà la scazzottata. Se due Personaggi hanno lo stesso valore, l'esito sarà aperto.

Se uno scontro a mani nude prevede tre o più persone, i Punti Rissa delle rispettive fazioni si sommano. Tuttavia, in uno scontro che prevede svariate persone, calcolare i punti di ciascun Personaggio è praticamente impossibile e ti sconsigliamo di farlo, dandoti invece all'improvvisazione e al divertimento dell'atto. (Vedi capitolo **La Regola più importante**)

4.3 : ARMI DA CORPO A CORPO

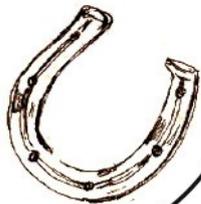
La natura del live fa sì che potreste trovarvi a impugnare armi improvvisate come bottiglie, gambe di sedie o simili, oppure vere e proprie armi bianche, come ad esempio sciabole o coltelli.

Se hai un'arma adatta al GRV, puoi usarla in combattimento in uno dei seguenti modi:

- Se **NON** hai la Competenza Addestramento all'Arma Bianca, impugnare un'arma aumenta di 1 i tuoi Punti Rissa, tuttavia dovrai simulare il combattimento senza che ci sia vero e proprio contatto fisico, seguendo le linee guida della Scazzottata. In questo caso anche una vera e propria arma bianca non sarà considerata tale in mano a un Personaggio sprovvisto della relativa Competenza, simulando la tua totale incapacità nell'utilizzarla.
- Se hai la Competenza Addestramento all'Arma Bianca, allora utilizzandone una hai la possibilità di colpire il tuo avversario. Un colpo di arma bianca è solitamente molto efficace ed un fendente di spada al petto è spesso mortale. Diversamente, le armi improvvisate continueranno ad aggiungere semplicemente 1 Punto Rissa addizionale, seguendo comunque le linee guida per la Scazzottata.

N.B. In tutti i casi, avere due armi da mischia non garantirà bonus addizionali.





4.4 : DUELLO

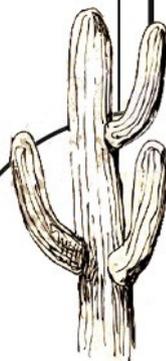
Se ti affronti in un vero e proprio duello con le pistole con un altro Personaggio, dovete prima confrontare i rispettivi Punti Pistola. Per farlo indicate chiaramente il numero con le dita, assicurandovi che l'avversario abbia capito. Potete accompagnare il gesto con una frase appropriata ("DUE pallottole sono anche troppe per te!", "Mi basta UN solo colpo per farti fuori").

Ti ricordiamo che un Personaggio con un valore di Pistole pari a 0 non è assolutamente in grado di utilizzare un'arma da fuoco, pertanto perderà automaticamente qualunque duello. Una volta dichiarati i Punti Pistola, non è più possibile tirarsi indietro dal duello.

Le ferite riportate possono essere più o meno gravi, interpretando come sempre. Un duello non finisce automaticamente al primo sparo, la libera interpretazione la farà da padrone.

4.5 : COMBATTIMENTI IMPROVVISI

Durante il gioco, le situazioni potrebbero portare a combattimenti improvvisi (un pugno alle spalle, una coltellata in un vicolo, un improvviso colpo di pistola). In queste circostanze in cui, data la concitatezza del momento, non è possibile seguire le linee guida appena indicate, ci rifacciamo alla Regola più Importante (vedi relativo capitolo), raccomandando quindi di basarsi su interpretazione, verosomiglianza e buonsenso.





5. AZIONI IN GIOCO

"Quando ho cominciato a usare la dinamite, allora credevo anch'io in tante cose... in tutte. E ho finito per credere solo nella dinamite."

Durante il live sarai libero di agire come credi, nel limite del rispetto reciproco e secondo il background del tuo Personaggio. Tuttavia, alcune azioni più estreme o inusuali potrebbero necessitare di chiarimenti, regole e linee guida extra che riportiamo di seguito.

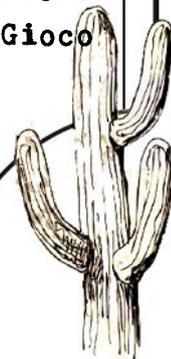
5.1 : CREARE OGGETTI

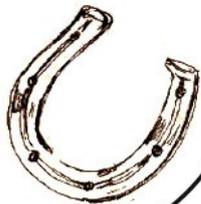
Durante il gioco ci saranno varie possibilità in cui potrai creare determinati oggetti. La maggior parte di tali oggetti ricadranno nella generale regola dell'interpretazione: sarà possibile, ad esempio, creare una fondina o riparare una pistola difettosa semplicemente simulando il gesto ed utilizzando strumenti e materiali appropriati. Diversamente, per altri oggetti sarà necessaria una determinata Competenza ed un determinato procedimento, così come indicato di seguito.

5.1.1 : VELENI

Esistono diverse tipologie di Veleni e Antidoti. Per crearne uno dovrai possedere la Competenza Veleni e procurarti i materiali richiesti dalla Ricetta; Dopodichè dovrai simulare, tramite strumenti e arnesi appropriati, la creazione del Veleno o dell'Antidoto (ad esempio, il rimestare un grosso pentolone, il pestare delle erbe, il maneggiare vari alambicchi, ecc.) A questo punto potrai recarti da un qualsiasi PNG e consegnargli i materiali, dopodichè ti verrà fornito il Veleno o l'Antidoto finito.

Le Ricette verranno fornite dallo Staff in un apposito libretto, ad inizio Live. Notare che le Ricette contenute in questo libretto rappresentano le più basilari, sarà possibile ottenerne di ulteriori attraverso il gioco. (Per l'utilizzo vedi il capitolo **Azioni in Gioco - Avvelenare**)





5.1.2 : ESPLOSIVI

Il potenziale degli esplosivi può variare notevolmente, a seconda dei quantitativi e delle sostanze utilizzate. Per crearne uno dovrai possedere la Competenza Esplosivi e procurarti i materiali richiesti dalla Ricetta; dopodichè dovrai simulare, tramite strumenti e arnesi appropriati, la creazione dell'esplosivo (ad esempio, il mischiare e pestare polveri, il pressare le polveri all'interno di un candelotto, ecc.). A quel punto dovrai recarti da un qualsiasi PNG e consegnargli i materiali, dopodichè ti verrà fornito l'esplosivo finito.

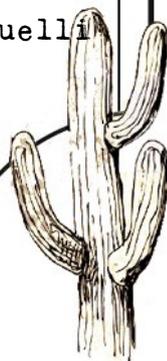
Le Ricette verranno fornite dallo Staff in un apposito libretto, ad inizio Live. Notare che le Ricette contenute in questo libretto rappresentano le più basilari, sarà possibile ottenerne di ulteriori attraverso il gioco. (Per l'utilizzo vedi il capitolo **Azioni in Gioco - Detonare**)

5.2 : LEGARE E IMMOBILIZZARE

Se avete la possibilità di farlo e il giusto strumento (corda, manette o simili: potrete portarli con voi, ma mostrateli allo Staff prima del Time In), potrete legare una persona o ammanettarla. In entrambi i casi, la persona deve essere avvisata fuori gioco, essere d'accordo e il nodo deve essere finto. Il tempo massimo in cui si può tenere legata una persona è venti minuti, dopodichè a scelta potrà decidere di essere liberata o di continuare a giocare.

5.3 : COMPRARE

All'inizio del Live riceverete dollari in proporzione al vostro valore di Risorse (per ogni Punto Risorsa potrete scegliere se ricevere 1 dollaro o 3 proiettili). Ci saranno ovviamente svariati modi per guadagnare soldi in gioco, sia riscuotendo taglie che compiendo incarichi, o qualunque altra cosa vi venga in mente. Con questi soldi potrete svolgere numerose azioni, come ad esempio acquistare oggetti in gioco o usarli per corrompere gli altri Personaggi. Ricordate che gli unici oggetti con cui potrete interagire, ad eccezione dei dollari e dei proiettili, sono quelli provvisti di Cartellino (vedi il capitolo **Oggetti in Gioco**)





5.4 : AVVELENARE

Per avvelenare qualcuno dovrai effettuare la seguente procedura:

- Creare il Veleno tramite la procedura descritta nella sezione Creare Oggetti (Veleni).
- Versare il contenuto della boccetta in qualcosa da far bere alla vittima e strappare il cartellino.
- Far bere la vittima dal bicchiere avvelenato.
- Una volta che la vittima avrà bevuto, potrai dichiarargli l'effetto della chiamata. Si noti che i veleni non hanno effetto istantaneo, si invita quindi ad aspettare una decina di minuti prima di dichiarare l'effetto.
- Allo stesso modo la vittima dovrebbe cominciare ad interpretare l'effetto in maniera graduale.
- Si noti che è possibile riprendersi dall'effetto di un veleno solo al naturale scadere dei suoi effetti (vedi capitolo **Termini di Gioco - Chiamate**) o successivamente alla somministrazione di un Antidoto appropriato.

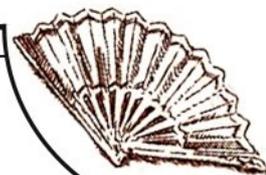
L'avvelenatore NON può in nessun caso costringere il bersaglio a bere contro la sua volontà, ad esempio versandogli forzatamente il liquido in bocca. Un abile avvelenatore avvelenerà il bicchiere della vittima senza che lui se ne accorga, per poi dichiarare l'avvenuto avvelenamento mostrando il cartellino strappato e dichiarando la chiamata specifica.

Il veleno può avere diversi effetti a seconda delle Ricette impiegate: i più comuni sono **SLEEP, PARALYZE, CONFUSE E MORTAL**.

5.5 : DETONARE

Per svolgere l'azione di Detonare devi essere in possesso di un Esplosivo ed avere la Competenza Esplosivi. E' necessario rivolgersi preventivamente ad un PNG che supervisionerà l'azione e ne determinerà gli effetti per chiunque sia coinvolto. Ricordate che anche in questo caso è necessario avere con sé gli appositi oggetti scenici, come ad esempio fumogeni e miccia.





5.6 : RUBARE

È possibile rubare un oggetto cartellinato lasciato incustodito, ma non puoi ASSOLUTAMENTE prendere oggetti sprovvisti di cartellino, ad eccezioni di dollari e proiettili. Ricorda che la città è piccola e che trovarti in possesso di materiale rubato potrebbe essere molto, molto pericoloso...

5.7 : SCASSINARE

Quando un oggetto è scassinabile, è dotato di un apposito Cartellino speciale di colore BLU. Il cartellino indica quanti minuti sono necessari per poterlo aprire. Simulando l'apposita azione tramite strumenti ed arnesi adatti, potrai, se sei dotato della Competenza Scassinare, aprire lucchetti, serrature e simili. L'interrompersi dell'azione fa sì che il conteggio debba essere ricominciato da capo.

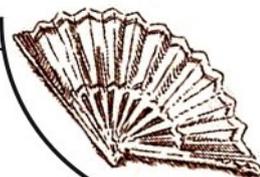
5.8 : PERQUISIRE

Se hai immobilizzato (o ucciso) un Giocatore, potrai perquisirlo. L'azione di perquisire deve durare almeno un minuto ed essere unicamente simulata (non mettete le mani in borse e tasche e non esagerate col contatto fisico). A perquisizione riuscita il Giocatore dovrà darti tutti i suoi dollari e i suoi Oggetti dotati di cartellino (ad eccezione di quelli salvaguardati dalla Competenza Tasca Nascosta).

5.9 : CURARE

Se sei dotato della competenza Medicina, potrai curare individui più o meno gravemente feriti, interpretando l'azione in maniera scenica (ad esempio ricucendo, cauterizzando o addirittura operando chirurgicamente) ed utilizzando materiali e attrezzi appropriati (come ago e filo, strumenti chirurgici e bende). Nello svolgere tale azione e nel determinare il suo esito sarà di fondamentale importanza rifarsi alla **Regola più Importante**, di conseguenza saranno l'interpretazione, il buonsenso e la verosimiglianza a determinare risultati e conseguenze. Nota che in ogni caso una cura appropriata porterà comunque il paziente a un tempo di convalescenza in cui le sue azioni saranno per forza di cose limitate, anche qui rimandiamo alla **Regola più Importante**.



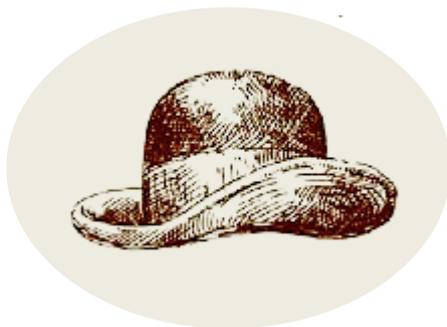


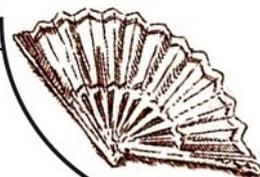
5.10 : SEGUIRE TRACCE

Se possiedi la Competenza Seguire Tracce potrai, tramite l'ausilio di un libretto che ti verrà fornito dallo Staff, interpretare e dare un significato ad alcuni simboli che troverai sparsi nei punti più disparati della location, a volte persino su altri Personaggi. Questa abilità ti permetterà di ottenere preziosi indizi: ad esempio potresti trovare tracce di sangue ormai sbiadite, residui di polvere pirica, orme di cavalli o addirittura il passaggio di una mandria, tutte cose che gli altri Giocatori non sono in grado di vedere e che con una buona dose di arguzia potranno portarti a risolvere numerosi misteri. Se sei un Giocatore sprovvisto di tale Competenza dovrai ignorare i simboli in questione, come se non fossero lì. In ogni caso, tali simboli non vanno rimossi.

5.11 : MORTE

Non tutte le ferite sono graffi e difficilmente in città ci saranno abbastanza medici da salvare tutti. Metti in conto che il tuo Personaggio potrebbe morire, e purtroppo non esiste modo di tornare dalla tomba. Anche qui facciamo riferimento alla Regola più Importante: starà a te, secondo interpretazione, buon senso e verosimiglianza determinare quando il Personaggio esala l'ultimo respiro; Un colpo alla testa sarà praticamente immediato, una coltellata invece potrebbe farti rantolare e sanguinare per molto tempo. Se il tuo Personaggio passa a miglior vita, alza e incrocia le braccia a segnare che sei fuori gioco e dirigiti da un PNG (se muori in città in piena vista, resta pure sdraiato: saremo noi a prenderci cura del tuo corpo). Ti daremo una nuova identità e qualche accessorio per modificare il tuo costume e continuerai il Live come un nuovo personaggio Locale. Ti raccomandiamo comunque di portare pezzi alternativi di costume per qualsiasi evenienza.





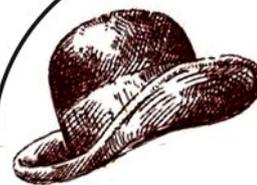
6. TERMINI DI GIOCO

"Quinta lezione: quando spari ad un uomo devi ucciderlo, o prima o poi lui ucciderà te."

Nonostante faremo il possibile per mantenere alto l'intrattenimento e il coinvolgimento del Live, alcune azioni e parole sono necessarie per simulare particolari condizioni di gioco.

6.1 : CHIAMATE

- ◆ **SLEEP** - Il Personaggio che la subisce cade addormentato. Si risveglierà dopo qualche minuto.
- ◆ **HURT** - Il Personaggio è scosso da fortissimi dolori per qualche minuto. Dopodichè si riprenderà a fatica, meglio se adeguatamente curato.
- ◆ **MORTAL** - Il Personaggio è in condizioni mortali. Morirà se non riceve cure mediche adeguate nei prossimi minuti.
- ◆ **AREA** - Da applicare prima di una chiamata, rende la chiamata efficace su chiunque sia nei paraggi (es. l'esplosione di un candelotto di dinamite potrebbe chiamare AREA HURT, addirittura AREA MORTAL in uno spazio angusto)
- ◆ **PARALYZE** - Il giocatore non potrà fare assolutamente nulla per qualche minuto.
- ◆ **CONFUSE** - Il Personaggio è estremamente stordito e confuso per qualche minuto.
- ◆ **TIME FREEZE** - (CHIAMATA ESCLUSIVA DELLO STAFF) Queste chiamate servono a indicare un pericolo fuori gioco, come un Giocatore che si è fatto male o una situazione di vero pericolo. Tutti i Giocatori devono inginocchiarsi a terra e non muoversi fino a nuovo ordine.
- ◆ **NO EFFECT** - Annulla una chiamata appena subita. Questa Chiamata è quasi esclusivamente ad uso dello staff per situazioni specifiche (unica eccezione degna di nota è la Competenza Stomaco di Ferro).





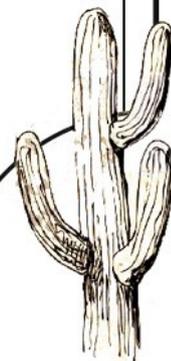
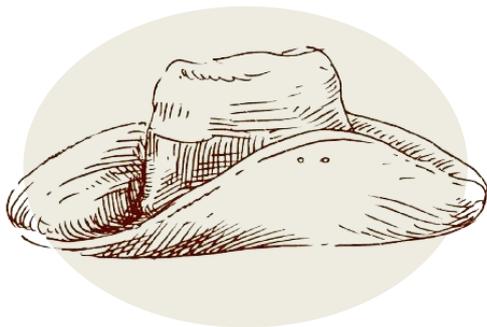
7. OGGETTI IN GIOCO

Se un oggetto può essere raccolto/rubato/impugnato, ha sempre un apposito cartellino addosso, a questa regola fanno eccezione dollari e proiettili. Il Cartellino è leggibile da chiunque (anche da chi non possiede la capacità di Leggere e Scrivere) e i suoi effetti si applicano quando indicato. Se un oggetto è scassinabile, avrà un particolare Cartellino di colore Blu che indica quanto tempo è necessario per aprirlo (vedi la Competenza Scassinare).

7.1 : MATERIALI DA GIOCO

Tutti i materiali da gioco volti all'interpretazione e alla simulazione di determinati atti e azioni (ad esempio, la creazione di un veleno, la realizzazione di un esplosivo, lo scassinamento di una serratura, ecc.) **NON** saranno forniti dallo Staff. Ogni Giocatore dovrà provvedere a portare con sé attrezzi e materiali scenici adatti a ciò che ha intenzione di interpretare (così ad esempio, sarà responsabilità di chi intende scassinare una serratura portarsi gli arnesi da scasso e del medico che vuole curare un paziente l'aver con sé gli strumenti chirurgici.) A ciò fanno eccezione i dollari, che ti saranno forniti ad inizio Live in proporzione al tuo punteggio di Risorse. Ogni punto di Risorse fornisce, a tua scelta, 3 proiettili o 1 dollaro.

Ti ricordiamo che i proiettili, data la difficile compatibilità dei numerosi tipi di fulminanti con i vari tipi di pistole, dovranno essere portati da te sempre in numero proporzionato al tuo valore di Risorse.





8. COSTUMI

"Ehy tu, elegantone!"

Ogni Personaggio (Pellegrino o Locale) deve provvedere al suo costume e al suo equipaggiamento. Il live è ambientato a partire dal 1866, dopo la Guerra Civile Americana e potrete ispirarvi a film, foto, fumetti, libri e tutto quanto per il vostro vestiario, tenendo presenti alcune regole base:

- ♦ Vietato l'utilizzo del Jeans (non esistevano ancora nel 1866, ma anche fosse potete fare di meglio).
- ♦ La combinazione "camicia a quadri e gilet" è sicuramente classica, ma cerchiamo di non limitarci a questo.
- ♦ Un invecchiamento leggero ai vestiti è sicuramente gradito, a rappresentare la polvere, il fango e le condizioni igieniche non ottimali del periodo. Ovviamente potrete essere più decorosi se il vostro Personaggio è ad esempio un borghese di città più o meno benestante.
- ♦ Nonostante non siano storicamente accurate, le ragazze possono interpretare le "cowgirl", pistolere o simili.
- ♦ Potrete interpretare minoranze etniche se avete le caratteristiche fisiche corrette (se siete alti due metri e biondi, non sarete molto credibili come messicani). Tuttavia sconsigliamo di portare un personaggio di origine Nativo Americana, sia perché non molto presenti negli stati del Sud sia per evitare il rischio di giocare uno stereotipo. Se avete dubbi su quanto il vostro personaggio sia adeguato al nostro Live, inviateci una mail a info@colt.spaghettilarp.com e ne discuteremo insieme.
- ♦ Non sono consentite armature di nessun tipo.
- ♦ Ricordate di vestirvi in maniera corretta per il clima previsto nel periodo del Live, considerando anche gli sbalzi termici giorno/sera.
- ♦ Per evitare ogni problema, vi invitiamo a sottoporre il vostro costume allo Staff fino ad una settimana dall'inizio del Live. Giudicheremo se andrà bene e cosa eventualmente rimuovere o modificare. Troverete l'apposita sezione per farlo sul sito di COLT, nonché appositi articoli dedicati sulla pagina FB.



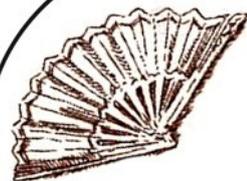
9. FASE POST LIVE

Dopo ogni Live ti invitiamo ad inviarci una mail a info@colt.spaghettilarp.com scrivendoci il resoconto delle azioni in gioco del tuo Personaggio, allegando una foto della tua Scheda. Tale resoconto è fondamentale per due fattori determinanti. Il **primo** è che, come ti abbiamo sempre detto, la storia a COLT la evolvono i Giocatori; pertanto, avendo un racconto delle azioni del tuo Personaggio potremo usarle per intrecciarle nei prossimi sviluppi di trama e di relazioni interpersonali. Il **secondo** motivo è dato dal sistema di crescita dei Personaggi. A COLT non ci sono punti esperienza, sarà lo Staff, unicamente sulla base delle tue azioni in gioco e della tua bravura nell'eseguirle, a determinare cambiamenti nella tua scheda. Ad esempio, se hai ottenuto un impiego pubblico sarai più ricco di prima e quindi provvederemo ad aumentare il tuo punteggio di Risorse. Allo stesso modo, se hai dimostrato particolare perizia nell'utilizzo delle armi da fuoco potremo aumentare il tuo punteggio di Pistole. Addirittura, se nel corso di vari Live ti sei fatto insegnare a Leggere e Scrivere, potresti ottenere la relativa abilità.

(Nota che le Competenze sono capacità per loro stessa definizione complesse e di lungo apprendimento, sarà pertanto molto improbabile che possano essere ottenute durante la crescita del Personaggio).

Oltre al resoconto e alla Scheda, se sei un Pellegrino, ti invitiamo anche a farci sapere se il tuo Personaggio rimarrà in città oppure no. Nel primo caso, da quel momento sarai considerato Cittadino, pertanto prima del prossimo Live riceverai le relazioni interpersonali che ti faranno conoscere gli avvenimenti e le persone con cui sei stato in contatto per mesi. Se non ci farai sapere nulla presupporremo che tu sia rimasto in città.

Questa fase non è in alcun modo una fase downtime, pertanto non dovrai dirci cosa il tuo Personaggio farà nei mesi che intercorrono tra un evento e l'altro, presupporremo che saranno momenti di vita ordinaria (ad eccezione di quanto comunicato nelle relazioni interpersonali) lasciando azioni e spunti di gioco interessanti per il Live vero e proprio.



10. CONTATTI E STAFF

Pagina Facebook: [Chronicles of Lone Town](#)

Gruppo Facebook: [Spaghetti Larp - Fan Page](#)

Sito: www.colt.spaghettilarp.com

Email: info@colt.spaghettilarp.com

Chronicles of Lone Town è un progetto di Spaghetti Larp APS e nasce da un'idea di Mauro Canavese, Erika Santarelli, Massimiliano Iemma, Chiara Pichierri, Daniele Rea, Alex Marino, Stefan Mrdak Ražnatović e Ruben Sarghini.

