

INFRA LIVE

L'Infralive è l'insieme delle azioni che i personaggi compiono tra un Live e l'altro. Queste azioni servono sia a dare continuità alla storia che si sta vivendo, sia a fare tutto ciò che nel Live non è possibile compiere.

L'Infralive è diviso in **AZIONI**.

Le Azioni sono il numero di scelte che può compiere il Personaggio all'interno dell'Infralive. Ogni Personaggio ha un numero di Azioni pari alla metà della somma fra Punti Ferita e Punti Sanità arrotondando per difetto. Formula = $(PF + PS) : 2$

Di base quindi, un personaggio con 3 Punti Ferita e 1 Punto Sanità ha a disposizione un totale di 2 Punti Azione.

I Punti Azione possono essere spesi nelle seguenti attività:

<i>Acquisti/Vendite</i>	Per acquistare o vendere proiettili, armi, protezioni o risorse.
<i>Addestramento</i>	Spendendo un'Azione e i Punti Esperienza necessari si può apprendere una nuova abilità.
<i>Altro</i>	Qualsiasi altra cosa non presente in questa lista.
<i>Investigare</i>	Recuperare informazioni in base ai propri contatti e risorse a disposizione.
<i>Lavoro/Incarico</i>	Molte professioni non sono sostenute dalla comunità o hanno uno stipendio mensile. Il Lavoro / Incarico permette di racimolare un po' di denaro utile per il proprio sostentamento.
<i>Parlare con un PNG Conosciuto</i>	Incontrare e parlare con un PNG noto all'interno dell'Ambientazione.
<i>Viaggio/Missiva</i>	Spostarsi da una città all'altra oppure inviare una lettera/missiva/telegramma.

Per poter utilizzare il sistema dell'Infralive va riempito un form all'interno del sito del Re Bianco, compilando tutti i passaggi necessari. È possibile compiere Azioni entro due settimane dall'evento (dopodiché non sarà più possibile inviare il Form).

Nome Giocatore: Ovvero il nome e cognome reale del giocatore.

E-mail Giocatore: L'email dove arriverà la risposta in base alle Azioni richieste.

Nome Personaggio/Gruppo: Il nome del Personaggio associato al Giocatore o di quale Gruppo fa parte.

Pregi/Difetti: I Pregi e Difetti del Personaggio, importanti al fine della risoluzione dell'azione.

Messa SI o NO: Se il Personaggio partecipa regolarmente alle messe.

Decima SI o NO: Se il personaggio paga regolarmente la Decima, importante per sostenere la Comunità, verrà comunicato in seguito quanto è stato l'ammontare tolto dagli Scudi Posseduti.

Denuncia SI o NO: La Denuncia è la confessione del Personaggio dei propri peccati commessi. Non solo, è anche tenuto a denunciare chiunque abbia commesso peccato qualora ne sia venuto a conoscenza. La Denuncia è anonima (se desiderata) e non obbligatoria, sebbene chi non commette Denuncia è mal visto dagli organi della chiesa. In caso di Sì, specificare il nome del personaggio da Denunciare e il suo peccato.

Azione: Come nella tabella sopra, viene specificato il tipo di Azione richiesto da compiere.

In seguito, vi sarà uno spazio apposito dove potrete descrivere l'Azione che state compiendo, purché sia sufficientemente chiara e ruolata. L'esito dell'Azione sarà stabilito attraverso l'estrazione dei Tarocchi da parte dei Cartomanti (fatta eccezione per l'Addestramento che avrà un successo garantito) e comunicata tramite e-mail.

REGOLE PER INFRALIVE

Per una gestione migliore, seguiremo alcune regole.

1 – Azioni Semplici: Vanno postate descrivendo brevemente l'azione *“Cerco un incarico come cacciatore di Morti a Marsiglia”*. Il giocatore può ruolarla liberamente di come svolge l'azione rispettando gli spazi forniti dal Form.

2 – Interazioni: *“Vado dal Dottor Sacchetti per chiedere informazioni”* in questi casi si dovrà specificare la richiesta in forma semplice *“...se può aiutarmi a recuperare quattro flaconi di Antibiotici”*.

3 – Risoluzione: Il Personaggio non è in grado di autodeterminare il successo di un'azione nella sua descrizione, ciò è compito dei Cartomanti in Nero.

4 – Ferite: Se l'Azione svolta è pericolosa o mortale, si rischia una penalità determinata dai Cartomanti in Nero durante il prossimo Live.

5 – Azione di Gruppo: Se due o più Personaggi uniscono le proprie Azioni Infralive devono inviare un form UNICO con il nome del proprio Gruppo. Tutti i partecipanti vengono considerati di aver consumato un punto azione e di star effettuando tutti assieme lo stesso tipo di Azione.

Questo è un esempio di Infralive:

Nome Giocatore: Francesco Foglietta

E-Mail: XXXXXXXX@hotmail.com

Nome Personaggio: Sebastiano Sacchetti

Pregi/Difetti: Conoscenze Importanti, Stimato Professionalmente, Abitudine Ossessiva, Grasso.

Messa: SI

Decima: SI

Denuncia: SI, sono tornato a casa durante il coprifuoco per questioni di lavoro ma non ho da Denunciare nessuno.

Azione: Lavoro, Missiva.

Lavoro: Ho continuato il mio lavoro come Chirurgo all'interno della Misericordia di Saint-Clair, scherzando di tanto in tanto con le Suore-Infermiere della Santissima Addolorata e prendendomi una pausa quando era possibile.

Missiva: Mi son recato presso la Stazione del Telegrafo di Marsiglia per inviare una missiva a Roma riguardo a strani avvenimenti accaduti nelle vicinanze di Avignone. Sono preoccupato e devo informare alcuni miei colleghi delle mie recenti scoperte.