

WESTERN LIVE SZABÁLYRENDSZER:

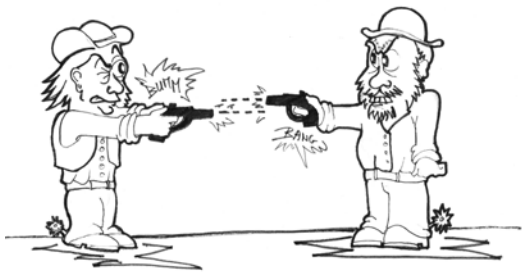
AKCIÓ KÁRTYÁK:

A játék teljes ideje alatt a dobókockát helyettesítő francia kártyalapokat fogod használni arra, hogy megerősíts egy képzettséget. Egyszerre szigorúan csak **ÖT** akciókártya lehet nálad, amelyeket kezdetből a szervezők által nyújtott pakliból véletlenszerűen húzod fel. Később a harcok során alkalmas lesz jobb kártyákhoz jutni, amennyiben te leszel a győztes. Minél nagyobb számértékű kártyákat húzol ki az elején, annál jobb esélyeid lesznek a játék során. A kártyák értékei 2-5-ig terjednek.

HARC:

1-1 ELLENI FEGYVERES TÁVOLHARC:

Ha harcba keveredsz valakivel, mindig fontos, hogy te legyél az első, aki lő. A kezdeményezést az dönti el, hogy kinek durran előbb a rózsapatronos fegyvere (ha nem tudjátok eldönteni, ki lőtt előbb, akkor senkinek nem érvényesül a kezdeményezés bónusz.) Amint az első lövés



eldördült, azonnal beléptek a **HARCI JELENETBE**, amely **HARCI KÖRÖKRE** fog bomlani. Egy harci kör addig tart, ameddig mindegyik karakter cselekedett egyet.

Egy cselekedetnek számít a **LÖVÉS**, az **ELMENEKÜLÉS** és a **VÉDEKEZÉS** is.

A harc során, ha szeretnél, kijátszhatsz a lövésed értékének növelésére akció kártyát, de minden egyes lövésre csak egyet alkalmazhatsz.

KEZDEMÉNYEZÉS: Az, aki gyorsabban lőtt, a harci jelenetben egyszeri alkalommal kap a fegyveres harcához **+2**. A többi kör elején már nincsen kezdeményezés.

TÁMADÁS: A fegyveres távolharc értékek (és a kijátszott **AKCIÓ KÁRTYÁK**) csapnak össze a harci körben. Először mindkét karakter elmondja, mit szeretne a körben csinálni, majd (amennyiben szeretne használni kártyát) kirakják fejjel lefelé az akció kártyákat. A kártyák felfedése után akinek nagyobb az összeadott értéke, annak sikerült a lövést bevinnie a másik karakternek.

SEBZÉS: annyi életerő pontot vesz le a karjáról a sérült karakter, amennyi a sebzésértéke az adott fegyvernek, ami meglőtte.

MENEKÜLÉS: Ha úgy döntesz, talán jobb lenne elpucolni, akkor csak annyit kell tenned, hogy meg kell nyerned egy kört, és ezt a sikert nem arra használod fel, hogy megsebezsd a másikat, hanem arra, hogy eliszkolj. Az akció kártyákat ugyanúgy szét kell osztani, majd utána a másik karakter fennhangon elszámol **15-IG**, addig kell neked ténylegesen eltűnnöd onnan.

LŐTÁVOLSÁG: mivel egyik fegyver sem lövi körbe nyolcszor a földet, ezért meghatározott távolságok vannak, amelyeken belül még eltalálsz valakit. A fegyvered lőtáv értéke **1-3**-ig terjedhet. Minden pont **5 LÉPÉST** jelent. Amikor valakire messziről rá akarsz löni, meg kell saccolnod, hogy benne van-e a fegyver lőtávjában. Ha eldurantottad jelzésértékkel

a fegyvered, akkor le kell lépjed utána a távolságot úgy hogy a másik nem mozdul el. Ha a lövés benne volt a lőtűzban, akkor kezdődhet a harc, ha nem, akkor visszamész oda ahonnan elindultál, de ekkorra már felfedted szándékod, és az esetleges kezdeményezésedet is elvesztetted.

AZONOS ÉRTÉKEKNÉL: Ha a harc során mindkét félnek ugyanannyi a képzettség és akciókártya összértéke, akkor mindkét találat sikeres és mind a két karkater életerejéből le kell vonni a sebzéseket.

FELHASZNÁLT AKCIÓKÁRTYÁK SZÉTO SZTÁSA:

Ha a harcnak így- vagy úgy, halállal, avagy elmeneküléssel, de vége van, akkor a karakterek által felhasznált akció kártyákat újra kell osztani a két karakter között. A nyertes karakter húz először a felfordított kártyák közül 2-t, majd a vesztes karakter 1-et, majd megint a nyertes 2-t, a vesztes 1-et, a nyertes 1-et, és legvégül a vesztes karakternél marad az utolsó 3. Ez biztosítja azt, hogy a győztes harc "önbizalommal" töltsön el.

2-1 ELLEN FEGYVERES TÁVOLHARC:

Amennyiben többen szeretnének megtámadni egy karaktert, úgy abban az esetben is csak annak az egy embernek jár a kezdeményezés, aki legelőször eldurantotta a fegyverét (szintén **EGYSZERI ALKALOMMAL** kapja ebben a harci jelenetben meg a bónusz +2-t) A kezdeményezést követően a karaktereknek be kell jelenteniük, hogy mit csinálnak, kire lőnek. A harc menete ugyanaz, mint 1-1 ellen, annyi pontosítással, hogy az egyedülálló karakter adott harci körben kihozott értéke az egyben a **VÉDELME** is. Vagyis hiába lőnek rá ketten, ha egyik támadó sem tud magasabb értéket kihozni a kártyáiból, mint az egyedülálló támadó értéke, nem tudták megsebezni. Viszont továbbra is **EGY KARAKTER, EGY HARCI KÖR**ben csak **EGY ELLENFÉL**re adhat le lövést.

Ha az egyedülálló el akar menekülni, akkor **BE KELL JELENTENIE** a kör kezdetén (az akciókártyák kijátszása előtt) elfutási szándékát. Amennyiben ezt a kört megnyeri, vagyis az övé lesz a legnagyobb érték, akkor el tudott futni.

Ha a kártyák elfogynak a karakterek kezéből, akkor az alap fegyveres távolharc értékek csapnak össze.

A harc végén az elosztás kicsit bonyolódik. Mindig a nyertes (vagy a legkisebb sérülést kapott karakter) kezdi a felfordított kártyákból a húzást, és utána a legutolsóként legyőzöttől indulva a legelsőként legyőzöttig halad körben a húzás.

Amennyiben a harc során valakinek **ELFOGY A LŐSZERE**, úgy a verekedés értékével még harcolhat az alább leírt módon.

TÖBB KARAKTER TÖBB KARAKTER ELLEN- CSOPORTOS HARC:

Mindenben megegyezik a 2-1 elleni küzdelemmel. A **KÁRTYAELOSZTÁSBAN VAN KÜLÖNBÉSÉG**, hogy a nyertes kezdi a húzást, annyit választ ki a mindenki által felhasznált kártyákból, mint ahány karakter ellen harcolt +1-et. Őutána húz a következő legtovább túlélő (vagy legkevésbé megsérült karakter) aki már csak egyet húz, majd utána fordított elhullási sorrendben a többiek egy -egy kártyát. Majd ha visszaér a kör a nyerteshez, akkor ő kettőt húzhat. Abban az esetben, ha két karakter egyszerre egy harci körben halt meg, akkor az elosztásnál egy gyors **KŐ-PAPÍR-OLLÓ** játékkal döntik el, ki húz először.



VEREKEDÉS:

A verekedés során **NINCSEN KEZDEMÉNYEZÉS**, vagyis senki nem kapja meg a bónusz +2-t. Ha valakit ki akarsz ütni, jelezd felé békés szándékkal, hogy szét akarod ütni a fejét (és vedd figyelembe, hogy mi számolunk el anyukájának). A verekedés menete ugyan az, mint a fegyveres távolharcnál, azzal a különbséggel, hogy itt a **VEREKEDÉS** és az **AKCIÓKÁRTYÁK** összege fog számítani.



SEBZÉS: a verekedésnél nem mindegy, hogy milyen állapotban vagy, amikor megkezded a harcot, mivel az **ELETERŐ PONTOD FELE ÉRTÉKÉT** tudod besebezni a másiknak (lefelé kerekítve), **MINIMUM 1 SEBPONTOT**. Az elszenvedett pontok nem számítanak sebzésnek, **CSAK KÁBULÁSNAK**, ezért nem is kell miattuk életerő szalagot letépni. Ha valakit nem nullára ütöttek le, akkor csak el kell játszania, hogy fáj, és kábán kóvályog. Ha viszont teljesen kiütötték, vagyis 0 lett az életerője, akkor van 10 perce elfeküdve, hogy átgondolja mit is rontott el, utána mehet kóvályogni.

Amennyiben a kezében nincsen közelharc fegyver, akkor szimplán az öklöddel nem ölhetsz meg senkit, ha viszont a verekedés képzettséggeddel a késedet használtad pl, akkor az okozhat halálos sérülést.

FEGYVERES HARC LŐNI NEM TUDÓ EMBER ELLEN: (KIFOGYOTT A FEGYVERE, VAGY NINCS IS)

Ebben az esetben a fegyveres kap +2 -t hiszen mindenféleképpen ő kezdeményez.

HA TÁVOL VANNAK A KARAKTEREK EGYMÁSTÓL: Előfordulhat, hogy rád lőnek, mikor épp kifogyott a fegyvered, vagy nincs is nálad. Ha mindezt ráadásul úgy teszi, hogy távol van a támadód, akkor neked két választásod van. Vagy megpróbálsz **ELMENEKÜLNI** (sikeres fegyveres távolharc), vagy **KÖZELEBB MÉSZ HOZZÁ**.

HA KÖZELEBB AKARSZ HOZZÁ MENNI az az adott harci körben 1 cselekedetnek számít. Egyszerre csak egy pontnyi lőtávot tudsz előre menni, miközben tüzel rád a másik, vagyis 5 lépést. Amint közvetlen közel értél hozzá, az új harci kör megkezdése után be kell szintén jelentenetek mit akartok csinálni. Verekedésből érkező támadást a verekedés képzettség vég, a fegyveres távolharcból érkező támadást pedig a fegyveres távolharc képzettség védi, de egyszerre csak egy dologra teheted az akció kártyádat.

SEBGYÓGYÍTÁS:

Csak az a karakter gyógyíthat (saját magát vagy másokat), aki rendelkezik ezzel a képzettséggel. A játék megkezdésekor a szervezőktől kap életerő pontokat jelző **SZALAGOKAT**. Ezeket tetszés szerint **BÁRKIRE FELRAKATHATJA**- javítva ezzel az állapotát. A gyógyítás minden esetben időt vesz igénybe és bárhol végezhető. Minden egyes gyógyított életerő pont 3 percbe telik, mire visszagyógyul. Addig a sebesült, és a gyógyító sem mozdulhat el. Az gyógyító nem tehet több életerő szalagot vissza a sebesült kezére, mint amennyi a maximum életerő pont értéke.

HALÁL:

Mint ahogyan a Western maga is az életről és a halálról szól, a játékunk során is élsz, avagy meghalsz a karaktereddel. A küzdelemből fakadó sebzések nem vihetik az életpontokat 0 alá és ha valakinek 0 lett az életpont értéke, akkor **MÉG NEM HALT MEG**, hanem érvényes rá a **MORÁLIS SZABÁLY**- vagyis **ORVOS MÉG GYÓGYÍTHATJA**, de fekvő kinyújtott nyelvvel kell csendben megvárnia a doktort. Az ellenfeled dönthet úgy, hogy nem éri be ennyivel, hanem kicsinál téged- ebben az esetben be kell jelentenie hogy **MEGÖL**, és el kell sütnie mégegy rózsapatronos lövést, vagy közelharc fegyverrel rádvágnia, ezzel jelezve a **KEGYELEM DÖFÉST**. Természetesen, ha a karaktered meghal, nem kell, hogy véget érjen számodra a játék, mondhatnánk úgy is, hogy elkezdődhet a második felvonása a karakterednek (keresd fel a szervezőket).

SZELLEMEK KÍSÉRTÉSE:

A játék során elhullott karakterekből rémálmokat keltő némán visító kísértetek lesznek, akikre neked egészen addig nem kell figyeljél, ameddig az egyik meg nem érint téged- kihívva ezzel egy szellemharcra.

SZELLEMHARC:

Ha egy arra kószáló szellem, vagy kisebb szellemcsorda meg akar téged támadni, azt jelezni fogják egy érintéssel a válladon. Ekkor te már érezheted a jelenlétüket. A szellemek **ÁT TUDJÁK VENNI A TESTED FELETT A HATALMAT**- és meg is teszik, hacsak nincsen magas **AKARATERŐD**.

A szellemharc az akaraterő pontok összezapásáról szól. Nincsen kezdeményezés ebben a harcban és jókedvedet növelve közöljük, hogy elmenekülni sem lehet ebből.

A harc esetén az **AKTUÁLIS AKARATERŐD** és az akció kártyád áll szemben a szellem, vagy szellemek akarateréjével, és akinek nagyobb az értéke az győz az adott szellemharc körben. Ha sebzést szenvedsz el, akkor a következő harci körben már **EGYEL KEVESEBB AKARATERŐVEL** tudsz csak támadni. A sebzés **MINDEN ESETBEN 1 PONT**, amit a karodon lévő akaraterőt jelző szalagból kell elvonni. Egy harci körben csak egy szellemre támadhatsz.

HA SIKERÜLT ÁTVENNIÜK FELETTED AZ URALMAT: 5 percig az a szellem aki legyőzött, a hátad mögé állva a füledbe suttogva pontos utasításokat ad, hogy mit tegyél, mit mondjál, merre menjél. Ha letelt az **5 PERC** a szellem visszaköti az akaraterő szalagjaidat, és **10 PERCIG** zavarodott és kába vagy.

ÉLŐHOLTAK HARCAI:

Ha esetleg két halott lélek össze akar csapni, az csak akkor lehetséges, ha a támadó megérinti a másikat. Ha meg tudta érinteni, akkor egy vérkomoly **KŐ-PAPÍR-OLLÓ** harc fogja eldönteni, hogy ki győz, **2-VEL** kell nyerni. A vesztes pedig kénytelen sikítva visszatérni a szervező által korábban kijelölt helyre.



RABLÁS:

A játék során csak a sheriff és a törvény tiltja a rablást, mi nem :). Ha nagyon ügyes vagy ellophatsz bárkinek a **FELSZERELÉSÉT**, **PÉNZÉT** akár. Amik nem lophatóak el az **JELMEZ** és annak bármilyen tartozéka, az **AKCIÓ KÁRTYÁK** illetve a **BIRTOKKÁRTYÁK** és a **RÓZSAPATRONOS JELZŐFEGYVER**.

FEGYVEREK:

Alapvetően a karaktered nem indul fegyverrel. A fegyvereket a játék elején a pénzedből megvásárolhatod, vagy a játék során beszerezheted (vásárlással, rablással, kéregetéssel).

A LIVE LEGFONTOSABB ESZKÖZE, (illetve az egyetlen dolog, amit a jelmez mellett neked kell beszerezned) amennyiben szeretnél a játék során lőni az a **RÓZSAPATRONOS FEGYVER**. Ennek azért lesz jelentősége, mert a rózsapatronok által kiadott hang fogja jelölni, hogy volt-e a fegyveredben lőszer, avagy nem sült e be a fegyveres (ha nem adott ki hangot, bár lőttél vele).

Bármilyen rózsapatronos fegyvert is vettél valójában, a konkrét fegyverértékeket egy **FEGYVER KÁRTYA** fogja meghatározni amelyet ki kell magadra tűzni, kezdetből ezt a szervezőktől kapod meg, a játék közben elveheted a másiktól ezt, vagy vehetsz fegyvert a fegyverárusnál.

SZERENCSEPONT:

Ha vettél fel szerencsepontot, akkor azokat a játék során különböző helyzetekben felhasználhatod, viszont minden egyes alkalommal, amikor kihasználod a szerencsédet, egy pontot el is vesztesz véglegesen.

HA PÓKERBEN szeretnéd felhasználni, akkor bejelentetted szándékod az osztónak- látványosan levonod a karakterlapodon tollal az egy szerencsepontot, és megnézheted tételelés előtt a soron következő lapot/lapokat.

HA HARCBAN szeretnéd felhasználni, akkor az akció kártyák megmutatását követően kicserélheted az akció kártyáitokat, megkapva ezáltal az ellenfeled kártyáját. Ebben az esetben is látványosan le kell vonjál a karakterlapodról tollal egy szerencsepontot.

PÉNZ:

A live kezdetén attól függően, hogy hány pontra vetted fel az anyagi hátteret kapsz kezdő pénzt, amiből meg kell vegyed a szervezőktől a fegyveredet, és a lőszeret is.

A játék alatt csak és kizárólag a szervezők által nyomtatott játékpénzt használhatod. Lesz 5, 10, 50, 100, 500, 1000 és 5000 \$-os bankjegy.

Hozzávetőlegesen a fegyverek 100\$-tól 700\$-ba fognak kerülni.

A birtokok 500 \$-tól 3000\$-ig lehetnek beárazva.

Kincset pedig lehet majd találni, szerezni, amik 100\$-tól 1000\$-ig terjedhetnek.

BIRTOKOK:

Birtokhoz a játék elején lehet jutni. Ennek tényleges formája is lesz, mivel minden birtokot egy **SÁTOR** fog jelölni, ami a kastély kertjében lesz elhelyezve. A Live kezdete előtt megadott pillanatban indulhat a verseny, hogy megszerezd a birtokodat. Ezt **VERSENYFUTÁSSAL** szerezheted meg. Minden sátorra rá lesz tűzve egy birtokigazoló papír- ezen fent lesz a neve, és az hogy mennyit ér. Ha odaértél egy sátorhoz, és megtetszik a birtok, nem kell mást tegyél, mint letépni a birtokigazoló papírt, és a közeli **POSTAHIVATALBAN BEJEGYEZTETNI** a tulajdonodat. Egy játékosnak csak egy birtoka lehet. Amint bejegyeztetted a birtokod, nincsen más hátra, mint felépíteni sátrad.

A birtok haszna, hogy a postahivatal a rajta szereplő értéket dollárban odaadja neked, és ha szerencséd van, akkor az is előfordulhat, hogy idővel **ARANYRÖGÖT** találsz rajta.

A birtok a te területed- belépni természetesen csak a te engedélyeddel lehet majd- ellenkező esetben érvényes a birtokháborításra vonatkozó törvény. A játék során a te sátrad a te házad- használhatod, amire akarod! Meghívhatsz vendégeket, titkos megbeszéléseket tarthatsz, elrejtetheted felszerelésed, viszont sose feledd sok a rabló a környéken.



TESTŐRÖK:

Testőr kártyát tudsz háttérből vásárolni, vagy a játék alatt juthatsz hozzá. A kártyát jól látható helyre kell magadra kitűzni, hogy mindenki lássa a „láthatatlan védelmeződet”. A testőr előnye, hogy amikor ő harcol, akkor felhasználhatod az ő értékeire a te akció kártyádat, illetve vele szemben nem érvényesül a kezdeményezés bónusz- nem lehet meglepni őket.

POSTA:

Hudson's Will-városában komoly fejlődés állt be. A vasút bár továbbra sem halad errefelé, a postaszolgálat sikeresen megvetette a lábát-, táviratokat, és levélüzeneteket lehet névvel, vagy akár anélkül is küldeni a postahivatalban. Csomagod érkezhetsz, de te is adhatsz fel küldeményt, ha a Pinquertonokat szeretnéd biztosításul, hogy a csomagod megérkezik.

BANK:

Akárhogy is nézzük, a bankban tartani a pénzed még mindig előnyösebb és biztonságosabb mintha magadnál hordanád. Bármi történik is veled a végrendeleted alapján csak akkor tudnak a pénzedhez hozzájutni, ha azt a bankban tartottad. Ha nálad van a pénzed, fen áll a veszélye annak, hogy kirabolnak, és akár a magadnál hordott sok pénzt indokot is adhat a rablógyilkosságra. Persze ha netán jobban átgondolja az ember, bizony a bankot hiába őrzi sok fegyveres előfordulhat, hogy akad olyan botor, aki ezt a szent intézményt ki akarja rabolni.

VÉGRENDELET:

Végrendeletet a bankban lehet tenni hivatalos személy aláírásával ellenjegyezve. Ez azért előnyös a számodra, mert ha netán kipurcansz, és megtetted a legjobb cimbit kedvezményezettnek, akkor minden birtokod, illetve pénzed (ami a bankban volt) őrá száll, és nem vész kárba addigi tevékenységed.

VÉRDÍJ:

Ugyan-ugyan csak nem dühös vagy valakire? Vagy netán megverték a barátodat? Tűzz ki vérdíjat a botor fejére a közeli sheriff irodán. Nem kell mást tenned, mint elmondanod hogyan nézett ki, és letenni a kitűzött díjat a bankban.



– „OLYAN NAGY SZAKALLA VOLT,
MEG KALAPJA... MEG A SZÁJÁBÓL
PIPA LÓGOTT... ÉS NAGYON
CSÚNYÁN NÉZETT!!!”
... UGYE MEGTALÁLTA'K
BIZTOS ÚR?”