

Town of Metal Gear

Philosophers' Legacy

Versione 4.1

Indice:

- [Introduzione](#)
- [Piazza](#)
- [Fazioni](#)
- [Impiccagione](#)
- [Orari ed abilità](#)
- [Testamento](#)
- [Abilità aggiuntive](#)
- [Codec](#)
- [Eclissi](#)
- [Divieti](#)
- [Riconoscimenti](#)
- [Storia delle versioni](#)

Introduzione:

Town of Metal Gear è un gioco di ruolo a fazioni, creato da Auronno di [Metal Gear Planet](#) (dove potete trovare il [forum ufficiale di TOMG](#)).

L'obiettivo è far vincere la propria fazione uccidendo gli avversari o sopravvivere da soli.

Vi sono inoltre dei personaggi neutrali con condizioni di vittoria personali.

Piazza:

Il gioco si svolge in un canale privato chiamato "Piazza", in cui saranno inoltrati tutti i messaggi dei partecipanti tramite @SimpleForwardBot o Game Master (massimo 3 al giorno), dalla propria chat privata con esso.

Dalle 9:00 alle 21:00 sarà possibile inviare solo 3 messaggi a persona tramite Game Master, senza limiti di lunghezza.

I giocatori potranno comunicare senza limiti di messaggi in Piazza dalle 16:00 alle 16:30 (durante l'inizio delle votazioni per l'impiccagione) dal secondo giorno in poi e dalle 21:00 alle 22:00 ogni sera a partire dal primo giorno.

Fazioni:

In base al numero di partecipanti si userà una delle due proporzioni di gioco ([proporzione classica](#) o [proporzione simmetrica](#))

La fazione più numerosa della proporzione classica non avrà nessun gruppo in comune e non conosceranno l'identità dei propri alleati.

La fazione meno numerosa della proporzione classica avrà un gruppo in comune e potranno uccidere una persona a notte (in caso di più abilità aggiuntive d'uccisione assegnate i membri potranno mettersi d'accordo con chi uccidere la notte).

I neutrali non avranno gruppi in comune e vinceranno seguendo condizioni di vittoria personali. La condizione di vittoria di ogni neutrale è specificata nella scheda del suo ruolo. Soddisfare tale obiettivo è la priorità del giocatore e verrà annunciata la sua vincita ad obiettivo soddisfatto, a fine partita insieme ad una fazione.

Nota bene: alla vittoria di un personaggio neutrale la partita prosegue senza interruzioni fino alla vincita di una fazione.

- **Proporzione classica:**

Ci sarà una fazione con un gruppo in comune con meno membri, mentre la fazione avversaria con più membri avranno i personaggi divisi in chat singole con il Game Master (la fazione avversaria può essere composta anche da due fazioni, come per esempio [2] e [3] o [1] e [2]).

- **Proporzione simmetrica:**

Verranno selezionate tutte e tre le fazioni che avranno più o meno lo stesso numero di membri ognuna, inoltre ogni squadra dovrà avere minimo 2 membri nel gruppo in comune.

Impiccagione:

A partire dal secondo giorno (dalle 16:00 alle 18:00) si voterà in Piazza, tramite un bot, per decidere chi impiccare.

Una persona potrà essere impiccata solo se il numero di voti corrisponderà al 50% dei partecipanti + 1 (in caso di numero dispari: 50% dei partecipanti + 1/2).

Orari ed abilità:

Tutte le azioni notturne si svolgeranno dalle 22:00 in poi.

Ogni personaggio ha delle abilità uniche che può comunicare al Game Master nel suo gruppo privato, dalle 9:00 alle 22:00. Le abilità si dividono in Attive (A) e Passive (P).

Le azioni possono essere di **visita** o di **distacco**.

Il distacco permette di visitare un giocatore da una certa distanza di sicurezza, garantendo una totale immunità da eventuali attacchi o trappole piazzate che agiscono sulle azioni con visita.

Durante un'uccisione notturna, il killer avrà la possibilità di lasciare delle note sui cadaveri dei giocatori.

Le abilità hanno inoltre un numero di priorità che servirà a determinare l'ordine con le quali le azioni notturne dalle 22:00 in poi avvengono, per esempio: se Vamp, un assassino d'alta priorità (7), attaccasse nella stessa notte in cui Fortune, protettrice di più bassa priorità (13), attivasse la propria abilità di protezione sullo stesso bersaglio, esso morirebbe comunque.

Si può usare un'abilità attiva alla volta, ma si possono usare più abilità passive insieme.

In caso di inattività il gioco prosegue e le proprie abilità non vengono attivate.

Se due personaggi puntano un obiettivo con la stessa priorità di uccisione, si sorteggerà l'assassino, così mostrando l'indizio in piazza con la morte avvenuta attraverso quest'ultimo.

Testamento:

Ogni giocatore, dalle 9:00 alle 22:00, può scrivere un testamento che verrà mostrato in Piazza alla sua morte. Per scriverlo basta comunicarlo nella chat col Game Master.

Abilità aggiuntive:

Le seguenti abilità verranno assegnate arbitrariamente dal game master all'inizio della partita solo se necessario per equilibrare il gioco

- Attiva - visita - 15
Abilità d'uccisione diretta.
- Attiva - distacco - 1
Ordina ad un tuo compagno di uccidere qualcuno mentre ti proteggi da qualsiasi attacco notturno nella base.
Se l'incaricato viene bloccato o non è disponibile agisci da solo disattivando la propria protezione con l'abilità d'uccisione diretta (Attiva – visita - 15)).

Codec:

Il Codec è un'abilità tramite la quale i giocatori possono instaurare una comunicazione privata al di fuori della piazza tramite il Game Master.

Si può utilizzare, comunicando l'interlocutore desiderato con cui si vuole creare il gruppo, nella chat del proprio ruolo.

Durerà massimo 3 ore e si può attivare solo una volta.

Eclissi:

Nelle fasi finali di gioco è possibile che occorranò delle "eclissi".

Le eclissi non sono nient'altro che delle notti anticipate con le seguenti proprietà:

- Un eclissi è una notte e durante la stessa si potranno compiere le "azioni notturne" di ciascun giocatore. Non c'è il limite "entro le 22:00" come nella notte normale, ma le azioni potranno essere comunicate anche durante l'eclissi stessa.
- Durante un'eclissi vige la regola del coprifuoco come durante una notte normale, per tanto non si può parlare nella Piazza, pena la morte.
- Un'eclissi, proprio come una notte, divide un giorno in due garantendo quindi la possibilità di due impiccagioni in un giorno.

Divieti:

È obbligatorio osservare questi divieti onde evitare di essere uccisi, bannati, o sfortunati. Cosa precisamente rappresenti la sfortuna è totalmente a discrezione del GM e le persone morte per infrazione delle regole non lasciano testamenti, tranne se la sfortuna decisa dal Game Master lo concede, per le morti immediate non si può lasciare un testamento in ogni caso.

- Parlare durante il coprifuoco (dalle 22:00 alle 9:00)
pena: morte immediata.
- Modificare l'immagine di profilo, la bio, il proprio nome e l'username con riferimenti a Town of Metal Gear durante la partita
pena: sfortuna.
- Parlare in privato di TOMG, che include le seguenti azioni:
 - Creare gruppi per parlare della partita di TOMG, oltre a quelli creati dal Game Master
pena: sfortuna per tutti i conversanti.
 - Comunicare con i morti
pena: sfortuna.
 - Contattare i vivi da morti
pena: tempban (1 turno).
 - Inviare screenshot sul proprio ruolo
pena: morte immediata.
 - Chiedere screenshot sul ruolo altrui
pena: morte immediata.
 - Inoltrare i messaggi dalle chat con il GM e dai canali del gioco
pena: morte immediata.

Riconoscimenti

Creatore:

-Abate Busoni

Regolamento scritto da:

-Neek

Priorità scritte da:

-Agnostos

Con la collaborazione della community di Metal Gear Planet

Storia delle versioni

Versione 4.1

- Riscritta la descrizione del ruolo di Psycho Mantis
- Sezione divieti sottolineata
- Cambiato orario di apertura della chat da 15:30 – 16:00 a 16:00 – 16:30
- Specificato che Para-Medic non può clonare le abilità aggiuntive dei giocatori
- Corretti i conflitti di blocco e protezione di priorità 11
- Revisionata l'abilità aggiuntiva d'uccisione diretta ed aggiunta una limitazione ad essa (vedi paragrafo Fazioni)
- Specificato che The Sorrow può sfortunare l'assassino dopo la comunicazione con la persona morta
- Tolto il capo dei cittadini
- Limitata la sfortuna di The Sorrow ad un solo utilizzo
- Aggiunto effetto secondario alla morte di Gray Fox S.M.
- Aggiunto indice nel documento Fazioni

Versione 4.0

- Riscritto il *Regolamento generale* e cambiato font da *Monospace* a *Liberation Sans*
- Codec diminuito da 6 a 3 ore
- Specificata la funzionalità delle priorità delle abilità
- Abilità aggiuntive assegnabili non solo ai capi di fazione
- Immunità del capo di fazione che commissiona le uccisioni specificata direttamente nel campo delle abilità aggiuntive
- Aggiustata l'impaginatura del testo delle fazioni
- Reintrodotta la spiegazione dell'eclissi di Auronno
- Il dirottamento su un personaggio con bersagli multipli avverrà su un solo bersaglio sorteggiato (per Parasite Unit: Mist e Screaming Mantis)
- Modificati: The Joy, The End e The Fury della Cobra Unit (Fazione [3])
- Aggiunto nome al regolamento: "Philosopher's Legacy"

Versione 3.0

- Migliorata l'introduzione al gioco
- Cambiato il gruppo della Piazza ad un canale dove può scrivere solo il Game Master e dove i giocatori potranno scrivere solo 3 messaggi al giorno
- Cambiati gli orari di gioco e diminuita la frequenza necessaria su Telegram per giocare correttamente
- Aggiunto indice
- Cambiata la regola d'assegnazione dei ruoli
- Aggiunto l'anonimato in Piazza tramite nomi in codice
- Rimessa The Boss come neutrale ma mantenuta The Joy nella squadra Cobra Unit
- Alzata la priorità di distacco di Big Boss dei Militaires Sans Frontieres di 2
- Aggiunto capo della fazione più numerosa nella proporzione classica

Versione 2.6

- Nerfato Kyle Schneider
- Aggiunta una difesa e tolta un'investigazione a George Kasler
- Specificato che EVA non può uscire dalla fazione in cui entra
- Specificate le regole d'assegnazione dei ruoli
- Specificato che le squadre nella proporzione moderna devono avere per forza una chat in comune

Versione 2.5

- Tolta la ripetizione dei ruoli di Vamp e Roy Campbell
- Nerfato Kazuhira Miller
- Data un'abilità in più a Zero per la proporzione classica
- Nerfati altri protettori
- Aggiustata la formattazione delle pagine del PDF "TOMG_Fazioni"
- Specificato che si possono lasciare note sui cadaveri
- Diminuito il numero di codec utilizzabili da 2 a 1 per giocatore.

Versione 2.4

- Fortune può proteggere solo un obiettivo alla volta
- Diminuito il numero di utilizzi di EVA da 2 a 1

Versione 2.3

- Separata in due priorità l'abilità di Campbell
- Aggiunta abilità d'uccisione speciale a Solidus Snake
- Cambiata l'abilità di Meryl da distacco a visita
- Aggiunta l'abilità "Codec" per comunicare singolarmente con dei giocatori.
- Aggiunta abilità per Octopus, in modalità classica nella fazione benigna.
- Tolta l'abilità passiva di Vamp
- Eliminata ripetizione di ruoli
- Specificato che le immunità agli avvelenamenti non vengono comunicate a Naomi il giorno stesso ma il giorno in cui dovrebbe morire l'obiettivo a differenza del fallimento da roleblock

Versione 2.2

- Aggiunto il divieto di cambiare le informazioni del proprio account con riferimenti a TOMG durante una partita
- Specificato che Kaz di MSF si può proteggere da solo
- Specificato che Screaming Mantis può dirottare l'obiettivo contro se stesso
- Proporzioni: specificato che all'inizio del turno si dovrà dire se si usa la struttura classica delle fazioni o la struttura moderna.
- Cambiata terminologia: da "tipo di fazione" a "fazione", da "fazione" a "squadra"
- Modificato Zadornov
- Specificato che Parasite Unit: Mist può dirottare l'obiettivo contro se stesso
- Modificato Kazuhira Miller

Versione 2.1

- Tolta l'abilità passiva specificata nel regolamento generale da Master Miller
- Corretto errore di battitura su Jim Houseman
- Cambiato il numero di giocatori necessari per far giocare 3 tipi di fazione insieme

Versione 2.0

- Quiet può rivelare informazioni anche ad una fazione alleata esterna
- Le uccisioni di bassa priorità vengono assegnate per fazione dal game master in modo arbitrario
- Tolti soldati semplici
- Specializzati i capi di fazione
- Inseriti dettagli su Jennifer: specificato che si può provare ad usare l'azione su un membro nemico, così da farla fallire e ritentare un altro giorno.
- Cambiata l'abilità d'attacco di Jennifer
- Psycho Mantis: specificato che il personaggio scelto rimane legato all'abilità finché non viene ucciso di notte, oppure può essere cambiato una volta impiccato.
- EVA: specificato che se l'azione punta un neutrale l'abilità fallisce e non viene sprecato un utilizzo.
- Ocelot: corretto l'errore di battitura alla fine dell'abilità
- Priorità: specificato che se due assassini hanno priorità uguale su un obiettivo si sorteggia chi uccide prima.
- Drebin 893: aggiunto che il master deve dire quanti supporti bisogna fornire ogni mattina.
- Specificati quanti tipi di fazione sono possibili in gioco
- Meryl: corretto l'errore di battitura sulla priorità nella U.S. Army
- Specificato che se due ruoli hanno una sola fazione in comune e sono entrambi in gioco devono per forza avere pure un gruppo in comune.