

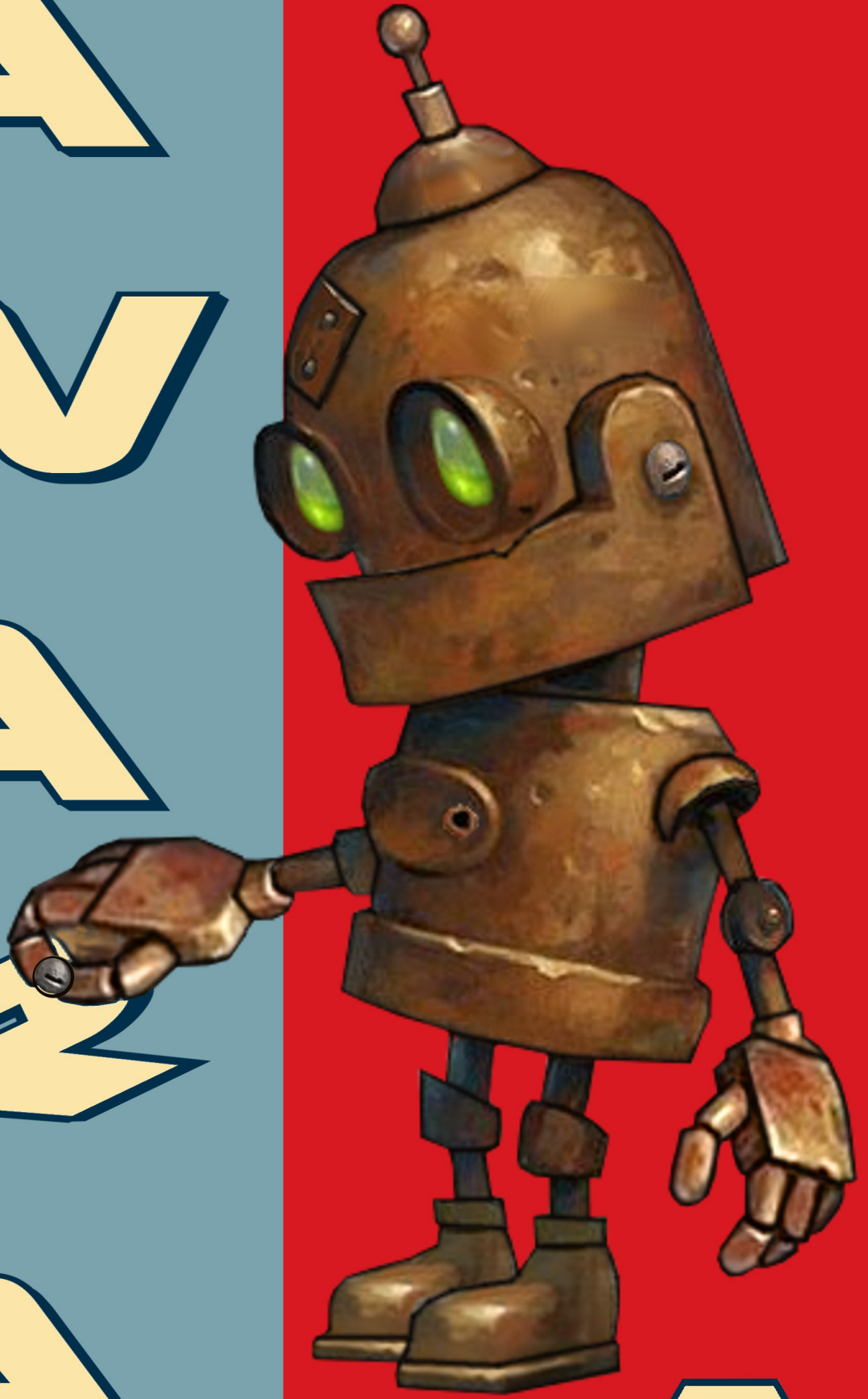
A

W

A

R

A



Q

# AWARA®

MINI GIOCO DI COMITATO GENERE FANTASCIENZA ALTERNATIVA

*IL GIOCO SI PRESTA A ESSERE VOLUTAMENTE  
SEMPLICISTICO PER PERMETTERE AI GIOCATORI DI CREARE  
LORO STESSI LA TRAMA DI QUESTA AVVENTURA EVOLUTIVA.*

AWARA © 0.1 Terminato il 11/06/2021 è un gioco di comitato per una giocata diversa dal solito, realizzato da Qwein Molinari Michele. Non prevede la classica interazione, narratore giocatori, quanto l'improvvisazione è la collaborazione di tutti.

Il gioco, non deve subire mutazioni, copie anche parziali senza il consenso dell'autore. Crescere non significa smettere di sognare.

Molinari Michele - Qwein

<http://giochidiquwein.altervista.org>

qwein@hotmail.it

## IL GIOCO

3-5 Giocatori. Gioco di comitato minimale aperto genere Fantascienza. Serviranno da 1 a 3 dadi a sei facce. Una fotocopia delle miniature e delle matrici.

Useranno le tabelle, la loro fantasia e questo regolamento, per creare una trama non scritta e riuscire a risolvere ogni problematica che si presenterà loro davanti.

## LA STORIA

Siamo a bordo di un astronave che da millenni solca lo spazio. Guidata da unità robotiche che cercano disperatamente di mantenerla in funzione e di riparare ogni tipo di danno che si viene a verificare.

L'immensa nave ha molte sezioni inagibili e a volte il reattore nucleare non funziona a dovere e manca l'energia. Le parti di ricambio sono un problema. Ma qualcosa sta succedendo a bordo, alcuni robot nei secoli si sono evoluti con una personalità quasi umana. Accadono anche misteriose sparizioni, robot svaniti nel nulla.

Il processore, così chiamata l'unità al comando della nave, sta indagando ma purtroppo molti sensori interni e videocamere sono mal funzionanti.

Le scomparse sono avvenute durante i turni di pulizia e manutenzione.



## RUOLO

Ora siete dei robot, gli AWARA e a parte qualche toppa, un braccio o una gamba di colori diversi, vi distingue solo il codice di serie stampato sul retro del telaio. Dovrete prendere coscienza di cosa siete, dove andate e cosa vorrete fare nel corso della storia. Un passo alla volta in questa evoluzione robotica. Prendere coscienza di voi stessi e infine il comando della nave, evolvendovi tra robotica, leggi, regressioni e un computer impazzito.

## VITA

Ogni giocatore ha 6 punti Energia, esaurita non si muore ma si resta inermi fermi immobili. Sarà il giocatore in base al risultato di propria fantasia a creare quanto accade. Magari con una nota umoristica.

## AZIONI

Ogni volta che si intende fare un azione, cerco di aprire una porta chiusa, mi arrampico, scappo, tento di interagire con processore, o di difendersi, o combattere, va utilizzata la tabella Azioni, lanciando 1D6 e confrontandone il risultato.

- |                                    |                                     |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 FALLIMENTO GRAVE CON CONSEGUENZA | 4 RIUSCITA MA CON COMPLICAZIONI     |
| 2 AZIONE NON RIUSCITA IRRIPETIBILE | 5 SUCCESSO AZIONE RIUSCITA          |
| 3 NON ACCADE NULLA RIPETIBILE      | 6 RIUSCITO CON VANTAGGIO AGGIUNTIVO |

Esempio Conseguenza:

Blocco, malfunzionamento, per tempo in base a 1D6 di turni o round deciso dal Narratore.

## COMBATTIMENTO

Contrariamente a quanto si possa pensare, raramente avviene utilizzando la forza, anche perchè si potrebbe arrivare a staccare un braccio o danneggiare l'avversario, ma il nucleo resterebbe intatto, sebbene privato di energia. Di fatto viene usata una scarica elettrica riusciti a colpire l'avversario (Vedi risultato Azione), toglie 1 punto energia. Ogni unità di qualsi tipo è in grado di concentrare la propria energia sul telaio per colpire con una scarica l'avversario.

## LA NAVE

Potete su un foglio di carta, una lavagna, creare di fantasia la struttura navale, simile a un dungeon, quindi corridoi e stanze con funzioni precise dove interagisce la comunità robotica. Centri di ricarica, manutenzione robot, parti vitali, quali sala macchine, sala comando, sistemi energetici.

Tenendo presente che vi sono in questa gigantesca astronave aree non vietate, ma in cui entrare è pericoloso, in quanto vi sono zone fuori controllo.

Mercato nero, cip modificati per ricevere corrente alternata che causa follia ma che simile a una droga contribuisce a fare impazzire i robot, fino ad aree dove comunità robotiche hanno avuto una regressione vivendo in tribù che adorano strani dei. Potete inventare nuove unità, venitesi a creare nei secoli, creature come roscchiatori di metalli, succhia oli.

Nella struttura vi dovranno essere dei riferimenti. Sala computer o sala comando, impossibile accedervi sorvegliata dai robot guidati dal computer. La stiva con parti di ricambio, inaccessibile sotto il controllo del computer. La sala ricarica, cui si accede a turni. Corridoi, stanze per la manutenzione e sistemi secondari.

# NEMICI

**COMPUTER** spesso andrà in corto e sarà la causa principale di morte o spegnimento dei robot, che vedrà gli stessi come invasori per un calcolo errato e li porrà in pericolo costantemente. Sigillando porte, facendo fuoriuscire fiamme, aprendo la nave allo spazio. (Quello che vi detta la fantasia).

Di fatto la grande nave è fuori rotta, da almeno un secolo viaggia verso l'infinito e al momento se non cambierà rotta tra appena pochi mesi impatterà in una nana gialla. Il computer essendo un unità statica può entrare qualora servisse in unità simili a marionette per usarle come crede, dividendosi fino a 6 unità. Riconoscibili per le bande bianche (CPU).

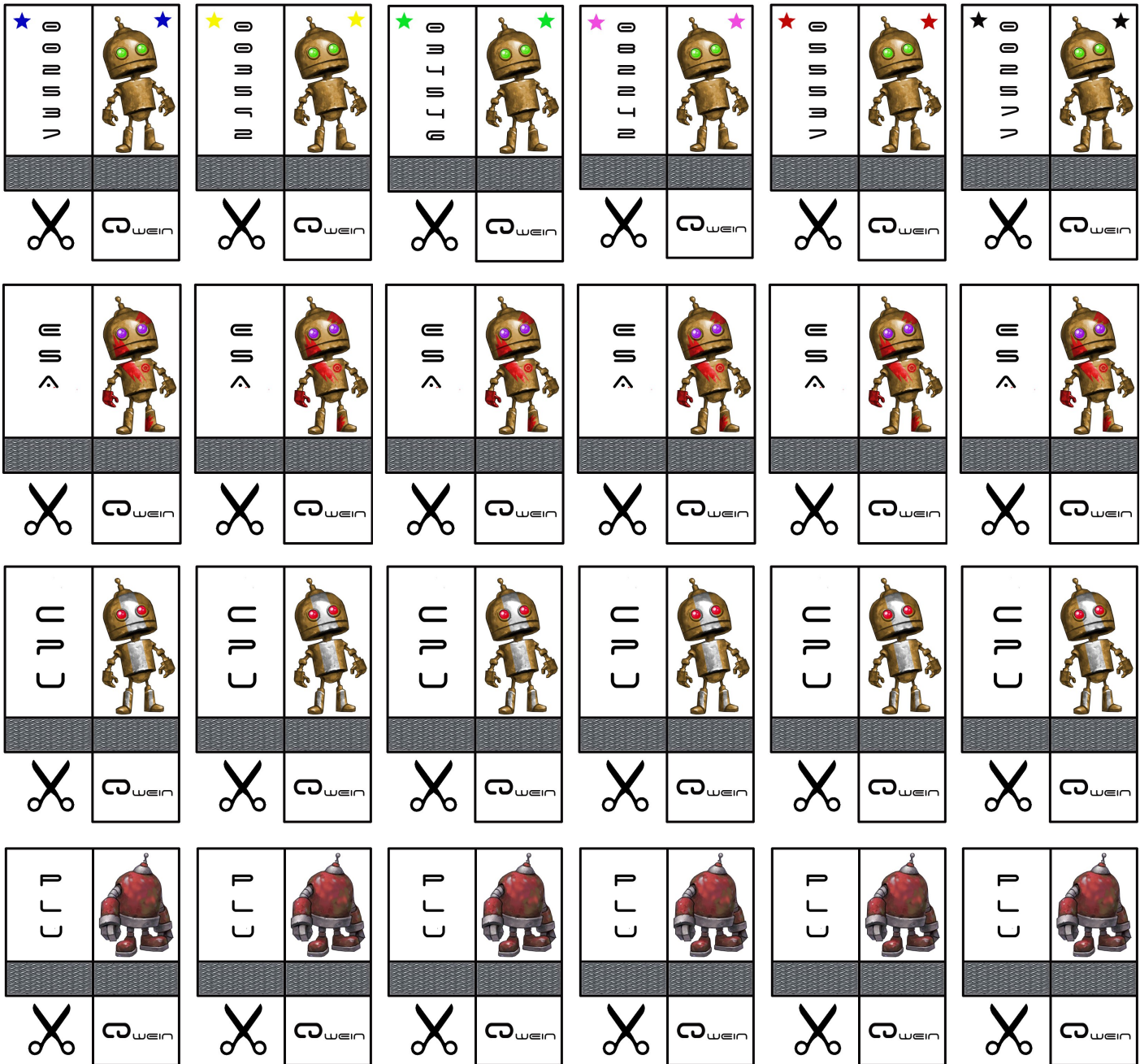
**PLT** sono di fatto ex robot pulitori, divenuti nel tempo senzienti e in grado di riprodursi, dove al posto di pulire la nave, praticano furti, furti di rame e metalli causando danni e malfunzionamenti.

**ESA** robot che hanno maturato una coscienza di gruppo, isolandosi dal computer centrale e da altri robot, ritengono di essere portatori della verità, hanno una strana religione, venerano un ingranaggio che applicano sul loro telaio a distinguo assieme a strisce rosse di vernice. E adottano un nome non un numero.

Non collaborano, e spesso rivendicano aree della nave, il pieno accesso ai ricambi. Vengono incolpati di essere causa delle misteriose sparizioni. Gestiscono il mercato nero dei ricambi.

# RAZIONAMENTI

Ingranaggi, parti elettriche, olio e energia vengono distribuiti dal computer con parsimonia. Un punto ricarica al giorno. Gestiti dai CPU.



## TABELLE

Per simulare accadimenti a bordo, utilizzare le tabelle sottostante lancia 3D6 sommandone i risultati. Ricordate che quanto esce va interpretato, e che sono a uso singolo o insieme a scelta dei giocatori.

3D6	COMPUTER	3D6	NECESSITA'
3	PARTE UN CONTO ALLA ROVESCIA AUTODISTRUZIONE	3	QUEL CHE SERVE E DALL'ALTRA PARTE DELLA NAVE
4	IMMETTE CIP LETALI AL POSTO DI QUELLI ALTERNATI	4	NUOVA AREA ILLEGALE PER VENDITA ENERGIA
5	SPEGNIMENTO IL COMPUTER NON DA PIU' SEGNI DI VITA	5	BORSA NERA DI INGRANAGGI E OLI E ENERGIA
6	MONITOR CHE MOSTRANO SPAZIO ESTERNO SI SPENGO	6	PRENDERE CONTATTO CON COMANDANTE ESA TRATTATIVA
7	CERCHERA' DI IMPEDIRE ACCESSI A AREE DELLA NAVE	7	IMPIANTO DI REFRIGERAZIONE IN AVARIA
8	SIGILLATO LA SALA COMANDI IMPOSSIBILE ENTRARE	8	RIPARARE SCAFO ESTERNO DANNI DA METEORITI
9	CPU SEGUONO I GIOCATORI	9	RITROVARE OOOO01 LA PRIMA UNITA'
10	CHIUDE IMPROVVISAMENTE ALCUNI ACCESSI ALLE AREE	10	RAGGIUNGERE UN SOTTOLIVELLO, STRANE VOCI
11	TENTATIVO DI INGANNO DA PARTE DEL COMPUTER	11	0034342 E STATO RAPITO DA ESA SERVE NEGOZIARE
12	COMPUTER TENTA DI INFILTRARE CPU IN ESA	12	TROVARE SPACCIATORI CIP CORRENTE ALTERNATA
13	COMPUTER ACCUSA ESA DI FURTI IN MAGAZZINO	13	SENTI AMICO, LO VUOI UN BRACCIO NUOVO?
14	CPU SIGILLANO AREE DOVE SONO ANCHE I GIOCATORI	14	SOSTITUIRE UN ARTO A UN AMICO CERCARE RICAMBI
15	ATTENZIONE IMPATTO IMMINENTE!! RIPETUTO	15	I RESTI DI 004445 SEMI SMONTATO SENZA MEMORIA
16	2 ORE ALLO SPEGNIMENTO TOTALE CONTO ALLA ROVESCIA	16	UN INDIZIO SUGLI OLI RICICLATI, PARE NON SIANO PURIFICATI
17	AVARIA GRAVE PC NAVE IN SPEGNIMENTO	17	TROVARE UNA CHIAVE PER ACCEDERE AL PONTE COMANDO
18	ALLARME AVARIA SISTEMA NAVIGAZIONE ALLARME	18	SERVE SUPERARE TRATTO CONTROLLATO ESA
3D6	MALFUNZIONAMENTI	3D6	PERICOLI
3	PLT ATTACCA PER SMONTARE OGNI COSA	3	REATTORE PRIMARIO IN SURRISCALDAMENTO
4	UNITA' IMPAZZITA SI LANCIA SU OGNI COSA IN MOVIMENTO	4	ESA SABOTANO IMPIANTI ELETTRICI NAVE
5	082242 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	5	ESA LOTTANO PER IL CONTROLLO DI UNA SEZIONE NAVE
6	DANNI SISTEMA ENERGIA SU PIU' PONTI	6	GUERRA TRA ESA E CPU PER IL CONTROLLO NAVE
7	002537 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	7	PONTE ESPOSTO ALLO SPAZIO
8	ESA CHE COMMITTE UN FURTO DI CAVI CREA PARALISI NAVE	8	SCOMPENSI ELETTRICI NON SI FANNO RICARICHE
9	055537 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	9	ALTRA SCOMPARSA DI UN ROBOT, TROVATE TRACCE DI OLIO
10	PLT SI BLOCCANO	10	BANDA DI ROBOT REGREDITI ATTACCANO
11	002537 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	11	IMPATTI DI METEORITI DANNI GENERICI
12	PLT ESPLODE CAUSANDO INCENDIO A BORDO	12	ESA MIRANO AL CONTROLLO DELLA NAVE
13	003592 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	13	SCARICHE ELETTRICHE DALLE PARETI MANDANO IN CORTO
14	INCENDIO IN SALA SERVER	14	A TRATTI SI PERDE LA GRAVITA'
15	034546 AVARIA LOCAZIONE DANNI 1D6	15	AVARIE A MACCHIA DI LEOPARDO
16	CPU SI BLOCCANO COME PARALIZZATI SPENTI	16	MISTERIOSI ESSERI STRISCIANTI MANGIA METALLI
17	UNITA' CPU ATTACCANO A VISTA TUTTI I ROBOT	17	ALLARME GRAVITAZIONALE GRAVITA' IN AUMENTO BUCO NERO
18	LA NAVE VIBRA TUTTA STRANI BOATI A PRUA	18	UNITA' REGREDITE FANNO PRIGIONIERI

## MATRICI

Ogni giocatore ha la sua stringa che indica Codice, Energia lo spazio per Malfunzionamenti e possibile Nome

082242	E	000000	M	N
034546	E	000000	M	N
002537	E	000000	M	N
055537	E	000000	M	N
003592	E	000000	M	N
002577	E	000000	M	N

La fantasia non costa nulla !!