



1 persona su 3 improvvisamente si suicida cercando di portare quante più persone con se. Aerei che cadono, investimenti d'auto, voli nel vuoto, impiccagioni. Il mondo è nel panico non ce una famiglia che non ha visto atrocemente perdere un proprio caro. 1 persona su 3 dei sopravvissuti, diventa un alienato, ha una regressione mentale e segue le leggi del branco di persone che percepisce come lui, attaccando e uccidono senza remore quel che resta della popolazione che non ha subito alterazioni. **SOPRAVVIVI**

In sei mesi il mondo è allo sbando. Gruppi tribali, privi di umanità e raziocinio seguono un unico istinto fatto di rituali di sangue e cannibalismo, feticci e venerazioni di dei. Usando lance, bastoni, coltelli ricavati da lamiere di auto, senza avere un linguaggio se non composto di gesti e grugniti o plateali pantomime come per una sfida di sangue. Uso di Pitture Corporee o Maschere Segnali con resti umani del proprio territorio.

4 Caratteristiche [Forza -2] [Destrezza -2] [Intelligenza -2] [Vita +4]

Sei punti da distribuire nelle caratteristiche come si vuole. Es. +1 in forza porta il valore -2 a -1.

Tabella Azioni lancia 1d6 e confronta il risultato. Da lanciare quando i giocatori si misurano nel fare qualcosa. Al Master decidere in quale ambito Forza-Destrezza-Intelligenza. Far lanciare il dado con relativi valori personaggio.

Esempio Forza -1 Destrezza +2 Intelligenza -1 Vita 5 il personaggio vuole attraversare un fiume in bilico su un tronco.

Destrezza. Lancia 1d6 ottiene 3 +2=5 successo azione riuscita.

GIOCO DI RUOLO APOCALITTICO

1 Fallimento grave L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente.

2 Fallimento Azione non riuscita (irripetibile).

3 Non succede nulla Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).

4 Quasi riuscito Azione riuscita ma con qualche complicazione. **4 BRACCIO DS - 5 GAMBA SN - 6 GAMBA DS**

5 Successo: Azione riuscita.

6 Successo totale Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntiva

Tabella Combattimento. Chi attacca chi? A seconda se attaccano con armi corte (forza) a distanza (Destrezza) o trappole (Intelligenza), lanciano i dadi sulla tabella. Ora salvo uno venga colto di sorpresa da armi a distanza il combattimento avviene in simultanea. In base al risultato il master descrive le azioni. Chi non usa armi a distanza potrà solo nascondersi, non potrà avere un raffronto diretto. Destrezza (tabella soprastante)

1 Mancato e l'arma si inceppa o resta in qualche modo inutilizzabile

2 Mancato colpo a vuoto perdi il prossimo turno di combattimento

3 Incrociate le armi ma nessun danno si prosegue.

4 Colpisci il tuo avversario fai un danno arma -2

5 Colpisci il tuo avversario fai un danno arma -1

6 Successo totale colpito in pieno fa in toto il danno dell'arma.

SASSI - BASTONI 2 DANNI

COLTELLI - LANCE 4 DANNI

ARCO - PISTOLE 5 DANNI

FUCILE - ASCIA 6 DANNI

ESPLOSIVI X DANNI -2 METRO

SCHEDA PERSONAGGI DA FOTOCOPIARE

Le armi difficili da trovare, specie se da fuoco, con colpi limitati, faranno il loro danno meno i modificatori al risultato. All'insieme vanno aggiunti possibili animali che senza l'uomo tornano allo stato selvaggio come i lupi. Non ce più corrente, internet, veicoli in strada, case e palazzi sono devastati dai primi momenti di follia e o preda di disperati alla ricerca di cibo e armi, e o dalle tribù a caccia di prede di cui cibarsi, animali e o umani. Da cui trarre pelli e feticci. Oggetti portati con se, Salvo vestiti, e 2 armi indossate, fuoco e taglio o botta, andranno da 1 a 9, compreso eventuale zaino. Combattere con zaino o oggetti addosso darà un -1 o -2, così come Fame - Disidratazione - Malattie - Avvelenamenti - Ferite. Cibo, a sei mesi dai fatti difficile da trovare, negozi e supermercati sono stati depredati da fuggitivi o alienati. Cercare nelle città o nelle case si troverà cibo ma a proprio rischio e pericolo, spesso sono dimore improvvisate di alienati o altri fuggitivi, molti dei quali oramai fuori di testa. Non è raro trovare bande armate.

TABELLA SITUAZIONI

1d6	EVENTI	1d6	INCONTRI	1d6	RITROVAMENTI
1	DIVAMPANO FIAMME INCONTROLLATE	1	1D6+3 REGRESSI IN CACCIA	1	UN AUTO FUNZIONANTE CON BENZINA
2	TAMBURI IN LONTANANZA	2	1 BAMBINA REGRESSI FERITA	2	SCORTE DI CIBO UN BUNKER
3	DIVERSI COLPI DI FUCILE ARMI	3	2D6 GRUPPO FUGGITIVI OSTILI	3	1 FUCILE 12 COLPI
4	REGRETTI CATTURANO UNA FAMIGLIA	4	3 SOLDATI SACCHEGGIANO ZONA	4	1 PISTOLA 6 COLPI
5	SEGNALE RADIO PUNTO INCONTRO	5	1 REGRESSO STA SEGUENDO IL GRUPPO	5	ACQUA POTABILE PER 10 GIORNI
6	GUERRA DI TRIBU NON SI PASSA	6	BOMBARDAMENTO AEREO	6	1 SCATOLA ANTIBIOTICI

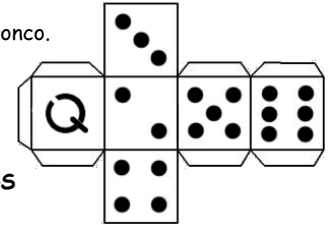
<http://giochidiqwein.altervista.org>

MINIATURE DA FOTOCOPIARE E COMPORRE

qwein@hotmail.it



GUARDA-SCARICA-STAMPA-GIOCA QWEIN PRIMITIVI 13/05/2019© LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!



DADO 6 FACCE DA FOTOCOPIARE

Qwein	
PRIMITIVI	
NOME	
FORZA	IMMAGINE
DESTREZZA	
INTELLIGENZA	
VITA	
ARMA	COLPI
NOTE	OGGETTI