

SINTESE

QUESTO MANULE Gioco di Ruolo semplificato universale. Prevede la figura di un Narratore colui che crea, inventa e gestisce la trama della storia, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso il loro personaggio vivranno emozionanti avventure liberi da ogni trama prestabilita. Le loro scelte influiranno sull'andamento della storia potranno condurli in luoghi immaginari diversi, porli in situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere le regole e applicarle quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro conoscenze, possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (Personaggio non Giocante).

MATERIALI NECESSARI
Tre dadi a sei facce (3d6), matite, gomma, fogli di carta per appunti e per creare la scheda di ogni giocatore. 3 o 5 giocatori più il Narratore.

VERIFICA AZIONI COMBATTIMENTO Il Narratore se un Giocatore è impegnato in un azione (tempo reale) o combattimento (tempo virtuale, pari a turni di 5 secondi), il Narratore chiede una verifica. Il giocatore lancia 1D6 e confrontando il risultato sulla tabella sottostante. Il Narratore in base al risultato prosegue nella trama indicando i successivi eventi e o il tipo di risultato dovuto a un combattimento. Nelle azioni ordinarie tutti possono contribuire, in quelle straordinarie soltanto un giocatore a gruppo.

AZIONE	DANNI	LOCAZIONE	
1 FALLIMENTO GRAVE	Non riesce subisce un inconveniente (irripetibile)	1 TESTA	Nota: Il Narratore in base al punto che viene colpito fornisce indicazioni a sua discrezione sul punto colpito preciso.
2 FALLIMENTO	Azione non riuscita (irripetibile).	2 BUSTO	
3 NULLA	Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).	3 BRACCIO SINISTRO	
4 QUASI RIUSCITO	Azione riuscita ma con qualche complicazione.	4 BRACCIO DESTRO	
5 SUCCESSO	Azione riuscita.	5 GAMBA SINISTRA	
6 SUCCESSO TOTALE	Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.	6 GAMBA DESTRA	

DANNI PARTICOLARI FALLIRE PUO' PORTARE ALLO SVENIMENTO
FUOCO Nelle fiamme si subisce 1d6+3 di danni a turno, si sopravvive unicamente 1d6 con 5-6
SOFFOCAMENTO Puoi non respirare per un numero di turni pari ai punti vita. Poi - 1 vita turno
CADUTA Correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm vanno calcolati 2 danno a metro
CALDO Se la temperatura supera i 37° prima di ogni azione va fatto una verifica.
FREDDO Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto una verifica.
FAME Se si resta senza cibo per periodi prolungati, prima di ogni azione va fatto una verifica.
SETE Se si resta senza bere per più di 36 ore si fa verifica.

VITA Lancia 2D6 e segna su un foglio di carta con il nome del tuo personaggio il risultato. I punti vita potranno calare a fronte di ferite, in modo provvisorio, o permanente.
QWEIN IL 16/07/2021-15/02/2022
SINTESE©

TEMPO VIRTUALE A ogni tempo di combattimento, i giocatori e eventuali nemici, lanceranno 1D6, effettuando la verifica per stabilire, salvo si colga di sorpresa chi agirà per primo, si stila in questo modo una scaletta.

TRAUMI Durante il tempo di combattimento, chi viene ferito, lancia 1d6 1-2-3-4 Può continuare il tempo successivo. 5-6 Sconvolto può solo tentare di sottrarsi al combattimento e perde il tempo successivo. Potrà riprovare al turno ulteriore, sempre la ferita non sia troppo debilitante.

ARMI DA LANCIO Se la verifica sarà positiva va calcolato il fattore esterno, vento, mira e distanza, lancia il dado per la fortuna, potrebbe variare il risultato.

DANNI ARMI Stabilito se il bersaglio viene colpito, e il tipo di arma impiegata, questa effettua in toto i danni. Il valore delle armi varia da 2 per calci e pugni a 1d6+1 di una arma da fuoco, e sono a discrezione del Narratore in base all'ambientazione fino a usare +3 al modificatore o valore fisso. Esplosivi si calcola il valore dell'esplosivo esempio 100 -2 danni ogni metro dal punto di innesco.

SPECIALISTI Ogni giocatore in base all'ambientazione avrà una specializzazione, stabilita di comune accordo inizialmente col Narratore. Medico - Meccanico - Tecnico calcolatori - Ladro ecc ecc. Significa che in quell'ambito, di azione verifica il giocatore avrà +1 come modificatore al risultato del dado.

PROTEZIONI Indossabili o come oggetti o pareti, avranno un valore da 1 a 100 nella zona interessata e caleranno i relativi punti nella zona colpita, a seconda del tipo di materiale. Indipendentemente dal materiale, l'oggetto che avrà scalato il danno diventerà inservibile per quella parte.

CURA Tentare di curare un compagno o un Png, va fatta una verifica, dove si potranno avere risultati sia positivi sia negativi In ogni caso il giocatore lancia 1D6-1, quelli saranno i punti vita recuperati o perduti per un aggravamento. Tutti i giocatori non saranno specialisti in qualcosa. Ogni ferita potrebbe facilmente infettarsi e questa regola vale solo se non si hanno antibiotici. Il Narratore lancia 1D6, 1-2-3 infezione, 1d6+3 di giorni prima della morte, 4-5-6 nulla.

FORTUNA SFORTUNA Se capiteranno momenti particolari dove qualcosa potrebbe accadere, come un cambio turno di una sentinella, l'arrivo inaspettato di qualcuno, il Narratore lancia 1D6 dichiarando fortuna o sfortuna. 1-2-3 capiterà una sventura, 4-5-6 qualcosa di fortunato.

NEMICI EPICI - ANIMALI Varieranno sia nella verifica che nei danni causati dalle armi, artigli, unghiate con modificatori al risultato del dado da -3 a +3, sanciti dal Narratore.

AVVENTURA Va scelta prima di tutto l'ambientazione, dal fantasy alla fantascienza ai periodi storici. Tutto quello che vi detta la fantasia. Se non aveste una trama imbastita, vanno impiegatele una o più tabelle lanciando 3D6 sommandone i risultati.

MOTIVAZIONE	NECESSITA'	IMPREVISTI	SITUAZIONI SPECIALI
3 SCOPRIRE IL LADRO	3 SUPERARE UN PUNTO DI NON RITORNO	3 L'ACQUA HA UN SAPORE STRANO	3 COSA SONO QUELLE STRANE FORME
4 SCORTARE UNA PERSONA IMPORTANTE	4 PROCURARE ARMI	4 QUALCUNO SEGUE I GIOCATORI	4 UNA STRANA FEBBRE COLPISCE MOLTI
5 RECUPERARE UN MANUFATTO	5 SERVE DEL FERRO	5 UN PNG PREDA DELIRIO DELLA FOLLIA	5 SCAMBIATI PER ALTRI
6 AVVIARE RELAZIONI DIPLOMATICHE	6 IMPEDIRE A VIRUS DI MIETERE VITTIME	6 L'ARIA DIVENTA IRRESPIRABILE	6 UNA STRANA LUMINESCENZA
7 SCOPRIRE CHI RIVELA I PIANI	7 SERVE RECUPERARE UN OGGETTO	7 RISSA TRA PNG	7 IMPROVVISO CALO TEMPERATURA
8 LIBERARE INERMI TENUTI IN OSTAGGIO	8 TROVARE MEZZI PER SPOSTARSI	8 UN INSETTO PUNGE GENERA MALATTIA	8 CE UNA PUZZA STRANA NELL'ARIA
9 RINTRACCIARE ORIGINE DI UN SUONO	9 SCAMBIARE RIFORNIMENTI	9 CEDIMENTO NELLA PAVIMENTAZIONE	9 INCOLPATI DI FURTO
10 RICEVERE AMBASCIATORE NEMICO	10 SERVIRANNO MEZZI PER SPOSTARSI	10 FUOCO SABOTAGGIO	10 UN OGGETTO SI ROMPERA'
11 SERVE UN ANTIDOTO	11 RIPORTARE UN OGGETTO RUBATO	11 UNA STRANA INCISIONE	11 TUTTO SI FA SCURO
12 CERCARE DI PRENDERE CONTATTO	12 PROCURARSI ARGENTO	12 TROVATE ARMI ILLEGALI	12 PRIGIONIERI IN FUGA
13 LIBERARE UN PRIGIONIERO	13 APRIRE UNA RETE DI SCAMBI	13 STRANE MACCHIE DI COLORE BLU	13 UNA PERSONA STA PER ESSERE UCCISA
14 CATTURARE RICERCATO EVASO	14 SERVE CIBO RISERVE PERDUTE	14 UN PNG TRADIRA' I GIOCATORI	14 UNA STRANA PIETRA RILUCE
15 RITROVARE LA DIREZIONE PERDUTA	15 SEGUIRE TRACCE	15 3D6 DI CORPI - CADAVERI	15 PRESENZE OMBRE CHE FLUTTUANO
16 ORGANIZZARE DIFESA	16 TENERE UNA POSIZIONE A OGNI COSTO	16 APPAIONO STRANE OMBRE FUGGENTI	16 UN ODORE PUNGENTE NELL'ARIA
17 SCOPRIRE PIANI NEMICI	17 IMPEDIRE UN ESECUZIONE	17 UN ARMA SI ROMPERA' AL PRIMO USO	17 INSETTI ATTACCANO I METALLI
18 EVITARE UNA GUERRA	18 RECUPERARE UN COMPAGNO MORTO	18 MOLTI PNG PAIONO RALLENTATI	18 PROVENGONO DEI BAGLIORI