

Formiche



Gioco di Ruolo Italiano Amatoriale di Qwein

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>

FORMICHE

Gioco di ruolo umoristico fiabesco di Qwein 05/08/2008©

Che gioco è questo?: Si tratta di un Gioco di Ruolo pur in un ambientazione fiabesca. Questo gioco prevede la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, impostando una trama e la descrive ai giocatori. Questi attraverso queste regole, creeranno il loro personaggio, una formica (*Tetramonium Caespitume* - comune formica nera) vivranno con essa emozionanti avventure. Saranno liberi da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore, le loro scelte nell'avventura influiranno sull'andamento della stessa e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, in azioni che prevedano l'uso della forza, della destrezza o di altre abilità, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari che il Narratore farà loro incontrare.

Ambientazione: Un contesto fiabesco, ovvero dove comuni insetti prendono sembianze umane con relativi difetti e comportamenti. Ci troviamo in una città qualsiasi in Italia, magari in un angolo della vostra stessa casa. In un microcosmo, il formicaio vive la vostra colonia, un intricato labirinto di cunicoli completi di ogni accessorio saranno la vostra casa. La vostra missione sarà salvare la vostra regina, la colonia dagli attacchi di formicai rivali, temibili formiche rosse, e ogni altro insetto potenzialmente pericoloso o interessato alle vostre scorte alimentari.

Il Formicaio: Lungo intricati cunicoli vi sono continui e interminabili lavori in corso, formiche operaie si prodigano per la manutenzione delle strade.



La Banca: Ogni formicaio ha la banca centrale, dove impiegati compilano continuamente inutili fogli, depositare o prelevare prevede lunghe ore di attesa e questo è spesso motivo di litigio. In banca si depositano oggetti preziosi trovati, come pietre colorate, pezzi di biscotto o quanto la nostra formica ritiene prezioso. Ovviamente la banca si terrà un piccolo compenso. La banca e il magazzino delle formiche è va difesa.



I night-taverne-ritrovi-ristoranti: Ve ne sono molti nel formicaio, e ogni formica che finisce il proprio turno di lavoro finisce per consumare il suo tempo restante in questi luoghi dove può giocare l'intera razione giornaliera di cibo, o spenderla per divertimenti. Un largo giro di scommesse illegali e soprattutto latte di afidi fermentato che provoca euforia. Ovviamente inutile dilungarci sui possibili manicaretti.

Negozi: Non vi è una vera e propria tipologia di negozio, in quanto ogni tanto qualcuno scava una galleria la allestisce esponendo tutti gli oggetti o cibo che ritiene di poter scambiare, magari chiudendo il tutto a cose fatte. Ma in ogni ora del giorno e della notte con un poco di fortuna puoi sempre trovare quello che cerchi o cibo a buon mercato.

Allevamenti: Tra i tanti compiti tocca occuparsi dell'allevamento degli afidi da latte, portarli al pascolo sulle foglie, sorvegliarli per impedire che scappino o finiscano preda di nemici.



Scuola: Ovviamente le giovani formiche debbono imparare tutto sul formicaio e chi meglio di un severo maestro può inculcare in loro la sapienza?

Farmacia: Ve ne sono due in tutta la colonia e vendono erbe di ogni tipo dalle utilità "mistiche" più disparate, sono veramente poche quelle che contano veramente, ciò nonostante per ogni malessere le formiche si recano in farmacia.

Nido: Sovente tocca occuparsi delle larve e aiutarle nella crescita, compito sgradito per tutti, molto impegnativo come i turni che ne conseguono.

Guardia: A turno si viene richiamati nella guardia, in caso di guerra tutti sono richiamati a combattere. Chi è di turno nella guardia viene impiegato in tantissime mansioni di sorveglianza, sia nel formicaio per sedare dispute che come sentinella o a guardia dei confini della colonia. A volte si parte in guerra contro formicai nemici. A differenza degli altri tipi di formiche non vi sono distinzioni tra operai e guerrieri.



Materiali necessari: Tre dadi a sei facce, una fotocopia della scheda del personaggio, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore.

Creazione del personaggio: Ogni personaggio viene rappresentato da tre caratteristiche: Forza - Destrezza - Sensibilità, ottenute lanciando per ognuna di esse (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici, psichici permanenti, come menomazioni, perdita di un occhio, di un braccio.

Punti vita: 2d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti, perdita di zampe ecc ecc potrebbe calare punti vita.

Abilità: Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi, possono essere di diversa natura. I giocatori riceveranno 2 abilità iniziali a loro scelta che annoteranno con +1 nella casellina della loro scheda del personaggio.

Forza

Sollevarre: Rappresenta la capacità di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 6 volte il proprio valore di forza +1d6 di grammi. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto.

Arrampicarsi: Rappresenta la capacità di salire su rocce, pareti, cordami, particolarmente insidiosi al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire alla formica un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

Lanciare: Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza in centimetri. Ogni grammo dell'oggetto rappresenta un centimetro in meno.

Saltare: Rappresenta per il movimento orizzontale in centimetri che la formica può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di millimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 mm)

Lotta: Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari attaccandoli con calci, pugni, morsi.

Destrezza

Arma: Rappresenta l'abilità nell'uso di un'arma chiodo, lametta, spillo o bastone, morso.

Orientamento: Rappresenta la capacità di una formica di orientarsi, seguire tracce nei cunicoli, o in ogni luogo non che la capacità di trovare cibo commestibile

Ingegneria: Rappresenta la capacità di realizzare cunicoli, tane, predisporre gli stessi in sicurezza provvedendo a creare entrate false e o passaggi particolari.

Nascondersi: Rappresenta la capacità di dileguarsi rapidamente, sparire in angoli o ombre, sottraendosi alla vista degli altri.

Addestrare: Rappresenta la capacità di allevare e addestrare come cavalcature scarafaggi e blatte in genere, non che gli afidi da latte.

Sensibilità

Iniziativa: Rappresenta la capacità di colpire un avversario per primo, questo è molto importante, perché chi viene colpito perde la possibilità di replicare e può solo parare o schivare. Non che l'uso dei sensi, vista, udito, olfatto.

Schivare: Rappresenta la possibilità se si viene dichiarati colpiti di poter evitare il colpo con un guizzo spostandosi rapidamente. Se riuscito si evita di venire colpiti, se fallito si viene colpiti.

Curare: Rappresenta la possibilità di rappezzare ferite per impedire la morte.

Resistenza ai veleni: Rappresenta la capacità di resistere a potenziali veleni Raid - Bajgon e DDT vari.

Carisma: Rappresenta l'abilità della formica di convincere a parole, mentire, comandare, emergere dalle masse.

Completamento del personaggio

Equipaggiamento: Diamo alle nostre formiche l'equipaggiamento standard: Zainetto (Briciola di pane-Erbe medicamentose) Vanga-Elmo-Chiodo. Le nostre formiche e nel solo zaino possono portare fino a 5 oggetti.

Azioni: Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus date dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza-destrezza-sensibilità) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

+ 3 Totale successo + 2 Successo + 1 Parziale successo

= 0 Risultato diverso dal previsto

- 1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso, disastro.

Difficoltà: Il Narratore può assegnare difficoltà (Malus) a seconda delle situazioni.

Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria Malus -2

Condizioni atmosferiche avverse, temperature estreme Malus -1

Bersaglio a elevata distanza Malus da -1 a -3 a seconda della distanza

Bersaglio coperto Malus da -1 a -3 per del tipo di robustezza copertura

Azione eroica ai limiti del possibile Malus -3

Iniziativa di Combattimento: Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore per i nemici, lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di **Sensibilità + Eventuale Iniziativa**. Viene segnata ogni turno quindi dal Narratore una scaletta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Chi viene attaccato da chi ha vinto l'iniziativa perde la possibilità di attaccare e il turno, potrà solo tentare di schivare il colpo.

Armi:

Morso 1 danno (Formiche rosse 2)

Pala: 3 danni

Chiodo 4 danni

Veleni: Sono tutti quei prodotti di uso comune contro gli insetti in cui le nostre formiche possono incappare, Radid - Bajgon e altre forme di veleni gassosi o in polvere causano danni diretti. 10 danni se colpiti in pieno -2 ogni 10 cm di distanza. Causano il soffocamento.

Cura: Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio : Tamponare un'emorragia, chi tenta ha 12 nella caratteristica Sensibilità più ha l'abilità Curare a +1 che lo porta a $12+1=13$, lancia i tre dadi e ottiene $3+5+2=10$ egli curerà il paziente di 3 punti ferita, $13-10=3$).

Cibo: Da funghi coltivati nelle gallerie, a latte da allevamento afidi, foglie, briciole di pane e cadaveri di insetti morti.

Esperienza: Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegna ai giocatori dei punti esperienza, da 0 a 1, spendibili per aumentare di 1 le precedenti abilità o sceglierne di nuove a 1. Importante ricordare che si potranno avere solo otto abilità da segnare nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti, e che queste si potranno aumentare al massimo fino a 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà onniscienti.

Personaggi Non Giocanti: Sono tutti quegli incontri che capiteranno nel gioco essi saranno gestiti dal Narratore, sia buoni che cattivi, con le loro caratteristiche. (VMC Valore Medio Caratteristiche)

Giovani formiche: , (VMC 7) +Vita 1d6+3

Formiche Operaie-Guerrieri: (VMC 9) +Vita 2d6+3



NEMICI

Formiche Rosse: (VMC 11) +Vita 2d6+4 (Arma preferita morso) di dimensioni maggiori

Termiti: (VMC 13) +Vita 3d6+3 (Arma preferita lancio bava collosa) di dimensioni quattro volte una formica

Ragni: (VMC 12) +Vita 2d6+3 (Arma preferita morso 4 veleno 3 tela collosa) di dimensioni due volte una formica


Bambino: Inattaccabile, solitamente munito di armi letale quali grossi piedi, lente di ingrandimento, causa morte immediata.

♀

FORMICHE

qwein

♂



NOME

FORZA

SOLLEVARE

ARRAMPICARSI

LANCIARE

SALTARE

LOTTA

DESTREZZA

ARMA

ORIENTAMENTO

INGEGNERIA

NASCONDERSI

ADDESTRARE

SENSIBILITA'

INIZIATIVA

SCHIVARE

CURARE

RES.VELENI

CARISMA

EQUIPAGGIAMENTO

ARMA IN USO

NOTE

- 6 -