



Gioco di Ruolo Amatoriale Italiano di Qwein

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>

1940-42

Qwein 31/05/2008©

Premessa: Questo è un gioco e non intende fare politica di nessun tipo, forma o genere ma riporta un ambientazione storica, dando modo ai giocatori di scegliere il proprio ruolo nell'ambito del conflitto bellico gestendo i propri personaggi in favore dell'Asse o degli Alleati. Per scelta personale l'anno è il 1940-41 per evitare quel periodo storico politico che ha visto brutture indicibili di cui rimarranno tracce per sempre. Ritengo che nessuno possa accreditarsi il diritto di negare l'olocausto così come ritengo mio il diritto di ricreare un ambientazione in un preciso contesto storico.

Che gioco è questo?: Si tratta di un Gioco di Ruolo. Questo gioco prevede la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa o trasferisce una storia, con una trama, magari presa da un libro, un film o inventata, e la descrive ai giocatori. Questi attraverso queste regole, creeranno il loro personaggio, e vivranno emozionanti avventure. Essi 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 che 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, intelligenza o di altre abilità, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi P.n.g. (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. L'abilità di un buon Narratore è impersonare possibili png, mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica.

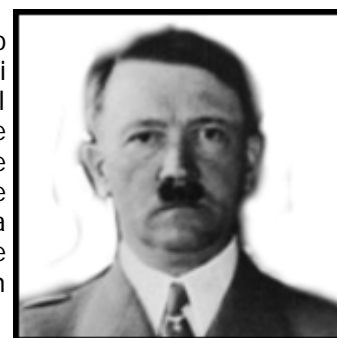


Ambientazione: 1940 la Germania invade Norvegia e Danimarca. Successivamente le truppe tedesche attaccarono i Paesi Bassi e il Belgio e da qui, passando per la Foresta delle Ardenne e aggirando completamente la Linea Maginot entrarono in Francia dando il via alla battaglia di Francia. La tattica della guerra lampo (*Blitzkrieg*) riesce a sconfiggere i francesi e le armate britanniche in Francia debbono evacuare a Dunkerque. Ha così inizio la Battaglia di Inghilterra. L'Italia e Mussolini dichiarano guerra agli alleati. L'Italia dà inizio all'invasione della Grecia dall'Albania. In Africa orientale le truppe italiane si assestano preparandosi a un assalto inglese. Le nazioni neutrali non coinvolte dal conflitto diventano un crogiolo di spie. Piani segreti, armi innovative. I giocatori saranno militari o civili specializzati in un determinato ambito, pronti a combattere per il proprio paese. Essi saranno liberi di scegliere a maggioranza a quale fazione appartenere, e in accordo con il master alcuni giocatori potranno effettuare un doppio gioco, con l'elevato rischio di venire uccisi come traditori.

PERSONAGGI PRINCIPALI ASSE

Adolf Hitler (Furher- Cancelliere del Terzo Reich di Germania)

Nasce a Braunau am Inn, nell'alta Austria il 20 Aprile 1889. Uomo politico fa suo il malumore del popolo tedesco dopo le richieste di risarcimento del primo conflitto mondiale. Fonda le Camice Grigie e il Partito Nazional Socialista dei Lavoratori. Nel 1933 si autoelegge Furher, guida del popolo tedesco. La Polonia viene rapidamente sconfitta e spartita coi sovietici. Nell'aprile 1940 la Germania invade Danimarca e Norvegia. Con un colpo di reni la Blitzkrieg (Guerra Lampo) invade i Paesi Bassi, il Belgio e Lussemburgo e la Francia che capitola in sei settimane. Parte anche la campagna d'Africa in appoggio agli alleati.



Benito Amilcare Andrea Mussolini (Duce d'Italia)



Nasce a Dovia di Predappio, Forlì il 29 Luglio 1883. Uomo politico, asceso al potere dopo la Marcia su Roma del 1922 e l'ascesa del Partito Fascista Italiano (PFI). Fonda le Camice Nere. Il 3 ottobre 1935 invade l'Abissinia. Nel 1939 firma il Patto di acciaio con cui si impegna a entrare in guerra al fianco della Germania. Nel 1940 Mussolini dichiara guerra a Francia e Inghilterra, ha inizio la seconda guerra mondiale. Mussolini fa invadere la Grecia e assieme alle forze Tedesche in africa punta sull'Egitto in mani Inglesi.



Showa Hirohito (Imperatore del Giappone)



Nasce a Tokyo il 29 Aprile 1901. Imperatore per nascita del Giappone, resta una figura di secondo piano rispetto forti "Signori della guerra" e politici. Il Giappone dopo aver abbandonato gli antichi miti dei samurai, riscoprono una nuova ondata di nazionalismo che sfocia con un colpo di mano, l'assalto a sorpresa della base americana di Pearl Harbor con aerei e aereosiluranti, questo senza la consegna formale di un atto belligerante. In seguito



PERSONAGGI PRINCIPALE ALLEATI

Franklin Delano Roosevelt (Presidente degli Stati Uniti)



Nasce a New York il 30 Gennaio 1882. Eletto Presidente dal 1932, avrebbe dovuto terminare il suo mandato che gli viene rinnovato nel 1940 con l'avvento della Seconda Guerra Mondiale. Fumatore incallito, contrae la poliomielite che lo debilita paralizzandogli gli arti inferiori, ma grazie a lui gli Stati Uniti entrano in guerra al fianco degli alleati inizialmente supportandoli con mezzi e economicamente sfidando l'embargo navale dei terribili Uboat Tedeschi.



Sir Winston Leonard Spencer Churchill (Primo Ministro Inglese)



Nasce a Woodstock il 30 Novembre 1874, nel 1940 agli albori della guerra viene eletto Primo Ministro del Regno Unito. Noto statista e abile politico oltre che stratega. Grazie al suo intervento la Gran Bretagna entra in guerra contro le potenze dell'Asse. Comincia così la difesa dell'Inghilterra dopo la disfatta di Dunkerque con la capitolazione della Francia. Le forze Inglesi combattono pure sul fronte africano.



Josif Vissarionovič Džugašvili (Stalin) (Segretario generale del Unione Sovietica)



Nasce a Gori il 6 Dicembre 1878. Entrato nel movimento Marxista succede a Lenin alla guida del popolo Russo. Si dimostra subito un sanguinario contro chi non la vede come lui tanto che queste azioni vengono definite Purghe. Grazie a lui l'arretrato popolo sovietico anche se con un prezzo altissimo di sacrifici per la popolazione vede un nuovo sviluppo industriale. Quando la Germania volta lo sguardo verso l'Unione Sovietica, le truppe poste alla difesa sanno che dietro hanno qualcuno che spererà loro se retrocedessero.



Altre Nazioni

Alleati:	Asse:
Regno Unito	Germania
Stati Uniti	Italia
Unione Sovietica	Giappone
Francia libera	Finlandia
Canada	Romania
Polonia	Ungheria
Australia	Bulgaria
Nuova Zelanda	Slovacchia
Paesi Bassi	
Grecia	
Sud Africa	
India	
Cina	

IL GIOCO

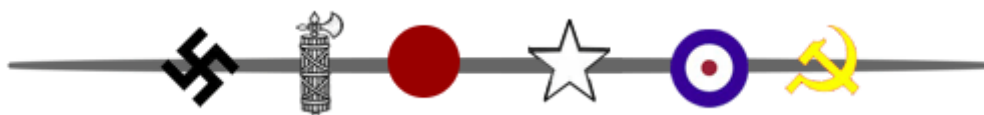
I giocatori: Ovviamente nei panni di spie o sabotatori infiltrati a seconda della fazione che sceglieranno sia essa sia dell'asse o degli alleati.

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 sei caratteristiche: Forza - Destrezza - Intelligenza – Sensibilità – Tecnica – Energia, 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: 3d6+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 potrebbe calare punti vita.

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



FORZA

Sollevarre (Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto)

Lanciare (Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno)

Saltare (Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore 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 centimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm). Con l'abilità a 2 (malus +1) e 3 si potrà effettuare lanci da aerei con il paracadute.

Lotta (Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni)

DESTREZZA

Armi Leggere Rappresenta la conoscenza e uso delle armi da fuoco leggere. 1 punto abilità pistola, 2 punti abilità fucile, 3 punti abilità mitragliatore o fucile da cecchino. (Ovviamente tutte le armi sono utilizzabili solo se non si possiede il livello di abilità interviene il malus)

Armi Pesanti Rappresenta la conoscenza di esplosivi o armi da campo. 1 punto abilità per bombe a mano. 2 punti abilità per esplosivi, mortaio e lanciarazzi. 3 punti abilità per cannoni e antiaerea. (Qui senza la competenza necessaria non sarà possibile l'uso).

Giocoleria: Rappresenta l'abilità di manipolare oggetti. 1 punto di abilità permette di conoscere i maggiori giochi d'azzardo e poter intervenire barando. 2 punti di abilità permette di occultare o far apparire piccoli oggetti. 3 punti abilità consente una capacità di manipolazione al pari di un illusionista.

Guidare Rappresenta l'abilità di utilizzare veicoli. 1 punto abilità si potranno guidare barchette, moto e auto, 2 punti abilità barche a vela o piccoli cabinati, camion e semicingolati, 3 punti abilità carri armati, treni, sommergibili.

SENSIBILITA'

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

Reazione Rappresenta la possibilità se si viene dichiarati colpiti di poter evitare il colpo con un guizzo spostandosi rapidamente verso una copertura se presente.

Lingue Rappresenta l'abilità nel conoscere, leggere e parlare le lingue degli avversari. +1 si sa appena qualche parola o si è capace di leggere a tratti +2 si parla e si legge normalmente ma con accenti. +3 si può tranquillamente parlare senza essere riconosciuti come nemici.

Persuasione Rappresenta la personalità il carisma. 1 punto di abilità consente di avere la faccia tosta per mentire o resistere a un interrogatorio apparendo persuasivi. 2 punti di abilità si potrà resistere a pesanti richieste e si potranno effettuare interrogatori. 3 punti di abilità si resisterà a ogni forma di tortura e si conoscerà l'abilità di sottrarre informazioni con la tortura.

TECNICA

Meccanica Rappresenta l'abilità e la conoscenza meccanica per riparare veicoli danneggiati. 1 punto si potranno riparare moto e auto, 2 camion e semicingolati, motori aerei, 3 carri armati o motori navali.

Comunicazione: Rappresenta l'abilità e la conoscenza dei sistemi di comunicazione. 1 punto di abilità si conoscerà e utilizzare il codice morse. 2 punti abilità si conoscerà l'uso delle apparecchiature radio. 3 punti abilità si conoscerà oltre l'uso la possibilità di riparare questi sistemi danneggiati.

Medicina Rappresenta l'abilità di poter curare, suturare, operare ferite da armi o accidentali con lo scopo di salvare la vita al paziente.

Pilotare Aerei Rappresenta l'abilità di poter pilotare velivoli. Abilità livello 1 piccoli aerei o trasporti, abilità livello 2 bombardieri, abilità livello 3 caccia.



Completamento del personaggio

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso ai giocatori.

Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se in vita, parenti prossimi, così come la fazione cui vorranno appartenere, lasciando anche possibili spiragli con giocatori che volessero fare il doppio gioco in accordo segretamente con il master..

Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.

Equipaggiamento: Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe, stivali equivale a 1 ingombro. Ogni personaggio potrà portare con se 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del Narratore oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di se.

ELMETTI

Ogni tipo di elmetto toglie 3 punti danno alla testa, ovviamente in funzione di una granata non certo di un colpo diretto di fucile o pistola.



ZAINO GIBERNE BORRACCE GAVETTE MASCHERE

Sono oggetti di ordinanza se aggregati all'esercito, comprende pure posate, coltello, fiammiferi se utilizzati vanno inseriti come oggetti equipaggiati.



KIT MEDICO

Ogni gruppo ha poche conoscenze paramediche o ha un medico, e ogni gruppo ha un kit medico con laccio emostatico, set da sutura, tintura di iodio, siringa riutilizzabile in vetro e 3 fiale di morfina.



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-tecnica) 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.

Difficoltà: Il Narratore può assegnare difficoltà in base al tipo di azione, piove, nevica, il bersaglio è coperto da una roccia, o da una parete, si trova a particolare distanza. Il valore va da +1 a +10. Se non si possiede l'abilità necessaria ma si vuole lo stesso tentare un'azione il malus è -2.

Iniziativa di Combattimento: Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per p.n.g. o mostri, 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: Per semplificare il gioco vista la moltitudine degli armamenti del secondo conflitto mondiale, le armi vengono riassunte per potenza in categorie, spetta poi al master inserire particolarità delle stesse aggiornandosi qualora lo ritenesse necessario.

ARMI LEGGERE

PUGNI - CALCI



Possono portare a danni seri, causano 1 danno a colpo. Tali danni non portano alla morte, a 4 punti via svenimento automatico.

COLTELLI BAIONETTE



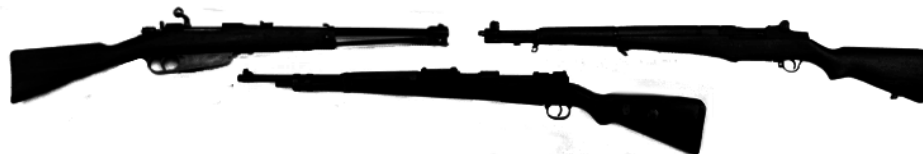
Causano 3 danni e si possono utilizzare arma bianca o da lancio

PISTOLE



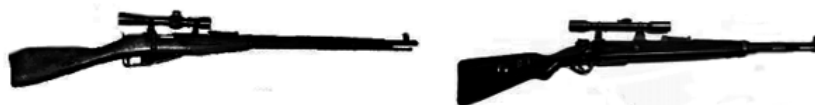
Causano 4 danni e indipendentemente dal calibro o modelli hanno 8 colpi

FUCILI



Causano 5 danni e indipendentemente dal calibro o modelli hanno 8 colpi.

FUCILI CECCHINO



Causano 5 danni e indipendentemente dal calibro o modelli hanno 5 colpi, hanno un bonus al tiro.

MITRAGLIATORI



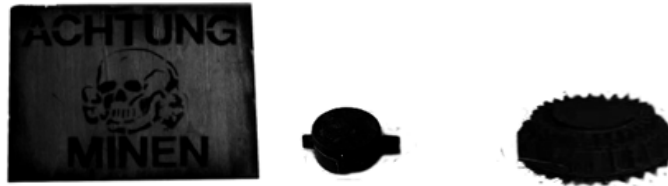
Causano 6 danni a raffica e indipendentemente dal calibro hanno modo di sparare 8 raffiche.

GRANATE



Innescate dopo 10 secondi esplodono, causano 20 danni nel punto di impatto -2 metro.

MINE



Esistono tre tipi di mine:

Antiuomo- Causano 12 danni nel punto di impatto -2 metro.

Anticarro- Causano 30 danni nel punto di impatto -2 metro, non si attivano al peso umano.

Antinave. Causano 40 danni nel punto di impatto -2 metro, galleggiano o sono immerse, si attivano solo con un urto.

BAZOOKA - ANTICARRO



Raramente reperibili, in dotazione 1 ogni reparto causano 30 danni nel punto di impatto -2 metro.



ARMI PESANTI

MITRAGLIATRICE DA CAMPO

Sono armi da campo che necessitano di più inservienti. causano 8 danni. Autonomia 10 raffiche per caricatore.



MORTAIO

Arma con tiro a parabola in grado di sparare proiettili esplosivi che causano 20-30 danni -2 metro nel punto di impatto.



CANNONI LEGGERI

Utilizzati sul campo, solitamente basta una Jeep o semicingolato per poterli trasportare agevolmente. Necessitano di due addetti.

Sono in grado di scagliare proiettili a media distanza, adatti a ricoprire il ruolo di anticarro. Causano 30-40 punti danno nel punto di impatto -3 metro. Il tiro è diretto e deve essere a vista.



CANNONI PESANTI ARTIGLIERIA - ANTIAEREA

Usati sia sul campo che in ambito navale sono in grado di effettuare bombardamenti da grande distanza, peccano di mobilità e necessitano di una squadra di addetti per il loro funzionamento.

Sono in grado di scagliare proiettili da 88mm in su a lunga distanza. Questi causano 50-70 punti danni nel punto di impatto -5 metro.

Se impiegati come antiaerea i proiettili saranno diversi e proietteranno schegge, provocando 20-30 punti danno -2 metro.



Batterie - Cannoni - Carri addetti ai pezzi: Se un giocatore è addetto ai pezzi della batteria di fuoco egli dovrà mirare e fare fuoco. Effettuerà un tiro normale di azione ma in base al risultato avverranno cose differenti. Se il nemico viene colpito va consultata la relativa tabella Danni da Armi ovviamente resa compatibile a seconda del bersaglio in mare, aria o terra.

Risultato + 3 o superiore [Centro perfetto l'avversario esplode]

Risultato +2 [Colpito l'avversario subisce, tre danni sulla tabella]

Risultato +1	[Colpito l'avversario subisce, due danni sulla tabella]
Risultato pari	[Colpito l'avversario subisce, un danno sulla tabella]
Risultato -1	[Colpo mancato]
Risultato -2	[Colpo mancato salti round successivo per puntamento]
Risultato -3 o inferiore	[Arma in avaria]

3D6	TABELLA DANNI DA ARMI
3	Cabina devastata pilota e equipaggio morti sul colpo
4	Armi distrutte sistema puntamento andato
5	Sistema radio andato impossibile comunicare
6	Colpo diretto al motore veicolo in fiamme
7	Sistema di puntamento andato, se in linea di tiro colpisci solo con 1-2 con il dado
8	Motore colpito fermi
9	Fumo
10	Mancato di poco
11	Colpo sistema idraulico perdita di manovrabilità +2 malus pilotare
12	Danni strutturali manovre solo a sinistra
13	Fori nello scafo equipaggio colpito chi fa 5-6 con il dado.
14	Colpo perforante equipaggio morto.
15	Strumenti danneggiati navighi - manovri con malus 2
16	I colpi scivolano sullo scafo portando solo bruciature sulla vernice
17	Esplosione colpite le munizioni
18	Propulsore danneggiato manovre e velocità ridottissime +3 malus Pilotare

Veicoli: Per semplificare il gioco vista la moltitudine di veicoli del secondo conflitto mondiale, anche se diversi per potenza vengono riassunti in categorie, spetta poi al master inserire particolarità delle stesse aggiornandosi qualora lo ritenesse necessario.

VEICOLI

MOTO - SIDECAR



Veicoli per spostamento rapido trasportando da 2 a 3 persone con sidecar. Differiscono a seconda del paese di origine. Italia MotoGuzzi, Germania BMW ecc ecc. Veicoli in grado di raggiungere i 120kmh. Punti danno 20.

AUTO



Auto di uso quotidiano differiscono a seconda del paese di origine velocità media 80-120kmh. Trasportano 5 passeggeri. Punti danno 40

**JEEP -
FUORISTRADA**



Veicoli in grado di muoversi in terreni accidentati in grado di raggiungere velocità media 70-110 kmh. Punti danno 50
Trasportano 5-7 passeggeri.

CAMION



Veicoli trasporto truppe o materiali in grado di raggiungere una velocità media di 50-90 kmh. Punti danno 60, Passeggeri
16+2

**SEMICINGOLATI
- BLINDATI**



Veicoli capaci di muoversi su ogni tipo di terreno e raggiungere velocità media di 80-110kmh. Punti danno 80.
Trasportano da 4 a 12 passeggeri. Possono impiegare mitragliatrici o cannoncini 8 - 30 punti danno.

CARRI ARMATI



Veicoli capaci di muoversi su ogni tipo di terreno, raggiungono una velocità media di 50-80kmh. Punti danno 100-140.
Trasportano 3-5 membri di equipaggio.

Possono impiegare mitragliatrici o cannoni che causano 8- 30 - 50 punti danno -5 metro.

SPECIALI



Sono i veicoli speciali come i Maiali italiani subacquei. Possono portare testate magnetiche con sub. Punti danno 12. Percentuale guasti elevata.

Testata esplosiva 80 danni punto di impatto -2 metro.

U-Boat sono veicoli speciali che necessitano pertanto di una specializzazione i giocatori potranno utilizzarli ma tramite i relativi equipaggi.



NAVI PICCOLO TONNELLAGGIO

I giocatori nel gioco pur potendosi imbarcare su ogni tipo di nave della propria fazione, non potranno pilotarla, barchette, piccoli rimorchiatori sono il limite. Punti danno 120. Armamenti variabili da mitragliatrici a piccoli cannoni 8-22 danni.



RICOGNIZIONE TRASPORTI

Sono quei velivoli disarmati mono, biposto o trasporto truppe adatti a missioni di ricognizione. Velocità massima 220 kmh trasporto passeggeri - paracadutisti 2- 6 -18. Punti danno 40



BOMBARDIERE

Grossi velivoli armati con mitragliere capaci di compiere grandi distanze 3000-4000 km con carichi di bombe incendiarie o esplosivi. Mitragliatrici 8 danni. Bombe 20-30 40 danni cadauna -2 metro. Punti danno 70

CACCIA



Veicolo leggero armato di potenti mitragliatrici anche se di breve autonomia 600-800km.

Mitragliatri 8-12 danni. Punti danno 25



Localione del danno: Salvo si dichiari il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus +1 da parte del Narratore, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la localione dell'impatto.

1=Testa 2=Tronco 3=BraccioS 4=BraccioD 5=GambaS 6=GambaD

Cura: Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio : Il medico sutura una gamba di un militare colpita da un'arma a energia con 3 di vita rimasti, il solo intervenire gli ferma l'emorragia stabilizzandolo. Per poterlo curare ha 12 nella caratteristica Tecnica più ha l'abilità Medicina (e quindi un medico) a 2 che lo porta a 12+2=14, lancia i tre dadi e ottiene 3+5+2=10 egli curerà il paziente di 4 punti ferita, 14-10=4). Un giocatore con 3 punti Medicina è un medico e ha un bonus di 2.

Eventi: Durante le pause, quando i giocatori saranno titubanti, indecisi, o potrebbe capitare un imprevisto, o semplicemente l'imprevisto ci sta, il Narratore lancia 1d6, ottenendo un 1 accadrà un fatto molto sfortunato imprevisto, 2 qualcosa di poco gradito, 3-4-5 nulla, 6 accadrà un fatto fortunato imprevisto.

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 (P.n.G.): Sono tutte quelle persone nel gioco che i giocatori incontreranno, gestiti dal Narratore, sia buoni che cattivi, con le loro caratteristiche. (VMC Valore Medio Caratteristiche)

Indifesi: (VMC 7) **Civili:** (VMC 9) **Militari:** (VMC 11-13)

3D6	MOTIVO
3	Missione a Casablanca in Marocco, tentare di far passare spia nemica propria parte con soldi
4	Rapire personaggio politico nemico in territorio ostile, paracadutati di notte.
5	Scattare foto a complesso industriale nemico
6	Incontrare spia territorio neutrale per ritirare fotografie porto nemico
7	Paracadutarsi di notte in territorio nemico per predisporre avanzata.
8	Recuperare prezioso manufatto antico che altrimenti cadrebbe preda gruppo spedizione nemico in deserto.
9	Cercare tracce arca dell'alleanza in etiopia.
10	Rubare sistema di puntamento aereo in territorio nemico, arrivati come civili paracadutati di notte.
11	Un tecnico nemico va rapito e condotto con ogni mezzo in patria
12	Incontrare spia territorio neutrale per consegnare piani importante azione imminente.
13	Fotografare - Trafugare piani nuovo motore aereo ad elevata potenza e portare in patria a ogni costo
14	Trasportati e paracadutati in territorio nemico come spie civili sorvegliare attività portuali nemiche
15	Nemici spostano continuamente truppe e armamenti vanno trovate coordinate precise di bombardamento
16	Incontrare spia in territorio ostile per recuperare con bliz piani nuovo ordigno bellico nemico
17	Uccidere personaggio politico nemico in territorio ostile, arrivati sbarcando da sottomarino con gommone di notte
18	Missione Everest impedire-scoprire segreti relativi a poteri soprannaturali

3D6	EVENTI
3	Situazione precipita nemici aprono il fuoco
4	Sparatoria lungo le strade soldati inseguono un civile in fuga
5	Sabotaggio un esplosione in un deposito carburante ma e un'azione diversiva gruppo nemico e in agguato
6	Il veicolo in dotazione ha problemi al motore sta per arrestarsi
7	Avanzata nemica bisogna ripiegare
8	Una delle armi in dotazione si inceppa diventa inutile
9	Bombardamento nemico tutti nei rifugi
10	Caccia nemici attaccano
11	Assaltatori nemici si sono paracadutati nella notte vanno scoperti catturati o uccisi prima facciano danni
12	Festa paesana locale saltimbanchi, giocolieri sono in realtà gruppo nemico di specialisti li per attentato
13	Aereo nemico danneggiato precipita equipaggio si lancia nella campagna
14	Spia falsa amica che fa il doppio gioco attira giocatori in una trappola
15	Sabotaggio in una fabbrica qualcuno danneggia apposta gli stampi, va scoperto occorre intrufolarsi tra operai
16	Se la missione prevede l'uso di aerei trasporto caccia nemici colpiscono obbligano atterraggio di fortuna
17	Gruppo nemico di specialisti antagonista con missione parallela
18	Partigiani-Contadini ostili vogliono linciare qualunque sconosciuto
3D6	LUOGHI POSSIBILI
3	Londra o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Inglese
4	Berlino o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Tedesco
5	Roma o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Italiano
6	Parigi o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Francese
7	Helsinki o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Finlandese
8	Casablanca o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Marocchino
9	Il Cairo o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Egiziano
10	Atene o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Greco
11	Baviera o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Austriaco
12	Ginevra o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Svizzero
13	Madrid o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Spagnolo
14	Bruxell o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Belga
15	Washington o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Americano
16	Mosca o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Russo
17	Tokio o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Giapponese
18	Parigi o dintorni o qualsiasi città di rilevanza importante dello stato Francese
3D6	ESIGENZE
3	Recuperare oggetto storico esso contiene sistema algebrico comunicazioni nemiche senza che vada distrutto
4	Recuperare piani nemici ad ogni costo entro 24 ore
5	Far saltare difese costiere a ogni costo
6	Scoprire codici cifrati nemici e portarli in patria
7	Via treno raggiungere importante stazione nemica con documenti falsi e fare sopraluogo impianto industriale
8	Fare evadere spia catturata prima che possa rivelare piani della propria fazione
9	Affondare corazzata nemica con ogni mezzo
10	Distruggere centro comando nemico a ogni costo
11	Impedire a un gruppo amici partito in missione di completarla, gli ordini sono cambiati
12	Salvare il Soldato Rian-Smith-Moeller-Rossi-Nakoto deve rientrare in patria dalla madre sano e salvo a ogni costo
13	Far saltare base nemica sotterranea a ogni costo
14	Impedire a nave carico ancorata in porto nemico di salpare a tutti i costi
15	Distruggere raffineria nemica ad ogni costo
16	Scoprire e catturare spia nemica infiltrata in proprio alto comando, essa passa piani regolarmente a nemici
17	Impedire omicidio di personaggio politico, scoprire gruppo rivale infiltrati
18	Presi importanti piani nemici serve portarli a U-boat per raggiungere la patria

QWEIN

WWII

1940-1941



BANDIERA

IMMAGINE

NOME

ALTEZZA

PESO

ETA'

CAPELLI

SESSO

STORIA PERSONALE

SEGNI PARTICOLARI

PUNTI VITA

DENARO

FORZA

DESTREZZA

SENSIBILITA'

TECNICA

SOLLEVARE

ARMI LEGGERE

INIZIATIVA

MECCANICA

LANCIARE

ARMI PESANTI

REAZIONE

COMUNICAZIONE

SALTARE

GIOCOLERIA

LINGUE

MEDICINA

LOTTA

GUIDARE

PERSUASIONE

PILOTARE AEREI

EQUIPAGGIAMENTO

INGOMBRO 1

INGOMBRO 2

ARMA IN USO

COLPI

CARICATORI

ELMETTO

NAZIONE

NOTE