

Versione **0.2**

SemPlice[®]

Gioco di Ruolo Universale di Qwein

QWEIN **QUESTO MANUALE**

Si tratta di un Gioco di Ruolo Universale. Quindi adattabile alla trama – storia del vostro gioco di ruolo preferito, adattabile a diverse ambientazioni. Prevede la figura di un Narratore (in inglese Master) colui che crea, inventa e gestisce una storia, magari prendendo spunto da un libro, un film, 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, porli in 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, possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (Personaggio non Giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore impersonerà questi Png rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi. Quello che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa e le variazioni in base alle scelte dei giocatori che ne conseguono.

QWEIN **MATERIALI NECESSARI**

4-6 amici nei panni dei membri dell'equipaggio con diversi ruoli (di più complicherebbe troppo la gestione del gioco durante i combattimenti al narratore specie se inesperto). Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio che si trova in fondo a questo regolamento, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore.



QWEIN **CREAZIONE DEI PERSONAGGI**

Nel gioco ogni personaggio viene rappresentato dalla scheda personaggio da fotocopiare una per giocatore (in fondo a questo manuale), il Narratore aiuterà i giocatori attraverso queste regole a compilarla. Ogni personaggio interagisce nell'ambito di tre Caratteristiche.

Forza – Destrezza – Intelligenza

Queste saranno ottenute lanciando per ognuna di esse, (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3 segnando ogni risultato ottenuto su un foglio di carta. 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. Il Narratore potrà su sua discrezione concedere ai giocatori che avranno ottenuto valori al di sotto di 9 da 1 a 3 punti da distribuire. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici permanenti, menomazioni.

QWEIN **VITA**

Lanciate 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno solamente calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati e se vi sarà margine di cura. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente.

QWEIN **ABILITA'**

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero le conoscenze 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 casella della loro scheda del personaggio. Il valore delle abilità si somma durante le azioni al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Tecnica con +1 pilotare, il valore finale di pilotare è 13).

FORZA

Sollevarre Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a tre volte il proprio valore di forza +1d6 di kg, portare un peso superiore darà Malus. Il Narratore stabilirà la durata del sollevamento.

Saltare Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore forza per difetto. Se il tentativo avviene da fermo si divide il valore di forza per tre per difetto.

Lanciare Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto scagliandolo a una distanza pari a 2d6 + il proprio valore in forza in metri. Il Narratore toglierà metri o aggiungerà in base al peso e tipo dell'oggetto lanciato.

Lotta Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni con calci, pugni.

Arrampicarsi Rappresenta la capacità del personaggio di salire su oggetti, pareti, cordami. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

DESTREZZA

Armi Rappresenta la conoscenza e uso delle armi ravvicinate corpo a corpo.

Armi da lancio Rappresenta la conoscenza e uso delle armi a distanza.

Gioco d'azzardo Rappresenta l'abilità nel riuscire a vincere anche barando nelle lotterie o giochi illegali.

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

Riparazione Rappresenta l'abilità nell'aggiustare - creare oggetti di diversa natura in cui specializzarsi.

INTELLIGENZA

Resistenza Rappresenta la capacità di non soccombere a pressioni, manipolazioni mentali, o svenire in momenti gravi.

Empatia Rappresenta la capacità di percepire, sentimenti, intenzioni, ostilità, menzogne delle persone che si incontrano.

Orientarsi Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi in luoghi nuovi o esterni e in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati.

Persuasione Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche dichiarando il falso.

Specializzazione Rappresenta la conoscenza in un preciso ambito tecnico, meccanico, scientifico, magico, alchemico (in base all'ambientazione che volete adattare).

QWEIN AZIONI - TEST

Ogni volta che si intende fare un azione che non sia scontata, (Acquistare una bibita al bar di bordo non necessita di Test) si deve effettuare un test in base alle proprie abilità aggiungendo possibili Malus dati dal Narratore in base alle situazioni createsi. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza o destrezza o intelligenza) e gli si somma gli eventuali punti abilità posseduti. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 (Lanciati dal giocatore) cui si sommeranno eventuali Malus dati da situazioni complesse o dal non possedere l'abilità.

CARATTERISTICA + ABILITA' = AZIONE - 3D6 + Malus = RISULTATO

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.

Risultati al test

+ 3 Totale successo + 2 Successo + 1 Parziale successo
= 0 Risultato diverso dal previsto
- 1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso

Esempio

Un giocatore vuole convincere un Png della sua buona fede, userà Persuasione di Intelligenza, il giocatore non a un valore aggiunto a questa abilità (esempio +1) ma ha Intelligenza di base a 9. Quindi 9 (Caratteristica) + 0 (il giocatore non ha punti aggiunti in questa abilità) - 0 (il Narratore non

da Malus in quanto Persuasione è un abilità in elenco) = 9 (Valore Azione) - 3d6 (Il giocatore lancia i 3 dadi e ottiene 1+4+5= 10 (questo è il risultato) 9 - 10 = -1 quindi seguendo la tabella sottostante ottiene un parziale insuccesso, il Narratore gli descriverà che nonostante il suo tentativo non è riuscito a convincere quel Png completamente.

QWEIN **ABILITA' PURA**

Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un azione non prevista, nell'elenco delle abilità, in questo caso il Narratore utilizzerà quella caratteristica Forza - Destrezza - Intelligenza che riterrà più si adatti alla situazione.

Esempio

Un giocatore per raggiungere un punto stabilito potrà farlo solo camminando su una linea sottile di tubi per qualche metro, l'abilità sarebbe equilibrio, che non è in elenco. Il Narratore farà impiegare nel test la caratteristica Destrezza, e darà un Malus +1, se esempio piovesse o vi fossero altre complicanze rendendo più difficile l'impresa darebbe +2 per le condizioni avverse.

QWEIN **COMPLETAMENTO PERSONAGGIO**

Descrizione Fisica. Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili Malus dati a discrezione del Narratore.

Storia personale Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, famiglia se in vita.

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

QWEIN **PERSONAGGI NON GIOCANTI PNG**

Il Narratore farà le veci di tutti quei personaggi che i giocatori incontreranno, amici, nemici, alieni, animali, stabilendo un valore di base in Forza e Destrezza da 9 a 11 e le abilità che questi potranno utilizzare. Nemici epici avranno una scheda particolare come quella dei giocatori creata dal Narratore e come loro potranno evolvere.

QWEIN **MALATTIE**

Il Narratore descriverà i sintomi di possibili malattie o avvelenamenti, tempi di incubazioni o periodi di assunzione e danni momentanei o permanenti a sistema nervoso o circolatorio. Possibili rimedi o cure o antidoti. Debitazione inserendo Malus ai giocatori nelle azioni fino alla morte se non arrivati a una soluzione. Sia le malattie che i veleni possono trasferirsi per via aerea, per contatto o per ingestione.

QWEIN **TEST RAPIDO PNG**

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questo test rapido indicherà l'evolversi della situazione prodottasi.

- 1 Fallimento grave L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente grave.
- 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.
- 5 Successo Azione riuscita.
- 6 Successo totale Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

QWEIN **MALUS** (I Malus si possono sommare fino a rendere impossibile un azione)

- Tentare un azione senza possedere l'abilità necessaria Malus +1
- Condizioni avverse Malus +2
- Condizioni estreme Malus +3

QWEIN **EQUIPAGGIAMENTO**

Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o 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.

QWEIN **DENARO**

In base all'ambientazione diamo il corrispettivo numerico in valuta o altro ai nostri giocatori, lanciando 3d6+1 separatamente, il primo per le centinaia, il secondo per le decine e il terzo per l'unità, ottenendo così un risultato che può oscillare da 777 a 222.

QWEIN **ARMI**

PUGNI	1 Danno	CALCI	2 Danni	BASTONI	3 Danni
COLTELLI	4 Danni	SPADE	6 Danni	MAZZE	7 Danni
LANCE	8 Danni	FIONDE	4 Danni	ARCHI	5 Danni
ARCHI COMP.	6 Danni	BALESTRE	7 Danni	PISTOLE	8 Danni
FUCILI	9 Danni	MITRA	9 Danni	ESPLOSIVI	30D -2 metro

Le armi possono essere modificate in base all'ambientazione, nel tipo di danno o capacità di stordire anziché uccidere o causare danni fisici, come accecare, paralizzare, narcotizzare, assordare a discrezione del Narratore.

QWEIN **DANNI PARTICOLARI**

Fuoco A contatto con fiamme libere si subisce 1d6+3 di danni a round, sotto i 4 punti vita si resta sfigurati, si sopravvive unicamente lanciando 1d6 e ottenendo 5-6. Altrimenti infezione e morte.

Soffocamento In carenza o mancanza di ossigeno si potrà trattenere il respiro per un numero di secondi pari ai propri punti vita +1d6. Poi perde 1 punto vita ogni round.

Caduta Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm vanno calcolati 2 danno a metro, con veicolo aumentano esponenzialmente i danni a discrezione del Narratore.

Caldo Se la temperatura supera i 33° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore di Resistenza Mentale. Il fallimento potrà portare a svenimento.

Freddo Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore Resistenza Mentale. Il fallimento potrebbe portare a sonnolenza, svenimento e morte.

Fame Se si resta senza cibo per periodi prolungati oltre i 3 giorni, prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore Resistenza Mentale. Il fallimento potrebbe portare a svenimento.

QWEIN **COMBATTIMENTO** (IL TURNO 6 SECONDI)

Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per Png nemici o animali, lanciano a ogni turno di combattimento 3d6 sommando il risultato ai rispettivi valori di Intelligenza. Viene segnata ogni turno dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà per primo, partendo dal valore più alto al più basso. Il Giocatore o Narratore in base alla scaletta turno potrà decidere le proprie azioni, quello che si intende fare (Lo colpisco - Mi nascondo).

Esempio

Giocare A Valore Intelligenza 11 + lancio 3d6 (2+1+6=9) 11+9= 20

Narratore B Valore Png Intelligenza 9 + Lancio 3d6 (4+4+2=10) 9+10=19.

Agirà per primo il Giocatore A. Ora il Giocatore A effettuerà un test con il valore Combattimento (Esempio Armi Leggere), se riuscito (il valore ottenuto non sarà negativo) l'arma impiegata farà in toto i suoi danni che saranno cancellati dai punti vita sulla scheda del personaggio.

Chi venisse colpito o subisse una variazione nell'evento generato da chi agisce per primo, perderebbe il diritto all'azione fino al prossimo turno

QWEIN **LOCAZIONE DEL DANNO**

Lancia 1d6 e confronta il risultato con i valori riportati qui sotto.

1 = Testa **2** = Busto **3** = Braccio Sinistro
4 = Braccio Destro **5** = Gamba Sinistra **6** = Gamba Destra

QWEIN **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

Suturare la gamba di un compagno ferito con sei punti vita rimasti.

12 (Destrezza - Caratteristica) + 1 (possiede un punto abilità curare) +0 (la situazione è tranquilla il Narratore non dà Malus)=13 (Azione) - 3d6 (4+2+4=10)= 13 -10= +2 punti vita risanati. Sarà il Narratore a stabilire ogni quanto tempo si potrà tentare di risanare il paziente.

Se il risultato fosse stato negativo l'azione non avrebbe avuto successo. Se particolarmente negativo potrebbe aver peggiorato la situazione (a discrezione del Narratore).

QWEIN **MORTE**

Se un personaggio subisce danni portando i punti vita a zero, muore. Non serve farne un dramma, si spiega al giocatore che rientrerà sotto nuove spoglie, come parte dell'equipaggio e nuovo membro del gruppo. Al Narratore rendere il nuovo incontro coerente con l'avventura.

QWEIN **DADO DEL DESTINO**

In un momento morto, per ravvivare la situazione fate accadere un imprevisto dichiarando il lancio del dado del Destino. Se esce un uno capiterà sicuramente qualcosa di nefasto o che peggiorerà la situazione in corso. Il lancio va a vista dei giocatori.

QWEIN **ESPERIENZA**

Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegnerà loro in base alla partecipazione o riuscita di eventi importanti, dei punti esperienza, da 0 (Nessuno) a 0,1 o eccezionalmente 0,2. Questi andranno segnati sulla scheda personaggio accanto al valore che vorranno aumentare. Arrivati a 0,9 il punto successivo avrà valore +1 e si potrà impiegare come bonus nell'abilità scelta. Importante ricordare che si potranno assegnare al massimo sei abilità anche diverse nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti per spostare punti altrove. Non si potrà evolvere in più di un'abilità in Tecnica. Il limite massimo di un'abilità aumentata in questo modo è di tre punti. Questo per non arrivare a creare figure immortali. Il gioco deve portare i partecipanti a risolvere tutte le problematiche che incontreranno con l'ingegno non i muscoli.

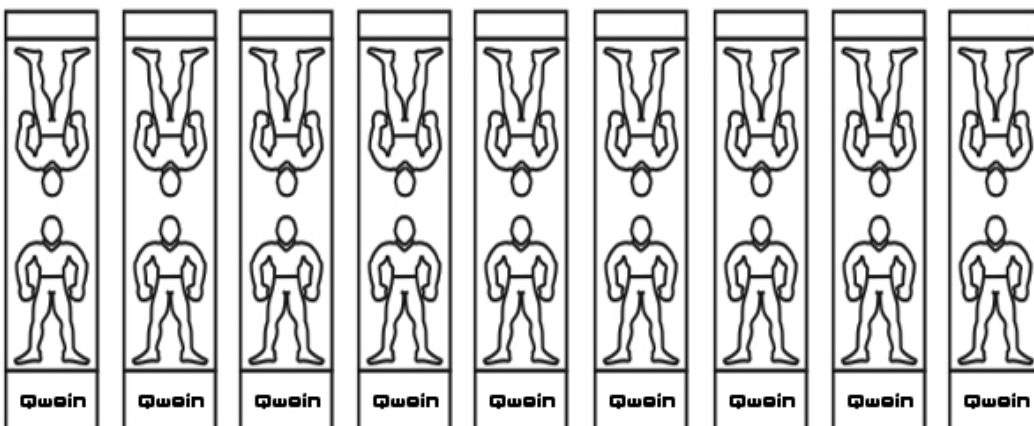
QWEIN **AVVENTURA**

Ora al narratore in base all'ambientazione voluta, apportate le piccole modifiche relative al contesto storico (armi - oggetti) non resta che creare l'avventura. La tabella sottostante ha la sola funzione di aiuto, o può essere impiegata durante l'avventura in caso di tempi morti. Lasciare e sommare il risultato di tre dadi a sei facce.

3d6	MOTIVAZIONE	3d6	EVENTI	3d6	NECESSITA'
3	UCCIDERE UNA PERSONA	3	TRADIMENTO	3	TROVARE SABOTATORE
4	PROCURARSI MATERIALE	4	ARMA SI ROMPE	4	SERVE UN MEDICNALE
5	RECUPERARE OGGETTO	5	STRANE LUCI	5	FARE TUTTO TEMPO CONTATO
6	SGUGGIRE A INSEGUITORI	6	UN OGGETTO SI ROMPERA'	6	PROCURARSI MEZZI LOCOMOZIONE
7	GUIDARE UNA RIVOLTA	7	UN NEMICO SI ARRENDE	7	IMPEDIRE A UN PAZZO DI SUICIDARSI
8	SOPRAVVIVERE ZONA OSTILE	8	RESTI DI MOLTI CADAVERI	8	TROVARE UN INDICAZIONE PRECISA
9	RESTITUIRE OGGETTO SACRO	9	SOMMOSSA	9	TRASPORTARE A DISTANZA OGGETTI
10	SCORTARE PERSONA FAMOSA	10	CAMBIO CLIMATICO	10	SCOPRIRE IL TRADITORE
11	MEDIARE UN CONTENZIOSO	11	UNA SPIA SI INSINUA NEL GRUPPO	11	CERCARE IL TESTIMONE SCOMPARSO
12	SALVARE PERSONE INDIFESE	12	4D6 DI NEMICI AVANZANO	12	PROCURARSI MATERIALI
13	TRATTARE UNA RESA	13	INCIDENTE FORTUITO	13	PROCURARSI VIVERI
14	LIBERARE PERSONA	14	FEBBRE +1 MALUS A UN GIOCATORE	14	PROCURARSI ARMI
15	SORVEGLIARE LUOGO	15	INCONTRO CON PERSONA FALSA	15	INFILTRARSI TRA I NEMICI
16	ATTRAVERSARE ZONA PERICOLOSA	16	ANIMALI - ESSERI OSTILI	16	SCOPRIRE POSIZIONI AVVERSARIE
17	IMPEDIRE UNA RIVOLTA	17	DERUBATI	17	SEGUIRE UNA PERSONA
18	IMPEDIRE UN OMICIDIO	18	FUMO - NEBBIA INNATURALI	18	ATTENDERE CONTATTO

QWEIN **MINIATURE**

Per evidenziare le posizioni durante un combattimento, si possono fotocopiare e ritagliare e incollare, poi attraverso fogli di carta, stabilire angoli, muri, porte, ripari. In dotazione tre dadi a sei facce da assemblare con un poco di colla.



Qwein

SemPlice

PERSONAGGIO

GIOCATORE

ALTEZZA

PESO

SESSO

ETA'

CAPELLI

FORZA

SOLLEVARE

SALTARE

LANCIARE

LOTTA

ARRAMPICARE

DESTREZZA

ARMI

ARMI DISTANZA

GIOC.AZZARDO

CURA

RIPARAZIONE

INTELLIGENZA

RESISTENZA

EMPATIA

ORIENTARSI

PERSUASIONE

SPECIALIZZAZIONE

ARMA

DANNI

COLPI

VITA

FERITE

EQUIPAGGIAMENTO

+1

+2

SEGNI PARTICOLARI

STORIA PERSONALE