

U.G.D.R.M.B.

Un Gioco Di Ruolo Molto Breve (versione 1.1) di Stefano "GDRPG" Calzighetti

Introduzione

Questo gioco di ruolo (GDR) permette a un gruppo di persone di diventare i protagonisti di una storia tramite Personaggi creati e interpretati da loro durante una o più sessioni di gioco (dette Partite). Bastano carta, matite, un dado a sei facce e fantasia.

E' consigliabile che almeno uno dei giocatori conosca e abbia giocato ad altri giochi di ruolo ma non è indispensabile.

Ambientazione

Nel gioco le storie sono ambientate ai giorni nostri nella zona in cui vivono i giocatori. In queste avventure ogni tanto avvengono degli eventi sovranaturali.

Tutti i personaggi fanno parte di una piccola associazione chiamata Auxilium dedita all'aiuto della polizia, del vicinato e della ricerca del sovranaturale. Ogni tanto i soci si trovano coinvolti in avventure che cercano di risolvere dandosi aiuto reciproco.

Regolamento

Uno dei giocatori interpreta il ruolo del narratore (o regista) della partita. Si occupa di creare in anticipo la storia che verrà giocata, ad esempio tramite il generatore di avventure a pagina 2, narra ai giocatori come si evolve la storia in base al trascorrere del tempo nel gioco e alle loro azioni, risponde alle domande, decide cosa succede quando uno dei giocatori dichiara che il suo personaggio compie una azione e interpreta tutte le persone o creature che i giocatori incontreranno in partita (chiamati Personaggi Non Giocanti o per brevità **PNG**).

In caso di dubbi di gioco il narratore decide come procedere dopo avere sentito il parere dei giocatori.

Personaggi

All'inizio di una avventura ogni giocatore immagina e descrive agli altri il personaggio che interpreterà durante la partita. Per farlo compila la **Scheda Personaggio** che si trova a pagina 3. Il giocatore interpreta (come un attore di teatro) questo personaggio e ne decide le azioni in partita. In alternativa uno o più giocatori possono usare un personaggio creato e usato in partite precedenti.

Dadi

Il gioco utilizza dei dadi a sei facce (numerati da 1 a 6), chiamato d'ora in poi 1d6. Basta procurarsene uno ma averne diversi aiuta a velocizzare le situazioni in cui servono i dadi. Il narratore decide quando verranno usati in base al regolamento e alla situazione di gioco.

Azioni

Quando un giocatore dichiara che il suo personaggio compie una azione (parlare con un **PNG**, ricordare qualcosa, difendersi da una aggressione, guidare) se il narratore ritiene che questa azione possa ragionevolmente fallire (basandosi sulle caratteristiche del personaggio e sulla situazione) chiede al giocatore di

tirare 1d6 e confrontarlo con una delle sue **Capacità** (vedi **Scheda Personaggio**).

Se il personaggio mente il narratore chiederà di usare **Fascino** per convincere chi lo sta ascoltando, se guida spericolatamente userà **Coordinazione** e così via.

Se il risultato del dado è uguale o inferiore al valore della **Capacità** l'azione riesce, altrimenti fallisce nel modo deciso dal narratore (vedi esempio di gioco a pagina 2).

Il narratore può modificare il risultato del dado se ritiene l'azione facile (Bonus -1 o -2) o difficile (Malus +1 o +2). Esempio: un'arma da fuoco di precisione potrebbe consentire a un personaggio un attacco a distanza con bonus di -1 al dado.

Iniziativa

In caso di azioni simultanee (rissa) o contrapposte (discussione) agisce per primo chi ha il valore **Coordinazione** più alto. In caso di valore uguale si agisce simultaneamente con chi ha lo stesso valore. Tutti i personaggi e **PNG** coinvolti possono agire una volta prima che qualcuno possa agire nuovamente purché le azioni siano confrontabili in termini di tempo. In pratica un personaggio non può leggere un intero libro mentre un altro apre una porta.

Confronti e combattimento

Nel caso di un confronto o di un combattimento chi agisce (personaggio o **PNG**) dopo avere calcolato eventuali modificatori tira un dado sulla Caratteristica coinvolta. Tutto questo viene indicato dal narratore. Se il risultato del dado è uguale al valore della **Capacità** o inferiore di 1 l'azione ha successo e ha **ferito** il suo avversario (socialmente, moralmente o fisicamente). Se è inferiore di 2 o più l'azione ha successo e ha **incapacitato** (ovvero battuto o ucciso) l'avversario, in base alla descrizione del narratore.

Quando l'avversario riceve 3 ferite dello stesso tipo oppure viene incapacitato (svenuto, ferito, umiliato fino a fuggire) chi agisce ha vinto il confronto.

Se le ferite sono sociali o morali si cancellano al termine della partita, se il confronto è fisico rimangono per tutta l'avventura. In base al tipo di danno il narratore può decidere di far continuare la partita al personaggio o al **PNG** sconfitto o farlo uscire dal gioco fino a fine partita.

Avventura ed esperienza

Una **avventura** può essere giocata in una singola **partita** (pomeriggio o serata tra amici) o in più partite divise in diversi giorni. Al termine di una **avventura** completata con successo ogni giocatore può aumentare di un punto una sua Caratteristica (massimo 5) nel caso volesse utilizzare lo stesso personaggio in una o più avventure successive.

Questo gioco è di libero uso e distribuzione. Può essere modificato a piacere ma non può essere venduto o usato per profitto senza l'esplicita autorizzazione del suo autore, di cui rimane proprietà.

Esempio di situazione di gioco.

Laura, una giocatrice, ha deciso di interpretare una giornalista di nome Cristina. Avendo ricevuto da un **PNG** la segnalazione di un furto in corso in una abitazione Laura decide che Cristina si reca a ispezionare il luogo e lo comunica al narratore, Arrivata sul posto Laura decide che Cristina sale le scale del condominio indicatole e raggiunge la porta dell'appartamento. Dichiaro anche che Cristina prova subito a entrare dalla porta. Il narratore decide che è aperta e la fa entrare senza richiederle tiri di dado. Le comunica che a prima vista l'appartamento è deserto e intatto. Laura decide che Cristina verifica se tutto è in ordine.

Non essendo il risultato di questa azione scontato il narratore chiede a Laura di tirare 1d6 e confrontarlo con il valore di **Percezione** di Cristina, che è 4. Se il risultato del dado fosse 4 o meno il narratore dirà che Cristina trova diverse tracce di effrazione sulla porta e che i cassetti di casa sono stati perquisiti. Se il risultato fosse 5

o 6 invece il narratore dirà che Cristina non trova niente di sospetto, avendo fallito nel notare gli indizi.

Controllando in seguito la casa Cristina viene sorpresa dal ladro, che il narratore aveva deciso essersi nascosto sentendola entrare. Lui cerca di colpirla con un pugno per poi fuggire. Essendo sorpresa non si confronta la **Coordinazione** per l'iniziativa e l'aggressore agisce per primo. Il ladro ha un valore di **Combattimento** 4 e il narratore decide che il suo tiro di dado ha un bonus di -1 essendo Cristina sorpresa. Il narratore tira 4 (modificato a 3) e il ladro ferisce Cristina alla testa (visto che il risultato è inferiore di 1 al valore di **Combattimento**). Pur sorpresa e ferita Cristina afferra uno sgabello e colpisce il suo l'aggressore. Il suo valore di **Combattimento** di Cristina è solo 3 ma Laura tira 1 (inferiore di 2) e con suo stupore il narratore le dice che colpisce alla testa il ladro che si accascia svenuto.

La ferita fisica ricevuta da Cristina dal pugno rimarrà per tutto il resto dell'avventura.

Generatore rapido di avventura (Per il narratore)

Tirare 1d6 per la trama e poi 1d6 sulla tabella di ogni parola tra <> per dettagliarla. Scrivere i risultati a pagina 4

Se **PNG** tirare per le sue **Capacità**. Se un **PNG** ha poteri sovranaturali o un **Oggetti** li concede tirare sulla tabella **Poteri**

Dado	Trama della storia
1	<PNG> è perseguitato da <PNG> per <Motivazione> e chiede aiuto ai personaggi per liberarsi. La soluzione è data da un <Oggetto> desiderato però a ogni costo da un terzo <PNG> per <Motivazione>. Come risolvere?
2	Un <PNG> è rimasto seriamente ferito in <Locazione>. La polizia pensa a un incidente. E però stato <PNG> dotato di <Poteri> che vuole controllare la zona per <Motivazione>. Un <PNG> chiede aiuto. Se i personaggi indagano verranno minacciati e attaccati. Il potere dell'aggressore è legato a un <Oggetto>.
3	Un <PNG> chiede aiuto per trovare una persona per farsi perdonare un vecchio torto fatto per <Motivazione>. In realtà vuole trovarlo per rubargli un <Oggetto>. Chi è ora e dove si trova questo <PNG>?.
4	Un amico <PNG> è sospettato della scomparsa di <PNG> che però è sotto il dominio di un gioiello dotato di un <Poteri> creato per completare una <Motivazione> e nascosto in una <Locazione> abbandonata. Per liberarlo serve l'aiuto di un <PNG> medium che per pagamento vuole essere aiutato per una <Motivazione>.
5	Durante una allerta meteo un gruppo di ladri con <Statistiche> inizia a saccheggiare diverse <Locazioni> della zona. La polizia non può intervenire. Cosa fanno per i vicini i personaggi? Sono isolati e senza comunicazioni.
6	I personaggi si svegliano in una <Locazione> senza memoria delle ultime 48 ore. Se indagano possono scoprire che uno di loro aveva chiesto aiuto per <Motivazione> nei confronti di <PNG> che si è rivelato essere uno stregone dotato di due <Poteri> e due guardie del corpo armate con <Statistiche> che li ha dominati, usati in un rituale magico per <Motivazione> in una <Locazione> e privati della memoria. Cosa intendono fare?

Tabella

Dado	PNG	Motivazione	Oggetto	Locazione
1	Operaio o Impiegato	Amore o Odio	Veicolo o Natante	Casa o Appartamento
2	Artista o Giornalista	Amicizia o Vendetta	Arma o Droga	Scuola od Ospedale
3	Criminale o Poliziotto	Piacere o Gelosia	Gioiello	Edificio pubblico
4	Avvocato o Medico	Soddisfazione o Invidia	Computer o telefono	Bar o Ristorante
5	Docente o Amministrativo	Altruismo o Avidità	Libro o Documenti	Parco o Fattoria
6	Politico o Militare	Generosità o Fanatismo	Chiave di <Locazione>	Società o Fabbrica

Dado	Capacità PNG, tutto 3 tranne	Poteri
1	Com e Coo 4, Cul e Fas 2 (27)	Mutaforma. Assume la forma di un animale o torna umano in una Azione. -1 sul dado in Combattimento fisico.
2	Fas e Aut 4, Per 2 (28)	Percettivo. Capire se gli stanno mentendo o dicendo la verità.
3	Coo 5, Man 4, Fas 2 (29)	Voce ipnotica. Bisogna ubbidire ai suoi ordini su uditi e compresi. Per resistere tirare su Determinazione con Malus +2 sul tiro di dado.
4	Cul 5, Ris e Aut 4, Coo 2 (30)	Resistente. Può essere incapacitato solo con il cumulo delle ferite.
5	Com 5 Det , Fas e Coo 4 (32)	Attacco magico, a distanza. Per il danno tirare su Determinazione
6	Cul , Man 5, Det , Per e Fas 4 (35)	Attacco mentale, a distanza. Come azione paralizza un avversario per un minuto. E' possibile resistere con un tiro su Determinazione

Scheda Personaggio

(Per i giocatori, una a testa)

Nome: _____ Et : _____ Sesso: _____

Professione: _____ Colore occhi e capelli: _____

Capacit  (Alla creazione del personaggio dare uno dei seguenti valori a ogni **Capacit **: 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2)

Combattimento	Coordinazione	Manualit�
Autorit�	Fascino	Risorse
Cultura	Determinazione	Percezione

Caratteristiche speciali (Alla creazione del personaggio sceglierne una indicandola con una X)

Accurato	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su Coordinazione o Manualit�
Carismatico	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su Fascino o Autorit�
Fortunato	Una volta a partita puoi ritirare un dado e scegliere quale dei due risultati tenere
Geniale	Una volta a partita puoi riuscire senza tirare il dado un tiro su Percezione o Determinazione
Robusto	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Fisica quando la ricevi
Sfrontato	Una volta a partita puoi ignorare una Ferita Sociale o Morale quando la ricevi

Istruzione (Alla creazione del personaggio scegliere un livello di istruzione e applicarne i bonus indicati)

- Media: Scegli due **Caratteristiche Speciali** aggiuntive
- Superiore: Scegli una **Caratteristica Speciale** aggiuntiva e somma +1 a una **Capacit ** (massimo 5)
- Universitaria: Somma +1 a due **Capacit ** (massimo 5)

Porti sempre con te (Se il personaggio   uomo scegline 3, se donna scegline 4. Puoi aggiungere oggetti non presenti)

Contanti	Telefono o Smartphone	Coltellino multiuso	Arma da fuoco
Abiti eleganti	Computer portatile	Libro oppure E-Reader	Penna e quaderno
Arma da taglio	Kit pronto soccorso	Barrette energetiche	

Ferite Fisiche □□□

Ferite Sociali □□□

Ferite Morali □□□

Capacit 

Autorit : Leadership, Ispirare fiducia, Dare ordini, Avere contatti o informatori, Procurarsi merci o servizi illegali

Combattimento: Arti marziali, Pugilato, Armi da fuoco a distanza ravvicinata, Armi antiche

Coordinazione: Atletica, Arrampicarsi, Nuotare, Uso armi da tiro e da fuoco lontano

Cultura: Conoscenze scolastiche, Psicologia, Conoscenza dell'occultismo, Risoluzione enigmi

Determinazione: Forza di volont , Resistenza allo stress, Autocontrollo, Resistere agli ordini

Fascino: Eloquenza, Fascino, Raggirare il prossimo, Ottenere informazioni

Manualit : Artigianato, Maneggiare dispositivi, Scassinare, Sopravvivenza in ambienti ostili

Percezione: Individuare indizi, Notare le cose, Iniziativa nel caso di confronti, Trovare passaggi segreti

Risorse: Denaro contante, Propriet  immobiliari, Ottenere credito

Ferite

Ferite fisiche: Colpi, cadute, ferite da arma o da incidente, avvelenamenti, intossicazioni da cibo o alcol, malattie

Ferite sociali: Umiliazioni, Sentirsi fuori dal proprio ambiente, Bullismo

Ferite morali: Stanchezza, Stress, Mancanza di motivazioni, Delusioni, Tradimenti

Risorse

Il giocatore comunica al narratore cosa desidera acquistare per il suo personaggio. Se il narratore ritiene possibile l'acquisto il giocatore dovr  tirare 1d6 su Risorse, eventualmente modificato con un bonus o malus. Se il tiro di dado   uguale o inferiore a Risorse il prodotto sar  disponibile in un tempo deciso dal narratore, altrimenti non sar  acquistabile da quel personaggio per il resto della partita.

Armi

Tiro (pistole, fucili, frecce): attacco su **Coo** a distanza. Se di grosso calibro -1 al dado per la sola valutazione dei danni

Taglio (coltelli, spade): attacco su **Com**.

Urto (bastoni, pugni): attacco su **Com**. Ferite o essere incapacitato possono guarire in partita a scelta del narratore

Scheda dell'avventura (per il narratore)

Trama:

Nome PNG:	Nome PNG:
Ruolo:	Ruolo:
Caratteristiche:	Caratteristiche:
Motivazione:	Motivazione:
Potere:	Potere:
Oggetti:	Oggetti:

Nome PNG:	Nome PNG:
Ruolo:	Ruolo:
Caratteristiche:	Caratteristiche:
Motivazione:	Motivazione:
Potere:	Potere:
Oggetti:	Oggetti:

Note:

Scheda dell'avventura (per il narratore)

Trama:

Nome PNG:	Nome PNG:
Ruolo:	Ruolo:
Caratteristiche:	Caratteristiche:
Motivazione:	Motivazione:
Potere:	Potere:
Oggetti:	Oggetti:

Nome PNG:	Nome PNG:
Ruolo:	Ruolo:
Caratteristiche:	Caratteristiche:
Motivazione:	Motivazione:
Potere:	Potere:
Oggetti:	Oggetti:

Note:
