

LONER EXPRESS

Loner è un gioco di ruolo solitario minimalista pensato per essere giocato con un solo personaggio (il Protagonista). Qualunque azione è risolta ponendo una domanda chiusa all'Oracolo.

PERSONAGGI

In *Loner* sia il Protagonista che i Personaggi Non Giocanti (PNG), le Fazioni e persino gli oggetti rilevanti come i veicoli sono personaggi!

Un Personaggio è creato determinando:

- **Nome**
- **Concetto**: una descrizione concisa del background del personaggio
- **Abilità** (x2): abilità particolari del personaggio
- **Debolezza**: qualcosa che potrebbe ostacolare il personaggio
- **Attrezzatura** (x2): equipaggiamento particolare in dotazione al personaggio
- **Obiettivo** a lungo termine
- **Motivazione**
- **Nemesi**: una persona o organizzazione che ostacola il protagonista
- **Fortuna**: la capacità di evitare la malasorte, parte da (e ha un tetto massimo di) 6 punti

Questi **tratti** sono descritti da **tag**, parole o frasi descrittive che possono identificare qualsiasi cosa nel mondo di gioco. Anche i **dettagli** dell'ambiente in cui si muove l'azione e le **condizioni** (fisiche o mentali) dei personaggi sono tag.

Sono rappresentazioni qualitative. **Non sono misure quantitative.**

INTERROGARE L'ORACOLO

Quando devi risolvere un'azione, poni all'Oracolo una domanda chiusa.

Avrai bisogno di 2d6 di un colore (**Dadi Chance**), e 2d6 di un altro colore (**Dadi Rischio**).

Per risolvere una domanda chiusa, tira un **Dado Chance** e un **Dado Rischio**:

- Se il Dado Chance è il più alto, la risposta è **Sì**.
- Se il Dado Rischio è il più alto, la risposta è **No**.
- Se entrambi sono bassi (3 o meno), aggiungi **ma....**
- Se entrambi sono alti (4 o più), aggiungi **e....**
- Se entrambi sono uguali, la risposta è **Sì, ma....** Aggiungi un punto al **Contatore dei Colpi di Scena**.

VANTAGGIO E SVANTAGGIO






Se le circostanze o i tag positivi garantiscono un vantaggio, aggiungere un **Dado Chance** al tiro. Altrimenti, quando ostacoli o tag negativi causano uno svantaggio, aggiungere un **Dado Rischio**. Quando si verifica l'esito del tiro si considera solo il dado del tipo aggiunto con valore più alto.

Considera i tag in gioco intuitivamente e non quantitativamente.

COLPI DI SCENA

Il **Contatore dei colpi di scena** è una misura della tensione crescente nella narrazione. All'inizio è fissato a 0. Ogni volta che avviene un **raddoppio** (i dadi sono uguali), si aggiunge 1 al Contatore. Se il Contatore è inferiore a tre, la risposta è "**Sì, ma...**". Altrimenti si verifica anche un **Colpo di scena** che azzerà il contatore.

Tira 2d6 e consulta la seguente Tabella dei colpi di scena per determinare il tipo di colpo di scena.

D6	Soggetto	Azione
	Una terza parte	Appare
	L'eroe	Cambia la posizione
	Un incontro	Aiuta l'eroe
	Un evento fisico	Ostacola l'eroe
	Un evento emotivo	Cambia l'obiettivo
	Un oggetto	Termina la scena

CONFLITTI

Un *conflitto* è una qualsiasi situazione in cui degli avversari si scontrano, attaccandosi, difendendosi o logorandosi a vicenda per vincere. Questo vale sia in senso concreto che metaforico.

I conflitti possono essere risolti in modi diversi, a seconda delle preferenze e del contesto:

1. Porre una singola domanda chiusa. La risposta dell'Oracolo determina l'esito del conflitto.
2. Porre una serie di domande chiuse per risolvere le singole azioni in corso.
3. Utilizzare la meccanica di Danno e Fortuna di seguito riportata.

Il Contatore di Colpi di Scena non si applica a Danno e Fortuna.




In caso in cui il conflitto sia risolto applicando il danno alla Fortuna, tira i dadi per determinare se il protagonista causi danni all'avversario o ne subisca a causa del contrattacco o di una difesa fallita. Tira solo per il protagonista.

Il danno riduce la Fortuna del bersaglio, sia esso protagonista o PNG. Quando la Fortuna si esaurisce, il personaggio ha perso il conflitto.

Risposta	Si ottiene ciò che si vuole?	Danno
Sì, e...	Si ottiene ciò che si vuole e qualcos'altro.	Causi 3
Sì...	Si ottiene ciò che si vuole.	Causi 2
Sì, ma...	Si ottiene quello che si vuole, ma a caro prezzo.	Causi 1
No, ma...	Non si ottiene ciò che si vuole, ma non è una perdita totale.	Prendi 1
No...	Non si ottiene quello che si voleva.	Prendi 2
No, e...	Non si ottiene quello che si vuole e le cose peggiorano.	Prendi 3

DETERMINA L'ATMOSFERA DELLA PROSSIMA SCENA

Alla fine della scena in corso è possibile tirare 1d6 e consultare la seguente tabella:

D6	Scena successiva
	Scena drammatica
	Scena tranquilla
	Nel frattempo...

QUANDO LA STORIA FINISCE

Alla fine dell'avventura si possono aggiungere un nuovo tratto al personaggio o modificare un tratto esistente.

Licenza

Questa opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribuzione Condividi allo stesso modo 4.0.

Cerchi la versione completa del gioco? La puoi trovare su <https://zeruhur.itch.io/loner-edizione-italiana>