

Basi del gioco

1. Tu sei il Giocatore
2. Il **DM** è il Demiurgo del mondo di gioco
3. Il tuo alter-ego nel gioco è il personaggio **PG**
4. Il Giocatore sarà libero di far fare al suo **PG** qualunque azione deisderi. Se sarà destino che l'azione abbia successo, questa riuscirà, altrimenti fallirà
5. Il **Destino** nel gioco è rappresentato dal lancio dei dadi
Il lancio di dadi più comune è il lancio di 3d6★
6. Il PG è descritto da 5 **Caratteristiche**
Le caratteristiche hanno un punteggio di 1d6+10
7. Ciò che il PG sa fare è rappresentato dalle sue **Abilità**
Ogni Abilità ha una o più Caratteristiche di riferimento
Le Abilità hanno un punteggio determinato dalla Caratteristica di riferimento più un certo modificatore
8. Quando il PG vuole tentare un'azione esegue un **Tiro di Abilità**
Per riuscire in un Tiro di Abilità il risultato deve essere uguale o inferiore al suo punteggio di Abilità
Quando a contrapporsi all'azione di un PG non è il solo destino, ma un avversario, il PG dovrà ottenere un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Abilità, ma superiore al risultato ottenuto dall'avversario
9. In condizioni particolarmente avverse o favorevoli il tiro dei dadi può essere modificato a discrezione del **DM** rendendo più o meno semplice ottenere un successo nel Tiro di Abilità
Il **DM** può decidere che sia necessario aggiungere/sottrarre un numero al Tiro di Abilità
Il **DM** può decidere che sia necessario aggiungere/sottrarre un dado al Tiro di Abilità
10. Ai fini del gioco il tempo è scandito in **Round**
In ogni **Round** un **PG** ha a disposizione un certo numero di **PM** che limitano il numero di azioni che può compiere