

solum_{0.6}

Crea il tuo eroe.

Tira 3d6 una volta per ciascuno: **Fisico** (*abilità fisiche e salute*), **Mente** (*capacità mentale e intelligenza*), **Spirito** (*audacia e forza di volontà*). Conta i dadi con numeri pari per ogni statistica. Se non vengono tirati i pari, la statistica è uguale a 1. Per i Punti Ferita tira 2d6, conta i pari e somma questo valore al punteggio del Fisico. Gli eroi iniziano con un cliché, tira 2d6 e ottieni un cliché per ogni numero pari tirato. Se lo desideri, determina un passato, l'aspetto, le stranezze, ecc. Sii creativo e cose del genere.

Determina gli obiettivi e imposta la prima scena.

Scopri perché il tuo personaggio è lì e dove si trova nella propria storia. Questa è una breve descrizione di dove si trova il nostro eroe e cosa sta succedendo. Immagina un punto di partenza per la tua avventura. Stai rubando i piani della stazione spaziale? Sacchegggi una tomba?

Inizia a fare domande.

Per iniziare a giocare, fai una domanda che abbia per risposta **Sì** o **No**, è importante mantenerla semplice. *Ci sono guardie? Incontro una trappola?* Per ogni domanda, tira un d6 e consulta la tabella sotto. Se l'eroe ha un cliché o un vantaggio applicabile, tira 2d6 e prendi il risultato migliore. Se il personaggio ha uno svantaggio significato, tira 2d6 e usa il risultato peggiore.

1- No e	4- Sì, ma
2- No	5- Sì
3- No, ma	6- Sì e

I risultati "e" & "ma".

E amplifica, mentre **Ma** attenua. **No**, **e** significa che le cose sono andate davvero male. **No**, **ma** ammorbidisce un po' il colpo. **Sì**, **ma** ha successo ma con uno svantaggio. **Sì**, **e** è qualcosa di fantastico.

- 1- Niente di significativo
- 2- Un ostacolo o qualcosa da superare
- 3- Una caratteristica o situazione unica
- 4- Una caratteristica o situazione unica
- 5- PNG (1-3 amichevole, 4-5 neutrale, 6 non amichevole)
- 6- Mostro (1 amichevole, 2-3 neutrale, 4-6 non amichevole)

Prove.

Quando il tuo personaggio entra in situazioni pericolose o rischiose, determina la Difficoltà (tramite licenza narrativa o dadi, vedi sotto). Usa dadi uguali a Fisico, Mente o Spirito per la prova. Se è applicabile un cliché, aggiungi un dado al tiro. Se UN dado eguaglia o supera la Difficoltà, hai successo!

Determina la difficoltà.

Determina casualmente la difficoltà di un compito, tira un d6:

1- Automatico	4- Media
2- Semplice	5- Ingannevole
3- Facile	6- Difficile

Risolvere il combattimento.

Risolvi il combattimento proprio come le prove con ogni avversario che effettua un singolo attacco. Invece di superare una difficoltà, ciascuna parte tira un numero di dadi pari alle statistiche applicabili (aggiungendo un dado se si applica un cliché) e poi confronta i tiri dei dadi. Il tiro **ALTO** vince. Se i tiri di dado sono pari, l'attacco è un pareggio e non viene causato alcun danno.

Subire/causare/guarire danni.

Se hai successo in un combattimento, sottrai un PF dal nemico. Quando si subiscono danni, puoi ridurre il punteggio di Fisico invece di PF. Eventuali prove di Fisico successive utilizzano il punteggio corrente. Quando Fisico o i PF raggiungono lo zero, la morte sopraggiunge. Guarisci i PF al ritmo di uno ogni otto ore di riposo, i punti di Fisico al ritmo di uno al giorno.

Equipaggiamento e bottino

L'equipaggiamento utile ti consente di ripetere il tiro di un dado una volta quando esegui un compito per il quale il pezzo di equipaggiamento era destinato. I dadi vengono quindi confrontati nuovamente per determinare il risultato della prova. I personaggi possono beneficiare di un solo pezzo di equipaggiamento, arma o armatura per prova e possono ritirare solo un dado una volta per prova. Nota che in combattimento si presume che tutti siano adeguatamente armati/corazzati e questa regola non sarebbe applicabile.

Esempi di cliché.

Il guerriero veterano, Ladro dalle dita agili, Piccolo Stronzo Subdolo, Incantatore delle fiamme elementali, Prete di Assaradin, Dita Appiccicose, Furfante dal cuore d'oro

Personaggi di esempio:

Alessandro la Lama F: 2 M: 1 S: 1 PF: 2 Chierico di Pastorin, Maestro del Duello

Byran l'Incantatore F: 1 M: 3 S: 2 PF: 1 Mago delle Splendide Acque Dimenticate, Adepto del Bastone Dorato di Dur

Mostri di esempio:

Goblin F: 1 M: 1 S: 2 PF: 1 Piccolo subdolo bastardo

Beholder F: 2 M: 4 S: 3 HP: 4 Occhi lancia incantesimi

Owlbear F: 4 M: 1 S: 3 PF: 6 Afferratore, Berserk

Seppioidi F: 2 M: 4 S: 3 PF: 6 Controllo mentale, Magia illusoria, Follia

Troll F: 4 M: 1 S: 2 HP: 4 Rigenerazione

Zombi F: 1 M: 1 S: 1 PF: 1 Silenzioso, Infezione

di matt jackson - msjx.org

traduzione di roberto bisceglie

sotto Licenza internazionale Creative Commons Attribution 4.0

ispirato a <http://tinysolitarysoldiers.blogspot.com> e altri

sentiti ringraziamenti a Carsten, Bruno, Bryan Josh + Noah.