

# SIX

Realizzato da J. P. Polnareff

## **CARATTERISTICHE**

COMBATTERE	determina l'abilità nel combattere a mani nude, con armi bianche o da fuoco.
COSTITUZIONE	determina l'Energia Vitale, la resistenza e la possanza fisica.
AGILITA'	determina l'abilità nello schivare gli attacchi, le doti atletiche e acrobatiche.
MANUALITA'	determina le abilità nel costruire, manovrare e maneggiare oggetti.
PERCEZIONE	determina l'Iniziativa e la sensibilità ai fattori esterni. I cinque sensi.
INTELLIGENZA	determina l'Energia Magica, le capacità intellettive e la cultura.

36 punti da distribuire nelle 6 caratteristiche. Valore minimo attribuibile 4, valore massimo attribuibile 8.

Energia Vitale = COSTITUZIONE x3.

Se il personaggio viene ferito perde punti Energia Vitale. A 0 punti il personaggio muore.

## **ABILITA'**

Caratterizzare il personaggio con 6 abilità. Il bonus dell'abilità andrà a sommarsi al valore della caratteristica appartenente, formando il valore definitivo da aggiungere al risultato del lancio dei 2d6 per superare una prova di difficoltà.

A 1 abilità assegnare un bonus +4

A 2 abilità assegnare un bonus +3

A 3 abilità assegnare un bonus +2

Esempio:

Se si ha 6 in PERCEZIONE e si sceglie l'abilità "Leggere Labbra" (PER) e gli si assegna un bonus +4, il valore totale da aggiungere al risultato dei 2d6 per superare una prova di difficoltà in "Leggere Labbra" sarà 10.

## **GRADI DIFFICOLTA' PROVE**

Facile	12
Poco Difficile	14
Abbastanza Difficile	16
Difficile	18
Molto Difficile	20
Estremamente Difficile	22
Eccezionalmente Difficile	24

## **COMBATTIMENTO**

INIZIATIVA: attaccante 2d6 + PERCEZIONE  
difensore 2d6 + PERCEZIONE

COMBATTIMENTO: attaccante: 2d6 + COMBATTERE (o abilità appartenente)  
difensore: 2d6 + AGILITA'

## **ESPERIENZA**

<http://gdrfree.altervista.org/Six/>

Con un doppio 6 o un doppio 1 ottenuto con un lancio di dadi su una abilità, si otterrà 1 punto esperienza.

Un numero di punti esperienza pari al valore della abilità x2 farà salire l'abilità stessa di un punto permanente.

Questo regolamento è rilasciato sotto una licenza Creative Commons



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/>

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera.

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.

Non commerciale Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.

Non opere derivate Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.