

BABEL

Sistema universale di gioco di ruolo diceless

REGOLAMENTO

Per giocare a Babel occorrono solamente queste regole, l'ambientazione di gioco e alcune fiches che rappresentano i coins (vanno bene anche monete o al limite fagioli). Per ogni scenario esisteranno dei personaggi prefabbricati con una serie di abilità in dotazione. Per eseguire le manovre durante il gioco basterà pagare un tot di coins a seconda della difficoltà della prova. Se il PG ha l'abilità richiesta, riuscirà automaticamente in una manovra Facile, spenderà 1 coin per una manovra Media, 2 coins per una Difficile e 3 coins per una Molto Difficile. Se il PG non possiede l'abilità richiesta, dovrà pagare 1 coin per una manovra Facile e 2 per una Media. Non gli sarà consentito riuscire in manovre Difficili o Molto Difficili.

I coins rappresentano anche la Forza Vitale di un PG. Quando questi arrivano a zero, il personaggio muore. Si possono recuperare coins al ritmo di 1 ogni 3 ore oppure 1 coin ogni ora di sonno. Non è possibile superare il numero iniziale di coins almeno che il Master non elargisca una ricompensa di coins permanenti.

COMBATTIMENTO

Il combattimento funziona più o meno come le manovre. La potenza di un nemico è rappresentata da un valore di Forza Vitale. Per uccidere/sconfiggere questo nemico, un personaggio dovrà spendere un tot di coins pari alla sua Forza Vitale. Un gruppo di personaggi potrà naturalmente accumulare insieme un maggior numero di coins.



Un personaggio o un gruppo di personaggi può, di fronte a un nemico, scegliere di combattere oppure scappare spendendo la metà dei coins necessari per sconfiggere l'avversario o gli avversari. La scelta di rimanere a combattere oppure scappare può determinare la sorte dei PG in quanto i giocatori non sono a conoscenza della Forza Vitale dei loro nemici. A volte fuggire può rivelarsi l'unica soluzione possibile per evitare di morire. Se dopo un combattimento andato a buon fine, uno o più personaggi sono rimasti senza coins, potranno essere soccorsi dagli altri e ricevere dal Master un coin per proseguire l'avventura.

COINS

Ogni retribuzione nel gioco è trasformata in Coins. Se ad esempio un PG recupera un'arma potente o un oggetto prezioso, il Master gli consegnerà dei coins da spendere. Informazioni utili per l'avventura possono tramutarsi in Coins. Quando invece i personaggi raggiungono il loro obiettivo, il Master li premierà con dei Coins permanenti. Anche i movimenti di denaro corrispondono ovviamente ai Coins.



DETTAGLI DI GIOCO

In momenti di difficoltà un personaggio può donare 1 Coin ad un compagno di gioco, ma mai più di 1 per sessione di gioco per giocatore. Babel si basa più sull'interpretazione che sulla strategia. Buone giocate di ruolo potranno essere premiate con un tot di coins. La crescita dei personaggi è data dal numero di Coins permanenti e dal numero di abilità. Si può acquisire una nuova abilità alla fine di ogni avventura al costo di 3 Coins permanenti. Negli scenari fantastici, gli incantesimi vengono utilizzati spendendo un tot di coins. I combattimenti tra due personaggi di gioco si risolvono come se le somme dei loro coins fossero i loro punteggi di Forza Vitale.