

TRUPPE COLONIALI 2344



CHE GIOCO E' QUESTO?

Si tratta di un Gioco di Ruolo con ambiente fantascientifico. Ad uso gratuito realizzato da Qwein – Molinari Michele. Prevede 4-6 amici nei panni di un gruppo male in arnese di Ribelli, con diverse competenze. E la figura di un Narratore (in inglese Master) ovvero chi crea, inventa e gestisce una storia, magari prendendo spunto da un libro, un film e la descrive ai giocatori. Questi attraverso questo regolamento, creerà insieme a loro i personaggi sulla scheda del giocatore, e questi saranno liberi di vivere l'avventura, la storia proposta, facendo scelte fuori da ogni trama prestabilita, anche se questo metterà in difficoltà il Narratore. Queste scelte influiranno sull'andamento della storia e potranno condurli in luoghi immaginari diversi, situazioni pericolose o bizzarre al punto che il personaggio creato potrà subire ferite, anche morire. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta ve ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si troveranno a misurarsi con le loro abilità e conoscenze, non ultimo possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari P.n.g. (personaggio non giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore potrà impersonarli parlando attraverso essi, magari mimandone comportamenti, voci, tic e difetti per rendere l'atmosfera del gioco e dell'avventura sempre più realistica, anche se non è necessario, ciò che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa cui tutti contribuiranno in base alle diverse scelte dei giocatori. Lo scopo è passare qualche ora divertendosi, potremmo dire raccontandosi una favola in cui noi saremo i protagonisti

NOTE DELL'AUTORE

Truppe Coloniali 2344 come altri giochi nasce per mantenere il primo spirito di questo genere di giochi, partendo dai primi regolamenti tra il 1977 e il 1983, quando la commercializzazione, non li aveva ancora rovinati introducendo nuove regole complesse, compendi, stravolgimenti e unificazioni di regolamenti, non per la fluidità del gioco, ma per fare mercato. Chiunque voglia collaborare potrà contattarmi qwein@hotmail.it suggerimenti, avventure realizzate per i miei giochi, saranno pubblicate a vostro nome sul mio sito <http://qwein.altervista.org>. Questo gioco è liberamente scaricabile, utilizzabile al patto di non copiarne i contenuti per renderli commerciali.

MATERIALI NECESSARI

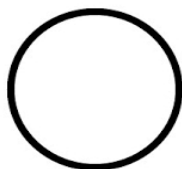
Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio, che troverete in questo regolamento, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore.



Storia-Ambientazione

Anno 2344, dopo aver terraformato il pianeta Marte, nel 2122, la razza umana intraprende grazie alla scoperta di nuovi motori Elvrom che consentono viaggi spaziali e ai nuovi scudi anti radiazioni, una capillare ricerca nei sistemi stellari vicini. Nell'arco di 100 anni diversi pianeti vengono terraformati e vengono istituite colonie. Lo sviluppo tecnologico è esponenziale. E pare che la razza umana sia destinata a splendere nell'universo. Nel 2228 alcune colonie si ribellarono alla terra. Il consiglio terrestre, mandò la flotta per reprimere queste ribellioni. Ne scaturì una guerra che ben presto andò oltre la semplice indipendenza delle colonie.

Un nuovo culto, radicale quanto innovativo, mieteva proseliti tra i ranghi dei soldati. Il culto del Cerchio, ben presto nato ai margini delle colonie prese il potere fino a raggiungere la terra, e nel 2330 venne firmato dal governo terrestre il patto di sottomissione al nuovo culto. Nel 2343 per volere degli alti sacerdoti del Cerchio, viene creata l'Unione Coloniale, e si ricomincia nell'esplorazione dei sistemi vicini.



Il Culto del Cerchio

Nato nella colonia di Raval, sul terzo pianeta della stella Kepler nel quadrante del Cigno, attraverso i racconti orali di Maraia, una ricercatrice mineraria cui sarebbe apparso in cielo il cerchio, e questi attraverso un onda di energia le avrebbe trasmesso pace e serenità oltre che al compito di diffondere il credo in ogni dove. Maraia inizialmente considerata pazza, passa la sua intera vita a spostarsi di colonia in colonia, parlando del cerchio, considerata una squilibrata viene incarcerata e passa i suoi ultimi giorni in un ospedale psichiatrico. Ma il culto si diffonde rapidamente attraverso le colonie. Ben presto si crea una sorta di casta sacerdotale, dove i diffusori del credo indossano una tunica rossa con un cappuccio calato sul volto e un vistoso cerchio dorato sul petto. Essi seguendo i passi di Maraia si spostano tra le colonie diffondendo il verbo e le parole di Maraia vengono trasmesse oralmente e imparate a memoria, tramandate oralmente. Ben presto la fine di Maraia viene tramandata per vera con lei che passa attraverso il cerchio attraverso un'assunzione e ne prende parte nella gioia. Ogni credente considera la sua esistenza effimera, e voterà la sua vita al Cerchio pregando perchè come Maraia un giorno possa divenire parte del Cerchio.

Ogni credente come saluto compie un cerchio sul suo addome con la mano destra.

Inizialmente il cerchio fu osteggiato dalle vecchie religioni, ma queste scomparvero rapidamente soppiantate dal nuovo credo. Grazie a un fanatismo religioso che spesso cade preda della violenza. Ben presto divennero vietate le religioni diverse dal culto del Cerchio. Chiese, Moschee, Sinagoghe venivano date alle fiamme, e i governi parevano paralizzati, divisi all'interno la dove i membri fedeli al Cerchio erano più numerosi e legiferavano di conseguenza. Oggi chi non professa il credo del cerchio, viene considerato un eretico e non di rado subisce violenza fisica, prigionia, deportazione e tortura. La punizione massima è la morte che viene resa pubblica, e il condannato muore tra le fiamme al centro di una chiesa cerchista.

Codice Personale

Al compimento dei 16 anni viene tatuato sul dorso della mano destra il codice identificativo, esso è indelebile ed è creato con un inchiostro particolare, nano trasmettitori sottocute che rilevano e trasmettono dati biometrici oltre che identificativi, asse famigliare e aggiornato periodicamente residenza, codici personali di credito. Per acquistare qualsiasi cosa o utilizzare un veicolo di trasporto a guida automatica, prenotare un volo o un volo interplanetario, basta esporre il proprio tatuaggio. Essere privo del Codice Personale significa essere un ribelle, uno che rifiuta il cerchio, che vive al di fuori della civiltà.

I controlli avvengono con un sensore agli accessi di ambienti considerati a rischio, spazio porti, edifici governativi, caserme, condotte di collegamento.



Controlli

Attraverso Droni piccoli quanto un insetto che sorvolano le aree abitative, svolgendo il ruolo di microspia seguendo persone sospette o pattugliando aree a rischio (Emettendo un sottile fischio riconoscibile) e la Milizia i cittadini vengono spiati e valutati in base alla loro dedizione al cerchio, e al tempo che essi dedicano a funzioni e professare il culto, capacità lavorative, mitezza.



Milizia

Divisa grigio chiaro, corpetto in Navel Bianco (-2 a ogni danno) e cerchi rossi scarlatti sul casco e sulle spalle sulle ginocchiere e sul petto.

Effettuano controlli a sorpresa, arresti, deportazioni, torture, e uccidono qualora lo ritenessero necessario. Pochissimi dopo controlli della fede e tanti test psicofisici possono ambire ad entrare nella Milizia. Che di fatto sostituisce l'intero esercito, dai cadetti, unici che possono esporsi senza casco ai graduati riconoscibili per le luci accese sul casco da 1 a 5 su entrambi i lati.

Vita Quotidiana

Non esistono più diritti civili, democrazia, i ruoli vengono stabiliti alla nascita dai sacerdoti, così come lo sviluppo tecnologico, le arti, la musica, e soprattutto la storia, vengono rivisitate. Interi pezzi di civiltà, templi antichi distrutti, libri vietati messi all'indice e bruciati, ogni sistema di comunicazione viene controllato, corrispondenza elettronica, immagini, assembramenti con più di sei persone vengono vietati. Eppure una nuova forma di politica prende piede, persone fedeli al Cerchio e al Clero occupano posizioni di riguardo nella gestione del commercio e vi sono persone che vivono ai margini nella miseria, nelle baraccopoli fuori dalle città iper tecnologiche e chi vive nei grandi e maestosi palazzi che con l'evolversi della tecnologia hanno raggiunto altezze incredibili.



Ribelli

Non tutte le persone accettano questo nuovo sistema, in risposta bande isolate che vivono ai margini della società, si ribellano creando zone buie dove il Cerchio e i suoi controlli non arrivano. La Milizia è costantemente impegnata nella ricerca dei ribelli e sui monitor immagini di disastri, attentati spesso solo imputati loro vengono trasmesse 24 ore su 24 con la promessa di personaggi televisivi compiacenti che ben presto saranno arrestati e puniti. Al pari delle esecuzioni pubbliche, ma nonostante questo un simbolo, una speranza. Il Cerchio spezzato, una diagonale posta sul cerchio spesso imbratta i muri delle città, prontamente puliti. Il Cerchio ha risposto punendo molte persone anche innocenti con la morte.

Viaggi Spaziali

Per quanto la tecnologia permette viaggi relativamente brevi, questi avvengono in sonno nelle camere di ibernazione statica, per risparmiare le risorse di bordo, quindi sulle nuove navi ce poco di romantico, appaiono più come un immenso cimitero di bare bianche governate da macchine. Queste navi sono in grado di trasportare in sospensione fino a 300 uomini, militari o civili. Non esistono come nell'immaginario, navi che combattono nello spazio ma fanteria e veicoli da sbarco che prendono possesso con le armi di un mondo o una colonia.

Le Nuove Regole

Nel 2338 il Cerchio ha il controllo globale planetario e delle colonie vengono dettate le regole.

Ogni cittadino, miliziano, deve salutare compiendo con la mano destra, in senso orario un cerchio sul proprio addome (dallo sterno a

poco sotto l'ombelico) e pronunciare in modo chiaro la frase "per il volere del Cerchio".

Ogni cittadino dai 9 anni di età ha l'obbligo di presentarsi alle abluzioni del cerchio nella chiesa almeno una volta al giorno.

Ogni cittadino quando il sommo sacerdote parla per voce di Maraia attraverso le migliaia di schermi pubblici posti all'esterno, nelle abitazioni, nelle astronavi, deve sospendere ogni attività, restare in silenzio e ascoltare il volere di Maraia.

Proibito guardare un sacerdote o un Miliziano senza casco negli occhi.

Il Cerchio oro in campo rosso scarlatto diventa bandiera e stemma ufficiale.

Vige una sola legge, quella del Cerchio, e ad esso ai sacerdoti si dirimono tutte le eventuali controversie avendo l'obbligo di accettarne il giudizio.

Sii un fedele cittadino del Cerchio, compi il tuo dovere e sarai libero.

ATTENZIONE!!! AREA VIETATA AI GIOCATORI

Se vuoi interpretare un giocatore e non divenire il Narratore di questo gioco non proseguire nel leggere il segreto. Ti rovinerebbe parte del gioco.

Ai fini della storia i giocatori non dovranno mai giungere a reali prove dell'esistenza degli Zorg, il Narratore ha il compito di lanciare il sasso e nascondere la mano, impedendo loro di arrivare a pieno alla conoscenza.

ZORG



Esseri inerti vermiformi, apparentemente scambiabili con rametti o pezzi di corteccia, possono restare in uno stato di sospensione vitale anche per secoli, finché non incontrano un ospite compatibile. Le larve che prendono vita puntano lente ma inesorabili a avvicinarsi alle loro vittime e forti di una neuro tossina (2d6 ore malus -3) che secernono dal loro pungolo, intorbidire la vittima per penetrare in essa attraverso il naso o un orecchio. Il colore della larva può variare dal grigio al verde al marrone. Sono molto vulnerabili in questo stadio larvale. Ma una volta entrati nell'organismo perforano le pareti cellulari e si ancorano all'ipotalamo e si fondono con la vittima (che nel mentre si trova disorientata, come fosse stata drogata, alterna momenti di sonno a risvegli violenti, conati di vomito) arrivando in 6-8 ore a prenderne il completo controllo. Impossibili da rimuovere chirurgicamente se scoperti, in caso di morte della larva, una neuro tossina verrebbe sprigionata dal corpo fino all'ospite causandone la morte (convulsioni, bava alla bocca e arresto cardiaco).

Ruolo della Chiesa

Di fatto dietro la chiesa e il culto del cerchio, si celano gli Zorg, che hanno preso il controllo di ogni responsabile politico-militare di alto livello. Il loro intento è dominare l'universo, e la razza umana è perfetta per il loro scopo. Nonostante le piccole dimensioni manifestano gli atteggiamenti tipici degli insetti, puntando a sopravvivere e moltiplicarsi. Attraverso il culto del Cerchio comunicano e impartiscono gli ordini, controllando con la paura la terra e ogni colonia. La prima contaminazione Zorg avviene durante il primo sbarco di coloni su Raval.

Moltiplicarsi della larva

Gli Zorg possono decidere di sacrificare se stessi e il loro ospite entrando in modalità di moltiplicazione. Quasi spegnendosi lo Zorg attiva una metamorfosi interna, questa produrrà una decina di piccole uova, che trasformatesi in larve divoreranno lo Zorg che morendo rilascerà la tossina uccidendo l'ospite. Ma per il periodo della metamorfosi da 8 a 12 ore, l'ospite riprenderà il pieno controllo della sua persona. Per questo motivo, per impedire all'ospite di suicidarsi, uccidere altri Zorg, o divulgare come un folle la verità, questa cerimonia detta della Rinascita, avviene sempre con l'ospite immobilizzato o sedato in presenza di altri Zorg.

Distinguo

Lo Zorg ha di fatto pieno controllo dell'ospite, uomo, bambino, donna che sia, dei suoi ricordi e ha tutto l'interesse a sfruttarli per far continuare alla sua vittima una vita apparentemente normale. Unica cosa che non sono in grado di percepire battute, scherzi, ridere, piangere, se non dopo un lungo periodo di studio e confronto con altri Zorg, possono solo capire come e quando è il momento di simulare.

Oltre a questo, se particolarmente sottoposti a stress, come non capire una battuta, o tratti in inganno, producono una scarica di tensione associata a un picco di prodotti ormonali capaci di far avere una sorta di brillio agli occhi del loro ospite, percepibile. Motivo per cui è vietato guardare in volto i sacerdoti, e i miliziani tranne i cadetti che sono ancora del tutto umani indossano sempre il casco o gli occhiali scuri.

Lavaggio della Mente

Coloro che vengono scoperti a fare discorsi sobillatori, contro il cerchio o il governo, saranno arrestati e posti di fronte l'inquisitore, che potrà torturarli, ucciderli o ricondizionarli.

Un processo in cui la vittima è costretta a visionare immagini, udire suoni che idolatrano il cerchio per 24 ore su 24 in uno stato di privazione del sonno, privi di un'alimentazione solida per giorni o settimane. Al termine del trattamento o si è fedeli al cerchio o vegetali. (Un Test su Sensibilità di base per ogni giorno di trattamento e si lancia 1d6, con 1-2-3 si diventa fedeli, 4-5 si diventa catatonici 6 si mantengono le facoltà mentali).

Il Ruolo dei Personaggi

I nostri giocatori saranno cittadini coloniali, sotto il controllo del Cerchio, potranno scegliere di unirsi ai ribelli mal equipaggiati, magari ricercati senza crediti, sempre in fuga, o anche far domanda per entrare nella Milizia.

In questo caso riceveranno un equipaggiamento standard militare, divisa impeccabile, crediti quasi illimitati, potere, essi non saranno controllati dagli Zorg. Questo avviene qualora ne saranno ritenuti degni.

Ogni giocatore è libero di fare il doppio gioco, la spia per una o l'altra fazione, facendo anche arrestare e condannare i propri compagni.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Ogni personaggio viene rappresentato dalla scheda personaggio da fotocopiare una per giocatore, il Narratore aiuterà i giocatori attraverso queste regole a compilarla. Ogni personaggio interagirà nell'ambito di quattro Caratteristiche: Forza – Destrezza – Sensibilità – Tecnica, ottenute lanciando per ognuna di esse, prima su un foglio di carta (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3. Ogni caratteristica così creata andrà segnata sulla scheda del personaggio. Nessun tiro potrà essere ripetuto, solamente si potrà invertire una caratteristica con un'altra a scelta. I Giocatori avranno poi 3 punti da distribuire come meglio riterranno tra i valori ottenuti che sono al di sotto di 10. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici permanenti, menomazioni.

VITA DEL PERSONAGGIO

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili malus dati a discrezione del Narratore.

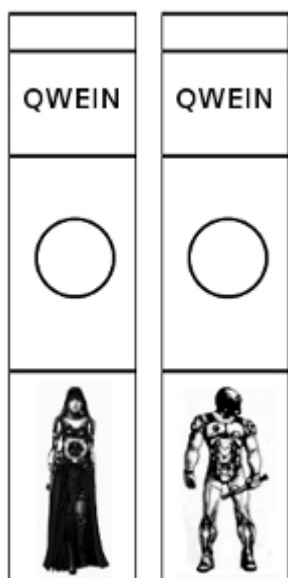
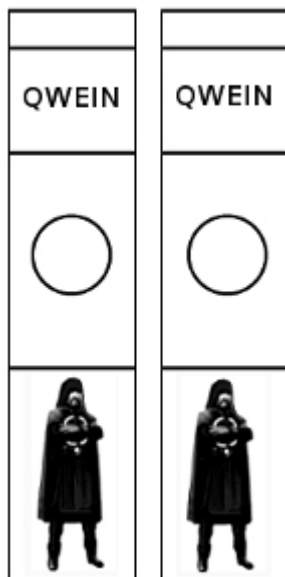
Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se

in vita, parenti prossimi

Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.

MINIATURE

Nelle fasi di combattimento, si potranno disegnare corridoi, stanze, o formale con oggetti di casa di uso comune, e per le posizioni dei combattimenti utilizzare le miniature qui allegate che vanno fotocopiate e ritagliate e assemblate con un poco di colla formando una V rovesciata.



VITA

Lanciate 3d6+3 Il risultato andrà segnato sulla scheda del personaggio, da questo momento i punti vita potranno solamente calare al seguito di ferite per poi ritornare al valore originale se curati e se vi sarà margine di cura. Il Narratore al fronte di ferite particolarmente invalidanti potrebbe calare punti vita in modo permanente.

CLASSE

L'abilità che sceglieranno in Tecnica sancirà la classe di appartenenza. Per questo motivo ogni giocatore potrà scegliere un'unica abilità in Tecnica. Meccanico – Ingegnere – Medico – Pilota – Biologo

ABILITA'

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero l'esperienza, l'apprendimento che distingueranno i personaggi, queste esulano dalla classe, possono essere di diversa natura. I giocatori riceveranno 2 abilità iniziali a loro scelta che annoteranno con +1 nella casella della loro scheda del personaggio. Attenzione!!: Il valore delle abilità si somma al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Tecnica con +1 pilotare, il valore finale di pilotare è 13)

FORZA

- Sollevare: Rappresenta la capacità del personaggio di alzare oggetti e spostarli per un peso pari a 3 volte il proprio valore di forza +1d6 di kg. In base al peso il Narratore stabilirà la massima durata in minuti del trasporto.
- Saltare: Rappresenta per il movimento orizzontale i metri che il giocatore può saltare, se in corsa la metà del proprio valore per difetto in base alla forza. Se il tentativo avviene da fermo diviso 3 per difetto. Se salto e tentato in verticale l'altezza raggiunta va calcolata sommando 1d6 al proprio valore di forza calcolato in decine di centimetri (esempio 1d6[otteniamo 3] + Valore Forza 9 = 12 il giocatore salta di 120 cm.
- Lanciare: Rappresenta la capacità di lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno.
- Lotta: Rappresenta un assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni maggiori da botta, calci, pugni.
- Arrampicarsi: Rappresenta la capacità del personaggio di salire su oggetti, pareti, cordami. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio un Test arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata.

DESTREZZA

- Armi Leggere: Rappresenta la conoscenza e uso delle armi, pistole a onde sonore, mira, e ricarica.
- Armi tattiche: Rappresenta la conoscenza e uso delle armi a livello di veicoli, lanciamissili, mira e ricarica, manuali o computerizzate.
- Zero Gravità: Rappresenta la conoscenza uso e manutenzione delle tute magnetiche da operazioni esterne, quali ri-saldatura piastre, riparazioni, muoversi in assenza di gravità.
- Gioco d'azzardo: Rappresenta l'abilità nel riuscire a vincere anche barando nelle lotterie o giochi illegali, non che capacità manuali, giocoleria.
- Esplosivi: Rappresenta la conoscenza e uso degli esplosivi, relativi metodi di innesco, timer, e composizione adatta a diversi terreni e utilizzi

SENSIBILITA'

- **Resistenza Mentale:** Rappresenta la capacità di non soccombere a pressioni, manipolazioni mentali, non soccombere o svenire in momenti gravi.
- **Empatia:** Rappresenta la capacità di percepire, sentimenti, intenzioni, ostilità, menzogne delle persone che si incontrano.
- **Orientarsi:** Rappresenta la capacità di un personaggio di orientarsi in luoghi nuovi o esterni e in ogni luogo determinando la possibilità di seguire la meta prefissata anche in ambienti ostili e fuori da vie o tracciati.
- **Persuasione:** Rappresenta la capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri anche dichiarando il falso.
- **Resistenza alle Malattie:** Permette qualora si venisse in contatto con forme epidemiche virali di poter restare immuni alla malattia. Per ogni ora di contatto con malati va fatto un test in resistenza. Test riuscito si resta immuni, test fallito ci si ammalerà con le conseguenze derivanti dal tipo di malattia.

TECNICA

- **Meccanica:** Rappresenta l'abilità e la competenza tecnica per riparare, veicoli o mezzi, parti navali. Effettuare saldature o creare parti meccaniche.
- **Ingegneria:** Rappresenta l'abilità nel progettare, navi, edifici, non che impiego delle attrezzature tattiche quali computer e postazioni, riparazioni di complessi quadri elettronici o parti essenziali della nave.
- **Medicina:** Rappresenta l'abilità di poter curare, suturare, operare ferite da armi o incidenti con lo scopo di salvare la vita al paziente. Offrire supporto psicologico.
- **Pilotare:** Rappresenta l'abilità di poter pilotare Veicoli Terrestri, Navette o Astronavi attraverso la plancia o cabina di pilotaggio.
- **Biologia:** Rappresenta la conoscenza, la ricerca e lo studio sul DNA e sistema vitale animale o vegetale, umano o alieno a ogni livello. Valutazione contaminazioni, ricerche batteriche.

COMPLETAMENTO DEL PERSONAGGIO

Descrizione Fisica: Il personaggio va quindi costruito lasciando la scelta del peso, altezza, età, capelli e sesso. Ricordando che eventuali eccessi potrebbero influire su possibili malus dati a discrezione del Narratore.





Storia personale: Deve essere descritto sinteticamente il proprio passato, una descrizione della famiglia se in vita, parenti prossimi.





Segni particolari: Inizialmente va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti.





FASI DEL GIOCO - AZIONI - TEST

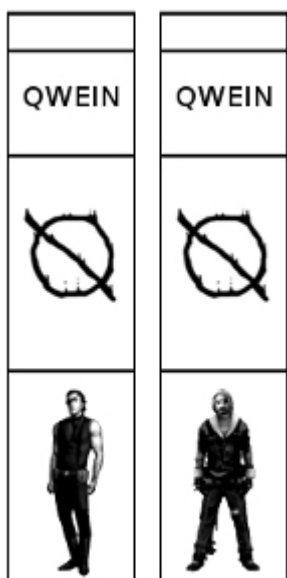
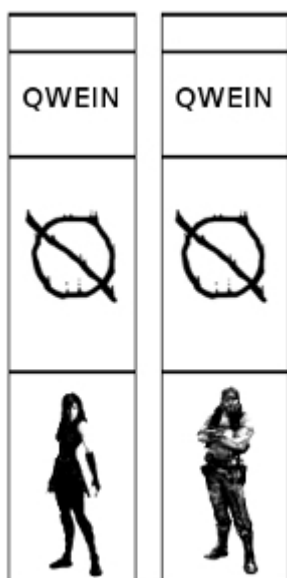
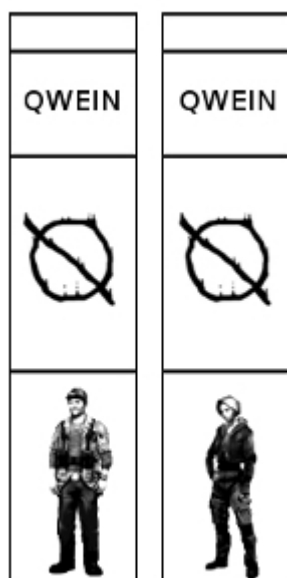
Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, si deve effettuare un test in base alle proprie abilità e possibili malus dati dalle situazioni. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza destrezza sensibilità tecnica) e gli si somma l'eventuale abilità posseduta. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 cui si sommeranno eventuali malus dati dal Narratore in base alla situazione o dal non possedere l'abilità. Se il risultato sarà pari o positivo l'azione sarà riuscita, se negativo questa fallirà miseramente. A seconda del valore positivo o negativo della distanza del valore sia di successo che di fallimento, questi proporzionalmente riuscirà o fallirà al meglio o al peggio.

CARATTERISTICA + ABILITA' - MALUS = AZIONE - 3D6 = **RISULTATO**
POSITIVO - NEUTRO - NEGATIVO

QWEIN	QWEIN
	
	

QWEIN	QWEIN
	
	

QWEIN	QWEIN
	
	



A seconda che il RISULTATO sia positivo, neutro o negativo, il Narratore trarrà una propria impressione sull'azione intrapresa dal giocatore che necessitava del Test.

E in base a essa, esporrà il seguito della trama dell'avventura.

Esempio 1 (Un giocatore vuole decifrare un codice per aprire una porta, ottiene un risultato positivo +2, il Narratore gli descriverà la scena che prevede la sua piena riuscita nell'azione)

Esempio 2 (Un risultato neutro non porterà a nulla)

Esempio 3 (Un risultato negativo innescherà un sistema di allarme scoprendo il tentativo)

+3 Totale successo +2 Successo +1 Parziale successo
= 0 Risultato diverso dal previsto
-1 Parziale insuccesso - 2 Insuccesso - 3 Totale insuccesso

MALUS (i malus si possono sommare fino a rendere impossibile un azione)

- Tentare un azione senza possedere l'abilità necessaria Malus -1
- Condizioni avverse Malus -1
- Condizioni estreme Malus -2
- Bersaglio a elevata distanza Malus da -1 a -3
- Bersaglio coperto Malus da -1 a -3

ABILITA' PURA

Potrebbe capitare nel gioco che si debba effettuare un azione non prevista, nell'elenco delle abilità, in questo caso il Narratore utilizzerà quella caratteristica - Forza - Destrezza - Sensibilità (non tecnica) che riterrà più si adatti alla situazione. Per esempio, un giocatore per raggiungere una zona devastata può farlo solo camminando su una linea sottile di tubi, l'abilità sarebbe equilibrio, che non esiste. In questo caso il Narratore farà impiegare nel test la caratteristica Destrezza, senza bonus, e a sua discrezione aggiungendo malus a seconda delle estreme condizioni.

Oppure tentare di raggiungere la riva a nuoto dopo che la navetta è atterrata in mare per un guasto.

L'abilità nuotare non esiste, ma si farà riferimento alla caratteristica più vicino a qualcosa di fisico... Forza.

TEST RAPIDO PNG

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questo test rapido indicherà l'evolversi della situazione.

- 1: Fallimento grave: L'azione non riesce e chi la tenta subisce un inconveniente o conseguenze gravi.
- 2: Fallimento: Azione non riuscita (irripetibile).
- 3: Non succede nulla: Il tentativo non va a buon fine (ripetibile).
- 4: Quasi riuscito: Azione riuscita ma con qualche complicazione.
- 5: Successo: Azione riuscita.
- 6: Successo totale: Azione riuscita con un ulteriore vantaggio aggiuntivo.

COMBATTIMENTO (IL TURNO 6 SECONDI)

Il Combattimento avviene a turni, la cui durata è pari a 6 secondi, giocatori e il Narratore, per P.n.G. o Alien, lanciano 3d6 sommando il risultato al valore di Sensibilità. Viene segnata ogni turno quindi dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà, partendo dal valore più alto al più basso. Sempre in base alla scaletta, si evolvono gli eventi, e arrivato il proprio turno si potrà decidere in base agli eventi accaduti le proprie azioni. Ovviamente salvo in seguito a un evento si finisce uccisi o svenuti. Chi venisse colpito o subisse una variazione nell'evento generato da chi agisce per primo, perderebbe il diritto all'azione fino al prossimo turno

LOCAZIONE DEL DANNO

Salvo si dichiari il colpo mirato in un punto preciso del corpo dell'avversario, ricevendo un malus -1 da parte del Narratore, il colpo avviene lanciando 1d6 per stabilire la locazione dell'impatto.

1 = Testa 2 = Busto 3 = Braccio Sinistro
4 = Braccio Destro 5 = Gamba Sinistra 6 = Gamba Destra

MORTE

Se durante la scaletta eventi, un personaggio subisce un colpo sonico impostato su morte, o danni di diversa origine, tali da portare i propri punti vita a zero, il personaggio muore. Non serve farne un dramma, si spiega al giocatore che rientrerà sotto nuove spoglie, come parte dell'equipaggio e nuovo membro del gruppo. Al Narratore rendere il nuovo incontro coerente con l'avventura.

RECUPERO VITA

Ogni giorno nel gioco si recupera 1 punto vita, diversamente per recuperare punti serve un intervento medico. Tali punti potrebbero variare a discrezione del Narratore (Vedi danni particolari).

DANNI PARTICOLARI - Opzionale

Fuoco: A contatto con fiamme libere si subisce 1d6+3 di danni a round, sotto i 4 punti vita si resta sfigurati, si sopravvive unicamente lanciando 1d6 e ottenendo 5-6. Altrimenti infezione e morte.

Soffocamento - Ipossia: In carenza o mancanza di ossigeno si potrà trattenere il respiro per un numero di secondi pari ai propri punti vita +1d6. Poi perde 1 punto vita ogni round.

Caduta: Danni da caduta sono correlati all'altezza, una caduta oltre 1,50 cm va calcolata la tabella sottostante:

2 metri 2 danni, 3 metri 4 danni, 4 metri 6 danni, 5 metri 8 danni, 6 metri 10 danni, 7 metri 12 danni, 8 metri 14 danni, 9 metri 16 danni, 10 metri 18 danni.

Caldo: Se la temperatura supera i 33° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito si consulta la tabella sottostante:

1=Svenimento 2=Debitato azione fallita automaticamente
3=Rallentamento malus -2 nell'azione 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6=Nessun inconveniente.

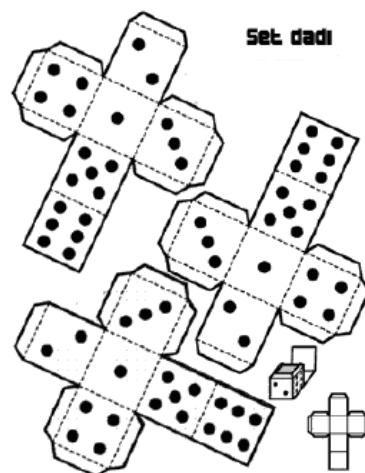
Freddo: Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito consulta la tabella sottostante:

1=Si cade addormentati se non soccorsi -1 punto vita ogni 5 minuti.
2=Debitato azione fallisce automaticamente 3=Intorpidimento malus -2 nell'azione 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6=Nessun inconveniente.

Fame: Se si resta senza cibo per periodi prolungati oltre i 3 giorni, prima di ogni azione va fatto un test sul proprio valore punti vita, se fallito consulta la tabella seguente: 1=Svenimento 2=Debitato azione fallita automaticamente, 3 Rallentamento malus -2 nell'azione, 4=Stanchezza malus -1 nell'azione 5-6 Nessun inconveniente.

CURA - PRIMO INTERVENTO

Si applica apportando i primi soccorsi, tamponare emorragie, suture, steccare arti. Si risana il paziente di tanti punti quanti la differenza dal proprio valore. (Esempio: Il medico sutura una gamba di un compagno colpita da un'arma a energia con 3 di vita rimasti, il solo intervenire gli ferma l'emorragia stabilizzandolo. Per poterlo curare ha 12 nella caratteristica Tecnica più ha l'abilità Medicina (e quindi un medico) a 2 che lo porta a 12+2=14, lancia i tre dadi e ottiene 3+5+2=10 egli curerà il paziente di 4 punti ferita, 14-10=4). Ovviamente operare in condizioni ottimali, tipo sala operatoria forniranno dei bonus per una migliore riuscita.



Lenti di Rete



Lenti a contatto, associate a un ricevitore impiantato nella coclea dell'orecchio, capaci di proiettare su una o entrambi la rete, ovvero un sistema di comunicazione del Cerchio o delle reti libere costantemente minacciate e illegali che trasmettono programmi di comunicazione o sermoni religiosi o come in molti casi una sorta di telegiornale su attentati e minacce dei ribelli al culto. Proietta immagini 3d dei controller tastiera e pad. Nei territori sotto il controllo dei cerchisti sono obbligatorie e inviano immagini a un computer centrale che valuta possibili violazioni delle leggi.

Bastone Sonico



Ne esistono diverse forme illegali di fatto sarebbe sufficiente un oggetto della dimensione di una palla da tennis, proietta senza rinculo un'onda di suono non percepibile ma visibile in grado di produrre dal punto di partenza una sorta di cono che forma un anello quasi visibile dalla velocità dello spostamento d'aria. Alla massima potenza è possibile anche se raro che si generi un bang sonico. A seconda della dimensione del cono, più largo meno danni, più stretto maggiori danni, direzionato su qualcosa questo subisce un danno da botta. Può essere usato anche come un normale bastone. Senza ricarica di energia può avere 10 colpi a massima potenza.

MALATTIE VELENI RADIAZIONI

Il Narratore descriverà i sintomi di possibili malattie o avvelenamenti, (gas, alimenti, piante, insetti, radiazioni) tempi di incubazione o periodi di assunzione e danni momentanei o permanenti al sistema nervoso o circolatorio.

Possibili rimedi o cure o antidoti. Debilitazione inserendo malus al giocatore nelle azioni fino alla morte se non arrivati a una soluzione. Sia le malattie che i veleni possono trasferirsi via aerea, per contatto o per ingestione che potranno colpire alcuni o tutti indistintamente.

EQUIPAGGIAMENTO

Diamo ai nostri personaggi un equipaggiamento, ricordando che ogni oggetto oltre il vestiario, scarpe o stivali equivale a 1 ingombro. Ogni personaggio potrà portare con sé 9 oggetti. Ogni ulteriore oggetto portato dai giocatori o a discrezione del Narratore oggetti relativamente pesanti o ingombranti daranno dei malus al giocatore nelle azioni fintanto li porterà su di sé. Es. Corda – Razioni – Zaino.

ARMI

Bastone Sonico: Con l'avvento della modulazione sonora, nuove generazioni di armi hanno preso piede. Un semplice bastone sonico, può modulare frequenze in grado di stordire una persona colpita, senza emettere alcun suono percepibile, fino a 7 metri, producendo un'onda d'urto pari a che questa fosse corsa a piena velocità contro una parete. Questo causa 1d6 danni -3 e per 1d6 di minuti la persona resta stordita appena cosciente.

Ad un secondo livello il danno sarà maggiore 2d6 -3 (ovvero si lanciano due dadi a sei facce e al risultato si sottrae 3)

Al terzo livello considerato mortale, si subiranno a pieno 3d6.

Ogni metro oltre il settimo cala -1 il danno.

Se l'attacco avviene nei primi 3 metri dal bersaglio va rimosso il -3 e i danni sono pieni.

Sono danni da impatto, lividi escoriazioni, rotture di arti, come se si fosse investiti alla massima potenza contro un veicolo i danni sono visibili e colpiscono indistintamente cose o persone.

I bastoni sonici sono illegali se non equipaggiati dalla milizia.



Granata Sonica: Arma tattica, una sfera con sopra una ghiera cui si può settare il tempo di innesco prima che rilasci le onde sonore.

Premuto il tasto d'innesco si lancia e questa emette un'onda direzionalmente dal punto di innesco un'onda sonora, capace di creare -24 di danno, -2 danni ogni metro (Es. a 8 m = 10 danni).

Pugni 1 danno – **Calci** 2 danni – **Bastone** 3 danni – **Coltelli** 4 danni

ESPERIENZA

Alla fine di un'avventura, quando i giocatori avranno portato a termine una missione, il Narratore assegna ai giocatori in base alla partecipazione, riuscita di eventi importanti, dei punti esperienza, da 0 a 0,1, questi andranno segnati sulla scheda personaggio accanto al valore che vorranno aumentare. Arrivati a 0,9 il punto successivo avrà valore 1 e si potrà impiegare come bonus nell'abilità scelta specifica.

Importante ricordare che si potranno assegnare al massimo sei abilità anche diverse nella scheda, e non si potranno cancellare le precedenti per spostare punti altrove.

Il limite massimo di un'abilità aumentata in questo modo è 3. Questo per non arrivare a creare figure immortali, o contrarie alla realtà. Il gioco deve portare i partecipanti a risolvere tutte quelle problematiche che incontreranno con un solo obiettivo, sopravvivere e magari salvare le sorti dell'umanità.

Tabella di aiuto Avventure

Se il Narratore fosse sprovvisto di avventura pronta o volesse aggiungere a un'avventura qualcosa di diverso in un momento che appare senza sbocchi, sarà sufficiente lanci 3d6 (tre dadi a sei facce) sommandone il risultato in una o più tabelle, segnandosi i risultati ottenuti. Questo offrirà una bozza di avventura.

3D6	MOTIVO	3D6	EVENTI
3	Scortare scienziati su pianeta in esplorazione	3	Sacerdote ucciso, serve trovare colpevoli
4	Scoprire gruppo che smercia locandine eretiche	4	Fuga da pianeta inquisizione capo dei ribelli
5	Esplorare nuovi settori spaziali alla ricerca di civiltà	5	Scontro aperto tra soldati cerchio e resistenza
6	Catturare soggetto eretico nascosto in una grande città	6	Computer infettati, non sono in grado di operare
7	Recuperare sacerdote prigioniero coloni insorti	7	Sciame sismico minaccia colonia
8	Consegnare essenziale farmaco in colonia	8	Civiltà umanoide avanzata chiede primo contatto
9	Impiantare una colonia su un pianeta appena terraformato	9	Sacerdote del culto del Cerchio accusa i giocatori di eresia
10	Scortare cambio truppe su piattaforma orbitale	10	Pubblica esecuzione di eretico tra le fiamme del cerchio
11	Colonia mineraria lancia un S.O.S.	11	La colonia appare sigillata, ci sono segni di scontri
12	Rastrellare tra i civili colpevoli, accusandoli di eresia	12	Accusati di aver commesso un omicidio
13	Bombardare colonia ribelle, catturare superstiti	13	L'anniversario dell'apparizione del Cerchio
14	Attaccare città di eretici sbarcando sul pianeta	14	Sabotaggio degli eretici, un veicolo esplode, ci sono vittime
15	Presidiare tribunale, cittadino viene accusato eresia	15	3d6 di eretici armati attaccano
16	Scortare eretici in carcere inquisizione	16	Gruppo militare diserta si proclama anticerchio
17	Condurre prigionieri sul pianeta nativo Zorg	17	Il tempo è instabile
18	Organizzare testa di ponte pianeta per conquista	18	Pioggia di meteoriti

3D6	CASUALITA'	3D6	AMBIENTI
3	Costretti a visionare cerimonia possessione Zorg	3	Base su pianeta privo di atmosfera
4	Continui cali di energia non trovano spiegazione	4	Pianeta roccioso minerario, cunicoli sotterranei
5	Gruppo di donne e bambini vengono messi a morte per esempio	5	Pianeta acquatico, basi sottomarine per estrazione gas
6	Sistemi comunicazione in avaria, sabotaggio	6	Pianeta con resti civiltà antica abbandonato
7	Sistemi rilevazione biometrici sabotati	7	Pianeta composto da paludi acquitrini salati
8	Guasto ai controlli di un veicolo	8	Pianeta simile alla terra
9	Controllato Zorg, avrà 2d6 di ore di lucidità	9	Base orbitante attorno gigante gassoso
10	Durante cerimonia, cittadino grida che sono falsità	10	Pianeta desertico sabbioso, fauna ostile
11	Un arma si incepperà diventando completamente inutile	11	Pianeta con grandi canyon e montagne altissime
12	Controllato Zorg da segni di squilibrio mentale	12	Pianeta arboricolo montano
13	Malattia, febbre, bubboni, paralisi ai soli posseduti Zorg	13	Pianeta con flora ostile e fauna assente
14	Un giocatore sarà morso da un insetto che causa narcolessia	14	Pianeta ghiacciato temperature da -45° a -12°
15	Attacco da navi pirata ribelli a colonia	15	Pianeta con 2 soli temperature da +55 a +30°
16	Un giocatore viene scelto per divenire posseduto Zorg	16	Base asteroide minerario errante
17	Colonia isolata, barricate, porte sigillate	17	Pianeta estrazione ferro, piove sempre
18	Fuga di radiazioni da settore energetico	18	Accade tutto a bordo della nave

3D6	INCONTRI	3D6	ESIGENZE
3	Contatto con civiltà preistorica	3	Infiltrarsi schiere eretici per prendere informazioni
4	Coloni come ipnotizzati, privi di coscienza	4	Prelevare manufatto alieno per studiarlo
5	Schiavi del cerchio obbligati a lavorare in miniera	5	Scortare sacerdote in colonia per diffondere il culto
6	Non ce segno di vita,	6	Risolvere caso minatori scomparsi
7	Inquisitore si affianca al gruppo dei giocatori	7	Servirà oltrepassare con veicoli zona deserta
8	Pazzo che rivela l'esistenza degli Zorg, ma non viene creduto	8	Riportare la legge del Cerchio in colonia che inneggia libertà
9	Sacerdote non posseduto Zorg ma fanatico religioso	9	Riportare il cerchio in colonia ribelle con la forza
10	Pirati spaziali attaccano	10	Evaquare coloni cerchio da pianeta in mano ribelli
11	Ribelli contrari al Cerchio che cercando di sfuggire ai controlli	11	Partecipare a funzioni del cerchio ogni 4 ore
12	Alieno replicante per fuggire usa volti dei giocatori	12	Ripristinare contatti con colonia interrotti
13	Reparto speciale di Psico polizia del Cerchio in caccia di eretici	13	Recuperare profezia anti cerchio scritta su antico testo
14	Sedare ribellione colonia agricola	14	Far confessare sotto tortura coloni eretici
15	Resp. Colonia sfuggito influsso Zorg si finge posseduto	15	Recuperare lista membri vertici del Cerchio in mano a eretici
16	Animali alieni ostili minacciano la colonia	16	Raggiungere pianeta per minare colonia ribelli
17	Reparto di inquisitori seguono i giocatori	17	Ordine decimare popolazione coloni 1 su 10 morte
18	Razza aliena insettoide immune agli Zorg	18	Salvare coloni da assalto eretici ribelli

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

0.4		IMMAGINE	
TRUPPE COLONIALI 2344		QWEIN	
PERSONAGGIO	GIOCATORE	VITA	FERTE
ALTEZZA	PESO	SESSO	ETA
CAPELLI			
ARMA			COLPI
FORZA	DESTREZZA	SENSIBILITA	TECNICA
SOLLEVARE	ARMILEGGERE	RES.MENTALE	MECCANICA
SALTARE	ARMITATTICHE	EMPATIA	INGEGNERIA
LANCIARE	GRAVITA ZERO	ORIENTARSI	MEDICINA
LOTTA	GIOCOAZZARDO	PERSUASIONE	PILOTARE
ARRAMPICARSI	ESPLOSIVI	RES.MALATTIE	BIOLOGIA
EQUIPAGGIAMENTO			
INGOMBRO			
INGOMBRO			
SEGNI PARTICOLARI			
STORIA PERSONALE			