

NOME

GRADO

REPUTAZIONE

AC	ANC	KILLS

Nome dell'arma	Effetto	Gittata
Descrizione		

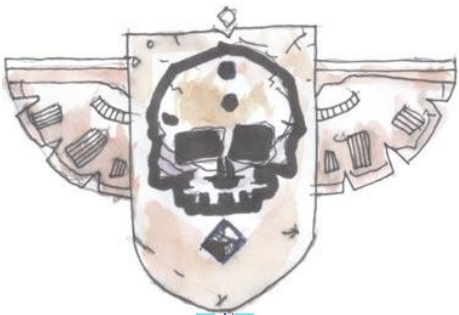
Addestramento in	Effetto	Note
Corpo a corpo		

Equipaggiamento

Note

Fratelli Caduti

Status Vitale
<div><div>Bianco</div><div>Verde</div><div>Ambra</div><div>Rosso</div><div>Nero</div></div> <div><div>OK</div><div></div><div></div><div></div><div>MORTO</div></div>

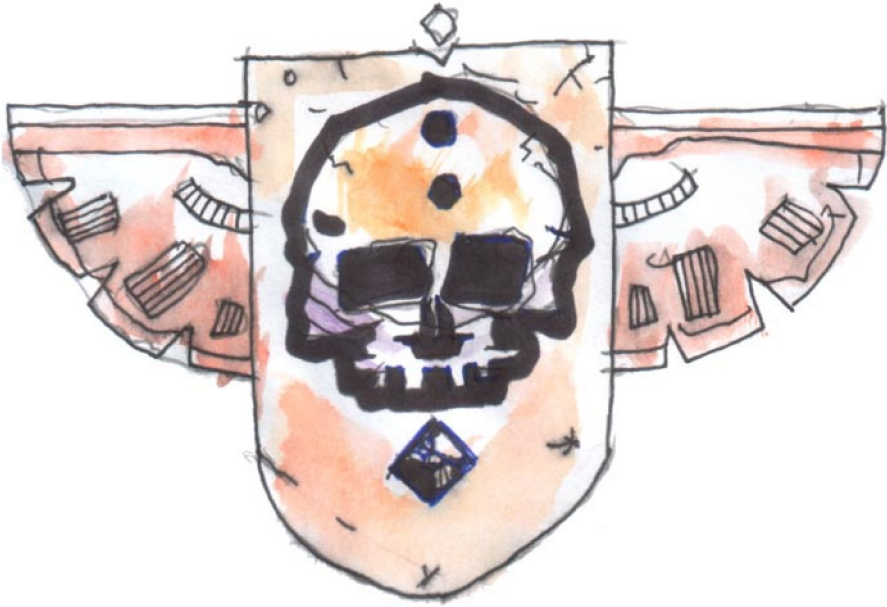


PUNTI DI FORZA	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

DEBOLEZZE	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Armatura	6 o meno per evitare danni
----------	----------------------------

3:16



CARNEFICINA TRA LE STELLE DI GREGOR HUTTON

Un gioco di ruolo per i Ronnies di ottobre
che usa i termini “cosmo” e “combattimento”





Piccoli omini verdi

Vrakkkk-kkkk-kkkkk. Il Cannone a Energia del Caporale Tollman trasformò il gruppo di creature rannicchiate in una nube di vorticante polvere cosmica. Vrakkkk-kkkk-kkkkk. Un altro gruppo, e un altro, e un altro ancora. Il computer balistico del cannone emetteva segnali sonori nelle cuffie di Tollman a ritmi rapidissimi. Quei piccoli bastardi verdi cadevano uno dopo l'altro. Il segna-cadaveri in cima al cannone aumentava ogni millisecondo. Impassibile, teneva il conto del massacro. Il segnale sonoro aveva un che di ipnotico, come in uno stato di trance.

Vra-whheeeeeeee. Il raggio di energia deviò, mancando il bersaglio e facendo esplodere un cumulo di rocce. All'improvviso, tutt'intorno, piccoli omini verdi si misero a correre, sempre più vicini.

Nella mente di Tollman baluginò un ricordo di un tempo lontano...



Avrà avuto forse 10 anni, e stavano giocando al Gioco. Nel Gioco, dovevi entrare in questa caverna oscura. Tutti gli altri ragazzi erano già lì, e avevano i loro bastoni e le loro pietre. Ti spintonavano, ti punzecchiavano, ti colpivano e ti spaventavano, mentre cercavi di raggiungere il fondo della caverna. Dovevi arrivarci, superando la paura e il panico, e dovevi afferrare del muschio, viscido e umidiccio al tatto, dal muro posto più in fondo alla caverna. Poi dovevi correre sul suolo bagnato della caverna evitando gli sgambetti e le pietre che ti venivano lanciate, per uscire alla luce.

Se ce la facevi, ti permettevano di entrare nella banda. A Tollman erano stati necessari 5 o 6 tentativi per raggiungere il fondo di quella caverna. Ma quando ce la ebbe fatta, imparò a non cadere nel panico, e a non aver paura nemmeno di fronte a un evento inatteso. Sapeva essere fredda, quando era sotto pressione, e aveva imparato a farla facile. Era una cosa che le era tornata utile anche nella Forza.

Non farti prendere dal panico, o sei morta.

Tornando al presente, Tollman abbassò il cannone e lasciò partire una serie di furiosi raggi di energia contro quelle orde che si avvicinavano tanto rapidamente. Caddero in nubi di polvere. Particelle che si sparpagliavano in modo intricato, attraverso l'atmosfera aliena di questo buco infernale di un pianeta.

Vrakkkk-kkkk-kkkkk. L'ultimo piccolo bastardo verde fu vaporizzato in una nube di atomi elementari. Il segna-cadaveri si fermò a 97. La punta del cannone brillava di un bianco rovente e il sibilo delle ventole di raffreddamento era l'unico suono rimasto.

Il Sergente Brand guardò al di sopra della trincea. "Caporale, come è la situazione?"

"Tutto sgombro, Sergente. Ancora una serie di trincee da quella parte, e avremo finito. Dopo," fece una pausa "non è molto chiaro."

Brand annuì in direzione del Tenente, che era al suo fianco nella trincea. Il

Influenze

Ecco una lista di cose che secondo me hanno fortemente influenzato 3:16. La campagna di Kizo a Traveller 2300, a partire dal 1990 o giù di lì - mi ha influenzato molto nel fare i kills con il d100; la strip di "union jack jackson" nel fumetto di Warlord; il film "Aliens" e "Starship Troopers", naturalmente; una storia di "Tharg's Future Shock" nel fumetto 2000AD, su un esercito che conquistava l'universo e poi massacrava i suoi antenati ormai impigriti; "Kill them: a Last Chance Novel" di Gav Thorpe, un romanzo di Warhammer 40.000 che ho letto qualche tempo fa su rudi soldati bellicosi in un futuro cupo; Brave New World e altre storie di fantascienza che dipingono un futuro idilliaco con misteriose trame nascoste.

Il sistema è davvero molto semplice. Non vedo alcuna influenza diretta. Suppongo di aver sempre amato i tiri salvezza sull'armatura in giochi come Warhammer 40K, e forse è da lì che li ho presi. Le armi sono parecchio influenzate da quelle di Warhammer 40K e da tutti gli altri giochi di fantascienza esistenti.

Non è niente di particolarmente scientifico, ma amo le vibrazioni.

Note di Design

Rieccomi qua a scrivere un'altra voce per i Ronnies. Scegli due parole tra "cosmo", "sfera", "dolore" e "combattimento".

Ho scelto "cosmo" e "combattimento".

L'intera idea dei Ronnies è, secondo me, grandiosa: mi porta a dedicare 24 ore a un gioco e poi a buttarlo lì. Quindi ringrazio ancora Ron Edwards, e tutti gli altri partecipanti - non solo quelli che scrivono giochi ma anche quelli che scrivono sul forum al sito <http://indie-rpgs.com/>.

All'inizio avevo avuto l'idea di fare un gioco "divino" usando Cosmo e Combattimento. Oh, avrebbe avuto la politica, e offerte e alla fine qualcuno sarebbe diventato il "Signore" dell'Ordine del Cosmo. Ta-dann! Doveva anche essere realizzato in un set di libretti piegati in tre, chiusi con fiocchi come i documenti diplomatici...

Ma no. Per quanto la cosa mi attirasse, mi sembrava fiacco e in certi aspetti artificioso. Capii che volevo qualcosa che mi riportasse alle mie radici ludiche. Qualcosa che mi sarebbe davvero piaciuto giocare, o che avessi già provato e apprezzato.

Tanto tempo fa un tizio che conoscevo giocò una partita a Traveller 2300 che era oltre le righe e puramente violenta. Non portò mai il concetto alle sue logiche conclusioni, visto che non era uno che amasse fare le cose in grande. No, piuttosto amava i combattimenti in grande. Quindi, tutto questo è in parte per Kizo e per i suoi World Hunters. Il meglio del meglio del meglio, come diceva sempre Kizo.

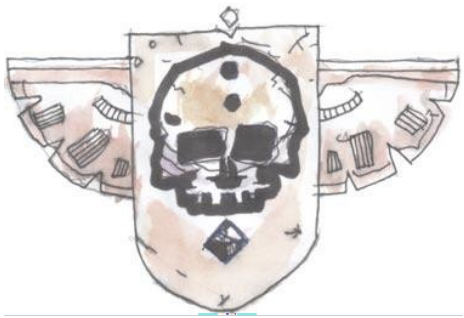
Aggiungete il fatto che ho sempre desiderato fare un gioco di fantascienza dove potessi semplicemente spaccare tutto in giro per lo spazio, ed ecco che capii cosa volessi scrivere davvero, con queste due parole.

E così, eccoci qua. Non sarà una cosa molto accademica, ma mi piace bermi qualche birra e giocare tutta la campagna per un anno almeno, e vedere a che punto possa portare il computo delle mie uccisioni.

Ci si vede su una spiaggia cosmica.

Gregor Hutton, Endimburgo, UK.

14 ottobre 2005 - <http://gregorhutton.com>



CREDITS VERSIONE ORIGINALE

Scritto, illustrato e impaginato da Gregor Hutton in 24 ore.

gregorhutton@gregorhutton.com

Impaginato con un Powerbook Apple G4 usando Adobe "Indesign" CS.

@2005 Gregor Hutton

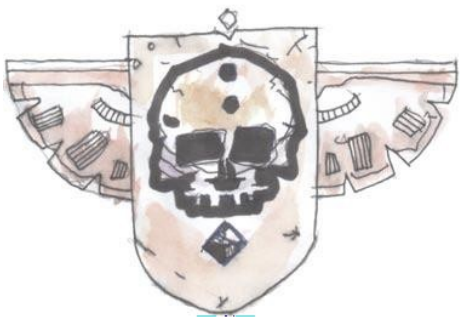
Font Utilizzati Warnock Pro e **SerpentineSans**

CREDITS VERSIONE ITALIANA

Tradotto dallo Staff Traduttori di GDRItalia
<http://www.gdritalia.it>

Revisione: greydeath
Impaginazione Bagi

Impaginato con un Acer Travelmate 5520 usando OpenOffice.org 3.0



Alcuni avversari

Creature blu

AC	4
ANC	7

Bastardi Verdi

AC	5
ANC	3

Intelligenza Suprema

AC	2
ANC	11

Mostri di Roccia

AC	9
ANC	1

Bestie Marine

AC	7
ANC	5

Wind-Ray strangolatore

AC	6
ANC	4

*Un bel
benvenuto a
casa, eh?
Bene, siamo
di nuovo
sulla Terra, e
non siamo
qui in visita
di piacere.*

14

Avanzamenti

Alla fine di ogni scenario aumentate il livello dei PG di 1. Si può aggiungere 1 o alle AC o alle ANC. Si dovrebbe anche aggiungere uno slot ai Punti di Forza o alle Debolezze, a seconda del livello (v. tabella a pag. 4).

Fine del Gioco

La fine del gioco dovrebbe essere sulla Terra, e non su un qualunque pezzo di roccia dimenticato da Dio.

Quando tutti i membri della 3:16 saranno morti tranne i PG, e questi saranno arrivati al livello 20, il GM dovrebbe dare loro la Debolezza definitiva. Lasciate che questi veterani induriti dalle battaglie tornino sulla Terra e affrontino la società che li ha inviati a conquistare tutto il Cosmo.

Quando i PG si troveranno al limite dell’ammasso stellare locale, di fronte a un vuoto così incomprensibilmente vasto, torneranno sulla Terra. Ma probabilmente non saranno accolti da eroi.

Riflessioni finali

Sto esaurendo il tempo a mia disposizione, nel creare tutto questo, e perciò porrò qui la lista di cose che non sono riuscito a coprire.

Volevo scrivere un pezzo sull’uniforme del reggimento, ma lo lascerò alla vostra immaginazione. Idem per le medaglie.

Volevo mettere un intero esempio di gioco, ma il tempo mi ha fregato di nuovo. se la cosa vi consola, ho fatto alcuni esempi che funzionano ma ho perso tempo nel realizzare le illustrazioni.

Volevo fare un pezzo sulle relazioni tra i personaggi. Non penso che la cosa dovrebbe basarsi su meccaniche sue, ma incoraggierei sinceramente l’impiego delle reciproche Reputazioni e la costruzione di conflitti interpersonali nella narrazione. Aiuta anche il fatto che, essendo parte di un’unità militare, dovrete comunque collaborare anche se non andate d’accordo – questo era quanto accadeva nel romanzo Last Chancers che ho appena letto [ndt: romanzo di Gav Thorpe].

E che dire delle relazioni sessuali tra i personaggi? Non le ho nemmeno sfiorate. Sta a voi farlo, anche se io ho parlato della sterilità.

Volevo fare un pezzo sui preparativi per giocare. Quindi, dirò soltanto che il GM dovrebbe preparare i giocatori prima della campagna e prima di ogni sessione. Create un programma, rendete chiari quali saranno i conflitti e gli obiettivi e stabilite il tono. È sempre utile essere ben preparati.

Volevo anche parlare un po’ del livello al quale i personaggi partono e di quelli ai quali arrivano. Al momento si è *in medias res*, con i giocatori al livello 10. Per campagne più lunghe, stabilite che siano al livello 1. Per accorciare la campagna potete semplicemente rivedere il livello dopo ogni scenario. Volete saltare un po’ in avanti? Allora aumentate tutti di qualche livello.

primo ostacolo era stato superato.

Il mondo di domani

3:16 è un gioco di ruolo ambientato in un lontano futuro. Si tratta di uno scenario fantascientifico nel quale ognuno interpreta un membro della Forza di Spedizione 3:16, una squadra di elite. La Forza lasciò la Terra oltre 10.000 anni fa con una missione ben precisa.

La loro missione era combattere, e sconfiggere, qualunque cosa trovassero nell’Universo. Civiltà aliene, intelligenze e forme di vita di ogni genere, andavano spazzate via per proteggere la salvezza futura del loro popolo sulla Terra.

La Terra è un luogo prospero. Nessuno lavora più e non ci sono malattie, odio, crimini o guai. Le persone sono sterili e hanno bisogno del permesso del Concilio Terrestre per avere bambini. Chi lo ottiene, riceve modifiche mediche che gli consentono di procreare e i bambini stessi vengono resi sterili al conseguimento della pubertà. Si lasciano le cose infantili alle spalle e divengono cittadini della Terra.

L’aspettativa di vita è adesso, in sostanza, una statistica priva di significato. Quanto a lungo desideri vivere? Lasci questa vita solo quando vuoi, e chi vorrebbe farlo? Il Paradiso è qui.

Quando il Consiglio formò la Forza di Spedizione, scoprì che il reclutamento era semplice. Dopo tutto si offriva una vita di emozioni e avventura. Vedi il cosmo, viaggia e vivi al massimo la tua vita. Non gettarti in un congegno suicida, ma aiuta i tuoi amici terrestri arruolandoti nella Forza. Vennero concessi permessi per aver figli, in modo da rispondere alla domanda, e tutti furono contenti del progetto.

Per anni sono stati reclutati terrestri per la Forza di Spedizione, e furono inviate truppe nello spazio. Tutti i giocatori interpretano personaggi che si sono arruolati nell’unità 3:16.

*Fui così felice quando il
Consiglio mi concesse il
permesso per avere un
figlio. Ora che sta per
entrare nel 3:16, non
potrei essere un genitore
più orgoglioso.*

-Arabella Vegrant, cittadina terrestre e madre di un Fante



Sul Gioco di Ruolo

Un Gioco di Ruolo è un’esperienza di gruppo nella quale si rappresentano personaggi su uno scenario immaginario. In 3:16 descriverete soldati che combattono in giro per il cosmo.

Ecco alcuni termini generici di gioco di ruolo che dovrete conoscere

d10: un dado a 10 facce. Genera un numero tra 1 e 10.

2d10: due dadi da 10 lanciati e sommati tra loro. Per esempio, un lancio di “5” e uno di “7” danno un risultato di 12.

d100: due dadi da 10 lanciati insieme e col risultato letto come un percentuale. A un dado si assegnano le decine, all’altro le unità. Per esempio, un lancio di “5” sulle decine e uno di “7” sulle unità danno un risultato di 57.

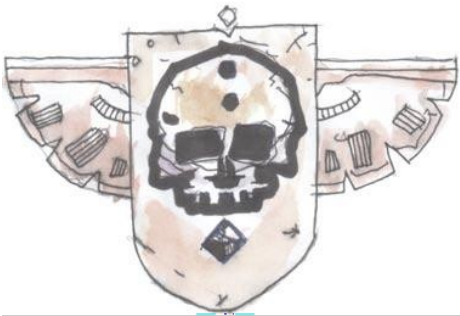
Un lancio di “10” sulle decine conta come “0”. Così un “10” sulle decine e un “4” sulle unità si legge “04”, o anche semplicemente 4. Un lancio di “10” su entrambi i dadi dà il risultato “00”, che si legge come “100”.

GM (Game Master): Uno dei partecipanti al gioco, che descrive l’Universo, le creature e tutti i personaggi non giocanti.

PNG (Personaggi Non Giocanti): Un personaggio che non sia interpretato da un giocatore, ma piuttosto dal GM.

PG (Personaggi Giocanti): Un personaggio che sia interpretato da un giocatore.

Giocatore: Uno dei partecipanti al gioco, che interpreta un personaggio.



LIVELLI, AC, ANC E SLOT

Sebbene i personaggi abbiano la possibilità di avere 10 Punti di Forza e 10 Debolezze, normalmente inizierete con soli 5 slot disponibili sia per I Punti di Forza che per le Debolezze.

Osservate la tabella sottostante sui “Livelli” , ossia il vostro totale di AC e ANC, e i vostri slot.

Livello (=AC+ANC)	Punti di Forza	Debolezze
1	1	0
2	1	1
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3
7	4	3
8	4	4
9	5	4
10	5	5
11	6	5
12	6	6
13	7	6
14	7	7
15	8	7
16	8	8
17	9	8
18	9	9
19	10	9
20	10	10*

*La decima Debolezza per un membro della 3:16 è sempre “Odio per Casa”.

Indica la consapevolezza che un Fante ha completato la sua missione – non resta altro se non distruggere la Terra.

Costringe a tornare a casa per cercare una vendetta sanguinaria.

Creazione dei Personaggi

Avrete bisogno di creare un personaggio per giocare a 3:16, e per questo qui troverete le cose fondamentali che dovrete conoscere.

Nome

Scrivete qui il nome del vostro personaggio. Siate fantasiosi. No, non vi darò alcuna lista, stavolta. Date un’occhiata ai personaggi esempio che trovate in questo testo, se avete bisogno di vedere come me la sono cavata io.

Reputazione

Scriveteci la vostra reputazione. Come vedete il vostro personaggio? È una testa calda? Sa mantenersi freddo quando è sotto tiro? È folle? Furbo? Onorevole? Sordido? Ci si può fidare di lui? È leale all’eccesso? È un maiale?

Abilità

Sono due le abilità possedute dai personaggi di 3:16: **Abilità di Lotta** e **Abilità non di Lotta**.

Entrambe le abilità hanno valori tra 1 e 10 per i Personaggi Giocanti: 1 è pessimo, mentre 10 è il meglio del meglio.

Idealmente i giocatori dovrebbero iniziare a giocare con valori per le loro abilità compresi tra 2 e 8. Ciò lascia ai personaggi un po’ di spazio per crescere lungo diversi scenari.

Notate che alle volte gli alieni avranno valori al di sopra del 10, ma non dovete preoccuparvi di questo.

Abilità di Combattimento (AC)

Regola qualunque cosa abbia a che fare con il combattimento. Pertanto sparare con un fucile o con un’arma pesante, lanciare un coltello, o prendere qualcuno a cazzotti a mani nude, sono tutti esempi di AC. In altri termini, si tratta di lottare.

Abilità Non di Combattimento (ANC)

Copre qualunque cosa, e intendo proprio qualunque, non abbia a che fare col combattimento. Afferrare oggetti, capire strani glifi alieni, arrampicarsi, pilotare navi, conoscenze per la sopravvivenza, trovare indizi, ingegneria militare, tattica, risultare socievole o anche solo scavare una trincea, sono tutti esempi dell’impiego di ANC. In altre parole si tratta di non lottare.

Assegnare punti a AC e ANC

Vi suggerisco di iniziare con 10 punti (“Livello 10”) da distribuire tra AC e ANC. Il valore standard è 5 AC e 5 ANC, ma se lo desiderate, potete scegliere di avere 8 e 2.

Spazi per Punti di Forza e Debolezze

Noterete che possedete spazi (chiamati “slot”) nei quali scrivere Punti di Forza e Debolezze, sulla vostra scheda del personaggio. Non scriveteci nulla per il momento: li riempirete solo quando ne userete uno in gioco.

Uccidere Creature Cosmiche

La maggior parte delle creature che incontrerete, saranno a milioni sui loro pianeti. Probabilmente le incontrerete in gruppi di decine, e alle volte di centinaia. Ma se volete veri guai, qualche volta vi imbatterete in un bestione così dannatamente cattivo che vi ritroverete con qualche ferita davvero seria addosso.

Il GM dovrebbe fornirgli una AC di 11 e così potrà fare a pezzettini i PG, un arto alla volta. A quel punto, o qualcuno prenderà in mano la narrazione, o la bestia fallirà con un 10. Chiunque sia ancora in piedi lo colpirà e lo farà fuori. Ricordate, non importa quanto grossi siano: un kill è sempre un kill.

E sì, il Cannone a Energia stermina davvero fino a 100 PNG in un turno. Prendetelo, e date a quei bastardi verdi e blu quel che si meritano.

Situazione e Scenario

Gli scenari di 3:16 non sono tutti mostri e caccia. Ammetto che la cosa che preferisco è ricreare una “caccia all’insetto” o la claustrofobia horror che deriva dal trovarsi circondati da un’orda di alieni.

Ma potrebbe esserci molto di più nei vostri viaggi intorno al cosmo di queste uccisioni ad alto numero di ottani.

Il GM dovrebbe provare a rendere gli scenari così fantasiosi che i giocatori non potrebbero cavarsela semplicemente affidandosi alla loro AC per aprirsi la strada a colpi di fucile. Ecco qualche idea su come potrebbero andare le cose:

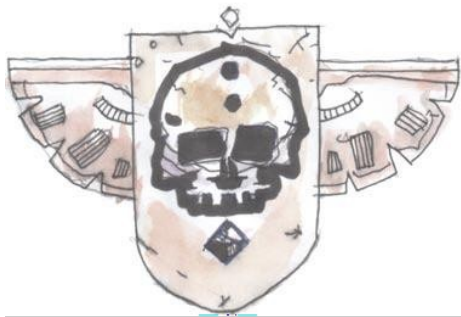
- il pianeta è in realtà una creatura senziente. Cerca di comunicare con i fanti in spgni e visioni. Riusciranno a capire cosa stia accadendo e distruggeranno il pianeta con un missile lanciato dallo spazio? Che ne dite di qualcosa col cervello grande esattamente quanto un pianeta?
- Che ne direste se i PG dovessero imbattersi in un’altra unità mandata dalla Terra? Una che ha deciso di dichiararsi “rinnegata” e cerca di ammazzare chiunque capiti. Ovviamente i PG dovrebbero cercare di fermarla. Il bello di questo scenario è che potrebbe lasciar prevedere cosa faranno in seguito i PG.
- In un sistema stellare abbandonato si trova una serie di strani cancelli dimensionali, e i sensori della nave rilevano presenza di forme di vita. Gli scenari misteriosi funzionano fintanto che la narrazione e il conflitto sono ben equilibrati tra loro. Magari i misteri aumentano la tensione all’interno del gruppo e i conflitti possono nascere dalla frustrazione che ne deriva. Ancor peggio, quando scoprono di essere osservati da un’intelligenza aliena superiore. Una che possa essere fatta a pezzi, naturalmente.
- Il mondo delle meraviglie. Questa è un’occasione che avete di vedere mondi che nessun altro sulla Terra ha mai visto. Usate tutta la magnificenza del cosmo, dalle regioni dove stelle si stanno formando, ai resti di una supernova. Dai buchi neri alle comete ghiacciate che viaggiano per lo spazio a tutta velocità.



Il Fante Smile aveva gradito Zephyr la prima volta che ci aveva messo piede. I venti erano chiari e freschi e gli ricordavano casa sua, così lontana.

Avevano dato nome Zephyr a quel pianeta, proprio per i suoi venti.

Ma tutti i memoriali avrebbero riportato che questo sarebbe stato ill luogo in cui il Fante Smile avrebbe riposato per sempre.



La vista era tranquilla mentre la nave si allontanava dal sistema stellare. Si potevano vedere tutti i pianeti in fila. **BWUUUMP!** La stella esplose in un lampo maestoso non appena il missile colpì il suo bersaglio.

Oggetti di supporto

Adesso l'unità ha qualche simpatico equipaggiamento che può essere usato per condurre gli scenari.

Bombardamento Orbitale

Ignora l'armatura

Sparate dallo spazio. Tutti i nemici vengono uccisi e tutti i PG sul pianeta subiscono 2 ferite. Una misura disperata, ma il Tenente potrebbe ricorrervi quando le cose stesse appaiono disperate.

E-vac

Consente ai PG di fuggire da una data situazione

I PC vengono rimossi da un'area ostile ma subiscono 1 danno nella fuga. Questo danno può essere evitato con un lancio sull'armatura.

Nave Spaziale

Trasporto

La nave che la 3:16 ha deciso di impiegare per l'esplorazione era un vascello spaziale di linea riconvertito. Ha una pletora di torrette con bocche di fuoco e di boccaporti per razzi in aggiunta. Ma diciamoci la verità: a un certo punto il GM deciderà di farla andare a fuoco e di ammazzare un sacco degli altri soldati all'interno dell'unità. A quel punto i PG si dovranno cercare un altro mezzo di trasporto. Ha anche missili anti-stellari e anti-planetari.

Nave da Sbarco

Trasporto

Una nave in grado di viaggiare sia tra le atmosfere planetarie che nello spazio. Questo veicolo è carico di cannoni, e di qualunque altro equipaggiamento devastante. Usate l'immaginazione. Dispone anche di un trasporto truppe. Al limite può essere usata come trasporto se dovesse accadere qualcosa alla Nave Spaziale.

APC

Trasporto

Corazzato, pieno di armi, grosso e con ruote. Questo veicolo può attraversare a tutta birra una moltitudine di terreni e sparare, intanto, alle creature in un raggio di fuoco di 360°.



"La nave... è in fiamme! Qualcuno ha dato fuoco alla nave!"

-Fante Vegrant, nel vedere la nave dell'unità esplodere in una fontana di fuoco sulla cuspide del Leone.

Grado

Dal momento che interpreterete personaggi facenti parte di un'unità militare, dovrete decidere chi svolgerà quale ruolo nel gruppo. Ogni gruppo ha un numero di Fanti. Inoltre ci sono un Tenente, un Sergente e un Caporale, anche se il GM dovrebbe far sì che il Tenente fosse un PNG.

Ogni grado riceve un diverso equipaggiamento e un diverso addestramento. Notate che i gradi superiori impartiscono ordini a quelli inferiori. Questa non è unicamente una faccenda di influenza o di disciplina. I personaggi sono stati modificati geneticamente per rinforzare quella lealtà che tutti i Fanti nutrono nei riguardi dei loro superiori.

Grado	Armi	Altro Equipaggiamento	Addestramento nella lotta
Tenente	Pistola, Elettrolama, Bomba PK	Kit Medico, Computer	Arti Marziali
Sergente	Pistola, Fucile, Coltello, Granate	Kit Medico, Binocolo	Arti Marziali
Caporale	Cannone a Energia, Coltello, Granate	Attrezzi per trincee	Corpo a Corpo
Fante	Fucile a Energia, Coltello, Granate	Attrezzi per trincee	Corpo a Corpo

Scrivete il vostro Grado quando lo avrete scelto, e segnate l'equipaggiamento, le armi e l'addestramento sulla vostra scheda.

Kills

I "Kills" indicano il numero di creature che avete ucciso durante la vostra carriera. Lanciate 1D10 per ogni punto di AC posseduta dal vostro personaggio. Quindi, se avete 5 punti di AC, lanciate 5D10 e sommate i risultati. Con una AC di 5 dovreste ottenere circa 25.

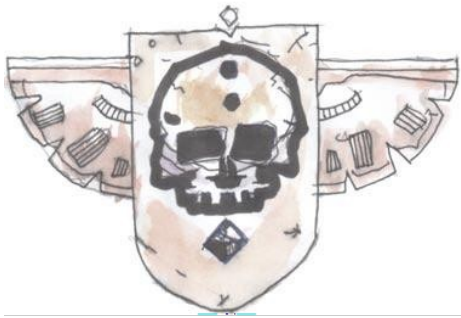
Quelle sono le creature che avete ucciso prima dell'inizio del gioco. Usate questo riquadro per tenere il conto di quante ne uccidete nel corso della vostra carriera. Premiatevi con delle medaglie quando raggiungete traguardi particolari nelle uccisioni.

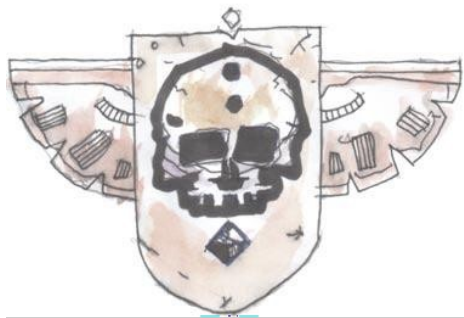
Raddoppiate questo numero iniziale di Kills se iniziate il gioco con un Cannone a Energia (per esempio, se siete un Caporale).

Personaggi Modello

Nome	Tenente Drake	Sergente Brand	Caporale Tollman	Fante Vegrant	Fante Collins
Rep	Freddo, Calcolatore	Duro, non accetta compromessi	Fedele alla causa, Onesta	Fiacco, Pigro	Stupido, Pazzo
AC	4	5	7	5	8
ANC	6	5	3	5	2
Kills	16	30	92	32	52

Tutti loro possiedono 5 slot liberi per i Punti di Forza e 5 per i Punti Deboli. Possiedono le Armi, l'Equipaggiamento e l'Addestramento alla Lotta indicati sopra.





Errori

“Hey, Casey, mi unirò alla 3:16”.

Quelle erano state le parole che gli avevano infranto il cuore. Tollman e Casey erano stati insieme per tre anni alla fine della scuola. Ma lei non pensava che sarebbe durata, in modo realistico. D'altro canto, tutti si aspettavano che Casey andasse al Concilio Terrestre. Non sapeva che egli aveva stracciato la propria iscrizione per rimanere con lei.

“Oh...”. La sua voce aveva esitato, quando comprese il senso di quel che lei aveva detto.

Tollman ricordò che la sua voce era venuta meno, e il fuoco nei suoi occhi si era affievolito, ma lui aveva cercato di nascondere la cosa. Un senso di vuoto giunse da chissà dove, un imbarazzo quasi tangibile. Ripensandoci, realizzò che Casey la fissava come si fisserebbe un morto: sapeva in cosa consisteva la 3:16. Tollman non se ne era resa conto allora, ma adesso sì.

Nella 3:16 combattevi fino alla morte, e non potevi tornare indietro. Mai. Ti dicevano, nelle pubblicità, che saresti tornato come un eroe, rinomato in tutto il mondo e pieno di storie su galassie e nebulose lontane, ma a ben pensarci, nessuno lo faceva. Queste erano le regole. Vai via, uccidi e muori.

Fu il suo più grande errore.

Era stata nella 3:16 per talmente tanto tempo che quasi si era dimenticata la Terra, ma di quando in quando faceva qualcosa di stupido e questo le avrebbe sempre rammentato gli ultimi giorni trascorsi lì. Faceva pena mentre aspettava di entrare nella 3:16. Sognando di liberarsi della dannata Terra.

Ora si avvide che era stata abbastanza felice e che aveva gettato tutto alle ortiche per farsi una vacanza cosmica con delle armi. Ma la verità sulla 3:16 è che si tratta veramente di un funerale esteso, e se sei fortunato vedrai tutti i tuoi amici uccisi prima di te.

Non si rimpiangono gli errori passati, e nemmeno quelli presenti...

Tollman tornò al presente e domandò scusa al Tenente. Iniziò immediatamente a scavare trincee per la squadra. Un duro lavoro, senza dubbio. Non avrebbe mai più parlato senza permesso, in futuro. Dopo tutto, Tollman sapeva in cuor suo che questo era il genere di cose che ti toccano, quando sei nella 3:16. E non era colpa del Tenente, se lei si trovava lì.

Il Tenente sarebbe stato pienamente giustificato se le avesse strappato via le mostrine e se le avesse dato una bella strigliata lì, di fronte a tutti. Ma non ce ne sarebbe stato bisogno. Tutti commettono errori, e se sei furbo, imparerai da essi.

Salute e ferite

Se un PG viene ferito, aumenta semplicemente un livello per ogni ferita. Un PG inizia da “Bianco”, il che significa che è totalmente illeso. Se viene ferito, pone un segno sul suo Monitor Vitale a indicare che ha subito danni.

Il giocatore dovrebbe descrivere in modo narrativo la ferita e i danni da essa provocati. Il Verde è una ferita leggera che è più un fastidio che altro. L'Ambra indica una ferita notevole e il danno potrebbe essere una lieve frattura o una ferita profonda. Il Personaggio si stancherà rapidamente con questo genere di ferita e avrà bisogno di riposo e assistenza. Il Rosso indica che il Personaggio è ferito gravemente e ha bisogno di cure mediche.

Salute	Descrizione
Bianco	Assolutamente illeso
Verde	Ferito con una piccola quantità di danni
Ambra	Ferito in qualche modo
Rosso	Sanguini come un maiale
Nero	Morto

Cure Mediche

Ogni Fante può assisterne un altro e “rattopparlo” usando un kit medico. Il personaggio ferito resta al suo attuale livello di ferite ma recupererà un riquadro di salute al giorno. Pertanto, se ci si trova al Rosso, l'indomani si sarà ad Ambra e il giorno dopo a Verde. Tre giorni dopo si sarà come nuovi.

Queste sono le meraviglie della scienza medica nell'Universo di 3:16.

Venire Uccisi

Sembrerebbe una buona idea che i PG non possano essere uccisi in condizioni normali. Soprattutto se i giocatori hanno personaggi particolarmente buoni e non vogliono che muoiano. Ebbene, c'è qualcosa da dire al riguardo.

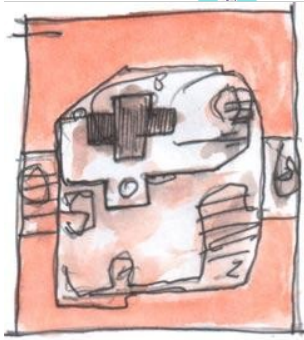
Ogni giocatore ha la possibilità di usare un Punto di Forza o una Debolezza per modificare la narrazione. Per salvare il suo personaggio può descrivere una qualità di robustezza che gli permette di cavarsela contro ogni aspettativa e così via.

Immaginiamo che un giocatore sia rimasto senza slot di Punti di Forza e Debolezze, se viene ucciso. C'è qualche altro giocatore che intenda usare uno slot di Punti di Forza o Debolezze per narrare al posto suo? Magari, ha Lealtà come Debolezza e intende prendersi la botta al posto del suo amico? O ha un Punto di Forza che gli permette di intervenire? Se non dovesse accadere nulla di simile, allora è arduo stabilire perché mai il vostro personaggio dovrebbe sopravvivere. Magari, dovrete semplicemente lasciarlo morire.

D'Altro canto i 3:16 sono l'élite dell'élite, e quindi se sono tutti d'accordo il personaggio può essere resuscitato dopo la fine dello scenario. Così il personaggio potrà combattere ancora, solo, non oggi. Gli altri possono rattopparti e rimetterti in piedi, anche se i tuoi piedi potrebbero diventare bionici. Segnatevi qualche cicatrice e danno disabilitante sulla descrizione del personaggio e potrete andare avanti. Ma la trovo una cosa fiacca.

Ma ci sono due casi in cui non si può far nulla.

- 1) Durante l'ultimo attacco alla Terra, se mai doveste farne uno, potrete essere uccisi in maniera definitiva. Andate sul nero e siete andati. Punto.
- 2) Se mai il Tenente, e intendo dire proprio “se mai”, dovesse usare la Bomba PK, siete andati. È definitivo. È definita “Ammazza pianeti?”, e fa esattamente quel che c'è scritto sull'etichetta. Se siete su un pianeta quando la cosa esplode, allora è finita.

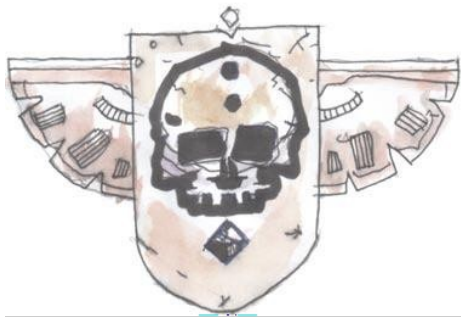


Kit Medico

Promozione sul campo

Se un personaggio di rango superiore muore, allora uno di rango inferiore può essere promosso. Se il personaggio viene promosso, ottiene tutte le armi e gli addestramenti del nuovo ruolo.

Alternativamente, può essere introdotto un nuovo personaggio per rimpiazzare quello di grado superiore, se lo preferite.



“Il mio pugno destro cala devastando la sua faccia da granchio in quattro pezzi perfettamente identici, mentre l'altro pugno torna indietro oltre la sommità della trincea, colpendo il collo di altri tre uomini-granchio in una singola spazzata...”

-narrazione di un successo su arti marziali



Elmetto

Addestramento in Corpo a Corpo

Oltre alle armi a gittata e da corpo a corpo delle quali i membri della 3:16 dispongono, esistono anche stili di lotta in corpo a corpo.

Come per il Corpo a Corpo con le armi, la portata effettiva è di circa 5 metri.

Addestramento in Corpo a Corpo 1kill Contatto

Tutti i membri della Forza di Spedizione vengono allenati nella lotta in corpo a corpo con e senza le armi. Il CaC di base vi permette di uccidere qualcuno a mani nude o con un'arma improvvisata in un turno (5-30 secondi). La narrazione dovrebbe descrivere le parate e la calata di colpi, o le prese, gli strangolamenti e le rotture contro gli avversari.

Addestramento nelle Arti Marziali d10kills Contatto

Un addestramento più avanzato di combattimento in corpo a corpo consiste nelle Arti Marziali. L'arte appresa effettivamente varia da posto a posto, e da maestro a maestro. Ma tutte hanno una cosa in comune: sono terribilmente mortali. Date al vostro stile di arte marziale un nome esotico e arricchite la narrazione con mosse e colpi spettacolari e mortali. Il mio *Sfit-cha* è meglio del tuo *Fratd-Kongl*

Armatura

Tutta questa roba è una bella cosa. State per mietere vittime a colpi di dado, ma che succede se una creatura vi colpisce? Bene, succede che per prima cosa controllate se la vostra armatura ha fermato o meno il colpo. Non vi danno un'armatura senza una buona ragione. Questa roba vi manterrà vivi parecchie volte.

Armatura della 3:16 Lancia un 6 o meno per salvarvi se ti colpiscono

Su ottenete un lancio di 6 o meno restate illesi e l'armatura vi protegge. Naturalmente, il vostro avversario ha ancora la narrazione per sé e può riprovarci al turno successivo. Ma c'è sempre la possibilità che sbagli.

L'armatura vi protegge anche dalle cadute, dalle macerie e così via.

Come è l'armatura?

Beh, l'armatura è fatta di placche metalliche e di ceramica composita sovrapposte, sormontata da un elmetto, con un comunicatore e un respiratore. È robusta, leggera e resistente alla maggior parte delle cose.

Per combattere nel vuoto, avete un'armatura completa che vi protegge dai danni ambientali e vi fornisce supporto vitale. La corazza è potenziata e vi fornisce incredibili capacità di movimento. Ha un set di sensori e di banche dati.

Alcune corazze hanno perfino jet-packs o razzi con una limitata capacità di spinta che forniscono la capacità di volare o di fluttuare.

Come si gioca

Ora che avete creato un Personaggio, avrete bisogno di imparare le regole necessarie a giocare.

La maggior parte del gioco è narrazione. Il GM descrive il mondo di gioco attorno ai personaggi dei giocatori, e interpreta le parti dei PNG. Tutti i giocatori descrivono quel che fanno e dicono i loro Personaggi, e la narrazione va avanti in questo modo.

Alle volte ci saranno degli scontri. E in un gioco dove si combattono tutte le creature dell'universo, dove saremmo senza degli scontri?

Scontri

In uno scontro, entrambe le parti dichiarano cosa faranno.

Così in una mischia può darsi che entrambe le parti dicano che tenteranno di dare un calcio a qualche parte vitale l'una dell'altra, con vari livelli di descrizioni anatomiche.

Altri tipi di scontri potrebbero essere regolati dalle ANC, come inseguire, o cercare di scappare da orde di creature aliene, o cercare di ragionare con una intelligenza planetaria.

Il Personaggio che in uno scontro ha il valore di Abilità più alto è il Personaggio Attivo (PA). Gli altri personaggi in uno scontro sono chiamati “Personaggi Reattivi” (PR).

Il PA tenta di ottenere un lancio pari o inferiore al suo valore di Abilità per narrare un turno.

Un lancio di 10 è sempre un fallimento. Un lancio di 1 è sempre un successo.

Se riesce, il giocatore narra il turno e lancia per l'effetto se necessario (per esempio, quante creature hai ucciso).

Il PR non ottiene il controllo della narrazione fin quando il PA non fallisce. Se il PA continua ad aver successo, allora continua a mantenere la narrazione fin quando non decide di smettere o non fallisce.

Quando il PA fallisce, il personaggio col successivo valore di Abilità più alto diventa il nuovo PA. Il precedente PA agirà dopo il più basso PR nello scontro.

Esempio: Tollman ha una CA di 7 e i Bastardi Verdi hanno una CA di appena 5. Pertanto, Tollman è il PA. Se il giocatore che la interpreta ottiene un lancio di 7 o meno, Tollman riesce. Il lancio è un 5 – un successo.

Il giocatore lancia allora per l'effetto. Tollman ha un Cannone a Energia, che provoca d100 kills. Vengono lanciati i dadi – un 98. Il giocatore che interpreta Tollman narra il risultato descrivendo il massacro di 98 Bastardi Verdi con furiosi raggi mortali che fuoriescono dal suo Cannone a Energia



“Lancio il mio stivale contro la testa della creatura, cercando di piantarglielo nel cranio”

“La creatura sembrerebbe voler schivare il tuo stivale, e abbassa la sua testa zannuta verso il tuo corpo”

- Un esempio di dichiarazione di intenti

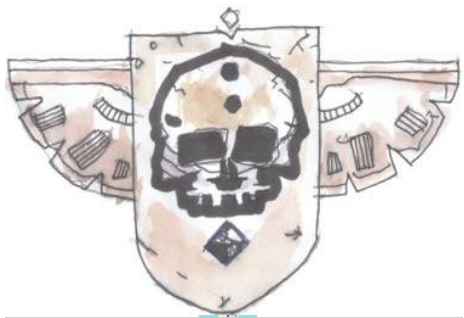
Quanto dura un turno?

Un turno ha una durata variabile. Si tratta di un periodo di gioco tra i 5 e i 30 secondi approssimativamente.

Quindi in combattimento potrebbe essere descritto come il risultato di alcuni scontri a fuoco o di una rissa da bar.

Fallimento?

Se il giocatore che interpreta Tollman avesse fallito, lanciando per esempio un 8, allora il Bastardo Verde sarebbe diventato il PA e avrebbe tentato di ottenere un 5 o meno su un d10. Se ci fosse riuscito, avrebbe causato a Tollman una ferita. La descrizione del danno avrebbe potuto essere perfino macabra. Questi Bastardi Verdi si arrabbiano terribilmente quando tutti i loro amici vengono uccisi.



Il soldato Vagrant sollevò il teschio dal suolo: sembrava quasi umano.

Sotto di esso giaceva un cumulo di ossa ammonticchiate disordinatamente. E un elmetto. Sull'elmetto c'era scritto "2:39".

Vagrant lasciò cadere l'elmetto, scioccato. La 2:39 era stata qui? E uccisa? Dietro di lui, dell'acido colò dalle fauci di una creatura...

– mentre nelle sue orecchie risuona un beep a ritmi elevatissimi.

Scene

Ci sono due differenti tipi di scene in 3:16. Sono le scene presenti e i flashback.

Scene presenti

Questo è quanto avviene nello scenario attuale. All'inizio del gioco i vostri personaggi sono nel bel mezzo del loro viaggio con la 3:16. Pertanto tutte le scene presenti descrivono cosa accade nel mondo di gioco nel momento presente. Per esempio, tutti si trovano su un pianeta alieno a combattere un gran numero di Bastardi Verdi.

Flashback

Queste sono scene legate a un personaggio in particolare e consentono al giocatore di caratterizzare il proprio personaggio. Cosa ancor più importante, permettono al giocatore di costringere la narrazione a tornare alla scena presente. Per esempio, il giocatore che interpreta Tollman racconta che l'esperienza che il suo personaggio ha fatto nella caverna per ricondurre la narrazione al combattimento con i Piccoli Omini Verdi.

Ha fallito il suo lancio di PA e pur di non lasciare la narrazione ai Piccoli Omini Verdi, ha scelto di usare uno slot di Punti di Forza per raccontare un flashback.

Le scene di flashback si svolgono prima del presente: ad esempio, raccontano cosa accadde prima di entrare nella 3:16, o dei primissimi giorni di esplorazione cosmica da parte del personaggio. Ogni flashback dovrebbe accentuare un diverso Punto di Forza o Debolezza.

Devi raccontare un flashback se vuoi usare un Punto di Forza o una Debolezza in gioco. Una volta narrato un flashback, lo scrivi nello slot di Punto di Forza o Debolezza sulla tua scheda del personaggio. Quello slot resterà occupato in maniera permanente.

I flashback riguardanti i Punti di Forza indicano che nel momento presente vinci.

I flashback riguardanti le debolezze indicano che nel momento presente perdi, ma almeno puoi raccontare come perdi.

Puoi usare uno slot di Punti di Forza o di Debolezze a tua scelta per conquistare la narrazione in qualunque momento. Dal momento che avrai a disposizione solo un numero limitato di slot di Punti di Forza, qualche volta dovrai usare degli slot di Debolezze.

Un esempio potrebbe essere che vieni ucciso da un enorme mostro alieno. Anziché usare uno slot di Punti di Forza per conquistare la narrazione e uccidere il mostro, scegli di usarne uno di Debolezze e narrare una sconfitta, ma alle tue condizioni.

Così nei flashback puoi descrivere un episodio di terrore appartenente al tuo passato, e tornando al presente abbandoni la tua arma e fuggi terrorizzato dalla creatura. Racconti che essa ti avvelena e ti fa perdere i sensi prima di catturarti, vivo, e condurti nella sua tana.

Armi

Nell'affrontare il duro mondo di 3:16, avrete bisogno di armi. Sono descritte come segue:

Nome dell'arma	Effetti	Gittata
----------------	---------	---------

Elettrolama	d10 kills	Corpo a corpo
-------------	-----------	---------------

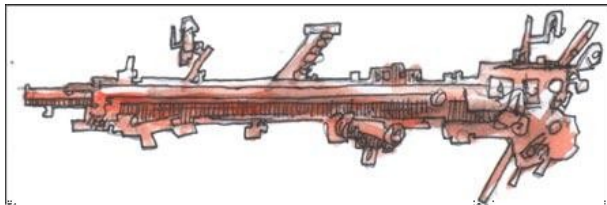
Si tratta di un'arma che affetta, colpisce e taglia, diamantata, che vibra con un'energia di grande potenza. Può essere usata nel corpo a corpo e può tagliare facilmente del metallo spesso.

Fucile a energia	2d10 kills	Raggio Medio
------------------	------------	--------------

È l'equipaggiamento standard della 3:16. Queste armi hanno munizioni praticamente infinite e, se si presenta l'occasione, possono falciare intere orde di forme di vita aliena.

Cannone a Energia	d100 kills	Raggio Medio
-------------------	------------	--------------

Ogni squadra ha un cannone nel suo arsenale. Questi latori di morte pesanti sono la classica cosa che le persone molto, molto cattive si sognano la notte. Tendono tuttavia a rendere chi li porta un bersaglio primario per gli attacchi nemici. Pesano, ed è difficile correre quando se ne porta uno.



Cannone a energia

Coltello	1 kill	Corpo a Corpo
----------	--------	---------------

Si tratta di un'arma che affetta, colpisce e taglia, in acciaio temperato o diamantata. Può essere usata in corpo a corpo o lanciata a una decina di metri. Buona per tagliare funi, fogliame e antenne.

Granate	d10 kills	Raggio Corto
---------	-----------	--------------

Sono il miglior amico di un fante quando si cerca di ripulire spazi ristretti ed edifici. Lo svantaggio è che in spazi davvero ridotti anche i fanti stessi rischiano di finire vittime delle proprie granate.

Bomba PK	Uccide tutti	Planetario
----------	--------------	------------

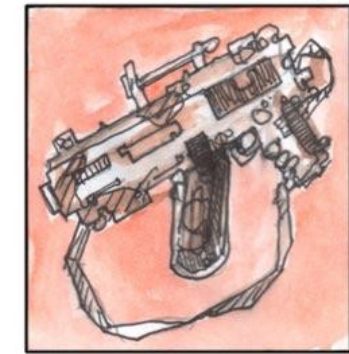
Ammazza-pianeti. Uso singolo. Uccide qualunque cosa su un sistema planetario. Se si impiega quest'arma, è il momento di metter via la scheda del personaggio e di ricominciare daccapo. Mortale.

Fucile	d10 kills	Raggio lungo
--------	-----------	--------------

Un fucile a munizioni che ha una portata enorme e un grande impatto. È meno mortale di un Fucile a Energia ma presenta una portata maggiore e fa un più gradevole “blamm” quando spara.

Pistola	1kill	Raggio Corto
---------	-------	--------------

È una pistola laser o a energia, o forse un revolver a munizioni. In ogni caso quest'arma può abbattere un avversario alla volta a Raggio Corto (circa 25 metri, abbastanza vicino da vedere il bianco dei loro occhi, o contare i maledetti per i loro tentacoli). La pistola ha munizioni praticamente infinite.



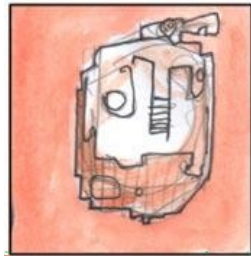
Fucile a Energia



Elettrolama



Coltello



Granata

Gittate

Raggio Corto: è la distanza corta. Arriva fino a circa 35 metri. Armi limitate al Raggio Corto possono essere usate anche in **Corpo a Corpo** (combattimento in corpo a corpo).

Raggio Medio: Circa un centinaio di metri. Il bersaglio deve essere visibile a occhio nudo e deve avere una sagoma abbastanza chiara per poter mirare ad esso.

Raggio Lungo: Entro 1 km circa. Il bersaglio può essere rilevato con un telescopio e i colpi devono avere la capacità di viaggiare a tale distanza.