

A-LIEN



A - LIEN[©]

GIOCO DI RUOLO MINIMALE GENERE FANTASCIENZA

A-LIEN 4.0 TERMINATO IL 29/08/2021 - PRIMA VERSIONE 08/03/1986 TUTELATO DALLE VIGENTI MATERIE IN DIRITTO DI AUTORE NON VA COPIATO E O CEDUTO ANCHE IN PARTE SENZA IL CONSENSO DELL'AUTORE @WEIN. @WEIN@HOTMAIL.IT

QUESTO MANUALE

È un Gioco di Ruolo con ambiente fantascientifico. Prevede la figura di un Narratore colui che crea, inventa e gestisce la storia applicando queste regole. I giocatori creeranno il loro personaggio e vivranno avventure, liberi da ogni trama prestabilita. Influenzando con le loro scelte sull'andamento della storia, ponendoli in situazioni pericolose o bizzarre. Il Narratore ha il compito di conoscere a pieno le regole e applicarle ogni volta che ne sia il bisogno, ovvero quando i giocatori si misureranno con le loro abilità e conoscenze, possibili combattimenti contro ogni sorta di avversari, o qualsiasi Png (Personaggio non Giocante) che il Narratore farà loro incontrare. Il Narratore impersonerà questi Png rivolgendosi ai giocatori parlando attraverso essi. Quello che rende il gioco divertente è l'evolversi della storia stessa e le variazioni in base alle scelte dei giocatori che ne conseguono.

AMBIENTAZIONE

Ci troviamo nell'anno 2230, la Terra non è più il solo pianeta della razza umana, da quasi un secolo, lo sviluppo demografico ha costretto l'umanità alla ricerca di nuove risorse su nuovi mondi, nell'arco di 90 anni, grazie alla terraformazione pianeti sterili privi di atmosfera possano divenire abitabili per l'uomo. Nemmeno un decennio addietro è terminata la guerra delle colonie, dove moti indipendentisti hanno spinto molte colonie a smettere di inviare minerali e rifornimenti sulla terra e auto isolarsi. Nasce nel 2208 la UM Unione Mondiale, che comprende una decina di Pianeti, con esercito e flotta regolare. Alcune colonie, si accorpano in Federazioni, e si creano propri eserciti e imponenti flotte di navi spaziali. Il clima è di tensione anche se molto spesso sono le forze diplomatiche a risolvere.

COLONIE

Su pianeti pienamente terraformati vi sono città e insediamenti normali. Su pianeti in fase di terraformazione vi sono cupole che preservano gli ambienti dalle atmosfere tossiche. Questi nel tempo si sviluppano in nuovi ambienti comunicanti e possono diventare di dimensioni ragguardevoli. Sono ambienti autonomi, con aree agricole intensive e allevamento animali. Alcuni invece come gli avamposti minerari, dipendono in tutto e per tutto anche per l'ossigeno dai rifornimenti periodici e costanti che le compagnie inviano.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Nel gioco ogni personaggio viene rappresentato dalla scheda personaggio da fotocopiare una per giocatore (in fondo a questo manuale), il Narratore aiuterà i giocatori attraverso queste regole a compilarla. Ogni personaggio interagisce nell'ambito di tre Caratteristiche.

Queste saranno ottenute lanciando per ognuna di esse, (2d6+3) due dadi a sei facce, sommandone il risultato al valore base di 3 segnando ogni risultato ottenuto su un foglio di carta. 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. Il Narratore potrà su sua discrezione concedere ai giocatori che avranno ottenuto valori al di sotto di 9 da 1 a 3 punti da distribuire. Le caratteristiche non potranno mai più aumentare, anzi potrebbero calare alla luce di ferite invalidanti o danni fisici permanenti, menomazioni.

COMPLETAMENTO PERSONAGGIO

Diamo al nostro personaggio un nome o meglio un soprannome (Spatola - Blu ecc ecc), sesso, altezza, peso (ricordando che eccedendo in queste caratteristiche potrebbero avere dei peggioramenti ma certo renderebbero il gioco più divertente), carnagione, occhi, capelli. Codice Identificativo Ogni personaggio avrà un codice a 11 cifre che lo identifica (apre se digitato le porte e funziona in base ai vari gradi e livelli di accesso). Segni Particolari Va lasciata vuota, qui si segneranno possibili cicatrici derivanti da ferite o menomazioni permanenti. Immagine Può essere un volto, una figura intera, uno stemma. Assegniamo una miniatura colorando con un pennarello il cerchietto bianco di colori diversi.

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. Con ferite particolarmente invalidanti potrebbe calarli in modo permanente.

ABILITÀ

Correlate alle caratteristiche vi sono le abilità, ovvero le conoscenze 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. Il valore delle abilità si somma durante le azioni al valore di base della caratteristica, (esempio, avere 12 in Intelligenza con +1 pilotare, il valore finale di pilotare è 13).

MITRAGLIATRICE "SENTINELLA"

Arma di rilevazione, fuoco e puntamento automatico. Ve ne sono due pieghevoli sul blindato. Vengono piazzate aprendole su un terreno o corridoio, e vengono attivati i codici dei segnalatori a elmetto per esclusione. Tutto ciò che si muove la attiva e comincia a sparare le sue micidiali raffiche fino a termine munizioni. Tempo di installazione mobile e programmazione 1D6 di minuti. Raffiche 100 Danni 1D6+3

MATERIALI NECESSARI

Tre dadi a sei facce (3d6), una fotocopia della scheda del personaggio che si trova in fondo a questo regolamento, matite, gomma, fogli di carta per appunti per ogni giocatore. 3-5 amici nei panni dei membri del gruppo, con diversi ruoli (di più complicherebbe troppo la gestione del gioco specie durante i combattimenti).

MERCENARI

Dopo la ribellione delle colonie, in mondi indipendenti, le compagnie minerarie creano eserciti autonomi, spesso composti da persone che non hanno nulla da perdere, per mantenere il controllo dei pianeti o delle piattaforme orbitali estrattive. Solo sulla terra esiste una forma di governo ufficiale che tenta di mantenere la pace, e esercitare un controllo UM (Unione Mondiale), ma non si spinge mai oltre i costi d'interesse, e quindi inventa e accaparra scuse. In questi extra mondo non vi sono regole, non vi sono trattati. I nostri giocatori saranno membri della Volpe a due facce, una compagnia minore che esercita il controllo su pochissime colonie minerarie.

LA MISSIONE

La colonia mineraria di C-234884, pianeta completamente terraformato, cessa da più di un anno di comunicare e le navi robot che raggiungono l'orbita per prelevare il minerale non lo ricevono. I lanci sono stati sospesi, la colonia tace. Viene creata una squadra di 40 soldati addestramento di base, e posti in iper sonno per raggiungere C-234884 in 11 mesi di viaggio.

FORZA
DESTREZZA
INTELLIGENZA

CORPETTO

Corazzato offre resistenza agli impatti e alle armi. Ultraleggero composto da 4 strati in diversi materiali. - 6 DANNI BUSTO

FORZA

SOLLEVARE 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 del trasporto. .

ARRAMPICARE Salire rocce, alberi, pareti, cordami, declivi impervi. Al Narratore stabilire ogni quanto far eseguire al personaggio una prova arrampicarsi qualora questa fosse di lunga durata. .

LANCIARE Lanciare un oggetto medio scagliandolo 2d6 + il proprio valore in forza di metri. Ogni Kg dell'oggetto rappresenta un metro in meno. Questa abilità può essere usata in combattimento (esempio scagliando un sasso o una granata).

SALTARE 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). .

LOTTA Assalto fisico contro uno o più avversari con lo scopo di bloccarli o assegnare loro danni da botta.

DESTREZZA

ARMI BIANCHE Conoscenza e uso di coltelli, bastoni improvvisati.

ARMI DA FUOCO Conoscenza uso e manutenzione pistole e fucili.

SOPRAVVIVENZA Orientarsi, procurarsi cibo, anche in ambienti ostili.

NASCONDERSI Trovare vie di fuga, occultarsi, celare i propri movimenti.

RESISTENZA Non svenire o soccombere se feriti o con privazioni.

INTELLIGENZA

RESISTENZA MENTALE Capacità di non soccombere a pressioni, manipolazioni o svenire

PERSUASIONE Capacità, la faccia tosta, l'oratoria, il poter persuadere, quindi convincere gli altri con minacce o dichiarando il falso.

INTUITO Capacità e prontezza di reazione, utile in battaglia, e anche come sesto senso, percezione.

GIOCO D'AZZARDO Capacità di giocare a giochi a scommessa più o meno legali, barare.

SPECIALIZZAZIONE La specifica competenza in un preciso ambito. Rappresenta lo studio la conoscenza e l'addestramento ricevuto sul campo.

SPECIALIZZAZIONI

Il giocatore potrà scegliere 1 sola specializzazione, questa rappresenterà il culmine dei suoi studi o in cosa è maggiormente abile. Non si potranno avere se non poche conoscenze di base in diversi altri settori. Si possono scegliere i ruoli in accordo con il Narratore o lanciare 1d6 e lasciare al caso.

RUOLO	AMBITO	AMBIENTE
1 MEDICO	Chirurgia-Medicina-Cure	OSPEDALE
2 INGEGNIERE	Strutture-Sistemi vitali	CORRIDOI
3 BIOLOGO	Specie- DnaBotanica-Virus	LABORATORIO
4 MILITARE	Armi tattiche-Esplosivi	CASERMA
5 MECCANICO	Riparazione veicoli-Navette	OFFICINA
6 PILOTA	Pilotare navette-Veicoli	AVIORMESSA

FASI DEL GIOCO - AZIONI - LA PROVA

Ogni volta che si intende fare un'azione che non sia scontata, (sollevare un leggero sasso da terra non Peggioramenti dati dal Narratore in base alle situazioni createsi. Si prende il valore della caratteristica utilizzata (forza o destrezza o intelligenza) e gli si somma gli eventuali punti abilità posseduti. Ottenuto questo totale, gli si sottrarranno 3d6 (Lanciati dal giocatore) cui si sommeranno eventuali Peggioramenti dati da situazioni complesse o dal non possedere l'abilità. Potrebbero capitare rari casi in cui la logica prevale, puntare una pistola alla tempia di qualcuno e fare fuoco non necessita di una prova.

$$[CARATTERISTICA + ABILITA'] = AZIONE - [3D6 + PEGGIORAMENTO] = RISULTATO$$

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.

Esempio

Un giocatore vuole convincere un Png della sua buona fede, userà Persuasione di Intelligenza, il giocatore non a un valore aggiunto a questa abilità (esempio +1) ma ha Intelligenza di base a 9. Quindi 9 (Caratteristica) + 0 (il giocatore non ha punti aggiunti in questa abilità) - 0 (il Narratore non da Peggioramenti in quanto Persuasione è un'abilità in elenco) = 9 (Valore Azione) - 3d6 (Il giocatore lancia i 3 dadi e ottiene 1+4+5= 10 (questo è il risultato) 9 - 10 = -1 quindi seguendo la tabella sottostante ottiene un parziale insuccesso, il Narratore gli descriverà che nonostante il suo tentativo non è riuscito a convincere quel Png completamente.

+3 TOTALE SUCCESSO
 +2 SUCCESSO
 +1 PARZIALE SUCCESSO
 = 0 RISULTATO DIVERSO
 -1) PARZIALE INSUCCESSO
 -2 INSUCCESSO
 -3 TOTALE INSUCCESSO

ELMETTO

Dotazione militare, ha camera laterale che trasmette immagini in diretta al blindato. Fornisce livelli vitali di chi lo indossa. -3

DANNI TESTA

COMPLETO MEDICO

Due in dotazione, a squadra di sbarco al medico, usa e getta, permette attraverso sonde e cannule a inserimento automatico di stabilizzare le condizioni di un ferito. -2D6 D

SALDATORE

Equipaggiamento del meccanico che comprende diversi utensili, ha un'autonomia di 30 minuti di utilizzo. -1D6 punti danno

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 - Intelligenza che riterrà più si adatti alla situazione.

VERIFICA RAPIDA PNG

Ogni Png potrà interagire e effettuare azioni, questa verifica rapida indicherà l'evolversi della situazione. Ogni Png comune avrà 9 in ogni Caratteristica.

1 FALLIMENTO GRAVE	Azione non solo non riesce, diventa irripetibile e accade qualcosa di male o un peggioramento
2 FALLIMENTO	Azione non riuscita, diventa irripetibile
3 NULLA DI FATTO	Il tentativo non va a buon fine, ma dopo un tempo ragionevole dato dal Narratore si può ripetere
4 QUASI	Azione riuscita ma con qualche piccola complicazione
5 SUCCESSO	Azione riuscita completamente
6 TRIONFO TOTALE	Azione riuscita perfettamente al punto che darà un ulteriore vantaggio aggiuntivo

PEGGIORAMENTI

I Peggioramenti si possono sommare fino a rendere impossibile un'azione, o meglio non producendo il risultato voluto, ma uno diametralmente opposto o negativo.

Tentare un'azione senza possedere l'abilità necessaria +1
 Condizioni avverse +2
 Condizioni estreme +3

DANNI PARTICOLARI

- ◆ 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.
- ◆ SOFFOCAMENTO In carenza o mancanza di ossigeno si potrà trattenere il respiro per un numero di turni 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 vanno calcolati 2 danno a metro.
- ◆ CALDO Se la temperatura supera i 33° prima di ogni azione va fatto una verifica sul proprio valore di Resistenza Fisica. Il fallimento potrà portare a svenimento.
- ◆ FREDDO Se la temperatura scende sotto i 5° prima di ogni azione va fatto una verifica sul proprio valore Resistenza Mentale. Il fallimento potrebbe portare a svenimento e morte.
- ◆ FAME Se si resta senza cibo per periodi prolungati oltre i 3 giorni, prima di ogni azione si esegue la verifica Resistenza Fisica. Il fallimento potrebbe portare a svenimento.
- ◆ SETE Se si resta senza bere per più di 24 ore ci si disidrata e si esegue la verifica Resistenza Fisica, fallire equivale a svenire.
- ◆ ALTRO Avvelenamenti chimici, radiazioni, caduta da veicolo, a discrezione del Narratore.

COMBATTIMENTO (5 SECONDI)

Avviene a turni, la cui durata è di 5 secondi, giocatori e il Narratore, per Png nemici, lanciano a ogni turno di combattimento 3d6 sommando il risultato al valore Intuito. Viene segnata dal Narratore una scaletta su un foglio di carta che sancisce chi agirà per primo, partendo dal valore più alto al più basso. Il Giocatore o Narratore in base alla scaletta turno potrà decidere le proprie azioni, quello che si intende fare (Lo colpisco - Mi nascondo).

ATTACCHI DI MASSA

Nel caso di un evento di attacco multiplo, di alieni o coloni rivali, per snellire il gioco dal punto di vista rapido. Ogni giocatore indicherà il possibile bersaglio e colpirà direttamente il bersaglio ottenendo con il dado 1 o 2 come risultato, gli altri risultati lo mancherà.

ESEMPIO SCALETTA

Giocare A Intuito 11 + lancio 3d6 (2+1+6=9) 11+9= 20 Spara
Narratore B Png Intuito 9 + Lancio 3d6 (4+4+2=10) 9+10=19 Spara

Agirà per primo il Giocatore A. Ora il Giocatore A effettuerà una verifica con il valore Armi, se riuscito l'arma avrà colpito il bersaglio e farà in toto i suoi danni che saranno i punti vita sulla scheda del personaggio colpito.

TRAUMI FERITE IN COMBATTIMENTO

Viene lanciato 1D6 ogni qual volta si è feriti per vedere se si supera il momento del trauma.

1-2-3-4 Può continuare a combattere anche se ferito.

5-6 Sconvolto, non riesce a continuare a combattere, può solo se non ferito in modo esagerato cercare di sottrarsi al combattimento. Potrà ritentare il turno successivo di battaglia.

ARMI

PUGNI - CALCI 2 Danni
BASTONE 3 Danni
COLTELLO 4 Danni

ESEMPIO Il giocatore riesce nella verifica, ora vede se riesce a colpirlo, non ce vento il bersaglio è relativamente vicino, ha superato la paura, il Narratore non da peggioramenti. Ma il giocatore ha un +1 armi da fuoco. Sposta così il modificatore per colpire che diventa 1-2 Mancato 3-4-5-6 Colpito. Le truppe terrestri hanno in dotazione lancia fiamme, mitragliatrice continua, pistole e esplosivi, che la compagnia di mercenari non concede.

MORTE

Se durante il combattimento, un personaggio subisce diversi colpi, o danni di diversa origine, tali da portare i propri punti vita a zero o meno, il personaggio muore. Non serve farne un dramma, si spiega al giocatore che rientrerà sotto nuove spoglie, come parte del gruppo (membro della squadra, colono). Al Narratore renderlo coerente.

VEICOLI

Diversamente da quello che sarebbe per una squadra ufficiale, il veicolo da sbarco è andato danneggiato nel rientro, restano veicoli da lavoro, quali camion a celle di energia funzionanti. Autonomia 6 ore di piena efficienza, velocità massima 80 kmh. Danni subibili 10. Non sono corazzati, cassone o cabinato da trasporto hanno 2 posti in cabina. Più ci sono piccoli veicoli elettrici per trasporto persone da 2 a 4 posti.

C-234884 IL PIANETA

Il sintetico di bordo, comincia la procedura di risveglio dalle capsule di stasi. Idratazione, cibi liquidi e ossigeno per poi micro stimolazioni muscolari. La nave mostra nella vicina orbita il pianeta, che presenta zone grige, qualche mare molto scuro, grandi laghi e poche macchie di verde. Entro qualche giorno il veicolo di sbarco, sistema molto basico, farà atterrare il gruppo composto da 20 mercenari, uomini e donne vicino la base. Nel mentre la base non risponde, non ci sono nemmeno comunicazioni di altre compagnie che dovrebbero avere miniere dall'altra parte del pianeta. La Bara volante, così viene chiamata, molto spartana vibra e sussulta entrando in atmosfera, si accendono i razzi e plana delicatamente in un vicino spazio porto della base.

CREDITI DENARO

Lancio di 3D6 1° Rappresenta le centinaia, il 2° le decine e il 3° l'unità (lancio dei dadi separati lasciati ai giocatori). Tutto viene caricato sulla piastrina portata al collo.

ILLUMINATORE

Si tratta di un illuminatore portatile, dalla forma di penna, mette una fiamma bianca che riesce a illuminare producendo un intensa luce, che raggiunge una decina di metri, la cui durata è pari a 5 minuti.

RILEVATORE DI MOVIMENTO

Dispositivo palmare a display, permette di visualizzare a 360° la posizione e la distanza in metri di figure in movimento. La scala metrica segnala un avvicinamento a un perimetro impostato con bip sonori che crescono di intensità, in grado di rilevare tracce biologiche, chimiche, batteriche.

PAURA

Ogni volta che si entra in contatto con un Alien, prima di combattere si dovrà superare la verifica resistenza mentale, per evitare fallendolo di restare fermi paralizzati dalla paura. Così saltando il turno di combattimento

LOCAZIONE DANNI

Un risultato indicativo, più preciso sulla zona sarà il Narratore a sancirlo. Tipo, occhio destro, spalla, coscia, mano, dita.

1 = Testa 2 = Busto

3 = Braccio Sinistro 4 = Braccio Destro

5 = Gamba Sinistra 6 = Gamba Destra

ARMI DA TAGLIO O BOTTA

Se il risultato della verifica in queste armi sarà positivo, si sarà centrato il bersaglio e l'arma farà in toto il suo valore danni, meno le eventuali armature, protezioni se presenti nella zona colpita

ARMI DA LANCIO DA FUOCO

Se il risultato della verifica sarà positivo, va calcolato il fattore distanza, mira, vento e situazione che condizioneranno se (salvo un colpo a bruciapelo) il bersaglio sarà colpito. 1-2-3 Mancato 4-5-6 Colpito

FUCILE D'ASSALTO

Fucile automatico a impulsi in grado di sparare 6 proiettili a raffica di pura energia. Può sparare colpi singoli. Equipaggia una granata esplosiva.

20 RAFFICHE DA 1D6+3 CAD. GRANATA 4d6 -2 METRO (1X)

COLONI

Circa 800 famiglie, poco più di 5000 anime divise in 3 colonie separate, una mineraria, dove sono atterrati i giocatori e due agricole, una relativamente alla terra, e l'altra all'allevamento intensivo della fauna terrestre. I coloni minerari percepiscono un salario, e ricevono un cambio ogni ciclo di sei anni, mentre gli altri sono volontari che hanno scelto una nuova vita in un nuovo mondo.

La colonia molto spartana, vede molti veicoli quali camion, ruspe e moduli abitativi da sbarco. Magazzini, laboratori di ricerca. I livelli ossigeno sono un poco inferiori a quelli terrestri, e correre o lavorare troppe ore esternamente senza supporto di ossigeno stanca. Troveranno così un avamposto minerario deserto. Tutto a una prima analisi appare intatto, ma stranamente non completato.

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 a un massimo di 0,3. 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

A-LIEN

Simili a formiche, non esitano a sacrificarsi per il bene della colonia. Le loro uova necessitano di un ospite cui assimilano le potenzialità tramite il Dna. Nei primi stadi di esistenza sono puro istinto, percepiscono gli ordini con i feromoni emessi dai superiori. Esistono varianti molto più agili e pericolose di una riproduzione da un essere umano. Infatti gatti, cani o altri animali diverrebbero A-Lien veloci e con maggiori istinti di caccia, come cercare di attaccare un branco di leoni. A ogni stadio hanno un sangue acido capace di corrodere l'acciaio 2D6+3 danni da contatto. Nello stato evoluto comunicano con l'emissione di feromoni. Dotati di mascella retrattile e morso a scatto.

UOVA

Una regina arriva a deporre fino a 20 uova al giorno ma ne depone il numero necessario, questo nonostante le uova deposte siano autonome e si attivino unicamente se trovata la presenza di un possibile ospite. Questo avviene attraverso l'emissione dall'uovo stesso di un particolare feromone, spesso trasportato dalla sottile foschia che le uova stesse emettono durante la loro stasi auto indotta. Nel caso l'uovo percepisca una figura vivente, compatibile, spruzza dei filamenti verminosi che cercano di entrare in ogni cavità dell'ospite.

EMBRIONE

Si sviluppa dentro un ospite, che inizialmente non avverte malesseri se non una febbre latente, eccessiva sudorazione. Dopo un tempo minimo di 24 ore in cui l'embrione raggiunge la semi maturità, si fa strada a morsi dalla cassa toracica e esce con tutta la sua forza uccidendo l'ospite. Si svilupperà in un A-Lien completo in 12 ore. Durante le quali è manifestamente vulnerabile, per questo tende a nascondersi.

OPERAI

Il suo obiettivo costruire con la bava il nido per predisporre la nascita di una regina, approntare una camera riscaldata per la deposizione delle uova. Procurare esseri viventi adatti a ricevere l'embrione imprigionandoli in una sorta di bozzolo che producono (Robustezza 3D6+3). Gli operai se possono non attaccano direttamente, ma osservano le possibili vittime per catturarle in vita. Vita 20 Forza 12 Artigli 4 Danni Coda 7 Danni Denti 6 Danni

GUERRIERO

Il suo compito è difendere il nido, eliminare possibili pericoli per la regina e la colonia. Vanno in caccia di carne, se affamati divorano direttamente le vittime. In caso di assenza di cibo, attaccano i propri operai, da cui si distinguono per una maggior altezza e dimensione oltre che tenacia e intelligenza durante la caccia. La loro pelle più spessa toglie due punti dal danno alle armi. Vita 30 Forza 13 Artigli 5 Danni Coda 8 Danni Denti 6 Danni

REGINA

Il suo compito è venire nutrita dagli operai di carne, deporre e proteggere le uova, sviluppa un grosso addome durante la cova delle uova, che gli operai spostano con cura fissandole con la bava nelle camere di stasi. Se le uova deposte o lei stessa fossero in pericolo, staccherebbe il sacco che contiene l'apparato ovopositore agendo con la massima potenza per annientare il nemico. La sua testa presenta una deformazione ossea, la corazza appare più spessa, larga (toglie 4 punti a qualsiasi danno). Ad altezza eretta se arrivata a piena maturazione supera i 3 metri abbondantemente. Vita 40 Forza 16 Artigli 7 Danni, Coda 10 Danni Denti 8 Danni.

QWEIN

A-LIEN

IMMAGINE

GIOCATORE		PERSONAGGIO		CODICE PERSONALE		VITA	FERITE
CAPELLI	ALTEZZA	PESO	ANNI	SESSO	ORIGINE	LOCAZIONE	
CARNAGIONE	OCCHI	ARMA EQUIPAGGIATA		DANNI	COLPI		

FORZA

SOLLEVARE	
ARRAMPICARE	
LANCIARE	
SALTARE	
LOTTA	

DESTREZZA

ARMI BIANCHE	
ARMI DA FUOCO	
SOPRAVVIVENZA	
NASCONDERSI	
RESISTENZA FISICA	

INTELLIGENZA

RESISTENZA MENTALE	
PERSUASIONE	
INTUITO	
GIOCO D'AZZARDO	
SPEC. I	

[CARATTERISTICA + ABILITA'] = AZIONE - [3D6 + PEGGIORAMENTO] = RISULTATO

EQUIPAGGIAMENTO		

04 - QWEIN

TABELLE

Se il Narratore fosse a corto di idee, o deve creare una giocata improvvisamente, lancia su una o più tabelle 3D6 e sommane i risultati.

3d6

MOTIVAZIONE

- 3 SORVEGLIARE TRIVELLAZIONI
- 4 ORGANIZZARE DIFESA COLONIA DA ATTACCO COLONIA RIVALE
- 5 MISSIONE ESPLORATIVA TROVARE POSIZIONE COLONIA
- 6 RECUPERARE UN MANUFATTO DI ORIGINE ALIENA
- 7 SCIORURE MOTIVO DECESSI E SCOMPARE NELLA COLONIA
- 8 RIALLACCIARE CONTATTI DIPLOMATICI CON COLONIA
- 9 RICEVUTO UN SOS DA VICINA COLONIA MINERARIA
- 10 SEDARE RIVOLTA SCOPPIATA NELLA COLONIA
- 11 SCORTARE FAMIGLIE, CIVILI NELL'ALLESTIMENTO COLONIA
- 12 PREDISPORRE EVAQUAZIONE COLONIA MINERARIA
- 13 CONSEGNARE FARMACI E DERRATE SPECIALI ALLA COLONIA
- 14 CATTURARE UN OMICIDA INTROVABILE NELLA COLONIA
- 15 SOS DA PIATTAFORMA ESTRATTIVA ORBITALE DI GAS RARI
- 16 PROTEGGERE COLONI DA UN ATTACCO
- 17 SCORTARE PRIGIONIERI A COLONIA DETENTIVA PER CONSEGNARLI
- 18 CERCARE FORME DI VITA AUTOCTONE NELLA FORESTA LOCALE

3d6

INCONTRI

- 3 VERTICI DELLA COMPAGNIA CON SQUADRE ARMATE FINO AI DENTI
- 4 1 A-LIEN GUERRIERO STA CACCIANDO
- 5 CIVILI RINCHIUSI ALLO STREMO IN STANZA SIGILLATA
- 6 COLONI IMPRIGIONATI MOLTI MORTI IN STRANI BOZZOLI
- 7 RESTI DI CORPI E PARTI UMANE, POZZE DI SANGUE OVUNQUE
- 8 2 A-LIEN OPERAI MENTRE COSTRUISCONO UN NIDO
- 9 UN BAMBINO UNICO SUPERSTITE DI TUTTA LA COLONIA
- 10 DUE PRIGIONIERI EVASI ARMATI CON BASTONI E PARTI METALLICHE
- 11 RESTI DI ALIENI ATTACCATI DA A-LIEN
- 12 GRUPPO RIVALE ATTACCATO DA A-LIEN
- 13 GRUPPO COLONIALE RIVALE CON VEICOLI BLINDATI
- 14 GRUPPO CON OBIETTIVO CATTURARE UN ESEMPLARE VIVO
- 15 DIVERSI RAGNI A TERRA AVANZANO VELOCI
- 16 3D6 DI ALIEN GUERRIERI CHE DIFENDONO LA REGINA
- 17 REGINA ALIENA
- 18 GRUPPO DI RICERCATORI STANNO STUDIANDO DEGLI A-LIEN

3d6

SFORTUNA

- 3 ATTACCO DALL'ORBITA BOMBARDAMENTO
- 4 IL SINTETICO NASCONDE UNA VERITA' AL GRUPPO
- 5 TUTTO AL BUIO SISTEMI IN AVARIA O DANNEGGIATI
- 6 FORME BATTERICHE ALIENE CORRODONO I METALLI E MOLTE PARTI
- 7 ATTACCO DI UN A-LIEN E DI 2D6 DI COLONIALI RIVALI
- 8 UN ARMA SI INCEPPERÀ PER 1D6 DI TURNI DI BATTAGLIA
- 9 UNA REGINA DEVASTA TUTTO PER PROTEGGERE LE UOVA COVATE
- 10 BOATO NEL CIELO L'ASTRONAVE ESPLODE
- 11 PERDITA DI GAS VELENOSI CAUSANO VOMITO E PARALISI
- 12 ALCUNE PORTE SONO CHIUSE IMPOSSIBILE APRIRLE
- 13 ORDA DI A-LIEN 4D6+4 IN ATTACCO CERCANDO DI PASSARE
- 14 GRUPPO DI COLONI RIFIUTA DI LASCIARE IL PIANETA
- 15 TUTTE LE DIFESA SENTINELLA SI SPENGO AUTOMATICAMENTE
- 16 LE NAVETTE SIOUX ESPLODONO A TERRA IMPOSSIBILE FUGGIRE
- 17 CAMERA CON 3 PNG IN VITA HANNO EMBRIONI DENTRO DI LORO
- 18 CROLLA UN PASSAGGIO E RIVELA UN ACCESSO A UNA TANA

3d6

EVENTI

- 3 VEICOLI SABOTATI
- 4 IMPROVVISA PERDITA DI ACQUA
- 5 AVVICINAMENTO DA PARTE DI COMPAGNIA RIVALE
- 6 PICCOLE METEORE CAUSANO DISASTRI
- 7 SISTEMA DI TERMOREGOLAZIONE IN AVARIA
- 8 SABOTAGGIO DEL SISTEMA DI COMUNICAZIONI
- 9 FUGA DI GAS REFRIGERANTE CAUSA DISTURBI
- 10 FUOCO IN SALA MENSA
- 11 RADIAZIONI IN AUMENTO SERVE SCOPRIRE SUBITO LA CAUSA
- 12 INFERMERIA DEVASTATA
- 13 NELLE PARATIE SI SENTONO STRANI SUONI
- 14 SENSORI DANNEGGIATI
- 15 SI ODO A DISTANZA DIVERSE ESPLOSIONI
- 16 MESSAGGIO CON RICHIESTA AIUTO COLONIA
- 17 A-LIEN VICINO LA BASE PRIMI MORTI SERVE ISOLARLO
- 18 FURIBONDA LITE DEL PERSONALE AMMUTINAMENTO

3d6

EVENTI CASUALI

- 3 PNG TROVATO MORTO SUICIDA IN CIRCOSTANZE MISTERIOSE
- 4 TELEMETRIE IN AVARIA MISTERIOSO CAMPO MAGNETICO
- 5 UN PNG FINISCE IN QUARANTENA PER UNA STRANA MALATTIA
- 6 ANDROIDE SINTETICO IMPAZZISCE DISTRUGGE OGNI COSA
- 7 UN PNG SPARERA' PER ERRORE A UN GIOCATORE SCELTO A CASO
- 8 LE PORTE SEGNALANO APERTURE QUANDO NON C NESSUNO
- 9 ENERGIA ELETTRICA IN AVARIA SISTEMI DI EMERGENZA BUIO
- 10 UN ARMA DI UN GIOCATORE SI INCEPPERÀ NON SPARANDO
- 11 ESPLOSIONE IN ARMERIA VANNO PERSE MOLTE ARMI E ESPLOSIVI
- 12 UN PNG APPARE IMPAZZIRE DICE CHE SENTE QUALCOSA DENTRO
- 13 LE SCORTE DI CIBO VENGONO CONTAMINATE DA MUFFE
- 14 VEICOLO AVARIA SI SPENGE NON ACCENNA A RIPARTIRE
- 15 SCOPERTI RESTI DI UNA NAVE ALIENA PRECIPITATA VICINO COLONIA
- 16 LA BASE VIENE SIGILLATA DAL SISTEMA AUTOMATICO
- 17 INTRAPPOLATI CIRCONDATI DA A-LIEN IN ZONA FORTIFICATA
- 18 CROLLO IN GALLERIE ESTRATTIVE MINERARIE CIVILI INTRAPPOLATI

3d6

FORTUNA

- 3 UN SUONO RALLENTA GLI A-LIEN CHE PAIONO INEBETITI
- 4 TUTTO COMINCIA TRANQUILLAMENTE CE UN CLIMA DI AMICIZIA
- 5 DISTACCO DI UNA PIATTAFORMA DI CARICO
- 6 SCOPERTO UN ARSENALE ILLEGALE CON TUTTO NELLA COLONIA
- 7 IL SINTETICO SALVERA' LA VITA A UN GIOCATORE
- 8 RITROVATI CIVILI IN VITA MAGRI E AFFAMATI NEI TUNNEL
- 9 SCOPERTA UNA PIANTA CHE CURA MIRACOLOSAMENTE
- 10 DALLO SPAZIO UN OFFERTA DI AIUTO SONO MARINES
- 11 GRUPPO DECIDE DI CACCIARE GLI A-LIEN E STANARLI
- 12 TROVATO IL NIDO DELLA REGINA CI SONO UN CENTINAIO DI UOVA
- 13 ALTRO GRUPPO RIVALE COLONIALE SI UNISCE AL GRUPPO
- 14 UN A-LIEN IMPRIGIONATO IN UN CONDOTTO BATTE LE PARETI
- 15 TUTTI I VEICOLI SONO PERFETTAMENTE OPERANTI
- 16 LE STRUTTURE SONO ARMATE E OFFRONO UN ADEGUATA DIFESA
- 17 NAVETTA DI SOCCORSO PRONTA AL DECOLLO
- 18 TROVATO UN PASSAGGIO POSSIBILE NASCONDESI

LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!