

Marinci – 24h KPG

Autor Nikola Stjelja

email: nstjelja@gmail.com

Početak 17.12.2005 u 01.09

Kraj 18.12.2005 u 00.35

Uvod

LICENCA

Ovo djelo je licencirano pod Creative Commons Imenovanje-Nekomercijalno-Bez prerada 2.5 Croatia licencom. Da biste vidjeli kopiju licence, posjetite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/hr/> ili pošaljite pismo na Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, SAD.

OSNOVNA MEHANIKA

Metoda rješavanja konflikata je sljedeća: baci 1d20, i ako je rezultat ispod ili jednak ključnom atributu konflikt je uspješno riješen za bacatelja. Ciljani atribut je onaj atribut koji se trenutno testira.

Atributi u igri su : Borbenost, Preciznost, Brzina , Živci, Zdravlje i Psiha.

O IGRI

Igrači preuzimaju uloge Marinaca Ujedinjenih naroda čiji je zadatak istrijebiti vanzemaljske, demonske i nemrtve pošasti sa svemirskih brodova, svemirskih postaja, baza i gradova.

Radnja je smještena u 24 st. kad se čovječanstvo proširilo svemirom. Ljudi provode golema razdoblja svog života u kriogeničnom snu da bi došli s jednog planeta na drugi. Mnoge pošasti prijete ljudskom rodu. Zbog golemog vremena koji prođe u putovanju, marinci često dođu desetljećima kasnije nakon što je poslan poziv u pomoć . Jedino što mogu je očistiti bazu od neprijateljskoga smeća za sljedeće stanare.

MARINSKI KORPUS

Marinski Korpus Ujedinjenih Naroda je osnovan 22.12.2145 kad su napadi demonskih, vanzemaljskih i drugih sila na ljudskim kolonijama postali previše učestali, a lokalne snage sigurnosti se nisu mogle nositi s njima.

Marinski je korpus podijeljen u 1000 pukovnija po 10.000 marinaca, ne uključujući pomoćno osoblje. Svaka je bojna raspoređena u svom sektoru unutar ljudskog svemira i zadužena je da se suprotstavi svim prijetnjama na svom teritoriju. Svaka je bojna poluatonomna jedinica, koja preuzima akcije prema svom nahodanju bez potrebe za kontaktom s nadređenima.

Usto, bojne su u jednoj mjeri zadužene za nabavku vlastite opreme i novih regruta. Njihova je obuka veoma opasna, i često smrtonosna. Regruti često dolaze s planeta na kojima su marinci obavljali svoje misije.

Kad se korpus osnivao njegovu prvobitnu postavu su činili pretežno vojnici s Balkana. Zbog njihove dugogodišnje vojne povijest, ratnih sposobnosti i krvološtva, Balkanci su smatrani savršenim oružjem za obranu Ljudske rase. Danas je većina marinaca Balkanskoga porijekla.

Do dana današnjeg, Marinski je Korpus bio uspješno oružje protiv svih prijetnji ljudskoj rasi.

Izrada lika

Svaki lik se sastoji od sljedećih atributa: Borbenost, Preciznost, Brzina, Živci, Zdravlje i Psiha. Oni se kreću od 1 do 18. Ime, izgled i ostale stvari su opcionalni.

Borbenost – jest atribut koji se koristi u bliskoj borbi. Bliska borba započinje kad se dvoje protivnika nađu jedno do drugog. Ona pokriva borbu sa šakama i nogama i raznim hladnim i ne toliko hladnim oružjem. Borbenost se može testirati kog konflikata koji zahtijevaju fizičku pripremu, izdržljivost i tehnička znanja.

Preciznost – jest atribut koji se koristi za dalekometnu borbu. Ona se koristi prilikom upotrebe vatrenog i drugog oružja, bacanja stvari itd. Preciznost se može koristiti za one konflikte koji zahtijevaju pokretljivost, eleganciju itd.

Brzina – predstavlja količinu kvadratića koju lik može preći u jednom krugu.

Živci – predstavljaju koliko se lik može nositi sa stresom. Oni se testiraju kad su likovi izloženi stravičnim i opasnim situacijama. Padanje tog testiranja rezultira u *Panici*. Živci se mogu testirati radi rješavanja različitih intelektualnih konflikata

Zdravlje – predstavlja koliko je lik zdrav. Ono se smanjuje sa dobivenom štetom. Zdravlje se obnavlja između misija, posjetom zdrasvenim ustanovama i korištenjem stimpakovima,. Kad zdravlje padne na nulu lik je mrtav.

Psiha – predstavlja psihološko zdravlje lika. Ona se smanjuje kad god lik padne test Panike. Kad ona stigne na nulu, lik poludi i njegovu kontrolu preuzima DM.

Postupak izrade lika je sljedeći :

1. Izaberite klasu
2. Odredite attribute bacajući koce koji su napisane u klasi
3. Pokupite opremu
4. Izaberi jednu osobinu
5. Odredite ime, izgled , karakter itd.

Klase

JURiŠNIK

Opis: Jurišnik je stup nositelj svakog tima. Poznavatelj oružja, može zadati ozljede kako ih i primiti.

Borbenost: 4d4

Preciznost: 6d3

Brzina: 1d6

Živci: 3d4

Zdravlje: 3d10+10

Psiha: 1d6*10

Sposobnost: Nadodaje +1 štetu po nivou na svaku štetu koju zadaje.

Oprema : Srednji oklop, željezne čizme, borbena sačmarica, 20 patrona.

IZVIĐAČ

Opis. Vrijedan član tima koji izviđa teren prije nadolaska drugih članova.

Borbenost: 3d4

Preciznost: 5d3

Brzina: 3d3

Živci: 3d6

Zdravlje: 2d8+10

Psiha: 3d4*10

Sposobnost: Sve dok ne nosi nikakav oklop, samo plastične čizme i ne napada nikoga, on je nevidljiv svim protivnicima dokle kog prolazi test Živaca/po krugu.

Oprema : plastične čizme, pištolj, 20 metaka, stimpak.

LIJEČNIK

Opis: najvažniji član tima. Zadužen je za zdravlje svojih suboraca.

Borbenost: 3d4

Preciznost: 3d4

Brzina: 1d4

Živci: 3d4

Zdravlje: 4d6+10

Psiha: 1d8*10

Sposobnost: Nadodaje +1/nivou na zdravlje koje svaki stimpak obnavlja, a kojeg on koristi.

Oprema : Laki oklop, plastične čizme, sačmarica, 15 patrona, 5 stimpakova.

Prelazak nivoa

Svi likovi počinju igru na prvom nivou s nula iskustva. Ubijanjem čudovišta, rješavanjem misija i ulizivanjem DM-u zarađuju se bodovi iskustva. Kad ti bodovi pređu određenu brojku, lik prelazi nivo.

Efekti prelaska nivoua su:

1. Zdravlje se obnavlja na maksimum
2. Igrač dobiva jednu osobinu koju bira iz popisa (osobine se mogu uzeti više puta).

Tabela iskustva

<i>Nivo</i>	<i>Iskustvo</i>
2.	1.000
3.	3.000
4.	6.000

<i>Nivo</i>	<i>Iskustvo</i>
5.	10.000
6.	15.000
7.	21.000
8.	28.000
9.	36.000

Osobine

Kako marinci napreduju u svojoj karijeri i stječu iskustvo, tako zaprimaju korisne osobine koje će im pomoći da prežive sljedeću misiju.

ČVRST KAO ČAVAO

Prekaljen u mnogobrojnim sukobima, marinac je shvatio da mu dobra izdržljivost garantira dugotrajan život. Marinac dobiva +5 na maksimalno zdravlje

MENTALNI BOLESNIK

Marinac je na granici ludila. Toliko je oguglao na užase koje proživljavao da je postao izdržljiv na njih. Marinac dobiva +2 na Živce.

ŠTAJPER

Marinac je shvatio da će duže živjeti ako pogodi protivnika. Marinac dobiva +2 na Preciznost .

RAZBIJAČ

Marinac uživa u bliskoj borbi. Marinac dobiva +2 na Borbenost.

TRKAČ

Brzo bježanje je spalilo glavu mnogim marincima. Marinac dobiva +1 na Brzinu.

KOSTOLMOAC

Marinac je postao majstor borilačkih vještina. Marinac dobiva +4 na štetu koju radi u bliskoj borbi bez oružja.

ULIČNI BORAC

Kad sačmarice posustaju sve ostalo postaje bolje od golih ruku. Marinac dobiva +2 na štetu koju radi u bliskoj borbi s noževima, batinama i drugim bliskim oružjem.

MAJSTOR SAČMARICE

Saçmarica je osnovno marinsko oružje. Mnogi su se marinci specijalizirali za nju. Marinac dobiva +2 na štetu koju radi sa bilo kojom sačmaricom

DESPERADO

Marinac je naučio pucati iz dva pištolja istovremeno. Svaku štetu množi s dva, ali se i municija dva puta više troši.(potrebno je imati dva pištolja)

ČVRSTE KOSTI

Marinac oduzima jedan od svake štete koju zadobije.

BRZ U BORBI

Marinac je naučio brzo reagirati u opasnim situacijama. Marinac dobiva +2 na Inicijativu.

JOŠ JEDAN METAK VIŠE

Marinac je naučio ispuhati više municije s jednim napadom. Prilikom pucanja marinac može povećati štetu koju zadaje za jednu kocku, s time da troši dva puta više municije.

Oprema

Oprema se dijeli u pet kategorija : oklopi, čizme, oružja , municija i ostalo.

Svaki lik započinje misiju s onom opremom koja je napisan u opisu njegove klase i s opremom koju je sakupio u prethodnim misijama.

Svi likovi imaju prostora za deset komada opreme (1 oružje = 1 kom, 1 oklop=2 kom, 50 metaka = 1kom itd.), i ne mogu nositi više od toga.

Oklopi

Oklopi su važni svakom marinac. Oni sprečavaju da se on ozljedi uslijed napada različitih opasnih sila. Svaki put kad marinac zadobije neku štetu, ta se šteta oduzme od vrijednosti oklopa. Kad ta vrijednost padne na nulu, oklop se bace jer je uništen. Sva daljnja šteta se oduzima od zdravlja marina.

LAKI OKLOP

Opis: prepoznaje se po svojoj karakterističnoj zelenoj boli. Daje se pomoćnom osoblju, pilotima i drugim marincima koji nisu na prvoj liniji bojišnice. Nije pretjerano efikasan, ali koristi.

Vrijednost : 10

SREDNJI OKLOP

Opis: prepoznatljiv po svojoj plavoj boji, zaštitni znak svih marinaca. Presvučen je plavičastim kristalima koji odbijaju svjetlost i daju mu njegovu karakterističnu boju. Šteta što toliko privlače pažnju.

Vrijednost: 20

TEŠKI OKLOP

Opis: Propeznatljiv po svojoj crvenj boji, Teški je oklop rijedak prizo svakom marincu. Zbog skupoće izrade Teški se oklop daje samo generalima, njihovim “sekretaricama” i drugom, jednako važnom, osoblju.

Vrijednost : 30

Čizme

Čizme su zaštitni elementi koje marinci nose da bi se zaštitili kroz kretanje po opasnim površinama . Električnim, kiselinama, vatrenim ili drugim.
Svaka čizma ima određeni broj bodova koji upijaju štetu iz tih elementa, te kad ta vrijednost padne na nulu čizme su uništene te se šteta dalje oduzima od zdravlja.

PLASTIČNE ČIZME

Najosnvnije čizme koje nose svi marinci i njihovo pomoćno osoblje. Vrijednost 10.

ŽELJEZNE ČIZME

Izdržljivije čizme pokrivenne metalnom legurom koje se daju borbenom osoblju. Vrijednost 20.

TITANSKE ČIZME

Rijetke i nove čizme koje dobivaju samo rijetki i povlašteni. Vrijednost 30.

Oružje

Oružjem se marinci koristi da nanese štetu sebi i drugima. Svako oružje imao određene svoje karakteristike. To su šteta, domet, brzina, municija, potrošnja i preciznost

Šteta predstavlja količinu štete koje to oružje zadaje protivniku.

Domet predstavlja do koliko kockica to oružje može gađati. 0 znači da je to oružje za blisku borbu.

Brzina. Broj napada koje korisnik može napraviti s tim oružjem u jednom krugu.

Municija. Vrsta municije koju oružje koristi,

Potrošnja. Količina municije koja se troši po napadu.

Preciznost . Vrijednost za koju se smanjuje ili povećava kontrolni atribut.

GOLE ŠAKE

Opis: najosnvnije oružje svakog marinca. I najbeskorisnije.

Šteta: 1d4 Domet: 0 Brzina 2 Municija – Potrošnja – Preciznost 0

NOŽ, BATINE, STOLCI I DRUGO

Opis: Marinci su naučeni da upotrebljavaju sve što im padne pod ruke: ključeve, vibratore, stolce itd. Oni su najopasniji borci koji se mogu naći u krčmama diljem galaksije.

Šteta : 1d6 Domet:0 Brzina 1 Municija – Potrošnja – Preciznost +1

MOTORNA PILA

Opis: Omiljeno oružje diljem zborna , iako zabranjeno, za čerečenje različitih demonskih entiteta.

Šteta: 3d6 Domet:0 Brzina 1 Municija : gorivo u stvarnom životu. Potrošnja- Preciznost -1

PIŠTOLJ

Opis: Kromirano poluautomatsko čudovište.

Šteta: 1d8 Domet 12 Brzina 2 Municija: 9 mm meci Potrošnja 1 Preciznost +2

SAČMARICA

Opis: Osnovno oružje marinskog zborna UN-a. Korisno u uskim prostorima, s malo šansi da će oštetiti vrijednu imovinu,

Šteta: 2d6 Domet 18 Brzina 1 Municija: Patrone Potrošnja 1 Preciznost -1

Posebno: sačmarica pogađa prvog protivnika u smjeru u kojem je ispućana. Svi protivnici koji se nalaze dva kvadratića od njega su isto pogođeni za pola štete.

BORBENA SAČMARICA

Opis: Varijanta sačmarice koju su razvili u korpusu za napade na dobro čuvana neprijateljska uporišta.

Šteta: 2d6 Domet 18 Brzina 2 Municija: Patrone Potrošnja 1 Preciznost 0

Posebno: sačmarica pogađa prvog protivnika u smjeru u kojem je ispućana. Svi protivnici koji se nalaze dva kvadratića od njega su isto pogođeni za pola štete.

DVOCIJEVKA

Opis: Kum I, Kum II i Kum III. Tri najomiljenija filma u marinskom korpusu, uz Alien 2 i Moje pjesme, moji snovi.

Šteta: 4d6 Domet 10 Brzina 1 Municija: Patrone Potrošnja 2 Preciznost -2

Posebno: sačmarica pogađa prvog protivnika u smjeru u kojem je ispućana. Svi protivnici koji se nalaze četiri kvadratića od njega su isto pogođeni za pola štete.

ROTIRAJUĆA STROJNICA

Opis: višestruke spojene cijevi koje rotiraju velikom brzinom i ispaljuju s golemom preciznošću roj 9mm metaka.

Šteta: 4d8 Domet 50 Brzina 2 Municija: 9 mm meci Potrošnja 20 Preciznost : -4

ZOLJA

Opis: Oružje po izboru za rješavanje onih velikih i opasnih čudovišta.

Šteta: 5d10 Domet 40 Brzina 1 Municija: Rakete Potrošnja 1 Preciznost -2

Posebno : Meta i sve u krugu od deset kvadratića je zahvaćeno eksplozijom.

LASERSKA PUŠKA

Opis: Laserska su oružja relativno novo postignuće u vojnoj tehnici. Rijetko ih se vidi na bojnopolju, i to najčešće samo unutar specijalnih postrojbi.

Šteta: 3d6 Domet 30 Brzina 3 Municija: Energetske patrona Potrošnja 1 Preciznost +2

LASERSKI TOP

Opis: Veći rođak, laserske uške, laserski je top oružje po izboru za uništavanje bilo čega.

Šteta: 5d6 Domet 40 Brzina 2 Municija: Energetske Patrone Potrošnja 5. Preciznost 0

Granata

Opis: Malo je, okruglo je i radi BUUM!.

Šteta: 2d6 Domet 5 Brzina 1 Municija: - Potrošnja – Preciznost -4

Posebno : šteta zavaća metu i sve u krugu od četiri kvadratića od nje.

Municija

Postoje tri različite vrste municije u igri: patrone, 9 mm meci i energetske patrone.

Patrone dolaze pojedinačno ili u kutijama s 2d8 komada. Svaka je ispunjena sa sićušnim kuglicama a koje se raspršavaju nakon pucanja.

9 mm meci. Male čahure koji dolaze u spremnicima po deset komada ili redenicima od 1d6*10 komada.

Energetske patrone. Dolaze u spremnicima od 5 komada.

Ostala oprema

U ostalu opremu spadaju : stimpakovi, elektronske kartice, PDA računala i sve ostalo.

Stimpakovi. To su male iglice ispunjene nanorobotima koje odmah vežu rane na korisniku. Svaki liječi 5 zdravlja. Ako je stimpak dan žrtvi unutar jednog kruga od kada je pala na nulu ona nije

mrtva.

Elektronske kartice. Dolaze u različitim bojama i otvaraju sigurnosna vrata.

PDA. Osobno računalo koje ima svaki marinac, ne zauzima prostor i koristi se za različite stvari.

Borba

Borba je cilj i razlog postojanja svakog marina. Kao borba nastupa, tko sudjeluje i sve one ostale uvodne gluposti neće biti napisane ovdje. Dovoljno je znati da u borbi postoje dvije ili više strana koje si međusobno žele nanijeti bol.

Ova jednostavna pravila će im to omogućit da to učine na elegantna i zabavan način.

Borba se odvija u sljedećim fazama.

1. Bacanje inicijative
2. Igrači redom odigravanju svoju fazu
3. Sve ispočetka

Bacanje inicijative

Inicijativa se baca na početku borbe i ona određuje tko će u kom redoslijedu reagirati. Svi sudionici orbe bacaju inicijativu. Onaj s najvećom inicijativom će igrati prvi, pa onda sljedeći itd.

Formula za odrađivanje inicijative jest : $1d20 + \text{brzina}$.

Ako neki igrači imaju istu inicijativu, onda ju bacaju ponovno da se odredi tko ide prvi.

IGRAČEVA FAZA

U jednom krugu igrač može napraviti sljedeće stvari:

- micati se i napasti jedanput
- napasti s maksimalnim brojem napada
- micati se dvaput
- micati se i napraviti nešto drugo
- napasti jedanput i napraviti nešto drugo

Kad igrač napravi nešto od toga, njegov je krug završen i tada nastupa sljedeći igrač. Kad su se svi sudionici borbe izredali krug završava.

Jedan krug predstavlja 10 sekundi stvarnog vremena.

ЊAPAD PRILIKE

Kad se neki lik odmiče iz područja koje kontrolira neki protivnik(tj svi kvadratići oko njega) tada ga protivnik odmah napada u bliskoj borbi s jednim napadom.

Panika

Marinci se susreću s mnogobrojnim užasima u svojim misijama. Prosjek psihičkih oboljenja u korpus je jako velik. Panika je rezultat traumatičnih događaja. Panika se testira uz pomoću Živaca. Ako lik padne to testiranje onda ga je zahvatila panika (vidi kasnije).

Panika se testira u sljedećim slučajevima.

- jedan ili više suboraca je umrlo
- susretanje s čudovištem na izrazito strašan način
- izrazito strašna situacija

Okolnosti koje utječu na testiranje panike su (smanjuju ili povećavaju Živce)

- više od jednog suborca je poginulo odjednom -4
- lik je već pao jedno testiranje Panike u ovoj borbi -2
- situacija je izrazito strašna -4
- situacija je strašna, ali nije opasna po život -2
- lik je sam -2

Rezultati padanja panike (baci 1d6):

1-2 : Agresiva.

3-4 Bježi glavom bez obzira

5-6 Katatonija

Agresiva – lik će baciti na pod oružje koje koristi i s golim će šakama napasti prvog do sebe i neće prestati to raditi sve dok on nije mrtav. 1D10 psihe

Bježi glavom bez obzira – Lik će baciti svoje oružje i okrenut će se i bježati do koliko stigne u smjeru za kojeg nagađa da je siguran i neće stati zbog nikoga i neće ništa drugo raditi. 2d6 psihe

Katatonija – lik će sjesti na pod, ništa neće raditi i sjediti... sjediti sjediti... 2d6 psihe.

Svi efekti panike traju 1d4+1 krug.

Trajni efekti Panike i psihološki poremećaji

Takvi traumatični događaju koji mogu proizvesti napadaje Panike, zasigurno ostavljaju tragove na psihi čovjeka. Što se tiče priče, može se uzeti u obzir da psihodoktori liječe marince i pripremaju ih za sljedeću misiju. Naravno ne uspiju sve riješiti, pa se psihološko šteta gomila.

Marinci nadoknađuju po 20 psihe između misija.

Misije

DM je zadužen za vođenje i dizajniranje misija. Marinci mogu obavljati različite zadatke. Svaka se misija sastoji od cilja i lokacije.

Ciljevi misija su : Očisti, Pronađi i uništi i Spasi.

Prilikom ostvarenja cilja misije igrači bi trebali dobiti toliko iskustva koliko ima treba da pređu polovicu do sljedećeg nivoa (npr. Ako su na prvom nivou onda dobivaju 500 itd.)

Očisti – marinci moraju eksterminirati sve neprijateljske organizme na zadanoj lokaciji.

Pronađi i uništi – marinci moraju pronaći i uništiti određeni entitet ili objekt.

Spasi – marinci moraju pronaći određeni entitet ili objekt te ga odvesti na sigurno lokaciju (svemirski brod, bunker sigurni spremnik ili slično)

Lokacije na kojima se odvijaju misije su mnogobrojne i ovise isključivo o DM-u. Primjeri nekih lokacija su : napuštena kolonija, asteroidni rudnik, svemirska istraživačka stanica, napuštena olupina, civilni objekt itd.

Nagrade

osim iskustva, u misijama likovi mogu zaraditi i druge nagrade u vidu bolje opreme, stimpakova, borbenih droga i drugih stvari. Dm bi trebali osigurati određeni broj takvih posebnih nagrada za svaku misiju.

Novi predmeti :

KUGLA NERANJIVOSTI

Čudna svjetleća kugla koja se pojavljuje u svemiru bez ikakva objašnjenja. Ona lebdi u zraku, te nestane kad ju netko dotakne. Ta osoba postane neranjiva sljedećih deset krugova. Čudovišta iz nekog razlog ne žele joj prići.

BORBENE DROGE

Borbene su droge ilegalne, ali ipak se koriste u raznim Bojnama. Svaka ta droga povećava Brzinu za +2, Borbenost za +4, štetu u bliskoj borbi za +2 te smanjuje Zdravlje za 1d6 i Psihu za 1d8.

KUGLA NEVIDLJIVOST

Isto kao kugla neranjivosti, samo osoba koja ju dotakne postane nevidljiva na deset minuta.

KUGLA ZDRAVLJA

Isto kao i druge kugle, samo što vraća Zdravlje na maksimum.

KUGLA PSIHE

Isto kao i druge kugle, samo vraća psihi na maksimum

KUGLA UŽASA

Isto kao i druge kugle, samo korisnik gubi 4d10 psihe.

KUGLA SMRTI

Isto kao i druge kugle, samo korisnik dobiva 4d10 štete.

Napomena: sve kugle izgledaju isto, te se prema njihovom izgledu ne može odrediti vrsta. Efekt kugle virjedi samo za jednu osobu, tj prvu koja ju dotakne. Trbalo bi staviti najviše jednu kuglu do dvije po misiji.

Opasni tereni

Lokacije na kojima se odvijaju misije su bile jako dugo zapuštene i puštene vanzemaljskim ili demonskim utjecajnijima. Te pojedini njihovi dijelovi nisu sigurni za hodanje. Na tim dijelovima likovi zadovoljavaju odrađenu štetu za svaki krug koje provedu na njima.

Primjer : bazen s kiselinom – 1d6+2 štete/krugu.

Čudovišta

Čudovišta su razlog što marinci putuju preko sto godina u kriogeničnom snu, dok su svi koje su znali osim vlastite ekipe mrtva i zaboravljeni. Život marinaca je, ako dobro razmislite, jako užasan. Užasno radno vrijeme, neprijateljske stranke i zlobni suprotstavljeni. Netko mora platiti za to – a tko je bolji za to od razloga što su poslani na rub galaksije da očiste pizza shop kojeg je voljela kćer nekog generala, a mrtva je već dvadeset godina.

Napomena: tu će biti prikazana samo određene vrste čudovišta. DM su slobodni da ih preoblikuju prema svojoj volji i nahođenju, te da i stvore nove. Ovo su čisto najopćenitiji primjeri. Svemir je beskonačan, pa zašto ne bi i bile opasnosti koje obitavaju u njemu.

Demoni

Codex Demonics kaže da su demoni stvorenja koja su nastala u kvantnom svemiru iz sveukupne zle volje, jada i bijede čovječanstva i drugih svjesnih bića. Njihovo se postojanje protivi razumu i volji marinskog korpusa. Pogledati ih, znači spoznati pravi smisao ludila.

Postoje mnogobrojni oblici demona. Njihov izgled i ponašanje ne poštuju nikakva ustaljena pravila. Te zato Dm može reći da se demoni ponašaju i izgledaju onako kako to njemu odgovara.

Maleni Demon

Opis: maleni demon je najosnovnija vrsta demona. Veći i jači ih demoni upotrebljavaju kao topovsko mesu u borbi protiv ljudi. Slabi s malo zdravlja, maleni demoni nisu za odbaciti u velikim brojevima.

Borbenost: 14

Preciznost: 10

Zdravlje: 30

Brzina: 7

Živci: 12

Psiha: 50

Napadi:

Rog, zubi, pande, loš miris itd...

Šteta: 2d4+2 Domet 0 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Oklopi:

Debela koža – Vrijednost 15

Specijalno:

Izazivaju strah – svaki prvi put koda se suoče s određenom vrstom demona igrači moraju testirati svoje živce, ako ne uspiju gube 3d6 Psihe i moraju testirati Paniku.

Izdržljivost – Demonii oduzimaju 2 od svih šteta koju zadobivaju.

Oprema: Demonii nemaju nikakvu opremu.

Iskustvo: 150

Demonii Masilnici

Opis: To su veći i jači demoni. Oni zapovijedaju skupinama manjih demona. Izdržljiviji su i sposobniji od manjih demona, te predstavljaju izazov čak i najiskusnijim marincima. *Codex Demonics*

ima samo jednu riječ za njih : *Exterminatus!*

Borbenost:16

Preciznost:14

Zdravlje: 45

Brzina:7

Živci:14

Psiha: 55

Napadi:

Rog, zubi, pande, loš miris itd...

Šteta: 3d4+2 Domet 0 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Vatrene kugle, rakete, prljave igle, lanci , psihički napadi itd.

Šteta: 2d6 Domet 15 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Oklopi:

Debela koža – Vrijednost 25

Specijalno:

Izazivaju strah – svaki prvi put koda se suoče s određenom vrstom demona igraći moraju testirati svoje živce, ako ne uspiju gube 3d6 Psihe i moraju testirati Paniku.

Izdržljivost – Demoni oduzimaju 2 od svih šteta koju zadobivaju.

Oprema: Demoni nemaju nikakvu opremu.

Iskustvo: 500

Luciferiani

Opis: Narednik Aleksandar Ivanović, 73 Udarne Bojna, “Razbijači odlikaši” je napisao u svom dnevniku :”... najmilostivija stvar na svijetu jest nemogućnost ljudskog uma da shvati sve stvari. Vidio sam čisti užas kojeg nijedno ljudsko biće nije smijelo pojmiti. Zapisujem ove riječi i pružam ih vamam, a dragom Bogu preporučam sviju dušu.”

Luciferiani su generali demonskih hordi. Oni zapovijedaju svim ostalim demonima. Njihov je izgled toliko zastrašujuć da je zapisan samo u tajnim arhivama na Zemlji.

Borbenost:17

Preciznost:16

Zdravlje: 60

Brzina: 9

Živci:14

Psiha: 55

Napadi:

Rog, zubi, pande, loš miris itd...

Šteta: 4d4+2 Domet 0 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Vatrene kugle, rakete, prljave igle, lanci , psihički napadi itd.

Šteta: 3d6 Domet 25 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Oklopi:

Debela koža – Vrijednost 50

Specijalno:

Izazivaj strah – svaki prvi put kada se suoče s određenom vrstom demona igrači moraju testirati svoje živce, ako ne uspiju gube 4d6 Psihe i moraju testirati Paniku.

Izdržljivost – Demoni oduzimajući 4 od svih šteta koju zadobivaju.

Oprema: Demoni nemaju nikakvu opremu.

Iskustvo: 2.000

Alieni

Demoni nisu bili dovoljni. Ne, ne, ne. Uz njih nad čovječanstvom vrebaju vanzemaljske horde koje žele iste nekretnine koje po pravu pripadaju čovječanstvu. Ljigave, prljave i neljudske horde aliena neprestano napadaju nevine ljudske koloniste.

Svjesni Alieni

Opis: Svjesni su alieni pripadnici druge, suprotstavljene civilizacije. Marinci se često susreću s njima, ponekad i ne u borbi do smrti.

Borbenost:12

Preciznost:12

Zdravlje: 20

Brzina: 5

Živci:14

Psiha:35

Napadi:

Šake, repovi , rogovi...

Šteta: 1d4+1 Domet 0 Brzina 2 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Solarna puška

Šteta: 3d4+2 Domet 0 Brzina 2 Municija: Energetske patrone Potrošnja 1 Preciznost -1

Oklopi:

Egzoskeleton - 10

Specijalno: -

Oprema: Plastične čizme, stimpak, 20 energetskih patrona borbeni nož..

Iskustvo: 100

Xenos

Opis: Xenos su one vrste koje ne posjeduju inteligentnu svijest, ali su toliko opasne da trebaju marinsku intervenciju.

Borbenost:14
Preciznost: 12
Zdravlje: 40
Brzina: 10
Živci:14
Psiha:35

Napadi:

Šake, repovi , rogovi...

Šteta: 4d4+4 Domet 0 Brzina 3 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Oklopi:

-

Specijalno:

Izdržljivost – xenos oduzimanju 5 od svake štete koju zadobiju.

Osveta – svaki put kad je xenos pogođen on poprskava sve u krugu od dva kvadratića oko sebe s kiselinom koja radi 1d4+1 štete.

Oprema: -

Iskustvo: 175

Živi mrtvaci

Živi mrtvaci su leševi bivših marinca, planetarnih obrambenih snaga, te ostalih ljudi koji su uslijed demonskih sila oživjeli i stali napadati živa ljudska bića. Oni su čestina nakon demonskih inkurzija, te se mogu pojaviti i stoljećima nakon što se jedna takva dogodila.

Marinac

Opis: Bivši marinac koji je ustao iz svojeg groba da se osveti svojim kolegama koji su dopustili da umre.

Borbenost:13
Preciznost: 13
Zdravlje: 20
Brzina: 4
Živci: -
Psiha: -

Napadi:

Šake

Šteta: 1d6+1 Domet 0 Brzina 1 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Pištalj

Šteta: 1d8 Domet 12 Brzina 2 Municija: 9 mm meci Potrošnja 1 Preciznost +2

Oklopi:

Laki oklop 10

Specijalno:

Izdržljivost – živi mrtvaci oduzimanju 1 od svake štete koju zadobiju.

Oprema: 20 9mm metaka, laki oklop, plastične čizme

Iskustvo: 75

Narednik

Opis: Narednici su veterani stotinu borbi. Prekaljeni u vatrama rata njihova mrtva tijela su vođe skupina mrtvih marinac u svojoj vječnoj potrazi za osvetom

Borbenost: 14

Preciznost: 15

Zdravlje: 30

Brzina: 4

Živci: -

Psiha: -

Napadi:

Šake

Šteta: 1d6+3 Domet 0 Brzina 1 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Borbena sačmarica

Šteta: 2d6 Domet 18 Brzina 2 Municija: Patrone Potrošnja 1 Preciznost 0

Posebno: sačmarica pogađa prvog protivnika u smjeru u kojem je ispućana. Svi protivnici koji se nalaze dva kvadratića od njega su isto pogođeni za pola štete.

Oklopi:

Srednji oklop 20

Specijalno:

Izdržljivost – živi mrtvaci oduzimanju 1 od svake štete koju zadobiju.

Oprema: 20 patrona, srednji oklop, stimpak, plastične čizme

Iskustvo: 100

Kapetan

Opis: Još bolji ijači od narednika su Kapetani Marinskog Korpusa. Oni su tako dobri da je trajna naredba da se njihova tijela pod svaki cijenu povrate u bojnu. Rijedak prizor na bojištima diljem galaksije, nemrtvi kapetani su strah i trepet svih ljudi.

Borbenost: 15
Preciznost: 17
Zdravlje: 40
Brzina: 4
Živci: -
Psiha: -

Napadi:

Šake

Šteta: 2d4+3 Domet 0 Brzina 1 Municija: - Potrošnja - Preciznost 0

Rotirajuća strojica

Šteta: 4d8 Domet 50 Brzina 2 Municija: 9 mm meci Potrošnja 20 Preciznost : -4

Oklopi:

Teški oklop 30

Specijalno:

Izdržljivost – živi mrtvaci oduzimanju 1 od svake štete koju zadobiju.

Oprema: 200 9mm metaka, teški oklop, stimpak, željezne čizme

Iskustvo: 250

3a kraj

Za ovu igru su poslužile kao inspiracija mnoge druge igre i filmovi. Evo kratki popis nekih od njih.

Flimovi

Alien II

Starship troopers I i II

Igre

Doom I i II

Doom rougelike

Warhammer 40,000 od Games Workshopa

Glazba koju sam slušao :

Ništa, tišina moje sobe.

Posljednja riječ ----- Mnoge stvari nisu definirane u ovoj igri, DM su ohrabreni da izmišljaju svoja pravila, opcije i nadogradnje.

UGODNA ZABAVA