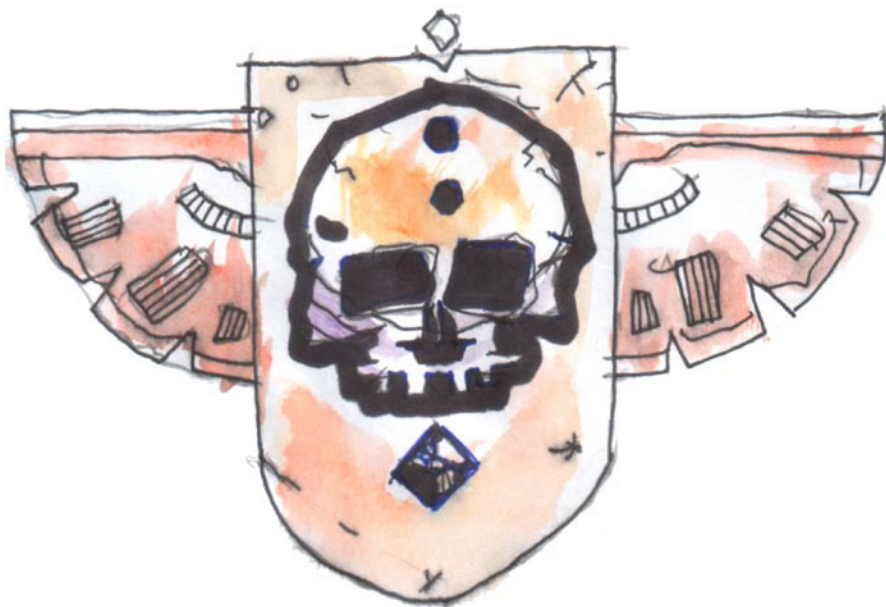


3:16



Medzihviezdny masaker

George Hutton

rolová hra

Súťažný príspevok pre October Ronnies 2005

Zelení muži

Vrakkkk-kkkk-kkkk. Energodelo desiatničky Tollmanovej premenilo tlupu tvorov na mrak vírivého prachu. Vrakkkk-kkkk-kkkk. Ďalšia skupina sa zmenila v prach. A ďalšia. A ďalšia. A ďalšia. Balistický počítač dela sa ozýval rýchlym pípaním v Tollmanovej slúchadlách. Zelení bastardi padali jeden po druhom. Počítadlo zabití na kryte kanóna ukazovalo čísla, ktoré narastali bleskovým tempom. Chladne odpočítavalo obeť týchto jatkov. Rytmické pípanie bolo hypnotizujúce. Prebúdzalo tranz.

Vra-víííííííí. Energolúč sa v poslednej chvíli vychýlil, minul cieľ a trafil kopy skál, ktoré v okamihu explodovali. Zrazu sa zo všetkých strán začali približovať ďalší a ďalší zelení muži. Sú čoraz bližšie a bližšie.

Tollmanová sa v mysli vrátila do svojej ďalekej minulosti.

Mala sotva desať rokov. Hrala Hru. V Hre si išiel do veľmi temnej jaskyne. Ostatné decká už boli dnu a čakali; ozbrojení palicami a kameňmi. Pichali, šťuchali, bodali a udierali. A ty si sa pokúšal dostať na koniec jaskyne. Musel si sa tam dostať, musel si prekonať svoj strach a paniku. Dostať sa k machu, vlhkému a slizkému, ktorý rástol na stene konca jaskyne. A potom bežať naspäť. Nešmyknúť sa na mokrej podlahe jaskyne. Vyhnúť sa nohám, ktoré ťa chceli potknúť. Uhybať sa skalám, ktoré na teba hádzali. Ujsť naspäť na denné svetlo.

Ak sa ti to podarilo, mohol si sa k nim pridať. Tollmanová sa na koniec jaskyne dostala na piaty či šiesty pokus. Definitívny úspech ju naučil jednému: nepanikáriť a nevystrašiť sa bez ohľadu na to, čo sa deje. Naučila sa zachovať si chladnú hlavu pod akýmkoľvek tlakom. Naučila sa riešiť veci čo najjednoduchším spôsobom. Táto skúsenosť jej pomáhala aj v službách Jednotky.

Panika znamená smrť.

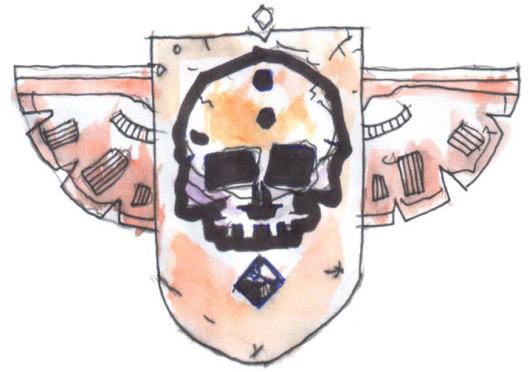
Jej myseľ sa opäť ocitla v prítomnosti. Namierila o čosi nižšie a vyslala salvu ničiacich lúčov energie smerom k blížiacim sa hordám. V milisekundu sa zmenili na kúdole dymu a prachu. Prach a špina sa valili atmosférou tejto nepriateľskej planéty, ktorá nemala ďaleko od skutočného pekla.

Vrakkkkkkk-kkkk-kkkk. Z posledného zeleného bastarda ostal len mrak atómov, ktoré kedysi tvorili jeho telo. Počítadlo zabití sa zastavilo. Deväťdesiat sedem. Koniec hlavne dela zbelel od tepla. Zvuk chladičov zbrane bol jediný zvuk, ktorý sa šírila tichom.

Seržant Brand sa vynoril zo zákopu. „Podajte hlásenie, desiatnička“.

„Všetko v poriadku, seržant. Ostáva pár zákopov pred nami a sme hotoví. Ďalej to však“, chvíľu sa odmlčala, „nie je ešte čistá.“

Brand prikývol hlavou na poručíka, s ktorým bol v zákope. Prvá prekážka je za nimi.



Uvidíme sa na kozmickej pláži.

— Slogan expedičnej jednotky
3:16.

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

2

Svet zajtrajška

3:16 je rolová hra odohrávajúca sa v ďalekej budúcnosti. Pozadím je sci-fi svet, v ktorom každý hrá členov elitnej Expedičnej jednotky 3:16. Tá pred mnohými rokmi opustila Terru v sile desiatich tisíc mužov. Jej presné určenie nebolo dané.

Ich misiou bolo bojovať a porážať všetko, čo stretli v hlbokom vesmíre. Mimozemské civilizácie, vesmírne inteligencie a všetok život musel byť bez milosti zlikvidovaný, aby nemohol ohroziť bezpečnosť a budúcnosť ľudí na Terre.

Terra je prosperujúce miesto. Nik tam už nepracuje. Choroby vymizli. Nejestvuje nenávisť, zločiny ani iné problémy. Ľudia majú zákaz rozmnožovania, okrem výnimiek udeľovaných Terranskou radou. Úspešní žiadatelia musia podstúpiť medicínske zmeny, ktoré im umožnia splodiť dieťa. To je pri nástupe puberty, tak ako rodičia, sterilizované. Od tej chvíle zanechá za sebou detinské záležitosti a stáva sa občanom Terry.

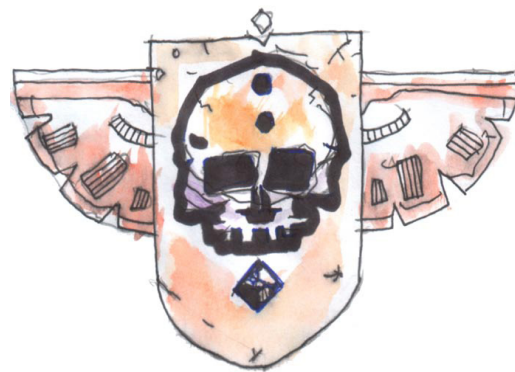
Priemerná dĺžka života je v podstate bezvýznamnou štatistikou. Je na vás ako dlho chcete žiť. Tento život opustíte vtedy, keď chcete. V skutočnosti to však nechce skoro nik. Raj sa totiž stal skutočnosťou.

Keď Rada vytvorila Expedičnú jednotku, dobrovoľníkov nebolo ťažké nájsť. Konieckoncov, ponúkli im život plný napätia a dobrodružstva. Uvidíte vesmír, budete cestovať a žiť naplno. Namiesto použitia boxov eutanázie môžete pomôcť spoluobčanom službou v Jednotke. Výnimky pre pôrody detí sa vydávali podľa potrieb, ktoré si vyžadovala Jednotka. Tento plán bol jednoducho geniálny a nemal odporcov.

Reklama ukazovala nadšených vojakov, ktorí popíjali kok-

*Bola som taká šťastná,
keď sme získali výnimku
na dieťa. Teraz, keď sa
rozhodla slúžiť v Tri
šestnástke, nie je na svete
šťastnejšej matky.*

- Arabela Vegrant, občianka Terry a matka vojačky



O rolovom hraní

Rolové hranie je spoločenská hra, v ktorej opisujete a predstavujete postavy vo vymyslenom svete. V 3:16 opisujete vojakov, ktorí žijú bojom vo vesmíre.

Mali by si sa oboznámiť s niekoľkými všeobecnými pojmami z oblasti rolového hrania, ktoré sa ti môžu zísť.

d10 – desaťstenná kocka. Jej hodom získaš číslo od jedna do desať.

2d10 – dve desaťstenné kocky, ktoré hodíš a výsledok oboch hodov sčítaš. Ak na prvej kocke padne 5 a na druhej 7, výsledok tohto hodu je 12.

d100 – dve desaťstenné kocky, ktoré hodíš a výsledok budeš považovať za percentuálny hod. Jedna kocka predstavuje desiatky a druhá jednotky. Napríklad hod 5 na „desiatkovej“ kocke a hod 7 na „jednotkovej“ kocke dáva výsledok 57.

Hod 10 na desiatkovej kocke predstavuje 0. Čiže 10 na desiatkovej kocke a 4 na jednotkovej kocke dáva výsledok 04, čiže 4. Ak na oboch kockách padnú desiatky, teda „00“, predstavuje táto hodnota 100%.

Rozprávač (GM, Game Master). Účastník hry, ktorý opisuje vesmír, nehračské postavy a ostatné tvory, za ktoré nehrajú hráči.

Nehračská postava (NPC, non-player character). Postava, ktorú neopisuje hráč, ale rozprávač.

Hračská postava (PC, player character). Postava, ktorú opisuje a predstavuje hráč.

Hráč. Účastník hry, ktorý hrá za postavu.

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

3

taily na plážach kdesi na kraji známeho vesmíru. Predstavovali ideál života, ktorý chcelo žiť mnoho ľudí. Pre niektorých bola totiž Terra príliš bezpečná, nezáživná a opozeraná. Túžbu po dobrodružstve im mohla naplniť práve Jednotka.

Terrania sa pridávali do Jednotky po dlhé roky. Dlhú dobu odlietavali vojaci do vesmíru. Hráči tejto hry hrajú postavy, ktoré sa rozhodli slúžiť elitnej jednotke 3:16.

Postavy hráčov zažijú niekoľko scenárov, ktoré sa odohrávajú na najrozličnejších miestach kozmu. A ktovie, jedného dňa sa možno vrátia na Terru.

Tvorba postáv

Pred hraním 3:16 potrebuješ postavu, ktorú budeš opisovať. Na jej vytvorenie potrebuješ niekoľko základných vecí.

Meno

Sem daj meno svojej postavy. Buď tvorivý. Ak čakáš zoznam mien pre inšpiráciu, máš smolu. Niekde v strede tejto príručky však nájdeš zopár ukážkových postáv.

Osobnostný profil

Sem uveď osobnostný profil, ktorý pár slovami charakterizuje tvoju postavu. Ako si ju predstavuješ? Je prchká? Alebo si za každých okolností zachováva chladnú hlavu? Je bláznivá? Chytrá? Čestná? Sviňa? Možno jej dôverovať? Nespolahlivá? Je oddaná aj keby jej to malo uškodiť?

Schopnosti

Postavy v tejto hre majú dve schopnosti: **bojovú** a **nebojovú**.

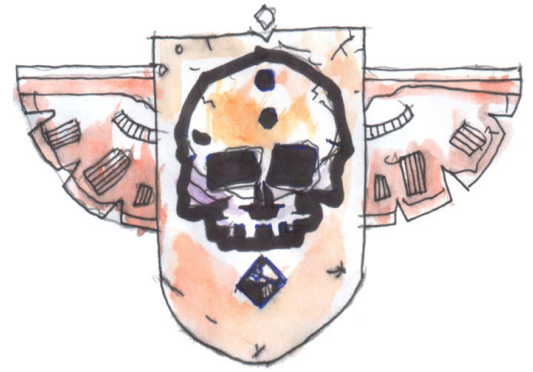
Hráčske postavy majú tieto schopnosti vyjadrená číslom medzi 1 a 10. Jednotka znamená „veľmi zlé“ a desiatka patrí najlepším z najlepších.

Zvyčajne by hráči mali začínať s hodnotami schopností medzi 2 a 8. Tak zostane v hre priestor na ich rozvíjanie a prehlbovanie.

Poznamenajme, že emzáci majú niekedy hodnoty presahujúce 10, ale tým si teraz nelám hlavu.

Bojová schopnosť

Tá sa týka v podstate hocičoho súvisiaceho s bojom. Výstrel z pušky či ťažkej zbrane, vrh nožom, či uškrtenie niekoho holými rukami, sú všetko príklady bojovej schopnosti. Slovom, boj.



Úroveň, schopnosti, prednosti a slabiny

Postava síce má potenciál mať 10 predností a 10 slabín, na začiatku zvyčajne začínate s piatimi prednosťami a takým istým počtom slabín.

Nasledovná tabuľka uvádza vzťah medzi úrovňou (ktorý je súčtom hodnôt bojovej a nebojovej schopnosti) a počtom predností a slabín.

Úroveň (= boj. + neboj.)	Prednosti	Slabiny
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	5
10	5	5
11	6	6
12	6	6
13	7	7
14	7	7
15	8	8
16	8	8
17	9	9
18	9	9
19	10	10
20	10	10*

Desiatou slabinou príslušníka 3:16 je vždy „Nenávisť k domovu“.

Vojaci si v tejto chvíli uvedomia, že vyzabíjali všetky životné formy vo vesmíre... Jediná vec, ktorá ostáva na zlikvidovanie je Terra. Táto slabina ich núti vydať sa domov za krvavou pomstou.

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005



Nebojová schopnosť

Sem spadá všetko (tým naozaj myslím hocičo), čo sa netýka boja. Chytanie vecí, dešifrovanie neznámych emzáckych znakov, šplhanie, pilotovanie lodí, schopnosť prežitia, všímanie stôp, taktika a stratégia v boji, schopnosť pracovať v tíme alebo jednoduché kopanie zákopov sú všetko príklady nebojových schopností. V skratke, činnosti medzi bojom.

Rozdelenie bodov medzi bojovú a nebojovú schopnosť

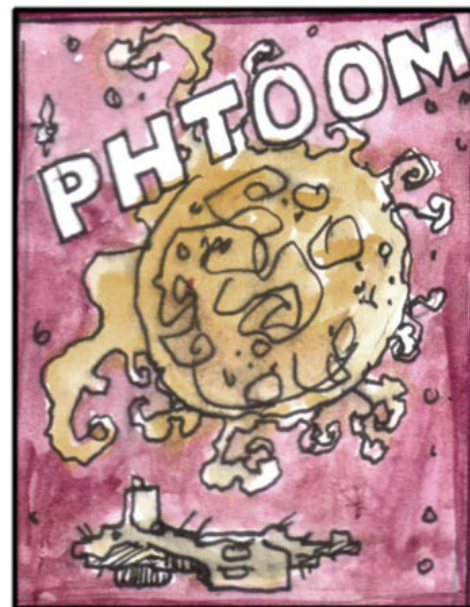
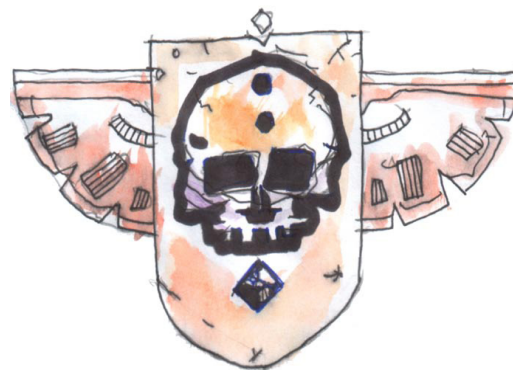
Odporúča sa začať s desiatimi bodmi (úroveň 10), ktoré rozdelíš medzi bojovú a nebojovú schopnosť. Zvyčajné rozdelenie je pol na pol (bojová 5, nebojová 5). Ak však chceš, môžeš si zvoliť napr. pomer 8 ku 2.

Pozície pre prednosti a slabiny

Na liste postavy si môžete všimnúť niekoľko pozícií pre prednosti a slabiny. Do nich zatiaľ nepíš nič. Budeš ich vyplňať počas hry.

Hodnosť

Keďže všetky postavy patria do vojenskej jednotky, v ktorej panuje striktná hierarchia, musíte sa ako hráči rozhodnúť, kto bude plniť v jednotke akú úlohu. Každá skupina pozostáva z niekoľkých vojakov. Navyše je v nej poručík, seržant a desiatnik, aj keď rozprávač môže v úlohe poručíka použiť nehračku postavu.



Hodnosť	Zbrane k dispozícii	Vybavenie	Výcvik na blízky boj
<i>Poručík</i>	Príručná zbraň, elektromeč, PK bomba	Lekárnička, počítač	Výcvik v bojovom umení
<i>Seržant</i>	Príručná zbraň, puška, nôž, granáty	Lekárnička, ďalekohľad	Výcvik v bojovom umení
<i>Desiatnik</i>	Energodelo, nôž, granáty	Výbava ženistu (nástroje pre zákopy)	Boj muža proti mužovi
<i>Vojak</i>	Energopuška, nôž, granáty	Výbava ženistu (nástroje pre zákopy)	Boj muža proti mužovi

Každá hodnosť má k dispozícii príslušný arzenál zbraní, vybavenie a príslušné množstvo výcviku. Netreba zabúdať na to, že vyššia hodnosť vydáva rozkazy nižším hodnostiam. To však nie je len záležitosťou disciplíny a schopnosti jedinca viesť ostatných. Vojaci v Jednotke majú geneticky upravený DNA kód, ktorý zvyšuje a podporuje lojalnosť vojakov k ich nadriadeným dôstojníkom.

Potom, čo sa dohodneš s ostatnými na hodnostiach, uved' si ju na

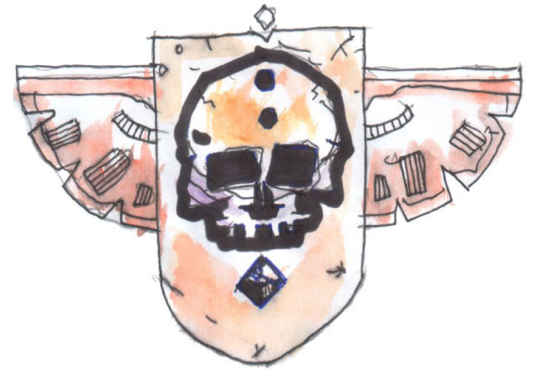
list postavy. Rovnako si doň uved' zbrane, vybavenie a typ výcviku.

Počet zabití

„Počet zabití“ predstavuje počet nepriateľov, ktorých si zabil počas svojej služby. Za každý bod v bojovej schopnosti si hod' d10. Ak máš napríklad bojovú schopnosť s hodnotou 5, hod' si päť krát d10 a hody sčítaj. Pre bojovú schopnosť 5 získaš zvyčajne hodnotu okolo 25.

Toto číslo predstavuje na začiatku počet zabitých, ktorý máš na konte ešte pred začatím hry. Táto štatistika sa bude zvyšovať podľa počtu zabitých nepriateľov v rámci hry. Ak chceš, môžeš si pri okrúhlych či inak významných hodnotách pridelit' medailu, metál alebo iné ocenenie.

Ak máš vo vybavení energodelo (teda ak si desiatnik), na začiatku hry máš dvojnásobný počet zabití.



Ukázkové postavy

Meno	Poručík Drake	Seržant Brand	Desiatnička Tollmanová	Vojak Vegrant	Vojak Collins
<i>Osobnostný profil</i>	chladný, vypočítavý	tvrdý, nekompromisný	oddaná, úprimná	mäkký, lenivý	bláznivý hlupák
<i>Boj. schopnosť</i>	4	5	7	5	8
<i>Neboj. schopnosť</i>	6	5	3	5	2
<i>Zabití</i>	16	30	92	32	52

Každý člen jednotky má 5 predností a 5 slabín.

Zbrane, vybavenie a výcvik majú podľa tabuľky uvedenej vyššie.

Chyby

„Vieš, Casey, idem do tri šestnástky.“

Tieto slová mu zlomili srdce. Tollmanová a Casey spolu chodili počas troch posledných rokov konca školy. Ona si aj tak nemyslela, že ich vzťah bude dlhodobý. Bola totiž príliš realistická. Aj tak každý predpokladal, že sa Casey stane členom Rady. Nevedela však, že svoju prihlášku neodoslal len preto, aby mohli ostať spolu.

„Ach...“ jeho hlas zakolísal vo chvíli, keď si naplno uvedomil význam týchto slov.

Tollmanová si na tú chvíľu znovu spomenula. Znova počula ten hlas, ktorý naraz zmlkol. Plamienok v jej očiach na chvíľu zhasol a to napriek tomu, že sa to snažila zakryť. Naraz si pripadali takí vzdialení. Čudný a nepríjemný pocit, ktorý sa hmatateľné vznášal pred nimi. Vždy, keď si na to spomenula, videla ten pohľad v Caseyho očiach. Pohľad, ktorý je venovaný mŕtvym. Casey totiž vedel, o čom je v skutočnosti Tri šestnástka. Tollmanová to ešte celkom nechápala.

Teraz už však áno.

V Tri šestnástke totiž zabíjaš dovtedy, kým nezabijú teba. Z Tri šestnástky sa neodchádza. Nikdy. Reklama tvrdili, že sa vrátiš ako hrdinka. Svetaskúsená a ošľahaná vetrom. Plná príbehov a historiek o vzdialených galaxiách a hviezdokopách. Teraz si si však uvedomila, že v skutočnosti sa nevrátil nik. Také sú pravidlá. Pridaj sa, zabíjaj a nechaj sa zabiť.

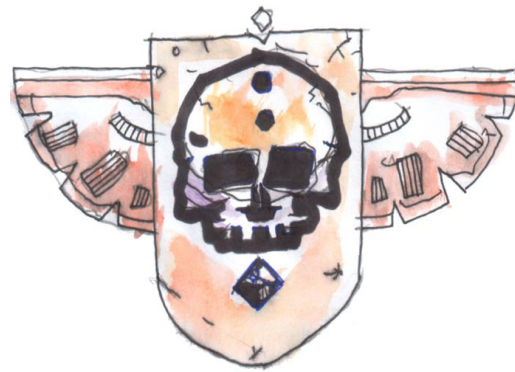
Tollmanová bola v Jednotke tak dlho, že už si ani nepamätala, ako vyzerá Terra. Z času na čas sa jej podarilo spraviť nejakú hlúposť a tá jej pripomenula posledné dni, ktoré na Terre strávila. Dni, ktoré trávila čakanám na prijatie do Tri šestnástky, boli pre ňu mukami. Vtedy chcela z tej prekliatej Terry čo najskôr ujsť.

Teraz však videla, že vtedy bola v podstate šťastná a to všetko nechala za sebou len preto, že túžila po vesmírnych prázdninách a troche zábavy s puškami. Služba v Tri šestnástka je však len tiahnuším sa pohrebom. Mať šťastie znamená vidieť svojich spolubratov umierať pred sebou.

Nemá zmysel smútiť nad chybami minulosti či terajška...

Tollmanová sa v mysli vrátila do prítomnosti a ospravedlnila sa poručíkovi. O chvíľu už kopala zákopy pre čatu. Svinsky ťažká robota. Už nikdy nebude rozprávať bez povolenia. Okrem toho, nič iné jej neostávalo. Tollmanová totiž vedela, že takémuto svinstvu sa v Tri šestnástke nevyhneš. A nie je to poručikova vina, že sa ocitla práve tu.

Poručík mal úplné právo zbaviť ju hodnosti a zdrbať ju pod čiernu zem pred nastúpenou čatou. Ale to nebolo potrebné. Každý totiž robí chyby a ak si šikovný, dokážeš sa poučiť z chýb iných.



Hranie hry

Potom, čo si vytvoril postavu, je čas na niekoľko pravidiel pre hranie hry.

Väčšinu hry tvoria opisy a rozprávanie hráčov. Rozprávač opisuje herný svet, v ktorom sa pohybujú hráčske postavy a odohráva roly nehračských postáv. Hráči opisujú to, čo robia a hovoria ich postavy. To všetko vytvára príbeh.

Pri hraní sa musia niekedy všetci potýkať s konfliktami. V hre o bojoch a zabíjaní obyvateľov cudzích častí vesmírov by sme sa bez konfliktov ďaleko nedostali.

Konflikty

Obe strany konfliktu musia povedať, čo by v ňom chceli dosiahnuť, teda uviesť svoj zámer.

Príkladom je bitka, kde každá strana uvedie, že chce vytĺcť dušu z tej druhej strany (s vhodnou mierou detailov vytĺkania.)

Iné typy konfliktu môžu byť ovplyvnené nebojovou schopnosťou. Napríklad naháňačka emzákov či útek pre hordou nepriateľov alebo vyjednávanie s cudzími inteligenciami.

Postava s najvyššou hodnotou schopnosti v konflikte je **hlavnou postavou**. Ostatné postavy v konflikte sú **vedľajšími postavami**.

Hlavná postava sa snaží hodiť číslo menšie alebo rovné hodnote svojej schopnosti a tak získať právo opísať to, čo vo svojom kole vykoná alebo povie.

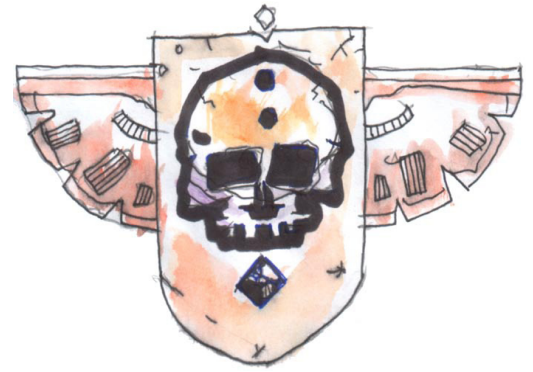
Hod 10 vždy zlyhá. Hod 1 vždy uspeje.

Po úspešnom hode hráč opíše svoje akcie v danom kole a hodí si na výsledok, ak to vyžaduje situácia (napr. na počet zabitých nepriateľov).

Vedľajšie postavy získajú právo opisovať až po tom, čo hlavná postava neuspeje v hode. Hlavná postava má právo rozprávať dovtedy, kým sa jej daria úspešné hody alebo pokiaľ sa nerozhodne vzdať sa rozprávania.

Ak hlavná postava zlyhá v hode, nasledujúcou hlavnou postavou sa stáva postava s druhou najvyššou hodnotou v schopnosti. Po tom, čo sa vystriedajú všetci hráči, sa hlavnou postavou stáva opäť postava s najvyššou hodnotou v schopnosti.

Príklad: Tollmanová má bojovú schopnosť s hodnotou 7. Zelení bastardi majú bojovú schopnosť 5. Tollmanová sa teda stáva



Ukážkové ohlásenia zámeru strán v konflikte

„Kopancom smerovaným na bastardovu hlavu sa mu pokúšam rozmixovať čelo na kašu.“

„Zelený bastard vyzerá, že je pripravený na tvoj kopanec a chce sa svojimi pazúrmí vrhnúť na tvoje telo a roztrhať ťa na franforce.“

Ako dlho trvá jedno kolo?

Kolo nemá presne stanovené trvanie. Približne to môže byť akcia, ktorá trvá päť až tridsať sekúnd herného času.

V súboji by to mohol byť opis výsledku časti vzájomnej prestrelky či barovej bitky.

Zlyhanie?

Ak by Tollmanovej hráč zlyhal (napr. tým, že by hodil 8), na rad v opisovaní prichádzajú zelení bastardi (za ktorých rozpráva Rozprávač). Zelenáci by si museli hodiť na desaťstennej kocke 5 alebo menej. Ak by uspeli, spôsobili by Tollmanovej jedno zranenie. Opis zranení môže byť dosť nechutný. Tieto zelené svine sú totiž značne naštvaté... nečudo, keď im zabijate partákov.

3:16

Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

8

hlavnou postavou. Ak jej hráč hodí 7 a menej, Tollmanová uspeje. Na kocke si hodila 5, čo znamená úspech.

Hráč si potom hodí na výsledok. Tollmanová má energodelo, ktorým vie zabiť d100 nepriateľov. Hodí kockami... deväťdesiatosem! Tollmanovej hráč opíše výsledok, teda napr. to, akým spôsobom zahynulo 98 zelených bastardov. Napríklad podobným spôsobom, ako v ukážke vyššie – vražedné lúče a pípanie ozývajúce sa v slúchadlách.

Scény

V 3:16 existujú dva typy scén: scény zo súčasnosti a flashbacky (retrospektívne scény, vracajúce sa do minulosti).

Scény z prítomnosti

Predstavujú udalosti a dej, ktorý sa deje v rámci aktuálneho scenára. Hra začína s postavami, ktoré sú v Tri šesnástke už dlhšie. Všetky scény zo súčasnosti teda opisujú to, čo sa deje v hernom svete „tu a teraz“. Ak sú napr. všetky postavy na emzáckej planéte, kde bojujú zo zelenými bastardmi, scény z prítomnosti sa týkajú tohto boja a súvisiacich vecí.

Prevažná väčšina scén je práve z prítomnosti.

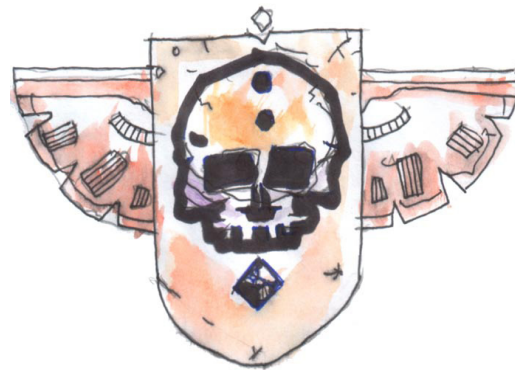
Flashbacky

Predstavujú scény, ktoré sa týkajú len jednej postavy a umožňujú hráčom predstaviť, opísať a prehĺbiť charakter svojej postavy. Dôležitejšie je však to, že flashbacky umožňujú hráčovi dostať stratené právo rozprávania. Tollmanovej hráč, ktorý opisoval jej zážitky z jaskyne, prevzal právo opisovať boj so zelenými mužikmi.

Tollmanová zlyhala v hode na hlavnú postavu. Za normálnych okolností by získali právo opisovať zelení mužíci. Tollmanová sa však rozhodla použiť jednu z predností na to, aby opísala svoj flashback.

Flashbackové scény sa týkajú minulosti postavy. Odohrávajú sa buď v časoch, keď postava ešte nebola v Tri šesnástke alebo zo začiatkov jej služby. Každý flashback by mal mať dôraz na inú prednosť alebo slabinu.

Vždy, keď chceš v hre použiť prednosť alebo slabinu svojej postavy, musíš opísať flashback. Potom, čo odrozprávaš flashback, do príslušnej pozície v liste postavy si napíšeš prednosť alebo slabinu, ktorú si použil. Nezabudni, že pozícií pre prednosti a slabiny je len obmedzený počet. Použité prednosti a slabiny už nemožno zmeniť, ani si ich odstrániť.



Vojak Vegrant zdvihol zo zeme lebku.

Bola veľmi podobná ľudskej.

Pod kopou kostí ležala halda neporiadku. A helma. Bolo možné vidieť nápis „2:39“.

Vegrant od strachu pustil helmu na zem. Dva tridsaťdeviatka tu? A zabitá? Za ním bolo možné vidieť kyselinu, ktorá kvapkala z otvorenej papule akéhosi netvora.

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

Flashbacky súvisiace s prednosťami znamenajú, že v prítomnosti vyhráš.

Flashbacky súvisiace so slabinami znamenajú, že v prítomnosti prehráš či zlyháš. Je však na tebe, ako opíšeš to, akým spôsobom tvoje zlyhanie prebehlo.

Prednosť alebo slabinu môžeš použiť na to, aby si v ktorejkoľvek chvíli prevzal právo rozprávať. Nezabudni na to, že počet predností máš tiež limitovaný počet a teda budeš zrejme nútený používať aj slabiny.

Príkladom by mohla byť scéna, keď tvoju postavu zabije obrovská emzácka príšera. Namiesto použitia prednosti, kde by si získal právo rozprávania a opísal ako túto príšeru zabiješ, môžeš použiť slabinu a opísať svoje zlyhanie v tomto boji, ale s iným výsledkom.

Vo flashbacku môžeš povedzme opísať epizódu z minulosti, v ktorej sa prejavil strach tvojej postavy. Potom prejdeš do prítomnosti a opíšeš, ako od strachu odhodíš zbraň, skrčíš sa a začneš klepať zubami. Opíšeš, ako ťa príšera otráвила jedom, po ktorom si upadol do bezvedomia, a odniesla do svojho brlohu.

Zbrane

Bez zbraní by tvoj život vo krutom svete Tri šestnástky trval len veľmi krátko. Preto sú nevyhnutnou potrebou. Zbrane sú popísané nasledovným spôsobom.

Názov zbrane

Účinok

Dosah

Popis

Elektromeč

d10 zabítí

boj na blízko

Zbraň určená na sekanie, bodanie a rezanie. Tvorí ju hlavne dlhá čepeľ z vrstveného diamantu, ktorá vibruje silnou energiou. Možno ju použiť v súboji na blízko. Lahko prenikne aj cez hrubú vrstvu kovu.

Energopuška

2d10 zabítí

stredný dosah

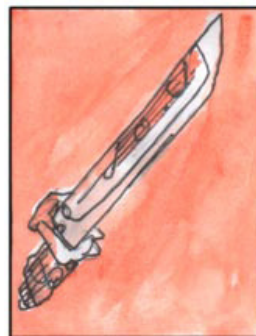
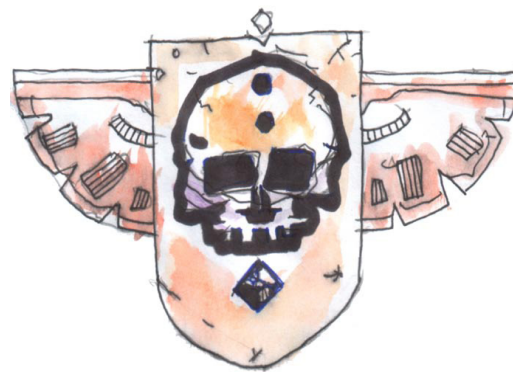
Štandardná výzbroj 3:16. Tieto zbrane majú prakticky neobmedzené strelivo a strelec s ňou dokáže kosiť hordy nepriateľských životných foriem. Stačí jej dať na to príležitosť.

Energodelo

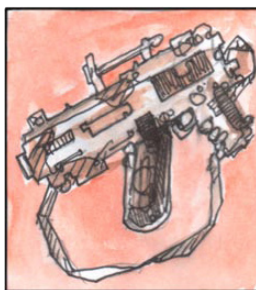
d100 zabítí

stredný dosah

Každá čata má vo svojej výbave aspoň jednu túto krásku. Tieto smrtonosné ťažkotonážne zbrane sú nočnou morou nepriateľov, proti ktorým sa používa. Obsluha býva často hlavným cieľom nepriateľských útokov. A žiaľ, dosť zle sa s ňou uteká.



Elektromeč



Energopuška

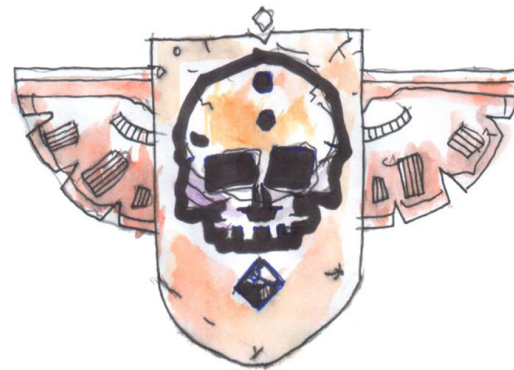
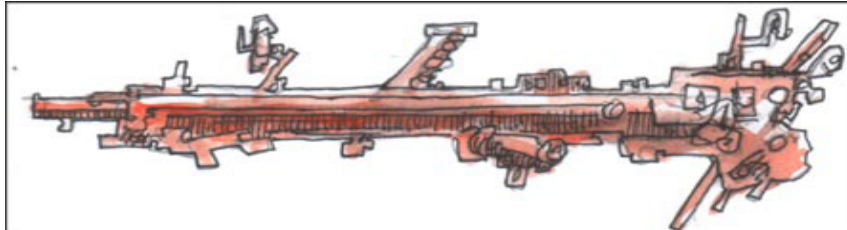
3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

10

Nôž **1 zabitie** **boj na blízko**

Bodno-rezno-sečná zbraň z karbónovej ocele alebo iného kovu pokrytého diamantovým vrstvením. Môžete ju použiť v súboji nablízko alebo ako vrhaciu zbraň na vzdialenosť plusmínus 10 metrov. Vhodná na rezanie lán, a rôznych emzáckych tykadiel a chápadiel.



Granáty **d10 zabití** **boj na blízko**

Vojakov najlepší priateľ pre chvíle, keď chce vyčistiť úzke či uzavreté priestory. Nevýhoda je zjavná: vojak môže padnúť za obeť svojim vlastným granátom.

PK bomba **Zabije všetkých** **planetárny dosah**

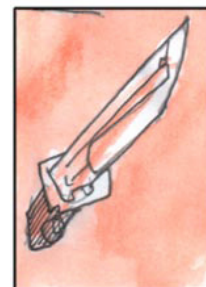
Ničiteľka planét. Jednorazové použitie. Zabije všetko na planéte. Po použití zahodte listy postáv a začnite od začiatku. Fakt smrteľná.

Puška **d10 zabití** **dlhý dosah**

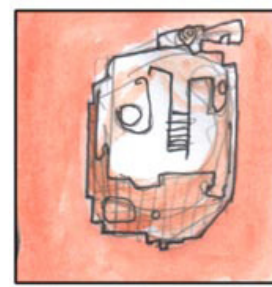
Nábojová zbraň s ohromným dosahom a vynikajúcou schopnosťou zastavovať nepriateľov. Síce je menej ničiacia než energopuška, ale oproti nej má dlhší dosah a oveľa coolovejší zvuk pri výstrele.

Príručná zbraň **1 zabitie** **krátky dosah**

Laserová alebo energetická pištoľ. Prípadne revolver na náboje. V každom prípade dokáže táto zbraň poslať do pekla jedného nepriateľa v krátkom dosahu (plusmínus 25 metrov, dosť blízko na to, aby bolo možné vidieť jeho očné bielka či prísavky na chápadlách). Príručná zbraň má fakticky neobmedzenú muníciu.



Nôž



Granát

Dosah zbrane

Krátky: Zhruba 25 metrov. Zbrane, ktoré majú krátky dosah, môžu byť použité i v boji na blízko (muža proti mužovi).

Stredný: Cca 100 metrov. Cieľ musí byť viditeľný voľným okom a byť dostatočne odokrytý na to, aby sa naň dalo mieriť.

Dlhý: Okolo 1 km. Cieľ je nutné vidieť ďalekohľadom a náboje musia mať schopnosť k nemu doletieť.

Výcvik pre boj na blízko

Okrem zbraní pre boj na blízko a na diaľku, ktoré majú príslušníci Tri šestnástky k dispozícii, sú vycvičení na boj muža proti mužovi.

Podobne ako v prípade zbraní na blízky boj, je efektívny dosah niečo okolo piatich metrov.

Boj muža proti mužovi 1 zabitie na blízko

Všetci príslušníci Expedičnej jednotky boli vycvičení na boj boja proti mužovi a to so zbraňou či bez nej. Základný výcvik dáva schopnosť zabíjať holými rukami alebo improvizovanou zbraňou počas jedného kola (teda 5-30 sekúnd).

Rozprávanie by malo obsahovať opis úderov a ich blokovania, prípadne popis zápasu, škrtenia, a lámania svojho nepriateľa.

Výcvik v bojovom umení d10 zabítí na blízko

Pokročilejšia forma výcviku, ktorá sa špecializuje na niektoré z bojových umení. Podrobnosti sú iné od učiteľa k učiteľovi a od miesta k miestu. Jednu vec však majú spoločnú: sú nesmierné vražedné. Dajte svojmu bojovému štýlu exotické meno a okoreňte rozprávania štavnatými pohybmi a údermi. Moje *sfit-ča* je lepšie ako tvoje *frat-kong!*

Obrana proti zásahu

Všetko, čo sme spomínali vyššie, je na útok viac než užitočné. Zabíjaš nepriateľov plnými priehrstiami kociek. Čo však keď nepriatelia trafia teba? Ak sa to stane, prvou vecou je skontrolovať, či tvoja výzbroj zastavila útok. Nepriestrelné vesty, skafandre a podobne nenosíš na parádu. Tieto vecičky ti často zachránia krk.

Štandardná výzbroj príslušníka 3:16 Hod' 6 a menej a vykryješ útok.

Ak si hodíš 6 a menej, nestalo sa ti nič, pretože tvoja vesta, skafander a pod. vykryl útok. Tvoj oponent má však stále právo rozprávať a môže sa ťa pokúsiť zasiahnúť v ďalšom kole. Stále je však šanca, že sa mu to nepodarí.

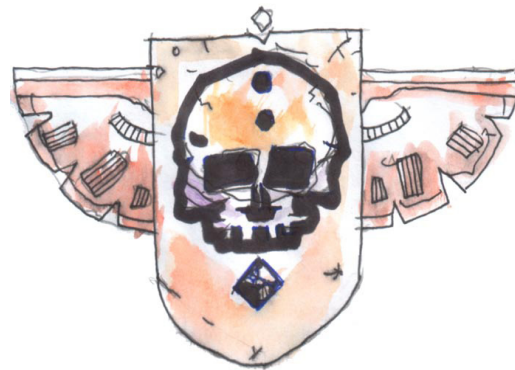
Štandardná výzbroj ťa tiež chráni pred padajúcimi troskami a pod.

Ako vyzerá výzbroj?

Výzbroj je tvorená prekrývajúcimi sa plátmi ocele a keramických zliatin, doplnená helmou s komunikátorom a dýchacím prístrojom. Je robustná, váži málo a je odolná voči väčšine vecí.

Pre boj vo vákuu je k dispozícii kompletný skafander, ktorý chráni pred vplyvmi prostredia a poskytuje životnú podporu. Zároveň ti umožňuje neobmedzený pohyb. Okrem toho je vybavený mnohými senzormi a zberačmi dát z prostredia.

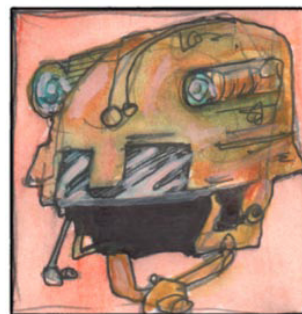
Niektoré skafandre majú dokonca trysky, či rakety, ktoré poskytujú nositeľovi schopnosť lietať či vznášať sa.



„Moja pravá päst bleskovo udrela do jeho tváre pripomínajúcej kraba.

Tým ju rozlomila na štyri rovnaké kúsky. Druhá päst sa mihla ponad zákop a zlomila krky troch krabích mužov jediným švihom...“

- opisovanie úspechu v bojových umeniach



Helma

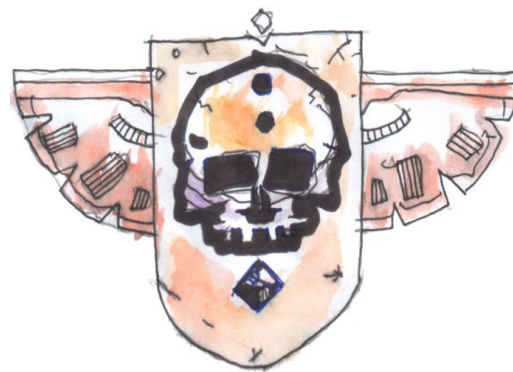
3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

Zdravie a zranenia

Zdravie postavy je sledované farebným indikátorom zdravia. Na začiatku je indikátor „biely“, čo znamená živú a zdravú postavu. S každým zranením sa postava posunie na indikátore o jednu úroveň nižšie.

Hráč by mal opisovať svoje zranenie a nevýhody, ktoré mu spôsobuje. Zelená farba predstavuje zranenie, ktoré je skôr drobnou nepríjemnosťou než niečím vážnym. Hnedá predstavuje zjavné zranenie a obmedzením môže byť nalomenie kosti alebo hlboká sečná rana. Postava sa s takýmto zranením skôr unaví a potrebuje pokoj a dozor. Červená znamená, že postava je ťažko zranená a nutne potrebuje lekárske ošetrovanie.



Farba na indikátore	Opis
<i>Biela</i>	Bez akýchkoľvek zranení.
<i>Zelená</i>	Lahko zranený.
<i>Hnedá</i>	Zranenie spôsobuje značné obmedzenia.
<i>Červená</i>	Krváca ako zle zabité prasa.
<i>Čierna</i>	Mŕtvy.

Lekárske ošetrovanie

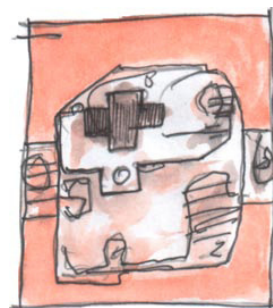
Každý príslušník jednotky vie zistiť stav svojho spolubojovníka a „obviazať ho“ v prípade, že je k dispozícii lekárnička. Zdravotný stav zranenej postavy sa potom nebude zhoršovať (pokiaľ nie je znovu zranená). Každý deň sa indikátor zdravia posunie o úroveň vyššie. Červený indikátor bude o deň neskôr hnedý, o ďalší deň zelený a o tri dni je postava opäť fit.

To všetko vďaka zázrakom lekárskej vedy sveta 3:16.

Smrť postavy

Myslíme si, že hrácke postavy by nemali byť za normálnych okolností zabité len tak z ničoho-nič. A to hlavne v prípadoch, že hráčova postava je naozaj veľmi dobre rozpracovaná a že hráč nechce, aby zahynula. Na tento účel je k dispozícii viacero pravidiel.

Každý hráč má príležitosť použiť prednosť alebo slabinu na to, aby upravil výsledok rozprávania. Na to, aby zachránil svoju postavu, môže opísať nejakú mimoriadnu kvalitu, ktorá im umožňuje obstáť aj vo veľmi nepriaznivých okolnostiach atď.



Lekárnička

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

Čo ak hráč už nemá pri svojej postave žiadne voľné pozície pre prednosti či slabiny? Niektorý z hráčov by mohol použiť svoju prednosť alebo slabinu na to, aby svojim opisom zachránil cudziu postavu. Možno má medzi slabinami vernosť, ktorá im káže vrhnúť sa do strely určenej pre spolubojovníka. Možno má k dispozícii nejakú prednosť, ktorá im umožní zmeniť beh situácie. Ak však nenastane ani jeden prípad, je dosť ťažké odôvodniť, prečo by mala postava ostať nažive. V takom prípade je treba zvážiť, či predsa len postava nezahynie.

Ale na druhej strane, Tri šestnástka je elita elity elity. Všetci sa môžu dohodnúť na tom, že po skončení scenára bude postava vzkriesená. Postava tak bude môcť bojovať pri najbližšom hernom sedení (dnes však už nie). Dovtedy môžu spoluhráči zraneného obviazať a oblepiť a postaviť na nohy (hoci nie je vylúčené, že to budú bionické nohy). Dopíš si potom do listu postavy niekoľko jaziev a nevýhod a môžeš zabíjať ďalej. Aj keď to nie je ktoviečo.

Jediné dva prípady, keď ťa nezachráni nič, sú

1. Počas finálneho scenára na Terre (ak sa k nemu dopracuješ) môžeš byť zabitý definitívne. Ideš tam dolu, zabijú ťa, skončil si. Bodka.
2. Ak sa poručík rozhodne (a tým myslím *skutočne* rozhodne) použiť PK bombu, je po tebe. Koniec. Fajka zhasla. Táto srandička zabíja všetko. Má to uvedené v návode na použitie. I v záručnom liste. Ak si na planéte vo chvíli zábavy s PK bombou, tvoj život sa skončil.

Podporné vybavenie

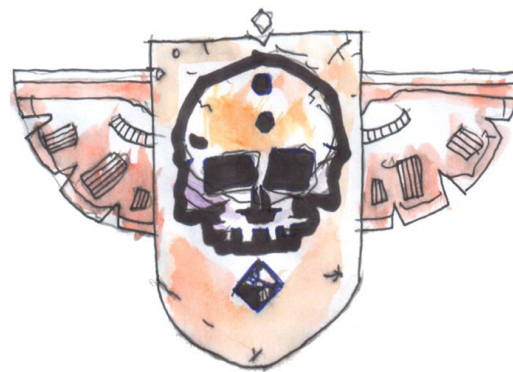
Čata má k dispozícii kadejaké vecičky, ktoré je možné používať na posúvanie deja v scenári.

Orbitálne bombardovanie [*ignoruje výzbroj*]

Kobercové bombardovanie z orbitu planéty. Všetci nepriatelia zahynú a všetky hráčske postavy na planéte dostanú 2 zranenia. Je to zúfalý ťah, ale poručík má právomoc použiť ho, keď situácia vyzerá zle.

Evakuácia [*umožňuje hráčskym postavám uniknúť zo situácie*]

Postavy sú odtransportované z nepriateľského územia. Pri úteku však utrpia 1 zranenie, ktoré je však možné odvrátiť hodom na výzbroj.



Povýšenie v akcii

Ak postava s vyššou hodnotou zahynie v akcii, môže byť niektorý príslušník s nižšou hodnotou povýšený do jej hodnoty. S povýšením získava postava všetky zbrane a výcvik novej hodnoty.

Druhou možnosťou je vytvorenie novej postavy, ktorá nahradí strateného príslušníka.



Materská loď [doprava]

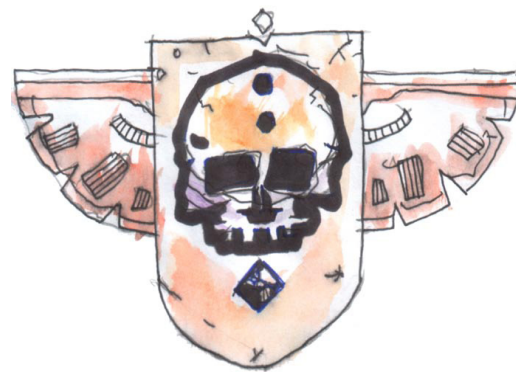
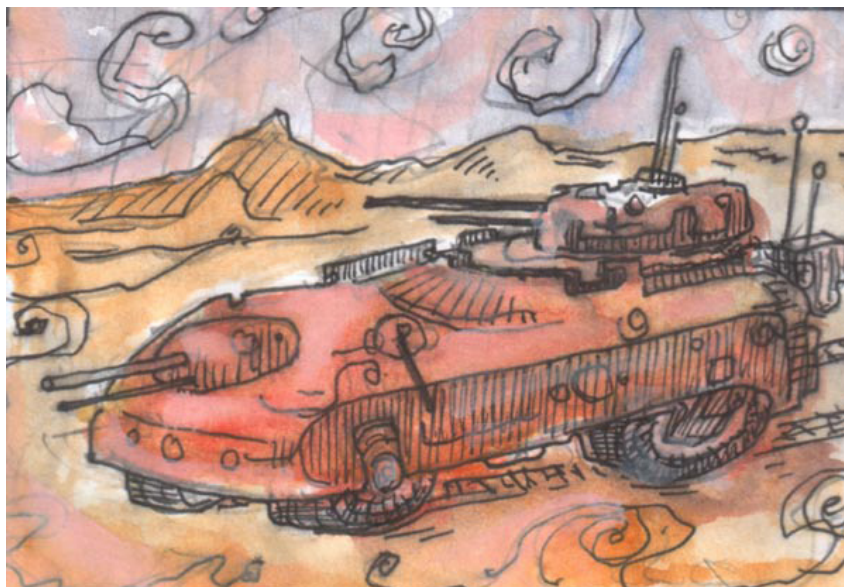
Materská loď, na ktorej sa vydala do skúmať vesmír Tri šesťnásťka. Pôvodne určená pre vesmírny hotel, po konverzii však bola obohatená nespočetnými strelnými vežami a raketovými zariadeniami. Povedzme si však rovno, že raz nastane situácia, keď celú loď rozprávač podpáli či nechá vybuchnúť a popri tom zahynie množstvo vojakov. To prinúti hráčske postavy hľadať iné spôsoby prepravy. Aha a ešte: materská loď obsahuje aj protiplanetárne a protihviezdne rakety.

Výsadková loď [doprava]

Lod' schopná letov v atmosfére i vo vesmíre. Vybavená množstvom diel, kanónov, rakiet a ostatných deštrukčných nástrojov. Použite svoju predstavivosť. Dodáva sa s pancierovaným bojovým vozidlom pechoty BVP. V prípade núdze je ho možné použiť ako núdzový transport (ak by sa *náhodou* niečo stalo materskej lodi).

BVP [doprava]

Hrubý pancier, kopa zbraní, obrovské kolesá. Toto autičko sa dokáže pohybovať po ľubovoľnom teréne a zároveň páliť po nepriateľoch v tristošesťdesiatpäťstupňovom uhle.



Lod' opúšťajúca súhvezdie poskytovala úžasný pohľad. Planéty sa práve postavili do zákrytu. BVUUUUUMP! Hviezda vybuchla s obrovským zábleskom. Strela trafila svoj cieľ.

*„Lod'! ... materská loď horí!
Nieкто nám zapálil materskú loď!“*

- Vojak Vegrant pozoruje ohňostroj spôsobený explóziou materskej lode na okraji súhvezdia Leva.

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

15

Zabíjanie emzákov a ich príšer

Väčšina bytostí, ktoré stretnete, existuje na svojich planétach v miliónových počtoch. Najčastejšie ich stretnete v skupinkách po desiatich, ale nie sú vylúčené ani stočlenné tlupy. A raz za čas narazíte na väčší problém v podobe monštra, ktoré je tak svinsky tuhé a svinsky vražedné, že zabiť ho nebude žiadna sranda.

Rozprávač by mal dať takémuto „bossovi“ bojovú schopnosť 11 a vypustiť ho na postavy, nech si ich spapá na večeru. Hráči budú musieť buď prebrať rozprávanie alebo sa spoľahnúť na to, že padne desiatka. Tí, čo ešte žijú, môžu naň zhrozene ukazovať prstom a pozeráť vystrašeným pohľadom. A pokúsiť sa ho zabiť. Hráčov však môže tešiť to, že veľkosť v tomto prípade nie je dôležitá. Jedno zabitie znamená jednu mŕtvolu, nech je akákoľvek veľká.

A nezabúdajte na energodelo, ktoré odrovnáva nepriateľov po desiatkach v každom kole. Namierte ho a páľte. Dajte zeleným a modrým bastardom medzi oči to, čo chcú.

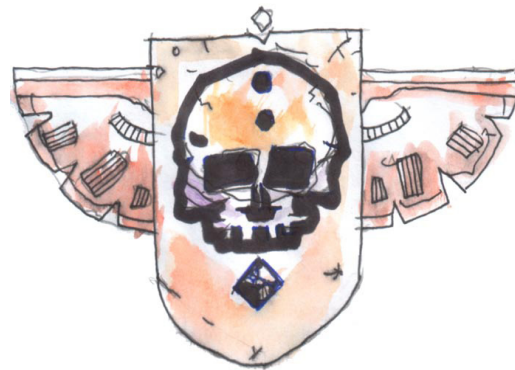
Situácie a scenáre

Scenáre pre 3:16 nemajú byť len o lovení emzáckych netvorov. Aj keď sa musíme priznať, že nič nie je lepšie než chrobáky hľadajúce potravu či hororová klaustrofóbia, keď zistíte, že ste zavretí vedľa emzákov.

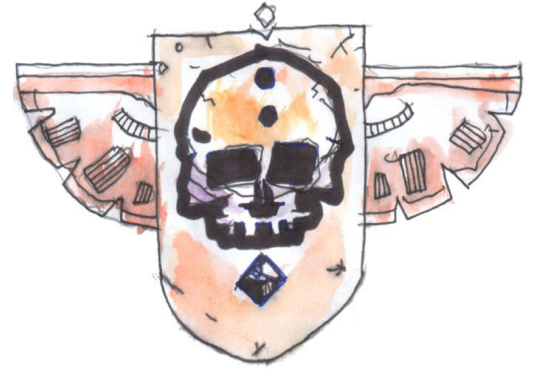
Vaše výlety po vesmíre však môžu byť pestrejšie než klasické nadupané naháňanie počtu obetí.

Rozprávač by sa mal pokúšať urobiť scenáre kreatívnymi a to tak, aby sa hráči nemohli spoľahnúť na svoje bojové schopnosti, ktoré im prestriľajú cestu z nepríjemností. Niekoľko nápadov, ktoré sa môžu hodiť:

- Planéta je v skutočnosti inteligentná bytosť. Chce komunikovať s vojakmi cez sny a vízie. Podarí sa im to pochopiť? Odpália planétu raketou z orbitu? Ako je možné prejsť niekomu cez rozum, ak má ten rozum veľkosť planéty?
- Čo ak postavy narazia na inú jednotku z Terry? Takú, ktorá sa rozhodla dezertovať a plniť príkazy podľa seba. Takú, ktorá sa rozhodla ísť zlikvidovať Terru. Všetkým postavám je jasné, že by ich mali zastaviť. Tento scenár možno použiť ako zaujímavý predobraz toho, s čím sa postavy môžu potýkať ku koncu hry.



- V ktoromsi zo súhvezdí bolo objavených niekoľko záhadných teleportačných brán. Súhvezdie bolo dávno opustené, ale palubné senzory hlásia prítomnosť životných foriem. Scenáre založené na tajomne a horore môžu v tomto prípade fungovať tak dlho ako bude napínavé rozprávanie a konflikty. Záhada môže vystupňovať rozpory medzi členmi skupiny, na čom je možné stavať konflikty, ktoré opäť vystupňujú frustráciu. A to všetko je v skutočnosti ešte horšie, pretože všetkých sleduje nadradená mimozemská inteligencia. Prirodzene nie však taká vyspelá, aby sa s ňou nedalo bojovať zbraňami.
- Zázraky vesmíru. Tie predstavujú svety, ktoré nemal možnosť vzhliadnuť ešte žiadny obyvateľ Terry. Využite všetky možnosti, ktoré ponúka vesmír – od častí, kde sa tvoria hviezdy až po zbytky supernov. Od čiernych dier po ľadové kométy letiace vesmírom.



Zlepšovanie postáv

Na konci scenára zvýšte úroveň postáv o jeden bod. To znamená, že postavy si môžu vylepšiť buď bojovú alebo nebojovú schopnosť o jeden bod. V závislosti na novej úrovni si môžu pridať pozíciu pre prednosť alebo slabosť (pozri tabuľku na strane XXX.)

Ukončenie hry

Záver hry by sa nemal odohrávať na nejakom bezvýznamnom šutri poletujúcom vesmírom, ale priamo na Terre.

V chvíli, keď už nie je nažive žiadny z príslušníkov Tri šestnástky (okrem hráčskych postáv) a postavy postúpili na dvadsiatu úroveň, rozprávač by im mal prideliť ich poslednú slabosť. Je čas, aby sa bojom zocelení veteráni vrátili na Terru a postavili sa zoči-voči spoločnosti, ktorá ich vyslala dobyť celý vesmír.

Keď sa postavy nájdu na okraji vesmíru a budú sa dívať do bezodnej a nekonečnej prázdnoty, zistia, že sa musia vrátiť domov. Tam ich však nebude čakať slávnostné prijatie a červený koberec.

Záverečné myšlienky

Pre nedostatok času neostal priestor pre mnohé ďalšie nápady, preto len stručne.

Chcelo by to napísať viac o uniforme jednotky, ale žiaľ to musíme nechať na tvoju predstavivosť. To sa týka aj vyznamenaní a metállov.

Vojak Smile bol z tých, ktorým sa táto planéta zapáčila ihneď po pristátí. Jasný vzduch a osviežujúci vánok mu pripomínali domov, ktorý bol však príliš ďaleko.

Bol za to, aby do záznamov uviedli meno planéty – Zefyr.

Neskôr museli zaznamenať aj to, že je to miestom posledného odpočinku vojaka Smilea.

Pôvodne sa tu mala nachádzať aj ukážka hrania. Snáď ti pomohlo niekoľko príkladov v texte a ospravedlníš nás tým, že čas venovali radšej obrázkom.

Rovnako by sa hodilo rozpracovávať vzťahy medzi príslušníkmi jednotky. Na to nie sú potrebné žiadne špeciálne pravidlá, ale skúste využiť osobnostné profily ostatných členov a zapracovať do príbehu nezhody a spory medzi nimi. Vo vojenskej jednotke je nevyhnutné, aby všetci spolupracovali aj v prípade, že medzi sebou nedokážu vychádzať. (Inšpirácia pochádza napr. z románu *Last Chancers*).

To isté sa týka milostných vzťahov, príťažlivosti a sexuálneho napätia medzi príslušníkmi a príslušníčkami. Na toto neostal žiadny priestor. Je to na tebe, ale nezabúdaj na to, že sme spomínali sterilitu postáv.

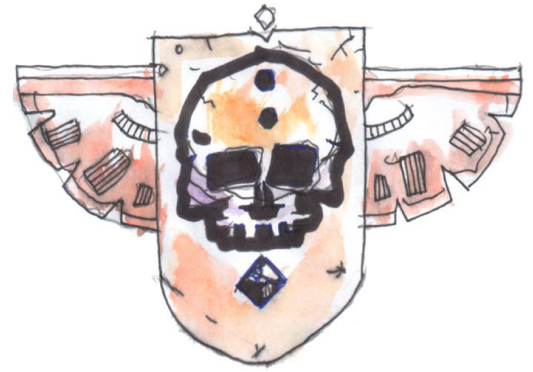
Rovnako nezvýšil čas na rady k príprave hry. V skratke sa odporúča, aby rozprávač spolu s hráčmi venoval pred hrou trochu času na debatu o kampani i na jednotlivých scenároch. Dohodnite sa na cieľoch, ujasnite si o čom budú konflikty a ustanovte žánr, náladu a atmosféru. Dobrá príprava často pomáha lepšej hre.

Rovnako sme chceli napísať viac o úrovni, na ktorej začínajú postavy hráčov a o postupe na ďalšie úrovne. V súčasnosti je to *in medias res*, teda začiatok na desiatej úrovni. Ak máte čas a chuť hrať dlhšiu kampaň, pokojne začnite na prvej úrovni. V prípade skrátených kampaní môže rozprávač zvoliť pre každý scenár rovnakú úroveň. Ak chceš udalosti zrýchliť, posuň postavy hneď o niekoľko úrovní vyššie.

Vplyv a inšpirácia

Medzi veci, ktoré silne ovplyvnili tvorbu tejto hry, patrí Kizova kampaň v *Traveller 2300AD* zo začiatku deväťdesiatych rokov. Odtiaľ pochádza d100 zabití. Medzi ďalšie patrí komiksový strip *Union Jack Jackson* z *Warlorda*, filmy *Votrelci* a *Hviezdna pechota* a komiks v *2000AD* nazvaný *Tharg's Future Shock*, v ktorom sa opisuje armáda dobývajúca vesmír, ktorá na konci porazí svojich predkov, čo zaostali v nečinnosti. Gav Thorpe a jeho román zo sveta Warhammer 40K *Kill Team: A Last Chancers Novel* je o tvrdých ťažko skúšaných vojakov v ponurej budúcnosti. A *Brave New World* a ostatné známe sci-fi príbehy, ktoré ukazujú idylickú budúcnosť s temnými elementami skrývajúcimi sa pod povrchom.

Systém pravidiel je naozaj veľmi jednoduchý. Žiadne priame inšpirácie nás nenapadajú. Hody na obranu, ktoré sú napr. vo Warhammeri 40k sa mi vždy veľmi páčili, takže ich pôvod je



Niekoľko protivníkov

Modré príšery

Bojová schopnosť: 4
Nebojová schopnosť: 7

Zelení bastardi

Bojová schopnosť: 5
Nebojová schopnosť: 3

Vyššia inteligencia

Bojová schopnosť: 2
Nebojová schopnosť: 11

Skalné netvory

Bojová schopnosť: 9
Nebojová schopnosť: 1

Morské príšery

Bojová schopnosť: 7
Nebojová schopnosť: 5

Škrtiaci prieveň

Bojová schopnosť: 6
Nebojová schopnosť: 4

*A kde je uvítacia kape-
la? Sme opäť doma!
Lenže dnes tu sme na
pracovnej návšteve.*

3:16

Medzhviezdny masaker

© George Hutton 2005

18

zrejme odtiaľ. Zbrane sú asi tiež inšpirované Warhammerom a všetkými podobnými sci-fi hrami.

Nie je to jadrová fyzika, ale páči sa mi ten štýl.

Poznámky k tvorbe

Pravidlá vznikli ako príspevok do druhého ročníka súťaže Ronnies. Zo slov „vesmír / kozmos“, „sféra / guľa“, „bolesť“ a „boj“ bolo treba vybrať dve.

Zvolil som si „vesmír“ a „boj“.

Samotný koncept celej súťaže sa mi veľmi páči. Jednoducho ma prinútil venovať celých 24 hodín tvorbe hry a dať ju na svetlo sveta. Opäť veľká vďaka Ronovi Edwardsovi a ostatným účastníkom. A to nielen tým, ktorí tvorili hry, ale aj tým, ktorí sa zúčastňujú diskusie na <http://www.indie-rpgs.com>.

Pôvodne som mal v úmysle urobiť hru na boha s použitím slov „vesmír / kozmos“ a „boj“. Chcel som tam dať politiku a vyjednávanie a veľké finále, v ktorom bol niekto zvolený na Najvyššiu mocnosť Vesmíru. (Vložte dramatický akord.) Malo to dokonca byť navrhnuté ako sada papierov zviazaných stužkou v štýle diplomatických materiálov.

Napriek tomu, že tento prvotný nápad znel úžasne, v skutočnosti mi prišiel slabý a miestami nedotiahnutý. Uvedomil som si, že niečo, čo vychádza zo začiatkov môjho hrania. Niečo, čo by sa mi naozaj páčilo hrať alebo niečo, čo som už kedysi hral a veľmi sa mi to páčilo.

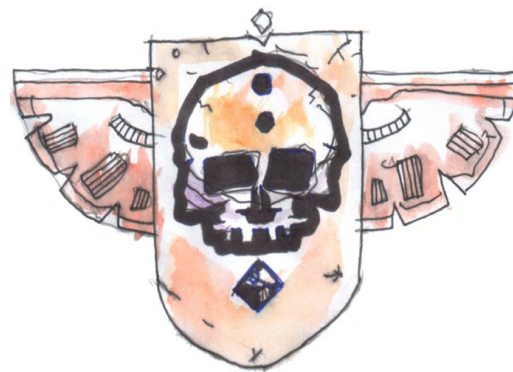
Kedysi dávno som poznal chlapíka, ktorý hral hru podľa pravidiel *Traveller 2300*. Tá hra bola dotiahnutá do extrému a primitívne a zbytočne násilná. Pôvodné idey nikdy nedoťahoval do logických dôsledkov, ale to nebol človek, ktorý by veľmi vedel využívať idey. Práve naopak, súboje boli to, v čom sa vyzíval. Čiže inšpirácia patrí hlavne Kizovi a jeho Dobyvateľom svetov. Elite elity elity, ako zvykol vravievať.

Do toho pridajte fakt, že som vždy chcel hrať sci-fi hru, kde len cestujete vesmírom a nakopávate zadky všetkému, čo stretnete. To spôsobilo, že zo súťažných slov som si vybral práve tie dve, ktoré som spomínal.

Máte to teda tu. Uznávam, že to nie je príliš intelektuálna hra, ale páčilo by sa mi vypíť pár pív a zahrať si povedzme počas jedného roka jednu veľkú kampaň a zistiť, aký veľký počet zabití budem mať na konci.

Uvidíme sa na kozmickej pláži.

Gregor Hutton, Edinburgh, Veľká Británia



*Napísal, ilustroval a vysádzal
Gregor Hutton. Za 24 hodín.*

gregor@gregorhutton.com

Pôvodná verzia bola vysádzaná na Apple Powerbook G4 s použitím Adobe® Indesign® CS.

©2005 Gregor Hutton

*Slovenskú verziu pripravil alef0,
2008.*

*Vysádzané z písma Warnock Pro
a **Serpentine Sans***

3:16
Medzihviezdny masaker

© George Hutton 2005

19