

외계에서 온 거대 거미 - V. 0.3 복고풍 공상 과학 솔로 게임 Pz8

이 게임은 우리가 모두 좋아하는 1950 -1970 년대 SF 소설과 영화에서 영감을 얻었습니다.
어딘가 시골에 떨어진 운석은 거대 거미의 알이었습니다. 당신은 중요 임무를 받은 육군 부대를 지휘합니다. 그것을 물리치고 지구를 구하는 임무를!

○준비물

- 하나 이상의 장난감 거미나 괴수로 쓸만한 장난감
- 플라스틱 병사, 장갑차와 탱크 1/300 스케일
- 하나의 육면체 주사위(D6). D3을 요구할 경우 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3 으로 바꾸어 적용합니다.
- 인치 또는 2,5cm 세그먼트로 표시된 눈금자
- 임의의 방향을 지정하기 위한 scatter dice(화살표 표시 네개, 조준 표시 둘이 각각 있는 주사위. 그냥 주사위로 대응하면 1과 6을 다시굴림, 2를 왼쪽, 3을 오른쪽, 4를 앞, 6을 뒤라고 인식하면 됩니다)
- 혹은 회전판이나 롤렛, 바닥에 놓힌 병을 돌려 멈춘 방향 보기 같은 임의의 방향을 결정할 다른 수단.
- 플레이할 공간 (60x60cm 이상) 과 지형지물 (언덕, 숲, 주택)

○게임 설정

임의의 반응 테이블로 제어되는 하나 이상의 거대 거미에 대항해 다른 플레이어와, 혹은 혼자서 게임을 플레이 할 수 있습니다.
플레이 공간에 한 마리의 거미 또는 그 이상을 중간에 놓습니다. 병력 구성을 위해 쏘 포인트는 거대 거미 한마리 당 최소 12 점-최대 1 점으로 이를 고려해 병력배치를 하십시오 (병력표 참조).
기본 게임 목적은 거미를 무찌르는 것입니다. 상상력을 사용하여 다음과 같은 추가 상황을 구성해 보십시오- 실행할 목표 , 겁에 질려 도망치는 민간인 방어. - 다른 병력 유형, 슈퍼 무기, 영웅 등- 다른 괴물, 외계인, 좀비 등

○게임 시스템

게임 턴은 3 단계로 이루어집니다 :

- a) 인간병력이 움직이거나 공격한다.
- b) 거미가 반응한다.
- c) 인간 병력의 사기 체크를 위한 주사위 굴림
- d) 거미의 재생을 위한 주사위 굴림

●인간병력

보병-이동: 1D3 인치, 사거리: 6 인치 / 2 포인트

기관포 장갑차-이동: 1 D6 + 2 인치, 사거리 : 6 인치 / 4 포인트

대포 장착 탱크-이동: 1 D6, 사거리 : 12 인치 / 6 포인트

한 종류의 보병 (보병, 장갑차, 탱크)은 모두 함께 움직일 수 있습니다 (거리를 두고 한 번 주사위

굴림) 또는 별도 팀 (각 개체별로 주사위 굴림)으로 이동할 수 있습니다.

공격은 이동 이전, 이후에 할 수 있습니다. 장갑차와 탱크는 공격시 1D6이 아니라 1D3을 굴립니다.

목표인 거대 거미가 시야에 있어야 합니다.

각 기본 공격에 대해 1 D6의 데미지 굴림을 하고, 기관포 또는 대포가 있으면 1을 더합니다.

결과적으로 5-6이 나온 경우 거미는 상처를 입습니다. 공격당한 거리가 절반 이상을 넘어갈 경우 6이 나와야 합니다.

거미가 상처를 4개 입은 상태에서 상처를 추가로 입을 때마다 1 D6 주사위 굴림을 하여 5,6이 나오게 된다면, 거대 거미는 죽습니다 ... 평!

●거대 거미

1 D6을 굴리고 반응 테이블대로 움직이십시오

0, 그 이하 : 아무것도 하지 않음

1 :가장 가까운 인간병력으로부터 1D3 인치 멀어지는 이동

2 :가장 가까운 인간병력으로부터 1D6 인치 멀어지는 이동

3 :임의의 방향으로 1D3인치 이동

4 :임의의 방향으로 1D6인치 이동

5 :가장 가까운 인간쪽으로 1D3인치 이동

6 :가장 가까운 인간쪽으로 1D6인치 이동

7, 그 이상 :가장 가까운 6인치 거리 내

인간병력에게 거미줄 발사 . 만일 아무도 없다면 다시 굴리십시오.

거대 거미가 입은 상처 하나당 -1 감소(최대 -3)
거대 거미의 6인치 내 모든 인간병력 유닛들 하나당 +1 추가

이 단계에서 거대거미가 접촉하거나 거미줄이 명중한 보병과 장갑차는 바로 사망하지만 탱크는 버텨냅니다. 1 D6을 굴려서 5,6이면 버텨내고, 그렇지 않으면 격파됩니다.

거대거미가 플레이 공간 너머로 빠져 나가면, 도주에 성공한 것으로 임무가 실패하게 됩니다.

●인간 병력의 사기

턴 동안 인간 병력 유닛이 살해 되었다면 다른 모든 유닛은 1D6을 각각 굴려야합니다

인간 병력유닛이 턴 동안 죽은 경우 플레이어들은 1D6 을 굴려서 4-6이 나온다면 무사하지만 그렇지 않으면 겁에 질려서 거대 거미의 반대 방향으로 한 번의 도주(보병의 경우 3인치, 탱크의 경우 6인치, 장갑차의 경우 8 인치)을 해야한다. 다음 턴에서 사기 테스트를 무사히 통과할 때까지 겁에 질린 유닛들은 거대 거미에서 계속 도주하지만(유형에 따라 거리만큼 굴림). 플레이 공간을 넘어가게 된다면 되돌아올 수 있습니다.

●거대 거미 재생

1D6을 굴려서 5,6이 나온다면 거대 거미가 입은 상처를 하나 재생합니다.