



D. VINCENT BAKER
APOCALYPSE
WORLD

APOCALYPSE WORLD



ARGENT LEGION EDITION

Apocalypse World

Podręcznik Mistrza Ceremonii

©2k+10 D. Vincent Baker
wszystkie prawa zastrzeżone

Ilustracje: D. Vincent Baker, na podstawie zdjęć
z serwisów Dreamstime oraz iStockPhoto

Zdjęcie z okładki: Ivan Bliznetsov, Dreamstime

Podręcznik opracował D. Vincent Baker

Puste strony są zamierzone

a l u m p l e y g a m e

dla Meguey
reszta z was po prostu ma farta

Edycja polska:

Kierownik projektu: Adrian Sprysak

Przetłumaczyli: Dawid Dorynek i Łukasz Tor-Garczewski
na podstawie tekstu Macieja Sabata

Zredagowała: Aleksandra Sontowska

Złożyła: Karina Graj

Pomogli: Juliusz Doboszewski, Tomasz Filip, Marcin Zaród,
Claudia Cangini i wydawnictwo Narrattiva

ISBN 978-83-937982-0-9

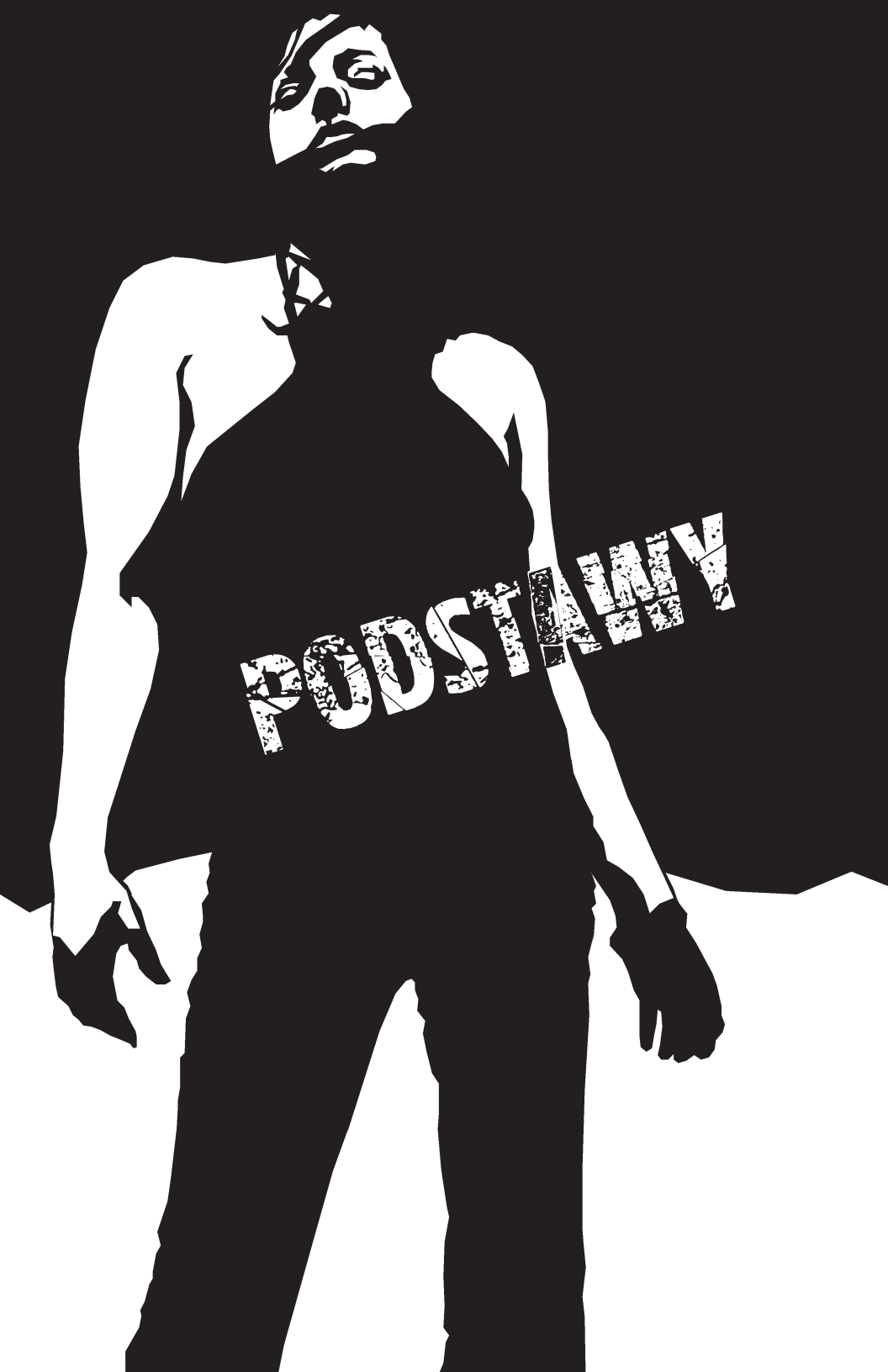
© Argent Mark Ventures, Łukasz Garczewski, Poznań, 2013

D. VINCENT BAKER
APOCALYPSE WORLD

**PODRECZNIK
MISTRZA CEREMONII**

SPIS TREŚCI

PODSTAWY	Podstawy ...	5
	Postacie ...	19
	Tworzenie postaci ...	95
MC	Mistrz Ceremonii ...	107
PRZYGOTOWANIE	Pierwsza sesja ...	123
	Fronty ...	135
ZASADY GRY	Efekt kuli śnieżnej ...	151
	Rany i leczenie ...	159
	Rozwój ...	177
W SZCZEGÓŁACH	Podstawowe ruchy ...	189
	Ruchy postaci ...	213
	Sprzęt postaci ...	235
WIĘCEJ	Wyższa szkoła jazdy ...	265
	Ludografia ...	285
	Indeksy ...	293



PODSTAWA



ŚWIAT APOKALIPSY

Nikt nie pamięta już jak ani dlaczego. Pewnie nikt nigdy nie wiedział. Najstarsi z tych, którzy przeżyli, mają ledwie pojedyncze wspomnienia z dzieciństwa: płonące miasta, fala chaosu ogarniająca całe społeczeństwo i prowadząca je do upadku; uciekające w panice rodziny, dziwaczne noce, podczas których żarzące się o północy niebo było niczym krwawe południe.

Dziś świat nie jest taki jak dawniej. Rozejrzyj się: zdecydowanie, zupełnie nie jest taki sam. A kiedy zamkniesz oczy i otworzysz swój mózg: coś jest nie tak. Coś wyje, wszechobecne, tuż na granicy zmysłów, pełne nienawiści i wściekłości. Przed tym, przed psychicznym wirem, nikt z nas nie może się ukryć.



ANIOL

Leżysz w piachu Świata Apokalipsy, z flakami na wierzchu. O czyją pomoc się modlisz? Bogów? Dawno odeszli. Twoich przyjaciół? To same dupki, inaczej nie leżałbyś teraz tutaj. A może chcesz do mamusi? Jest kochana, ale nie wpakuje ci flaków z powrotem do brzucha. Modlisz się o kogoś, obojętnie kogo, z igłą, nitką i sześciopakiem morfiny. A kiedy wreszcie się zjawi, zdaje się być aniołem.

CHOPPER

Świat Apokalipsy to niedobór wszystkiego, wiesz jak jest. Za mało zdrowej żywności, za mało czystej wody, za mało bezpieczeństwa, za mało światła, za mało elektryczności, za mało dzieci, za mało nadziei.

Na szczęście po złotej erze zostały nam dwie rzeczy: mnóstwo benzyny, mnóstwo amunicji. Wygląda na to, że pierdolone gnoje nie potrzebowali ich tak bardzo, jak zakładali.

Więc, chopper, zapraszam. Wystarczy dla ciebie.



EGZEKUTOR

Świat Apokalipsy jest podły, ohydny i pełen przemocy. Prawo i społeczeństwo upadły. Twoje jest tylko to, co jesteś w stanie utrzymać. Nie ma spokoju. Nic nie jest trwałe. Pewne jest tylko to, że tego, co zdołasz cał po calu wyrwać z betonu i brudu, musisz potem bronić mordem i krwią.

Czasami oczywisty ruch jest tym właściwym.



GUBERNATOR

W Świecie Apokalipsy nie istnieje rząd ani zorganizowane społeczeństwo. W złotej erze legend prawdziwi gubernatorzy władali całymi kontynentami, a ich wojny, zamiast po drugiej stronie spalonych ziem, toczone były na drugim końcu świata, kiedyś ich armie liczyły setki tysięcy, ba! – mieli nawet pierdolone *okręty*, którymi wozili swoje pierdolone *samoloty*! A dziś byle kto z bandą egzekutorów i betonowym schronem może nazywać siebie gubernatorem. Pewnie coś o tym wiesz.

GURU

Teraz powinno być już jasne jak słońce, że bogowie opuścili Świat Apokalipsy. Może w złotej erze, z tym ich jednym narodem i bogiem nad nim, w którym pokładali nadzieję, może wtedy bogowie istnieli. Nie mam cholernego pojęcia. Wiem tyle, że co było, nie wróci.

Myślę sobie, że kiedy ci wszyscy pojebani guru mówią o „bogach”, mają na myśli mentalny wyziew, pozostałość po eksplozji psychicznej nienawiści i desperacji, z którego narodził się Świat Apokalipsy. To właśnie *prawdziwy* bóg naszych czasów, przyjaciele.



KIEROWCA

Wraz z nadejściem apokalipsy nastąpił rozpad infrastruktury złotej ery. Drogi wyrzuszyły się i popękały. Potrząskane autostrady przestały łączyć ze sobą miasta, które po odcięciu życiodajnej pepowiny wrzały niczym zmiażdżone mrowiska. Potem płonęły. A w końcu upadły.

Nieliczni nadal pamiętają tamte dni: horyzont czerwony od ognia płonącej cywilizacji, blask zagłady, który przyćmił księżyc i gwiazdy, oraz dym zakrywający słońce.

W Świecie Apokalipsy horyzont jest czarny. I nie prowadzi do niego żadna z dróg.



MUZA

Nawet w plugawym Świecie Apokalipsy istnieje jedzenie, które nie wyśle cię na tamten świat, muzyka, która nie jest śmiechem hien, myśli pozbawione lęku, ciała, które nie są mięsem, seks inny niż parzenie się w rui, taniec, który jest prawdziwy. Jest coś jeszcze prócz smrodu, dymu, wściekłości i krwi.

Piękno w tym szkaradnym świecie jest domeną muz. Zechcą się z tobą podzielić? Co im zaofe-rujesz?



OPERATOR

W Świecie Apokalipsy musisz pracować z tym, co masz pod ręką, prawda? Z jednej strony masz Dremmera i Wora, łowcę niewolników i jego cholerną prawą rękę, którzy prowadzą najazdy ze swojej twierdzy z betonu i stali. Kilka mil dalej zżerani przez choroby rzeczni ludzie płyną na swych barkach w dół i w górę trującej rzeki. Trochę dalej natrafisz na Latarnię: grupę mężczyzn i kobiet ze zdziwaczałego kultu głodu, którzy zabarykadowali się niedaleko spalonych ruin.

A ty chcesz żyć po swojemu i mieć trochę wolności – musisz jednak pracować z tym, co masz. I, cholera, nie wygląda to różowo.

PSYCHOL

Psychole są najbardziej popierdolonymi psychicznymi mózgojebami w Świecie Apokalipsy. Kontrolujący umysły, władcy marionetek; czarne serca, martwe dusze, puste oczy. Zza granicy zmysłów wpatrują się w ciebie i szepczą ci wprost do mózgu. Zacisną soczewki na twoich oczach i odczytają wszystkie twoje sekrety.

Są tego typu stosownym dodatkiem, bez którego żadna porządna posiadłość nie może się obejść.





TEKNIK

Jest jedna rzecz, na którą zawsze można liczyć w Świecie Apokalipsy: wszystko się psuje.

ŻYLETA

Nawet w tak niebezpiecznym miejscu jak Świat Apokalipsy, żylety są, cóż. Powinieneś spuścić wzrok i ominąć je, ale nie jesteś w stanie. Są niczym nęcące błękitne iskry, prawda? Pomylisz zapatrzenie się w nie z miłością, podejdziesz zbyt blisko, i nagle czujesz moc zylionów wolt, a twoje skrzydła płoną niczym papier.

Niebezpieczne.



PODSTAWY

PRZED GRĄ

Zbierz przynajmniej 3 graczy lub graczkę, wliczając w tym także siebie. Wspólnie ustalcie, które z was będzie Mistrzem Ceremonii. Ponieważ trzymasz właśnie w rękach Podręcznik Mistrza Ceremonii, od tego momentu będę zwracał się bezpośrednio do MC, czyli do ciebie.

Pamiętaj, że gra może zająć wam trochę czasu (minimum kilka sesji), nim dobrze się rozkręci. Ustal ze swoimi przyjaciółmi takie terminy spotkań, które będą pasowały wam wszystkim. Według mnie minimum to 6 sesji, a gra może trwać jeszcze dłużej.

Wydrukuj i rozłóż na stole wszystkie karty postaci, po jednej każdego rodzaju. Rozdaj je graczom i graczkom. Niech każde z nich wybierze sobie jedną, żadna karta nie może się powtarzać.

Wydrukuj również materiały dla siebie: kartę pierwszej sesji oraz kartę MC. Na wszelki wypadek możesz też wydrukować kartę frontów, ale nie będzie ci ona jeszcze potrzebna. Z frontów będziesz korzystać do przygotowania drugiej i kolejnych sesji (myśl o nich w stylu: „Walczę na trzech frontach! Mam przejebane!”).

Będą ci potrzebne także czyste kartki papieru, ołówki oraz kilka kostek sześciościennych (co najmniej dwie).

ROZMOWA

Zapewne już to wiesz: rozgrywka w grach fabularnych jest rozmową. Ty i pozostali gracze przerzucacie się kolejnymi wypowiedziami na temat fikcyjnych postaci żyjących w fikcyjnym świecie. Tak jak w przypadku każdej innej rozmowy mówicie na zmianę, ale nie do końca na zmianę, prawda? Czasami wchodzić sobie w słowo, przerywacie, budujecie na cudzych pomysłach lub przejmujecie rozmowę. No i w porządku.

Wszystkie zasady w tej książce służą jednemu: ustalają zasady rozmowy. Określone wypowiedzi uruchamiają działanie zasad, które nakładają ograniczenia na to, co można w danej sytuacji odpowiedzieć. Rozsądne, prawda?

RUCHY I KOŚCI

Ruchy są właśnie tym, co uruchamia działanie tych zasad.

Na każdej z kart postaci jest lista podstawowych ruchów oraz ruchów specjalnych, unikalnych dla postaci. Warto zaznaczyć, że do tworzonych przez siebie frontów również mogą być przypisane ruchy. Gdy gracz deklaruje, że jego postać robi coś, co jest opisane jako ruch, wtedy i tylko wtedy rzuca kośćmi – nie rzuca w żadnej innej sytuacji.

Podstawowa zasada korzystania z ruchów jest taka: **żeby to zrobić, zrób to**. Żeby był to ruch i gracz mógł rzucić kostkami, postać musi zrobić to, co liczy się jako ruch; gdy postać robi coś, co liczy się jako ruch, to właśnie jest ruch, a gracz rzuca kostkami.

Przeważnie to oczywiste: „Cholera, chyba najlepiej będzie, gdy się stąd wyczołgam. Staram się trzymać głowę nisko. Działam pod presją, prawda?”. „Zgadza się”. Są jednak dwie sytuacje, na które jako MC będziesz musiał zwracać baczniejszą uwagę podczas gry.

Pierwsza to sytuacja, gdy gracz deklaruje ci tylko to, że używa danego ruchu, a postać nie wykonuje odpowiedniej akcji. Na przykład: „No to grozę przemocą temu gościowi”. Odpowiedz na to: „Spoko, co robisz?”. „Przejmuję siłą radiostację”. „Spoko, co robisz?”. „Chcę go uwieść”. „Spoko, co robisz?”.

Druga to sytuacja, gdy gracz deklaruje, że jego postać robi coś, co liczy się jako ruch, ale tego nie zauważa lub nie chce wykonywać ruchu. Na przykład: „Chcę przejść, odpycham go”. Odpowiedz na to: „Spoko, czyli grozisz przemocą?”. „Wydymam wargi i mówię: »Myślałem, że mnie lubisz...«”. „Spoko, manipulujesz nim?”. „Wciskam się w przestrzeń między ścianę a traktor tak, żeby mnie nie zauważyli”. „Spoko, działał pod presją, zgadza się?”.

Pytania nie służą do tego, aby dać graczowi okazję do wycofania się z rzutu. Pytasz, żeby dać mu szansę na korektę działania jego postaci, jeśli rzeczywiście nie chciał skorzystać z danego ruchu. „Spoko, czyli grozisz przemocą?”. Właściwa odpowiedź gracza: „Nie, nie, jeśli facet naprawdę blokuje to wejście, luz. Poszukam sobie innego”. Niewłaściwa odpowiedź gracza: „No nie, po prostu odpycham go, żeby zszedł mi z drogi. Nie chcę na to rzucać”. Pamiętaj o podstawowej zasadzie korzystania z ruchów: **żeby to zrobić, zrób to**. I rzuć na to.

Super. Przejrzyj teraz listę ruchów. Każdemu ruchowi przypisana jest cecha, którą gracz powinien dodać do swojego rzutu. Rzuć+cecha oznacza, że gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wyniki i dodaje

wskazaną cechę. Suma równa lub mniejsza niż 6 oznacza porażkę. Jeśli jest równa lub większa niż 7, działanie kończy się sukcesem. Wynik 7–9 to słaby sukces, 10+ to pełny sukces.

We wszystkich opisach ruchów znajdziesz informację, co się stanie, gdy osiągniesz sukces, czy to 7–9, czy 10+. Niektóre mówią także, co się stanie w przypadku porażki. Postępuj zgodnie z opisem. Co do pozostałych: na razie powiedz swoim graczom: „w przypadku porażki, to ja powiem wam, co się stanie”. Jeśli chcesz, możesz rozwiązać wszelkie wątpliwości, dodając: „...I z pewnością to się wam nie spodoba”.

W podręczniku natkniesz się także na zapis w stylu: „dostajesz +1/-1 do następnego rzutu” – to oznacza, że musisz dodać lub odjąć 1 od wyniku następnego rzutu. Zapis „dostajesz +1/-1 do wszystkich następnych rzutów” oznacza, że od tej chwili, będziesz musiał dodawać lub odejmować 1 od wyniku każdego następnego rzutu, dopóki nie zostanie spełniony określony warunek.

Każda z postaci posiada specjalny ruch, który uruchamia się, gdy uprawia ona z kimś seks. W przypadku większości postaci ruchy specjalne aktywują się tylko wtedy, gdy postacie uprawiają seks z postacią innego gracza, a nie z kimkolwiek, ale dla niektórych ktokolwiek wystarczy.

Zobacz pełne opisy ruchów: podstawowe ruchy (strona 189) oraz ruchy postaci (strona 213).

CECHY

Oto one:

- **Spokój** to: spokój pod presją, rozsądek, jasność rozumowania, opanowanie, wyrachowanie, zimna krew.

- **Hart** to: hart ducha, bezwzględność, brutalność, agresja, silna wola, okrucieństwo, siła fizyczna i emocjonalna stabilność.

- **Urok** to: urok osobisty, wdzięk, atrakcyjność, subtelność, elegancja, seksapil, piękno, inspirowanie innych, rozpalać zmysłów.

- **Spryt** to: bystrość, pomysłowość, czujność, mądrość, wnikliwość, wykształcenie, talent, wykształcenie.

- **Dziw** to: dziwaczność, zdolności parapsychiczne, geniusz, niesamowitość, szczęście, odmienność, zdolności prorocze, obłąkanie.

- **Hx** oznacza historię (tak jak Rx oznacza receptę, a Dx diagnozę), szczególnie wspólną przeszłość i to, jak dobrze jedna postać zna drugą. Nie chodzi o to, jak bardzo postacie się lubią, chodzi o to, jak dobrze twoja postać zna inne. W dodatku historia jest asymetryczna: moja postać może znać twoją bardzo dobrze, powiedzmy na Hx+2, twoja natomiast może znać moją bardzo słabo, powiedzmy na Hx-1.

Maksymalna wartość dowolnej cechy to +3, minimalna to -3. Większość cech będzie wynosiła od -1 do +2.

Sposób zapisu: spokój-2 oznacza, że twój spokój wynosi -2; dziw=0 oznacza, że twój dziw wynosi 0; Hx+1 oznacza, że twoja Hx (z inną postacią) wynosi +1. Niektóre zasady nakazują zmodyfikowanie twoich cech. W takiej sytuacji modyfikator pojawia się przed nazwą cechy: +1spokój oznacza, że dodajesz 1 do spokoju; -2dziw oznacza, że odejmujesz 2 od dziwu.

Każdy gracz musi wyróżnić dwie cechy swojej postaci: jedną wybraną przez innego gracza oraz jedną wybraną przez MC. Rozwój postaci zależeć będzie od tych dwóch wyróżnionych cech. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale o tworzeniu postaci, s. 104, oraz w rozdziale o rozwoju postaci, s. 177.

○	SPOKÓJ	działaj pod presją - s. 86
○	HART	przejmij siłą, zagroź przemocą - s. 86
○	UROK	uwieź lub zmanipuluj - s. 87
○	SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę - s. 87
○	DZIW	otwórz swój mózg - s. 88
	HX	pomóż, przeszkodź, koniec sesji s. 88

SPRZĘT I INNY SZAJŚ

Każdy rodzaj postaci ma przypisany określony zestaw sprzętu i innego szajśu, wliczając w to posiadłości, gangi, fuchy, wyznawców, ekipy, warsztaty, broń i specjalistyczne wyposażenie.

MOTOCYKL, GANG I SPRZĘT

Większość przedmiotów, sprzętu i innego szajśu jest opisana zestawem etykiet, na przykład: *magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)* lub *wyznawcy (fortuna+2, nadwyżka: 1-barter, przepowiednia, potrzeba: osąd, bestialstwo)*. Etykiety działają na jeden z 3 sposobów. Niektóre z nich są czysto mechaniczne, na przykład: *3-rany, fortuna+2, nadwyżka* oraz *potrzeba*. Niektóre określają okoliczności, w których dana rzecz może być użyteczna, na przykład *bliski* oraz *przeładowanie*. Inne z kolei informują ciebie, czyli MC, co należy mówić, gdy jakaś postać używa danej rzeczy, na przykład *głośny, 1-barter, przepowiednia, osąd* oraz *bestialstwo*.

Pełne opisy w rozdziale o sprzęcie, s. 233.

RANY I LECZENIE

Gdy postać zostaje ranna, gracz zaznacza segmenty na zegarze obrażeń. Zaznacz jeden pełny segment na zegarze za każdą 1-ranę, zaczynając od segmentu 12:00 do 3:00.

Rany przed 6:00 z czasem leczą się same. Rany po 9:00 pogarszają się z czasem, chyba że stan zdrowia postaci zostanie ustabilizowany. Jeśli gracz zakreśli segment od 11:00 do 12:00, oznacza to, że postać jest martwa, ale wciąż może zostać przywrócona do życia. Jeszcze jedna rana i postać umiera na serio.

Zwykle gdy postać otrzymuje rany, są one równe parametrom obrażeń danej broni, ataku lub okoliczności minus wartość pancerza. Nazywa się to *standardowymi ranami*.

Czasami gracz może zaznaczyć ułomność, zamiast dostać rany. Ułomności są permanentne.

Anioły specjalizują się w leczeniu ran i stabilizowaniu stanu zdrowia postaci.

Pełne zasady znajdziesz w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 159.

zegar obrażeń



○
wstrząśnięty
-1spokój

○
okaleczony
-1hart

○
oszczędzony
-1urok

○
rozbity
-1spryt

ROZWÓJ POSTACI

doświadczenie (s. 25) ○ ○ ○ ○ ➤>rozwiniecie

Gracz zaznacza doświadczenie – zamalowuje jeden bąbelek doświadczenia na swojej karcie – w trzech przypadkach. Po pierwsze, gdy rzuci na jedną z dwóch wyróżnionych wcześniej cech. Po drugie, gdy wartość Hx z inną postacią dojdzie do +4 lub -4. Po trzecie, gdy nakazuje tak treść ruchu.

Gdy gracz zamaluje piąty bąbelek, musi rozwinąć swoją postać. Na każdej karcie znajdują się zasady rozwoju danej postaci: gracz może wybrać kolejne ruchy, czasami wziąć gang lub posiadłość, rozwinąć swoje cechy, takie rzeczy. Po rozwinięciu postaci gracz wymazuje zamalowane bąbelki i cała zabawa ze zdobywaniem doświadczenia zaczyna się od początku.

Gdy postać gracza rozwinie się łącznie 5 razy, ty, MC udostępnisz graczowi nowe, niedostępne wcześniej, opcje rozwoju. Szczegóły: nieznaną przyszłość w rozdziale o rozwoju (s. 182).

DLACZEGO GRAĆ

Po pierwsze: ponieważ postacie są zajebiste.

Po drugie: ponieważ zajebiste postacie będą jeszcze bardziej zajebiste, kiedy zestawić je razem. Kochankowie, rywale, przyjaciele, wrogowie, krew i seks – to świetna sprawa.

Po trzecie: ponieważ te postacie wspólnie stawiają czoła niebezpiecznemu światu. Chcą wykroić dla siebie z brudu i przemocy kawałek miejsca, które da im nadzieję i wolność, i będą chciały je utrzymać. Myślisz, że im się uda? Co będą musiały zrobić, żeby przetrwać? Czy są wystarczająco zdecydowane, wystarczająco twarde, wystarczająco silne i przygotowane?

Po czwarte: ponieważ działają wspólnie, jasne, ale są zdesperowane i działają pod ogromną presją. A jeśli nie wystarczy zasobów (a kiedy starczało?), kto sprzymierzy się z kim i przeciwko komu? Komu ufasz? Komu należy ufać? I co, jeśli się mylisz?

Po piątą: ponieważ z tym światem coś jest naprawdę, naprawdę nie tak, i sam nie wiem co. Świat nie zawsze był taki jak teraz, brutalny i zniszczony. Nie od zawsze psychiczny wir wyje tuż

na granicy percepcji, czekając tylko aż otworzysz swój mózg, by się do niego wdrzeć. Kto spierdolił ten świat i jak? Czy można to odwrócić? Czy jest szansa na zmianę? Jeśli ktokolwiek może odkryć odpowiedzi na te pytania, to tylko wy i wasze postacie.

Oto dlaczego.



POSTACIE



Wprowadzenie

ANIOŁ

Leżysz w piachu Świata Apokalipsy, z flakami na wierzchu. O czyją pomoc się modlisz? Bogów? Dawno odeszli. Twoich przyjaciół? To same dupki, inaczej nie leżałbyś teraz tutaj. A może chcesz do mamusi? Jest kochana, ale nie wpakuje ci flaków z powrotem do brzucha. Modlisz się o kogoś, obojętnie kogo, z igłą, nitką i sześciopakiem morfiny. A kiedy wreszcie się zjawi, zdaje się być aniołem.

TWORZENIE ANIOŁA

Aby stworzyć swojego anioła, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di lub Dez.

Doc, Rdzeń, Wózek, Buzz, Klucz, Gabe, Biz, Bish, Lina, Cal, Chwyt lub Kręgarz.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawni.

Ubiór: roboczy, codzienny plus roboczy, łachmany plus roboczy

Twarz: przyjazna, kwadratowa, surowa, wychudzona, ładna, radosna.

IMIĘ -
WYGLĄD

wy
róż
nie
nia

CECHY - RUCHY - RANY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działał pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>



RUCHY ANIOŁA

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 24

SPRZĘT I APTECZKA

Doświadczenie (s. 25) >>>rozwiniecie

HX pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

ANIOŁ

Oczy: rozbiegane, surowe, zatroskane, bystre, śmiejące się, szczere.

Ciało: krępe, tęgie, chude, potężne, smukłe, krzepkie.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart=0 Urok+1 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój+1 Hart+1 Urok=0 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój-1 Hart+1 Urok=0 Spryt+2 Dziw+1
- Spokój+2 Hart=0 Urok-1 Spryt+2 Dziw-1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY ANIOŁA

Wybierz 2:

Szósty zmysł: gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.

Własna klinika: posiadasz własny szpital, warsztat wyposażony w aparaturę do podtrzymywania życia, laboratorium chemiczne oraz dwuosobowy personel (ekipa) (Shigusa i Mox, pasuje?). W klinice możesz pracować nad pacjentami tak, jak tektnik pracuje nad technologią (por.).

Zawodowe współczucie: gdy pomagasz komuś, kto wykonuje rzut, możesz rzucić+spryt zamiast rzucać+Hx.

Anioł bitwy: kiedy opiekujesz się ludźmi i nie walczysz, dostajesz +1pancerza.

Uzdrowiający dotyk: gdy nakładasz ręce na ciało rannej osoby i otwierasz na nią swój mózg, rzuć+dziw. Na 10+ leczysz 1 segment. Na 7–9 również leczysz 1 segment, ale działasz pod presją ze strony mózgu swojego pacjenta. W przypadku porażki: po pierwsze, nie leczysz tej osoby. Po drugie, otwierasz swój mózg i mózg pacjenta na działanie psychicznego wiru, bez żadnego przygotowania ani ochrony. Dla twojej postaci oraz dla pacjenta (jeśli jest to postać innego gracza) liczy się to jak porażka w rzucie na otwarcie mózgu. Jeśli pacjentem jest postać MC, to MC decyduje, co się z nią stanie.

Naznaczony przez śmierć: jeśli pacjent będący pod twoją opieką umrze, dostajesz +1dziw (max. +3).

SPRZĘT

Dostajesz:

- apteczkę anioła
- 1 małą, praktyczną broń
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

Mała, praktyczna broń (wybierz 1):

- rewolwer kalibru .38 (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)

- duży nóż (2-rany, ramię)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- paralizator (o-rana, ramię, przeładowanie)

APTECZKA ANIOŁA

W apteczce anioła mieści się naprawdę sporo różnego śmiecia: nożyczki, szmaty, taśmy, strzykawki, zaciski, foliowe rękawiczki, okłady, tampony, spirytus, opaska iniekcyjna i spowalniacz ciśnienia krwi, pojemniki ze sztuczną krwią, tubka taśmy tkankowej, stabilizatory kości i nakłuwacze, narkoinfuzory, chemoinfuzory, narkotyki (tabletki uspokajające) w sporych ilościach oraz defibrylator z zestawem samoprzylepnych elektrod, jeśli będzie naprawdę źle. Apteczka anioła spokojnie wypełnia cały bagażnik samochodu. Kiedy używasz apteczki, zmniejsz jej zasobność; możesz wydać 0–3 zasobów apteczki na jedno jej użycie. Możesz uzupełnić zasoby apteczki, płacąc 1-barter za 2-zasoby, jeśli okoliczności pozwolą ci nabyć materiały medyczne.

Początkowa zawartość apteczki to 6-zasobów.

Gdy używasz apteczki anioła do ustabilizowania i wyleczenia kogoś na 9:00 i dalej, rzuć+wydane zasoby apteczki. W przypadku sukcesu pacjent został ustabilizowany i leczy się do 6:00, ale MC wybiera jedną (na 10+) lub dwie (na 7–9) opcje z listy:

- *pacjent musi zostać unieruchomiony, zanim będzie można go przenieść;*
- *mimo narkozy pacjent rzuca się i opiera, działasz pod presją;*
- *przez następne 24 godziny pacjent będzie tracił co chwilę przytomność;*
- *stabilizacja zużyła więcej zasobów niż planowano, wydaj 1-zasób apteczki dodatkowo;*
- *pacjent będzie przykuty do łóżka co najmniej tydzień;*
- *pacjent wymaga ciągłego monitorowania i opieki przez następne 36 godzin.*

W przypadku porażki pacjent dostaje 1-ranę.

Gdy używasz apteczki, żeby przyspieszyć zdrowienie kogoś na 3:00 lub 6:00: nie rzucaj kośćmi. Pacjent wybiera: spędzi 4 dni (w przypadku ran z 3:00) lub 1 tydzień (w przypadku ran z 6:00), naszprycowany uspokajaczami, nieruchomy (ale za to bardzo radosny) albo cierpi jak wszyscy inni.

Gdy używasz apteczki, żeby przywrócić kogoś do życia (na 12:00, nie dalej), rzuć+wydane zasoby apteczki. Na 10+ pacjent wraca

24 - APOCALYPSE WORLD

na 10:00. Na 7-9 pacjent wraca na 11:00. W przypadku porażki zrobiłeś co w twojej mocy, ale pacjent nadal jest martwy.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to. Zanonuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalacie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1, 2 albo wszystkie 3 opcje wobec postaci:

- Jedna z nich była kiedyś w odpowiednim miejscu i we właściwym czasie, dzięki czemu udało ci się uratować czyjeś życie. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich była u twojego boku i widziała wszystko to co ty. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- W oczach jednej z nich dostrzegasz dążenie do samozniszczenia i zagłady. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx-1 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx+1. Można w tobie czytać jak w otwartej księdze.

W turze pozostałych graczy:

- Starasz się nie przywiązywać do innych. Odejmij -1 od wszystkich wartości Hx, które polecą ci zapisać, i zapisz nową wartość przy imionach tych postaci.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH ANIOŁA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, twoja Hx z nią na twojej karcie automatycznie skacze do +3, a jej Hx z tobą na jej karcie automatycznie skacze o +1. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do Hx+1 i jak zawsze zaznacza doświadczenie.

ROZWÓJ ANIOŁA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zazna-

czysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+3)
- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz ruch anioła
- __ dostajesz ruch anioła
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedną skuteczną resuscytację (plus koszt zużytych materiałów), jedną całonocową opiekę nad pacjentem przez tydzień (plus koszt zużytych materiałów), miesięczne zatrudnienie jako dyżurny anioł (plus ewentualnie koszt zużytych materiałów).*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *uzupełnienie dwóch zasobów apteczki anioła; jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tydzień ochrony przez żyłętę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

CHOPPER

Świat Apokalipsy to niedobór wszystkiego, wiesz jak jest. Za mało zdrowej żywności, za mało czystej wody, za mało bezpieczeństwa, za mało światła, za mało elektryczności, za mało dzieci, za mało nadziei.

Na szczęście po złotej erze zostały nam dwie rzeczy: mnóstwo benzyny, mnóstwo amunicji. Wygląda na to, że pierdolone gnoje nie potrzebowali ich tak bardzo, jak zakładali.

Więc, chopper, zapraszam. Wystarczy dla ciebie.

TWORZENIE CHOPPERA

Aby stworzyć swojego choppera, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, motocykl, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Pies, Dominio, T-bone, Fetor, Szatan, Lars, Kula, Kość, Pojeb, Karzeł, Strzelec, Diament, Złotko, Partacz, Luzak, Dziecina, Juck, Młot, Gorzała, Snake Eyes, Pinkie, Garota, Blues.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznacznym, transgresywnym lub niejawnym.
Ubiór: bojowy motocyklisty, szpanerski motocyklisty, zniszczony motocyklisty, motocyklisty w stylu sado-maso.

IMIĘ -

WYGLĄD

wy
róż
nia
nia

CECHY

RUCHY

RANY

RUCHY CHOPPERA

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeżytaj sytuację, przeżytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>



Gdy uprawiasz seks, patrz s. 30

MOTOCYKL, GANG I SPRZĘT

CHOPPER

Doświadczenie (s. 30) >>>rozwiniecie

HX pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

Twarz: ogorzała, kwadratowa, surowa, pociągła, zdefasonowana.
Oczy: wąskie, zmrużone, taksujące, znużone, przyjacielskie.
Ciało: szerokie, smukłe, żylaste, krzepkie, grube.

CECHY

- Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój+1 Hart+2 Urok-1 Spryt+1 Dziw=0
 - Spokój+1 Hart+2 Urok+1 Spryt=0 Dziw-1
 - Spokój+1 Hart+2 Urok=0 Spryt+1 Dziw-1
 - Spokój+2 Hart+2 Urok-1 Spryt=0 Dziw-1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY CHOPPERA

Dostajesz oba:

Przywódca watahy: gdy chcesz narzucić wolę swojemu gangowi, rzuć+hart. Na 10+ wszystkie 3. Na 7–9 wybierz 1:

- *robią to, co im każesz;*
- *dają sobie spokój z robieniem zadamy;*
- *nie musisz karać nikogo z nich dla przykładu.*

W przypadku porażki ktoś z gangu podejmuje zdecydowane działanie, by zastąpić cię w roli przywódcy.

Cholerni złodzieje: gdy nakazujesz członkom swojego gangu przetrząsnąć kieszenie i sakwy w poszukiwaniu czegoś, rzuć+hart. Pamiętaj, że ta rzecz powinna być na tyle mała, aby łatwo można było ją ukryć w kieszeni lub plecaku. Na 10+ wygląda na to, że jeden z was ma przy sobie rzecz, której akurat poszukujesz, lub coś bardzo podobnego. Na 7–9 jeden z was ma coś podobnego. Jeśli szukasz czegoś hi-tech, nawet nie sięgaj po kości. W przypadku porażki któreś z was miało właśnie to coś, ale najwyraźniej jakiś dupek wam to ukradł.

MOTOCYKL

Zalety (wybierz 1 lub 2): szybki, wytrzymały, agresywny, mocno podkręcony, wielki, zwrotny.

Wygląd (wybierz 1 lub 2): opływowy kształt, vintage, mocno odchudzony, rycząca bestia, masywny, muskularny, szpanerski, luksusowy.

Słabości (wybierz 1): wolny, zaniedbany, cholernie dużo pali, drobny, niestabilny, kapryśny, zawodny.

Jeśli z jakiegoś powodu potrzebujesz parametrów swojego motocykla (domyślnie nie potrzebujesz ich), prezentują się one następująco: moc+1, wygląd+1, 1-pancerza, słabość+1.

Oprócz motocykla opisz swój ubiór o wartości 1-pancerza lub 2-pancerza, ty wybierasz. Wybierz też 2 sztuki konkretnej broni:

- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- pistolet maszynowy (2-rany, bliski, obszarowy, głośny)

- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- łom (2-rany, ramię, jatka)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)

GANG

Domyślnie twój gang składa się z około 15 agresywnych sukinsynów wyposażonych w prowizoryczne pancerze, tyle jaką broń i absolutny brak dyscypliny (2-rany, gang, mały, bestialski, 1-pancerza). Wybierz 2:

- Twój gang składa się z około 30 agresywnych sukinsynów. Zmień mały na średni.
- Twój gang jest dobrze uzbrojony. +1rana.
- Twój gang jest dobrze opancerzony. +1pancerza.
- Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń bestialski.
- Twój gang jest koczowniczy: nie potrzebuje stałej bazy, by naprawiać i utrzymywać swoje motocykle w dobrym stanie. Dostaje +mobilny.
- Twój gang jest samowystarczalny, potrafi utrzymać się z najazdów i zbieractwa. Dostaje +bogaty.

Następnie wybierz 1:

- Motocykle twojego gangu są w złym stanie, trzeba o nie ciągle dbać. Słaby punkt: awarie.
- Motocykle twojego gangu są kapryśne i trudne w utrzymaniu. Słaby punkt: uziemienie.
- Twój gang ma luźną strukturę, ludzie przychodzą i odchodzą, kiedy chcą. Słaby punkt: dezercja.
- Twój gang ma poważny dług u kogoś potężnego. Słaby punkt: zobowiązanie.
- Twój gang jest brudny i chorowity. Słaby punkt: choroby.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx+1. Jesteś nieskomplikowaną osobą.

W turze pozostałych graczy:

- Jedna z postaci postawiła się tobie i twoim ludziom. Do wartości podanej przez tego gracza dodaj +1 i zapisz je obok imienia jego postaci na swojej karcie.
- Od wartości Hx podanych przez pozostałych graczy odejmij -1 i zapisz obok imion postaci na swojej karcie. Domyślnie niespecjalnie dbasz o, tych tam, ludzi.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH CHOPPERA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, Hx tej postaci z tobą automatycznie skacze do Hx+3. Prowadzący ją gracz decyduje również, czy twoja Hx z jego postacią zmniejsza się o -1 czy zwiększa o +1.

ROZWÓJ CHOPPERA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1hart (max. hart+3)
- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ wybierz nową opcję dla swojego gangu
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz posiadłość (opisz) oraz **bogactwo**

__ dostajesz ruch z karty innej postaci

__ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *przeprowadzenie jednego najazdu; przeprowadzenie jednego konwoju przez wrogie terytorium; przekazanie groźby w czyimś imieniu (głośno i wyraźnie), tygodniowe zatrudnienie twojego gangu w roli zbirów i ochroniarzy.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

EGZEKUTOR

Świat Apokalipsy jest podły, ohydny i pełen przemocy. Prawo i społeczeństwo upadły. Twoje jest tylko to, co jesteś w stanie utrzymać. Nie ma spokoju. Nic nie jest trwałe. Pewne jest tylko to, że tego, co zdołasz cał po cału wyrwać z betonu i brudu, musisz potem bronić mordem i krwią.

Czasami oczywisty ruch jest tym właściwym.

TWORZENIE EGZEKUTORA

Aby stworzyć swojego egzekutora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Vonk Rzeźbiarz, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom lub Kapelan.

Reks, Fido, Łata, Bokser, Doberman, Trey, Zabójca, Burek, Fifi, Puszek, Baron, Wilk, Azor, Maks lub Kumpel.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: niedopasowany pancerz, stary wysłużony pancerz, własnoręcznie wykonany pancerz.

Twarz: pokryta bliznami, tępa, koścista, znużona, zmęczona, zniszczona.

IMIĘ -
WYGLĄD

wyróżnienia >

CECHY - RUCHY - RANY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>

Doświadczenie (s. 36) >>>rozwiniecie

HX	pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)
-----------	---

RUCHY EGZEKUTORA

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 36

SPRZĘT

EGZEKUTOR

Oczy: obłąkane, wściekle, mądre, smutne, świńskie oczka, przebiegłe.

Ciało: twarde, przysadziste, żylaste, poobijane, przesadnie umięśnione, krępe, olbrzymie.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart+2 Urok-1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój-1 Hart+2 Urok-2 Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart+2 Urok-2 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój+2 Hart+2 Urok-2 Spryt=0 Dziw=0

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY EGZEKUTORA

Wybierz 3:

Zahartowany w boju: gdy działasz pod presją, rzuć+hart zamiast rzucać+spokój.

Jebać to: ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+hart. Na 10+ spieprzasz aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronnego.

Bitewny instykt: gdy otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru, rzuć+hart zamiast rzucać+dziw, ale wyłącznie podczas walki.

Totalny świr: dostajesz +1hart (hart+3).

Przygotowany na wszystko: posiadasz dobrze zaopatrzoną, wysokiej klasy apteczkę. Liczy się jak apteczka anioła (por.) o pojemności 2-zasoby.

Żądza krwi: za każdym razem, gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkową +1ranę.

NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM: podczas bitwy liczysz się jako gang (3-rany, gang, mały), z pancerzem zależnym od okoliczności.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 zajełbieście wielką broń
- 2 sztuki poważnej broni
- 1 zapasową broń
- pancerz warty 2-pancerza (ty ustalasz szczegóły)
- różności warte 1-barter

Zajebście wielka broń (wybierz 1):

- karabin snajperski z tłumikiem (3-rany, daleki, hi-tech)
- karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, obszarowy, jatka)
- karabin szturmowy (3-rany, bliski, głośny, automatyczny)
- automatyczny granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, jatka)

Poważna broń (wybierz 2):

- karabin myśliwski (2-rany, daleki, głośny)
- strzelba (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- pistolet maszynowy (2-rany, bliski, obszarowy, głośny)
- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, przeładowanie, jatka)
- amunicja przeciwpancerna (ppanc), dodaj etykietę „ppanc” do wszystkich spluw
- tłumik (hi-tech), usuń etykietę: „głośny”, z dowolnej broni

Broń zapasowa (wybierz 1):

- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- zajebście wielki nóż (2-rany, ramię)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)
- mnóstwo noży (2-rany, ramię, nieskończony)
- granaty (4-rany, ramię, obszarowe, przeładowanie, jatka)

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1, 2 lub wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- Jedna z nich walczyła z tobą ramię w ramię. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich zostawiła cię na pewną śmierć. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx-2 z tobą na swojej karcie.
- Wybierz tę, którą uważasz za najładniejszą. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx=0.

W turze pozostałych graczy:

- Wybierz postać, którą uważasz za najsprytniejszą. Dodaj +1 do wartości Hx, którą poleci ci zapisać ten gracz. Zapisz nową wartość przy imieniu tej postaci na swojej karcie.

36 - APOCALYPSE WORLD

- W przypadku pozostałych graczy zapisz wartości Hx, które polecili ci zanotować, przy imionach ich postaci na swojej karcie.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH EGZEKUTORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, dostajesz +1 do następnego rzutu. Ty decydujesz, czy tamta postać również dostaje +1 do następnego rzutu.

ROZWÓJ EGZEKUTORA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz ruch egzekutora
- __ dostajesz ruch egzekutora
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz posiadłość (opisz) oraz **bogactwo**
- __ dostajesz gang (opisz) oraz **przywódcę watahy**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *wykonanie jednego zabójstwa, wymuszenia lub innego aktu przemocy; miesiąc pracy jako ochroniarz lub przywódca gangu; miesiąc pracy jako najemny zbir.*

1-barter będzie w stanie pokryć miesięczne wydatki na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawę ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

GUBERNATOR

W Świecie Apokalipsy nie istnieje rząd ani zorganizowane społeczeństwo. W złotej erze legend prawdziwi gubernatorzy władali całymi kontynentami, a ich wojny, zamiast po drugiej stronie spalonych ziem, toczono były na drugim końcu świata, kiedyś ich armie liczyły setki tysięcy, ba! – mieli nawet pierdolone okręty, którymi wozili swoje pierdolone samoloty! A dziś byle watażka z bandą egzekutorów i betonowym schronem może nazywać siebie gubernatorem. Pewnie coś o tym wiesz.

TWORZENIE GUBERNATORA

Aby stworzyć swojego gubernatora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt, posiadłość oraz Hx.

IMIĘ

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin lub Jackson.

Madame, Barbecue, Babka, Wuj, Proboszcz, Barnum, Pułkownik lub Matka Przełożona.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: luksusowy, wyzywający, fetyszystyczny, codzienny, wojskowy mundur.

IMIĘ -
WYGLĄD

><centimienta>>

CECHY - RUCHY - RANY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>
		rozbity -1spryt <input type="radio"/>

Doświadczenie (s. 42) >>>rozwiniecie

HX	pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)
-----------	---

RUCHY GUBERNATORA

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 42

POSIADŁOŚĆ

GUBERNATOR

Twarz: kwadratowa, poważna, okrutna, delikatna, arystokratyczna, cudowna.
Oczy: wyluzowane, rozkazujące, ospałe, bystre, wyrozumiałe, szcudre.
Ciało: masywne, delikatne, żylaste, grube, wysokie i szczupłe, myślowe.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój-1 Hart+2 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+1 Hart+2 Urok+1 Spryt+1 Dziw-2
- Spokój-2 Hart+2 Urok=0 Spryt+2 Dziw=0
- Spokój=0 Hart+2 Urok+1 Spryt-1 Dziw+1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY GUBERNATORA

Dostajesz oba:

Przywódcтво: gdy twój gang walczy dla ciebie, rzuć+hart. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas walki możesz wydać 1 za 1, żeby twój gang:

- *przeprowadził silne natarcie;*
- *przetrzymał silne natarcie wroga;*
- *wykonał zorganizowany odwrót;*
- *okazał litość pokonanym wrogom;*
- *walczył do upadłego.*

W przypadku porażki twój gang odwraca się od ciebie lub stara się wydać cię wrogowi.

Bogactwo: jeśli twoja posiadłość jest bezpieczna, a rządy nie są zagrożone, na początku sesji rzuć+hart. Na 10+ uzyskujesz nadwyżkę, dostępną od ręki, na czas tej sesji. Na 7–9 uzyskujesz nadwyżkę, ale wybierz 1 potrzebę. W przypadku porażki lub jeśli twoja posiadłość jest w niebezpieczeństwie albo twoje rządy są zagrożone, posiadłość jest w potrzebie. Dokładne wartości nadwyżki i potrzeb zależą od twojej posiadłości. Szczegóły poniżej.

POSIAĐŁOŚĆ

Domyślnie twoja posiadłość to:

- 75–150 dusz
- Fuchy: polowanie, uprawy, szabrownictwo (nadwyżka: 1-barter, potrzeba: +głód).
- Prowizoryczne zabudowania z betonu, blachy i drutu zbrojeniowego. Twój gang otrzymuje +1pancerza, kiedy broni się w obrębie posiadłości.
- Zbrojownia wyposażona w prowizoryczną i znaleźną broń.

- Gang składający się z około 40 agresywnych ludzi (3-rany, gang, średni, niezdyscyplinowany, 1-pancerza).

Wybierz 4:

- Twoja społeczność jest duża, około 200–300 dusz. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +choroby.
- Twoja społeczność jest mała, 50–60 dusz. Potrzeba: niepokój zamiast potrzeby: głód.
- Fuchy: dodaj dochodowe najazdy. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +odwet.
- Fuchy: dodaj pobieranie haraczu za ochronę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +zobowiązanie.
- Fuchy: dodaj fabrykę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczywność.
- Fuchy: dodaj tętniące życiem powszechnie znane targowisko. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczywność.
- Twój gang jest duży zamiast średni, liczy około 60 agresywnych ludzi.
- Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń niezdyscyplinowany.
- Twoja zbrojownia jest zasobna i zawiera wysokiej klasy broń. Twój gang zadaje +1ranę.
- Twoje zabudowania są potężne i wysokie, wzniesione z kamienia i żelaza. Twój gang otrzymuje +2pancerza, kiedy broni się w obrębie posiadłości.

Następnie wybierz 2:

- Twoja społeczność jest brudna i chorowita. Potrzeba: +choroby.
- Twoja społeczność jest leniwa i odurzona narkotykami. Potrzeba: +klęska głodu.
- Twoja społeczność jest zdeprawowana i zepsuta. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +bestialstwo.
- Twoja posiadłość płaci haracz za ochronę. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +odwet.
- Twój gang jest mały zamiast średni, tylko 10–20 agresywnych ludzi.
- Twój gang to stado pierdolonych hien. Potrzeba: +bestialstwo.
- Twoja zbrojownia jest do dupy. Twój gang zadaje -1ranę.
- Twoja posiadłość to parę namiotów, budek i drewniane ściany.
- Twój gang nie otrzymuje żadnych premii do pancierza, gdy broni posiadłości.

42 - APOCALYPSE WORLD

Opisz swój ubiór. Możesz mieć na własny użytek (za pozwoleniem MC) kilka sztuk niespecjalistycznego sprzętu lub broni z dowolnej innej karty postaci.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Zdecyduj, czy jesteś z natury osobą szczerze obdarzającą zaufaniem i zasobami, czy raczej skrytą i zdystansowaną. Jeśli to pierwsze, powiedz wszystkim, żeby zapisali sobie Hx+1. Jeśli to drugie, niech zapiszą Hx=0.

W turze pozostałych graczy wybierz 1 lub obie opcje wobec postaci:

- Jedna z nich jest ci znana z dawnych czasów. Dodaj +1 do wartości Hx, którą poleci ci zapisać ten gracz. Zapisz nową wartość przy imieniu tej postaci na swojej karcie.
- Jedna z nich zdradziła cię lub coś ci ukradła. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie zamiast wartości, którą poda ci gracz.

Przy imionach pozostałych postaci zapisz wartości Hx, które ci podadzą.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH GUBERNATORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, możesz dać jej podarunki o wartości 1-barter, za które nie ponosisz żadnych kosztów.

ROZWÓJ GUBERNATORA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1hart (max. hart+3)
- __ dostajesz +1dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1urok (max. urok+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ wybierz nową opcję dla swojej posiadłości
- __ wybierz nową opcję dla swojej posiadłości
- __ usuń jedną opcję swojej posiadłości
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Twoja posiadłość zaspokaja wszystkie twoje codzienne potrzeby. Póki jesteś u władzy, nie musisz się niczym przejmować.

Gdy ofiarowujesz podarunki, oto co może liczyć się jako podarunek warty 1-barter: *miesięczna gościna, w tym miejsce do spania i wspólne posiłki z innymi członkami społeczności; jedna noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolna broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawa jednego przedmiotu hi-tech przez twojego najlepszego tekknika; tygodniowa ochrona przez jedną z twoich żylet lub egzekutorów; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; pół godziny prywatnej audjencji; lub, oczywiście, różności warte 1-barter.*

W czasach dostatku nadwyżkę swojej posiadłości możesz wydawać według własnego uznania. (Można przyjąć, że twoi obywatele również żyją w dobrobycie). Powyżej jest lista rzeczy wartych 1-barter. Jeśli idzie o lepszy sprzęt, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń, prawdopodobnie negocjacji z innym gubernatorem.



Wprowadzenie

GURU

Teraz powinno być już jasne jak słońce, że bogowie opuścili Świat Apokalipsy. Może w złotej erze, z tym ich jednym narodem i bogiem nad nim, w którym pokładali nadzieję, może wtedy bogowie istnieli. Nie mam cholernego pojęcia. Wiem tyle, że co było, nie wróci.

Myślę sobie, że kiedy ci wszyscy pojebani guru mówią o „bogach”, mają na myśli mentalny wyziew, pozostałość po eksplozji psychicznej nienawiści i desperacji, z którego narodził się Świat Apokalipsy. To właśnie prawdziwy bóg naszych czasów, przyjaciele.

TWORZENIE GURU

Aby stworzyć swojego guru, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, wyznawców oraz Hx.

IMIĘ

Wizja, Nadzieja, Pył, Prawda, Znajda, Zawsze, Zguba, Potrzeba, Pragnienie, Jasna lub Smutek.

Koń, Królik, Pstrąg, Kot, Pająk, Wąż, Nietoperz, Jaszczurka, Szakał, Wróbel lub Skowronek.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawni.

IMIĘ -

WYGLĄD

wyróżnienia >>

CECHY - RUCHY - RANY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszepecony -1urok <input type="radio"/>

Doświadczenie (s. 48) >>>rozwiniecie

HX	pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)
-----------	---

RUCHY GURU

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 48

WYZNAWCY

GURU

Ubiór: podarte szaty, formalne szaty, ubogie szaty, fetyszystyczne szaty, futurystyczne szaty.

Twarz: niewinna, brudna, zdeterminowana, szczerza, sroga, ascetyczna.

Oczy: hipnotyczne, nieobecne, wyrozumiałe, podejrzliwe, szczerze, płonące.

Ciało: kościste, tyczkowate, delikatne, wysportowane, pełne gracji, grube.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój=0 Hart+1 Urok-1, Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart-1 Urok+1, Spryt=0 Dziw+2
- Spokój-1 Hart+1 Urok=0, Spryt+1 Dziw+2
- Spokój+1 Hart=0 Urok+1, Spryt-1 Dziw+2

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (patrz ss. 86–88).

RUCHY GURU

Dostajesz:

Koło fortuny: fortuna, nadwyżka i potrzeba zależą od twoich wyznawców. Na początku sesji rzuć+fortuna. Na 10+ twoi wyznawcy mają nadwyżkę. Na 7–9 również mają nadwyżkę, ale musisz wybrać 1 potrzebę. W przypadku porażki twoi wyznawcy są w potrzebie. Jeśli ich nadwyżka zawiera wartości takie jak 1-barter lub 2-barter, będzie to twój udział w zyskach.

Następnie wybierz 2:

Szał: gdy przekazujesz prawdę tłumowi, rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Możesz wydać 1 za 1, żeby tłum:

- *sprowadził ludzi do ciebie;*
- *przyniósł ci wszystkie swoje drogocenne rzeczy;*
- *zjednoczył się i walczył dla ciebie jako gang (2-rany, 0-pancerza, odpowiednia wielkość);*
- *pogrążył się w orgii niepoahamowanych emocji: seks, lament, walka, dzielenie się, świętowanie – twój wybór;*
- *spokojnie rozszedł się.*

W przypadku porażki tłum zwraca się przeciwko tobie.

Charyzmatyczny mówca: gdy manipulujesz kimś, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.

Nawiedzony pojeb: dostajesz +1dziw (dziw+3).

Spojrzenie w głąb duszy: gdy pomagasz lub przeszkadzasz komuś, rzuć+dziw zamiast rzucać+Hx.

Boska protekcja: twoi bogowie chronią cię, dając ci 1-pancerza. Jeśli nosisz pancierz, użyj go zamiast tego, premie się nie sumują.

WYZNAWCY

Domyślnie masz około 20 wyznawców, lojalnych, ale nie fanatycznych. Mają oni swoje własne życie i swoje własne problemy, są też ściśle powiązani z lokalną społecznością (fortuna+1, nadwyżka: 1-barter, potrzeba: dezercja).

Ustal, kim są: twój kult, twoja rodzina, twoi uczniowie, twój krąg, twój personel, twoja świta. Jeśli podróżujesz, zdecyduj, czy wyznawcy podążają za tobą, czy jednak zostają w społeczności, z której się wywodzą.

Wybierz 2:

- Twoi wyznawcy są ci bardzo oddani. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: głód zamiast potrzeby: dezercja.
- Twoi wyznawcy prowadzą lukratywne interesy. +1fortuna.
- Zgromadzenie twoich wyznawców stanowi niezwykle silną psychiczną antenę. Nadwyżka: +przepowiednia.
- Twoi wyznawcy często świętują. Nadwyżka: +impreza.
- Twoi wyznawcy są wnikliwi i lubią dyskutować. Nadwyżka: +doradztwo.
- Twoi wyznawcy są sumienni i pracowici. Nadwyżka: +1barter.
- Twoi wyznawcy chętnie i entuzjastycznie rekrutują nowych członków. Nadwyżka: +wzrost.

Wybierz 2:

- Posiadasz niewielu wyznawców, 10 lub mniej. Nadwyżka: -1 barter.
- Twoi wyznawcy nie należą do ciebie, raczej ty należysz do nich. Potrzeba: osąd zamiast potrzeby: dezercja.
- Twoi wyznawcy całkowicie na tobie polegają. Potrzeba: +desperacja.
- Twoi wyznawcy są uzależnieni od narkotyków. Nadwyżka: +otępienie.
- Twoi wyznawcy pogardzają modą, luksusem i normami społecznymi. Potrzeba: +choroby.
- Twoi wyznawcy pogardzają prawem, pokojem, zdrowym rozsądkiem i całym społeczeństwem. Nadwyżka: +przemoc.
- Twoi wyznawcy są zdeprawowani i zepsuci. Potrzeba: +bestialstwo.

Oprócz tego opisz swój ubiór. Dostajesz również różności warte 2-barter. Zapomnij jednak o jakimkolwiek sprzęcie.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Wszystkim postaciom graczy, które należą do grona twoich wyznawców, powiedz, żeby zapisali Hx+2 z tobą na swoich kartach postaci. Pozostałym powiedz, żeby zapisali Hx=0.

Gdy nadejdzie tura pozostałych graczy:

- Wybierz postać, której duszę widziałeś w jednej ze swoich wizji. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Dodaj +1 do wszystkich wartości Hx, które ci podadzą, i zapisz obok imion tych postaci na swojej karcie. Jesteś dobry w szybkim ocenianiu innych ludzi.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH GURU

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, oboje zatrzymujecie 1. Każde z was może w dowolnym momencie wydać zatrzymanie, żeby pomóc lub przeszkodzić drugiej postaci, nawet jeśli dzielący was dystans lub inne przeszkody normalnie by to uniemożliwiały.

ROZWÓJ GURU

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz wartość Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz ruch guru
- __ dostajesz ruch guru

- __ wybierz nową opcję dla swoich wyznawców
- __ wybierz nową opcję dla swoich wyznawców
- __ dostajesz posiadłość (opisz) oraz **bogactwo**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedną wygłoszoną przepowiednię, jeśli się sprawdzi; miesiąc pracy jako jasnowidz i doradca; miesiąc pracy jako kapłan.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tygodniową ochronę przez żyłetę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

KIEROWCA

Wraz z nadejściem apokalipsy nastąpił rozpad infrastruktury złotej ery. Drogi wybrzuszyły się i popękały. Potrzaskane autostrady przestały łączyć ze sobą miasta, które po odcięciu życiodajnej pępowiny wrzały niczym zmiażdżone mrowiska. Potem płonęły. A w końcu upadły.

Nieliczni nadal pamiętają tamte dni: horyzont czerwony od ognia płonącej cywilizacji, blask zagłady, który przyćmił księżyc i gwiazdy, oraz dym zakrywający słońce.

W Świecie Apokalipsy horyzont jest czarny. I nie prowadzi do niego żadna z dróg.

TWORZENIE KIEROWCY

Aby stworzyć swojego kierowcę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt, auto oraz Hx.

IMIĘ

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol lub Humphrey.

Phoenix, Mustang, Impala, Suv, Cougar, Cobra, Dart, Gremlin, Grand Cherokee, Jag lub Beemka.

IMIĘ -

WYGLĄD

wyóżnienie>>

CECHY

- RUCHY

- RANY

RUCHY KIEROWCY

SPOKÓJ

działał pod presją (s. 86)

zegar obrażeń



HART

zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)

wstrząśnięty

-ispokój

UROK

uwieź lub zmanipuluj (s. 87)

okaleczony

-ihart

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 54

SPRYT

przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)

oszepeczony

-iurok

SPRZĘT I AUTO

DZIW

otwórz swój mózg (s. 88)

rozbity

-Ispryt

Doświadczenie (s. 54) >>rozwiniecie

HX

pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

AUTO

MOC

WYGLĄD

PANCERZ

SŁABOŚĆ



KIEROWCA

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: vintage, codzienny, roboczy, skórzany, szpanerski i zniszczony.

Twarz: przystojna, cudowna, poważna, delikatna, zmęczona, krzywa.

Oczy: wyluzowane, zmęczone, surowe, smutne, lodowate, blade.

Ciało: szczupłe, pulchne, przysadziste, masywne, wysokie, silne.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój=0 Hart-1 Urok+1 Spryt+2 Dziw=0
- Spokój+1 Hart=0 Urok=0 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój=0 Hart+1 Urok-1 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój+1 Hart-2 Urok=0 Spryt+2 Dziw+1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86-88).

RUCHY KIEROWCY

Dostajesz poniższy ruch:

Mistrz kierownicy: gdy siedzisz za kółkiem i...

...robisz coś pod presją, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz przejąć coś siłą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...grozisz komuś przemocą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować, dodaj wygląd twojego auta do swojego rzutu.

...komuś pomagasz lub przeszkadzasz, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...ktoś ci przeszkadza, dodaj słabość twojego auta do jego rzutu.

Następnie wybierz 1:

Świetny w zwarciu: gdy robisz coś pod presją, rzuć+spryt zamiast rzucać+spokój.

Wrodzona intuicja: gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.

Szalony sukinkot: kiedy dużo ryzykujesz i stawiasz wszystko na jedną kartę, dostajesz +1pancerza. Jeśli przy okazji dowodzisz gangiem lub konwojem, oni również dostają +1pancerza.

Kolekcjoner: dostajesz 2 dodatkowe auta.

Mam w garażu czołg: dostajesz dodatkowe auto. Dodaj mu stacjonarny karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, obszarowy, jatka) lub automatyczny granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, jatka). Dopisz mu również +1pancerza.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 poręczną broń
- różności warte 2-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi (ty opisujesz)

Poręczna broń (wybierz 1):

- rewolwer kalibru .38 (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- duży nóż (2-rany, ramię)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)
- magnum (3-rany, bliski, przeładowanie, głośny)

AUTO

Wybierz jeden z czterech profili:

- Moc+2 Wygląd+1 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+2 0-Pancerza Słabość+1
- Moc+1 Wygląd+2 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+1 2-Pancerza Słabość+2

Wybierz typ auta:

Coupe, kompakt, sedan, jeep, pickup, van, ciężarówka, bus, limuzyna, ambulans, auto z napędem na cztery koła, ciągnik, maszyna budowlana / samochód budowlany.

Wybierz jego zaletę lub zalety:

Szybki, wytrzymały, agresywny, podkrecony, wielki, terenowy, zwrotny, kompatybilny, pojemny, niezawodny, łatwy w naprawie.

Wybierz tyle opcji, ile wynosi moc twojego auta.

Ustal jego wygląd:

Opływowy kształt, vintage, w idealnym stanie, potężny, luksusowy, szpanerski, muskularny, dziwaczny, ładny, ręczne wykończenie, kolce i ochronne płyty, jaskrawy.

Wybierz tyle opcji, ile wynosi wygląd twojego auta.

Wybierz jego słabość lub słabości:

Wolny, delikatna budowa, zaniedbany, kapryśny, ciasny, dużo pali, zawodny, głośny, skoki prędkości. Wybierz tyle opcji, ile słabości posiada twoje auto.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1 lub oba wobec postaci:

- Jedna z nich podróżowała z tobą przez wiele dni. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich, dawno temu, wyciągnęła cię z niezłego gówna. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.

Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx+1. Każdy wie coś o tobie i tym, gdzie byłeś.

W turze pozostałych graczy:

- Z natury nie przywiązujesz się do nikogo zbyt mocno. Odejmij -1 od wszystkich wartości Hx, które poleca ci zapisać i zapisz nową wartość przy imionach ich postaci.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH KIEROWCY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, rzuć+spokój. Na 10+ spoko, to nic wielkiego. Na 7-9 ona dodaje +1 do Hx z tobą na swojej karcie, ty natomiast odejmujesz -1 od Hx z nią na swojej. W przypadku porażki musisz odejść: dostajesz -1 do wszystkich rzutów, dopóki nie udowodnisz, że nie jesteś jej własnością.

ROZWÓJ KIEROWCY

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

__ dostajesz +1 spokój (max. spokój+2)

__ dostajesz +1 hart (max. hart+2)

- __ dostajesz +1 urok (max. urok+2)
- __ dostajesz +1 dziw (max. dziw+2)
- __ dostajesz ruch kierowcy
- __ dostajesz ruch kierowcy
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz garaż (warsztat, opisz go) oraz ekipę
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *dostarczenie jednej ważnej wiadomości lub cennej przesyłki; przeprowadzenie jednego konwoju przez wrogie terytorium; miesiąc pracy jako osobisty kierowca.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *przywrócenie do stanu użyteczności uszkodzonego lub zaniedbanego pojazdu; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eks ploatowanego, ale nie uszkodzonego pojazdu; jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tygodniową ochronę przez żyłętę lub egzekutora, roczną daninę dla lokalnego watażki; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

MUZA

Nawet w plugawym Świecie Apokalipsy istnieje jedzenie, które nie wyśle cię na tamten świat, muzyka, która nie jest śmiechem hien, myśli pozbawione lęku, ciała, które nie są mięsem, seks inny niż parzenie się w rui, taniec, który jest prawdziwy. Jest coś jeszcze prócz smrodu, dymu, wściekłości i krwi.

Piękno w tym szkaradnym świecie jest domeną muz. Zechcą się z tobą podzielić? Co im zaoferujesz?

TWORZENIE MUZY

Aby stworzyć swoją muzę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Październik, Wenus, Merkury, Diuna, Półmrok, Czapla, Śliwka, Orchidea, Sztorm, Świt, Miecz, Północ, Skóra, Szron, Trawka, Czerwiec, Sopel, Mewa, Lawenda, Pikanteria, Gazela, Lew, Paw, Gracja.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub androgyniczny.

Ubiór: wyzywający, szpanerski i zniszczony, luksusowy, fetyszystyczny, codzienny.

Twarz: oszałamiająca, słodka, dziwna, śliczna, piękna.

IMIĘ -

WYGLĄD

wy
róż
nie
nia

GECY

RUCHY

RANY

RUCHY MUZY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>

Doświadczenie (s. 59) >>>rozwiniecie

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 60

SPRZĘT

MUZA

Oczy: śmiejące się, kpiące, ciemne, umalowane, zatroskane, pociągające, jasne, wyluzowane.

Dłonie: silne, ekspresywne, szybkie, zgrubiałe, pewne.

Ciało: szczupłe, wyrzeźbione, grube, nienaturalne, młode, ponętne.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Hart-1 Urok+2 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój=0 Hart=0 Urok+2 Spryt=0 Dziw+1
- Spokój-1 Hart=0 Urok+2 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój+1 Hart+1 Urok+2 Spryt+1 Dziw-2

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY MUZY

Wybierz 2:

Zapierająca dech w piersiach: dostajesz +1urok (urok+3)

Zagubieni: kiedy szepczesz czyjeś imię w głąb psychicznego wiru, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu ta osoba przybędzie do ciebie (nie trzeba wyjaśniać, jak to dokładnie się stało). Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie. W przypadku porażki MC zada ci 3 pytania. Odpowiedz na nie zgodnie z prawdą.

Boski artysta: gdy uprawiasz wybraną przez siebie sztukę – dowolny akt ekspresji lub kultury – albo gdy prezentujesz swoje dzieło przed publicznością, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydadź 1, by wskazać postać niezależną spośród swojej publiczności i wybrać 1:

- ta osoba chce się ze mną spotkać;
- ta osoba chce skorzystać z moich usług;
- ta osoba mnie kocha;
- ta osoba chce ofiarować mi prezent;
- ta osoba podziwia mojego patrona.

W przypadku porażki nie otrzymujesz żadnych korzyści, ale nie cierpisz z powodu ran czy straconej okazji. Po prostu wypadasz bardzo dobrze, to wszystko.

Zniewalający urok: gdy zdejmujesz z siebie lub z kogoś innego dowolną część ubrania, wszyscy, którzy cię widzą, nie są w stanie oderwać od ciebie wzroku – i nie są w stanie robić nic więcej. Skupiasz na sobie absolutnie całą ich uwagę. Jeśli chcesz, możesz uwolnić wybrane osoby spod działania swojego wpływu.

Hipnotyzujące spojrzenie: gdy masz czas i jesteś z kimś na osobności, ta osoba dostaje obsesji na twoim punkcie. Rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Ta osoba może wydać twoje zatrzymania 1 za 1, jeśli:

- *da ci to, czego pragniesz;*
- *działa jako twoje oczy i uszy;*
- *walczy w twojej obronie;*
- *zrobi to, co jej każesz.*

Postacie niezależne nie mogą działać przeciwko tobie, póki masz na nie zatrzymania.

W przypadku postaci graczy możesz w dowolnej chwili wydać zatrzymania 1 za 1:

- *myśli o tobie rozpraszają ich – działają pod presją;*
- *myśli o tobie inspirują ich – dostają +1 w tej chwili.*

W przypadku porażki ta osoba dostaje na ciebie 2 zatrzymania, które może wydać na dokładnie tych samych warunkach.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 elegancką broń
- 2 sztuki luksusowego sprzętu
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi (ty ustalasz szczegóły)

Elegancka broń (wybierz 1):

- miniaturowy pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- zdobiony sztylet (2-rany, ramię, wartościowy)
- ukryte ostrza (2-rany, ramię, nieskończone)
- zdobiony miecz (3-rany, ramię, wartościowy)
- zabytkowy rewolwer (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny, wartościowy)

Luksusowy sprzęt (wybierz 2):

- zabytkowe monety (zakładane, wartościowe)
Dzięki wywierconym otworom mogą być używane jako biżuteria.
- okulary (zakładane, wartościowe)
Możesz ich użyć, żeby dostać +1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie, ale jeśli się na to zdecydujesz, bez nich dostaniesz -1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie.
- długi piękny płaszcz (zakładany, wartościowy)
- niesamowite tatuaże (implant)
- kosmetyki do włosów i skóry (nakładane, wartościowe)
Mydélka, pudry i cienie, farby do włosów, kremy, odżywki do skóry i włosów. Po użyciu dostajesz +1 do następnego rzutu na urok.
- zwierzę (wartościowe, żywe)
Ty wybierasz i opisujesz.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz 1, 2 lub wszystkie 3 opcje wobec postaci:

- Jedna z nich jest twoim przyjacielem. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2.
- Jedna z nich jest twoim kochankiem. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+1.
- Jedna z nich jest w tobie zakochana. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx-1.
- Powiedz pozostałym, żeby zapisał Hx=0.

W turze pozostałych graczy:

- Wszystkie podane wartości Hx zmodyfikuj o +1 lub -1 i zapisz nową wartość obok ich imion postaci na swojej karcie. Ty decydujesz jak i komu.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH MUZY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, wybierz jedną z opcji:

- *dostajesz +1 do następnego rzutu i ona również;*
- *dostajesz +1 do następnego rzutu, a ona -1;*
- *ta osoba musi dać ci prezent warty co najmniej 1-barter;*
- *możesz ją **zahipnotyzować** (s. 58). Potraktuj to jak rzut na 10+. Możesz użyć tego ruchu, nawet jeśli nie został przez ciebie wybrany.*

ROZWÓJ MUZY

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1 spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz ruch muzy
- __ dostajesz ruch muzy
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz wyznawców (opisz) i **koło fortuny**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *intymne towarzystwo przez jedną noc; zabawianie (bez dotykania) grupy osób przez wieczór lub weekend; miesięczne zatrudnienie z powodu twojej nadającej radości i życia obecności.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyłętę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

OPERATOR

W Świecie Apokalipsy musisz pracować z tym, co masz pod ręką, prawda? Z jednej strony masz Dremmera i Wora, łowcę niewolników i jego cholerną prawą rękę, którzy prowadzą najazdy ze swojej twierdzy z betonu i stali. Kilka mil dalej zżerani przez choroby rzeczni ludzie płyną na swych barkach w dół i w górę trującej rzeki. Trochę dalej natrafisz na Latarnię: grupę mężczyzn i kobiet ze zdziwaczałego kultu głodu, którzy zabarykadowali się niedaleko spalonych ruin.

A ty chcesz żyć po swojemu i mieć trochę wolności – musisz jednak pracować z tym, co masz. I, cholera, nie wygląda to różowo.

TWORZENIE OPERATORA

Aby stworzyć swojego operatora, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, fuchy, ekipę/kontakty, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Berg, Waters, Lafferty, Ebbs, Wilson, Marshall, Dolarhyde, Jezus, Bendrix, Proust, Steed, Neron.

Amalia, Katinka, Dagny, Fox, Christine, Clover, Olimpias, Illeana, Franky, Sway, Dopalacz, Cash.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

IMIĘ -

WYGLĄD

wyróżnienie <<

CECHY

- RUCHY

- RANY

RUCHY OPERATORA

SPOKÓJ

działaj pod presją (s. 86)

zegar obrażeń



HART

zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)

UROK

uwieź lub zmanipuluj (s. 87)

wstrząśnięty
-1spokój

SPRYT

przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)

okaleczony
-1hart

DZIW

otwórz swój mózg (s. 88)

oszczędzony
-1urok

rozbity
-1spryt

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 66

FUGHY, EKIPA I SPRZĘT

OPERACJE

Doświadczenie (s. 66)

>>>rozwiniecie

HX

pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

OPERATOR

Ubiór: codzienny, roboczy, vintage, charakterystyczny, łańchmany.

Twarz: zmęczona, ładna, uczciwa, surowa, poważna, szczerza.

Oczy: taksujące, ciepłe, bystre, ostrożne, chłodne, znużone.

Ciało: umięśnione, smukłe, pulchne, pełne energii, krzepkie.

CECHY

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+2 Hart=0 Urok-1 Spryt+2 Dziw-1
- Spokój+2 Hart+1 Urok+1 Spryt=0 Dziw-1
- Spokój+2 Hart-1 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
- Spokój+2 Hart+1 Urok=0 Spryt+1 Dziw-1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (patrz s. 86–88).

RUCHY OPERATORA

Dostajesz 1:

Brudna robota: dostajesz 2-operacje. Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami, wybierz fuchy, które zamierzasz zrealizować. Nie możesz wybrać więcej fuch, niż masz operacji. Rzuć+spokój. Na 10+ dostajesz zysk z każdej wybranej fuchy. Na 7–9 dostajesz zysk z minimum 1 fuchy. Jeśli wybierzesz więcej, 1 z nich kończy się katastrofą, a pozostałe przynoszą zysk. W przypadku porażki – same katastrofy. Fuchy, których nie wykonujesz, nie przynoszą zysku i nie powodują katastrofy. Za każdym razem, gdy zyskujesz nową fuchę, dostajesz też +1operację.

Oraz wybierz 1:

Czy te oczy mogą kłamać: jeśli chcesz uwieść lub zmanipulować postać innego gracza, rzuć+Hx zamiast rzucać+urok. W przypadku postaci niezależnych rzuć+spokój zamiast rzucać+urok.

Wyjście awaryjne: ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+spokój. Na 10+ spieprzasz aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronnego.

Opportunista: gdy przeszkadzasz komuś, kto wykonuje rzut, rzuć+spokój zamiast rzucać+Hx. Dupek z ciebie.

Reputacja: gdy napotkasz na swojej drodze kogoś istotnego (ty decydujesz), rzuć+spokój. W przypadku sukcesu ta osoba słyszała o tobie i określasz, co o tobie słyszała, a MC zadba o to, żeby zareagowała w odpowiedni sposób. Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu, kiedy wchodzisz z nią w interakcję. W przypadku porażki ta osoba słyszała coś o tobie, ale to MC określa co.

FUCHY

(Zysk/katastrofa)

Wybierz 3 płatne fuchy:

- dostawy (1-barter/napadnięci)
- dotrzymywanie towarzystwa (1-barter/uwikłani)
- infiltracja (1-barter/przyłapani)

- nadzór (1-barter/przechytrzeni)
- najazd (1-barter/osaczeni)
- ochrona osobista (1-barter/osaczeni)
- ochrona terenu (2-barter/infiltracja)
- pieprzenie (2-barter/uwikłani)
- pośrednictwo (1-barter/wystawieni)
- prace techniczne (2-barter/wystawieni)
- uczciwa praca (1-barter/zubożali)
- wymuszenie (1-barter/obaleni)
- zabójstwo na zlecenie (3-barter/osaczeni)
- zbieractwo (1-barter/zubożali)

Wybierz 1 zobowiązanie:

- unikanie kogoś (radzisz sobie wyjątkowo dobrze / dorywa cię, gdy właśnie jesteś w kłopotach)
- spłata długów (nadażasz z opłatami / zalegasz z opłatami)
- zemsta (dokopujesz komuś / zostajesz upokorzony)
- ochranianie kogoś (nic im się nie stało / zniknęli)
- w pogoni za luksusem (otacza cię piękno / wpadasz w kłopoty)
- zachowanie twarzy (dotrzymujesz słowa i zachowujesz twarz / łamiesz zasady)
- poszukiwanie odpowiedzi (masz nowe informacje / trafiasz na fałszywy trop)

EKIPA/KONTAKTY

Twoja ekipa lub kontakty mogą składać się wyłącznie z samych postaci graczy lub wyłącznie z postaci niezależnych, lub tych i tych. Jeśli są wśród nich postaci MC, ustalcie wspólnie, kim są: imię (np. Gabble, Jaim, Pe, Upalony) i jednozdaniowy opis. Upewnij się, że są kompetentni i dobrze nadają się do wybranych przez ciebie fuch.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 9mm (2-rany, bliski, głośny) lub broń-wizytówkę (ustal to z MC)
- różności warte 1-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1 lub obie opcje wobec postaci:

- Jedna z nich powstrzymała przemoc wobec ciebie i wyciągnęła cię z kłopotów. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.
- Jedna z nich zawiodła cię w trudnej sytuacji, zostawiając cię z kosztami. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx-1 z tobą na swojej karcie.

Pozostałym powiedz, żeby zapisali Hx+1.

W turze pozostałych graczy:

- Do wartości Hx podanych przez nich dodaj +1 i zapisz obok imion ich postaci na swojej karcie. Twój biznes polega na tym, że wiesz z kim masz do czynienia.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH OPERATORA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, zyskujesz nową fuchę: zapewnienie szczęścia [wstaw imię] (dajesz jej szczęście / zawalasz na całego).

Jeśli ty i ta sama postać znów będziecie uprawiać seks, nie dostajesz nowej fuchy. Liczy się tylko pierwszy raz.

ROZWÓJ OPERATORA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i ymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz swoją postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

__ dostajesz +1spokój (max. spokój+3)

__ dostajesz +1hart (max. hart+2)

- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz ruch operatora
- __ dostajesz ruch operatora
- __ dodaj nową fuchę i możesz zmienić ekipę
- __ dodaj nową fuchę i możesz zmienić ekipę
- __ porzuć lub wypełnij zobowiązanie, raz na zawsze
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań. Dodatkowo, 1-barter to dość, żeby pokryć udział w zyskach członków twojej ekipy, z trzech lub czterech płatnych fuch.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

PSYCHOL

*Psychole są najbardziej popierdolonymi psychicznymi mózgoje-
bami w Świecie Apokalipsy. Kontrolujący umysły, władcy ma-
rionetek; czarne serca, martwe dusze, puste oczy. Zza granicy
zmysłów wpatrują się w ciebie i szepczą ci wprost do mózgu.
Zacisną soczewki na twoich oczach i odczytają wszystkie twoje
sekrety.*

*Są tego typu stosownym dodatkiem, bez którego żadna
porządna posiadłość nie może się obejść.*

TWORZENIE PSYCHOLA

Aby stworzyć swojego psychola, wybierz imię, wygląd, cechy,
ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs lub Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle lub Kybele.

Choroba, Grzech, Zaklinacz, Litość, Szyna lub Zmierzch.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny lub niejawny.

Ubiór: elegancki i formalny, szpitalny, fetyszystyczny, ochronny
niedostosowany do obecnego otoczenia.

Twarz: pokryta bliznami, gładka, blada, koścista, pulchna
i spocona, słodka.

IMIĘ -
WYGLĄD

wyróżnienia >>

CECHY - RUCHY - RANY RUCHY PSYCHOŁA

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działał pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeżył sytuację, przeżył osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 72

Doświadczenie (s. 72) >>>rozwiniecie

HX pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

SPRZĘT

PSYCHOŁ

Oczy: łagodne, martwe, przeszywające, zatroskane, blade, puste, wilgotne.

Ciało: nienaturalnie powykrzywiane, delikatne, drobne, okaleczone, grube.

CECHY

- Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój+1 Hart+1 Urok-2 Spryt+1 Dziw+2
 - Spokój=0 Hart=0 Urok+1 Spryt=0 Dziw+2
 - Spokój+1 Hart-2 Urok-1 Spryt+2 Dziw+2
 - Spokój+2 Hart-1 Urok-1 Spryt=0 Dziw+2

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY PSYCHOLA

Wybierz 2:

Nienaturalna fiksacja żądz: kiedy chcesz kogoś uwieść, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.

Odbiór fał mózgowych: kiedy czytasz kogoś, rzuć+dziw zamiast rzucać+spryt. Ofiara musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję.

Nadnaturalne dostrajanie mózgu: dostajesz +1dziw (dziw+3).

Głębokie skanowanie mózgu: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – wzajemną bliskość, gdy ja obejmujesz, lub jednostronną, gdy na przykład jest przywiązana do stołu – możesz przeczytać tę osobę dokładniej niż zwykle. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas czytania jej wydaj zatrzymania 1 za 1, żeby zadać graczowi odgrywającemu tę postać pytania z poniższej listy:

- *jaka była najpodlejsza chwila w życiu postaci?*
- *za co twoja postać pragnie przebaczenia – i od kogo?*
- *co jest źródłem wewnętrznych cierpień twojej postaci?*
- *w jaki sposób można zranić umysł i duszę twojej postaci?*

W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

Szept wprost do mózgu: możesz rzucić+dziw, aby uzyskać efekt grożenia przemocą bez grożenia przemocą. Twój cel musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję. Jeśli ofiara wymusi cios, twój umysł traktowany jest jako broń (1-rana, ppanc, bliski, opcjonalnie głośno).

Implantacja rozkazu w mózgu: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – ponownie, wzajemną lub jednostronną – możesz zagnieździć w jej umyśle rozkaz. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. W dowolnej chwili, bez względu na okoliczności, możesz wydać swoje zatrzymania 1 za 1, żeby aktywować poniższe opcje:

- *zadaj 1-ranę (ppanc);*
- *cel otrzymuje -1, w tej chwili.*

Jeśli ofiara wypełni twój rozkaz, traktuj to jako zużycie wszystkich zatrzymań. W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 1 małą wymyślną broń
- różności warte 5-barter
- 2 rzeczy ze sprzętu psychola
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi, możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

Mała wymyślna broń (wybierz 1):

- 9mm z tłumikiem (2-rany, bliski, hi-tech)
- zdobiony sztylet (2-rany, ramię, wartościowy)
- ukryte noże (2-rany, ramię, nieskończone)
- skalpele (3-rany, intymny, hi-tech)
- zabytkowy rewolwer (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny, wartościowy)

Sprzęt psychola (wybierz 2):

- strzykawka z implantem (dotyk, hi-tech)
Gdy użyjesz na kimś strzykawki, to każdy ruch psychola, który pozwala ci zadać obrażenia, zada dodatkowo +1ranę.
- transmiter fal mózgowych (obszarowy, bliski, hi-tech)
Na potrzeby ruchów psychola: jeśli ktoś jest w stanie dostrzec twój transmiter fal mózgowych, będzie też w stanie dostrzec ciebie.
- meta-narkotyki (dotyk, hi-tech)
Dotknięcie kogoś daje ci dodatkowe +1zatrzymanie, jeśli następnie użyjesz na tej osobie jednego z ruchów psychola.
- rękawica psychogwałtu (ramię, hi-tech)
Na potrzeby ruchów psychola: zwykły dotyk liczy się jako czas i fizyczna bliskość.
- projektor fal bólu (1-rana, ppanc, obszarowy, głośny, przeładowanie, hi-tech)
Działa jak granat wielokrotnego użytku. Fala uderza we wszystkich oprócz ciebie.
- psychiczne stopery (zakładane, hi-tech)
Chronią noszącą je przed działaniem ruchów i sprzętu psychola.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

72 - APOCALYPSE WORLD

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx-1. Lepiej się nie zwierzać.

W turze pozostałych graczy wybierz 1, 2 albo wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- Jedna z nich spała w twojej obecności (wie o tym lub nie). Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Od pewnego czasu, potajemnie obserwujesz jedną z nich. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Jedna z nich wyraźnie cię nie lubi ani ci nie ufa. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.

Do wartości Hx podanych przez pozostałych graczy dodaj +1 i zapisz przy imionach ich postaci. Znasz wszystkich lepiej niż mogą przypuszczać.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH PSYCHOLA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, automatycznie przeprowadzasz na niej **głębokie skanowanie mózgu** (s. 70), nawet jeśli nie masz tego ruchu. Rzuć+dziw, tak jak zazwyczaj. Pamiętaj jednak, że tym razem to nie ty, a MC wybiera pytania, na które będzie musiała odpowiedzieć osoba grająca tą postacią.

ROZWÓJ PSYCHOLA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)

- __ dostajesz ruch psychola
- __ dostajesz ruch psychola
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz posiadłość (opisz) oraz **bogactwo**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedno skuteczne głębokie skanowanie mózgu; implantację rozkazu umieszczonego w mózgu ofiary (płatne po wykonaniu rozkazu), tygodniowe zatrudnienie psychola.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; tydzień ochrony przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złotem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

TEKNIK

Jest jedna rzecz, na którą zawsze można liczyć w Świecie Apokalipsy: wszystko się psuje.

TWORZENIE TEKNIKA

Aby stworzyć swojego teknika, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, warsztat, projekty oraz Hx.

IMIĘ

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele.

Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: roboczy technika, zniszczony technika, staroświecki technika, codzienny technika.

Twarz: pospolita, ładna, szczerą, żywa.

Oczy: zmrużone, spokojne, śmiejące się, rozbiegane, taksujące.

Ciało: grube, drobne, zgarbione, żylaste, krępe, dziwaczne.

IMIĘ -
WYGLĄD

wy
róż
nie
nia

CECHY

RUCHY

RANY

RUCHY TEKNIKA

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działaj pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeżytaj sytuację, przeżytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszepecony -1urok <input type="radio"/>
Doświadczenie (s. 78) <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> >>>rozwiniecie		rozbity -1spryt <input type="radio"/>

Gdy uprawiasz seks, patrz s. 78

HX pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

WARSZTAT

TEKNIKA

CECHY

- Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój-1 Hart=0 Urok+1 Spryt+1 Dziw+2
 - Spokój=0 Hart-1 Urok-1 Spryt+2 Dziw+2
 - Spokój+1 Hart-1 Urok=0 Spryt+1 Dziw+2
 - Spokój+1 Hart+1 Urok-1 Spryt=0 Dziw+2

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY TEKNIKA

Wybierz 2:

Rzeczy mówią: za każdym razem, gdy posługujesz się czymś interesującym lub badasz coś takiego, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu możesz zadać MC pytania. Na 10+ możesz zadać 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- *kto zajmował się tym ostatnio?*
- *kto to zrobił?*
- *jakie silne emocje były z tym ostatnio związane?*
- *co ostatnio zostało powiedziane w pobliżu tego?*
- *do czego tego ostatnio używano?*
- *co jest z tym nie tak i jak mogę to naprawić?*

Porażka działa tak samo jak porażka w rzucie na otworzenie swojego mózgu na działanie psychicznego wiru.

Czuję to w kościach: na początku sesji rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 1+1. Na 7–9 zatrzymaj 1. W dowolnym momencie ty albo MC możecie wydać zatrzymanie, żebyś znalazł się w odpowiednim miejscu i czasie, wraz z niezbędnymi akurat narzędziami oraz niezbędną wiedzą (nie trzeba wyjaśniać jak to dokładnie się stało). Jeśli twój rzut dał ci zatrzymanie 1+1, dostajesz +1 do następnego rzutu. W przypadku porażki MC dostaje 1 zatrzymanie, które może wydać, żebyś znalazł się na miejscu zdarzeń, ale osaczony, zaskoczony bądź wciągnięty w pułapkę.

Prosta sprawa: gdy jakaś postać przyjdzie do ciebie po poradę, powiedz jej szczerze, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania. Jeśli zrobi to, co jej poradzisz, dostanie +1 do wszystkich rzutów z tym związanych, a ty zaznaczasz doświadczenie.

Na granicy umysłów: jakiś komponent lub układ komponentów w twoim warsztacie w niesamowity sposób odbiera psychiczny wir (+przepowiednia). Wybierz i nazwij te elementy lub pozwól MC dookreślić je podczas gry.

Nadnaturalne opanowanie: gdy robisz coś pod presją, rzuć+dziw zamiast rzucać+spokój.

Niezwykła intuicja: dostajesz +1 dziw (dziw+3).

WARSZTAT

Wybierz, które z poniższych elementów znajdują się w twoim warsztacie. Wybierz 3 z nich: garaż, ciemnia, kontrolowana przestrzeń hodowlana, wykwalifikowani pracownicy (np. Carna, Thuy, Pamming), góra złomu do wykorzystania, ciężarówka lub samochód towarowy, dziwaczna elektronika, narzędzia do obróbki materiałów, transmittersy i receptory, teren doświadczalny, relikw złotej ery, miny i pułapki.

Gdy poświęcasz się pracy w warsztacie z zamiarem stworzenia czegoś nowego albo zrozumienia, jak działa jakiś szajs, określ, co to ma być, i powiedz o tym MC. MC powie coś w stylu: „spoko, to żaden problem, ale...” i doda od 1 do 4 opcji:

- zajmie to godziny/dni/tygodnie/miesiące pracy;
- musisz najpierw zdobyć/zbudować/naprawić/zrozumieć ___;
- będziesz musiał skorzystać z pomocy ___;
- będzie cię to kosztowało fortunę;
- uda ci się stworzyć co najwyżej gówniany prototyp, słaby i zawodny;
- zrobienie tego będzie wiązało się z narażeniem ciebie i twoich pracowników na poważne niebezpieczeństwo;
- najpierw musisz ulepszyć warsztat, dodając do niego ___;
- musisz wykonać kilka/dziesiąt/set prób, nim osiągniesz zadowalający efekt;
- musisz rozebrać na części ___ , by to zrobić.

MC może łączyć wybrane opcje spójnikiem „oraz”, bądź, jeśli ma dobry dzień, dorzucić litościwe „albo”.

Gdy wykonasz wszystkie niezbędne czynności, możesz ukończyć swój projekt. MC nada mu cechy, etykiety oraz wszystko to, co będzie konieczne.

Oprócz tego opisz swój ubiór. Dostajesz również różności warte 3-barter oraz od jednego do trzech osobistych przedmiotów z normalnego sprzętu lub uzbrojenia.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

- Wybierz postać, która wydaje ci się najdziwniejsza. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał sobie Hx+1 na swojej karcie.
- Powiedz pozostałym, żeby zapisali Hx-1. Sam jesteś trochę dziwny.

W turze pozostałych graczy:

- Wybierz jedną postać, która wydaje ci się największym źródłem potencjalnych problemów. Dodaj +1 do wartości Hx podanej przez tego gracza i zapisz obok imienia jego postaci na swojej karcie.
- Odejmij -1 od wszystkich wartości Hx, które pozostali gracze poleca ci zapisać, i zapisz nową wartość przy imionach pozostałych postaci. Masz ciekawsze rzeczy do roboty i nauki.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH TEKNIKA

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, ona automatycznie przemawia do ciebie (s. 76), tak jakby była przedmiotem (rzeczy mówią), a ty wyrzuciłbyś 10+ – nie ma znaczenia, czy masz ten ruch, czy nie. Gracz i MC odpowiedzą na twoje pytania pomiędzy sobą.

W każdym innym przypadku ten ruch działa tylko na przedmioty.

ROZWÓJ TEKNIKA

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- __ dostajesz +1hart (max. hart+2)
- __ dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- __ dostajesz ruch tekknika
- __ dostajesz ruch tekknika
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz gang (opisz) jako ochronę oraz **przywództwo**
- __ dodaj aparaturę do podtrzymywania życia do swojego warsztatu, od teraz możesz pracować w nim także nad ludźmi
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Jeśli ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *naprawę jednego przedmiotu hi-tech; tygodniową konserwację skomplikowanej i delikatnej technologii; jeden miesiąc zatrudnienia jako technik; jedną solidną, wiarygodną i prawdziwą odpowiedź.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; tygodniową ochronę przez żyletę lub egzekutora; roczną daninę dla lokalnego watażki; łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złotem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



Wprowadzenie

ŻYLETA

Nawet w tak niebezpiecznym miejscu jak Świat Apokalipsy, żylety są, coś. Powinieneś spuścić wzrok i ominąć je, ale nie jesteś w stanie. Są niczym nęcące błękitne iskry, prawda? Pomylisz zapatrzenie się w nie z miłością, podejdziesz zbyt blisko, i nagle czujesz moc zylionów wolt, a twoje skrzydła płoną niczym papier.

Niebezpieczne.

TWORZENIE ŻYLETY

Aby stworzyć swoją żyletę, wybierz imię, wygląd, cechy, ruchy, sprzęt oraz Hx.

IMIĘ

Śnieg, Karmazyn, Cień, Błękit, Północ, Szkarłat, Violetta, Amber, Róż, Damson, Zmierzch, Szmaragd lub Rubin.

Raksha, Kiecka, Kania, Monsun, Smith, Bestia, Baaba, Melodia, Mar, Tavi, Absynt lub Miodunka.

WYGLĄD

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub transgresywny.

Ubiór: formalny, wyzywający, luksusowy, codzienny, szpanerski pancerz.

Twarz: gładka, słodka, przystojna, ostre rysy, dziewczęca, chłopięca, oszalamiająca.

IMIĘ -
WYGLĄD

wyróżnienia >>

CECHY - RUCHY - RANY RUCHY ŻYŁEY

<input type="radio"/> SPOKÓJ	działał pod presją (s. 86)	zegar obrażeń 12 9 3 6
<input type="radio"/> HART	zagroź przemocą, przejmij siłą (s. 86)	<input type="radio"/>
<input type="radio"/> UROK	uwieź lub zmanipuluj (s. 87)	wstrząśnięty -1spokój <input type="radio"/>
<input type="radio"/> SPRYT	przeczytaj sytuację, przeczytaj osobę (s. 87)	okaleczony -1hart <input type="radio"/>
<input type="radio"/> DZIW	otwórz swój mózg (s. 88)	oszczędzony -1urok <input type="radio"/>



Gdy uprawiasz seks, patrz s. 84

SPRZĘT

ŻYŁETA

Doświadczenie (s. 84) >>>rozwiniecie

HX pomóż, przeszkodź, koniec sesji (s. 88)

Oczy: taksujące, bezlitosne, lodowate, zniewalające, obojętne.
Ciało: kuszące, szczupłe, boskie, umięśnione, chłopięca sylwetka.

CECHY

- Wybierz jeden zestaw cech:
- Spokój+3 Hart-1 Urok+1 Spryt+1 Dziw=0
 - Spokój+3 Hart-1 Urok+2 Spryt=0 Dziw-1
 - Spokój+3 Hart-2 Urok+1 Spryt+1 Dziw+1
 - Spokój+3 Hart=0 Urok+1 Spryt+1 Dziw-1

PODSTAWOWE RUCHY

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy (ss. 86–88).

RUCHY ŻYLETY

Wybierz 2:

Zabójczapiękność: gdy włączasz się do napiętej sytuacji, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 2. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydadz zatrzymania 1 za 1, by nawiązać kontakt wzrokowy z którąś z postaci niezależnych. Ta postać zamiera w bezruchu i może działać dopiero wtedy, gdy przerwiesz kontakt wzrokowy. W przypadku porażki wszyscy wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.

Zimna jak lód: gdy grozisz przemocą którejś z postaci niezależnych, rzuć+spokój zamiast rzucać+hart. Gdy grozisz przemocą którejś z postaci graczy, rzuć+Hx zamiast rzucać+hart.

Bez litości: gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkowo +1ranę.

Wizje śmierci: gdy wkraczasz do walki, rzuć+dziw. Na 10+ wybierz jedną postać, która zginie, oraz jedną, która przeżyje. Na 7–9 wybierz jedną postać, która zginie LUB jedną, która przeżyje. Nie wybieraj postaci innych graczy, możesz wybrać tylko którąś z postaci niezależnych. MC sprawi, że twoja wizja się spełni, jeśli będzie na to chociaż cień szansy. W przypadku porażki masz wizję własnej śmierci i w związku z tym dostajesz -1 do wszystkich rzutów do końca walki.

Wyostrome zmysły: gdy odczytujesz napiętą sytuację i wykorzystasz odpowiedzi MC, dostajesz +2 zamiast +1.

Nieziemski refleks: sposób, w jaki poruszasz się bez obciążenia, liczy się jako pancerz. Jeśli poruszasz się nago lub niemal nago: jak 2-pancerza, a kiedy masz na sobie ubranie niebędące pancerzem: jak 1-pancerza. Jeśli nosisz pancerz, użyj go zamiast tego ruchu.

SPRZĘT

Dostajesz:

- 2 sztuki spersonalizowanej broni
- różności warte 2-barter
- ubranie odpowiadające twojemu wyglądowi; możesz zdecydować, czy w jego skład wchodzi również odzież o wartości 1-pancerza lub pancerz o wartości 2-pancerza (ty ustalasz szczegóły)

Spersonalizowana broń palna

Podstawa (wybierz 1):

- pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- strzelba (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- karabin (2-rany, daleki, przeładowanie, głośny)

Opcje broni (wybierz 2):

- ozdobna (+wartościowy)
- zabytkowa (+wartościowy)
- półautomatyczna (-przeładowanie)
- 3-pociskowa seria (bliski/daleki)
- automatyczna (+automatyczna)
- tłumik (-głośna)
- hi-power (+1rana)
- amunicja przeciwpancerna (+ppanc)
- luneta (+daleki lub +1rana na dalekim)
- wielka (+1rana)

Spersonalizowana broń biała

Podstawa (wybierz 1):

- kij (1-rana, ramię, obszarowa)
- rękojeść (1-rana, ramię)
- stylisko (1-rana, ramię)
- łańcuch (1-rana, ramię, obszarowa)

Opcje broni (wybierz 2):

- ozdobna (+wartościowa)
- zabytkowa (+wartościowa)
- obuch (+1rana)
- kolce (+1rana)
- ostrze (+1rana)
- długie ostrze* (+2rany)
- ciężkie ostrze* (+2rany)
- ostrza* (+2rany)
- ukryta (+nieskończona)

*ta opcja liczy się podwójnie.

HX

Wszyscy po kolei przedstawiają swoje postacie. Podają imię, wygląd i charakter. Zrób to.

Zanotuj imiona pozostałych postaci graczy.

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej:

84 - APOCALYPSE WORLD

- Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx+1. Jesteś w centrum zainteresowania.

W turze pozostałych graczy:

- Wybierz postać, której najmniej ufasz. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie, zamiast wartości, którą poda ci gracz.
- Przy imionach pozostałych postaci zapisz wartość, którą ci podadzą.

Na koniec sprawdź, która postać ma najwyższą wartość Hx na twojej karcie. Zapytaj osobę prowadzącą tę postać, która cecha twojej postaci jest dla niej najbardziej interesująca, i wyróżnij tę cechę. MC poda ci drugą cechę, którą masz wyróżnić.

SPECJALNY RUCH ŻYLETY

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, negujesz specjalny ruch tej postaci. Cokolwiek to jest, po prostu nie działa.

ROZWÓJ ŻYLETY

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Hx z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka.

Za każdym razem, gdy rozwijasz postać, wybierz jedną z poniższych opcji. Zaznacz ją na liście, nie możesz wybrać jej ponownie.

- __ dostajesz +1 hart (max. +2)
- __ dostajesz +1 urok (max. +2)
- __ dostajesz +1 spryt (max. +2)
- __ dostajesz +1 dziw (max. +2)
- __ dostajesz ruch żylety
- __ dostajesz ruch żylety
- __ dostajesz 2 fuchy (opisz jakie) oraz **brudną robotę**
- __ dostajesz gang (opisz) oraz **przywództwo**
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci
- __ dostajesz ruch z karty innej postaci

BARTER

Kiedy ktoś zamożny opłaca twoje usługi, 1-barter to cena za: *jedno wykonane zabójstwo lub tydzień pracy jako ochroniarz.*

1-barter wystarczy na pokrycie twoich miesięcznych wydatków na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.

Zależnie od okoliczności, jednorazowe wydanie 1-barter to cena za: *jedną noc w luksusie i miłym towarzystwie; dowolną broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech; koszt materiałów niezbędnych do resuscytacji przez anioła; naprawę jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika; roczną daninę dla lokalnego watażki; miesięczne utrzymanie i naprawę ostro eksploatowanego pojazdu; łapówki, opłaty i podarunki, w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.*

Jeśli chcesz czegoś lepszego, spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń. Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.



PODSTAWOWE RUCHY

Każda postać dostaje wszystkie podstawowe ruchy.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

Gdy **robisz coś pod presją** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój. Na 10+ robisz to. Na 7–9 wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz: MC może zaoferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.

ZAGROŹ PRZEMOCĄ

Gdy **grozisz komuś przemocą**, rzuć+hart. Na 10+ przeciwnik musi wybrać: wymusić atak i przyjąć cios lub ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Na 7–9 może wybrać zamiast tego:

- zejść ci z drogi;
- znaleźć bezpieczne schronienie;
- dać ci coś, czego według niego chcesz;
- wycofać się spokojnie, ręce na widoku;
- powiedzieć ci to, co chcesz wiedzieć (lub to, co chcesz usłyszeć).

PRZEJMIJ SIŁĘ

Gdy **przejmujesz coś siłą** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7–9 wybierz 2:

- zyskujesz całkowitą kontrolę;
- odnosisz niewielkie obrażenia;
- zadajesz ogromne obrażenia;
- wzbudzasz szacunek, niepokój lub przerażenie w przeciwniku.

UWIEDŹ LUB ZMANIPULUJ

Gdy chcesz **kogoś uwieść lub zmanipulować**, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok. Postacie niezależne: w przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. Na 10+ to, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później. Na 7–9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa. Postacie graczy: na 10+ obie opcje, na 7–9 jedną:

- *jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;*
- *jeśli odmówią, działają pod presją.*

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

PRZECZYTAJ SYTUACJĘ

Gdy **czytasz napiętą sytuację**, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu możesz zadać MC kilka pytań. Kiedy działasz, wykorzystując odpowiedzi MC, dostajesz +1. Na 10+ zadaj 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- *jaki jest najlepszy sposób ucieczki, wejścia, przedostania się?*
- *który wróg jest najbardziej podatny na mój atak?*
- *który wróg stanowi największe zagrożenie?*
- *na co muszę uważać?*
- *jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?*
- *kto panuje nad sytuacją?*

PRZECZYTAJ OSOBĘ

Gdy **czytasz kogoś** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadz 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- czy twoja postać mówi prawdę?
- co tak naprawdę czuje twoja postać?
- co twoja postać zamierza zrobić?
- co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?
- jak mogę skłonić twoją postać do __?

OTWÓRZ SWÓJ MÓZG

Kiedy **otwierasz swój mózg** na działanie psychicznego wiru, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu MC powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MC da ci jakiś konkret. Na 7-9 MC da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MC poinformuje cię o tym.

POMÓŻ LUB PRZESZKODŹ

Jeśli **pomagasz** lub **przeszkadzasz** komuś, kto rzuca, rzuć+Hx. W przypadku sukcesu ta osoba otrzymuje +1 (pomagasz) lub -2 (przeszkadzasz) w tym momencie. Na 7-9 wystawiasz się na niebezpieczeństwo, odwet, koszt lub ostrzał.

KONIEC SESJI

Na końcu każdej sesji wybierz postać, która zna cię lepiej niż wcześniej. Jeśli jest więcej niż jedna, wybierz dowolną z nich. Powiedz temu graczowi, żeby dodał +1 do Hx przy imieniu twojej postaci na swojej karcie. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 (i jak zawsze zaznacza doświadczenie).

DODATKOWE RUCHY

RUCHY RAN I LECZENIA

Domyślnie ruchy związane z ranami i leczeniem są w grze. MC może zdecydować o rezygnacji z nich, w zależności od sytuacji.

Poniższy ruch jest inny niż pozostałe: sukces ruchu jest niekorzystny dla gracza, a porażka jest dobra:

Gdy **otrzymujesz rany**, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:

- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:

- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z ręk;*
- *tracisz kogoś z oczu lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9. Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz -1ranę.

Gdy **zadajesz rany postaci innego gracza**, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.

Gdy **leczysz rany postaci innego gracza**, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz. Jeśli dzięki temu osiągniesz Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznaczasz doświadczenie.

Kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej. Kiedy kogoś leczysz, poznajesz lepiej tę osobę.

RUCHY BARTERU

Domyślnie postaci mają dostęp do ruchów dotyczących barteru, ale MC może je ograniczyć.

Gdy **dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami**, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.

90 - APOCALYPSE WORLD

Gdy **odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to ot tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Gdy **rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce**, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.

PRZEPOWIEDNIA

Domyślnie nikt nie posiada dostępu przepowiedni, jednak wyznawcy guru lub warsztat tekknika mogą taki dostęp umożliwić.

Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do **przepowiadania**, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:

- *sięgnij w głęb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;*
- *odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;*
- *odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;*
- *umieść informacje w psychicznym wirze;*
- *otwórz okno na psychiczny wir.*

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7–9 wybierz 1. Efekt:

- *utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;*
- *sięga daleko w głęb psychicznego wiru;*
- *ma szeroki zasięg;*
- *jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.*

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

DORADZTWO

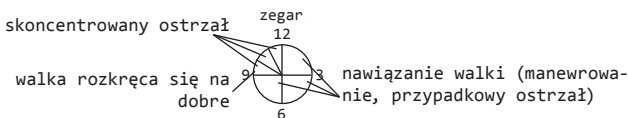
Domyślnie nikt nie ma dostępu do doradztwa, jednak można go uzyskać dzięki wyznawcom guru.

Gdy korzystasz z **doradztwa** swoich wyznawców, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest. Jeśli wybierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1 do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli wybierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.

OPCJONALNE RUCHY BITWY

Domyślnie opcjonalne ruchy dotyczące bitwy i zegar bitwy nie są używane. MC decyduje, czy wprowadzić je do gry.

Zegar bitwy



Przypadkowy ostrzał oznacza 0-ran lub 1-ranę (rykoszety, ostrzeliwanie na ślepo, strzelanie z bardzo dalekiego dystansu). Skoncentrowany ostrzał oznacza, że przeciwnicy zadają pełne obrażenia, zależne od ich liczebności oraz broni.

Gdy **osłaniasz kogoś ogniem zaporowym**, rzuć+spokój. Na 10+ ochraniasz ją lub ich przed skoncentrowanym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 jej (ich) pozycja lub obrany kierunek są niebezpieczne, postępują zgodnie z okolicznościami. W przypadku porażki natychmiast trafiają pod skoncentrowany ostrzał (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

Gdy **utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek**, rzuć+hart. Na 10+ udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 3 segmenty na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 1 segment na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem. W obu przypadkach możesz opuścić pozycję przed czasem i uniknąć skoncentrowanego ostrzału. W przypadku porażki musisz natychmiast opuścić pozycję lub zmienić kierunek, w przeciwnym razie znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).

92 - APOCALYPSE WORLD

Gdy **padasz na glebę**, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu znajdujesz sobie w miarę bezpieczną kryjówkę na czas całej bitwy. Na 10+ nie znajdujesz się pod ostrzałem. Na 7–9 jesteś pod przypadkowym ostrzałem. W przypadku porażki musisz albo opuścić swoją pozycję, albo znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem.

Kiedy **działasz w następstwie czyjegoś ruchu**, rzuć+Hx. Jeśli jest to postać MC, rzuć+spryt. Na 10+ MC wybiera dla ciebie jedną z poniższych opcji:

- *zadajesz +1ranę;*
- *zdobywasz czyjąś pozycję;*
- *zabezpieczasz niebezpieczną pozycję lub kierunek;*
- *unikasz ostrzału;*
- *stwarzasz sobie dogodną okazję do działania i w pełni ją wykorzystujesz.*

Na 7–9 stwarzasz sobie dogodną okazję do działania, ale jak dotąd nie udało ci się jej w żaden sposób wykorzystać. MC powie ci, co to za okazja. W przypadku porażki MC wybiera jedną z powyższych opcji dla wybranej przez siebie postaci niezależnej.

ZMIANA WYRÓŻNIEŃ

Na początku każdej sesji (albo na końcu, jeśli wcześniej tego nie zrobiliście) każde z was może powiedzieć coś w stylu: „Hej, zmieńmy wyróżnione cechy”. Każdy gracz, w tym MC, ma pełne prawo do takiej deklaracji. Kiedy ktoś o to poprosi, zróbcie to: zmieńcie wyróżnione cechy na inne. Postępujcie zgodnie z tą samą procedurą co na początku: gracz mający najwyższą Hx (na twojej karcie) wyróżnia jedną cechę, a MC drugą.

DODATKOWE OPCJE ROZWOJU POSTACI

Możesz wybrać tyle rozwinięć, ile chcesz, póki się nie skończą. Szóste rozwinięcie oraz kolejne możesz wybrać również z poniższej listy:

- __ dostajesz +1 do dowolnej cechy, do maksymalnie +3
- __ odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią
- __ stwórz drugą postać i graj obiema
- __ zmień rodzaj postaci na inny
- __ wybierz 3 podstawowe ruchy i podkreśl je
- __ podkreśl 4 pozostałe podstawowe ruchy

Podkreślenie ruchu oznacza dodanie nowej opcji, którą jest sukces na 12+. Możesz podkreślić następujące ruchy:

- **działanie pod presją**
- **groźenie przemocą**
- **przejęcie czegoś siłą**
- **uwodzenie lub manipulacja**
- **czytanie napiętej sytuacji**
- **czytanie osoby**
- **otwieranie mózgu na działanie psychicznego wiru**

Gdy podkreślisz któryś z ruchów, MC powie ci, jakie są nowe możliwości tego ruchu.



LA
TINORZENTE
POSTACI



TWORZENIE POSTACI

Rozdaj karty postaci i poproś, żeby wszyscy wybrali po jednej. Żadna karta nie może się powtarzać.

Gracze poradzą sobie z samodzielnym stworzeniem postaci, więc daj im się pobawić. Twoim zadaniem jest odpowiadać na ich pytania i może trochę pogłównkować nad pierwszymi pomysłami na grę.

POWIEDZ TO NA WSTĘPIE I POWTARZAJ CZĘSTO

Do graczy: waszym zadaniem jest odgrywanie swoich postaci tak, jakby były prawdziwymi ludźmi, niezależnie od okoliczności, w jakich się znajdują – ludźmi zajebistymi, kompetentnymi i niebezpiecznymi, ale przede wszystkim prawdziwymi.

Moim zadaniem jako MC jest traktowanie waszych postaci tak, jakby były prawdziwymi ludźmi, i działanie tak, jakby Świat Apokalipsy był prawdziwy.

APOKALIPSA

Ktoś na bank o to zapyta.

Apokalipsa wydarzyła się jakieś 50 lat temu. Najstarsi z żyjących pamiętają ją z dzieciństwa. Ale nikt nie wie, co ani dlaczego się wówczas stało. Pewnie nikt nigdy nie wiedział.

„Ej, Vincent, tu jest napisane »psychiczny wir«. Co to jest?”

Nie wiem, a jak myślisz? Jest wszędzie wokół, tuż poza granicą zmysłów. A jeśli otworzysz na niego swój mózg, możesz dowiedzieć się ciekawych rzeczy. I on od ciebie też. Jeśli wiesz jak, możesz sięgnąć w głąb wiru, żeby stało się to, co chcesz. A czy to wir spowodował apokalipsę, czy sam jest wynikiem apokalipsy – nie wiadomo.

WPROWADZENIE POSTACI

Skorzystaj z poniższych wprowadzeń, jeśli gracze są zainteresowani jakąś postacią, ale nie dadzą rady jej ogarnąć tak na szybko.

Anioły to medycy. Jeśli chcesz, żeby wszyscy cię kochali albo chociaż na tobie polegali, zagraj aniołem. Uwaga: jeśli wszystko idzie dobrze, prawdopodobnie nikt nie będzie musiał na tobie polegać. Nawiąż ciekawe znajomości, żeby pozostać kimś istotnym. Albo nie wiem, sabotuj czy coś.

Chopperzy są szefami gangów motocyklowych. Są potężni, ale większość ich siły jest zewnętrzna, wynika z władzy nad gangiem. Jeśli chcesz mieć komu rozkazywać, zagraj chopperem. Ale jeśli pragniesz prawdziwej władzy, wybierz gubernatora. Uwaga: zewnętrzna natura twojej siły oznacza dramatyczne sytuacje. Nie mów, że nie ostrzegałem.

Egzekutorzy to najwięksi twardziele. Ich ruchy są proste, bezpośrednie i agresywne. Nawet dość prymityw-



ŻyLeta Damson



Operator Wilson

ne. Jeśli chcesz spuszczać wpierdol, zagraj egzekutorem. Uwaga: tak jak w przypadku aniołów, jeśli wszystko idzie dobrze, możesz się nudzić. Ciekawe relacje z innymi mogą pomóc ci pozostać na scenie.

Gubernatorzy to właściciele ziemscy, lokalni watażkowie i władcy małych twierdz. Jeśli ktokolwiek postanowi grać gubernatorem, w grze pojawi się potężna, nieruchoma baza. Jeśli chcesz, by była twoja, wybierz właśnie gubernatora. Uwaga: nie wybieraj gubernatora, jeśli obawiasz się ciężaru władzy.

Guru mają wyznawców, tak jak chopperzy mają gangi. Są dziwni, społeczni i trudno im się oprzeć. Jeśli chcesz wpływać na tłumy, zagraj guru. Uwaga: problemy same cię znajdą. Bycie przywódcą sekty oznacza, że musisz zajmować się swoją jebaną sektą.

Kierowcy mają samochody, a to oznacza mobilność i wolność. Jeśli nie potrafisz sobie wyobrazić postapokalipsy bez samochodów, musisz zagrać kierowcą. Uwaga: twój samochód będzie zajebisty, ale bez niego będziesz mieć mocno pod górkę.

Muzy to orok w czystej postaci. Są całkowicie nastawione na interakcje społeczne i mają świetne ruchy do bezpośredniej manipulacji ludźmi. Jeśli chcesz, by nikt nie pozostał wobec ciebie obojętny, zagraj muzyą. Uwaga: muzy mają odpowiednie środki do działania, ale w przeciwieństwie do gubernatorów, operatorów i guru nie mają stałej motywacji. Najlepiej będziesz bawić się wtedy, kiedy samodzielnie sobie ją zapewnisz.

Operatorzy są wolnymi strzelcami, specami od brudnej roboty, intrygantami i fikserami – ludźmi od wszystkiego. Zawsze są w trakcie realizacji jednego planu, drugi układają, a trzeci zaraz totalnie się posypie. Jeśli wybierzesz operatora, zawsze będziesz mieć coś do roboty. W przeciwieństwie do aniołów i egzekutorów ty wcale nie musisz czekać na rozwój wypadków, możesz działać. Uwaga: operator raz jest na wozie, raz pod wozem. Więc lepiej przygotuj się na problemy.

Psychole są straszni, dziwni, a granie nimi daje dużo frajdy. Ich ruchy są potężne, choć dziwaczne. Jeśli chcesz, żeby wszyscy przy-

najmniej trochę się ciebie bali, psychol to dobry wybór. Uwaga: tak czy siak będzie ci się dobrze grało, ale jeśli ktoś będzie chciał uprawiać z tobą seks, mimo że jesteś psycholem, będzie ci się grało jeszcze lepiej! Pokombinuj w tym kierunku.

Tekknicy są specami od technologii. Mają naprawdę ciekawe możliwości: potężny warsztat i kilka fajnych, zakrzywiających rzeczywistość ruchów. Zagraj tekknikiem, jeśli chcesz być silnym i użytecznym sprzymierzeńcem, ale niekoniecznie liderem. Uwaga: utrzymanie twojego warsztatu wymaga zasobów, i to mnóstwa, więc zaprzyjaźnij się z kim tylko się da.

Żyłety są oczywiście dobre w walce, ale również wymiatają społecznie. Jeśli chcesz zagrać kimś niebezpiecznym i prowokacyjnym, wybierz żyłetę. Uwaga: może się okazać, że łatwiej przychodzi ci pakowanie się w kłopoty niż wychodzenie z nich. Jeśli chcesz grać największym twardzielem, wybierz raczej egzekutora niż żyłetę.

Inne postacie: któregoś razu może się zdarzyć, że siądziecie do gry i wśród kart do wyboru trafi się taka, która nie została opisana powyżej. Sami oceńcie, czy się nadaje.

Nie mogę ręczyć za innych twórców, ale możecie być pewni, że wszystkie nowe karty stworzone przeze mnie będą odpowiednio zbalansowane względem tych podstawowych, a także interesujące i warte waszej uwagi.



Muza Diuna

CECHY

Poniżej masz kopiuj-wklej ze strony 14. Mógłbym po prostu odesłać cię tam, ale wiem, że przewracanie kartek jest irytujące.

Cechy to:

- **Spokój** to: spokój pod presją, roz-sądek, jasność rozumowania, opanowanie, wyrachowanie, zimna krew.
- **Hart** to: hart ducha, bezwzględność, brutalność, agresja, silna wola, okrucieństwo, siła fizyczna i emocjonalna stabilność.
- **Urok** to: urok osobisty, wdzięk, atrakcyjność, subtelność, elegancja, seksapil, piękno, inspirowanie innych, rozpalanie zmysłów.

- **Spryt** to: bystrość, pomysłowość, czujność, mądrość, wnikliwość, wykształcenie, talent, wykszolenie.
- **Dziw** to: dziwaczność, zdolności parapsychiczne, geniusz, niesamowitość, szczęście, odmienność, zdolności prorocze, obłąkanie.
- **Hx** oznacza historię (tak jak Rx oznacza receptę, a Dx diagnozę), szczególnie wspólną przeszłość i to, jak dobrze jedna postać zna drugą. Nie chodzi o to, jak bardzo postacie się lubią, chodzi o to, jak dobrze twoja postać zna inne. W dodatku historia jest asymetryczna: moja postać może znać twoją bardzo dobrze, powiedzmy na Hx+2, twoja natomiast może znać moją bardzo słabo, powiedzmy na Hx-1.

Sposób zapisu: spokój-2 oznacza, że twój spokój wynosi -2; dziw=0 oznacza, że twój dziw wynosi 0; Hx+1 oznacza, że twoja Hx (z inną postacią) wynosi +1. Niektóre zasady nakazują zmodyfikowanie twoich cech. W takiej sytuacji modyfikator pojawia się przed nazwą cechy: +1spokój oznacza, że dodajesz 1 do spokoju; -2dziw oznacza, że odejmujesz 2 od dziwu.

RUCHY I SPRZĘT

A teraz jednak odesłę cię do innych rozdziałów, bo to raczej obszernie tematy. Jeśli masz wątpliwości dotyczące ruchów, zajrzyj na s. 189 (podstawowe ruchy) i s. 213 (ruchy postaci). Informacje na temat wyposażenia, broni, gangów, posiadłości i reszty tego całego szajsu znajdziesz w rozdziale o sprzęcie, s. 233.

Na kartach postaci znajdziesz też takie rzeczy jak „różności warte 1-barter”. Kiedy w zasadach i na kartach postaci mowa jest o barterze, oznacza to abstrakcyjną jednostkę reprezentującą to, co w twoim Świecie Apokalipsy funkcjonuje jako waluta i jednostka wymiany. Może to rzeczywiście być czysty barter (dam ci tuzin żółwich jaj za naprawę butów) lub jakaś forma waluty, stąd „różności”. 1-barter to całkiem sporo, starczy na miesięczne zapasy jedzenia oraz ciepłe i suche miejsce do spania.

ZAŁOŻENIA GRY

Kiedy gracze i graczkі jeszcze tworzą postacie, pomiędzy kolejnymi odpowiedziami na ich pytania masz okazję określić założenia gry. Kilka rzeczy, które dobrze jest powiedzieć na wstępie, to:

- Wasze postacie nie muszą być *przyjaciółmi*, ale muszą się znać i w zasadzie powinny być sojusznikami. Podczas gry mogą stać się wrogami, ale nie powinny być wrogami na starcie.

- Wasze postacie są wyjątkowe. W Świecie Apokalipsy są inni medycy, a niektórzy z nich nazywani są nawet „aniołami”, ale *anioł* jest tylko jeden. Są inni przywódcy i watażkowie, którzy mogą być nazywani „gubernatorami”, ale ty jesteś jedynym *gubernatorem*.
- Niektórzy z was mogą sobie wybrać pancerz. 1-pancerza to może być niemal cokolwiek: kamizelka kuloodporna, skórzane wdzianko, wzmocniony gorset, co tam chcesz. 2-pancerza to już porządny pancerz. Taki jak te policyjne do kontroli tłumów. Może to być prymitywny sprzęt, jak zbroja zrobiona z części samochodowych czy coś takiego, ale naprawdę widać, że łazisz w pancerzu.
- Okej, na karcie postaci jest napisane „różności warte 3-barter”, nie? Czy jest jakiś środek wymiany, którym się posługujecie, czy może każdorazowo negocjujecie transakcje barterowe? Wuj, ty jesteś gubernatorem. Czego używacie jako waluty w twojej posiadłości? Albo: Wilson, jesteś operatorem: czy jest jakaś waluta, w której lubisz odbierać zapłatę?
- Nie chcę was załatwić. Gdyby tak było, moglibyście już zacząć się zwijać. Mógłbym powiedzieć coś w stylu: „Jest trzęsienie ziemi. Wszyscy dostajecie 10-ran i umieracie. Koniec”. Nie chcę was załatwić, chcę się dowiedzieć, co się stanie z waszymi zajebytymi postaciami. Tak jak wy!



Teknik Bran

PRZEDSTAWIENIE POSTACI

Kiedy wszyscy skończą tworzyć postacie, czas przedstawić je grupie.

Zanim zaczniecie, postaw sprawę jasno: wszystkie postacie się znają. Jeśli podróżują, podróżują razem. Jeśli żyją w posiadłości, współpracują ze sobą. Są przyjaciółmi albo przynajmniej znajomymi. Jeśli jedna z postaci to operator, pozostałe mogą należeć do jej ekipy; jeśli jedna z postaci jest gubernatorem, pozostali mogą być jego porucznikami. Zasady Hx pomogą w tym, ale upewnij się, czy wszystkim to odpowiada.

Teraz niech gracze i graczki po kolei przedstawią swoje postacie, podając ich imię, wygląd i kilka zdań o charakterze postaci. Zadaj

każdemu kilka pytań o postać. Chodzi o to, żeby zarysować w miarę spójny obraz każdej z nich i tego, kim są dla siebie nawzajem.

Przykładowe pytania: Ile masz lat? Czym się zajmujesz? Od jak dawna? Jak długo pracujecie razem? Gdzie mieszkasz? Kto mieszka z tobą? To znaczy, że ludzie, no wiesz, odwiedzają cię bez przerwy? O cholera, mówisz, że pamiętasz apokalipsę? A więc wy dwie jesteście siostrami, tak?

Aha, jeśli twoja grupa jest podobna do mojej, z pewnością jest ktoś, kto jeszcze nie skończył tworzyć postaci. Nie każ pozostałym czekać. Westchnij i ruszaj z przedstawianiem postaci. Wasz spóźnialski może w tym czasie dokończyć uzupełnianie karty.

Hx

Postać każdego z graczy ma Hx, czyli „historię”, z postaciami pozostałych graczy. Twoja Hx z kimś innym mówi, jak dobrze tę osobę znasz.

Hx wynika z kombinacji trzech rzeczy: tego jak uważnie obserwujesz tę drugą osobę, jak otwarta jest ona wobec ciebie oraz konkretnych wydarzeń z waszej wspólnej przeszłości. Twoja Hx z inną postacią, zapisana na twojej karcie, wskazuje, jak dobrze znasz tę osobę, a wartość na jej karcie – jak dobrze ona zna twoją postać. Hx nie mówi nic na temat tego, jak długo się znacie, jak bardzo się lubicie ani czy dobrze układało się między wami w przeszłości. Informuje jedynie o tym, jak dobrze rozumiesz tę drugą osobę. Jeśli twoja Hx z kimś jest ujemna, to znaczy, że nie znasz

tej osoby i nie potrafisz przewidzieć, jak się zachowa. A to z kolei oznacza, że trudniej ci będzie takiej osobie pomóc LUB jej zaszkodzić. Hx jest asymetryczna: moja postać może znać twoją na Hx+2, a twoja moja na Hx-1.

No dobra! To teraz jeszcze jedna runda, tym razem będziecie ustalać Hx. MC, twoim zadaniem będzie nadzorować grupę i zadbać o to, żeby każdy miał swoją kolej.

Wszystkie postacie mają swoje własne zasady ustalania Hx z innymi. Wiele z nich wymaga od graczy podjęcia decyzji na temat relacji ich postaci



Psycholka Marie

z inną. Podczas dokonywania tych wyborów gracze mogą, a nawet powinni, angażować innych graczy. Weźmy psychologa jako przykład:

Gdy nadejdzie twoja kolej:

- *Powiedz wszystkim, żeby zapisali Hx-1. Lepiej się nie zwierzać.*

W turze pozostałych graczy wybierz 1, 2 albo wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- *Jedna z nich spała w twojej obecności (wie o tym lub nie). Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie zamiast wartości, którą poda ci gracz.*
- *Od pewnego czasu potajemnie obserwujesz jedną z nich. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie zamiast wartości, którą poda ci gracz.*
- *Jedna z nich wyraźnie cię nie lubi ani ci nie ufa. Zapisz Hx+3 obok imienia tej postaci na swojej karcie zamiast wartości, którą poda ci gracz.*



Egzekutorka Keeler

Do wartości Hx podanych przez pozostałych graczy dodaj +1 i zapisz przy imionach ich postaci. Znasz wszystkich lepiej, niż mogą przypuszczać.

„Hej Keeler, spałaś kiedyś w mojej obecności?” – Marie może o to zapytać w turze Keeler. W turze Brana natomiast Marie może powiedzieć coś w stylu: „Bran, sądzę, że nasze postacie nigdy nie dojdą do porozumienia. Wydaje mi się, że wyraźnie mnie nie lubisz i nie ufasz mi. Co ty na to?”

Zobaczmy zasady Hx egzekutora na przykładzie Keeler:

Po kolei ustalcie Hx. Gdy nadejdzie twoja kolej wybierz 1, 2 lub wszystkie 3 opcje wobec ich postaci:

- *Jedna z nich walczyła z tobą ramię w ramię. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.*
- *Jedna z nich zostawiła cię na pewną śmierć. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx-2 z tobą na swojej karcie.*

Wybierz tę, którą uważasz za najładniejszą. Powiedz temu graczowi, żeby zapisał Hx+2 z tobą na swojej karcie.



Anioł Bish

Powiedz pozostałym, żeby zapisali $Hx=0$.

W turze pozostałych graczy:

- Wybierz postać, którą uważasz za najsprytniejszą. Dodaj +1 do wartości Hx , którą poleci ci zapisać ten gracz. Zapisz nową wartość przy imieniu tej postaci na swojej karcie.
- W przypadku pozostałych graczy zapisz wartości Hx , które polecili ci zanotować, przy imionach ich postaci na swojej karcie.

„Damson, walczyliśmy kiedyś ramię w ramię? Diuna, myślę, że zostawiłaś mnie kiedyś na pewną śmierć... co ty

na to? A ty, Bran, tak żebyś wiedział: jesteś najładniejszy i najsprytniejszy ze wszystkich”.

Jako MC, uważnie słuchaj graczy podczas ustalania Hx . To świetny materiał do wykorzystania później, podczas gry, więc śmiało włączaj się w ten proces, zadając pytania takie jak: „Hej, a kiedy Diuna zostawiła Keeler na pewną śmierć, czy to było wtedy, gdy [wybieram jakieś losowe imię] Szpila napadł na posiadłość, czy kiedy indziej?”.

W końcu wszyscy gracze będą mieć na swoich kartach postaci listę podobną do poniższych:

na karcie Marie:

Keeler $Hx+3$

Bran $Hx+3$

Diuna $Hx=0$

Damson $Hx+2$

na karcie Keeler:

Marie $Hx-1$

Bran $Hx=0$

Diuna $Hx=0$

Damson $Hx+1$

I tak dalej. Oprócz tego dostaniesz świetny materiał, który pozwoli ci z wykopem rozpocząć sesję.

WYRÓŻNIANIE CECH

Zrób kolejną rundę. Niech każdy gracz i każda graczy po kolei znajdzie na swojej karcie postać, z którą ma najwyższą Hx (jeśli tych postaci jest więcej niż jedna, wybierz dowolną z nich). Osoba, która prowadzi tę postać, wybiera cechę, która wydaje się jej najbardziej interesująca, i wyróżnia ją.

Następnie to ty, MC, wybierasz drugą cechę. Wybierz tę, która według ciebie będzie najbardziej interesująca dla tej postaci.

Wygląda to mniej więcej tak: kogo Marie zna najlepiej? Keeler i Brana zna na Hx+3, więc może wybrać jedno z nich. Przekornie wybiera Brana: „Bran, którą z moich cech uważasz za najbardziej interesującą?”. Gracz prowadzący Brana wybiera dla Marie dziw, bo czasem najbardziej oczywisty wybór jest najlepszy. Ja, jako MC, wybieram dla Marie spokój, bo chcę zobaczyć, jak działa pod presją. Graczka prowadząca Marie zaznacza obie cechy na swojej karcie postaci.

Kogo Keeler zna najlepiej? Damsona, na Hx+1. „Damson, możesz wyróżnić jedną z moich cech, którą wybierasz?”. Gracz prowadzący Damsona wybiera dla Keeler hart, zapewne licząc, że zobaczy Keeler w więcej niż jednej walce. Jako MC, wyróżniam jej dziw, a graczka odgrywająca Keeler zaznacza obie cechy na swojej karcie postaci.

Wreszcie wszyscy mają już wyróżnione cechy i to koniec tworzenia postaci. Czas zacząć grę.



MISIRY CEREMONII



MISTRZ CEREMONII

MC to właśnie ty: MG *Apocalypse World*.

Jest milion sposobów prowadzenia, ale *Apocalypse World* należy prowadzić w jeden konkretny sposób. Znajdziesz go w tym rozdziale. Postępuj zgodnie z tymi zasadami. Reszta gry oparta jest właśnie na nich.

PRIORYTETY

- **Spraw, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy.**
- **Spraw, żeby życie postaci graczy nie było nudne.**
- **Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy.**

Wszystko, co powiesz, powinno służyć zrealizowaniu tych trzech priorytetów, i żadnych innych. Twoim zadaniem nie powinno być: doprowadzenie do porażki graczy, odmawianie im tego, czego chcą, karanie ich, kontrolowanie ich ani przeprowadzenie ich przez zaplanowaną wcześniej fabułę (nie żartuję: NIGDY nie planuj wydarzeń). Twoim zadaniem nie jest doprowadzanie do impasu, stawianie postaci w sytuacji bez wyjścia czy pozbawienie ich możliwości działania. Spróbuj zrobić coś takiego, a rozgrywka w *Apocalypse World* stanie się nudna i naciągana, a ty zaczniesz sam decydować o tym, co ma się wydarzyć, zamiast grać, żeby się tego dowiedzieć.

Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy: prowadzenie *Apocalypse World* będzie wymagało od ciebie szczególnej dyscypli-

ny. Musisz zobowiązać się do przestrzegania wewnętrznej logiki fikcji świata gry i zdać się na konsekwencje wynikające z działań postaci graczy. Musisz otworzyć się na to, żeby zależało ci na tym, co się dzieje. Ale kiedy przyjdzie czas, żeby *powiedzieć*, co się dzieje, musisz odrzucić własne oczekiwania.

Jeśli będziesz postępować w sposób zdyscyplinowany, gra wynagrodzi cię za to. Gdy znajdziesz coś, co naprawdę cię obchodzi – pytanie, dotyczące tego, co wydarzy się dalej, na które szczerze pragniesz *poznać odpowiedź* – wówczas pozwolenie fikcji na zdecydowanie o tym za ciebie, co się stanie, będzie wyjątkowo satysfakcjonujące.

ZAWSZE MÓW

- **Czego wymagają przykazania (poniżej).**
- **Czego wymagają zasady.**
- **Czego wymaga twoje przygotowanie do gry.**
- **Czego wymaga uczciwość.**

Apocalypse World opiera się na klasycznym dla gier fabularnych podziale konwersacji. Zadaniem i wyłącznym prawem graczy jest przede wszystkim przedstawienie tego, co mówią i robią ich postacie; wyłącznie oni mogą mówić, co myślą, czują i pamiętają ich postacie, oraz odpowiadać na twoje pytania dotyczące życia postaci i ich otoczenia. Twoim zadaniem jako MC jest opowiedzenie całej reszty: wszystkiego co się dzieje w tym popieprzonym świecie i tego, co mówią i robią wszyscy *oprócz* postaci graczy.

Zawsze bądź skrupulatny, ba, nawet hojny, gdy chodzi o prawdę. Gracze będą od ciebie oczekiwali prawdziwych informacji, które będą mogli wykorzystać, informacji dotyczących otoczenia ich postaci oraz miejsca i czasu wydarzeń. Podobnie z regułami

gry: bądź uczciwy i graj w otwarte karty. Gracze mają prawo do czerpania pełnych korzyści z ruchów, rzutów, mocnych stron i zasobów swoich postaci. Nie oszukuj, nie kombinuj, nie staraj się wygrać z graczami.

Jeśli grasz jakbyś był ich *przeciwnikiem*, twoja odpowiedzialność za podejmowanie decyzji oraz odpowiedzialność za przestrzeganie zasad są w sprzeczności. Graj wspólnie ze swoimi graczami, a nie przeciwko nim.

PRZYKAZANIA

- **Rzygaj apokalipsą.**
- **Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy.**
- **Wykonaj swój ruch i odwróć od niego uwagę.**
- **Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj.**
- **Patrz na wszystko przez celownik.**
- **Nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.**
- **Pytaj, prowokuj i buduj na odpowiedziach.**
- **Odpowiadaj skurwysyństwem i niespodziewanymi nagrodami.**
- **Bądź fanem postaci graczy.**
- **Myśl też o tym, co jest poza sceną.**
- **Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.**
- **Rzygaj apokalipsą.** Wyobraź sobie świat o surowym krajobrazie, przywołaj jaskrawo krwawe sceny i groteskowe zestawienia. W Świecie Apokalipsy z nieba leje się deszcz zmieszany z czarnym niczym toner pyłem, który zmywa zieleń z liści roślin. Wśród wraków aut dzikie psy i szczury walczą o terytorium, a jeden z gatunków wykształcił dodatkową wewnętrzną powiekę z przezroczystej kości. Jeśli podejdziesz dość blisko, możesz usłyszeć klik-klik-klikanie każdego mrugnięcia.
- **Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy.** „Marie, gdzie jesteś z samego rana?” zamiast: „Julio, gdzie jest Marie dziś rano?”. „Jakaś kobieta przyszła do ciebie, nazywa się Pelt. Bardzo zależy jej na tym, by wrócić do swojej rodziny. To oczywiste, że tego pragnie”. *To oczywiste, że tego pragnie* – to jest to, co postać wie i widzi w Pelt, a nie klaryfikacja, którą kierujesz do gracza.
- **Wykonaj swój ruch i odwróć od niego uwagę.** Prawdziwy powód wybrania danego ruchu istnieje w rzeczywistości. Ktoś decyduje, że postać pójdzie w jakieś nowe miejsce, komuś nie wyjdzie rzut, ktoś inny wyrzuci sukces, który wymaga od ciebie odpowiedzi,

wszyscy patrzą na ciebie w oczekiwaniu, że coś powiesz, więc wykonujesz odpowiedni ruch. Powody w rzeczywistości. Odwracaj od nich uwagę: udawaj, że wykonujesz swój ruch z powodów wynikających bezpośrednio z fikcji. Powiedzmy, że twoim ruchem jest na przykład **rozdzielenie postaci**. Nigdy nie mów: „Nie wyszedł ci rzut, więc wy dwoje zostaliście rozdzieleni”. Powiedz raczej coś takiego: „Próbujesz odebrać mu broń” – bo taki był ruch postaci gracza – „ale jest szybszy, powala cię na ziemię kopniakiem. Kopią cię i widzisz, że odciągają gdzieś Damsona”. Efekt jest ten sam, postacie są rozdzielone. Ale w sprytny sposób udało ci zamaskować przyczynę. Niech to wygląda tak, jakby to fikcja gry wybrała ten ruch za ciebie, dlatego zawsze wybieraj taki ruch, który wynika z fikcji.

• **Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj.** Powiedzmy, że twoim ruchem jest **rozdzielenie postaci**, ale nigdy nie mów tego wprost. Opowiedz raczej, jak to grupa oprychów z bandy Foster odciąga gdzieś jedną z postaci, zaś sama Foster zaprasza drugą na kolację. Twoim ruchem może być **zapowiedzenie zbliżających się kłopotów**, ale na litość boską nigdy nie mów „zbliżają się kłopoty”. Zamiast tego powiedz, że tego ranka nad parkingiem unosi się czarny, smrodliwy dym – i ciekawe, co tam się dzieje?

Powyższe dwa przykazania są przyczyną i skutkiem. W rzeczywistości po prostu wybrałeś i wykonałeś swój ruch. Udawaj jednak, że jego przyczyna jest w fikcji, udawaj, że ma ona swój skutek w fikcji.

Wspólnym celem tych dwóch przykazań jest stworzenie iluzji dla graczy, a nie ukrycie przed nimi twoich intencji. Nigdy nie ukrywaj przed postaciami graczy tego, co robią postacie niezależne, ani rozwoju wydarzeń i zmian w świecie gry! Zawsze mów to, czego wymaga uczciwość. Gdy chodzi o to, co dzieje się z postaciami graczy i w ich otoczeniu, zawsze bądź tak uczciwy, jak tylko się da.

Twoje ruchy są zupełnie inne niż ruchy graczy. Listę twoich ruchów i to jak je wybierać, podam ci za chwilę.

• **Patrz na wszystko przez celownik.** Gdy twoja uwaga, jako MC, skupi się na kimś lub na czymś, co należy do ciebie – na postaci niezależnej, elemencie krajobrazu, czymś materialnym lub społecznym – w pierwszej kolejności rozważ zabicie, obalenie, spalenie, wysadzenie w powietrze lub zakopanie tego w toksycznej glebie. Może to być pojedyncza postać niezależna, grupa postaci niezależnych, jakiś układ pomiędzy postaciami niezależ-

nymi, a nawet cała konkurencyjna posiadłość z watażką na czele: patrz na wszystko przez celownik.

Dewizą tej gry jest: „nie ma *status quo* w Świecie Apokalipsy”. Gracze mogą myśleć, że jakieś ustalenia lub instytucje są trwałe, jeśli faktycznie są tak naiwni, ale jeśli chodzi o ciebie: wszystko, co do ciebie należy, jest zawsze i przede wszystkim celem.

• **Nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.** Jeśli chcesz, żeby twoje postacie niezależne wydawały się prawdziwe, nazwij je. Na karcie pierwszej sesji znajdziesz wiele dobrych imion dla postaci niezależnych, no i nie krępuj się przebierać wśród niewykorzystanych imion z kart postaci. Każda postać niezależna, która coś powie lub zrobi coś istotnego w scenie, powinna dostać imię.

Postacie niezależne będą bardziej ludzkie, jeśli będą działały we własnym interesie w prosty i rozsądny sposób. Weźmy Roarka, jedną z moich ulubionych postaci niezależnych. Roark wraca po spaleniu sąsiadującej posiadłości, ściągając nam na głowy mnóstwo problemów, i jest przy tym cały rozpromieniony, bo w gruncie rzeczy nie jest zbyt skomplikowanym gościem. Chciał spalić tę posiadłość, więc to zrobił, a teraz chce kąpieli w pianie, ponieważ jest cały osmolony – i nic więcej. Niech wszystkie postacie niezależne w twojej grze będą *niezbyt skomplikowane*. Postacie niezależne robią, co chcą, kiedy chcą i jak chcą, a jeśli coś stanie im na drodze, cóż, starają się rozwiązać problem tu i teraz. W życiu kierują się tym, czego chcą od nich ich nosy, żołądki, ich serca, ich cipy i fluty, flaki, ich wewnętrzne dzieci, ich wizje.

Następnie możesz stworzyć trójkąty relacji postać gracza – postać niezależna – postać gracza (dzięki temu twoje postacie niezależne będą jeszcze bardziej ludzkie), co sprawi, że ich nieskomplikowane motywacje dotyczyć będą każdej postaci graczy z osobna, a nie jako grupy. Niech każda z postaci graczy pozna ich z innej strony. Roark kocha Marie, która ma wielkie ambicje, ale jest podwładnym Wuja, który lubi mieć wszystkich pod kontrolą. Roark idzie do Wuja, żeby się przechwalać, do Bisha, żeby czuć się lepszym, do Marie na kąpiel w pianie. Foster chce obalić Wuja i przejąć jego posiadłość, ale wolałaby nie palić za sobą mostów – dobrze by było, żeby Bish, Marie, Damson i Diuna przeszli na jej stronę. To są właśnie te trójkąty, dzięki którym postacie graczy zawsze będą miały o czym mówić.

• **Pytaj, prowokuj i buduj na odpowiedziach.** Zaczynj od tych prostych: „Jak wygląda miejsce, gdzie mieszkasz?”, „Które dwie osoby z was znają się najdłużej?”. Z czasem zaczynj zadawać

pytania dotyczące obecnej chwili i pytaj o intymne szczegóły z życia postaci graczy. Podczas testów gry Mikael przygotował sobie listę podpowiedzi do pytań: „*Uczucia, dźwięki, opisz: rzecz, myśl, poza, zapach, potrzeba, źródło irytacji, faktura, zasięg wzroku, relacje, smak, opisz: miejsce*”. Dzięki tej liście zadawał pytania w stylu: „Dlaczego w kabinie Czołgu zmieszczą się tylko dwie osoby?”, „Co czujesz, myśląc o mieszkańcach Miasta Namiotów?”, „Jakie to uczucie trzymać dłoń na jej ustach?”. Świetna sprawa.

Buduj na odpowiedziach graczy. Rozumiem przez to trzy rzeczy: (1) zarzycaj je apokalipsą: wzbogać je o nowe szczegóły i dodaj własne wyobrażenia, (2) odnoś się do nich później, ponownie wprowadzając je do obiegu, oraz (3) używaj ich jako natchnienia do wytworzenia własnej apokaliptycznej estetyki, włączając je i wszystko, co z nich wynika, do swojej wizji.

Bardzo ważne: pamiętaj o tym, żeby za pierwszym razem, gdy postać otwiera swój mózg na psychiczny wir, zapytać jak to dla niej wygląda, czym to dla niej jest. Może kontakt z wirem jest dla wszystkich taki sam, a może zupełnie inny. A przy kolejnych okazjach zawsze, ale to zawsze dodawaj własne szczegóły.

• **Odpowiadaj skurwysyństwem i niespodziewanymi nagrodami.** Chodzi o to, żeby mieszać im w głowach, a nie, żeby ich wyrolować. To jest tak jak wtedy, gdy rzygasz apokalipsą na czyjąś odpowiedź, tylko że robisz to cały czas. Przykład?

Marie daje Roarkowi jasno do zrozumienia, że nie obchodzi jej, kogo będzie musiał zabić, ale ma sprowadzić do niej z powrotem Dziewczynę Joego (postać niezależną), żywą. Na „przesłuchanie”, „badania” lub coś w tym stylu: Marie chce mieć dostęp do jej żywego mózgu. Roark rusza do roboty, morduje pół tuzina ludzi i sprowadza Dziewczynę Joego żywą. Tutaj zaczynam mieszać jej w głowie: Roark dosłownie zbił ją na miazgę. Marie ma dostęp do jej mózgu (ponieważ zawsze należy dawać postaciom to, na co zapracowały), ale dziewczyna jest w śpiączce, ma złamany kręgosłup i zmasakrowaną twarz. Wciąż żyje, ale niewiele więcej. Dałem Marie to, na co zapracowała... Ale niezupełnie to, na co liczyła. Rozumiesz już? Zaskakuj. Zostawiaj krwawe odciski palców na wszystkim, czego dotkniesz.

Od czasu do czasu jednak, niespodziewanie, daj którejś postaci dokładnie to, czego chciała, a może nawet trochę więcej. Nie rób tego zbyt często, nie wtedy, gdy się tego spodziewają, w ten sposób podtrzymasz w nich nadzieję, że może *ty razem* wszystko pójdzie zgodnie z planem. Co trzeci? Co drugi raz? Nie: rzadko, raczej: nieprzewidywalnie.

• **Bądź fanem postaci graczy.** „Spraw, żeby życie postaci graczy nie było nudne” nie oznacza, że za każdym razem mają mieć przejebane. Czasami, pewnie. Ale zawsze? Nie, zdecydowanie nie.

Najgorsze, co możesz zrobić, żeby uczynić życie postaci ciekawszym, jest zabranie im tego, co sprawia, że są zajebiste od samego początku. Broń egzekutora jest dobrym przykładem, ale równie dobrze może chodzić o jego kolekcję fotografii z dawnych czasów – to, co sprawia, że postać spełnia nasze oczekiwania, a także to, co pozwala jej wznieść się ponad nie. Nigdy tego nie zabieraj.

Kolejnym fatalnym rozwiązaniem jest negowanie sukcesu, który postać sobie wywalczyła. Zawsze dawaj postaciom to, na co sobie zapracowały! Żeby sukces postaci był ciekawy, wystarczy wyciągnąć z niego *konsekwencje*. Rzecz w tym, żeby ich sukces miał znaczenie. Gdy postać dokona czegoś ważnego, niech zareagują na to wszystkie postacie niezależne. Ponownie przeanalizuj swoje trójkąty postaci gracza – postać niezależna – postać gracza. Czyje potrzeby się zmieniły? Kto myśli inaczej o postaciach? Kto był wrogiem, a teraz się boi, kto był wrogiem, a teraz pragnie zostać sprzymierzeńcem? Niech sukces postaci generuje fale, które wstrząsną i tak już niestabilną sytuacją. W Świecie Apokalipsy nie ma *status quo*! A życie nie zawsze jest do kitu.

„Wykonaj tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chcesz” oznacza dokładnie to. Nie chodzi o: „wykonaj najmocniejszy ruch, jaki tylko przyjdzie ci do głowy”. Świat Apokalipsy tylko czeka, żeby dorwać postaci graczy. Tak samo jak i reguły gry. Jeśli również ty, będziesz przeciwko nim, mają totalnie przejebane.

To dotyczy również wyróżniania cech. Gdy wyróżniasz cechę postaci, postaraj się wybrać tę, która podkreśli, kim postać jest. Często zmieniaj te wyróżnienia – w żadnym razie nie wybieraj za każdym razem najniższej cechy – i zadbaj, żeby postać miała zwykle wyróżnioną przynajmniej jedną wysoką cechę.

• **Myśl o tym, co jest poza sceną.** Gdy przychodzi czas na wykonanie ruchu, zastanów się, co w międzyczasie mogły robić twoje postacie niezależne. Czy któraś z nich robiła coś poza sceną, co dopiero teraz staje się jawne? Czy któraś z nich zrobiła coś, o czym nie wiedzą postacie graczy, ale co wymaga twojej uwagi? To właśnie jeden ze sposobów urealnienia Świata Apokalipsy – a jeśli uważnie śledzisz swoje fronty, to jest to również element tego, żeby życie postaci graczy nigdy nie było nudne.

• **Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.** Jeśli grasz, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy, musisz czasem zrezygnować z podejmowania decyzji. Kiedy pojawi się sytuacja, której nie chcesz rozstrzygać zgodnie ze swoim widzimisię, *nie rób tego*. Gra daje ci cztery podstawowe narzędzia, których możesz użyć, żeby zawiesić odpowiedzialność: możesz **oddać to w ręce postaci niezależnych**, możesz **oddać to w ręce graczy**, możesz **odpalić zegar** albo **zrobić to przedmiotem stawki**.

Powiedzmy, że pewna postać niezależna z jakiegoś powodu stała się ważna dla graczy, a ty nie uważasz za stosowne, żeby arbitralnie decydować, czy i kiedy ją uśmiercić:

Możesz (1) **oddać to w ręce postaci niezależnych**. Zadaj sobie pytanie, czy w tych okolicznościach Ptaszyna naprawdę zamierza ją zabić? Jeśli tak – cóż, postać zginie. Jeśli nie – przeżyje. Ostatecznie samodzielnie podejmujesz decyzję, ale w ten sposób zrobisz to spójnie i uczciwie.

Możesz (2) **oddać to w ręce graczy**. Dajmy na to: „Dou została postrzelona, trzęsie się z zimna i jest w szoku. Co robisz?”. Jeśli postać gracza jej pomoże, Dou przeżyje. Jeśli postać jej nie pomoże lub nie będzie w stanie jej pomóc – umrze. Możesz nawet stworzyć jakiś ruch na tę okoliczność. Więcej w efekcie kuli śnieżnej, s. 151, oraz w wyższej szkole jazdy, s. 265.

Możesz (3) **odpalić zegar**. Więcej o zegarach w rozdziale o frontach, s. 143. Narysuj zegar. Zapisz „zostaje ranna” na 9:00 oraz „umiera” na 12:00. Przesuwaj zegar za każdym razem, gdy ta postać znajdzie się w niebezpieczeństwie, i przestaw na 9:00, jeśli znajdzie się na linii ognia. Jej los wciąż spoczywa w twoich rękach, ale tym razem masz konkretny plan, który pomoże ci określić rozwiązanie danej sytuacji.

Możesz też (4) **zrobić z tego stawkę**. Więcej o stawkach w rozdziale o frontach, s. 145. „Czy Dou przeżyje to wszystko?”. Pamiętaj: to nie ty masz odpowiedzieć na to pytanie. Gdy nadejdzie właściwa chwila, musisz pozwolić zadecydować postaciom niezależnym, postaciom graczy, zasadom gry albo odliczaniu na zegarze. Nie oszukuj.

Oto przykazania:

- **Rzygaj apokalipsą.**
- **Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy.**
- **Wykonaj swój ruch i odwróć od niego uwagę.**
- **Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj.**

- Patrz na wszystko przez celownik.
- Nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.
- Pytaj, prowokuj i buduj na odpowiedziach.
- Odpowiadaj skurwyństwem i niespodziewanymi nagrodami.
- Bądź fanem postaci graczy.
- Myśl o tym, co jest poza sceną.
- Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.

Kiedy wszyscy patrzą na ciebie w oczekiwaniu, że coś powiesz, odpowiadaj zgodnie z przykazaniami.

TWOJE RUCHY

- Rozdziel postacie.
- Uwięź kogoś.
- Postaw kogoś w trudnej sytuacji.
- Wymień obrażenia za obrażenia (*standardowe*).
- Zapowiedz kłopoty gdzie indziej.
- Zapowiedz zbliżające się kłopoty.
- Zadaj obrażenia (*standardowe*).
- Odbierz im rzeczy.
- Każ im zapłacić.
- Aktywuj słabości ich rzeczy.
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach i pytaj.
- Zaoferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie.
- Wykorzystaj ich ruch przeciwko nim.
- Wykonaj ruch zagrożenia (*z jednego z twoich frontów*).
- Po każdym ruchu pytaj: „co robisz?”.

Za każdym razem, gdy zapada cisza i wszyscy czekają na to, co powiesz, wybierz coś z powyższej listy. Nazwy ruchów nie są mechanicznymi terminami czy żargonem: **zapowiedz zbliżające się kłopoty** oznacza, że musisz pomyśleć o czymś złym, co wydarzy się w najbliższej przyszłości, i zapowiedzieć to. **Każ im zapłacić** oznacza, że pojawiło się coś, na czym im zależy. Czekają, aż powiesz im, czy mogą to zdobyć. Jeśli chcą to mieć, będą musieli zapłacić. I tak dalej.

Następnie zapytaj: „co robisz?”.

Pamiętaj o przykazaniach. Pamiętaj, żeby zwracać się bezpośrednio do postaci, pamiętaj, żeby odwracać uwagę i nigdy nie nazywać ruchów wprost. Zwracaj się do postaci, tak jakby to *ich* świat był tym realnym.

Jak wybierać ruchy – wskazówki:

Zawsze staraj się wybrać ten ruch, który w sposób logiczny wynika z fikcji. Nie zawsze jest to jedyny możliwy ruch czy najbardziej oczywisty – musi być choć trochę sensowny.

Ogranicz się do wyboru takiego ruchu, który (a) da ci możliwość wykonania później mocniejszego ruchu oraz (b) da postaciom możliwość działania i reagowania. Początek akcji, a nie jej podsumowanie czy zakończenie.

Jeśli jednak postać gracza podsunie ci doskonałą okazję na złotej tacy, wykonaj tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chcesz. Nie musi to być zawsze najbardziej podły z możliwych ruchów, ale podłość to często dobry wybór. Najważniejsze, żeby ruch był nieodwracalny.

Oczywistym przykładem doskonałej okazji na złotej tacy jest sytuacja, gdy postać gracza wykonuje ruch, a gracz ma porażkę w rzucie. Jeśli przygotowujesz coś od dawna i nikt inny w to nie ingerował, również jest to doskonała okazja.

Ważne: póki postać gracza nie dała ci okazji, ogranicz się do ruchów, które będą podstawą kolejnych ruchów, zarówno twoich, jak i postaci graczy.

Najważniejszym i najbardziej uniwersalnym ruchem przygotowawczym jest **zapowiedzenie zbliżających się kłopotów**. Jeśli nie masz pomysłu na ruch, zapowiedz zbliżające się kłopoty.

„Ktoś jest w środku, słyszysz kroki. Co robisz?”

„O, cześć, Keeler, Ribs cię szuka«. Co robisz?”

„Za chwilę zorientuje się, gdzie się ukrywasz. Co robisz?”

„Dobra koleś, masz dosłownie kilka sekund, zanim to coś wbije ci zęby w ramię. Co robisz?”

„Hej szefie, w sumie wszystko gra, ale nie sądzę, że wszyscy są zadowoleni z tej sytuacji. Ostatnio zanotowaliśmy więcej rozrób w okolicach burdelu, wydaje mi się, że ktoś próbuje przejść czyjś interes«. Co robisz?”

„Na zewnątrz słyszysz węszenie i ujadanie psa. »Znalazłeś coś, mały?«. Co robisz?”

Dobłą opcją jest również **zapowiedzenie kłopotów gdzie indziej**. W końcu kłopoty gdzie indziej wcześniej czy później staną się kłopotami tu i teraz.

„Słyszysz strzały, niezbyt daleko. To mogą być ludzie Hisona, trudno powiedzieć. Co robisz?”

„W nocy budzi was huk potężnej eksplozji. Dochodzi spoza terenu posiadłości, ale z niezbyt daleka. Wszystko się trzęsie. Co robicie?”

„Co się działo dzisiejszego ranka? A tak, już pamiętam. Na horyzoncie pojawił się słup czarnego jak smoła dymu, a przez lornetkę można było dostrzec uciekinierów. Co robisz?”

PRZYKŁADY RUCHÓW MC

• **Rozdziel postacie.**

„Oj, czekajcie, jesteście już zbyt daleko i nie możecie się przecież słyszeć. Co innego robicie?”

„Keeler, udało ci się wycofać, ale ty, Wilson, ty to masz pecha, wciąż jesteś w terenie i zmagasz się z paliwowym klanem. Keeler, robisz coś w międzyczasie?”

• **Uwięź kogoś.**

„Gang Dremmera zajął pozycje i szykuje się do oblężenia. Wychyl tylko głowę, a możesz być pewien, że ci ją odstrzelą. Co robisz?”

„Gdy chciałeś się podnieść i wyjść, kobieta rzuciła się w stronę drzwi, blokując je swoim ciałem. Co robisz?”

• **Postaw kogoś w trudnej sytuacji.**

„Bran, kiedy przechodzisz pomiędzy straganami, dostrzeżesz Ribs, idzie wprost na ciebie. Kątem oka widzisz jak jej ludzie otaczają cię ze wszystkich stron. „Co robisz?”

„Ty i Whychurch jedziecie łeb w łeb, ale droga po twojej lewej jest totalnie zniszczona, a on cały czas najeżdża ciężarówką na twoją prawą. Co robisz?”

• **Wymień obrażenia za obrażenia (standardowe).**

„Udało ci się znaleźć osłonę za zniszczonym murem. Co najmniej jeden z ludzi Dremmera gryzie piach, ale sama też porządnie oberwałaś, za 2-rany. Krwawisz i masz problemy z oddychaniem, co robisz?”

„Podczas przepychanki wbił ci łokieć w opancerzoną klatkę za 0-ran. Dodatkowo odstąpił się i nadział wprost na twój skalpel...”

• **Zadaj obrażenia (standardowe).**

„Jezu, Wilson, na górze jest snajper. Zdałeś sobie z tego sprawę, gdy Mamo jęknął, padł ciężko na kolana i przestał się ruszać. Co robisz?”

Więcej na temat wymiany i zadawania obrażeń w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 159.

• **Odbierz im rzeczy.**

„Idziesz w stronę swojego auta, zgadza się? Jeden z ludzi Dremmera stoi na dachu twojego samochodu z karabinem szturmowym. Hison, tak chyba się nazywa. Co robisz?”

„Więc oczywiście musieli wpaść do waszego pokoju akurat wtedy, gdy byliście z Amni bardzo sobą zajęci. Jesteś nagi, któryś z nich odkopał twoją broń. Okładają cię łomami, a Amni zaczyna krzyczeć...”

• **Każ im zapłacić.**

„Więc, Keeler, właśnie uzupełniłaś amunicję u Grammera – cena to 1-barter – a gdy wychodzisz...”

„Jangry podaje ci środki przeciwbólowe i opiekuje się tobą przez kolejne trzy dni. Po wszystkim twój zegar obrażeń wskazuje 6:00. »To cię będzie kosztowało 3-barter, tak po znajomości«, mówi Jangry...”

• **Aktywuj słabości ich rzeczy.**

„Ona jest zbyt blisko, żebyś mógł złożyć się do strzału ze swojego karabinu, stoi dokładnie nad tobą. Jest uzbrojona w siekierę wykonaną, hm, z tasaka do mięsa przytwierdzonego do rękojęści młota. Co robisz zamiast tego?”

• **Powiedz im o możliwych konsekwencjach i pytaj.**

„Jeśli się stąd ruszysz, będziesz całkowicie odsłonięty, zdajesz sobie z tego sprawę, prawda? Robisz to?”

„Tak, pewnie, możesz dojechać do Miasta Toporów, jeśli tego chcesz, ale stracisz na to resztę paliwa. Nie będziesz w stanie zawrócić, jeśli stanie się coś złego. Czy wciąż chcesz tam jechać?”

• **Zaferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie.**

„Nie wydaje ci się, żeby wiedział, gdzie jesteś. Uda ci się go zaskoczyć, o ile zostawisz za sobą Amni. Zainteresowany?”

„O rany, sądząc po spojrzeniach, które wymieniają między sobą, raczej nie są zachwyceni. To świetny moment, żeby ich przycisnąć. Co ty na to?”

- **Wykorzystaj ich ruch przeciwko nim.**

Hison stoi na wozie Keeler, a ta, zamiast go kropnąć, decyduje się przeczytać sytuację. Jednak jej graczka zawala rzut. „Cóż, i tak zadaj mi te pytania” – mówię. – „Ale jeśli będziesz korzystala z moich odpowiedzi, nie otrzymasz żadnego bonusu, a jeśli nie, dostaniesz -1”.

- **Wykonaj ruch zagrożenia (z jednego ze swoich frontów).**

Więcej we fragmencie poświęconym zagrożeniom w rozdziale o frontach, s. 138.

ZASADY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zasady gry podadzą ci, co masz powiedzieć. Gdy postać gracza grozi komuś przemocą, a gracz wyrzuci na przykład 7–9, zasady gry podadzą ci listę opcji, z której musisz coś wybrać. Wybierz jedną z nich – i to jest to, co musisz powiedzieć. Zawsze pamiętaj o przykazaniach. Jeśli na przykład wybierzesz *ktos schodzi ci z drogi*, powiedz coś w stylu: „Rzuca się prosto w mulisty rów i odczołguje się z dala od ciebie”. Kiedy *da ci coś, czego według niego chcesz*: „Kładzie przed tobą noktowizor. »Proszę bardzo, skoro jest ci tak cholernie potrzebny« – mówi. – »Ale nie przychodź na noc, dupku, albo nie ręcę za siebie«”.

Fronty podadzą ci, co masz powiedzieć. Kiedy postać gracza otwiera swój mózg na działanie psychicznego wiru, zasady mogą kazać ci wyjawić coś interesującego. Coś interesującego? Przyjrzyj się swoim frontom: Dziewczyna Joego dołączyła do wodnego kultu, założył się, że tego nie wiedzą. Więc powiedz to, tylko zrób to zgodnie z przykazaniami. Na przykład tak: „Myśli tańczą, świadomość wiruje... słyszysz... czy to śpiew? Słyszysz imiona, wiele imion, melorecytację setek podprogowych głosów. »Tum Tum... Czad... Runo... Lala... Forner... Dziewczyna Joego... Shan...«”. (Gracz: „Chwila, Dziewczyna Joego? O ja pierdołę”).

JESZCZE KILKA RZECZY

To, co poniżej, to nie są ani przykazania, ani ruchy. To kilka dobrych praktyk, które wam polecam.

Twórz mnóstwo map. Niech gracze również rysują mapy. Szkice i diagramy też są fajne, tak jak i wszystkie inne rysunki, notatki i tym podobne.

Odwracaj pytania i kieruj je w stronę osoby, która je zadała, lub nawet całej grupy. „Dobre pytanie! Jak wygląda wysypisko śmieci niedaleko waszej posiadłości?”

Odbiegaj czasem od tematu. Dodawaj detale, tak jakbyś obserwował jakąś scenę i coś, jakiś drobiazg, będący niezupełnie na miejscu, przyciągnął twoją uwagę. „Przypina szurze futerka do ścian. Szpilki są dość ciekawe, ładnie zdobione, ze szklanymi kulkami zamiast łąbków, w których umieszczono miniaturowe zdjęcia pomników historii: Góra Rushmore, Pomnik Lincolna...”

Czasami przyspieszaj akcję, a innym razem skupiaj się na szczegółach. Możesz rozegrać scenę bitwy, opisując ją dokładnie i szczegółowo, a w połowie przerwać i powiedzieć: „i trzymają was tak przygożdżonych aż do zmierzchu”. Czasami rozpocznij od wydarzeń, które miały miejsce na ostatniej sesji, a innym razem niech pomiędzy nimi miną dni lub tygodnie.

To samo dotyczy ruchów. Czasem działanie pod presją może oznaczać przejście 3 metrów na otwartej przestrzeni pod okiem snajperów Dremmera. Równie dobrze może to być 100 metrów po nierównym terenie, patrolowym przez jego ludzi, albo też przejście przez przekłete spalone ziemie, mając za plecami pościg wyszczerzonych kanibali Psiogłowego.

Wprowadzaj zróżnicowane czasowo ruchy od najmniejszych do największych jednostek czasu, adekwatnie do okoliczności.

Poświęć czas wszystkim graczom i graczkom. Upewnij się, że podczas sesji wszyscy dostali odpowiednią ilość czasu antenowego. „Tymczasem, Diuno, gdzie jesteś? Co robisz?”. Gdy ciekawe rzeczy dzieją się jednocześnie, przeskakuj między jedną a drugą sceną.

Rób przerwy i nie spiesz się. Przerwy są ważne, dzięki nim wszyscy mogą spokojnie przemyśleć to, co się właśnie wydarzyło, oraz pomyśleć o tym, co można jeszcze zrobić. Krótkie przerwy w rozgrywce są wskazane, gdy jakiś gracz odgrywa właśnie skomplikowaną solową scenę, dłuższe przerwy na herbatę, fajki i siku, przerwy między sesjami, od czasu do czasu nawet odpuszczenie sobie jednej sesji. Wypaleni i zmęczeni grą gracze i graczkі po przerwie mogą wrócić ze świetnymi pomysłami i mnóstwem entuzjazmu. Lepiej jest robić przerwy, nawet wcześniej, niż testować, kto dłużej wytrzyma.



**PIERWSZA
SESJA**



PIERWSZA SESJA

Gracze mają łatwo. Wystarczy, że uzupełnią te swoje fajne karty postaci, i praktycznie są już gotowi do gry. Twoje zadanie jest trudniejsze, na twojej głowie jest znacznie więcej rzeczy do przygotowania. Gracze mają do stworzenia tylko jedną postać, ty – cały przeklęty świat.

Bądźmy uczciwi. Musisz stworzyć cały świat, więc dostaniesz na to całą pierwszą sesję. Masz sprawić, żeby życie postaci graczy nie było nudne, dostajesz całą sesję na to, żeby je poznać.

PRZED PIERWSZĄ SESJĄ

Wydrukuj i rozłóż na stole wszystkie karty postaci. Przeczytaj je, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś! Są rdzeniem gry. Wydrukuj też kartę pierwszej sesji, kartę MC oraz kartę frontów.

(Materiały do pobrania znajdziesz na: apocalypse-world.pl).

Przeczytaj cały podręcznik. Wystarczy, że przejrzysz tylko rozdział o ruchach postaci i sprzęcie (będziesz do nich zaglądał podczas tworzenia postaci i później). Resztę podręcznika przeczytaj tak uważnie, jak tylko się da.

Zapoznaj się z zasadami tworzenia frontów, ale NIE TWÓRZ jeszcze żadnego frontu.

Poświęć chwilę na wyobrażenie sobie świata po apokalipsie, ale NIE PLANUJ wydarzeń ani konkretnych postaci.

PODCZAS PIERWSZEJ SESJI

Pomóż przy tworzeniu postaci. Odpowiadaj na pytania. Otwórz podręcznik na rozdziale poświęconym tworzeniu postaci, zaznacz sobie strony, na których znajdują się ruchy postaci i sprzęt.

Niech wszyscy przedstawią swoje postaci, ustalcie Hx i wyróżnijcie cechy.

Następnie powiedz graczom i graczkom wprost: „Wasze przygotowanie do gry jest łatwe i właśnie je skończyliście. Moje przygotowanie do gry jest trudniejsze, dlatego pozwolę sobie wykorzystać na nie całą dzisiejszą sesję. Więc nie spodziewajcie wielkiego napięcia na samym starcie, popatrzmy na jeden dzień z życia postaci i poznajmy je. W porządku?”

Już słyszę niezadowolone pomruki niektórych z was. O, jasne, *poznaj dobrze postacie graczy*, to brzmi jak *świetny sposób na rozegranie nudnej sesji*. Jeden dzień i poznawanie ich – to brzmi jak tworzenie całego mnóstwa nieporęcznego *status quo*.

To może tak wyglądać – ale tak nie jest. Powtarzaj za mną: w Świecie Apokalipsy nie istnieje *status quo*.

Twoim zadaniem jest stworzenie podzielonego, niestabilnego świata pełnego nierówności, sprzecznych interesów, trójkątów relacji postacie graczy – postacie niezależne – postacie graczy oraz nietrwałych układów. Stworzenie dynamicznej sytuacji początkowej zamiast *status quo*, które trzeba będzie popchnąć, tak jak wpycha się kanapę na szczyt schodów. To ma być niestabilna masa, która jest naładowana energią potencjalną – nie masa w stanie spoczynku.

Oto, jak to zrobisz.

Po pierwsze i najważniejsze prowadź zgodnie ze wszystkim, co napisałem w rozdziale poświęconym Mistrzowi Ceremonii (s. 107). To naprawdę ważne. „Popatrzmy na jeden dzień z życia postaci” – w Świecie Apokalipsy to z definicji jest niebezpieczne. To z pewnością będzie zły dzień.

Już zaczęliście grać, nie ma znaczenia, że to jest pierwsza sesja.

- **Poprowadź tę grę. Do dzieła!**

Przed wszystkim jednak:

- **Opisuj. Rzygaj apokalipsą.**
- **Niech tworzenie postaci napędza twoje pomysły.**
- **Zasyp ich pytaniami.**
- **Zostaw sobie parę niewiadomych.**
- **Szukaj miejsc, gdzie nie mają kontroli.**
- **I uderz właśnie tam.**
- **Zachęcaj graczy, żeby wykonywali ruchy swoich postaci.**
- **Daj każdej postaci czas antenowy z innymi postaciami.**
- **Wprowadzaj nazwane, wiarygodne postacie niezależne.**
- **Cholera, stoczcie walkę.**
- **Uzupełnij kartę pierwszej sesji.**

- **Opisuj. Rzygaj apokalipsą.** Masz już sporo dobrego materiału, na którym możesz pracować. To, co ustalili pomiędzy sobą gracze i powiedzieli pod koniec tworzenia postaci, to, co powiedziałem ci ja, i wszystko to, co wymyśliłeś przed przystąpieniem do gry.

Mów o tym jak wygląda otaczający postacie świat, niebo oraz ludzie i ich zrujnowane życie. Opowiedz, jaka jest pogoda, jaka jest pora dnia, jak wyglądają ściany budynków, jak śmierdzi wysypisko śmieci, jak plastikowe płótno namiotów trzaska i gwiżdże na wietrze, ilu ludzi stoi właśnie obok studni i którzy z nich mają broń.

Opisuj wszystko, ale pamiętaj...

- **Niech tworzenie postaci napędza twoje pomysły.** Postacie graczy stworzone są z wielu interesujących szczegółów, na których możesz budować. Na przykład popatrz na fuchy gubernatora: każda z nich związana jest z konkretnymi ludźmi, którzy za nie odpowiadają – ludźmi, którzy odpowiadają przed gubernatorem i którzy mają imiona, relacje i własne problemy. Nadaj im wszystkim imiona! Zrób z nich prawdziwych ludzi! Zwróć uwagę na gang choppera, ekipę operatora czy wyznawców guru. Zobacz, ile fajnych rzeczy dali ci gracze podczas ustalania Hx. Sprawdź, skąd pochodzą postacie i co powinno znajdować się wokół nich.

Przyglądaj się dokładnie, ale nie sposób wiedzieć wszystkiego, więc...

• **Zasyp ich pytaniami.** Pytaj o wszystko. O otoczenie, o niebo, o ludzi oraz o ich zrujnowane życie. Nie odpowiadaj za wszystko, dziel się. Skieruj pytanie gracza do reszty grupy: „Nie mam pojęcia, powiedzcie mi, skąd macie jedzenie?”.

Najważniejsze: pytaj o wszystko, co chcesz wiedzieć. Pytaj o to, co może być ciekawe w przyszłości. Szukaj w odpowiedziach graczy czegoś nietypowego, co wygląda na wierzchołek góry lodowej albo ruch ryby tuż pod powierzchnią wody. Zachęć swoich graczy do korzystania z apokaliptycznej estetyki.

Zadawaj pytania, ale...

• **Zostaw sobie parę niewiadomych.** Będziesz wiedzieć, kiedy to się wydarzy. Gracz powie coś i dotrze do ciebie, że, hej, gdzieś tu jest ryba. Zaczyniesz pytać i dostaniesz odpowiedź, ale poczujesz, że... hm, to nie jest ta ryba, której szukasz. To, czego szukasz, nadal gdzieś tam jest, głębiej i dużo większe, niż ci się wydaje.

Czasem będzie tak z którąś z postaci niezależnych. Będziesz z kimś rozmawiać i nagle zdasz sobie sprawę, że ten Sknera to całkiem chytra gnida i nic, ale to nic nie boi się Marie. Jak to możliwe?

Nie potrzebujesz odpowiedzi już teraz! Nie wchodź zbyt głęboko. To dopiero pierwsza sesja. Zanotuj tę sprawę w pamięci i zostaw na później. (Zapisz na karcie pierwszej sesji w rubryce „Zastanawiam się”).

Nie wyjaśniaj wszystkiego, ale...

• **Szukaj miejsc, gdzie nie mają kontroli.** Jeśli twoi gracze są podobni do moich, to na pewno będą chcieli mieć kontrolę nad wszystkim i wszystkimi. Oczywiście to nie jest możliwe. Co znajduje się na ich terytorium, w jego granicach i daleko poza polem widzenia? Co wpływa na ich mały kawałek świata? Od kogo są zależni? Kogo potrzebują, a kto potrzebuje tego, co jest w ich posiadaniu?

„Zastanawiam się, co zrobią, gdy ich sąsiedzi zaczną głodować”, „Zastanawiam się, co zrobią, gdy popsuje się pogoda”, „Zastanawiam się, co zrobią, by obronić swoją studnię”, „Zastanawiam się, co zrobią, gdy Psiogłowy przestanie słuchać rozkazów Keeler”, „Zastanawiam się, co się stanie, jeśli Bran nie będzie mógł zasilić prądem swojego warsztatu”.

• **I uderz właśnie tam.** Ruch MC służący do uderzania to: **zapowiedź zbliżające się kłopoty**. „Wilson, pobierasz właśnie dzienny zapas wody ze studni i czy chciałbyś przeczytać napiętą sytuację? Coś jest nie tak”, „Keeler, Psiogłowy robi to, co mu każesz, ale wpatruje się w ciebie z napięciem przez jakąś minutę po tym, jak wydałaś mu rozkaz. Co robisz?”, „Bran, pracujesz w swoim warsztacie, gdy nagle wszystkie światła przygasają na kilka sekund, a to ciągle buczenie w twojej pracowni? Słyszysz jak zaczyna cichnąć. Po chwili wszystko wraca do normy i możesz wrócić do pracy. Co robisz?”.

• **Zachęcaj graczy, żeby wykonywali ruchy swoich postaci.** Zaczynij od tych postaci, które mają ruchy wykonywane na początku sesji: gubernator, operator, guru, tekchnik, jeśli są w grze. To tak na początek. Niech wykonają te ruchy, a ty podążaj za tym, co z nich wyniknie.

Już podczas sesji przypominaj graczom, żeby patrzyli na karty postaci i sprawdzali, jakie ruchy mogą wykonać w danej sytuacji. Zwróć szczególną uwagę na to, co mówią ich postacie. Gdy tylko usłyszysz nutę napięcia, zaproponuj, żeby zaczęły czytać drugą osobę: „To było mocne! Ktoś chce kogoś przeczytać?”. Tak samo w przypadku sytuacji: „Hej, ta sytuacja wydaje się być napięta. Chcesz ją przeczytać?”.

• **Daj każdej postaci czas antenowy z innymi postaciami.** Wprowadzaj postacie do sceny dwójkami lub trójkami, w oczywistych i mniej oczywistych zestawieniach. Wykorzystuj hierarchię w ich grupie, by doprowadzić do powstania sytuacji, w których będą mogli mieć sobie coś do powiedzenia. Oto kilka sposobów, jak to zrobić:

Buduj na tym, co powiedzieli gracze podczas przedstawiania swoich postaci. „A więc Keeler, Marie, mówiłyście, że razem przeprowadzacie ataki na drodze poza posiadłością, Marie stoi na czatach, a Keeler napada nocą na podróżnych? Obejrzyjmy to. Jest tuż przed świtem...”.

Wymyślaj złe wiadomości, które jedna postać może przekazać drugiej. „Marie, przechodzisz koło zbrojowni (Keeler, to ty oczywiście odpowiadasz za zbrojownię) i zauważasz, że kłódka została zerwana. Co robisz?”.

Twórz pary i trójki, które uważasz za ciekawe, i każ graczom je uzasadnić. „Marie, Bran, jesteście w potrzasku, przyczailście się w starej, rozwalonej przyczepie kempingowej. Na zewnątrz sześciu ludzi z gangu Dremmera rozkłada obozowisko, wygląda

na to, że zamierzają zostać tu na dłużej. Nie wiedzą, że jesteście w pobliżu, zupełnym przypadkiem pojawili się koło was... a tak w ogóle czego tu szukaliście?”

• **Wprowadzaj nazwane, wiarygodne postacie niezależne.** Wybierz imię z karty pierwszej sesji albo wymyśl własne.

Oto co ma na ten temat do powiedzenia Shreyas: „W Świecie Apokalipsy imiona są odnośnikami kulturowymi, które do niczego się nie odnoszą. Ludzie nie wiedzą, czym jest „matka przełożona”, więc uznają za sensowne nazwanie tak dziecka”.

Pamiętasz, jak sprawić, żeby postacie niezależne były wiarygodne? Spraw, żeby działały we własnym interesie w prosty i rozsądny sposób. Wybierz część ciała – żołądek, flaki, fiuta lub cipę, nos, tykający zegar biologiczny czy pełne obaw tchórzliwe serce (bądź szczerze troskliwe serce lub wielkie odważne serce) – i spraw, żeby to właśnie ona sterowała postacią.

„Sknera wszedł do pokoju. Był na zwiadzie i ma ci coś ważnego do powiedzenia, Keeler, ale jest wyraźnie rozproszony. Rozbieganym wzrokiem wodzi po całej waszej trójce. Jezu, najwyraźniej zastanawia się, której z was pokazać swojego fiuta”.

Jak zwykle używaj trójkątów postać gracza – postać niezależna – postać gracza. „Chyba w końcu się zdecydował: »Hey Marie, jak leci? A może wolisz, żebym mówił do ciebie Panna Gorąca Napalona Laska?«”. Graczka odgrywająca Keeler: „Mówiłeś, że chce mi powiedzieć coś ważnego?”. Ja: „Zapewne, ale w tym momencie najwyraźniej przystawia się do Marie: »Hej, Słodka Keeler, poczekaj na swoją kolej, może coś jeszcze dla ciebie zostanie«”. Graczka odgrywająca Keeler: „Czy ten gość jest potrzebny? Czy komuś będzie go brakowało?”.

• **Cholera, stoczcie walkę.** Nie ma znaczenia, że to jest pierwsza sesja, zróbcie to!

Oto fajny patent: „Keeler, ta osoba o imieniu III dopada do ciebie tej nocy. Jest cholernie wkurwiona. Rzuca się na ciebie z pięściami. Co ty jej właściwie zrobiłaś?”.

Graczka odgrywająca Keeler może odpowiedzieć ci coś takiego: „Stary, no jasne. Spałam z jej facetem”. Świetnie! O to właśnie chodzi. Może też powiedzieć coś w stylu: „Co? Nic jej nie zrobiłam. Nie wiem, o co jej chodzi”. Też w porządku, pewnie cała ta sytuacja jest tylko pomyłką. Może Psiogłowy buchnął III puszkę ananasów, ale ta myśli, że okradła ją Keeler. Powiedz: „Super! Nie wiesz, czego od ciebie chce, ale tak czy inaczej przyszła i jest wkurzona. Co robisz?”.

Zadbaj o to, aby wszystkie twoje postacie niezależne miały proste motywacje, a wtedy będziesz mógł wykorzystać je do czego tylko chcesz, z walką włącznie.

Wstrzymaj się z walką na większą skalę do momentu, gdy rozpiszesz swoje fronty. Nie radzę ci wprowadzać ataku całego wrogiego gangu na samym początku gry. Na pierwszej sesji ogranicz się do małych walk, 1 na 1 lub 2 na 2. Zdecydowanie odradzam też wprowadzenie opcjonalnych ruchów bitwy na pierwszej sesji. Na początku ogranicz się do podstawowych ruchów: czytania sytuacji, grożenia przemocą, przejęcia siłą, działania pod presją.

• **Uzupełnij kartę pierwszej sesji.** Na środku wypisz imiona postaci graczy. Pomyśl o otaczającej je przestrzeni jak o mapie, która zamiast stron świata, ma niedobór i brak. Gdy nazwiesz jakąś postać niezależną, zapisz jej imię na mapie wokół postaci graczy, odpowiednio do podstawowego niedoboru, który czyni ją zagrożeniem dla postaci graczy.

Obejrzyj przykładową kartę pierwszej sesji na stronie obok. Foster jest zagrożeniem dla postaci graczy z powodu swojej zawiści. Ekipa Brana i członkowie gangu Wuja są zagrożeniem dla postaci odpowiednio z powodu swoich ambicji i głodu. Spalone ziemie są zagrożeniem dla każdego, kto się tam wpakuje. Zapisalem je gdzieś pomiędzy pragnieniem a ignorancją, ponieważ pasują do obu. A kult wody zagraża z powodu zepsucia, które sobą reprezentuje.

Przy okazji zrób tutaj notatki, które pomogą ci w zapamiętaniu, o co ci chodziło. Na karcie znajdziesz również miejsce na zapisanie wszystkiego tego, nad czym się zastanawiasz.

PO PIERWSZEJ SESJI

Oczywiście nie natychmiast po pierwszej sesji. Daj sobie czas, na przetrwanie wszystkiego. Jeśli o mnie chodzi, zwykle swobodnie zastanawiam się nad wszystkim następnego dnia, gdy jestem w pracy.

Widzisz listę zasobów? Zapisywanie zasobów należących do jakiegoś zagrożenia da ci jasny wgląd w to, kim są ci ludzie, czego potrzebują oraz co mogą zrobić, żeby to zdobyć. Szczególnie przydatne jest przypisywanie niektórym zagrożeniom tych zasobów, których brakuje postaciom graczy.

Przejrzyj wszystko raz jeszcze. Podziel to na kawałki, a następnie przekształć w zagrożenia, używając zasad z następnego rozdziału. Zastanów się na spokojnie: najeźdźcy Wuja to sfera czy raczej sybaryci? Ekipa Brana jest rodziną czy może czymś dziwniejszym, na przykład Carna jest królową roju, a Pamming i Thuy są jej trutniami? A te spalone ziemie to tak naprawdę krematorium czy jednak łągowisko?

Kiedy już określisz zagrożenia, zestaw je we fronty. Zapisz jako stawki, to czego chcesz się dowiedzieć. Dodaj zegary i nowe ruchy, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Zasady frontów i zagrożeń znajdują się w następnym rozdziale, s. 135.

NASTĘPNE SESJE

Rób to samo co wcześniej – daj graczom czas, sprawdź, gdzie kryją się ich słabości, wprowadzaj ciekawe, nazwane i wiarygodne postacie niezależne – ale teraz masz jeszcze fronty, więc wprowadź je do gry. I tyle.



**PRYGOTOWANIE DO GRY
FRONTU**



PRZYGOTOWANIE DO GRY FRONTY

Front to zestaw powiązanych ze sobą zagrożeń. Zagrożenia to ludzie, miejsca i okoliczności, które z powodu tego, gdzie są i co robią, stanowią nieuchronne zagrożenie dla postaci graczy. Zatem front to wszystkie pojedyncze zagrożenia, które wynikają z jednej niebezpiecznej sytuacji.

Tworzenie frontów oznacza podejmowanie decyzji na temat przedakcji (tego, co wydarzyło się wcześniej) oraz motywacji postaci niezależnych. Chodzi o poważne, wiążące decyzje wymagające kreatywności, uwagi i skupienia. Podejmij je w wolnym czasie, pomiędzy sesjami, kiedy będziesz mieć dużo czasu i przestrzeni na przemyślenia.

Front ma w sobie wyraźnie mechaniczne komponenty, ale zasadniczo jest czysto opisowy, a nie mechaniczny. Celem twojego przygotowania do gry jest to, żebyś miał coś ciekawego do powiedzenia później, podczas gry. Podczas gry będziesz rozgrywać swoje fronty i zagrożenia, ale to nie ma nic wspólnego z mechaniką. Oznacza to po prostu przedstawianie graczom tego, co się dzieje. Oznacza to dawanie graczom i graczkom okazji do tego, żeby ich postacie mogły robić ciekawe rzeczy, oznacza to również reagowanie w interesujący sposób na to, co robią ich postacie.

Zgodnie z powyższym, kiedy stworzysz front, wykorzystaj to, co cię inspiruje. Wybierz takie elementy, które według ciebie są najbardziej sugestywne i które kojarzą ci się z apokalipsą, romansem, przemocą, masakrą, niebezpieczeństwem czy traumą. Wybierz po prostu te rzeczy, za które można zabić, żeby zobaczyć je na dużym ekranie, i pominięte, które cię nie kręcą.

TWORZENIE FRONTÓW

Żeby stworzyć front, weź kartę frontów i:

- Wybierz podstawowy niedobór.
- Stwórz 3 lub 4 zagrożenia.
- Zapisz cel / mroczną przyszłość.
- Zapisz 2–4 pytania jako stawki.
- Rozpisz obsadę.
- Stwórz zegary frontu.

Istnieje też coś takiego jak front wewnętrzny:

- Nie posiada podstawowego niedoboru.
- Nie posiada celu / mrocznej przyszłości.
- Nie posiada zegara frontu.
- Wszystkie postacie niezależne nieprzypisane do innych frontów to zagrożenia.
- Ma dostępne nowe ruchy, nieprzypisane do zagrożeń.
- Dodatkowe pytania, jeśli ich potrzebujesz.

PODSTAWOWY NIEDOBÓR

Podstawą każdego frontu jest podstawowy niedobór. Wybierz 1:

- | | |
|--------------|--------------|
| • głód | • zepsucie |
| • pragnienie | • desperacja |
| • ignorancja | • zawiść |
| • strach | • ambicja |

Zadawaj sobie pytania w stylu: czyj głód stanowi zagrożenie dla postaci graczy? Czyje pragnienie jest dla nich zagrożeniem? Czyja ignorancja im zagraża? I tak dalej, zgodnie z listą. Nagle, bam!, dotrze do ciebie: „No przecież to JASNE! Jest przecież ten wrogi gubernator, którego zawiść stanowi dla nich zagrożenie. Świetnie!”.

Przepisz zatem ten niedobór i stwórz konkurencyjnego gubernatora lub kogokolwiek innego jako pierwsze zagrożenie na tym froncie. Twórz kolejne zagrożenia, aż będziesz mieć ich w sumie 3–4 na front.

ZAGROŻENIA

Istnieje 5 kategorii zagrożeń. Gdy stworzysz zagrożenie, wybierz 1:

- watażka
- groteska
- teren
- nieszczęście
- brutale

WATAŻKA

Na to zagrożenie składa się watażka, jego gang oraz pozostali ludzie pod jego władzą. Wybierz rodzaj watażki:

- łowca niewolników (impuls: posiadać i sprzedawać ludzi)
- królowa roju (impuls: pochłaniać i powiększać rój)
- prorok (impuls: potępiać i obalać)
- dyktator (impuls: kontrolować)
- kolekcjoner (impuls: posiadać)
- wilk alfa (impuls: polować i dominować)

Ruchy MC dla watażki:

- oskrzydlić, osaczyć, otoczyć kogoś
- zaatakować kogoś nagle, bezpośrednio i bardzo mocno
- zaatakować kogoś ostrożnie, zachowując rezerwy w odwodzie
- przejąć coś lub kogoś, żeby wyrzucić nacisk lub zdobyć informacje
- dać pokaz siły
- dać pokaz dyscypliny
- zaproponować negocjacje. Zażądać ustępstw lub posłuszeństwa
- przejąć terytorium: wstąpić na nie, zablokować je, zaatakować je
- przekupić cudzych sojuszników
- ostrożnie przeanalizować sytuację i uderzyć w słabe punkty

Watażka działa przede wszystkim przez swoich ludzi. Bezpośrednio angażuje się dopiero wtedy, gdy zostanie osaczony lub dorwany go na otwartym terenie.

GROTESKA

Groteska jest osobą – pamiętaj, przede wszystkim *osobą*, człowiekiem, nie potworem – którego człowieczeństwo zostało jakoś upośledzone. Wybierz rodzaj groteski:

- kanibal (impuls: pragnie nasycenia i obfitości)
- mutant (impuls: pragnie odpłaty, zadośćuczynienia, rekompensaty)
- pan bólu (impuls: pragnie bólu, swojego lub innych)
- nosiciel zarazy (impuls: pragnie kontaktu, intymnego i/lub anonimowego)
- władca umysłów (impuls: pragnie dominacji)
- wynaturzenie (impuls: pragnie obalać, szerzyć chaos, niszczyć wszystko i wszystkich)

Ruchy MC dla groteski:

- ukaż prawdziwą naturę świata, w którym żyje
- pokaż, co kryje się w jej sercu
- zaatakuj od tyłu lub z ukrycia
- zaatakuj kogoś bezpośrednio, bez ostrzeżenia ani groźby
- obraź, znieważ, sprowokuj lub uraż kogoś
- zaproponuj coś komuś albo zrób coś dla kogoś – ale z dodatkowymi zobowiązaniami
- postaw groteskę na czyjejs drodze, uczynj ją częścią czyjegoś dnia lub życia
- zagroź komuś pośrednio lub wprost
- ukradnij coś
- złap i uwięź kogoś
- zniszcz coś, zbrukaj, doprowadź do zepsucia, zbezczesć, zdeprawuj, zanieczyść to

TEREN

Teren może być zagrożeniem naturalnym lub stworzonym ludzką ręką. Będzie tak duży, jak potrzebujesz. Spalone ziemie, ruiny Las Wujas, zanieczyszczony kanał, tętniące życiem targowisko posiadłości, siedlisko groteski w głębi jaskiń. Wybierz rodzaj terenu:

- więzienie (impuls: zatrzymać w środku, uniemożliwić wyjście)
- łęgowisko (impuls: generować kłopoty)
- krematorium (impuls: pochłaniać coś)
- miraż (impuls: wabić i zdradzać ludzi)
- labirynt (impuls: złapać w pułapkę, utrudnić przejście)
- forteca (impuls: uniemożliwić wejście)

Ruchy MC dla terenu:

- ujawnij coś, co było ukryte
- spraw, by wszyscy coś dostrzegli
- ukryj coś
- zablokuj drogę
- otwórz drogę
- zapewnij inną drogę
- przesuń, przemieść, zmień
- zaoferuj przewodnika
- wprowadź strażnika
- wyrzygaj coś
- zabierz coś: zgubiło się, zużyło, zniszczyło

NIESZCZĘŚCIE

Nieszczęście jest to coś zagrażającego, co ludzie robią, co się dzieje, lub coś co się dokonało. Wybierz rodzaj nieszczęścia:

- choroba (impuls: skazić populację)
- okoliczność (impuls: wystawić ludzi na niebezpieczeństwo)
- zwyczaj (impuls: propagować i usprawiedliwiać przemoc)
- urojenie (impuls: zdominować wybory ludzi i ich działania)
- strata (impuls: zostawić ludzi na pastwę losu)
- bariera (impuls: zubożyć ludzi)

Okoliczność to każda zła sytuacja. System filtracji wody w twojej posiadłości przestał działać? Wybuch bomby uszkodził fundamenty szpitala? Nie macie dość jedzenia, żeby przetrwać suszę? To wszystko są okoliczności.

Ruchy MC dla nieszczęść:

- ktoś zaniedbuje obowiązki i zobowiązania
- ktoś wpada we wściekłość
- ktoś podejmuje autodestrukcyjne, bezowocne lub beznadziejne działanie
- ktoś przychodzi, szukając pomocy
- ktoś przychodzi, szukając pocieszenia
- ktoś wycofuje się i szuka odosobnienia
- ktoś ogłasza, że nieszczęście jest sprawiedliwą karą
- ktoś ogłasza, że nieszczęście jest w rzeczywistości błogosławieństwem
- ktoś odmawia przystosowania się do nowych okoliczności lub nie udaje mu się to
- ktoś zabiera ze sobą przyjaciół lub bliskich

„Ktoś” w tych ruchach to zwykle dotknięta nieszczęściem postać niezależna.

BRUTALE

Brutale to grupa ludzi, z liderem lub bez, która działa w prymitywny lub nieprzemysłany sposób. Wybierz rodzaj brutalali:

- sfora (impuls: prześladować bezbronnych)
- sybaryci (impuls: zużyć czyjeś zasoby)
- zbiry (impuls: prześladować każdego, kto odstaje od reszty)
- kult (impuls: prześladować i rekrutować ludzi)
- motłoch (impuls: wywoływać zamieszki, podpalać, szukać koźłów ofiarnych)
- rodzina (impuls: zewrzeć szeregi, chronić swoich)

Jednostka wchodząca w skład grupy brutalali może nie podzielać impulsu grupy, może mu się nawet przeciwstawiać. To impuls grupy, niekoniecznie poszczególnych osób.

Ruchy MC dla brutalali:

- wybuchnąć nieskoordynowaną, nieukierunkowaną przemocą
- wykonać skoordynowany atak z jasno określonym celem
- opowiadać historie (prawda, kłamstwa, alegorie, kazania)
- domagać się względów lub pobłażliwego traktowania
- sztywno podążać za autorytetem lub całkowicie mu się przeciwstawiać
- uparcie kierować się rozumem lub całkowicie go odrzucać
- dać pokaz solidarności i siły
- poprosić o pomoc albo o współpracę

RUCHY ZAGROŻEN

Ruchów MC można użyć wobec dowolnej postaci, „ktoś” to zarówno postać gracza, jak i postać niezależna, nie ma różnicy. „Coś” to coś pięknego, wartościowego lub okropnego. To może być jeden z podstawowych zasobów, coś cennego, osoba, stworzenie, informacja, dowody, dostęp, status lub dowolna inna rzecz.

Zauważ, że – niezależnie od tego czy twoje postacie podejmą akcję czy nie – tak czy inaczej to ty wykonujesz ruch. Żeby na przykład **ukazać, co kryje się w sercu groteski**, możesz opisać, że groteska przybiega do kogoś i zaczyna przed nim odkrywać swoje uczucia, albo możesz pokazać, gdzie i jak żyje, co przypina do ścian, co jest dla niej ważne, co ceni i uznaje za wartościowe. Pokaż, co stara

się chronić, kiedy czuje się zagrożona. Możesz pokazać, co kryje się w sercu groteski, bez jej aktywnego udziału.

Wykonuj ruchy zagrożeń tak jak swoje zwykłe ruchy:

- Gdy przychodzi twoja kolej, żeby coś powiedzieć, wybierz ruch (zwykły ruch lub ruch zagrożenia, bez różnicy) i wprowadź go do gry.
- Jeśli gracze podadzą ci okazję na złotej tacy, na przykład zawałą rzut albo nie zaingerują w to co przygotowywałeś od dawna – wykonaj tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chcesz, im bardziej nieodwracalny, tym lepiej. W każdym innym przypadku wykonaj swój ruch, który umożliwi ci wykonanie później mocniejszego ruchu, i daj im szansę zareagować.
- Zawsze: zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy, odwracaj uwagę i nigdy nie nazywaj swoich ruchów.

Przykład: Mnich jest groteską: panem bólu, więc jego impulsem jest poszukiwanie bólu. Powiedzmy, że wybiorę teraz dla niego ruch **zaatakuj kogoś od tyłu**: „Damson, gdy stoisz w kolejce do prysznicy, ktoś pojawia się za twoimi plecami i zaciska pętlę na twoim gardle. Co robisz?”. Psiogłowy jest członkiem grupy brutalni: zbirów, więc jego impulsem jest: prześladować każdego, kto odstaje od reszty. Wybrałem ruch **zapowiedz kłopoty gdzie indziej**: „Marie, gdy spotykasz się dziś rano z Wyspą, widzisz, że coś strasznego stało się z jej twarzą. Ktoś rozciął jej policzek rozgrzanym nożem. Nie chce powiedzieć kto”. Wysypisko śmieci to teren: łęgowisko, jego impulsem jest generować kłopoty. Decyduję, że **coś wyrzyga**: „Keeler, byłeś wczoraj na wyprawie zbierackiej? Fajnie. Budzisz się tuż przed świtem, widzisz, że całe pomieszczenie oblaży paskudne owady. Są, o, tej wielkości, czarno-czerwone, podobne do malutkich raków. Są wszędzie, w twoich rzeczach, jedzeniu, ubraniu, w twoim łóżku, i właśnie to cię obudziło...”.

OPIS I OBSADA

Zapisz krótki opis zagrożenia, jeśli chcesz, wypisz imiona wszystkich osób, które są z nim jakoś związane.

Jeśli zagrożenie zawiera takie elementy jak: broń, pancerz, gangi, pojazdy, wypisz je tutaj wraz z opisem, posługując się etykietami, tak samo jak zapisuje się sprzęt postaci. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale ze sprzętem, s. 233.

ZEGARY

Zegary są przypomnieniem dla ciebie, MC, że każde zagrożenie posiada impuls, cel, plany, intencje, chęć kontynuowania działań oraz logicznego reagowania na to, co robią inne postacie.

Gdy tworzysz zagrożenie i masz ogólne pojęcie, jaka może być jego przyszłość, stwórz dla niego zegar z odliczaniem. Możesz też dodać zegary do istniejących zagrożeń.

Dookoła osi zegara zanotuj to, co ma się wydarzyć:

- Przed 9:00 coś nadciąga, ale jest jeszcze do uniknięcia. Jakie są wskazówki? Co uruchamia zagrożenie? Jakie są etapy?
- Pomiędzy 9:00 a 12:00 wydarzenie jest nieuniknione, ale wciąż jest czas, żeby się na to przygotować. Jak się to objawia?
- Na 12:00 zagrożenie w pełni się manifestuje. Jak to wygląda?

Podczas gry przedstawiaj zegary, każdy we własnym tempie, przez zaznaczenie odpowiednich segmentów.

Zegary są zarówno deskryptywne jak i preskryptywne. Deskryptywne: kiedy wydarzy się to, co zapisałeś, przestaw zegar do tego momentu. Preskryptywne: przesunięcie zegara powoduje te wydarzenia, które zapisałeś. Zegary mogą stać się nieaktualne: gdy dzieje się coś, co zmienia okoliczności w taki sposób, że odliczanie na zegarze nie ma już sensu, po prostu go wykreśl.

Przed wszystkim zapisuj te rzeczy, które są poza kontrolą graczy: decyzje i działania postaci niezależnych, warunki w danej społeczności lub lokacji, zakulisowe relacje pomiędzy wrogimi sobie posiadłościami, niestabilność okna na psychiczny wir. Gdy musisz zapisać coś, na co gracze mają realny wpływ, zawsze dodawaj „jeśli”, pośrednio lub wprost: „jeśli Bish pójdzie do ruin” zamiast „Bish pójdzie do ruin”. Okoliczności wynikające z przygotowania do gry, presja, rozwijające się działania postaci niezależnych, a nie (i znowu, to nie są żarty), NIE przygotowane wcześniej sceny, do których chcesz doprowadzić postacie graczy.

NOWE RUCHY

Niektóre zagrożenia wymagają nowych ruchów. To ty będziesz je tworzyć. To nowe ruchy dla postaci graczy, nie dla ciebie. Gdy postać gracza robi [określ], rzuca+[określ]. Na 10+ [określ]. Na 7–9 [określ]. W przypadku porażki [określ]. Zwykle na 10+ wszystko jest w porządku, na porażce mają przejebane, a na 7–9 coś pomiędzy.

144 - APOCALYPSE WORLD

Oto kilka przykładów:

Gdy **wchodzisz na terytorium Dremmera**, rzuć+spryt. Na 10+ możesz dostrzec zasadzkę i jej uniknąć. Na 7-9 widzisz zasadzkę odpowiednio wcześniej, żeby się przygotować lub uciec. W przypadku porażki wpadasz prosto w zasadzkę.

Gdy **dotyka cię jedno z Dzieci Siso**, rzuć+dziw. Na 10+ twój umysł chroni cię, to tylko zwykły dotyk. Na 7-9 powiem ci, co masz zrobić. Jeśli to zrobisz, zaznacz doświadczenie, jeśli tego nie zrobisz, działasz pod presją, którą jest dziwność ich mózgu. W przypadku porażki dochodzisz do siebie jakiś czas później po zrobieniu tego, czego chce od ciebie dziecię Siso.

Jeśli **wypijesz tę wodę**, rzuć+hart. Na 10+ wymiotujesz, ale po kilku minutach dochodzisz do siebie. Na 7-9 dostajesz 1-ranę (ppanc) teraz i 1-ranę (ppanc) za jakiś czas. W przypadku porażki dostajesz 3-rany (ppanc) teraz i 3-rany (ppanc) za jakiś czas.

Możesz również wzorować się na ruchach postaci, które nie wymagają rzutu:

Gdy **czytasz Mnicha**, rzuć+dziw zamiast rzucać+spryt.
Dupek ma nienormalną mowę ciała.

Gdy atakujesz **córę pustki za pomocą broni palnej**, kule przejdą na wylot: zadajesz jej 1-ranę, pozostałe rany dostaje to, co jest za nią.

Za każdym razem, gdy stworzysz zagrożenie, które jest chorobą lub przypomina chorobę, stwórz nowy ruch typu: „gdy używasz apteczki anioła, żeby wyleczyć zarażoną osobę...”. Jeśli chcesz, możesz wzorować się na istniejących ruchach apteczki anioła lub zacząć od zera.

Więcej o tworzeniu nowych ruchów w wyższej szkole jazdy, s. 265.

Jeśli wpadniesz na jakiś fajny nowy ruch, umieść go w sieci, tak żeby wszyscy mogli go wykorzystać.

CEL / MROczNA PRZYSZŁOŚĆ

Po stworzeniu 3 lub 4 zagrożeń wróć do głównej części frontu. Nazwij go i w rubryce „cel / mroczna przyszłość” napisz zdanie lub dwa na temat tego, jakie piekło rozpęta się, jeśli nikt nic z tym nie zrobi.

STAWKI

Stawki mocno opierają się na stawkach z gry *Trollbabe* Rona Edwardsa.

Zapisz 2–4 pytania dotyczące losów wymienionych z imienia postaci (przede wszystkim postaci niezależnych, ale także postaci graczy).

Skala stawek może być bardzo szeroka, ale na początek ogranicz się do poniższych punktów:

- Warunki życia lub okoliczności dotyczące osoby albo małej grupy.
- Życie osoby lub małej grupki ludzi.
- Bezpieczeństwo, sukces, porażka, rozwój lub upadek pewnej konkretnej grupy ludzi.

Jeżeli ktoś gra gubernatorem, dodaj:

- Bezpieczeństwo, rozwój, upadek kogoś lub czegoś konkretnego w posiadłości.

Przykłady: Czy Ptaszyna znajdzie lepsze miejsce do życia? Czy Roark wyjdzie z tego żywy? Kto dołączy do kultu Tum Tuma? Czy Foster doprowadzi do rozłamu w posiadłości Wuja?

Stawki powinny być konkretne, absolutne i nieodwołalne w swych konsekwencjach. Powinny dotyczyć życia konkretnych osób. Nie zawsze ich życia lub śmierci, przynajmniej nie za każdym razem, ale zawsze powinny dotyczyć istotnych zmian w ich życiu. Udzielenie odpowiedzi na pytanie postawione w stawce oznacza, że nic już nie będzie dla nich takie jak dawniej.

Stawki powinny również dotyczyć tego, czego naprawdę chcesz się dowiedzieć, a nie tego, o czym chcesz zdecydować. To jest kluczowy aspekt dyscypliny, którego wymaga prowadzenie *Apocalypse World*: gdy zapisujesz pytanie jako stawkę, zobowiązujesz się, że sam nie będziesz na nie odpowiadać. Zobowiązujesz się, że pozwolisz, by odpowiedź wynikała z wewnętrznej logiki fikcji oraz skutków działań postaci.

Zdyscyplinowanie jest jednocześnie nagrodą. Twoja władza nad postaciami niezależnymi jest całkowita. Postacie niezależne są twoimi zabawkami i możesz zrobić z nimi, co tylko chcesz. Wywyższaj je i poniżaj. Zrezygnowanie z odpowiedzialności za dwie lub trzy ulubione postacie może być prawdziwą ulgą. A gdy zapiszesz pytanie, na które szczerze pragniesz poznać odpowiedź, i pozwolisz, żeby odpowiedziała na nie fikcja, będzie to wyjątkowo satysfakcjonujące.

OBSADA

Zapisz imiona wszystkich postaci niezależnych ze wszystkich zagrożeń związanych z danym frontem.

ZEGARY FRONTÓW

Użyj tych zegarów, by koordynować zagrożenia i wydarzenia na swoich frontach.

NOWE FRONTY I FRONT WEWNĘTRZNY

Wraz z postępowaniem rozgrywki wprowadzisz mnóstwo nazwanych, wiarygodnych postaci niezależnych, prawda? Większość z nich nie będzie wiele znaczyć, będą opisane jedynie imionami, krótką charakterystyką i prostą motywacją. To w porządku.

Za każdym razem, gdy postać niezależna podejmie jakieś znaczące działanie, zapisz ją jako zagrożenie. Masz trzy możliwości.

Możliwość 1: Reprezentuje zupełnie nową niebezpieczną sytuację, wyrażaną przez podstawowy niedobór, wraz z przypisanymi jej pojedynczymi zagrożeniami. W takim przypadku stwórz nowy front, a tę postać niezależną zapisz jako jedno z zagrożeń.

Możliwość 2: Postać idealnie pasuje do istniejącego frontu. W takim przypadku zapisz ją jako nowe zagrożenie na tym froncie.

Możliwość 3: Postać nie pasuje do żadnego z powyższych, zapisz ją jako zagrożenie na froncie wewnętrznym – front wewnętrzny jest miejscem, gdzie znajdują się zagrożenia niepasujące do żadnego innego frontu.

Front wewnętrzny to po prostu front, na którym:

- Nie ma podstawowego niedoboru.
- Nie ma celu / mrocznej przyszłości.
- Nie ma zegara frontu.
- Wszystkie postacie niezależne nieprzypisane do innych frontów to zagrożenia.
- Znajdują się stawki, wedle potrzeby.
- Znajdują się nowe ruchy, nieprzypisane do zagrożeń.

PRZYKŁADOWY FRONT

Front Pierwszy

Nazwa: wewnątrz Miasta Toporów

Wyraża: zepsucie

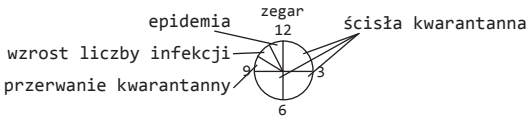
Mroczna przyszłość / cel: działania Dustwich i obecność błotnych pasożytów powodują, że społeczność zwraca się przeciwko Wujowi. Dustwich nie potrafi poradzić sobie z zagrożeniami z zewnątrz i wkrótce Miasto Toporów stanie się jeszcze jednym wymarłym miastem.

Stawki: kto padnie ofiarą błotnych pasożytów? Czy Dustwich zapewni swoim ludziom lepsze życie? Czy Skrucza zostanie zdemaskowana? Czy Ciepła pozostanie w związku z Brimful?

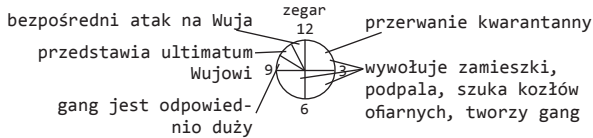
Obsada: postacie graczy: gubernator Wuj, anioł Bish, muza Diuna. Błotniacy, Brimful i rodzina, Dustwich i spółka, Skrucza – przyjaciółka Bisha.

Zegary frontu

Rozprzestrzenianie się pasożytów



Odpowiedź Dustwich



Zagrożenie 1

Nazwa: błotniacy

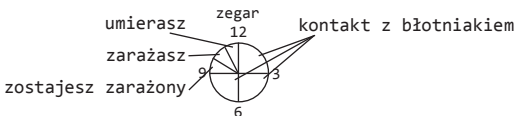
Rodzaj: groteska: nosiciel zarazy

Impuls: pragnie kontaktu, intymnego i/lub anonimowego

Opis i obsada: błotniacy łowią błotne ryby, które stanowią podstawowe pożywienie mieszkańców Miasta Toporów. Szefowie to: Pak, Rum, Fianelly. Pozostali to: Pantridge, Chin, Mina, Matylda.

Nowy ruch: przy pierwszym spotkaniu z błotniakami (albo z kimkolwiek zarażonym), rzuć+dziw. Na 10+ twój organizm jest całkowicie odporny na pasożyty. Na 7-9 twój organizm stawia opór, zacznij odliczanie od 0:00. W przypadku porażki masz przesrane, zacznij odliczanie od 9:00.

Zegar



Zagrożenie 2

Nazwa: pasożyty błotnych ryb

Rodzaj: nieszczęście: choroba

Impuls: skażenie Miasta Toporów

Opis i obsada: błotne ryby to wielkie, metrowe, węzowe skurwiele, które żyją w błocie. Wabi się przez rozrzucenie na powierzchni błota kawałków śmierdzącego mięsa i łapie, gdy wypłyną i walczą o nie między sobą. Jednym ze stadiów zakażenia pasożytami błotnych ryb jest kaszel krwią i zarodnikami.

Nowy ruch: gdy zostaniesz zarażony, rzuć+dziw na początku każdej sesji. Na 10+ twoje ciało i umysł zwalczyły pasożyta, zarażenie mija. Na 7–9 twoje ciało i umysł zmagają się z infekcją, choroba się nie rozwija. W przypadku porażki choroba się rozwija (zgodnie z zegarem, powyżej).

Nowy ruch: gdy używasz apteczki anioła, żeby wyleczyć nosiciela błotnych pasożytów, rzuć+wydane zasoby apteczki. Na 10+ udaje ci się zabić pasożyta, pacjent wyzdrowieje za dzień lub dwa. Na 7–9 musisz potraktować go ogromną ilością chemoinfuzorów: wydaj 1-zasób więcej, w przeciwnym razie cały twój wysiłek pójdzie na marne. W przypadku porażki nie jesteś w stanie w żaden sposób pomóc.

Zagrożenie 3

Nazwa: rodzina Brimful

Rodzaj: brutale: zbiry

Impuls: prześladować każdego, kto odstaje od reszty

Opis i obsada: rodzina Brimful zmusza błotniaków i zainfekowanych do poddania się kwarantannie. Żony Brimful to Arbys i Ciepła. Gang Brimful to Mamut (szef), Majtek, Wędkarz, 10 innych (2-rany, gang, średni, 1-pancerza).

Nowy ruch: „odstaje” oznacza „jest kojarzony z błotniakami”.

Zagrożenie 4

Nazwa: Dustwich i jej ludzie

Rodzaj: brutale: motłoch

Impuls: wywoływać zamieszki, podpalać, szukać kozłów ofiarnych

Opis i obsada: Dustwich jest byłą szefową gangu Wuja, obecnie gromadzi wpływy, by zająć jego miejsce. Jej ludzie: Skrucha (przyjaciółka Bisha, szpieguje), Goodry, Młot, Miss Swiss.

Nowy ruch: przekazywanie informacji Skrusze lub wyciąganie ich od niej oznacza działanie pod presją. Porażka oznacza, że Skrucha zostaje zdekonspirowana.

ZAGROŻENIE 1

MIAMI: Włocławek, Bydgoszcz

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Tępa Włocławek, Jędrzejów, Rawa, Francuski, Białystok, Lublin, Chmielnik, Kuty, Kuty

NOWY RYCEK: Przekazy pocztowe z Kępninami i Łowiczami

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

RODZAJ: Przekazy pocztowe, zarazy

OPIS I OBSZAR: Przekazy pocztowe z Łowiczami i Kępninami

FRONT

MIAMI: Wewnętrzne Miasto Toporów

RODZAJ: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

ZAGROŻENIE 3

MIAMI: Wewnętrzne Miasto Toporów

RODZAJ: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

ZAGROŻENIE 4

MIAMI: Wewnętrzne Miasto Toporów

RODZAJ: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

OPIS I OBSZAR: Zarazy

Na karcie:
Front: wewnątrz Miasta Toporów, treść w tekście.



ZASADY GRY

EFEKT KULI ŚNIEŻNEJ



ZASADY GRY EFEKT KULI ŚNIEŻNEJ

Jeden ruch zwykle nie wystarczy do rozwiązania konfliktu pomiędzy postaciami. Zwykle potrzeba będzie wielu ruchów i kontrruchów, wykonywanych jeden za drugim. Szczególnie sukcesy na 7–9 pozostawiają zwykle nierozstrzygniętą sytuację, która wymaga kontynuacji lub kontrataku.

Ruchy wynikają jeden z drugiego w sposób naturalny. Strefy kontroli postaci często się ze sobą pokrywają, efekty ruchów kumulują się, mnożą i płynnie przechodzą w nowe ruchy. Pamiętaj o podstawowej zasadzie: **jeśli to robisz, to to robisz, żeby to zrobić, musisz to zrobić**, i postępuj zgodnie z nią.

Poniżej przedstawiam obszerny przykład (pojawiają się w nim podstawowe ruchy, s. 86, ruchy psychola, s. 70, i ruchy MC, s. 116, więc warto je sobie przypomnieć. W przykładzie pojawiają się też zasady dotyczące ran, ss. 160–172):

Psycholka Marie szuka Wyspy, żeby zrobić jej krzywdę. Znajduje ją z puszką brzoskwiń na dachu garażu z jej bratem Młynem i kochankiem Ploverem (to wszystko postacie niezależne).

„**Czytam sytuację**” – mówi graczka.

„Serio? Czy sytuacja jest napięta?” – pytam.

„Teraz już tak”.

„Aaa...”. Teraz rozumiem doskonale. Trójka postaci niezależnych nie zdaje sobie z tego sprawy, ale przybycie Marie wprowadza do sceny napięcie. Gdyby to był film, muzyka w tle zaczęłaby narastać, brzmieć coraz bardziej złowieszczo.

Graczka rzuca+spryt i ma sukces na 7-9. Może zadać mi jedno pytanie z listy ruchu. Wybiera: „który wróg stanowi największe zagrożenie?”

Odpowiadam: „Plover. Bez wątpienia. Nie ma może pancerza, ale ma mały pistolet w bucie, a poza tym to twardy skurwiel. Młyn ma dopiero dwanaście lat i nie jest agresywnym dzieciakiem. Wyspa jest twardsza, ale nie tak jak Plover (patrz, jak **odwracam uwagę!** Wybrałem sobie jedno z nich, a potem wskazałem na fikcyjne szczegóły, jak gdyby to z nich wynikała moja decyzja. Młyn nie pojawił się wcześniej, dopiero teraz wymyśliłem, że ma dwanaście lat i nie jest agresywny).

„Hmm, to może rozejrzę się za drogą ucieczki. Mogę jeszcze raz przeczytać tę sytuację?”

„Oczywiście, że nie. Możesz zrobić to tylko raz, chyba że sytuacja naprawdę się zmieni”.

„Dobra, w takim razie **szepczę wprost do mózgu** Wyspy”.

„Ekstra, co zrobisz?”

„Yy... nie musimy wchodzić w interakcję, więc przechodzę obok, tak żeby mnie widziała i szepczę jej wprost do mózgu, nie patrząc w jej stronę”. Rzuca+dziw i ma sukces na 10+.

„Co takiego szepczesz?”

„Chodź ze mną” – odpowiada.

„Przesuwa tyłek o cal, żeby się zsunąć, ale nagle przekrzywia głowę, zupełnie jakby się nad czymś zastanawiała...”

„Nie rób tego” – mówi graczka prowadząca Marie.

„Wymusza twój cios” – mówię. „Dostaje 1-ranę, tak? Opcjonalnie *głośno*. To jak? Głośno czy nie?”

„Wyspa, kurwa... Załatwiam to po cichu”.

„Pięknie. Plover myśli, że po prostu położyła mu głowę na ramieniu, ale Wyspa krwawi z uszu, a on w końcu zorientuje się, że ma koszulę lepką od krwi. Zostajesz tam?”. **Mówię jej o możliwych konsekwencjach i pytam.**

„Wypierdalam stąd”.

„Dokąd?”.

„No chyba do domu...”.

„Okej, czyli po godzinie jesteś w domu?”. Patrz, szykuję się do wykonania kolejnego ruchu – **myślę o tym, co jest poza sceną**: jak długo zajmie Ploverowi zebranie ekipy?

„Czekaj, to przecież była tylko 1-rana...”.

„Wiem, wiem. Nic jej nie będzie. To Plovera trzeba się bać” – mówię to, czego **wymaga uczciwość**. „To jak, minęła godzina. Jesteś w domu czy gdzieś indziej?”.

„Kurwaaa... W domu”.

„Popijasz herbatkę?” – **zasyp ich pytaniami!**

„Nie, żadnej herbatki. Czekam. Mam przy sobie broń i projektor bólu, a drzwi są zamknięte na potrójny zamek. Szkoda, że nie ma tu Roarka”.

„Spoko. Keeler” – zwracam się do graczkii prowadzącej Keeler – „przechodzisz koło swojej zbrojowni i słyszysz tam jakichś ludzi. To Plover, Głowa Kościoła i Whackoff, zbroją się po zęby. Co robisz?” – **zapowiadam zbliżające się kłopoty.**

„Hej, co się dzieje?” – mówi graczkii.

„Marie zaatakowała Wyspę” – mówię ciężkim, chrapliwym głosem Plovera. A potem normalnie: „zatrzymuje się i mierzy cię wzrokiem. Ma w dłoni strzelbę. Wiesz, że jakby co Głowa Kościoła i Whackoff go poprą”.

Oto mój wielki plan. Wyspa jest zapisana w obsadzie zagrożenia, które nazywa się rodzina Wyspy. To brutale: rodzina. To dość oczywiste. Ich impulsem jest **zewrzeć szeregi i chronić swoich**. A co najzabawniejsze, działam na ich impulsie, ale używam Plovera, Głowy Kościoła i Whackoff – członków gangu Keeler – jako broni rodziny Wyspy! Tak samo jak wtedy, gdy Keeler używa ich do grożenia przemocą lub przejmowania siłą, ale tym razem to ja to robię.

Jeśli oczywiście Keeler mi na to pozwoli. Keeler zastanawia się nad **narzuceniem gangowi swojej woli**, żeby ich powstrzymać, prowadząca ją graczka też się zastanawia. Krzywi się, kiedy o tym myśli.

Decyduje się w końcu i mówi: „Nie żałujcie sobie”.

Marie: „Cholera, Keeler...”.

„No cóż, Marie. Jesteś w domu, przygotowana, uzbrojona, zamknięta na trzy spusty, dobrze zrozumiałem? Nagle drzwi zatrzęśły się od ciężkiego kopniaka. Słyszysz czyjś głos: »Spodziewa się nas!«” – znowu **zapowiadam zbliżające się kłopoty**.

„Podchodzę do wizjera” – mówi. – „Jest tam cała trójka?”.

„Tak. Whackoff z lewej, Plover i Głowa Kościoła szykują coś po prawej. Plover jest tyłem do ciebie i nagle słyszysz piekielny jazgot, a Plover stoi przy drzwiach z piłą łańcuchową! Co robisz?” – **stawiam ją w trudnej sytuacji**.

„**Czytam sytuację!** Jaki jest najlepszy sposób ucieczki?” – rzuca+spryt – i porażka!

„O nie...”.

Mogę teraz wykonać tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chcę. Z ruchów brutalni wybieram **wykonaj skoordynowany atak z jasno określonym celem** i robię to.

„Wyglądasz przez okno (kraty, czwarte piętro), szukając drogi ucieczki” – mówię. „Nie rozwalają całych drzwi, przecinają tylko górny zawias, a potem wyłamują je tak, by utworzyć sześciociałową szczelinę. Drzwi skrzypią i trzaskają przy dolnym zawiasie. A oni wrzucają do środka granat, o tak” – unoszę zaciśniętą pięść, udając, że to granat, po czym klepię w nią drugą dłonią, tak jakbym uderzał piłkę do krykieta.

„Rzucam się na...”.

Moment, nie skończyłem jeszcze swojego ruchu. Wszystko do tej pory było odwracaniem uwagi. „Odbezpieczyli go z wyprzedzeniem, granat wybucha niemal dokładnie pod twoimi stopami. Zobaczymy... 4-rany, jatka, obszarowy. Masz jakiś pancierz?”.

„Mam, gorset. 1-pancerza”.

„A, faktycznie, twój wzmocniony gorset. Dobrze! Dostajesz 3-rany”. Graczka zaznacza to na karcie postaci. „**Rzuć na rany**. Rzuć+3”.

Ma sukces na 9. Mogę wybrać jedną opcję z listy dla wyniku 7–9. Decyduję, że Marie **traci grunt pod nogami**.

„Przez jakąś minutę nie wiesz, co się dzieje i skąd masz to dziwne, absurdałne wrażenie, że uderzyłaś w sufit. Może po prostu wywaliłaś się na podłogę? Powoli wracasz do zmysłów, zaczynasz rozróżniać dźwięki – i załapujesz, że to, co brałaś za chrzęst połamanych kości czaszki, to tak naprawdę dźwięk roztrzaskiwanych drzwi, a dźwięk, który brałaś za pulsowanie krwi, to hałas pracującej piły. Co robisz?”

„Odpalam mój projektor fal bólu!”

„Słodko. Szczegóły?”

„1-rana, obszarowy, głośny, ppanc”

„Głośny to ich wrzaski” – mówię. „Wyglądają tak...” – zakrywam uszy dłońmi i wytrzeszczam oczy. Potem dodaję (**patrz przez celownik**): „Głowa Kościoła stoi sztywno jak sparaliżowany, nie odzywa się. Przewraca oczami, ale poza tym ani drgnie”. 1-rana dla postaci niezależnej jest dużo poważniejsza niż dla postaci graczy. Patrz s. 167–168. „Co robisz?”

„Mam założoną rękawicę psychogwałtu”. Nie kłóćę się, oczywiście, że ją ma. Zawsze ją ma. „Podchodzę do Plovera i kładę mu dłoń na policzku. **Implantuję mu rozkaz w mózgu**, brzmi: chroń mnie” – rzuca+dziw i ma sukces na 10+. Graczka uśmiecha się słodko i złośliwie.

Właśnie nastąpiła drobna, ale istotna zmiana. Do tej pory to ja mówiłem, co się dzieje, i pytałem graczkę, co robi Marie. Teraz to ona przejmuje inicjatywę. To nie ma żadnego znaczenia z punktu widzenia mechaniki, nadal będziemy wykonywać ruchy na zmianę. Ale warto zwrócić na to uwagę.

„Ostro! Whackoff łapie cię od tyłu i próbuje ściągnąć z Plovera, ale ten skacze na nią! (nie wspomniałem wcześniej, że Whackoff to kobieta. Ale od początku tak założyłem! Ha ha, mam cię!). Uderza ją pięścią w twarz, raz, drugi, aż w końcu przewraca ją na ziemię, całkowicie zdezorientowaną. To zużywa twoje zatrzymanie na Plovera, prawda?”

„Prawda. Ale to nic” – mówi gracza. „Podnoszę jego piłę łańcuchową i tnę ich na kawałki!”

O cholera. Jestem pod wrażeniem.

„To będzie **przejęcie czegoś siłą**. Ich, hm, mięsa. Niech będzie, rzucaj” – mówię.

Nie mam żadnego powodu, żeby ich ratować, żadnego. Patrzę na nich przez celownik i chociaż ich lubię, nie będę ich chronić.

Graczka rzuca+hart i ma sukces na 7–9. „Ile zadam im ran?” – pyta. Teraz musi zdecydować, które opcje z listy ruchu **przejmowania siłą** wybrać, więc musi wiedzieć, jak wygląda sytuacja.

„Piłą? 3-rany, przy czym piła ma etykietę jatka, więc możesz pociąć jedno albo oboje naraz. Oboje mają pancerze, o wartości 1-pancerza”.

„A ja dostanę...?”

„No cóż, od Plovera nic, zdążysz go uderzyć pierwsza, poza tym miał tylko tę piłę, więc jest nieuzbrojony. Whackoff ciągle ma swoją spluwę, to 9mm, więc od niej dostaniesz 2-rany”.

„W porządku. W takim razie **zadaję wielkie obrażenia**, a przy okazji **wzbudzam respekt, niepokój lub przerażenie w przeciwniku**”.

„Spoko”. Podliczam: 3-rany z piły łańcuchowej, +1rana za wielkie obrażenia, -1rana za ich pancerze – razem 3-rany. „Oboje dostali już 1-ranę, wystarczyłyby jeszcze 2-rany, żeby ich wykończyć. Piła rozrywa Plovera na pół, tniesz go od żeber do kręgosłupa” – rysuję dłonią niewidzialną linię od ramienia do splotu słonecznego... „Koleś jest trupem. Whackoff wali do ciebie z bliska, spod ramienia Plovera. **Rzuć na rany** – 2-rany minus 1-zbroi, czyli rzuć+1”.

Porażka. Pamiętaj, że skopany rzut w tym ruchu jest dobry dla gracza. Teraz muszę wybrać, czy zadam jej 1-ranę, czy wybiorę coś z listy opcji 7–9 tego ruchu. Decyduję, że wypada jej coś z rąk.

„Nie zaznaczaj ran. Pistolet wypalił, kiedy próbowałeś wyszarpnąć piłę spomiędzy żeber biednego Plovera, tracisz dech, jakbyś oberwała piłką bejsbolową w klatkę, i wypuszczasz piłę z rąk. Trup Plovera wali się do tyłu z piłą sterzącą spomiędzy żeber” – **odbieram jej coś**. „Co robisz?”

„Łapię ją za rękę...”

„Masz zamiar użyć swojej rękawicy psychogwałtu?” – już mam jej powiedzieć, że **działa pod presją**, ale przypominam sobie, że Whackoff czuje **respekt, niepokój lub przerażenie**. „Patrzy na zwłoki swojego kumpla, cała jest pokryta krwią i kawałkami ścierwa, widać, że kompletnie nie wie, co się dzieje”.

„No tak, zamiast tego, po prostu kładę dłoń na jej policzku. Delikatnie, miękko, **implantuję rozkaz w jej mózgu**. »Whackoff.

Zaśnij”. Rzuci+dziw, ale na kostkach wypada 3. Marie ma dziw+3, ale to wciąż za mało.

„Co się dzieje, kiedy skopiesz ten ruch?” – pytam ją. Graczka sprawdza na swojej karcie.

„Zadaję 1-ranę, bez efektu”.

„Czyli biedna Whackoff ma już 2-rany”. Dla postaci niezależnych 2-rany na ogół oznaczają śmierć, czasem nawet natychmiastową. A ja powinienem patrzeć przez celownik na wszystko. „Wygląda na to, że właśnie ma wielki, śmiertelny wylew. Dotykasz jej lewego policzka, tak? No to wylew będzie w lewej półkuli. Prawa strona jej ciała wiotczeje, bardzo gwałtownie. Whackoff pada na podłogę, cała jest we krwi Plovera. Nie może mówić, ale na jej twarzy widać absolutne, krańcowe przerażenie. Na lewej części jej twarzy. Ma przed sobą jakieś dziesięć minut życia, jeśli chcesz jej pomóc. Jeśli nie? Cóż, jest trupem”. Znowu **mówię jej o możliwych konsekwencjach i pytam.**

„Pozwalam jej umrzeć”.

Dobra. Wymazuję Plovera, wymazuję Whackoff. Graczka prowadząca Keeler patrzy z ukosa i krzywi się, i kręci głową z niedowierzania i złości. To byli członkowie jej gangu.

„Co robisz z Głową Kościoła?” – pytam.



ZASADY GRY

RANY
I LECZENIE



ZASADY GRY RANY I LECZENIE

RANY

W jaki sposób postać gracza może otrzymać rany?

- Kiedy działa pod presją, gracz rzuca+spokój i dostaje 7–9, a ty decydujesz, że w wyniku tego postać dostanie rany.
- Kiedy przejmuje coś siłą, gracz rzuca+hart i w wyniku tego postać otrzymuje rany.
- Inna postać przejmuje coś siłą i zadaje jej obrażenia (lub jej między innymi).
- Inna postać grozi jej przemocą, a ona wymusza atak i przyjmuje cios.
- Postać dostaje rany w wyniku ruchu postaci (swojego lub czyjegoś) lub nowego ruchu zagrożenia.
- Jest twoja kolej na wykonanie ruchu i decydujesz się zadać jej obrażenia.

Ile ran?

Rany wynoszą: obrażenia broni osoby atakującej minus pancerz osoby atakowanej.

Jeśli broń ma etykietę [ppanc], zignoruj pancerz.

Gdy ustalisz, jakiej broni używa osoba atakująca, oczywiście użyj przypisanych tej broni ran.

Na przykład:

Keeler ma dosyć Brana i jego pieprzenia. Przystawia mu pistolet do głowy. To jest zagrożenie przemocą, więc Keeler

rzuca+hart. Bran próbuje przeszkadzać, rzuca+Hx, jego Hx z nią wynosi -1 i ma porażkę w rzucie. (Postanawiam nie wykonywać swojego ruchu, Keeler kontroluje sytuację i mi to odpowiada). Tak czy inaczej Keeler ma pełny sukces w rzucie. Każe Branowi zrobić coś, o czym wie, że tamten nigdy się na to nie zgodzi. Bran, niczym mały posłuszny dupek, zachowuje się zgodnie z jej oczekiwaniami: „Pieprzyć to! Pierdol się! TY PIERDOLONA SU...”.

Jej splota to tylko 9mm. Jest opisana jako 2-rany, bliski, głośny, a Bran nie ma na sobie pancerza (w tych okolicznościach – pistolet przystawiony do twarzy automatycznie dostaje etykietę [ppanc]. Więcej na temat groźenia przemocą w rozdziale o ruchach podstawowych, s. 193). Bran dostaje 2-rany.

Czasami zdarza się, że sytuacja rozwinie się tak daleko, zanim zdążycie ustalić, jakiej broni używa osoba atakująca. W takim przypadku ustal to teraz i upewnij się, czy ktoś chce zmienić zdanie. Oto, co mam na myśli:

Keeler do Brana: „Mam dość twojego pieprzenia. Przystawiam ci broń do twarzy i mówię: »Zostaw Jeanette w spokoju«”.

Graczka rzuca+hart i ma pełny sukces. „Ugnij się lub przyjmij cios”.

„Nie zamierzam się ugiąć, więc: »Pieprzyć to! pierdol się, PIERDOLONA...«”.

„No to strzelam”.

W porządku. Keeler jest egzekutorem, więc ma przynajmniej cztery sploty do wyboru. „O której broni mówimy?” – pytam, żeby uściślić.

„O strzelbie oczywiście!”

Bran: „O STRZELBIE?! Przystawiłaś mi STRZELBĘ do głowy, a ja powiedziałem, żebyś się pierdoliła? Yy... nie, nie. Cały czas myślałem, że to pistolet. Mogę to cofnąć?”

Oczywiście, że tak.

Jeśli opis broni nie podaje, ile zadaje ran, postaraj się szybko ocenić, jakie może zadawać obrażenia. Dla ułatwienia skorzystaj z poniższej listy:

0-ran:

szarpanina, unieruchamianie, ciągnięcie po ziemi
dzieci rzucające kamieniami

1-rana:

zdeterminowana osoba z gołymi pięściami
dorosły rzucający kamieniami
upadek ze schodów (ppanc)
rykoszet
cały dzień na pustyni w pełnym słońcu bez wody (ppanc)

2-rany:

osoba z młotkiem, kuszą, pistoletem albo pistoletem maszynowym
upadek z pierwszego piętra na plecy (ppanc)

3-rany:

osoba ze strzelbą, karabinem szturmowym, snajperką
upadek z drugiego piętra na nierówny teren (ppanc)
potrącenie przez samochód (ppanc)

4-rany:

wybuch granatu w rękach
kurewsko mocny ogień automatyczny
upadek z trzeciego piętra na głowę (ppanc)
trafienie przez rozpędzoną ciężarówkę (ppanc)

5-ran i więcej:

wielkie wybuchy
wpadnięcie pod pociąg (ppanc)
przerąbanie związanej osoby w pół toporem
utonięcie (ppanc)

Gdy postać gracza otrzymuje rany

Rany wynoszą: obrażenia broni osoby atakującej minus pancerz osoby atakowanej.

Jeśli broń ma etykietę [ppanc], zignoruj pancerz.

Trafienie ze strzelby (3-rany) kogoś, kto ma na sobie ubranie o wartości 1-pancerza oznacza otrzymanie 2-ran. Uderzenie pięścią (1-rana) postaci w pancerzu (2-pancerza) oznacza brak ran. Jeśli przejedzie cię ciężarówka, to nieważne, co masz na sobie: zawsze dostaniesz 4-rany.

Za każdą 1-ranę, którą dostaje postać, gracz zaznacza jeden segment na zegarze obrażeń. Zaczynasz od segmentu 12:00–3:00, a potem idziesz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie przeskakujesz segmentów, nie zaznaczasz tego samego segmentu wielokrotnie, tylko przechodzisz od segmentu do segmentu.

Keeler strzeliła Branowi w głowę ze swojego pistoletu 9mm.

Bran dostaje 2-rany. Gracz zaznacza 2 segmenty na zegarze: ten od 12:00 do 3:00 i ten od 3:00 do 6:00.

Trzy segmenty przed 9:00 są mniej poważne, trzy segmenty po 9:00 są bardziej poważne. Jeśli zaznaczysz segment 11:00–12:00, twoja postać jest martwa, ale wciąż można ją przywrócić do życia. Każda rana więcej i postać jest martwa martwa martwa.

Rany przed 6:00 z czasem leczą się same. Rany od 6:00 do 9:00 nie pogarszają się ani nie leczą same. Po 9:00 niestabilizowane rany z czasem pogarszają się same, ustabilizowane rany – nie. Żeby je wyleczyć, potrzebna jest opieka medyczna.

Co oznacza „z czasem” i „same”, zależy od ciebie, MC, ale powinno to być asymetryczne: rany leczą się powoli, ale pogarszają szybko i gwałtownie. Jeśli postać jest na nogach i coś robi, jej stan zdrowia będzie szybko się pogarszał, a rany goiły dużo wolniej.

Rany Brana są przed 6:00, powinien wydobrzeć z biegiem czasu. Jeśli nie otrzyma pomocy medycznej, może pozwolić graczowi wymazać segment 3:00–6:00 na początku następnej sesji, a segment 12:00–3:00 na początku jeszcze następnej. Ale wszystko zależy od tego, co się wydarzy.

Zwróć uwagę na to, jak działają te liczby. Postać gracza może bez obaw przyjąć pierwszą kulkę. Dopiero drugą (lub trzecią, jeśli postać nosi pancerz) należy się martwić. To stara dobra filmowa zasada.

Ruchy obrażeń

Gdy otrzymujesz rany, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:

- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, dezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1 z poniższych opcji:

- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz z oczu kogoś lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9.

Jeśli się na to zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc dostajesz -1ranę.

Ten ruch dodaje pikanterii, odrobiny nieprzewidywalności do podstawowych zasad dotyczących ran.

Może zdarzyć się tak, że postać gracza dostanie 0-ran. Na przykład atak zadający 2-rany przeciwko 2-pancerza. W takim przypadku możesz kazać graczowi rzucić+0 na rany. Możesz nawet kazać mu rzucić-1, jeśli dostał 1-ranę na 2-pancerza, gdy jest to uzasadnione okolicznościami. W tych przypadkach tylko sukces ma znaczenie. Porażka w rzucie nic nie znaczy, nie możesz zadać mniej ran niż zero.

Kiedy Keeler strzeliła do Brana, ten dostał 2-rany, więc gracz prowadzący Brana rzuca+2. Na kościach wypada 9, co daje razem 11. Dobrze dla ran, kiepsko dla Brana. Wybieram wyłączenie go z akcji zamiast zadawać mu dodatkowe rany. A więc: Keeler strzela, Bran instynktownie rzuca się (oczywiście) do tyłu. Kula rozcina mu skórę głowy, od brwi do linii włosów, ociera się o kość czaszki, ale nie przebija jej. Bran pada, ogłuszony, ale żywy. Jeśli Keeler uważa, że to za mało, będzie musiała ponownie do niego strzelić.

Jest również ruch Hx-za-rany:

*Gdy **zadasz rany postaci innego gracza**, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu jej Hx osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.*

Keeler zadaje 2 segmenty ran, więc Bran dodaje +2 do Hx z Keeler, dzięki czemu jego Hx z nią wzrasta z Hx-1 na Hx+1.

Ułomności

Kiedy zegar obrażeń postaci zostanie przestawiony za 9:00, gracz może zaznaczyć ułomność. Jeśli to zrobi, otrzymuje ułomność, a rany zatrzymują się na 9:00. Zawsze gdy postać przekroczy 9:00, może zdecydować się na wybór ułomności zamiast przyjęcia n-ran z jednego źródła.

Ułomności są trwałe. Oto one:

- wstrząśnięty: -1spokój
- okaleczony: -1hart
- oszpecony: -1urok
- rozbity: -1spryt

Zaznacz ułomność, zmodyfikuj cechę i pogódź się z tym.

O tym, czy i kiedy wziąć ułomność, zawsze decyduje gracz. Jedynym przypadkiem, kiedy naprawdę spodziewałbym się, że gracz wybierze ułomność, jest sytuacja, gdy jego postać przekroczyła 12:00 na zegarze obrażeń, a on woli, żeby jego postać była na stałe udupiona niż martwa.

Bran leży na ziemi i krwawi z rany postrzałowej w głowę, ale wciąż żyje. Keeler postanawia zakończyć sprawę.

„Podchodzę do motocykla i wyciągam strzelbę z sakwy. Pogwizduję wesoło”.

Jezu. Wiedziałem, że jest na niego wkurwiona, ale jezu.

„No to jak?” – pyta gracza prowadząca Keeler. „Grozę przemocą? Przystawiam mu lufę do głowy i pociągam za spust. Jaki to ruch?”

„W zasadzie...” – odpowiadam. – „Gdyby Bran był w stanie zareagować, wtedy byłoby to zagrożenie przemocą, i ty wymuszałaśbyś rozwalenie mu mózgu. Ale on jest bezbronny. Po prostu to robisz, to nawet nie jest ruch”.

„Serio?”

Gracz prowadzący Brana: „Serio?”

„Serio serio. Ile ran zadaje twoja strzelba?”

Strzelba zadaje 3-rany, więc Bran dostaje dodatkowe 3-rany. Gracz rzuca +3 na rany i ma 12. Decyduję, że dostanie +1ranę, skoro i tak jest już nieprzytomny. Razem 4-rany.

Ruch Hx-za-rany daje mu +4Hx z Keeler. To powoduje, że ma z nią Hx+5, a w efekcie resetuje do Hx+2 i zaznacza doświadczenie.

Dostał już 2-rany. Po kolejnych 4-ranach jego zegar jest na 12:00. Jest martwy. A Keeler raczej nie wezwie anioła Bisha, żeby przywrócił go do życia.

Bran: „Kurwa. Niech to szlag. Ale zaraz, przekroczyłem 9:00, mogę wybrać ułomność zamiast tych ran, prawda? Wybieram »okaleczony«. W ten sposób zostanę na 9:00 zamiast być martwy?».

Dokładnie tak.

Jego zegar obrażeń jest na 9:00, co oznacza, że jego obrażenia nie wyleczą się same, ale też się nie pogorszą. Poza tym dostaje na stałe -1hart. Do tej pory miał hart+0, więc zmienia go na hart-1.

„Okey Keeler, Bran leży na ziemi, zmasakrowany i ociekający krwią. Nie rusza się. Może jeszcze żyje, trudno powiedzieć. Co robisz?».

„Wystarczy!” – odpowiada. „Pakuję sprzęt do sakwy, ciągle pogwizduję, wsiadam na motocykl i odjeżdżam”.

„Niech cię szlag, Keeler” – to gracz prowadzący Brana. Trochę później Bran dochodzi do siebie i wlecze się do Bisha. Bish składa go do kupy. Bran miał ciężki uraz głowy, co wpłynęło na całe jego ciało. Będzie kulał, ruszał się trochę wolniej i cierpiał na chroniczne bóle, dreszcze i przemęczenie. To właśnie oznacza hart-1.

Przykłady z tej części podręcznika dotyczą dwóch postaci graczy, ponieważ chciałem pokazać wam sytuację z obu stron. Większość walk w grze będzie się najprawdopodobniej rozgrywała między postacią gracza a postacią niezależną (lub grupami tychże) – jak dotąd nie widziałem, żeby walka pomiędzy postaciami graczy zaszła tak daleko jak w tym przykładzie. Zasady dla postaci niezależnych są inne.

KIEDY POSTAĆ NIEZALEŻNA ATAKUJE

Jednym z twoich ruchów jest **zadaj obrażenia**. Zgodnie z tym masz prawo powiedzieć dajmy na to: „Pięcha otwiera do ciebie ogień. Zaznacz 2-rany”, ale wierz mi, że rzadko będziesz chciał zrobić coś takiego. Częściej postawisz kogoś w trudnej sytuacji: „Pięcha otwiera do ciebie ogień. Co robisz?».

Jeśli postać będzie chciała coś zrobić, to działa pod presją.

Może z miejsca rzuci się do ucieczki? A może próbuje go zmanipulować? Może zacznie grozić mu przemocą, żeby to on uciekł? Albo

postanowi przejąć coś siłą (na przykład jego broń lub możliwość ucieczki). I fajnie, wtedy rzuca, a ty postąpisz zgodnie z zasadami ruchu. Może dopiero wtedy zadasz rany.

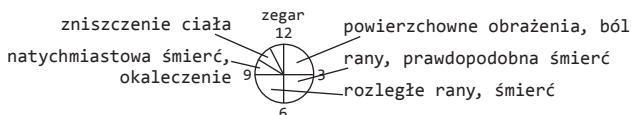
Może być też tak, że nie wykona żadnego ruchu. Może powie coś w stylu „Etam, Piącha? Strzelaj śmiało”. Oczywiście jeśli tak zrobi, da ci piękną okazję na złotej tacy. Entuzjastycznie zadaj rany.

Kiedy postać niezależna dostaje rany?

- Postać gracza przejmuje siłą coś od niej.
- Postać gracza grozi jej przemocą, a ta wymusza cios.
- Dostaje rany w wyniku ruchu postaci gracza lub nowego ruchu zagrożenia.
- Jest twoją koleją na wykonanie ruchu i decydujesz się zadać jej obrażenia.

Postacie niezależne dostają standardowe rany – broń minus pancerz – tak jak postacie graczy.

Gdy postacie niezależne otrzymują rany



Postacie niezależne nie mogą pozwolić sobie na zignorowanie pierwszej kulki tak jak postacie graczy. Gdy Keeler strzela postaci niezależnej w twarz, biedak nie ma żadnych szans, zupełnie inaczej niż Bran.

1-rana: powierzchowne obrażenia, ból, wstrząśnienie mózgu, strach (jeśli postać niezależna boi się bólu).

2-rany: rany, utrata przytomności, potworny ból, połamane kości, szok. Prawdopodobna śmierć, rzadziej natchmiastowa śmierć.

3-rany: 50% szans na natchmiastową śmierć. W innym przypadku rozległe rany, szok i rychły zgon.

4-rany: zwykle natchmiastowa śmierć, ale czasem biedny zmasakrowany gnojek musi w bólu czekać na śmierć.

5-ran i więcej: śmierć, zniszczenie ciała.

Jeśli nie chcesz, żeby twoja decyzja była arbitralna, możesz rzucić kostką. Potraktuj wszystkie słowa określające stopień prawdopodobieństwa jako odniesienia do wartości na k6. „Prawdopo-

dobnie” oraz „zwykle” oznacza śmierć na -2-6; 50% szans - na 4-6; „czasami” - na 5-6; „rzadko” - na 6. Ale wydaje mi się, że spokojnie jesteś w stanie sam zdecydować.

Hison stoi na dachu samochodu Keeler z karabinem szturmowym. „Jebać go” - mówi gracza. „Też mam karabin”. Rzuca+hart na przejmowanie sił, ma sukces na 7-9 i wybiera spowodowanie ogromnych obrażeń.

Oba karabiny zadają 3-rany. I Hison, i Keeler mają pancerze o wartości 2-pancerza. Keeler dostaje 1-ranę, ale ponieważ wybrała zadanie ogromnych obrażeń, sama zadaje 2-rany.

Gracza zaznacza pierwszy segment na zegarze obrażeń i rzuca+1 na rany. Kiepski wynik (dla niej) - 13. „Jest gorzej, niż ci się wydawało. Dostałaś w żebra, myślałaś, że pancerz zatrzymał kulę, ale nie, krwawisz”. Gracza zaznacza kolejny segment, ma rany na 6:00.

A co z Hisonem? Dostał 2-rany, więc: rany, utrata przytomności, potworny ból, połamane kości, szok. Prawdopodobna śmierć, rzadziej natychmiastowa śmierć - tak mówią zasady. A ja jak zwykle patrzę na niego przez celownik, nie zamierzam go ratować. „Spada z dachu twojego samochodu. Słyszysz go na ziemi, chyba próbuje wstać, rzezi. W pewnym momencie przestaje się ruszać, a chwilę później jest już zupełnie cicho...”

Gdy gang zadaje lub otrzymuje rany

Więcej na temat gangów w rozdziale o sprzęcie s. 248, gang jako broń s. 252.

Jeśli pomiędzy gangami występuje różnica wielkości, każdy poziom różnicy atakującego gangu zwiększa zadawane przez niego obrażenia o +1ranę. Jeżeli atakujący gang jest mniejszy, to każdy poziom różnicy zmniejsza obrażenia o -1ranę.

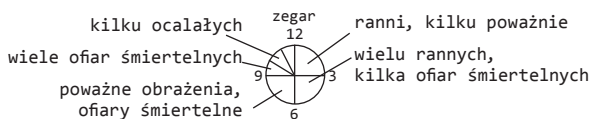
Jedna-dwie osoby atakują mały gang za -1ranę. Mały gang zadaje im +1ranę.

Jedna-dwie osoby atakują średni gang za -2rany. Średni zadaje im +2rany.

Mały gang atakuje duży gang za -2rany. Duży gang zadaje im +2rany.

I tak dalej...

Gdy gang otrzymuje rany



1-rana: kilku rannych, jeden, może dwóch poważnie, brak zabitych.

2-rany: wielu rannych, kilku poważnie, paru zabitych.

3-rany: mnóstwo rannych, wielu poważnie, kilku zabitych.

4-rany: mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych.

5-ran i więcej: mnóstwo zabitych, kilku ocalałych.

Jeśli przywódca jest silny i obecny podczas walki, to gang będzie trzymał się razem do otrzymania 4-ran. Jeśli przywódca jest słaby lub nieobecny, gang wytrzyma do 3-ran. Jeśli przywódca jest i słaby, i nieobecny, gang wytrzyma 1-ranę lub 2-rany. Jeśli gang nie posiada przywódcy, wytrzyma 1-ranę, ale nie więcej.

Jeśli przywódcą gangu jest postać gracza, może użyć **przywództwa**, żeby utrzymać gang w ryzach, lub narzucić mu swoją wolę jako **przywódca watahy**.

Jeśli postać gracza jest członkiem gangu, który otrzymuje rany, rany postaci będą zależały od jej roli w strukturze gangu. Jeśli jest przywódcą lub ważnym i widocznym członkiem gangu, dostaje tyle ran, ile cały gang. Jeśli nie pełni żadnej wyróżniającej roli w gangu lub celowo chroni się przed otrzymaniem obrażeń zamiast walczyć, dostaje 1-ranę mniej.

Dremmer przypuszcza atak na jeden z patroli Wuja.

*Wuj rzuca+hart na **przywództwo** i ma sukces na 10+.*

„Wspaniale, przetrzymujemy silne natarcie wroga. Bo to jest silne natarcie, prawda?”

*Jest silne jak cholera. Mój ruch to **wymiana obrażeń za obrażenia**, tak po prostu.*

Wuj nie wysłał całego gangu, to tylko mały patrol: 3-rany, gang, mały, 1-pancerza. Dla Dremmera z kolei ten najazd to zajebicie poważna sprawa: 2-rany, średni, 2-pancerza.

Gang Wuja zadaje 3-rany, -1ranę za to, że jest mniejszy, -2-rany za pancerze ludzi w gangu Dremmera. W sumie 0-ran.

Gang Dremmera zadaje 2-rany, +1rana za to, że jest większy, dostaje -1ranę za pancerze ludzi Wuja. W sumie 2-rany dla gangu Wuja. To oznacza paru zabitych i tyle poważnych obrażeń, ile będę chciał, plus 2-rany dla samego Wuja, który dowodzi gangiem. Wuj jest silnym przywódcą i jest obecny podczas walki, więc gang przetrwa tę wymianę i jeszcze jedną taką. Niebezpieczeństwo dla gangu tkwi w tym, że zostaną zmasakrowani, a nie w tym, że upadnie ich morale.

„Nieźle się trzymacie. Mifflin i Zgnilec padli w walce – jesteście cały w krwi i flakach Zgnilca – a Choroba i paru innych są poważnie ranni. Ty też dostałeś kulkę, za 2-rany. Twoi ludzie woleliby stąd spadać, niż przyjąć kolejny atak. O ile wiesz, nie wyrządziłeś atakującym żadnych szkód, złamałeś tylko ich impet. Zajmują pozycje dookoła was, jesteście pod ostrzałem z 3 stron. Co robisz?”

(Na sesji mielibyśmy dobrze opisaną lokację, z elementami taktycznymi i punktami orientacyjnymi, pewnie mielibyśmy też mapę. Wuj rzuciłby +2 na rany, a potem przeczytałby sytuację i bóg wie co jeszcze. Ale na potrzeby tego przykładu będę się streszczał).

„Wykonujemy zorganizowany odwrót” – to zużywa drugie z jego 3 zatrzymań.

„Super. Wycofujecie się, zabieracie rannych i zabitych, osłaniając się nawzajem. Ale jest jeszcze coś” – wskazuję na mapę. **Oferuję mu okazję, za którą musi zapłacić.** „Tu jesteście wy, tutaj droga ucieczki, a tu strefa zmasowanego ostrzału. Możecie uciec tą drogą [okazja], ale będziecie działać pod presją [cena]. Chyba że wolisz zrobić coś innego?”

Gracz, który prowadzi Wuja, mamrocze coś pod nosem. Wuj nie jest opanowany, ma spokój-2. Pod presją traci rezon. Wszyscy to wiemy. Nie żartuję, to jest wysoka cena.

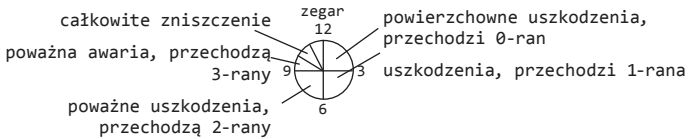
„Mógłbym kazać moim ludziom walczyć do upadłego i osłaniać mój odwrót, ale to nie jest najlepszy pomysł. Zatem wycofujemy się pod presją”.

...ale oczywiście spieprzył ten rzut. Moim mocnym ruchem jest znowu **wymiana obrażeń za obrażenia**. Mnóstwo poważnie rannych, wielu zabitych – ale gang nadal się trzyma. „To prawdziwa rzeź” – mówię. „Udaje wam się odciągnąć rannych, ale nie możecie nic zrobić dla zabitych. Znowu dostałeś parę kulek, tu i tu. Kiedy w końcu udaje

wam się stamtąd wydostać, zaczyna kręcić ci się w głowie i ledwo możesz chodzić. Tylko Mahaki i Strzelec nie zostali ranni, paru innych jest rannych, ale ciągle na nogach. Co robisz?”.

Gracz wciąż ma 1 zatrzymanie. Może wysłać Mahakiego i Strzelca, żeby, nie wiem, wykonali mocne natarcie. Ale pewnie po prostu wrócą do domu.

Gdy pojazd otrzymuje rany



1-rana: powierzchowne uszkodzenia. Dziury po kulach, rozbite szkło, dym. 0-ran może przejść na pasażerów.

2-rany: uszkodzenia. Wyciek paliwa, przestrzelone opony, gasnący silnik, problemy ze sterownością, hamulcami lub przyspieszeniem. Można naprawić poza warsztatem. 1-rana może przejść na pasażerów.

3-rany: poważne uszkodzenia. Liczne usterki wpływające na działanie maszyny, ale nadal można ją naprawić poza warsztatem. 2-rany mogą przejść na pasażerów.

4-rany: poważna awaria. Ogromne uszkodzenia. Można je naprawić w warsztacie, ale nie w terenie. Nadaje się też do rozebrania na części. 3-rany mogą przejść na pasażerów.

5-ran i więcej: całkowite zniszczenie. Pełne rany mogą przejść na pasażerów. Pasażerowie dostają dodatkowe rany, jeśli pojazd eksploduje lub rozbija się.

To od twojej oceny pojazdu i okoliczności zależy, czy rany przejdą na kierowcę i pasażerów, nie przejdą wcale, czy trafią do nich bezpośrednio, bez przebijania się.

Bran dostaje się pod ostrzał, kiedy przejeżdża ciężarówką przez spalone ziemie. Atakuje go jeden z proroków głodu, uzbrojony w karabin myśliwski (3-rany). Ciężarówka Brana ma 2-pancerza, więc pojazd dostaje tylko 1-ranę. „Kule po prostu się od niej odbijają. Jedna przebiła dach, inna rozwalila ci boczne lustro. Dostajesz 0-ran, więc nic nie jest, ale wszędzie jest pełno potłuczonego szkła i panuje spore zamieszanie. Rzuć+0 **na rany!**”.

172 - APOCALYPSE WORLD

A może było tak:

*Bran wpada pod ostrzał, kiedy pędzi na swoim motocyklu przez spalone ziemie. Atakuje go jeden z proroków głodu uzbrojony w karabin myśliwski (3-rany). Motocykl Brana ma 1-pancerza, więc pojazd dostaje 2-rany. 1-rana może przebić się do Brana, ale przecież motocykl nie chroni go ani trochę. Uznają, że Bran dostaje 3-rany, tak samo jak jego motocykl. „Pociski świszczą wokół ciebie raz za razem, większość z nich trafia w piasek. Jeden z nich rani cię w górną część uda, a zaraz potem kolejny trafia w silnik i padasz w piach razem z motocyklem. Rzuć+3 **na rany!**”.*

LECZENIE

Leczenie przez anioła

Oto ranna osoba. Powiedzmy, że to Wuj, który zdołał dostać się do swojej posiadłości po potyczce z gangiem Dremmera.



Wuj dostał 4-rany. Ponieważ jest po 9:00 i jego obrażenia nie zostały ustabilizowane, to z czasem będzie z nim coraz gorzej.

A oto apteczka anioła, dajmy na to Bisha:

W apteczce anioła mieści się naprawdę sporo różnego śmiecia: nożyczki, szmaty, taśmy, strzykawki, zaciski, foliowe rękawiczki, okłady, tampony, spirytus, opaska iniekcyjna i spowalniacz ciśnienia krwi, pojemniki ze sztuczną krwią, tubka taśmy tkankowej, stabilizatory kości i narkotyczne, narkoinfuzory, chemoinfuzory, narkotyki (tabletki uspokajające) w sporych ilościach oraz defibrylator z zestawem samoprzylepnych elektrod, jeśli będzie naprawdę źle. Kiedy używasz apteczki, zmniejsz jej zasobność; możesz wydać 0–3 zasobów apteczki na jedno jej użycie. Możesz uzupełnić zasoby apteczki, płacąc 1-barter za 2-zasoby, jeśli okoliczności pozwolą ci nabyć materiały medyczne.

Aby użyć apteczki anioła do **ustabilizowania i wyleczenia kogoś na 9:00 i dalej**, rzuć+wydane zasoby apteczki.

W przypadku sukcesu pacjent został ustabilizowany i leczy

się do 6:00, ale MC wybiera jedną (na 10+) lub dwie (na 7–9) opcje z listy:

- Pacjent musi zostać unieruchomiony, zanim można będzie go przenieść.
- Mimo narkozy pacjent rzuca się i opiera, działasz pod presją.
- Przez następne 24 godziny pacjent będzie tracił co chwilę przytomność.
- Stabilizacja zużyła więcej zasobów niż planowane, wydaj 1-zasób apteczki dodatkowo.
- Pacjent będzie przykuty do łóżka co najmniej tydzień.
- Pacjent wymaga ciągłego monitorowania i opieki przez następne 36 godzin.

W przypadku porażki pacjent dostaje 1-ranę.

Aby **przyspieszyć zdrowienie kogoś na 3:00 lub 6:00**: nie rzucaj kośćmi. Pacjent wybiera: spędzi 4 dni (w przypadku ran na 3:00) lub 1 tydzień (w przypadku ran na 6:00), naszprycowany uspokajaczami, nieruchomy (ale za to bardzo radosny) albo cierpi jak wszyscy inni.

Aby **przywrócić kogoś do życia** (na 12:00, nie dalej), rzuć+wydane zasoby apteczki. Na 10+ pacjent wraca na 10:00. Na 7–9 pacjent wraca na 11:00. W przypadku porażki zrobiłeś co było w twojej mocy, ale pacjent nadal jest martwy.

Tak to wygląda. Wróćmy do Wuja i Bisha:

Bish: „Cholera, Wuju, masz farta, że się nie wykrwawiłeś”. To prawda. Pewnie powinienem był przywalić mu dodatkową 1-ranę w trakcie podróży, bo jego obrażenia pogarszają się z upływem czasu i pod wpływem wysiłku. No trudno. „Po pierwsze, podaję ci narkozę. Wszyscy wiemy, że odważa ci pod presją. Mam w planie wydać, hm, 2-zasoby, żeby cię ustabilizować i wyleczyć”.

„Czy mogę rzucić+Hx, żeby pomóc?” – pyta gracz prowadzący Wuja.

„Nie kiedy jesteś naszprycowany narkotykami” – odpowiadam. „Chyba że chcesz rzucić sobie na działanie pod presją”.

Wuj i Bish, razem: „NIE!”.

Bish rzuca+2 i ma sukces na 7–9. Rzucił dokładnie 7 i cieszy się, że wydał 2-zasoby zamiast 1.

„Zobaczmy...” – mówię. „Jakie mam opcje? A, tak. Nawet pod narkozą Wuj rzuca się i opiera, nawet gdy wydałeś dodatkowy zasób, żeby go unieruchomić. Rzuć na działanie pod presją i zużyj dodatkowy 1-zasób apteczki”.

Bish jest opanowany. Rzuca i ma sukces na 7–9. „W trakcie szamotaniny Wuj wali cię łokciem w twarz. Będziesz mieć podbite oko. To nie rana, ale dostajesz -1 do następnego rzutu, dobra?”.

Gracz odgrywa jak mocno Bish wbija Wujowi narkoinfuzor: „Leżeć, kurwa!”.



„Wuju, dochodzisz do siebie po paru godzinach. Boli cię wszystko, próbujesz usiąść, ale udaje ci się dopiero po dwóch czy trzech próbach”.

„Zadowolony?” – pyta gracz prowadzący Bisha, jedną dłonią zakrywając sobie oko. „Lepiej, żebyś był zadowolony. Jesteś niemożliwym pacjentem i nie mam zamiaru marnować więcej zasobów dla twojej wygody. Masz leżeć. Tydzień?” – gracz spogląda na mnie, kręcąc głową przecząco. „Dwa tygodnie. Co najmniej. Masz nie wstawać z łóżka, inaczej nawet nie próbuj do mnie nie przychodzić”.

„Dobra dobra, dzięki” – mówi gracz prowadzący Wuja. „Wiszę ci przysługę...”.

„Chciałbyś. Wisisz mi za narkoinfuzory, spowalniacz ciśnienia krwi, taśmę tkankową, sztuczną krew, mój czas i oko. Ze zniżką dla znajomych to 2-barter. Stać cię”.

Jest jeszcze ruch Hx-za-leczenie:

Gdy **leczysz rany postaci innego gracza**, dostajesz +1Hx z tą postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, które wyleczysz. Jeśli dzięki temu Hx wzrośnie Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i, jak zwykle, zaznaczasz doświadczenie.

Bish wyleczył 2 segmenty ran, więc dostaje +2Hx z Wujem. Dotychczas miał Hx-1, które teraz rośnie do Hx+1.

Jeśli nie ma anioła

Jeśli żaden z graczy nie gra aniołem, leczenie zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Oto, co możesz zaproponować graczom:

- **Nie ma możliwości leczenia.** Są głęboko w dupie.
- **Jedna z postaci niezależnych jest medykiem.** Nadaj jej imię, niech będzie prawdziwa. Wpleć ją w trójkąt postać gracza – postać niezależna – postać gracza. Zapisz ją jako zagrożenie na jednym z frontów lub na froncie wewnętrznym.

Ta postać nie ma apteczki anioła i nie rozgrywaj tego tak jak w przypadku anioła. Ja zwykle stosuję koszt 1-barter (**każ im zapłacić**) za każdy wyleczony segment plus odpowiednią ilość czasu i opieki.

- **Jedna z postaci niezależnych jest medykiem, ale nie jest ważna.** Opieka medyczna jest dość abstrakcyjna, gracze wydają barter i wymazują segmenty ran. Postać mimo wszystko powinna dostać imię, ale nie zapisuj jej jako zagrożenia, dopóki nie stanie się kimś ważnym.

ZASADY GRY
ROZWIĄZANI





ZASADY GRY ROZWÓJ

PRESKRYPTYWNOŚĆ I DESKRYPTYWNOŚĆ

Karty postaci, podobnie jak zegary na kartach frontów, są deskryptywne i preskryptywne. Preskryptywne: zmiana na karcie postaci oznacza zmianę w sytuacji i możliwościach postaci w fikcji, tego właśnie dotyczą poniższe zasady związane z doświadczeniem i rozwojem. Deskryptywne: gdy sytuacja i możliwości postaci zmieniają się w fikcji, gracz może i powinien wprowadzić te zmiany na karcie postaci.

Bran montuje karabin maszynowy na swojej ciężarówce. Więc podaję graczowi jego cechy.

Posiadłość przyjmuje uciekinierów i naturalnie część z nich dołącza do gangu Keeler, podwajając jego liczebność. Mówię Keeler, żeby zmieniła wielkość gangu z małego na średni.

Wuj inwestuje sporo czasu i zasobów w rozwój swojej posiadłości: rozbudowuje i wzmacnia mury dookoła niej. Jego gang dostaje stosowną premię +2pancerza, jeśli będzie się bronił w obrębie posiadłości.

Ale bądźmy sprawiedliwi.

Karetka, której Bish używa jako kliniki, wyleciała w powietrze. Mówię graczowi, żeby wykreślił ją z karty.

Pracownicy w manufakturze Wuja podnoszą bunt. Obalają swoich nadzorców i przejmują fabrykę. Informuję gracza prowadzącego Wuja, że stracił fuchę i nadwyżkę.

Watażka, na którego zlecenie Wilson ochraniał teren, został zdjęty przez snajpera. Mówię Wilsonowi, że może nadal wykonywać tę fuchę, jeśli chce, ale nie będzie miał z niej zysków. Nie ma mu kto zapłacić.

DOŚWIADCZENIE

Gracz zaznacza doświadczenie, gdy:

- **Rzuca na wyróżnioną cechę.**
- **Hx jego postaci z inną postacią resetuje się z Hx+4 do Hx+1 lub z Hx-4 do Hx-1.**
- **Wynika tak z opisu ruchu. Jej własnego, innej postaci lub nowego ruchu.**

Po zakończeniu tworzenia postaci wszyscy wyróżnili dwie cechy na swoich kartach postaci. Za każdym razem, kiedy gracz rzuca na wyróżnioną cechę, zaznacza doświadczenie. To oznacza, że zamalowuje jedno z tych małych kółeczek doświadczenia na swojej karcie postaci.

Jeden z podstawowych ruchów polega na tym, że pod koniec każdej sesji każdy z graczy modyfikuje Hx jednej osoby, przyznając jej +1Hx lub -1Hx. Za każdym razem, kiedy Hx dowolnej osoby z kimś innym wzrośnie do +4 lub spadnie do -4, resetuje się je odpowiednio do +1 lub -1 i dana osoba zaznacza doświadczenie.

Niektóre inne ruchy również pozwalają zaznaczyć doświadczenie. Na przykład **uwodzenie lub manipulacja**, ruch tekknika **prosta sprawa** lub **doradztwo** wyznawców guru. Niektóre nowe ruchy również mogą to umożliwić.

Zmiana wyróżnionych cech

Na początku każdej sesji (albo na końcu, jeśli wcześniej tego nie zrobiliście) każde z was może powiedzieć coś w stylu: „Hej, zmieńmy wyróżnione cechy”. Każdy gracz, w tym MC, ma pełne prawo do takiej deklaracji. Kiedy ktoś o to poprosi, zróbcie to: zmieńcie wyróżnione cechy na inne. Postępujcie zgodnie z tą samą procedurą co na początku: gracz mający najwyższą Hx (na twojej karcie) wyróżnia jedną cechę, a MC drugą.

Kiedy wyróżniasz cechę, wyróżnij tę, która wyda ci się najbardziej interesująca – to samo możesz powiedzieć graczom, ich też to dotyczy. Jeśli wiesz, że postać nigdy nie rzuca albo nie może rzucić na daną cechę, to wyróżnienie nie będzie interesujące. Jest spora szansa, że nie zapamiętasz, które postacie mają ruchy pozwalające zastępować cechy innymi, dlatego poproś graczy, żeby dali ci znać.

MC ma być fanem postaci graczy, prawda? Wyróżnianie cech nie służy do uwalenia postaci, wyróżniaj cechy tak, żeby zobaczyć postacie z różnych stron. Często zmieniaj wyróżnienia i postaraj się zaliczyć jak najwięcej różnych kombinacji cech.

Jako grupa możecie uzgadniać wyróżnianie cech tak otwarcie, jak chcecie. „Hej, czy ktoś może wyróżnić mój spokój? Mam dość wyróżnionego uroku, zwłaszcza że nie interesuję się nikim w ten sposób”. „Jasne, nie ma sprawy. Aha, wydaje mi się, że niedługo dojdzie do jatki z Dremmerem. MC, chcesz może wyróżnić mój hart?”. „E, nie, ale wyróżnię twój spokój, wydaje mi się, że będziesz miał okazję używać go równie często”. „Dzięki. Wiedziałem, że mogę na ciebie liczyć...”.

ROZWÓJ POSTACI

Za każdym razem, kiedy gracz zamaluje piąte kółko doświadczenia, rozwija postać i wymazuje wszystkie kółka. (To zabawne, że na karcie musi być 5 kółeczek, mimo że natychmiast po zaznaczeniu piątego wymazujesz wszystkie. Próbowałem z czterema, ale to nie miało sensu, nieważne ile razy bym nie wyjaśniał, wszyscy chcieli rozwijać postać po czwartym zaznaczeniu. Bo tyle było wtedy kółeczek. Zabawne).

Na każdej karcie postaci znajduje się lista dostępnych tej postaci rozwinięć. Większość z nich nie wymaga wyjaśnienia, ale na wszelki wypadek opiszę niektóre dokładniej.

-- dostajesz +1[cecha] (max. [cecha]+3)

-- dostajesz +1[cecha] (max. [cecha]+2)

Jeśli dzięki jakiejś kombinacji ruchów twoja cecha już wzrosła do 3, nie możesz wybrać tych rozwinięć dla swojej postaci. Są pewne granice.

-- dostajesz ruch [postaci]

-- dostajesz ruch z karty innej postaci

Jeśli na innych kartach postaci znajdziesz ruch, który z mechanicznego punktu widzenia nie ma sensu dla twojej postaci – jak na przykład **koło fortuny**, kiedy nie masz wyznawców – na miłość boską nie wybieraj go. Wybierz inny ruch, którego możesz używać.

-- dostajesz ekipę (opisz)

Ekipy znajdują się na karcie operatora, s. 65 i w rozdziale o sprzęcie, s. 260.

-- dostajesz wyznawców (opisz) oraz **koło fortuny**

Wyznawcy i **koło fortuny** znajdują się na karcie guru, s. 47 i w rozdziale o sprzęcie, s. 256.

-- dostajesz gang (opisz) oraz **przywództwo**

Gangi oraz **przywództwo** znajdują się na karcie gubernatora, s. 40, w rozdziale o ruchach postaci, s. 219, i w rozdziale o sprzęcie, s. 250. Stwórz nowy gang na podstawie tych zasad.

-- dostajesz gang (opisz) oraz **przywódcę watahy**

Gangi oraz **przywódca watahy** znajdują się na karcie choppera, s. 28, w rozdziale o ruchach postaci, s. 216, i w rozdziale o sprzęcie, s. 248. Stwórz nowy gang na podstawie tych zasad.

-- dostajesz garaż (warsztat, opisz) oraz ekipę

Warsztaty i ich ekipy znajdują się na karcie tekknika, s. 77 i w rozdziale o sprzęcie, s. 246.

-- dostajesz 2 fuchy (opisz) oraz **brudną robotę**

Fuchy oraz **brudna robota** znajdują się na karcie operatora, s. 64, w rozdziale z ruchami postaci, s. 226, i w rozdziale o sprzęcie, s. 261.

-- dostajesz posiadłość (opisz) oraz **bogactwo**

Posiadłości i **bogactwo** znajdują się na karcie gubernatora, s. 40, w rozdziale o ruchach postaci, s. 219, i w rozdziale o sprzęcie, s. 256. Stwórz nową małą posiadłość na podstawie tych zasad.

W przypadku poniższych rozwinięć powiedz graczowi, że wszystko, czego potrzebuje, ma na swojej karcie:

- dostajesz nowe auto (opisz)*
- wybierz nową opcję swojego gangu*
- wybierz nową opcję swojej posiadłości*
- usuń opcję swojej posiadłości*
- wybierz nową opcję swoich wyznawców*
- dostajesz nową fuchę i możesz zmienić swoją ekipę*
- porzuć lub wypełnij jedno zobowiązanie raz na zawsze*
- dodaj aparaturę do podtrzymywania życia do swojego warsztatu, od teraz możesz pracować w nim także nad ludźmi*

Kiedy gracz wybierze jedno z rozwinięć postaci, powinien zaznaczyć je na karcie; każde rozwinięcie można wybrać tylko raz.

Niektóre rozwinięcia wchodzi w życie od razu, na przykład +1 do cechy. W przypadku innych, na przykład zdobycia gangu czy posiadłości, możesz śmiało powiedzieć graczom, że wejdą do gry na następnej sesji.

Kiedy gracz rozwinie swoją postać pięć razy, czas udostępnić nowe opcje. Nadszedł czas, by odważnie spojrzeć w przyszłość i stawić czoła nowym wyzwaniom.

NIEZNANA PRZYSZŁOŚĆ

Możesz wybierać kolejne rozwinięcia, dopóki się nie skończą. Szóste rozwinięcie oraz kolejne możesz wybrać również z poniższej listy:

- dostajesz +1 do dowolnej cechy, do maksymalnie +3*
- odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią*
- stwórz drugą postać i graj obiema*
- zmień kartę postaci na inną*
- wybierz 3 podstawowe ruchy i podkreśl je*
- podkreśl 4 pozostałe podstawowe ruchy*

EMERYTURA

- odeślij postać na bezpieczną emeryturę i rozpocznij grę nową postacią*

Kiedy gracz wybierze tę opcję, poświęć tej postaci trochę czasu. Porozmawiaj z osobą, która prowadzi odchodzącą postać na temat jej przyszłości lub przynajmniej jej planów, zamiarów i marzeń. Czy zostanie w okolicy, czy raczej opuści pozostałe postacie? Jeśli

zostanie, kim teraz dla nich będzie? Jeśli odejdzie, rozważcie czy nie warto odegrać jej odejścia w grze, z rozmachem.

„Bezpieczna” oznacza dwie rzeczy. Po pierwsze oznacza bezpieczeństwo dla tej postaci: jako MC zobowiązujesz się nie zabijać tej postaci, mimo że postać należy już do ciebie i w zasadzie mógłbyś to zrobić. Nadzianie jej głowy na pal przed posiadłością lokalnego watażki nie jest fair.

Po drugie oznacza bezpieczeństwo dla postaci graczy: jako MC zobowiązujesz się nie robić z emerytowanej postaci ich wroga, mimo że postać należy już do ciebie i w zasadzie mógłbyś to zrobić. Zrobienie z *niej* lokalnego watażki również nie byłoby fair.

...A potem niech gracz wybierze nową kartę i stworzy nową postać.

PROWADZENIE DWÓCH POSTACI

__ stwórz drugą postać i graj obiema

Och, wielkie mi halo, jakby to było takie trudne. Do cholery, jako MC, odpowiadasz za 30 postaci na raz, a twoi gracze mają opory przed prowadzeniem 2? Zasadnicze pytanie brzmi: dlaczego ludzie zwykle nie grają więcej niż 1 postacią?

Postacie jednego gracza nie mają ze sobą Hx i nie mogą sobie pomagać ani przeszkadzać. Wieloletnie doświadczenie nauczyło mnie, że jeśli masz zamiar grać kilkoma postaciami, powinny być one przyjaciółmi *innych postaci graczy*, a nie swoimi.

Może zdarzyć się tak, że po jakimś czasie gracz wybierze tę opcję dla swojej drugiej postaci i będzie prowadził 3 postacie. Następnie 4, potem 5, potem 6...

HX NOWEJ POSTACI

Nowa postać powinna mieć Hx ze wszystkimi pozostałymi postaciami, a one powinny mieć Hx z nią. Oto jak to zrobić:

- Gracz przedstawia swoją postać. Podaje imię, wygląd i charakter.
- Postępuje zgodnie ze swoimi zasadami Hx i podejmuje wszystkie wymagane decyzje – tak jakby to była „twoja kolej”.
- Pozostali po kolei dają jej albo Hx-1, jeśli ich postacie się nie znają, albo Hx+1, jeśli się znają.
- Sumujecie Hx jak zwykle i, ta-dam! to wszystko.

Postępujcie zgodnie z tą procedurą zawsze, gdy ktoś stworzy nową postać.

Kiedy do trwającej już gry dołączy nowy gracz lub graczy, pozostali powinni oczywiście najpierw przedstawić mu lub jej swoje postacie.

ZMIANA KARTY POSTACI

__ *zmień kartę postaci na inną*

Gracz zostawia sobie starą kartę postaci jako punkt odniesienia i przenosi swoją postać na nową kartę postaci lub na rozszerzoną kartę (na apocalypse-world.pl).

Postać:

- **Zachowuje wszystko to, co jest z nią nierozzerwalnie związane.** Cechy, w tym Hx, ruchy, rozwinięcia. I wiele innych rzeczy.
- **Zostawia za sobą wszystkie rzeczy, które należą do jej poprzedniego życia.** Na przykład jeśli gubernator zostanie kierowcą, porzuca swoją posiadłość. (I może o to mu właśnie chodzi).
- **Dostaje wszystko, co jest związane z jej nowym życiem.** Wybiera nowe ruchy, sprzęt i resztę szajsu.

Wspólnie z graczem musicie ustalić, co należy do poszczególnych kategorii.

PODKRĘCANIE RUCHÓW

__ *wybierz 3 podstawowe ruchy i podkręć je*

__ *podkręć pozostałe 4 podstawowe ruchy*

Możesz podkręcić większość podstawowych ruchów:

- **działanie pod presją**
- **groźenie komuś przemocą**
- **przejęcie czegoś siłą**
- **uwiedzenie kogoś lub manipulowanie kimś**
- **czytanie napiętej sytuacji**
- **czytanie osoby**
- **otwieranie swojego mózgu na działanie psychicznego wiru**

Podkręcenie ruchu oznacza dodanie nowej opcji, którą jest sukces na 12+.

Podkręcone ruchy:

*Gdy **robisz coś pod presją** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój. Na 10+ robisz to. Na 7-9 wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz: MC może zaferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.*

Na 12+ jesteś ponad niebezpieczeństwo, presję lub możliwość doznania krzywdy. Realizujesz swoje zamierzenia, a MC zaoferuje ci lepszy wynik, prawdziwe piękno lub chwilę wytchnienia.

Poważna sprawa! Tutaj wiele zależy od szczegółów działań postaci i okoliczności. Jeśli wiesz, co postać chce osiągnąć, to najprostszym rozwiązaniem będzie dać jej więcej niż tylko bezpośrednią korzyść z wykonanego ruchu. Możesz też sprawić, że to, co robi postać, silnie wpłynie na postacie niezależne: są oszołomione, zachwycone, całkowicie zaskoczone, osłupiałe, poruszone.

*Gdy **przejmujesz coś siłą** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7–9 wybierz 2:*

- *zyskujesz całkowitą kontrolę;*
- *odnosisz niewielkie obrażenia;*
- *zadajesz ogromne obrażenia;*
- *wzbudzasz respekt, niepokój lub przerażenie w przeciwniku.*

Na 12+ dostajesz wszystkie 4 opcje, a 1 z nich ma podwójny efekt.

Podwójne wybranie całkowitej kontroli oznacza, hm, przypisanie tego danej postaci w jakiś metafizyczny sposób. Gracz nie wybierze tego, chyba że będzie miał pomysł i powód, więc się nie przejmuj.

Odniesienie podwójnie niewielkich obrażeń oznacza -2rany zamiast -1rany.

Zadanie podwójnie ogromnych obrażeń oznacza +2rany zamiast +1ranę.

Podwójny respekt, niepokój lub przerażenie oznacza wzbudzenie naprawdę przytłaczających emocji. Postacie powinny padać na kolana w bogobojnej czci lub kulić się i drżeć z przerażenia.

*Gdy **grozisz komuś przemocą**, rzuć+hart. Na 10+ przeciwnik musi wybrać: wymusić atak i przyjąć cios lub ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Na 7–9 może wybrać zamiast tego:*

- *zejść ci z drogi;*
- *znaleźć bezpieczne schronienie;*
- *dać ci coś, czego według niego chcesz;*
- *wycofać się spokojnie, ręce na widoku;*
- *powiedzieć ci to, co chcesz wiedzieć (lub to, co chcesz usłyszeć).*

Na 12+ przeciwnik musi ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Jesteś niepowstrzymany, przeciwnik nie ma odwagi wymusić ciosu.

Kiedy postać grozi przemocą innej postaci gracza, najlepiej przypomnieć temu graczowi o tym, że jest to możliwy wynik ruchu. To jedyny element w całej grze, gdzie jeden gracz może powiedzieć innemu graczowi, co ma zrobić ze swoją postacią, więc lepiej jest o tym zawnoczu uprzedzić.

*Gdy **chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować**, powiedz, czego od tej osoby chcesz i rzuć+urok. Postacie niezależne: w przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. Na 10+ to, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później. Na 7–9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa. Postacie graczy: na 10+ obie opcje, na 7–9 jedną:*

- jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;
- jeśli odmówią, działają pod presją.

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

Na 12+, robią to, co chcesz, i oprócz tego zmienia się ich usposobienie. Wybierz jedną z poniższych opcji i powiedz MC, żeby zapisał ją zamiast obecnego rodzaju zagrożenia tej postaci (możesz wybrać tę opcję tylko wobec postaci niezależnych).

- sojusznik: przyjaciel (impuls: wspierać cię);
- sojusznik: kochanek (impuls: zapewnić ci schronienie i pociechę);
- sojusznik: prawa ręka (impuls: działać zgodnie z twoimi intencjami);
- sojusznik: przedstawiciel (impuls: dbać o twoje interesy pod twoją nieobecność);
- sojusznik: strażnik (impuls: powstrzymać zagrożenie);
- sojusznik: powierniczka (impuls: dawać ci rady, inny punkt widzenia lub rozgrzeszenie).

To poważna sprawa, więc nie spieprz tego, bo utracisz zaufanie graczy. Przenieś tę postać niezależną z frontu, na którym się znajduje, i zapisz ją gdzie indziej, przy tobie zamiast na froncie wewnętrznym.

Ponadto przestań patrzeć na tę postać przez celownik. Została wyróżniona, jest bezpieczna od przypadkowej śmierci, żeby służyć wyższemu celom. Do tej pory gracze zdążyli się boleśnie przekonać, że każda postać niezależna jest w głębi duszy jedynie

potencjalnym zagrożeniem. Teraz, przy tej jednej postaci, mogą wreszcie odetchnąć.

Gdy **czytasz napiętą sytuację**, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu możesz zadać MC kilka pytań. Kiedy działasz, wykorzystując odpowiedzi MC, dostajesz +1. Na 10+ zadaj 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- jaki jest najlepszy sposób ucieczki, wejścia, przedostania się?
- który wróg jest najbardziej podatny na mój atak?
- który wróg stanowi największe zagrożenie?
- na co muszę uważać?
- jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?
- kto panuje nad sytuacją?

Na 12+ możesz zadać 3 dowolne pytania, nawet spoza listy.

Oraz...

Gdy **czytasz kogoś** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7–9 zatrzymaj 1. Wydadź 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- czy twoja postać mówi prawdę?
- co tak naprawdę czuje twoja postać?
- co twoja postać zamierza zrobić?
- co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?
- jak mogę skłonić twoją postać do __?

Na 12+ zatrzymaj 3 i możesz wydać je 1 za 1, by zadać dowolne pytania, nawet spoza listy.

Jeżeli twoi gracze są tacy jak moi, będą naprawdę podekscytowani możliwością podkreślenia tych dwóch ruchów. Przez całą grę byli przekonani, że obie te listy są zbyt ograniczone. Spodziewam się jednak, że gdy zyskają możliwość zadawania dowolnych pytań, w gruncie rzeczy i tak będą zadawać te same pytania, w takiej czy innej formie. Mogę się mylić, ale takie są właśnie moje prze-widywania.

I na koniec...

Kiedy **otwierasz swój mózg na działanie psychicznie-go wiru**, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu MC powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MC da ci jakiś konkret. Na 7-9 MC da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MC poinformuje cię o tym.

Na 12+ sięgasz w głąb wiru wprost do tego, co leży poza nim.

Zazdroszczę ci, że się tego dowiesz.



ZASADY GRY

PODSTAWOWE
RUCHY



ZASADY GRY PODSTAWOWE RUCHY

Najważniejszą zasadą ruchów jest: **żeby coś zrobić, zrób to**. I odwrotnie: **jeśli to robisz, to to robisz**, więc użyj kości.

Rzuć+cecha oznacza, że gracz rzuca 2 kostkami, sumuje wyniki i dodaje wskazaną cechę. Suma równa lub mniejsza niż 6 oznacza porażkę. Jeśli jest równa lub większa niż 7, działanie kończy się sukcesem. Wynik 7–9 to słaby sukces, 10+ to pełny sukces.

Kiedy gracz poniesie porażkę, możesz wykonać własny ruch, tak mocny i bezpośredni jak tylko chcesz – chyba że opis ruchu mówi coś innego. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale o ruchach MC, s. 116.

PODSTAWOWE RUCHY

Wszyscy dostają poniższe ruchy.

DZIAŁAJ POD PRESJĄ

*Gdy **robisz coś pod presją** lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem, rzuć+spokój. Na 10+ robisz to. Na 7–9 wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz: MC może zaoferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.*

Traktuj zwrot „pod presją” dosłownie, jako dowolny rodzaj presji. Wywołaj ten ruch zawsze wtedy, kiedy ktoś robi coś wymagającego niezwykłego skupienia, wytrzymałości, determinacji lub ostrożności. Często mówię rzeczy w stylu: „dobra, rzuć na działanie pod presją, a presją jest to, jak bardzo będzie cię to bolało...” albo

„a presją jest to, czy uda ci się podejść do niej tak blisko niezauważony” lub „a presją jest to, że jeśli to spierdolisz, będą chcieli cię dopaść”.

Za każdym razem, kiedy postać robi coś, co w oczywisty sposób wymaga rzutu, ale nie bardzo wiesz, jak to rozwiązać, sprawdź najpierw, czy jest to działanie pod presją. Zawsze od tego zaczynaj.

Co do gorszego wyjścia, trudnego kompromisu lub paskudnego wyboru na 7–9, musisz przyjrzeć się okolicznościom akcji i znaleźć coś fajnego. Wymyślenie czegoś powinno być łatwe – jeśli nic nie mogło pójść źle, nie trzeba by było rzucać. Tak czy inaczej pamiętaj, że 7–9 to wciąż sukces, a nie porażka – to, co zaoferujesz, powinno być zasadniczo sukcesem, a nie przede wszystkim porażką.

Przykłady:

Gang Foster otwiera ogień do psycholki Marie i jej przyjaciela Roarka, którzy akurat urządzili sobie piknik na wypalonym słońcem pustkowiu. Roark obrywa, Marie stara się odciągnąć go w bezpieczne miejsce (na 7–9 mogę zaproponować jej trudny kompromis: zawlecze go pod osłonę, ale sama też dostanie kulkę). Marie rzuca – i porażka. Odpalam mój mocny ruch: **mówię jej o możliwych konsekwencjach i pytam, co robi**. „Nie dasz rady go tak ciągnąć, on wrywa się i próbuje dostać do swojej broni, mimo że mocno oberwał. Zostawiasz go? Jeśli odzyska broń, nie uda mu później schować. Czy jednak dalej go ciągniesz – ale wtedy oboje wystawiacie się na ostrzał?”.

Egzekutorka Keeler zdjęła buty i skrada się do obozu Dremmera uzbrojona po same zęby. Jeśli ktoś ją usłyszy, ma przejebane (na 7–9 mogę dać jej paskudny wybór: zaalarmuje obóz albo będzie musiała zabić nastoletniego wartownika). Keeler ma sukces na 8, więc zostajemy przy paskudnym wyborze. „Pod porzewia-

łym daszkiem kuli się wartownik. To dzieciak, trzyma w dłoniach kubek z cholera wie czym. Wydawało ci się, że go minęłaś, ale nagle ten odwraca się i patrzy wprost na ciebie. Możesz go zabić, zanim uda mu się krzyknąć, ale masz na to dosłownie sekundę. Robisz to?” „Jasne, pewnie”. „Świetnie. Zostawiasz za sobą trupa i wślizgujesz się do obozu. Zza zwałonej ściany możesz obserwować obozowisko Dremmera. Szef i kilku innych jedzą, nie mają pojęcia, że tu jesteś”.

Teknik Bran ma niecałą minutę na odpalenie samochodu Frankiego, zanim dopadną ich Wór i jego kumple (na 7–9 mógłbym dać mu gorsze wyjście: samochód odpala, ale paru kumpli Wora jest już na miejscu. Wyobrażam go sobie, jak wypala przed siebie, a Biedna Skimla depcze im po piętach). Na szczęście Bran rzuca dziesiątkę. „Silnik kaszle, rżęzi i wreszcie odpala. Biedna Skimla myśli, że jeszcze zdąży cię dopaść, ale po kilkunastu krokach zatrzymuje się, krztusi się kurzem i pyłem, który zostaje za waszym wozem”.

Przykład pomyłki i poprawy:

Operator Wilson władował się na teren Dremmera i chciałby zniknąć z widoku. Leży wśród gruzu, nakryty maskującą folią, starając się wtopić w otoczenie, podczas gdy obok przechodzi dwuosobowy patrol Dremmera. Jeśli go zauważą, zaciągną go do szefa, a to byłoby bardzo nie po myśli Wilsona. Ma sukces na 9, więc mogę zaproponować mu gorsze wyjście, trudny kompromis albo paskudny wybór: „W porządku. Zastygasz w bezruchu i nie bardzo możesz ich obserwować. Hmm... Zauważyli cię, ale nie zdajesz sobie z tego sprawy”. Zastanawiam się nad tym przez chwilę, a Wilson patrzy na mnie podejrzliwie, jakbym oszukiwał. „Nie, czekaj, zaraz. Przecież miałeś sukces, a nie porażkę”. „No właśnie to miałem powiedzieć” – mówi gracz. „Czyli będzie tak: goście cię nie zauważyli, ale są coraz bliżej. Będą przy tobie za jakąś minutę, ale jeśli zareagujesz od razu, będziesz miał nad nimi przewagę. Co robisz?”.

ZAGROŻ PRZEMOCĄ

Gdy **grozisz komuś przemocą**, rzuć+hart. Na 10+ przeciwnik musi wybrać: wymusić atak i przyjąć cios lub ugiąć się i zrobić to, czego żądasz. Na 7-9 może wybrać zamiast tego:

- zejść ci z drogi;
- znaleźć bezpieczne schronienie;
- dać ci coś, czego według niego chcesz;
- wycofać się spokojnie, ręce na widoku;
- powiedzieć ci to, co chcesz wiedzieć (lub to, co chcesz usłyszeć).

Groźenie przemocą oznacza użycie przemocy lub groźby użycia przemocy w celu kontroli czyjś zachowania bez wchodzenia w walkę (lub przed walką). Jeśli postać ma przewagę nad przeciwnikiem lub ten nie zamierza walczyć, albo jeśli postać robi pokaz siły, lecz tak naprawdę *nie chce walczyć*, to znaczy, że grozi przemocą.

Na 7-9 ofiara wciąż może wybrać, że ugina się lub wymusza cios.

Jeśli przeciwnik wymusza atak i przyjmuje cios, oznacza to, że postać zadaje mu pełne rany, jak zwykle określone przez broń i zmodyfikowane przez pancerz przeciwnika. W tym momencie gracz nie może zrezygnować z zadawania obrażeń, jest już za późno.

W gestii MC leży rozpatrzenie okoliczności i ewentualne przyznanie broni etykiety ppanc. Dajmy na to Keeler przystawia spluwę do czoła jakiegoś koleśia i każe mu coś zrobić. Gość wymusza jej atak i przyjmuje cios. Keeler przystawiła broń do jego czoła, więc jego pancerz mu nie pomoże – w tym przypadku obrażenia będą ppanc.

Kiedy postać próbuje zabić kogoś, kto się nie broni, groźenie przemocą jest właściwym ruchem. Każdy jednostronny akt przemocy – strzał ze snajperki, zaciśnięcie komuś na szyi struny fortepianowej – jest groźeniem przemocą. „Chcę, żeby wykrwawił się i umarł” – jeśli wymusza cios, to wymusza cios. Jeśli ugina się i robi to, co ona chce, tak samo dostaje obrażenia.

Więcej na temat otrzymywania i zadawania obrażeń w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 159.

Przykłady:

Marie zachodzi Dziewczynę Joego od tyłu i szturcha ją w bok skalpelem. „Chodź ze mną” – mówi. Ma porażkę w rzucie, więc mogę wykonać tak mocny ruch, jak tylko chcę. Decyduję się na **zadanie obrażeń** i (dodatkowo) **postawienie jej w trudnej sytuacji**.

„Cholera, Dziewczyna Joego jest szybka! Wali cię w twarz łokciem – zapisz sobie 1-ranę – przewraca cię, odkopuje twój skalpel i zanim się zorientowałaś, klęczy nad tobą, trzymając ci pistolet pod brodą. Co robisz?”

Keeler ukryła się niedaleko bazy Dremmera i obserwuje dziedzińiec przez lunetę swojej snajperki. Kiedy mówię, że Wór siada sobie na ławce i zaczyna jeść lunch, przerywa mi. „Wreszcie” – mówi graczka. Wór i Keeler mają ze sobą na pieńku. „Rozwalam mu łeb”. Rzuca – i ma sukces na 9. Więc mogę wybrać. Wybieram zatem, że Wór znajduje bezpieczne schronienie: „Nie tym razem, ale zostawia swój lunch i z piskiem ucieka do bazy. Nie wyjdzie stamtąd za szybko”. Notuję sobie na karcie frontu przy gangu Dremmera, że Wór jest zbyt przerażony, aby działać dla gangu. Być może już nigdy go nie zobaczymy.

Bran wrzeszczy na Runo, nazywa ją głupią dziwką i grozi, że zepchnie ją z dachu. Wyrzucił 12. „Dziewczyna pada na kolana, płacze. Zrobi, co tylko zechcesz. Jezu, Bran, kawał z ciebie sukinsyna”.

Przykład pomyłki i poprawy:

Wilson dorwał Mnicha w zaułku. „Wrzeszczę na niego, popycham go, wyzywam od najgorszych! »ODPIERDOL się od Amni, ty obleśny gnojku!«. Grożę mu przemocą!”. „Świetnie. Wyciągasz broń czy tylko targasz nim i wrzeszczysz?”. „Nie, no. Tylko go szarpię i bluzgam”. „Ok, w porządku, ale jeśli przyjmie cios, to dostanie 0-ran. A myślę, że na pewno tak zrobi. Czy wciąż chcesz na to rzucić? Może jednak chcesz wyjąć broń? Ach! czekaj, w sumie to ty używasz samej groźby jako środka nacisku, to znaczy, że nim manipulujesz, a nie grozisz przemocą. Chcesz rzucić+urok?” – pytam, a gracz prowadzący Wilsona odpowiada: „Tak, faktycznie, to ma sens. W porządku!”.

PRZEJMIJ SIŁĘ

*Gdy **przejmujesz coś siłą** lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+hart. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7–9 wybierz 2:*

- zyskujesz całkowitą kontrolę;
- odnosisz niewielkie obrażenia;
- zadajesz ogromne obrażenia;
- wzbudzasz respekt, niepokój lub przerażenie w przeciwniku.

Traktuj zwrot „przejęcie czegoś” szeroko – postać może przejąć inicjatywę, wywalczyć przewagę, wykorzystać okazję. Z kolei

„siła” jest dosłowna. To jest ruch na te okazje, gdy obie strony już wyciągnęły pistolety, noże i łomy.

Jeśli postać nie wybierze opcji: zyskujesz całkowitą kontrolę, oznacza to, że czasowo osiągnęła cel, ale nie jest on w jej wyłącznej władzy. Możesz i powinieneś spróbować jej to odebrać. Jeśli to coś abstrakcyjnego, jak okazja czy inicjatywa, musisz dobrze rozważyć, co to oznacza, że postać nie ma nad tym *całkowitej* kontroli.

Jeśli postać nie wybierze opcji: odnosisz niewielkie obrażenia, dostaje standardowe obrażenia zależne od broni przeciwnika i jej własnego pancerza. Odniesienie niewielkich obrażeń oznacza -1ranę.

Jeśli postać nie wybierze opcji: zadajesz ogromne obrażenia, zadaje standardowe obrażenia zależne od jej broni i pancerza przeciwnika. Zadawanie wielkich ran oznacza +1ranę.

Postać niezależna, w której wzbudzonego respekt, niepokój lub przerażenie, *musi* koniecznie zmienić swoje zachowanie, ale to od ciebie zależy, w jaki sposób. Jeśli postaci graczy, w których wzbudzonego respekt, niepokój lub przerażenie, chcą nadal atakować, działają pod presją.

Więcej na temat otrzymywania i zadawania obrażeń w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 159.

Przykłady:

Marie chce odzyskać swoją rękawicę psychogwałtu od Ptaszyny, więc wali ją pięścią w twarz. Ma porażkę w rzucie, więc wykonują tak mocny ruch, jak tylko chcą. Ptaszyna jest zagrożeniem, władczynią umysłów: pragnie dominacji. Wybieram jeden z ruchów zagrożenia groteski: **złap i uwięź kogoś**, który od razu prowadzi do następnego: **wykorzystuję ruch Marie przeciwko niej**. „O rany, Marie, Ptaszyna łapie cię za rękę i wykręca ją do tyłu. Pamiętaj, że *ma twoją rękawicę psychogwałtu...* czujesz, jak wdziera się do twojego umysłu, jak rozdiera zasłony prywatności. Wiedziała o tobie i Roarku?”. „Cholera! Wiedziała, że go lubię, ale nie, że chciałam zająć z nim w ciążę”. „Naprawdę? Ja też tego nie wiedziałem! To ŚWIETNE!”.

Keeler chce odebrać Worowi jego bunkier, więc wrzuca do środka granat, a następnie wpada i sieje ołowiem. Wyrzuca 9, więc może wybrać dwie opcje. „Przejmuję całkowitą kontrolę i wzbudzam w nich respekt, niepokój lub przerażenie”. „Fantastycznie” – mówię. „W panice wjeżdżają z bunkra, wrzeszcząc. Dostają [liczę] 1-ranę, więc zaczynają wiać z bunkra niemal od razu po twoim

ataku, nie mają zamiaru stawiać oporu. Ty dostajesz 4-rany, minus 2-pancerza – czyli 2-rany na czysto. Jeden z nich strzelił do ciebie, pocisk trafił cię z boku, masz pęknięte żebro”. „Ale jestem w bunkrze?”, „Tak, jesteś. A oni ciągle spieszą”.

Bran potrzebuje 10 minut sam na sam z ciałem Jeanette, więc otwiera ogień do H i Marsera. Wyrzucił 11. „Przejmuję pełną kontrolę, odnoszę niewielkie obrażenia i wzbudzam respekt, niepokój lub przerażenie” – mówi. „Fantastycznie. H dostaje 2-rany i schodzi, Marser próbuje go odciągnąć. Rzuca w ciebie łomem, ale zasłaniasz się ręką, o tak. Zapisz sobie 1-ranę, będą z tego niezłe siniaki, ale nic więcej”.

Przykład pomyłki i poprawy:

Wilson chce zająć najlepsze miejsce w posterunku, ale obozuje tam Laster. „Mam zamiar przejść to miejsce siłą!” – mówi gracz prowadzący Wilsona. „Przystawiam mu pistolet do głowy, zaczynam wrzeszczeć, że rozwalę mu łeb, jeśli natychmiast się stąd nie wyniesie! Rzucam... 11! Zdychaj Laster!”. „Uch, to nie jest przejmowanie siłą, to jest groźenie przemocą. Żeby przejść coś siłą, musisz od razu przejść do strzelania”. „A, ok, dobra. Może być groźenie przemocą. Mogę zatrzymać moje 11 na kościach?”. Jasne, że może! Przecież patrzę na Lastera przez celownik. Nie każę graczowi powtarzać rzutu z powodu *kogoś takiego*.

WIĘCEJ O PRZEMOCY

Przejęcie siłą to ruch bardzo mocno przypisany do walki, gdy postacie używają przemocy przeciwko osobom mogącym się bronić. Jeśli sytuacja nie pozwala na pełną wymianę ciosów, atak za atak, rana za ranę, oko za oko, to nie jest to przejęcie siłą.

Groźenie przemocą to bardziej ogólny ruch. Służy do rozwiązywania takich sytuacji, w których postacie mogą i chcą użyć natychmiastowej przemocy, żeby spełnić swoją groźbę. Ofiary mogą być zdolne lub niezdolne do obrony – to jest w porządku. Ale kluczowe jest to, że *jeszcze* nie zamierzają się bronić. Podczas wykonywania tego ruchu postać może wstępnie użyć przemocy, żeby zwrócić uwagę ofiary i postawić sprawę jasno. Ruch może być również wykorzystany, gdy postać chce zamordować ofiarę, nie dając jej szansy na obronę.

Blef to uwodzenie lub manipulacja, gdzie wykorzystuje się groźbę przemocy jako środek nacisku. Możesz zapytać gracza przed rzutem, czy jego postać blefuje.

UWIEDŹ LUB ZMANIPULUJ

Gdy **chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować**, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok. Postacie niezależne: w przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. Na 10+ to, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później. Na 7-9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa. Postacie graczy: na 10+ obie opcje, na 7-9 jedną:

- jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;
- jeśli odmówią, działają pod presją.

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

Uwodzenie (w tym przypadku) to wykorzystanie seksu do nakłonięcia kogoś, żeby zrobił to, co chcesz, a nie (czy nie tylko) do nakłonienia kogoś, żeby cię przeleciał.

Poproszenie kogoś wprost nie jest ani uwodzeniem, ani manipulacją. Żeby uwodzić lub manipulować, postać potrzebuje środka nacisku, takiego jak seks, groźba lub obietnica. Czegoś, co manipulująca postać naprawdę może zrobić, a czego cel bardzo pragnie – albo przeciwnie: bardzo się tego obawia.

Jeśli nie ma środka nacisku, jest to tylko rozmowa. Postacie niezależne mogą się zgodzić na propozycję lub ją odrzucić, zależnie od tego, co będzie zgodne z ich interesem.

Obietnica, o której złożenie proszą postacie niezależne, powinna bezpośrednio dotyczyć środka nacisku użytego przez postać gracza. Jeśli to seks, niech obietnica ma charakter seksualny. Przemoc? „Proszę, tylko nie rób mi krzywdy...”.

Prośba lub obietnica mogą być powiedziane wprost lub zasugerowane. Wprost: „Przepuszczę cię, jeśli nie powiesz Keeler, że to ja”. Sugestia: „Bierze cię za rękę i prowadzi w stronę łóżka. »Zapraszam« – mówi”.

„Zaznacz doświadczenie” oznacza oczywiście, że gracz zakreśla jedno kółko doświadczenia na swojej karcie.

Przykłady:

Marie szykuje dla Roarka kąpiel, a potem dołącza do niego z butelką wina z mleczy. Chce, żeby przyprowadził do niej Dziewczynę Joego. Ma porażkę w rzucie, dlatego mogą wykonać tak mocny ruch, jak tylko chcą. Decyduję, że **rozdzielę postacie**. „Gdy tylko wspominasz o Dziewczynie Joego, on momentalnie orientuje się, co jest grane. Odpycha cię i wychodzi z pokoju. Bierze tylko strzelbę, nawet nie zatrzymuje się, żeby się ubrać.

Cały czas mamrocze pod nosem: »Cholera, pieprzona Marie, a ja jej wierzyłem, pieprzona Dziewczyna Joego...«.

Keeler wyznaje, że czuje coś do Brana, i chce, żeby odwzajemnił jej uczucia. Rzuca i ma sukces na 7. „Jeśli mnie polubisz, zaznacz doświadczenie”. Bran odpowiada: „Ech, no jasne, jesteś urocza i w ogóle, ale...”. „Jak możesz?!”.

Bran mówi Keeler, że nie ma co startować do niego, póki nie załatwi mu noktowizora. W rzucie ma sukces na 10. „Zatem jeśli przyniosę ci noktowizor Damsona, to zaznaczam doświadczenie, tak? A jeśli tego nie zrobię, to działam pod presją?” – pyta gracza prowadząca Keeler. „Dokładnie tak” – odpowiadam. „Co robisz?”.

Przykład pomyłki i poprawy:

Wilson usłyszał, że gdzieś w posterunku, można dostać świeżą sałatę, a niczego nie pragnie bardziej od tego. Problem polega na tym, że wejścia pilnuje kobieta o imieniu Dustwich. I jestem pewien, że zna się na rzeczy. „Podchodzę do niej” – mówi gracz prowadzący Wilsona – „i mówię, żeby mnie wpuściła, bo wiem co i jak. Mogę rzucać na manipulację?”. „Nie” – odpowiadam. „Jak na razie tylko ją prosisz, żeby cię wpuściła. Nie masz żadnego środka nacisku. Każe ci spierdalać, ale bez zbytnej wrogości. Wydaje ci się, że nawet na ciebie nie spojrziała. Chcesz ją zastraszyć albo zaproponować jej coś? Wtedy będziesz mógł rzucić”.

PRZECZYTAJ SYTUACJĘ

Gdy czytasz napiętą sytuację, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu możesz zadać MC kilka pytań. Kiedy działasz, wykorzystując odpowiedzi MC, dostajesz +1. Na 10+ zadaj 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:

- jaki jest najlepszy sposób ucieczki, wejścia, przedostania się?
- który wróg jest najbardziej podatny na mój atak?
- który wróg stanowi największe zagrożenie?
- na co muszę uważać?
- jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?
- kto panuje nad sytuacją?

Czytanie sytuacji to może być dokładna ocena sytuacji, rozważanie i analiza albo tylko szybki rzut oka przez wyrwę w murze i zdanie się na instynkt. Zależy od postaci.

Jako MC niekoniecznie musisz znać odpowiedzi na wszystkie pytania. Tak czy inaczej, gdy już udzielisz odpowiedzi, musisz się ich trzymać. +1 jest po to, żeby były konkretne.

Zaskakuj graczy złymi wiadomościami za każdym razem, kiedy to możliwe. To najważniejsze.

Postać nie może przeczytać tej samej napiętej sytuacji więcej niż jeden raz.

Jeśli sytuacja jest wynikiem działań innych postaci graczy, poproś ich o pomoc w odpowiadaniu na pytania. „Nie wiem tego. [Odwracam się w stronę gracza prowadzącego Brana] hej, myślisz, że Bran jest w tej chwili podatny na atak Keeler?”

Przykłady:

„To dziwne” – mówi nagle graczyka prowadząca Marie. „Co jest z Ptaszyną?”. „Rzuc na czytanie sytuacji” – odpowiadam. Ma porażkę w rzucie. Mogę wykonać tak mocny ruch, jak tylko chcę. W tym przypadku dobrym ruchem będzie **wykorzystanie jej ruchu przeciwko niej** i ten właśnie wybieram: „Nie wiem, co z nią jest. To znaczy ja wiem, ale dla ciebie jest to kompletnie niejasne. A tak dla odmiany: powiedz mi, w jaki sposób jesteś podatna na jej atak?”

Keeler ma wrażenie, że wszystko idzie jak z płatka, ale postanawia się upewnić, tak na wszelki wypadek. Wyrzuca sukces na 9. Jestem przekonany, że przede wszystkim powinna uważać na zasadzkę, co nie?

Branowi nie podoba się rozwój wypadków, więc postanawia się rozejrzeć. Wyrzucił sukces na 11, więc dowie się paru rzeczy. To nie Tum Tum są największym zagrożeniem, ale połączeni psychicznymi więzami ochroniarze-kultyści. Rzeczywista pozycja wroga: otaczają właśnie świątynię, gdzie rozmawiają Bran i Tum Tum. A jeśli sprawy potoczą się źle, najlepszym sposobem ucieczki będzie wzięcie jednego Tum Tuma jako zakładnika. (Bran: „Przejebane...”).

Przykład pomyłki i poprawy:

Wilson niesie dwa tuziny świeżych jabłek w starym, plastikowym pudle. Wyhandlował je gdzieś i teraz dostarcza je do swojego klienta Partridge’a, i jak zwykle kawałek drogi wiedzie przez terytorium Dremmera. Wilson zatrzymuje się w bezpiecznym miejscu i czyta drogę przed sobą. Rzuca i ma sukces na 10. „Super, na co muszę uważać?”. Odpowiadam mu: „Dremmer wysyła tędy swoje patrole. Powinieneś się przed nimi pilnować”. „To ma sens. Jak długo będę podróżował na widoku?”. „Wygląda na to, że kilkaset

metrów” – mówię. „Dobra. Trzecie pytanie...”. „O nie, nie, mój drogi. Te pytania nie zużyły zatrzymań, po prostu mówiłem ci, co widzisz”. „Nieźle! Jak często przechodzą tędy patrole?”. Kręcę głową: „Nie masz pojęcia. Mogą pojawić się w każdej chwili”. „Ale czy to nie może być moim pytaniem?”, „Nie” – mówię. „Pamiętaj, że możesz zadawać tylko te pytania, które są na liście w opisie ruchu. Inne pytania nie zużywają zatrzymań, ale nie muszą na nie odpowiadać”. „Dobra, rozumiem. Zatem ciągle mam dwa pytania? W takim razie powiedz mi, jaka jest prawdziwa pozycja mojego wroga”.

PRZECZYTAJ OSOBĘ

*Gdy **czytasz kogoś** podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt.*

Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadź 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- czy twoja postać mówi prawdę?
- co tak naprawdę czuje twoja postać?
- co twoja postać zamierza zrobić?
- co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?
- jak mogę skłonić twoją postać do __?

Czytanie osoby wymaga czasu. Polega na dokładnym przestudiowaniu danej osoby podczas rozmowy i zwracaniu uwagi na najdrobniejsze zmiany w tonie głosu, ruchu dłoni lub oczu oraz w mimice twarzy. Podczas gry należy rzucać na ten ruch tylko wtedy gdy: a) rozmowa jest naprawdę napięta, b) masz zamiar rozegrać tę interakcję od początku do końca.

Podobnie jak w przypadku odczytywania sytuacji, może zdarzyć się, że nie będziesz znać odpowiedzi na niektóre pytania. Kiedy jednak już udzieliłś odpowiedzi, musisz się ich trzymać i stać się one faktami w fikcji. Ponownie: postać nie może przeczytać innej postaci więcej niż raz podczas jednej interakcji. Ponowne przeczytanie postaci jest dozwolone tylko wtedy, gdy okoliczności ulegną znaczącej zmianie.

Gracz może wykonać rzut na samym początku rozmowy lub w dowolnym innym momencie podczas niej. Zatrzymania może wydać do końca rozmowy, nie ma pośpiechu. Gracz spokojnie może się wstrzymać z wydawaniem aż nadarzy mu się okazja do zadania odpowiedniego pytania.

Jeśli rozmawiają dwie postacie graczy, to spokojnie mogą odczytywać się nawzajem jednocześnie. Obie strony rzucają, obie dostają zatrzymania i obie odpowiadają. To nie problem.

„Nie ma szans” to całkowicie zgodna z zasadami odpowiedź na pytanie „Jak mogę skłonić twoją postać do __?”.

Pamiętaj: przekazuj złe wiadomości, kiedy tylko masz okazję.

Przykłady:

Marie stara się pogodzić z Roarkiem po tym, jak spierdoliła sprawę, wspominając o Dziewczynie Joego. Podczas rozmowy oczywiście go czyta. Ma porażkę w rzucie. W interesie Roarka jest puszczenie sprawy w niepamięć, ale nie ma mowy, żeby jej to powiedział. Mogę wykonać tak mocny ruch, jak tylko chcę, więc wybieram **zaoferowanie jej okazji, za którą słono zapłaci**. „To oczywiście, nie musiał nawet nic mówić. Widać, że nie ma zamiaru cię słuchać” – mówię. „Możesz go mieć z powrotem, ale musisz zaimplantować rozkaz w jego mózgu”.

Keeler przygląda się, jak Foster odbiera wiadomości i wydaje rozkazy. Zwraca uwagę na jej ruchy, nastrój, język ciała, gesty. Rzuca i ma sukces na 7. Keeler od niechcienia pyta, co tak naprawdę Foster teraz czuje. „Boi się” – odpowiadam. „Jak to się boi? Czego?”. „Marie” – odpowiadam, tego wymaga uczciwość. „Naprawdę? Ale to by znaczyło, że... o rany...”.

Bran obiecuje, że odłączy mózg Jeanette od Tum Tuma, ale bardzo chciałby najpierw wiedzieć, co oni knują. Podczas rozmowy przygląda im się dokładnie. Kiedy pyta, co czują, odpowiadam, że mieszaninę złej woli, nadziei i niecierpliwości. Bran momentalnie podchwytuje: „Złej woli?” i pyta, co zamierzają. „Zauważasz spojrzenia, które wymieniają między sobą, i wszystko staje się jasne. Jesteś niemal pewien, że chcą cię zabić, gdy będzie już po wszystkim”. Kontynuują rozmowę, w końcu Bran pyta: „Jak mogę ich skłonić, żeby mnie puścili?” – powodzenia z tym, koleżko, powodzenia.

Przykład pomyłki i poprawy:

Wilson spotkał się z Keeler, żeby ją prosić o pomoc. Keeler nie bardzo chce się zgodzić, więc Wilson decyduje się ją przeczytać. Rzuca i ma sukces na 11. „Dobra! Więc powiedz mi, co mogę zrobić, żeby skłonić cię do pomocy, co zamierzasz zrobić i, powiedzmy, co teraz naprawdę czujesz...?”. „Hej, stop. Zadaj te pytania podczas rozmowy, a nie wszystkie naraz. Możesz zadać jedno teraz, jeśli chcesz, ale potem dalej rozmawiajcie, resztę pytań zadaj później”.

CZYTANIE SYTUACJI LUB OSOBY

Kiedy postać czyta napiętą sytuację, gracz zadaje wszystkie pytania od razu. Kiedy postać czyta osobę, gracz wstrzymuje się z pytaniami i zadaje je pojedynczo podczas rozmowy. Być może parę razy będzie trzeba przypomnieć o tym graczom, zanim wejdzie im to w nawyk.

W zasadzie gracze powinni zadawać jedynie pytania z listy podanej w opisie ruchu. Zauważysz z pewnością, że niektórym graczom przychodzi to z trudem i będą pytać cię o wszystko, co tylko przyjdzie im do głowy. Zalecam, żeby się tym nie przejmować: zasady nakazują ci odpowiadać na pytania z listy, nawet jeśli gracz zada jakieś inne. Nie ma potrzeby zwracać mu uwagi.

Powiedzmy, że Keeler ma za chwilę wejść na sporne terytorium, więc decyduje się przeczytać sytuację. „Czy zaraz wejdę w pułapkę?” – pyta graczką. Mógłbym się czepiać i kazać jej zadać konkretne pytanie z listy. Ale pieprzyć to. Uznam, że zapytała „jaka jest rzeczywista pozycja mojego wroga?”, i odpowiem: „Niedaleko jest idealne miejsce na pułapkę. Wąwóz, przez który musisz przejść”. Mogę dodać też: „Założę się, że Disember i jego banda pojebów już tam na ciebie czekają”.

Kiedy gracz zawali rzut na odczytanie napiętej sytuacji lub osoby, jednym z moich ulubionych ruchów jest **wykorzystanie ich pytania przeciwko nim**. „Tak przy okazji, gdzie jest twój słaby punkt? I na co powinien uważać Roark? A skoro już o nim mowa, to jaki będzie jego najlepszy sposób ucieczki?”. A potem wprowadzam te odpowiedzi w życie.

OTWÓRZ SWÓJ MÓZG

*Kiedy **otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru**, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu MC powie ci coś nowego i interesującego na temat obecnej sytuacji i pewnie zada ci jedno lub dwa pytania. Odpowiedz na nie. Na 10+ MC da ci jakiś konkret. Na 7–9 MC da ci jedynie pewne wrażenie. Jeśli wiesz już wszystko, co trzeba, MC poinformuje cię o tym.*

Gracz może, oczywiście, zaproponować temat. Może powiedzieć na przykład: „Otwieram swój mózg na Tum Tuma” albo coś w tym stylu. Dobrze jest zazwyczaj dawać im to, czego chcą, żeby wszyscy otwierali mózgi na psychiczny wir, zamiast unikać tego – ale nie przez cały czas. Czasami jednak możesz opowiedzieć im coś na

swój ulubiony temat, a czasami właśnie to, co powinni wiedzieć, gdyby tylko wpadli na pomysł, żeby o to zapytać.

Pamiętaj, żeby mieszać im w głowach i zostawiać wszędzie krwawe odciski palców!

Pierwsze pytania mogą po prostu służyć do ustalenia faktów i wyobrażeń, na przykład: „Czym jest (dla ciebie) psychiczny wir?” oraz „W jaki sposób otrzymujesz z niego wiedzę?”. Wraz z upływem czasu zadawaj kolejne pytania o ich życie, przeszłość, umysł, duszę. „Z kim całowałaś się po raz pierwszy w życiu? Opowiedz o tym”, „Jesteś szczęśliwa?”, „Jaką największą krzywdę ci wyrządzono, o której nie pamiętasz?”, „Jeśli mógłbyś cofnąć czas, żeby nie dopuścić do jednej rozmowy, która by to była?”, „Gdybyś miała zabić Brana właśnie teraz, jak byś to zrobiła?”. Daj im czas na zastanowienie się nad odpowiedzią i nie pozwól im się wymigać tylko dlatego, że nigdy wcześniej się nad tym nie zastanawiali. „Wiem, że nie wiesz, z kim całowałaś się po raz pierwszy! Wymyśl to!”.

W pełni wykorzystaj to, że ich mózgi są otwarte do zarzycania ich apokalipsą! Powiedzmy, że w wirze jest ktoś, kogo znają. Albo może kawałek wiru zostanie zamknięty w ich mózgach. Może wir porwie ze sobą jakieś istotne wspomnienie albo zastąpi je całkowicie nowym?

Jeśli potrzebujesz podać konkrety i wrażenia – zajrzyj na karty frontów. W ruchu zapisałem również opcję „jeśli wiesz już wszystko, co trzeba”, ale nigdy jej nie użyłem i mam nadzieję, że ty również nie będziesz musiał.

Przykłady:

Marie praktycznie mieszka w psychicznym wirze. Wydaje jej się, że żyją w nim duchy, i może nawet mieć rację. Przychodzi do nich po radę i (niespodziewanie) ma porażkę w rzucie. Kusi mnie, żeby ją **uwiezić**, ale zamiast tego postanawiam **zapowiedzieć zbliżające się kłopoty**. Zwykle nie jest to mocny ruch, ale tym razem będzie. Odgrywamy rozmowę z duchami, które nie są zbyt pomocne, i Marie wraca do siebie sfrustrowana. W pewnej chwili mówię: „Roark tu jest. Jest szczęśliwy, na jego twarzy widzisz ten szczególnie zachwyty. »Marie! Cóż za cudowny prezent mi dałaś!«. „Co zrobiłam?” – pyta Marie. „Roark, wszystko z tobą w porządku?”. „Nie jestem Roark” – mówię, ale już nie głosem Roarka. – „To ja, Mnich!”.

Keeler, mimo protestu całego ciała i duszy, otwiera mózg na psychiczny wir – jest zdesperowana jak nigdy w życiu. Rzuca i ma

sukces na 9. Mówię jej, że krążą nad nią sępy, ale nie są prawdziwe, i że wszystkie mają twarze Tum Tuma. „Co u diabła? Co ma z tym wspólnego Tum Tum? Bardziej zagadkowo się nie dało?!”

Bran chce się dowiedzieć, czy jego szalony projekt odłączenia mózgu Jeanette ma szansę zadziałać. Otwiera swój mózg i ma sukces na 12. Wir uważa, że jego plan zadziała i że to *zajebisty pomysł*.

POMÓŻ LUB PRZESZKODŹ

Jeśli pomagasz lub przeszkadzasz komuś, kto rzuca, rzuć+Hx. W przypadku sukcesu ta osoba otrzymuje +1 (pomagasz) lub -2 (przeszkadzasz) w tym momencie. Na 7-9 wystawiasz się na niebezpieczeństwo, odwet, koszt lub ostrzał.

Zawsze pytaj jak! Żeby to zrobić, musisz to zrobić. „Pomagam” jest tak samo niejasne i nie do zaakceptowania jak deklaracja „grożę przemocą” – w obu przypadkach odpowiedź: „Spoko, co robisz?”.

Rzuć+Hx oznacza, że do rzutu dodajesz Hx z daną postacią (na swojej karcie).

Najlepiej, żeby obaj gracze – działający i pomagający lub przeszkadzający rzucali jednocześnie, ale nie bądź zbyt pryncypialny. Jeśli któryś z graczy powie coś w stylu „Poczekaj chwilę! Otwieram ogień zaporowy, mogę czy jest już za późno, żeby rzucić na pomaganie?”, to odpowiedź brzmi nie, nie jest za późno.

Jeśli pomaga więcej niż jedna postać – brawo! To znaczy, że ktoś tu jest bardzo lubiany. Ale i tak dostanie tylko jedno +1. Tak samo z przeszkadzaniem, tylko jedno -2. Nie pozwól, żeby pomaganie lub przeszkadzanie się mnożyło. Ktoś pomaga komuś wykonać ruch, a nie ktoś pomaga komuś pomóc komuś lub pomaga komuś w przeszkodzeniu komuś innemu czy coś równie bzdurnego.

Czasami gracz wyrzuci 7-9, ale nie możesz wymyślić żadnego ostrzału, niebezpieczeństwa, odwetu ani kosztów. Zastanów się dobrze: na pewno nie ma tu żadnych konsekwencji? Jeśli tak, cóż. Tym razem komuś się upiekło.

Przykłady:

Marie pomaga Keeler dostać się do siedziby kultu wody, więc żywo zagaduje Tum Tuma. Chce odwrócić ich uwagę, podczas gdy Keeler przekrada się za ich plecami. (Powiedzmy, że na 7-9 Tum Tum zaczną składać jej... niestosowne propozycje, podpierając je groźbami). Marie ma porażkę w rzucie, więc mogę

wykonać tak mocny ruch, jak tylko chcę. Decyduję się **postawić Keeler w trudnej sytuacji**. „Spojrzałaś w stronę Keeler? Czytają ci w myślach czy co? Tak czy inaczej jeden z nich powoli się odwraca i patrzy wprost na ciebie, Keeler. Co robisz?”

Bran grozi przemocą Marserowi, grozi śmiercią jemu, jego rodzinie i wszystkim, których kiedykolwiek znał. Keeler pomaga: siedzi tuż obok i spokojnie ładuje spluwę za spluwą. (Powiedzmy, że na 7-9 Marser uzna, że to Keeler jest prawdziwym zagrożeniem i że musi się jej pozbyć, jeśli chce być bezpieczny). Keeler ma sukces na 8, więc Bran dostaje +1 do swojego rzutu na groźenie przemocą, ale Marser faktycznie dostrzega główne zagrożenie w Keeler. Zwróci się przeciwko niej przy pierwszej możliwej okazji.

Keeler chce wyjść ze strzelaniny z Dremmerem i Worem w jednym kawałku. Bran przeszkadza jej, wskazując na nią promieniem celownika laserowego. (Powiedzmy, że na 7-9 Keeler się zorientuje). Bran ma sukces na 11, więc Keeler dostaje -2.

WZAJEMNE PRZESZKADZANIE

Postać ma prawo przeszkadzać każdemu, kto wykonuje rzut przeciwko niej. To jedyny mechanizm, który przypomina rzuty przeciwstawne. Częsta sytuacja: jedna postać wyciąga pistolet maszynowy i otwiera ogień do drugiej. „Jezu! Rzucam się za ten stary ciągnik i chcę cię zająć od tyłu!”. MC: „Rzuć+spokój na działanie pod presją”. „Myślisz, że będę tam stał i czekał, aż zwiejesz? Nie ma mowy, gonię cię, wskakuję na traktor i zasypuję cię łożem!”. MC: „Rzuć+Hx, żeby przeszkodzić”.

Działa to dokładnie tak samo, gdy dwie postacie (lub więcej) przeszkadzają sobie nawzajem. Jeśli na przykład atakowana postać odpowiada ogniem, możesz kazać obojgu rzucać+spokój na działanie pod presją i rzucać+Hx na wzajemne przeszkadzanie. Albo wyobraź sobie dwie postacie graczy zasiadające do negocjacji w sprawie wartościowej postaci niezależnej. Obie postacie chcą przeczytać się nawzajem i obie robią wszystko, żeby utrudnić to drugiej stronie. Ta sama sytuacja: obie strony rzucają+spryt na czytanie osoby i rzucają+Hx na przeszkadzanie.

KONIEC SESJI

Na końcu każdej sesji wybierz postać, która zna cię lepiej niż wcześniej. Jeśli jest więcej niż jedna, wybierz dowolną z nich. Powiedz temu graczowi, żeby dodał +1 do Hx przy imieniu twojej postaci na swojej karcie. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 (i jak zawsze zaznacza doświadczenie).

Jeśli zapomnisz o tym na końcu sesji, pamiętaj, żeby zrobić to na początku następnej. To ważne.

Każdy gracz musi kogoś wybrać, nie można z tego zrezygnować.

Domyślnie każdy gracz wybiera kogoś, kto lepiej poznał jego postać, jak wyżej. Dopuszczalne jest także wybranie zamiast tego kogoś, kto zna postać gorzej, albo kogoś, kto pokazał, że nie zna postaci tak dobrze, jak sądził, i dać mu -1Hx. W tym przypadku Hx-4 resetuje się do Hx-1.

Kiedy Hx dojdzie do +4 lub -4 i jest resetowane, gracz zaznacza doświadczenie na karcie postaci w rubryce rozwoju. Nie zapomnij o tym.

Resetowanie Hx z +4 na +1 nie oznacza, że nagle znasz kogoś słabiej niż przedtem, oczywiście że nie. Oznacza to jedynie tyle, że przekraczasz pewien próg znajomości. To trochę tak: możesz powiedzieć, że twoi dwaj bracia znają cię lepiej niż twój kumpel z pracy, ale nadal jesteś w stanie stwierdzić, że jeden z braci zna cię lepiej niż drugi.

Oprócz tego możesz zaznaczyć doświadczenie, a bez tego resetu mechanika pomagania i przeszkadzania nie działa, więc nie marudź.

Przykłady:

Podczas sesji Marie i Keeler miały lekką, acz szczerą rozmowę. Marie powiedziała coś, co może nie było bardzo ważne, ale nikomu wcześniej o tym nie mówiła. Graczka Marie mówi prowadzącej Keeler, żeby dopisała +1Hx.

Keeler wstrząsnęło to, co powiedziała Marie, i natychmiast wycofała się z rozmowy. Marie nawet tego nie zauważyła i kontynuowała swój wywód. Graczka Keeler każe graczce prowadzącej Marie zanotować -1Hx.

Przez większą część sesji Bran zajmował się swoimi sprawami, tylko od czasu do czasu angażując pozostałą dwójkę, ale nie ujawniając zbyt wiele na swój temat. Jeśli mógłby, wołałby spasaować.

Ale nie ma takiej możliwości, musi kogoś wybrać. Dość arbitralnie daje Marie +1Hx i postanawia, że na kolejnej sesji wybierze Keeler.

DODATKOWE RUCHY

Oto podstawowe ruchy, które mogą, ale nie muszą być w grze.

RUCHY RAN I LECZENIA

Domyślnie ruchy związane z ranami i leczeniem są w grze. Możesz z nich zrezygnować w zależności od sytuacji, jeśli uznasz, że spowolnią rozgrywkę.

Poniższy ruch jest inny niż pozostałe: sukces ruchu jest niekorzystny dla gracza, a porażka jest korzystna. Jeśli zauważysz, że twoi gracze mają z tym kłopot, możesz rzucać za nich. Nie ma problemu.

*Gdy **otrzymujesz rany**, rzuć+otrzymane rany (po odliczeniu pancerza, jeśli jakiś masz). Na 10+ MC może wybrać 1:*

- *nie możesz działać: tracisz przytomność, jesteś w potrzasku, zdezorientowany lub panikujesz;*
- *jest gorzej, niż na to wyglądało: dostajesz dodatkową 1-ranę;*
- *wybierz 2 opcje z listy 7–9.*

Na 7–9 MC może wybrać 1:

- *tracisz grunt pod nogami;*
- *wypada ci coś z rąk;*
- *tracisz z oczu kogoś lub przerywasz to, co robisz;*
- *nie zauważasz czegoś istotnego.*

W przypadku porażki MC i tak może wybrać coś z listy 7–9.

Jeśli się zdecyduje, wybiera tę opcję zamiast części obrażeń, a więc otrzymujesz -1ranę.

W przypadku porażki często wybieraj z listy 7–9, nawet pomimo tego, że postać dostaje -1ranę. Te efekty zwykle są dużo ciekawsze niż po prostu obrażenia.

*Gdy **zadasz rany postaci innego gracza**, dostaje ona +1Hx z tobą (na swojej karcie) za każdy segment ran, które zadasz. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznacza doświadczenie.*

*Gdy **leczysz rany postaci innego gracza**, dostajesz +1Hx z leczoną postacią (na twojej karcie) za każdy segment ran, który wyleczysz. Jeśli dzięki temu osiągniesz Hx+4, resetujesz ją do wartości Hx+1 i jak zwykle zaznaczasz doświadczenie.*

Możesz o tym myśleć w następujący sposób: kiedy kogoś ranisz, ta osoba poznaje cię lepiej – teraz już wie, do czego jesteś zdolny. Kiedy kogoś leczysz, poznajesz lepiej tę osobę – jest całkowicie bezbronna i nie jest w stanie nic przed tobą ukryć.

RUCHY BARTERU

Domyślnie postacie mają dostęp do ruchów barteru, ale możesz je ograniczyć lub zignorować, jeśli uznasz, że nie pasują do twojego Świata Apokalipsy.

*Gdy **dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami**, traktuje się to jako manipulowanie tą osobą i automatyczny sukces na 10+, nie musisz rzucać.*

*Gdy **odwiedzasz tętniące życiem targowisko posiadłości** w poszukiwaniu czegoś konkretnego i nie jest oczywiste, czy możesz to tak kupić, rzuć+spryt. Na 10+ tak, możesz to ot tak kupić. Na 7–9 MC wybiera jedną z poniższych opcji:*

- *kosztuje cię to o 1-barter więcej;*
- *podobno ktoś ma to, czego szukasz, ale musisz znaleźć kogoś, kto zna kogoś;*
- *cholera, miałam to cacko, ale już je sprzedałam facetowi o imieniu Rolfball, pogadaj z nim, może będzie chciał ci to odsprzedać;*
- *wybacz, stary, nie mam tego, ale może to cię zainteresuje?*

Możesz wybrać kogoś innego zamiast Rolfballa.

Ty decydujesz, czy postać może coś ot tak po prostu kupić, czy nie. Ale pamiętaj, że twoim zadaniem jest sprawić, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy, a życie postaci graczy było interesujące, a nie arbitralnie odmawiać im tego, czego chcą i co mogłoby się im przydać.

*Gdy **rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz, i płacisz, żeby jak najszybciej dostać to w swoje ręce**, rzuć+wydany barter (max. rzut+3). Musi to być coś, co możesz sensownie zdobyć w ten sposób. Na 10+ jest twoje bez żadnych dodatkowych zobowiązań. Na 7–9 trafia do ciebie to lub coś bardzo podobnego. W przypadku porażki to coś trafia do ciebie, ale z poważnymi dodatkowymi zobowiązaniami.*

„Poważne dodatkowe zobowiązania” to po prostu inny sposób powiedzenia, że możesz wykonać tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chcesz.

PRZEPOWIEDNIA

Domyślnie nikt nie posiada dostępu przepowiedni, jednak wyznawcy guru lub warsztat tekknika mogą taki dostęp umożliwić.

*Jeśli używasz swoich wyznawców lub swojego warsztatu do **przepowiadania**, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu wybierz 1:*

- sięgnij w głąb psychicznego wiru do kogoś lub czegoś podłączonego do niego;
- odizoluj kogoś lub coś od psychicznego wiru i obroń przed nim;
- odizoluj i zabezpiecz fragment psychicznego wiru;
- umieść informacje w psychicznym wirze;
- otwórz okno na psychiczny wir.

Domyślnie efekt trwa tak długo, jak długo będziesz go podtrzymywać; jego zasięg będzie bardzo płytki i ograniczony do miejsca, w którym się znajdujesz, oraz będzie powodował efekty uboczne. Na 10+ wybierz 2, na 7-9 wybierz 1. Efekt:

- utrzyma się (przez chwilę) bez konieczności aktywnego podtrzymywania;
- sięga daleko w głąb psychicznego wiru;
- ma szeroki zasięg;
- jest stabilny i zabezpieczony, nie powoduje efektów ubocznych.

W przypadku porażki twoja psychiczna antena ponosi konsekwencje w pierwszej kolejności.

Ten ruch daje mnóstwo szalonej zabawy i jest doskonałą okazją do rzygania apokalipsą. Może wymagać od ciebie podejmowania szybkich decyzji na temat działania psychicznego wiru. Nie wahaj się.

DORADZTWO

Domyślnie nikt nie ma dostępu do doradztwa, jednak można go uzyskać dzięki wyznawcom guru lub innym okolicznościom.

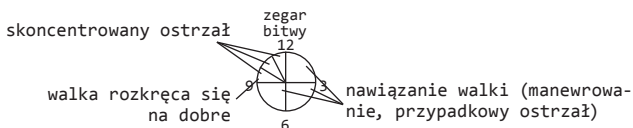
*Gdy korzystasz z **doradztwa swoich wyznawców**, zapytaj ich, co według nich jest obecnie najlepszym kierunkiem działania. MC powie ci, co to jest. Jeśli wybierzesz ten kierunek działania, dostajesz +1 do wszystkich rzutów związanych z ich poradą. Jeśli wybierzesz ten kierunek działania, ale nie osiągniesz zamierzonego celu, zaznaczasz doświadczenie.*

Wykorzystaj swoją zakulisową wiedzę, aby wyznawcy byli w stanie udzielić dobrej rady, chyba że masz naprawdę solidny powód, żeby nie byli w stanie dobrze doradzić.

OPCJONALNE RUCHY BITWY

Bardzo łatwo jest rozegrać bitwę tylko przy pomocy ruchów podstawowych i ruchów postaci. Wykorzystaj: czytanie napiętej sytuacji, działanie pod presją, zagrożenie przemocą, przejmowanie siłą, pomaganie, przeszkadzanie – to wystarczy do przeprowadzenia każdej walki. Dlatego domyślnie opcjonalne ruchy bitwy i zegar bitwy nie są w grze. Wchodzą do gry tylko wtedy, gdy ty jako MC uznasz, że są potrzebne. W szczególności odradzam używanie ich na pierwszej sesji.

Zegar bitwy



Używaj zegara, aby zarządzać przebiegiem bitwy. Przed 9:00 masz zajmowanie i ustalanie pozycji, zajęcie stanowisk i wstępne manewry. Może dojść do przypadkowego ostrzału i szybkich wypadów, ale nie ma jeszcze mowy o pełnym kontakcie bojowym. O 9:00 wszystkie strony zajęły swoje pozycje; rozpoczyna się właściwa bitwa, ataki i ostrzał stają się skoordynowane. O 12:00 bitwa się kończy.

W każdym segmencie zegara każda osoba może wykonać jedno działanie. Może to być ruch lub jego część (jak na przykład wydanie 1 zatrzymania), może to też być pojedyncza akcja, która liczy się za więcej niż jeden ruch. W danym segmencie wszystkie postaci działają jednocześnie i wszyscy, którzy rzucają kośćmi, rzucają równocześnie. Gdy wszyscy skończą wykonywać swoje pojedyncze działanie, przestaw zegar do przodu.

Twoje zegary są deskryptywne i preskryptywne. Preskryptywne: jeśli zegar zostanie przestawiony na 9:00 w toku normalnego odliczania, uznaj, że wszystkie strony zajęły już swoje pozycje i przejdź do właściwej bitwy. Jeśli jest przed 9:00, a ktoś zaczyna walkę w sposób zorganizowany (koordynacja natarcia, skoncentrowany ostrzał) – bach! – nagle jest 9:00, nagle, deskryptywnie.

Wszyscy zaczynają walkę na dotychczasowych pozycjach – niezależnie od tego, czy im odpowiadają, czy nie.

O 12:00 bitwa się kończy. Sytuacja obu stron jest ostateczna. Jeśli jedna ze stron wygrywa – to taki jest rezultat całej bitwy. Jedna strona dominuje, a druga jest zdominowana. Jeśli o 12:00 sytuacja jest patowa, to taki jest rezultat całej bitwy – obie strony wycofują się lub obie strony okopują się na swoich pozycjach. Jeśli sytuacja przeradza się w masakrę, to o 12:00 nie będzie już nikogo zdolnego do walki. Wykonaj te ruchy, które będą konieczne, żeby to osiągnąć.

W tym przypadku również odczytuj zegar w sposób preskryptywny i deskryptywny. Jeśli dojdiesz do 12:00 podczas odliczania, zakończ bitwę. Jeśli bitwa zakończy się wcześniej sama, przestaw zegar na 12:00.

Kolejna bitwa może rozpocząć się od razu po zakończeniu poprzedniej, ale niech to będzie całkowicie nowa bitwa, na nowych warunkach, a nie wznowienie tej, która się zakończyła.

*Gdy **oślaniasz kogoś ogniem zaporowym**, rzuć+spokój. Na 10+ ochraniasz ją lub ich przed skoncentrowanym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 jej (ich) pozycja lub obrany kierunek są niebezpieczne, postępują zgodnie z okolicznościami. W przypadku porażki natychmiast trafiają pod skoncentrowany ostrzał (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).*

*Gdy **utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek**, rzuć+hart. Na 10+ udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 3 segmenty na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem, nawet po 9:00. Na 7–9 udaje ci się utrzymać pozycję lub kierunek: przez 1 segment na zegarze będziesz tylko pod przypadkowym ostrzałem. W obu przypadkach możesz opuścić pozycję przed czasem i uniknąć skoncentrowanego ostrzału. W przypadku porażki musisz natychmiast opuścić pozycję lub zmienić kierunek, w przeciwnym razie znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem (jeśli zegar jest przed 9:00, przestaw go na 9:00).*

*Gdy **padasz na glebę**, rzuć+spryt. W przypadku sukcesu znajdujesz sobie w miarę bezpieczną kryjówkę na czas całej bitwy. Na 10+ nie znajdujesz się pod ostrzałem. Na 7–9 jesteś pod przypadkowym ostrzałem. W przypadku porażki musisz albo opuścić swoją pozycję, albo znajdziesz się pod skoncentrowanym ostrzałem.*

Kiedy **działasz w następstwie czyjegoś ruchu**, rzuć+Hx. Jeśli jest to postać MC, rzuć+spryt. Na 10+ MC wybiera dla ciebie jedną z poniższych opcji:

- zadajesz +1ranę;
- zdobywasz czyjąś pozycję;
- zabezpieczasz niebezpieczną pozycję lub kierunek;
- unikasz ostrzału;
- stwarzasz sobie dogodną okazję do działania i w pełni ją wykorzystujesz.

Na 7–9 stwarzasz sobie dogodną okazję do działania, ale jak dotąd nie udało ci się jej w żaden sposób wykorzystać. MC powie ci, co to za okazja. W przypadku porażki MC wybiera jedną z powyższych opcji dla wybranej przez siebie postaci niezależnej.

Traktuj te ruchy dużo bardziej dosłownie niż podstawowe ruchy. „Niebezpieczna pozycja lub kierunek” oznacza, że możesz zginąć, a nie że twoje stanowisko w dyskusji jest niemożliwe do obrony czy że twój związek zmierza w złym kierunku.

Ruchy bitwy służą głównie do prowadzenia walki dystansowej. Walkę wręcz najlepiej rozstrzygać za pomocą ruchów podstawowych.

Jeśli te zasady nie są dla ciebie jasne od razu, nie używaj ich. A jeśli ich używasz, wykorzystuj je jedynie jako uzupełnienie ruchów podstawowych, a nie ich zastępstwo.

PRZYPADKOWY OSTRZAŁ I SKONCENTROWANY OSTRZAŁ

Przypadkowy ostrzał oznacza 0-ran (kule świszczą ci nad głową, trafiają w piach dookoła ciebie, te sprawy) lub 1-ranę (rykoszety, kule osłabione przez osłony lub wystrzelone z daleka), zależnie od kaprysu MC. Pamiętaj o przykazaniach.

Skoncentrowany ostrzał oznacza, że przeciwnik zadaje standardowe obrażenia, zależne od broni i liczebności.



ZASADY GRY

RUCHY POSTACI



ZASADY GRY RUCHY POSTACI

Wiele z tych ruchów nie wymaga wyjaśnienia. Na przykład te, które pozwalają graczowi zastąpić cechę w rzucie na któryś z ruchów podstawowych, zmodyfikować obrażenia lub dają postaci specjalny pancerz. Proste.

Resztę omawiam poniżej.

RUCHY ANIOŁA

Anioł wybiera 2 z poniższych:

Szósty zmysł: *gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.*

Własna klinika: *posiadasz własny szpital, warsztat wyposażony w aparaturę do podtrzymywania życia, laboratorium chemiczne oraz dwuosobowy personel (ekipa) (Shigusa i Mox, pasuje?). W klinice możesz pracować nad pacjentami tak, jak tekknik pracuje nad technologią (por.).*

Więcej o warsztatach w rozdziale o sprzęcie, s. 246.

Personel kliniki może składać się z postaci graczy, jak i postaci niezależnych. Shigusa i Mox to tylko proponowane imiona. Jeśli masz odpowiednie postacie niezależne na ich miejsce, użyj ich.

Zawodowe współczucie: *gdy pomagasz komuś, kto wykonuje rzut, możesz rzucić+spryt zamiast rzucać+Hx.*

Anioł bitwy: *kiedy opiekujesz się ludźmi i nie walczysz, dostajesz +1pancerza.*

W odróżnieniu od innych ruchów postaci, które dają pancerz, ten ruch dodaje się do prawdziwego pancerza, który postać ma już na sobie.

Uzdrowiający dotyk: *gdy nakładasz ręce na ciało rannej osoby i otwierasz na nią swój mózg, rzuć+dziw. Na 10+ leczysz 1 segment. Na 7–9 również leczysz 1 segment, ale działasz pod presją ze strony mózgu swojego pacjenta. W przypadku porażki: po pierwsze, nie leczysz tej osoby. Po drugie, otwierasz swój mózg i mózg pacjenta na działanie psychicznego wiru, bez żadnego przygotowania ani ochrony. Dla twojej postaci oraz dla pacjenta (jeśli jest to postać innego gracza) liczy się to jak porażka w rzucie na otwarcie mózgu. Jeśli pacjentem jest postać MC, to MC decyduje, co się z nią stanie.*

Więcej w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 172.

Gdy dostaniesz szansę, żeby otworzyć mózg postaci niezależnej na działanie psychicznego wiru, nie wahaj się i zrób to. To okazja, żeby rozerwać materię świata i pokazać, że sprawy mają się naprawdę źle.

Naznaczony przez śmierć: *jeśli pacjent będący pod twoją opieką umrze, dostajesz +1dziw (max. +3).*

Jeśli anioł celowo zabije swojego pacjenta, nie oznacza to, że umarł „pod jego opieką”. Samo przebywanie w obecności anioła również się nie liczy.

Jeśli gracz wybierze ten ruch, stawiam sobie za punkt honoru doprowadzenie jego dziwu do +3 przed końcem piątej sesji.

A oto specjalny ruch anioła:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, twoja Hx z nią na twojej karcie automatycznie skacze do +3, a jej Hx z tobą na jej karcie automatycznie skacze o +1. Jeśli dzięki temu osiągnie Hx+4, resetuje ją do Hx+1 i jak zawsze zaznacza doświadczenie.

Jeśli anioł uprawia seks z postacią niezależną, nie ma to żadnego mechanicznego efektu.

RUCHY CHOPPERA

Chopper dostaje oba ruchy:

Przywódca watahy: *gdy chcesz narzucić wolę swojemu gangowi, rzuć+hart. Na 10+ wszystkie 3. Na 7–9 wybierz 1:*

- *robią to, co im każesz;*
- *dają sobie spokój z robieniem zadymy;*
- *nie musisz karać nikogo z nich dla przykładu.*

W przypadku porażki ktoś z gangu podejmuje zdecydowane działanie, by zastąpić cię w roli przywódcy.

Więcej w rozdziale o sprzęcie: gangi, s. 248; gang jako broń, s. 252.

„Gdy chcesz narzucić wolę”, a nie „za każdym razem, gdy wydajesz rozkaz”. W większości przypadków gang będzie wykonywać rozkazy przywódcy bez tego ruchu. Ten ruch wykonuje się wtedy, gdy rozkaz jest wyraźnie sprzeczny z instynktem gangu lub tym, co leży w jego interesie. Jeśli gang postanowi zrobić zadymę, jako MC masz następujący wybór: (1) możesz podsumować walkę. Obie strony zadają standardowe obrażenia, jak zawsze zależne od ich broni i twojego pancerza (możesz zdecydować, że gang nie atakuje z pełną siłą, jeśli okoliczności tego nie wymagają). Albo: (2) skupić się na walce i rozegrać ją w całości, trzymając się konsekwencji wszystkich ruchów choppera i gangu.

Więcej w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 159.

Jeśli chopper ukarze jednego z nich dla przykładu, oznacza to zadanie standardowych obrażeń zależnych od używanej przez niego broni i pancerza członka gangu. Lepiej niech będzie to na tyle poważne, żeby stanowiło przykład dla innych.

To oznacza że na 7–9 gracz ma następujące możliwości: (1) gang robi to, co im rozkazałeś, ale dopiero po walce, w której spuszczają ci wpierdół, a ty karzesz jednego z nich dla przykładu. (2) Gang nie robi tego, co im rozkazałeś, ale omija cię wpierdół, bo ukarałeś jednego z nich dla przykładu. (3) Nie karzesz żadnego

z nich dla przykładu, więc spuszcza ją ci wpierdol i nie robią tego, co im rozkazałeś.

„Podejmuje zdecydowane działanie” nie oznacza „robi z tego swój życiowy cel” ani nic w tym stylu. To tylko jedno zdecydowane podważenie autorytetu postaci.

Cholerni złodzieje: *gdy nakazujesz członkom swojego gangu przetrząsnąć kieszenie i sakwy w poszukiwaniu czegoś, rzuć+hart. Pamiętaj, że ta rzecz powinna być na tyle mała, aby łatwo można było ją ukryć w kieszeni lub plecaku. Na 10+ wygląda na to, że jeden z was ma przy sobie rzecz, której akurat poszukujesz, lub coś bardzo podobnego. Na 7–9 jeden z was ma coś podobnego. Jeśli szukasz czegoś hi-tech, nawet nie sięgaj po kości. W przypadku porażki któreś z was miało właśnie to coś, ale najwyraźniej jakiś dupek wam to ukradł.*

Pamiętaj, żeby strona poszkodowana (okradziona postać niezależna) podała, kim był dupek, który mógł to skroić. Albo, no wiesz, jakiegokolwiek imię. „O cholera, pamiętacie tego gnojka, jak mu było? Bran? Dupek musiał mi to skroić, kiedy się ostatnio zatrzymywaliśmy. Skopmy mu dupę!”. (Gracz, który prowadzi Brana: „Że co? Ja niczego nie... Szlag!”).

W międzyczasie zdecyduj, kto tak naprawdę to ukradł.

A oto specjalny ruch choppera:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, Hx tej postaci z tobą automatycznie skacze do Hx+3. Prowadzący ją gracz decyduje również, czy twoja Hx z jego postacią zmniejsza się o -1 czy zwiększa o +1.

Gdy chopper uprawia seks z postacią niezależną, nie ma to żadnego mechanicznego efektu.

RUCHY EGZEKUTORA

Egzekutor wybiera 3 z poniższych ruchów:

Zahartowany w boju: *gdy działasz pod presją, rzuć+hart zamiast rzucać+spokój.*

Jeść to: *ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+hart. Na 10+ spiesz się aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronnego.*

„Weź coś ze sobą” może oznaczać, że egzekutor dostaje rany podczas ucieczki. Otrzymane rany, tak jak zwykle, określane są na podstawie broni przeciwnika i pancerza postaci. Może też oznaczać zabranie ze sobą osoby: „Pomogę ci się stąd wydostać, jeśli zabierzesz mnie ze sobą”.

„Całkowicie bezbronny” to inaczej: „MC może teraz wykonać tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chce”.

Bitewny instyngt: *gdy otwierasz swój mózg na działanie psychicznego wiru, rzuć+hart zamiast rzucać+dziw, ale wyłącznie podczas walki.*

Totalny świr: *dostajesz +1hart (hart+3).*

Ponieważ egzekutorzy od początku mają hart+2, to +1hart podnosi ich cechę do +3. Jeśli inny gracz wybierze ten ruch, nie oznacza to, że jej cecha od razu wzrasta do hart+3, ale rośnie o +1hart, maksymalnie do hart+3.

Przygotowany na wszystko: *posiadasz dobrze zaopatrzoną, wysokiej klasy apteczkę. Liczy się jak apteczka anioła (por.) o pojemności 2-zasoby.*

Więcej na temat apteczki anioła w rozdziale o sprzęcie, s. 242.

Żądza krwi: *za każdym razem, gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkową +1ranę.*

NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM: *podczas bitwy liczysz się jako gang (3-rany, gang, mały), z pancerzem zależnym od okoliczności.*

Pamiętaj, że grożenie przemocą, działanie pod presją lub nawet przejmowanie siłą nie musi od razu oznaczać bitwy. Żeby wykonać ten ruch to musi być *prawdziwa bitwa*.

A oto specjalny ruch egzekutora:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, dostajesz +1 do następnego rzutu. Ty decydujesz, czy tamta postać również dostaje +1 do następnego rzutu.

Ten ruch działa również wtedy, gdy egzekutor uprawia seks z postacią niezależną, ale oczywiście postaci niezależne nie mogą dostać +1 do następnego rzutu.

RUCHY GUBERNATORA

Gubernator dostaje 2 poniższe ruchy:

Przywództwo: *gdy twój gang walczy dla ciebie, rzuć+hart.*

Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7-9 zatrzymaj 1. Podczas walki możesz wydać 1 za 1, żeby twój gang:

- *przeprowadził silne natarcie;*
- *przetrzymał silne natarcie wroga;*
- *wykonał zorganizowany odwrót;*
- *okazał litość pokonanym wrogom;*
- *walczył do upadłego.*

W przypadku porażki twój gang odwraca się od ciebie lub stara się wydać cię wrogowi.

Każda z tych opcji może oznaczać ruch gubernatora. Na przykład: „Atakujemy ich obozowisko, musimy przedostać się przez ten mur” to zarówno przeprowadzenie mocnego natarcia, jak i przejmowanie siłą, więc gracz wydaje zatrzymanie, a następnie rzuca+hart.

Kiedy gang walczy, ale gubernator nie wydaje swoich zatrzymań, jego ludzie walczą asekuracyjnie, nie narażając życia, lub walczą zgodnie z przypisanym im jako zagrożeniu impulsem.

Więcej w rozdziale o sprzęcie: gang jako broń, s. 252. Więcej na temat impulsów zagrożeń w rozdziale o frontach, s. 138.

Słowo od Grahama: „Moja interpretacja [porażki w rzucie] jest taka, że nie zawsze oznacza ona, że gang całkowicie się od ciebie odwraca, obala cię, przejmuje twoją bazę... Zwykle oznacza to, że jeden z twoich poruczników przeciwstawia ci się lub gang porzuca cię podczas walki albo coś podobnego. To tymczasowa i znacząca nielojalność, ale nie oznacza jeszcze utraty gangu”. Ma całkowitą rację.

Bogactwo: *jeśli twoja posiadłość jest bezpieczna, a rządy nie są zagrożone, na początku sesji rzuć+hart. Na 10+ uzyskujesz nadwyżkę, dostępną od ręki, na czas tej sesji. Na 7-9 uzyskujesz nadwyżkę, ale wybierz 1 potrzebę. W przypadku porażki lub jeśli twoja posiadłość jest w niebezpieczeństwie albo twoje rządy są zagrożone, posiadłość jest w potrzebie. Dokładne wartości nadwyżki i potrzeb zależą od twojej posiadłości. Szczegóły poniżej.*

Gubernator powinien wykonać ten ruch na początku pierwszej sesji.

Rozpoczęcie sesji od tego, że posiadłość gubernatora jest w niebezpieczeństwie lub jego rządy są zagrożone, gdy jeszcze pod koniec poprzedniej sesji wszystko było w porządku, jest nie fair. Coś takiego może i powinno wydarzyć się tylko w grze, podczas sesji.

Więcej na temat potrzeb i nadwyżki posiadłości w rozdziale o sprzęcie, s. 256.

A oto specjalny ruch gubernatora:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, możesz przekazać jej podarunki o wartości 1-barter, za które nie ponosisz żadnych kosztów.

Nieważne, jak bardzo biedna jest posiadłość: gubernator może zawsze podarować coś wartego 1-barter. Oczywiście jako MC możesz wymagać, żeby podarunek był choć trochę wiarygodny.

Listę rzeczy o wartości 1-barter znajdziesz w rozdziale o sprzęcie, s. 233.

Ten ruch działa również wtedy, gdy gubernator i postać niezależna uprawiają seks.

RUCHY GURU

Guru dostaje ten ruch:

Koło fortuny: *fortuna, nadwyżka i potrzeba zależą od twoich wyznawców. Na początku sesji rzuć+fortuna. Na 10+ twoi wyznawcy mają nadwyżkę. Na 7–9 również mają nadwyżkę, ale musisz wybrać 1 potrzebę. W przypadku porażki twoi wyznawcy są w potrzebie. Jeśli ich nadwyżka zawiera wartości takie jak 1-barter lub 2-barter, będzie to twój udział w zyskach.*

Oczywiście guru powinien wykonać ten ruch także na początku pierwszej sesji.

Fortuna to cecha, którą mają wyznawcy. Używa się jej tylko i wyłącznie do tego ruchu.

Więcej o wyznawcach, nadwyżce i potrzebach w rozdziale o sprzęcie, s. 256.

Guru wybiera również 2 z poniższych ruchów:

Szał: *gdy przekazujesz prawdę tłumowi, rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7-9 zatrzymaj 1. Możesz wydać 1 za 1, żeby tłum:*

- sprowadził ludzi do ciebie;
- przyniósł ci wszystkie swoje drogie rzeczy;
- zjednoczył się i walczył dla ciebie jako gang (2-rany, 0-pancerza, odpowiednia wielkość);
- pogrążył się w orgii niepohamowanych emocji: seks, lament, walka, dzielenie się, świętowanie – twój wybór;
- spokojnie rozszedł się.

W przypadku porażki tłum zwraca się przeciwko tobie.

To MC decyduje, czy to co mówi guru, jest prawdą. Ale pamiętaj, że twoim zadaniem jest sprawić, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy, a życie postaci graczy nie było nudne, a NIE chronienie życia, godności, samostanowienia czy *status quo* swoich postaci niezależnych. Nie ma *status quo* w Świecie Apokalipsy.

Jeśli guru każe sprowadzić ludzi do siebie, muszą to być osoby, które są w zasięgu tłumy, i musi być ich na tyle niewiele, żeby tłum był w stanie je obezwładnić. W przeciwnym razie możesz zdecydować, że tłum odmówi lub ofiary stawią opór. Takie rozwiązanie nie zużywa zatrzymań guru.

Wielkość gangu: 10-25 osób to mały gang, 25-50 osób to średni gang, powyżej 50 osób to duży gang.

Jeśli tłum to gang lub gang jest częścią tłumy, możesz użyć cech tego gangu, zamiast cech podanych w ruchu.

Charyzmatyczny mówca: *gdy manipulujesz kimś, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.*

Nawiedzony pojeb: *dostajesz +1dziw (dziw+3).*

Ponieważ guru od początku ma dziw+2, to +1dziw podnosi jego cechę do +3. Jeśli inna osoba wybierze ten ruch, nie oznacza to, że jej cecha od razu wzrasta do dziw+3, ale rośnie o +1dziw, maksymalnie do dziw+3.

Spojrzenie w głąb duszy: *gdy pomagasz lub przeszkadzasz komuś, rzuć+dziw zamiast rzucać+Hx.*

Boska protekcja: *twoi bogowie chronią cię, dając ci 1-pancerza. Jeśli nosisz pancierz, użyj go zamiast tego, premie się nie sumują.*

A oto specjalny ruch guru:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, oboje zatrzymujecie 1. Każde z was może w dowolnym momencie wydać zatrzymanie, żeby pomóc lub przeszkodzić drugiej postaci, nawet jeśli dzielący was dystans lub inne przeszkody normalnie by to uniemożliwiały.

Psychicznie! Rzuć+Hx jak zwykle. Ten ruch daje szansę na pomoc lub przeszkodzenie drugiej postaci, nie gwarantuje natomiast automatycznego sukcesu.

Jeśli guru uprawia seks z postacią niezależną, nie ma to żadnego mechanicznego efektu.

RUCHY KIEROWCY

Kierowca dostaje ten ruch:

Mistrz kierownicy: *gdy siedzisz za kółkiem i...*

...robisz coś pod presją, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz przejąć coś siłą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...grozisz komuś przemocą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować, dodaj wygląd twojego auta do swojego rzutu.

...komuś pomagasz lub przeszkadzasz, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...ktoś ci przeszkadza, dodaj słabość twojego auta do jego rzutu

Jeżeli używacie opcjonalnych ruchów bitwy (więcej w rozdziale o ruchach dodatkowych, s. 210), dodaj poniższe opcje:

...osłaniasz kogoś ogniem zaporowym, dodaj moc twojego auta do swojego spokoju.

...utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek, dodaj moc twojego auta do swojego hartu.

...działasz w następstwie czyjegoś ruchu, dodaj moc twojego auta do swojego Hx.

Kierowcy mogą dodawać cechy swojego auta do rzutów na większość ruchów podstawowych, z wyłączeniem tych, które wymagają rzutu+spryt lub rzutu+dziw. Nie mogą dodawać cech auta do rzutów na ruchy specjalne.

Kierowca wybiera 1 ruch z poniższej listy:

Świetny w zwarciu: *gdy robisz coś pod presją, rzuć+spryt zamiast rzucać+spokój.*

Wrodzona intuicja: *gdy otwierasz swój mózg na psychiczny wir, rzuć+spryt zamiast rzucać+dziw.*

Szalony sukinkot: *kiedy dużo ryzykujesz i stawiasz wszystko na jedną kartę, dostajesz +1pancerza. Jeśli przy okazji dowodzisz gangiem lub konwojem, oni również dostają +1pancerza.*

Ten specjalny pancierz dodaje się do prawdziwego pancierza, który nosi kierowca, do pancierza, który zapewnia jego auto, oraz do pancierza gangu lub konwoju.

Kolekcjoner: *dostajesz 2 dodatkowe auta.*

Mam w garażu czołg: *dostajesz dodatkowe auto. Dodaj mu stacjonarny karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, obszarowy, jatka) lub automatyczny granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, jatka). Dopisz mu również +1pancerza.*

Gracz tworzy dodatkowe auta według standardowych zasad tworzenia aut. Są na karcie postaci oraz w podręczniku, w rozdziale o sprzęcie, s. 244.

A oto specjalny ruch kierowcy:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, rzuć+spokój. Na 10+ spoko, to nic wielkiego. Na 7-9 ona dodaje +1 do Hx z tobą na swojej karcie, ty natomiast odejmujesz -1 od Hx z nią na swojej. W przypadku porażki musisz odejść: dostajesz -1 do wszystkich rzutów, dopóki nie udowodnisz, że nie jesteś jej własnością.

To MC decyduje, czy kierowca to udowodnił. Pamiętaj, że twoim celem jest sprawić, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy, a życie postaci graczy nie było nudne, a nie zmuszanie postaci do pokonywania durnych przeszkód.

Ten ruch działa również wtedy, gdy kierowca uprawia seks z postacią niezależną, ale wynik 7-9 liczy się jako 10+.

RUCHY MUZY

Muza wybiera 2 z poniższych ruchów:

Zapierająca dech w piersiach: *dostajesz +1urok (urok+3)*

Ponieważ muzy od początku mają urok+2, to +1urok podnosi ich cechę do +3. Jeśli inna osoba wybierze ten ruch, nie oznacza to,

że jej cecha od razu wzrasta do urok+3, ale rośnie o +1urok, *maksymalnie* do urok+3.

Zagubieni: *kiedy szepczesz czyjeś imię w głąb psychicznego wiru, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu ta osoba przybędzie do ciebie (nie trzeba wyjaśniać jak to dokładnie się stało). Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu przeciw tej osobie. W przypadku porażki MC zada ci 3 pytania. Odpowiedz na nie zgodnie z prawdą.*

Musisz potraktować te trzy pytania naprawdę poważnie. To jest hardcorowe psychiczne gówno, nada się tylko czysta apokalipsa.

Boski artysta: *gdy uprawiasz wybraną przez siebie sztukę – dowolny akt ekspresji lub kultury – albo gdy prezentujesz swoje dzieło przed publicznością, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydadź 1, by wskazać postać niezależną spośród swojej publiczności i wybrać 1:*

- *ta osoba chce się ze mną spotkać;*
- *ta osoba chce skorzystać z moich usług;*
- *ta osoba mnie kocha;*
- *ta osoba chce ofiarować mi prezent;*
- *ta osoba podziwia mojego patrona.*

W przypadku porażki nie otrzymujesz żadnych korzyści, ale nie cierpisz z powodu ran czy straconej okazji. Po prostu wypadasz bardzo dobrze, to wszystko.

Ten ruch działa wyłącznie na postaci niezależne. To ty odpowiadasz za ich reakcje, więc postaraj się. Patrz na nich przez celownik nie staraj się chronić ich ani ich godności.

Oto kilka przykładów sztuki: śpiew lub gra na instrumentach, taniec, tworzenie biżuterii, tworzenie pięknych i funkcjonalnych narzędzi, obróbka skóry lub futer, tresowanie psów lub ptaków – dowolna sztuka lub rzemiosło pasujące do miejsca akcji oraz postaci.

Zniewalający urok: *gdy zdejmujesz z siebie lub z kogoś innego dowolną część ubrania, wszyscy, którzy cię widzą, nie są w stanie oderwać od ciebie wzroku – i nie są w stanie robić nic więcej. Skupiasz na sobie absolutnie całą ich uwagę. Jeśli chcesz, możesz uwolnić wybrane osoby spod działania swojego wpływu.*

Ten ruch działa również na postacie graczy, nie tylko na postacie niezależne.

Hipnotyzujące spojrzenie: *gdy masz czas i jesteś z kimś na osobności, ta osoba dostaje obsesji na twoim punkcie. Rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7-9 zatrzymaj 1. Ta osoba może wydać twoje zatrzymania 1 za 1, jeśli:*

- *da ci to, czego pragniesz;*
- *działa jako twoje oczy i uszy;*
- *walczy w twojej obronie;*
- *zrobi to, co jej każesz.*

Postacie niezależne nie mogą działać przeciwko tobie, póki masz na nie zatrzymania.

W przypadku postaci graczy możesz w dowolnej chwili wydać zatrzymania 1 za 1:

- *myśli o tobie rozpraszają ich – działają pod presją;*
- *myśli o tobie inspirują ich – dostają +1 w tej chwili.*

W przypadku porażki ta osoba dostaje na ciebie 2 zatrzymania, które może wydać na dokładnie tych samych warunkach.

To najbardziej skomplikowany ruch w całej cholernej grze!

Zauważ, że na ogół to nie muza wydaje zatrzymania. Muza nie może powiedzieć: „Wydaję 1 zatrzymanie, więc teraz walczysz w mojej obronie”. To właśnie cel mówi: „Walczę w twojej obronie, co zużywa 1 twoje zatrzymanie”. Muza wydaje swoje zatrzymania tylko wtedy, gdy jej celem jest postać gracza, i tylko po to, by ją rozproszyć lub zainspirować.

Postaraj się, żeby postacie niezależne nie działały przeciwko muzie, kiedy są zahipnotyzowane. Jeśli nie potraktujesz tego poważnie, stracisz zaufanie graczy w to, że grasz fair, i gra się posypie.

A oto specjalny ruch muzy:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, wybierz jedną z opcji:

- *dostajesz +1 do następnego rzutu i ona również;*
- *dostajesz +1 do następnego rzutu, a ona -1;*
- *ta osoba musi dać ci prezent warty co najmniej 1-barter;*
- *możesz ją **zahipnotyzować** (s. 58). Potraktuj to jak rzut na 10+. Możesz użyć tego ruchu, nawet jeśli nie został przez ciebie wybrany.*

Ten ruch działa również wtedy, gdy muza uprawia seks z postacią niezależną, ale oczywiście postacie niezależne nie mogą dostać +1 ani -1 do następnego rzutu.

RUCHY OPERATORA

Operator dostaje 1 ruch:

Brudna robota: dostajesz 2-operacje. Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami, wybierz fuchy, które zamierzasz zrealizować. Nie możesz wybrać więcej fuch, niż masz operacji. Rzuć+spokój. Na 10+ dostajesz zysk z każdej wybranej fuchy. Na 7–9 dostajesz zysk z minimum 1 fuchy. Jeśli wybierzesz więcej, 1 z nich kończy się katastrofą, a pozostałe przynoszą zysk. W przypadku porażki – same katastrofy. Fuchy, których nie wykonujesz, nie przynoszą zysku i nie powodują katastrofy. Za każdym razem, gdy zyskujesz nową fuchę, dostajesz też +1operację.

Operator powinien wykonać ten ruch także na początku pierwszej sesji.

Więcej o fuchach, zysku i katastrofie w rozdziale o sprzęcie, s. 261.

Brudna robota wykonywana jest, gdy dochodzi do przerwy w grze – kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami – i daje ci dobry materiał do posunięcia akcji naprzód. Daj operatorowi regularne momenty przestoju, a na pewno tego nie pożałujesz.

Wiele postaci może wybrać 2 fuchy i brudną robotę jako opcję rozwoju. Kiedy tak się stanie, dostają 2-operacje, a jeśli dodadzą nowe fuchy, dostają +1operację za każdą, jak napisane w ruchu.

Następnie operator wybiera 1 z poniższych ruchów:

Czy te oczy mogą kłamać: jeśli chcesz uwieść lub zmanipulować postać innego gracza, rzuć+Hx zamiast rzucać+urok. W przypadku postaci niezależnych rzuć+spokój zamiast rzucać+urok.

Wyjście awaryjne: ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+spokój. Na 10+ spieszasz aż się kurzy. Na 7–9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MC powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz przejebane, dorwali cię całkowicie bezbronno.

„Weź coś ze sobą” może oznaczać, że operator dostaje rany podczas ucieczki. Otrzymane rany, tak jak zwykle, określane są na podstawie broni przeciwnika i pancerza postaci. Może też oznaczać zabranie ze sobą osoby: „Pomogę ci się stąd wydostać, jeśli zabierzesz mnie ze sobą”.

„Całkowicie bezbronny” to inaczej: „MC może teraz wykonać tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chce”.

Opportunista: *gdy przeszkadzasz komuś, kto wykonuje rzut, rzuć+spokój zamiast rzucać+Hx. Dupek z ciebie.*

Reputacja: *gdy napotkasz na swojej drodze kogoś istotnego (ty decydujesz), rzuć+spokój. W przypadku sukcesu ta osoba słyszała o tobie i określasz, co o tobie słyszała, a MC zadba o to, żeby zareagowała w odpowiedni sposób. Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu, kiedy wchodzisz z nią w interakcję. W przypadku porażki ta osoba słyszała coś o tobie, ale to MC określa co.*

Ten ruch w żaden sposób nie czyni danej osoby obiektywnie istotną. Chodzi o to, że operator ją za taką uważa.

Jeśli operator w jakiś sposób użyje tego ruchu na postaci innego gracza, to ten gracz decyduje o reakcji postaci, a nie MC.

A oto specjalny ruch operatora:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, zyskujesz nową fuchę: zapewnienie szczęścia [wstaw imię] (dajesz jej szczęście / zawalasz na całego).

Jeśli ty i ta sama postać znów będziecie uprawiać seks, nie dostajesz nowej fuchy. Liczy się tylko pierwszy raz.

Ten ruch działa, jeśli operator uprawia seks z postacią niezależną. Bez żadnych wątpliwości.

Więcej na temat fuch w rozdziale o sprzęcie, s. 261.

RUCHY PSYCHOLA

Psychol wybiera 2 z poniższych ruchów:

Nienaturalna fiksacja żądz: *kiedy chcesz kogoś uwieść, rzuć+dziw zamiast rzucać+urok.*

Zauważ, że ten ruch dotyczy tylko uwodzenia, a nie manipulacji bez wykorzystania seksu.

W przypadku postaci niezależnych lubię dawać temu ruchowi długoterminowe niemechaniczne efekty, tak jak sugeruje to nazwa. W końcu przez cały czas patrzę przez celownik, prawda? Pozwolenie, żeby psychol całkowicie zmienił czyjeś skłonności seksualne, nie jest przesadą.

Odbiór fal mózgowych: kiedy czytasz kogoś, rzuć+dziw zamiast rzucać+spryt. Ofiara musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję.

Nadnaturalne dostrajanie mózgu: dostajesz +1dziw (dziw+3).

Ponieważ psychole od początku mają dziw+2, to +1dziw podnosi ich cechę do +3. Jeśli inna osoba wybierze ten ruch, nie oznacza to, że jej cecha od razu wzrasta do dziw+3, ale rośnie o +1dziw, maksymalnie do dziw+3.

Głębokie skanowanie mózgu: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – wzajemną bliskość, gdy ja obejmujesz, lub jednostronną, gdy na przykład jest przywiązana do stołu – możesz przeczytać tę osobę dokładniej niż zwykle. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas czytania jej wydaj zatrzymania 1 za 1, żeby zadać graczowi odgrywającemu tę postać pytania z poniższej listy:

- jaka była najpodlejsza chwila w życiu postaci?
 - za co twoja postać pragnie przebaczenia – i od kogo?
 - co jest źródłem wewnętrznych cierpień twojej postaci?
 - w jaki sposób można zranić umysł i duszę twojej postaci?
- W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

Te pytania przydadzą się również, gdy ktoś otworzy swój mózg na działanie psychicznego wiru, a ty będziesz chciał zapytać tę osobę o coś intymnego.

Implantacja rozkazu w mózgu: kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą – ponownie, wzajemną lub jednostronną – możesz zagnieździć w jej umyśle rozkaz. Rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. W dowolnej chwili, bez względu na okoliczności, możesz wydać swoje zatrzymania 1 za 1, żeby aktywować poniższe opcje:

- zadaj 1-ranę (ppanc);
- cel otrzymuje -1, w tej chwili.

Jeśli ofiara wypełni twój rozkaz, traktuj to jako zużycie wszystkich zatrzymań. W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu.

Ze względu na to, że nigdy nie rzucasz za postacie niezależne, opcja -1 dotyczy tylko postaci graczy. Postacie niezależne mogą w tej sytuacji jedynie dostać rany.

Ppanc oznacza, że rany zadawane przez te ruchy ignorują pancerz ofiary.

Szept wprost do mózgu: *możesz rzucić+dziw, aby uzyskać efekt grożenia przemocą bez grożenia przemocą. Twój cel musi cię widzieć, ale nie musicie wchodzić w żadną interakcję. Jeśli ofiara wymusi cios, twój umysł traktowany jest jako broń (1-rana, ppanc, bliski, opcjonalnie głośno).*

Opcjonalnie głośno oznacza, że gracz może zdecydować: głośno lub nie, zależnie od sytuacji. Jeśli głośno, to ofiara będzie źródłem całego hałasu.

A oto specjalny ruch psychola:

*Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, automatycznie przeprowadzasz na niej **głębokie skanowanie mózgu** (s. 70), nawet jeśli nie masz tego ruchu. Rzuć+dziw, tak jak zazwyczaj. Pamiętaj jednak, że tym razem to nie ty, a MC wybiera pytania, na które będzie musiała odpowiedzieć osoba grająca tą postacią.*

Ten ruch działa również wtedy, gdy psychol uprawia seks z postacią niezależną.

RUCHY TEKKNIKA

Teknik wybiera 2 z poniższych ruchów:

Rzeczy mówią: *za każdym razem, gdy posługujesz się czymś interesującym lub badasz coś takiego, rzuć+dziw. W przypadku sukcesu możesz zadać MC pytania. Na 10+ możesz zadać 3 pytania. Na 7–9 zadaj 1:*

- *kto zajmował się tym ostatnio?*
- *kto to zrobił?*
- *jakie silne emocje były z tym ostatnio związane?*
- *co ostatnio zostało powiedziane w pobliżu tego?*
- *do czego tego ostatnio używano?*
- *co jest z tym nie tak i jak mogę to naprawić?*

Porażka działa tak samo jak porażka w rzucie na otworzenie swojego mózgu na działanie psychicznego wiru.

Podobnie jak w przypadku odczytywania sytuacji: a) powinienś poprosić pozostałych graczy o pomoc, jeśli uważasz, że znają odpowiedzi lepiej niż ty. b) Nie czepiaj się, jeśli gracz nie zada dokładnie takiego pytania, jakie jest na liście. Gdy będziesz odpowiadał, uznaj go prostu, że zadał najbliższe jednemu z nich.

Oraz c) nieważne czy znasz już odpowiedź, czy dopiero została wymyślona, gdy jej udzielisz, musisz się jej trzymać.

Czuję to w kościach: *na początku sesji rzuć+dziw. Na 10+ zatrzymaj 1+1. Na 7-9 zatrzymaj 1. W dowolnym momencie ty albo MC możecie wydać zatrzymanie, żebyś znalazł się w odpowiednim miejscu i czasie, wraz z niezbędnymi akurat narzędziami oraz niezbędną wiedzą (nie trzeba wyjaśniać jak to dokładnie się stało). Jeśli twój rzut dał ci zatrzymanie 1+1, dostajesz +1 do następnego rzutu. W przypadku porażki MC dostaje 1 zatrzymanie, które może wydać, żebyś znalazł się na miejscu zdarzeń, ale osaczony, zaskoczony bądź wciągnięty w pułapkę.*

Teknik powinien wykonać ten ruch także na początku pierwszej sesji, jeśli go ma.

Jeśli technik jest już na miejscu, może użyć tego ruchu po fakcie, żeby mieć ze sobą odpowiednie narzędzia.

„Osaczony, zaskoczony bądź wciągnięty w pułapkę” – to może nawet oznaczać rany, jeśli sytuacja jest niebezpieczna.

Dobrze jest wydać zatrzymanie w miarę wcześniej na sesji, dopóki wciąż o nich pamiętasz.

Prosta sprawa: *gdy jakaś postać przyjdzie do ciebie po poradę, powiedz jej szczerze, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania. Jeśli robi to, co jej poradzisz, dostanie +1 do wszystkich rzutów z tym związanych, a ty zaznaczasz doświadczenie.*

Zwróć uwagę, że to technik zaznacza doświadczenie, a druga postać dostaje +1.

„Przyjdzie po radę” oznacza przeprowadzenie pełnej, nieśpiesznej i przemyślanej rozmowy na jakiś dość istotny temat. Wołanie o poradę w środku strzelaniny nie liczy się, podobnie jak nie liczy się pytanie o to, czy lepiej zjeść na kolację świniołarwę czy syforybę.

Na granicy zmysłów: *jakiś komponent lub układ komponentów w twoim warsztacie w niesamowity sposób odbiera psychiczny wir (+przepowiednia). Wybierz i nazwij te elementy lub pozwól MC dookreślić je podczas gry.*

Nie wyobrażam sobie, żebyś miał z tym kłopoty.

Przepowiednia to specjalny ruch, który pozwala ci robić całą masę szalonych rzeczy z psychicznym wirem. Dostęp do niego mają tylko technicy, którzy wybrali ten ruch, oraz guru, którzy wybrali

odpowiednią opcję dla swoich wyznawców. Więcej w rozdziale o ruchach dodatkowych, s. 209.

Nadnaturalne opanowanie: *gdy robisz coś pod presją, rzuć+dziw zamiast rzucać+spokój.*

Niezwykła intuicja: *dostajesz +1 dziw (dziw+3).*

Ponieważ tekknicy od początku mają dziw+2, to +1dziw podnosi ich cechę do +3. Jeśli inna osoba wybierze ten ruch, nie oznacza to, że jej cecha od razu wzrasta do dziw+3, ale rośnie o +1dziw, maksymalnie do dziw+3.

A oto specjalny ruch tekknika:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, ona automatycznie przemawia do ciebie (s. 76), tak jakby była przedmiotem (rzeczy mówią), a ty wyrzuciłbyś 10+ – nie ma znaczenia, czy masz ten ruch, czy nie. Gracz i MC odpowiedzą na twoje pytania pomiędzy sobą.

W każdym innym przypadku ten ruch działa tylko na przedmioty.

Ten ruch działa również wtedy, jeśli tekknik uprawia seks z postacią niezależną.

RUCHY ŻYLETY

Żyleta wybiera 2 z poniższych ruchów:

Zabójcza piękność: *gdy włączasz się do napiętej sytuacji, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 2. Na 7–9 zatrzymaj 1. Wydadz zatrzymanie 1 za 1, by nawiązać kontakt wzrokowy z którąś z postaci niezależnych. Ta postać zamiera w bezruchu i może działać dopiero wtedy, gdy przerwiesz kontakt wzrokowy. W przypadku porażki wszyscy wrogowie uznają cię za największe zagrożenie.*

Jeżeli žyleta zrobi coś takiego jak, nie wiem, skakanie z jednej pędzącej ciężarówki na drugą albo tnie maczetą twarz jakiegoś kolesia, możesz uznać, że przerwała kontakt wzrokowy. Jeśli nie jest to oczywiste, możesz zdecydować, że žyleta musi działać pod presją, żeby utrzymać kontakt wzrokowy.

Zimna jak lód: *gdy grozisz przemocą którejś z postaci niezależnych, rzuć+spokój zamiast rzucać+hart. Gdy grozisz przemocą którejś z postaci graczy, rzuć+Hx zamiast rzucać+hart.*

Bez litości: *gdy zadajesz obrażenia, zadajesz dodatkowo +1ranę.*

Wizje śmierci: *gdy wkraczasz do walki, rzuć+dziw. Na 10+ wybierz jedną postać, która zginie, oraz jedną, która przeżyje. Na 7–9 wybierz jedną postać, która zginie LUB jedną, która przeżyje. Nie wybieraj postaci innych graczy, możesz wybrać tylko którąś z postaci niezależnych. MC sprawi, że twoja wizja się spełni, jeśli będzie na to chociaż cień szansy. W przypadku porażki masz wizję własnej śmierci i w związku z tym dostajesz -1 do wszystkich rzutów do końca walki.*

Ten ruch jest niczym wyznaczenie miłości. Bądź wdzięczny i zachwycony, i zabijaj zabijaj zabijaj.

Wyostrzone zmysły: *gdy odczytujesz napiętą sytuację i wykorzystujesz odpowiedź MC, dostajesz +2 zamiast +1.*

Nieziemski refleks: *sposób, w jaki poruszasz się bez obciążenia, liczy się jako pancerz. Jeśli poruszasz się nago lub niemal nago: jak 2-pancerza, a kiedy masz na sobie ubranie niebędące pancerzem: jak 1-pancerza. Jeśli nosisz pancerz, użyj go zamiast tego ruchu.*

A oto specjalny ruch żylety:

Jeśli ty i inna postać uprawiacie seks, negujesz ruch specjalny tej postaci. Cokolwiek to jest, po prostu nie działa.

Przykładowo gdy gubernator i żyleta uprawiają seks, gubernator nie daje żylicie żadnego prezentu. Gdy kierowca i żyleta uprawiają seks, kierowca nie będzie rzucał+spokój. Gdy tekknik i żyleta uprawiają seks, tekknik nie może jej przeczytać.

Gdy żyleta uprawia seks z postacią niezależną, nie ma to żadnego mechanicznego efektu. Mhm, też. Także. Również.



ZASADY GRY

SPRAZET
POSTACI



ZASADY GRY

SPRZĘT POSTACI

BARTER

Gracze będą oczekiwać, żeby barter był mechaniką w grze, ale tak nie jest. Barter to tylko luźny wskaźnik tego, kto może sobie na co pozwolić. Wszelkie przenośne błyskotki i rzeczy, które można łatwo wymieniać, nazywam tutaj „różnościami”. Podczas tworzenia postaci gracze mogą opisać, jak wyglądają ich różności albo zapisać je jako „różności warte n -barter” i opisać je później, podczas gry, jeśli będzie to konieczne.

Sytuacje, w których postaci chcą zdobyć nowy ekwipunek i inne rzeczy, traktuj tak jak wszystkie inne działania postaci. To znaczy: spraw, by Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy, a życie postaci nie było nudne; zwracaj się do postaci, nie do graczy; wykonaj swój ruch, odwróć od niego uwagę i nigdy go nie nazywaj; zawsze mów to, czego wymagają przykazania, zasady gry i twoje przygotowanie do sesji.

Twoi gracze i graczki powinni notować stan swoich różności na swoich kartach postaci, a ty, rzecz jasna, nie masz obowiązku dawania im więcej różności później podczas gry. Jeśli ktoś będzie się czuł biedny, to cóż, będzie musiał wymyślić jakiś sposób na zdobycie funduszy i tyle.

RZECZY WARTE 1-BARTER

- Miesięczne wydatki na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań.
- Dowolna broń, sprzęt lub odzież, za wyjątkiem rzeczy wartościowych i hi-tech.
- Roczna danina dla lokalnego watażki.
- Miesięczne utrzymanie i naprawy ostro eksploatowanego pojazdu.
- Łapówki, opłaty i podarunki w ilości wystarczającej, żeby dostać się do kogo tylko chcesz.
- Skuteczna resuscytacja przeprowadzona przez anioła (plus koszt zużytych materiałów).
- Całodobowa opieka anioła przez tydzień (plus koszt materiałów).
- Miesięczna pensja dla dyżurnego anioła.
- 2-zasoby do apteczki anioła.
- Zlecenie zabójstwa, wymuszenia, groźby albo innego aktu przemocy żyłecie, chopperowi lub egzekutorowi.
- Tygodniowy żołąd dla żyłety lub egzekutora za pracę ochroniarza, szefa gangu lub najemnego zbira.
- Zlecenie psycholowi głębokiego skanowania mózgu (za udany skan).
- Implantacja rozkazu w mózgu wskazanego celu przez psychola (płatne po wykonaniu rozkazu).
- Zatrudnienie psychola na tydzień.
- Zlecenie chopperowi przeprowadzenia najazdu.
- Przeprowadzenie konwoju przez wrogie terytorium przez choppera lub kierowcę.
- Tygodniowy żołąd dla gangu w roli zbirów i ochroniarzy.
- Dostarczenie wiadomości lub cennej przesyłki przez kierowcę.
- Miesięczna pensja osobistego kierowcy.
- Przepowiednia wygłoszona przez guru, jeśli się sprawdzi.

- Miesięczne wynagrodzenie dla guru w roli jasnowidza, doradcy lub kapłana.
- Naprawa jednego przedmiotu hi-tech przez tekknika.
- Tygodniowa konserwacja skomplikowanej i delikatnej technologii przez tekknika.
- Miesięczna pensja dla tekknika w roli dyżurnego specjalisty.
- Intymne towarzystwo muzy przez jedną noc.
- Zatrudnienie muzy do zabawiania grupy osób na wieczór lub weekend (bez dotykania).
- Miesięczne utrzymanie muzy jedynie dla jej ożywczej i inspirowanej obecności.
- Udział w zyskach członków ekipy operatora z trzech-czterech płatnych fuch.
- Miesięczna gościna, w tym miejsce do spania i wspólne posiłki z innymi członkami społeczności.

Jeśli chcesz czegoś lepszego (tak jest na kartach postaci), spodziewaj się konieczności dokonania indywidualnych ustaleń.

Nie oczekuj, że łażąc po byle targowisku i płacąc złomem, uda ci się dostać hi-tech czy inną gwiazdkę z nieba.

Potraktuj „miesięczne wydatki na życie, jeśli nie masz zbyt wygórowanych oczekiwań” jako wskazówkę. W którymś momencie **każesz im zapłacić**, bo wyjdzie ci, że minął miesiąc. Nie musisz śledzić upływu czasu, po prostu wykonaj ten ruch, kiedy uznasz to za stosowne. Jeśli wykonasz ten ruch i jedna z postaci nie ma barteru potrzebnego na utrzymanie swojego standardu życia, pociągnij sprawę dalej, wykonując kolejny, mocniejszy ruch. Oczywiście wyborem jest **odebranie im rzeczy**, ale to nie jedyna opcja.

ETYKIETY SPRZĘTU

Broń i sprzęt mają opisowe etykiety, które należą do jednej z trzech kategorii. Pierwsza to etykiety czysto *mechaniczne*. Druga to etykiety *ograniczające* możliwości wykorzystania danej rzeczy przez postacie, a trzecia – *wskazówki*, które mogą pomóc opisać i osadzić daną rzecz w grze.

Na poniższych listach sprzętu zapis **+ [etykieta]**, na przykład **+wartościowe** lub **+nieskończone**, oznacza, że należy daną etykietę dodać do opisu tej rzeczy. A zapis **- [etykieta]**, jak w przypadku **-głośny** czy **-przeładuj** oznacza, że daną etykietę należy usunąć. **+nran**, na przykład **+1rana**, **+2rany** itd., oznacza, że należy dodać **n** do obecnego poziomu ran broni. Jeśli na przykład tworzysz

nową broń, która domyślnie zadaje 1-ranę, i wybierzesz opcję z etykietą +1rana, w efekcie dostajesz broń zadającą 2-rany.

Zasięg (ograniczenie) wskazuje na to, w jakich sytuacjach i na jaką odległość postać może zastosować dany sprzęt. Zasięgi od najbliższego do najdalszego to: **intymny**, **ramię**, **bliski**, **bliski/daleki** oraz **daleki** (por.).

n-pancerza (1-pancerza, 2-pancerza itd.) (mechanika): gdy gang otrzymuje rany, są one zmniejszane o *n*-pancerza.

n-rany (1-rana, 2-rany itd.) (mechanika): gdy gang zadaje obrażenia, zadaje *n*-ran.

+nran (+1rana, +2rany) (mechanika): dodaje *n* do zadawanych przez gang ran.

+premia (+1 do następnego rzutu na urok, +1spryt, gdy twój wzrok ma znaczenie, +1 do grożenia przemocą itd.) (mechanika): dodaje premię do konkretnej cechy, rzutu na ruch, czasem tylko w konkretnych okolicznościach.

Automatyczna (mechanika, wskazówka, ograniczenie): postać może wykonać atak **obszarowy** (por.), ale musi od razu **przeładować** (por.).

Bliski (ograniczenie, zasięg): sprzętu możesz użyć jeśli jesteś dość blisko swojego celu. Jeśli dwie osoby mogłyby do siebie krzyzczeć i w ten sposób się porozumieć, to znaczy, że są wystarczająco blisko.

Bliski/daleki (ograniczenie, zasięg): sprzęt można wykorzystać zarówno na bliskim, jak i na dalekim zasięgu.

Daleki (ograniczenie, zasięg): sprzętu możesz użyć tylko jeśli cel jest od ciebie dość daleko. Jeśli widać białka ich oczu, to znaczy, że jesteś za blisko.

Dotyk (ograniczenie): postać musi dotknąć celu, aby użyć tego przedmiotu. Wystarczy chwilowy kontakt i cel nie musi współpracować. Przeciwieństwo: *nakładane*.

Głośny (wskazówka): wszyscy w pobliżu to słyszą i potencjalnie są w stanie zidentyfikować, co spowodowało hałas. Użycie głośnego przedmiotu obudzi śpiących, wystraszy osoby nieprzygotowane, sprawi, że małe dzieci zaczną płakać, i w ogóle jest trudne do zignorowania.

Hi-tech (ograniczenie, wskazówka): przedmiot jest skomplikowanym technologicznym cackiem, nie jakimś tam prostym urządzeniem, które można łatwo wyprodukować w tym prymitywnym

świecie. Najpewniej jest też warte więcej niż 1-barter, ale to się rozumie samo przez się.

Implant (ograniczenie): przedmiot jest na stałe wszczepiony pod skórę użytkownika, w jego ciele lub mózgu. Przeciwnieństwo: *zakładane*.

Intymny (ograniczenie, zasięg): sprzętu można użyć tylko w bardzo bliskiej odległości od celu. Jeśli jesteś w stanie kogoś objąć, pocałować lub założyć chwyt, jesteś wystarczająco blisko. Cel w zasięgu ramion nie jest jeszcze dostatecznie blisko.

Jatka (wskazówka): jest **głośny** (por.). Oprócz tego może trafić każdą osobę w zasięgu, ale może też nie trafić dowolnej osoby w zasięgu działania. No i robi jatkę po użyciu – powierzchowne uszkodzenia sprzętu i budynków, krew i flaki, rzygi, gówno i inne płyny ustrojowe albo inny syf.

Nakładane (ograniczenie): wykorzystanie tego sprzętu wymaga bliskości, spokoju i czasu. Obiekt powinien współpracować lub zostać unieruchomiony. Przeciwnieństwo: *dotyk*.

Nieskończone (ograniczenie): postać może wyrzucić jeden taki przedmiot, i nadal mieć kolejny i kolejny, i kolejny. Ma ich tyle, ile chce.

Ważne jest odróżnianie nieskończonej rzeczy od jej elementów składowych. Weźmy na przykład nieskończone wartościowe noże: postać może wyrzucić jeden nóż i zawsze będzie miała kolejny na podorędziu, ale jeśli pozbędzie się wszystkich swoich noży *jako jednego przedmiotu*, nie będzie miała żadnego. Na tej samej zasadzie to wszystkie noże razem *są przedmiotem*, a nie każdy nóż z osobna. Traktuj pojedynczy nóż jako coś tymczasowego, nieistotnego.

o-rana (wskazówka): sprzęt unieszkodliwia cel, nie wyrządzając mu krzywdy. Użyty na postaci gracza oznacza: jeśli postać chce zrobić cokolwiek, działa pod presją, gdzie presja to „jesteś ogłuszony”.

Obszarowe (mechanika, ograniczenie): celem działania jest obszar, nie tylko pojedyncza osoba. Działa równie silnie na wszystkich w obszarze działania.

Broń obszarowa zastosowana na gangu zadaje pełne obrażenia, pod warunkiem że gang znajduje się w całości w obszarze działania.

Ppanc (mechanika): ignoruje pancerz celu, zadając pełne rany.

Przeładowanie (ograniczenie): użycie tego przedmiotu oznacza, że postać musi podjąć odpowiednie działanie, żeby przeładować lub zresetować przedmiot.

Ramię (ograniczenie, zasięg): sprzętu można użyć tylko, jeśli cel jest w zasięgu ramion.

Uzupełnienie (mechanika): przedmiot wyczerpuje się po jednym użyciu. Postać nie może użyć go ponownie, chyba że uzupełni brakujące zasób.

Wartościowe (ograniczenie, wskazówka): przedmiot jest wart więcej niż 1-barter.

Zakładane (ograniczenie): aby użyć tego przedmiotu, postać musi mieć go na sobie. Przeciwnieństwo: *implant*.

Zdalny (ograniczenie): postać może używać tego przedmiotu na odległość za pomocą zdalnego sterowania albo przedmiot może zostać zaprogramowany do samodzielnego działania.

Żywe (wskazówka): żywe stworzenie.

BRON I PANCERZ

Powszechna broń palna

- rewolwer .38 (2-rany, bliski, głośny, przeładowanie)
- 9mm (2-rany, bliski, głośny)
- strzelba myśliwska (2-rany, daleki, głośna)
- magnum (3-rany, bliski, głośny, przeładowanie)
- obrzyn (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- strzelba (3-rany, bliski, jatka)
- miniaturowy pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- pistolet maszynowy (2-rany, bliski, obszary, głośny)

Inna powszechna broń

- duży nóż (2-rany, ramię)
- łom (2-rany, ramię, jatka)
- granat (4-rany, ramię, obszary, przeładowanie, jatka)
- maczeta (3-rany, ramię, jatka)
- mnóstwo noży (2-rany, ramię, nieskończone)
- paralizator (0-rana, ramię, przeładowanie)

Napisałem .38 i 9mm, ale rzecz jasna chodzi mi o dowolny rewolwer i dowolny pistolet półautomatyczny. Mam gdzieś kaliber.

Na twoim miejscu dałbym wszystkim w Świecie Apokalipsy dostęp do dowolnego sprzętu z listy powyżej. Jeśli każesz im płacić, 1-barter powinien wystarczyć. Czasem 2-barter za pistolet

maszynowy. I nigdy nie każ nikomu płacić za łom. Aha, na karcie postaci gubernatora jest napisane „kilka sztuk niespecjalistycznego sprzętu lub broni z dowolnej innej karty postaci” – te opisane powyżej będą odpowiednie.

Pancerz

- ubiór warty 1-pancerza
- pancerz warty 1-pancerza
- pancerz warty 2-pancerza

Te pancerze powyżej również traktuj jako powszechne.

Odzież i pancerz o wartości 1-pancerza to takie rzeczy jak: kurtki motocyklowe, czapsy, kilka warstw tkaniny lub skóry, zbroja wycięta z plastikowej beczki i tym podobne rzeczy.

2-pancerza zawsze wygląda jak porządny pancerz. To może być pancerz taktyczny ocalały ze złotej ery albo coś skleconego w warsztacie. Wojskowa kamizelka przeciwodłamkowa, pancerz policyjny, maska spawalnicza czy napierśnik zrobiony ze znaków drogowych.

Pancerze saperów i tym podobne rzeczy byłyby warte 3-pancerza, jeśli chcesz je mieć w grze, ale powinny być dość rzadkie. Nikt ich nie dostaje na starcie.

Wyjątkowa broń

- zabytkowy rewolwer (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny, wartościowy)
- ukryte noże (2-rany, ramię, nieskończone)
- zdobiony sztylet (2-rany, ramię, wartościowy)
- zdobiony miecz (3-rany, ramię, wartościowy)
- skalpele (3-rany, intymny, hi-tech)

Żadna z powyższych broni nie jest bardziej efektywna niż jej zwyczajny odpowiednik. Istnieją tylko po to, by dodać postaci stylu.

Operatorzy dostają „broń-wizytówkę”. To może być jedna z powyższych albo jakakolwiek inna broń która się wyróżnia.

Broń, która zatrzyma każdego

- amunicja przeciwpancerna (ppanc): dodaj etykietę „ppanc” do każdej twojej broni
- karabin szturmowy (3-rany, bliski, głośny, automatyczny)
- granatnik automatyczny (4-rany, bliski, obszarowy, jatka)
- granatnik (4-rany, bliski, obszarowy, przeładowanie, głośny)
- karabin maszynowy (3-rany, bliski/daleki, obszarowy, jatka)
- 9mm z tłumikiem (2-rany, bliski, hi-tech)
- karabin snajperski z tłumikiem (3-rany, daleki, hi-tech)

Granatnik automatyczny działa trochę jak gigantyczny rewolwer, z którego możesz pluć granatami bez przeładowywania. Zwykły granatnik to taki, który podczepia się pod karabinem, lub łamany jednostrzał, taki jak pistolet na flary. Karabin maszynowy to taki z pasem amunicji, ale przenośny – jak choćby M-60.

To już porządny sprzęt. Nadaje się dla zorganizowanych gangów z masą zasobów oraz dla niezwykle zdeterminowanych jednostek.

Spersonalizowana broń palna

Żyłety dostają spersonalizowaną broń.

Podstawa (wybierz 1):

- pistolet (2-rany, bliski, przeładowanie, głośny)
- strzelba (3-rany, bliski, przeładowanie, jatka)
- karabin (2-rany, daleki, przeładowanie, głośny)

Opcje broni (wybierz 2):

- ozdobna (+wartościowy)
- zabytkowa (+wartościowy)
- półautomatyczna (-przeładowanie)
- 3-pociskowa seria (bliski/daleki)
- automatyczna (+automatyczna)
- tłumik (-głośna)
- hi-power (+1rana)
- amunicja przeciwpancerna (+ppanc)
- luneta (+daleki lub +1rana na dalekim)
- wielka (+1rana)

Spersonalizowana broń biała

Podstawa (wybierz 1):

- kij (1-rana, ramię, obszarowa)
- rękojeść (1-rana, ramię)
- stylisko (1-rana, ramię)
- łańcuch (1-rana, ramię, obszarowa)

Opcje broni (wybierz 2):

- ozdobna (+wartościowa)
- zabytkowa (+wartościowa)
- obuch (+1rana)
- kolce (+1rana)
- ostrze (+1rana)
- długie ostrze* (+2rany)
- ciężkie ostrze* (+2rany)
- ostrza* (+2rany)
- ukryta (+nieskończona)

**ta opcja liczy się podwójnie.*

Da się połączyć powyższe opcje tak, żeby wyszła broń, którą ciężko sobie wyobrazić, ale to już twoja broszka. Odradzałbym takie udziwnienia.

SPRZĘT SPECJALISTYCZNY

Gubernatorzy i tekknicy dostają „niespecjalistyczny” i „normalny” sprzęt oraz broń. Poniżej opisałem różne rzeczy, do których raczej nie będą mieli dostępu (choć w sumie nigdy się o to nie kłóć, jeśli bardzo chcą – szkoda życia).

Użycie specjalistycznego sprzętu przez osobę bez stosownych umiejętności – np. nie-anioł używający apteczki anioła albo nie-psychoł używający sprzętu psychola – możesz śmiało uznać za działanie pod presją.

Apteczka anioła

W apteczce anioła mieści się naprawdę sporo różnego śmiecia: nożyczki, szmaty, taśmy, strzykawki, zaciski, foliowe rękawiczki, okłady, tampony, spirytus, opaska iniekcyjna i spowalniacz ciśnienia krwi, pojemniki ze sztuczną krwią, tubka taśmy tkankowej, stabilizatory kości i nakłuwacze, narkoinfuzory, chemoinfuzory, narkotyki (tabletki uspokajające) w sporych ilościach oraz defibrylator z zestawem samoprzylepnych elektrod, jeśli będzie naprawdę źle. Kiedy używasz apteczki, zmniejsz jej zasobność: możesz wydać 0–3 zasobów apteczki na jedno użycie. Możesz uzupełnić zasoby apteczki, płacąc 1-barter za 2-zasoby, jeśli okoliczności pozwolą ci nabyć materiały medyczne.

Pełnowymiarowa apteczka wypełni całą przestrzeń bagażnika samochodu, ma 6-zasobów pojemności. Okrojona apteczka ma pojemność 4-zasobów i zmieści się w dużym plecaku. Zestaw do pierwszej pomocy liczy się jako apteczka anioła, jeśli jest dostatecznie dobrej jakości, ale mieści w sobie 2-zasoby albo nawet 0-zasobów. Niezależnie od typu, apteczka zwykle powinna pojawić się w grze z pełnym zapasem zasobów.

*Aby użyć apteczki anioła do **ustabilizowania i wyleczenia kogoś na 9:00 i dalej**, rzuć+wydane zasoby apteczki.*

W przypadku sukcesu pacjent został ustabilizowany i leczy się do 6:00, ale MC wybiera jedną (na 10+) lub dwie (na 7–9) opcje z listy:

- *pacjent musi zostać unieruchomiony, zanim będzie można go przenieść;*
- *mimo narkozy pacjent rzuca się i opiera, działasz pod presją;*

- przez następne 24 godziny pacjent będzie tracił co chwilę przytomność;
- stabilizacja zużyła więcej zasobów niż planowane, wydaj 1-zasób apteczki dodatkowo;
- pacjent będzie przykuty do łóżka co najmniej tydzień;
- pacjent wymaga ciągłego monitorowania i opieki przez następne 36 godzin.

Aby przyspieszyć zdrowienie kogoś na 3:00 lub 6:00: nie rzucaj kośćmi. Pacjent wybiera: spędzi 4 dni (w przypadku ran na 3:00) lub 1 tydzień (w przypadku ran na 6:00), naszprycowany uspokajaczami, nieruchomy (ale za to bardzo radosny) albo cierpi jak wszyscy inni.

Aby przywrócić kogoś do życia (na 12:00, nie dalej), rzuć +wydane zasoby apteczki. Na 10+ pacjent wraca na 10:00. Na 7–9 pacjent wraca na 11:00. W przypadku porażki zrobiłeś co było w twojej mocy, ale pacjent nadal jest martwy.

Więcej w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 172.

Sprzęt psychola

- strzykawka z implantem (dotyk, hi-tech)
Gdy użyjesz na kimś strzykawki, to każdy ruch psychola, który pozwala ci zadać obrażenia, zada dodatkowo +1ranę.
- transmiter fal mózgowych (obszarowy, bliski, hi-tech)
Na potrzeby ruchów psychola: jeśli ktokolwiek jest w stanie dostrzec twój transmiter fal mózgowych, będzie też w stanie dostrzec ciebie.
- meta-narkotyki (dotyk, hi-tech)
Dotknięcie kogoś daje ci dodatkowe +1zatrzymanie, jeśli następnie użyjesz na tej osobie jednego z ruchów psychola.
- rękawica psychogwałtu (ramię, hi-tech)
Na potrzeby ruchów psychola: zwykły dotyk liczy się jako czas i fizyczna bliskość.
- projektor fal bólu (1-rana, ppanic, obszarowy, głośny, przeładowanie, hi-tech)
Działa jak granat wielokrotnego użytku. Fala uderza we wszystkich oprócz ciebie.
- psychiczne stopery (zakładane, hi-tech)
Chronią noszącego je przed działaniem ruchów i sprzętu psychola.

Sprzęt luksusowy

- zabytkowe monety (zakładane, wartościowe)
Dzięki wywierconym otworom mogą być używane jako biżuteria.
- okulary (zakładane, wartościowe)
Możesz ich użyć, by uzyskać +1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie, ale jeśli się na to zdecydujesz, bez nich dostaniesz -1spryt, kiedy twój wzrok ma znaczenie.
- długi piękny płaszcz (zakładany, wartościowy)
- niesamowite tatuaże (implant)
- kosmetyki do włosów i skóry (nakładane, wartościowe)
Mydélka, pudry i cienie, farby do włosów, kremy, odżywki do skóry i włosów. Po użyciu dostajesz +1 do następnego rzutu na urok.
- zwierzę (wartościowe, żywe)
Ty wybierasz i opisujesz.

POJAZDY

Tylko jeden ruch używa cech pojazdu:

Mistrz kierownicy: *gdy siedzisz za kółkiem i...*

...robisz coś pod presją, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz przejąć coś siłą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...grozisz komuś przemocą, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować, dodaj wygląd twojego auta do swojego rzutu.

...komuś pomagasz lub przeszkadzasz, dodaj moc twojego auta do swojego rzutu.

...ktoś ci przeszkadza, dodaj słabość twojego auta do jego rzutu

Auta

Wybierz jeden z czterech profili:

- Moc+2 Wygląd+1 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+2 0-Pancerza Słabość+1
- Moc+1 Wygląd+2 1-Pancerza Słabość+1
- Moc+2 Wygląd+1 2-Pancerza Słabość+2

Wybierz typ auta:

Coupe, kompakt, sedan, jeep, pickup, van, ciężarówka, bus, limuzyna, ambulans, auto z napędem na cztery koła, ciągnik, maszyna budowlana / samochód budowlany.

Wybierz jego zaletę lub zalety:

Szybki, wytrzymały, agresywny, podkręcony, wielki, terenowy, zwrotny, kompatybilny, pojemny, niezawodny, łatwy w naprawie.

Ustal jego wygląd:

Opływowy kształt, vintage, w idealnym stanie, potężny, luksusowy, szpanerski, muskularny, dziwaczny, ładny, ręczne wykończenie, kolce i ochronne płyty, jaskrawy.

Wybierz jego słabość lub słabości:

Wolny, delikatna budowa, zaniedbany, kapryśny, ciasny, dużo pali, zawodny, głośny, skoki prędkości.

Motocykle

Dostajesz ten profil:

- Moc+1 Wygląd+1 1-Pancerza Słabość+1

Zalety (wybierz 1 lub 2):

Szybki, wytrzymały, agresywny, mocno podkręcony, wielki, zwrotny.

Wygląd (wybierz 1 lub 2):

Opływowy kształt, vintage, mocno odchudzony, rycząca bestia, masywny, muskularny, szpanerski, luksusowy.

Słabości (wybierz 1):

Wolny, zaniedbany, cholernie dużo pali, drobny, niestabilny, kapryśny, zawodny.

Profilu motocykla będziesz potrzebować tylko wtedy, gdy gracz wybierze ruch mistrz kierownicy.

Opisy pojazdów to tylko wskazówki, których możesz użyć podczas gry. Sam musisz nadać im odpowiednią wagę poprzez swoje ruchy i odwracanie uwagi.

Inne pojazdy

Teknik z odpowiednim warsztatem jest w stanie stworzyć bardziej imponujące pojazdy niż zwykłe auta czy motocykle. Te mechaniczne monstra mogą mieć cechy sięgające +3 i cholera wie jaki dodatkowy sprzęt. Kierowca lub chopper plus technik z garażem – to jest dopiero dobra zabawa.

Przykłady

Po kilku sesjach Bran wybiera sobie ruch „kolekcjoner” z karty postaci kierowcy i pyta: „Ej, a mogę mieć samochód i motocykl zamiast dwóch samochodów?”. Pewnie, że może.

Więc buduje sobie motocykl. Jest szybki i wytrzymały, vintage oraz zawodny: moc+1, wygląd+1, 1-pancerza, słabość+1.

I składa też auto. Nadwozie pickupa, terenowy, niezawodny i potężny, ale ciasny i głośny: moc+2, wygląd+1, 2-pancerza, słabość+2.

WARSZTAT

Wybierz, które z poniższych elementów znajdują się w twoim warsztacie. Wybierz 3 z nich: garaż, ciemnia, kontrolowana przestrzeń hodowlana, wykwalifikowani pracownicy (np. Carna, Thuy, Pamming), góra złomu do wykorzystania, ciężarówka lub samochód towarowy, dziwaczna elektronika, narzędzia do obróbki materiałów, transmisery i receptory, teren doświadczalny, relikw złotej ery, miny i pułapki.

Warsztat może też zawierać: a) aparaturę do podtrzymywania życia, która pozwala postaci majstrować przy ludziach, tak jakby byli sprzętem, i b) komponent lub określony układ komponentów, które działają jak potężna psychiczna antena, co daje postaci dostęp do dodatkowego ruchu **przepowiednia** (patrz strona 209).

Carna, Thuy i Pamming to tylko przykładowe imiona pomocników. Jeśli masz już odpowiednie postacie niezależne, użyj ich.

Korzystanie z warsztatu

Gdy poświęcasz się pracy w warsztacie z zamiarem stworzenia czegoś nowego albo zrozumienia, jak działa jakiś szajs, określ, co to ma być, i powiedz o tym MC. MC powie coś w stylu: „spoko, to żaden problem, ale...” i doda od 1 do 4 opcji:

- *zajmie to godziny/dni/tygodnie/miesiące pracy;*
- *musisz najpierw zdobyć/zbudować/naprawić/zrozumieć ___;*
- *będziesz musiał skorzystać z pomocy ___;*
- *będzie cię to kosztowało fortunę;*
- *uda ci się stworzyć co najwyżej gówniany prototyp, słaby i zawodny;*
- *zrobienie tego będzie wiązało się z narażeniem ciebie i twoich pracowników na poważne niebezpieczeństwo;*

- *najpierw musisz ulepszyć warsztat, dodając do niego _ _ _;*
- *musisz wykonać kilka/dziesiąt/set prób, nim osiągniesz zadowalający efekt;*
- *musisz rozebrać na części _ _ _ , by to zrobić.*

MC może łączyć wybrane opcje spójnikiem „oraz”, bądź, jeśli ma dobry dzień, dorzucić litościwe „albo”.

Gdy wykonasz wszystkie niezbędne czynności, możesz ukończyć swój projekt. MC nada mu cechy, etykiety oraz wszystko to, co będzie konieczne.

W przypadku prostych projektów możesz po prostu wybrać 1 opcję, ale zastanów się nad wybraniem 2 i połączeniem ich spójnikiem „albo”. „Spoko, żaden problem, ale będziesz potrzebował pomocy Marie albo narazisz się na poważne niebezpieczeństwo podczas swoich eksperymentów”.

Połączenie 4 warunków przez „oraz” sprawi, że projekt będzie bardzo, bardzo trudny. Tak trudny, że prawdopodobnie lepiej będzie zamiast tego odmówić. Najtrudniejsze projekty z realną szansą na ukończenie wystarczy obwarować 4 warunkami z „albo” jako jednym z nich: „Spoko, żaden problem, ale najpierw musisz wykombinować, jak działa izolator impulsów mózgowych oraz będziesz nad tym pracował miesiącami i albo będziesz potrzebować pomocy Marie, albo musisz otworzyć mózg Ba. Ja w to wchodzę, a ty?”.

Opcja „najpierw musisz ulepszyć warsztat, dodając do niego _ _ _” istnieje na wypadek takich sytuacji, kiedy warsztat postaci zawiera górę złomu, narzędzia do obróbki materiałów i teren doświadczalny, a postać chce wysondować mózg Ba czy coś w tym stylu. „Spoko, żaden problem, ale najpierw musisz ulepszyć warsztat, dodając do niego mózgosondownik”. Na szczęście dla postaci ulepszanie warsztatu również jest projektem, który można zrealizować w warsztacie: „Spoko, możesz dodać mózgosondownik do swojego warsztatu, żaden problem, ale będziesz potrzebować pomocy Marie oraz musisz skompletować potrzebnych komponentów, ale będzie cię to zajebiście dużo kosztować”.

Podając warunki ukończenia projektu, pamiętaj o swoim celu w grze. Twoim zadaniem jest sprawienie, żeby Świat Apokalipsy wydawał się prawdziwy i żeby życie postaci nie było nudne. Nie jest twoim zadaniem odmawianie im dostępu do tego, czego chcą lub mogłyby użyć.

Kiedy przyjdzie pora na rozpisanie zasad dla nowych wynalazków tekknika:

- Jeśli to broń lub sprzęt, użyj etykiet dla broni i sprzętu, możesz też stworzyć nowy ruch.
- Jeśli to pojazd, nadaj mu profil. Możesz mu dać wartości nawet do +3, jeśli chodzi o moc, wygląd i słabość, do 4-pancerza czy inne tego typu poronione wartości – nie licząc tego, co jest na nim zamontowane. Wybierając typ, zalety, wygląd i słabości, nie ograniczaj się do standardowych list z kart choppera i kierowcy. Możesz je poszerzać wedle uznania.
- Jeśli to coś innego, prawie na pewno będzie konieczne stworzenie nowego ruchu albo dwóch, żeby oddać działanie wynalazku. Więcej o tworzeniu nowych ruchów znajdziesz w wyższej szkole jazdy, s. 265.

GANGI

Etykiety opisowe gangów:

Wielkości (mechanika): kiedy gangi o różnej wielkości walczą ze sobą, mniejszy gang zadaje mniejsze niż zwykle obrażenia większemu gangowi, a większy gang zadaje większe niż zwykle obrażenia gangowi mniejszemu. Każdy poziom różnicy warty jest +1ranę lub -1ranę. Wielkości, od najmniejszej to: jedna lub dwie osoby, mały gang, średni gang, duży gang (por.). Więcej w rozdziale o ranach i leczeniu, s. 168.

n-pancerza (1-pancerza, 2-pancerza itd.) (mechanika): gdy gang otrzymuje rany, są one zmniejszane o n -pancerza.

n-rany (1-rana, 2-rany itd.) (mechanika): gdy gang zadaje obrażenia, zadaje n -ran.

+nran (+1rana, +2rany itd.) (mechanika): dodaje n do zadawanych przez gang ran.

Bestialski (wskazówka): gang walczy brutalnie, bezwzględnie, bez litości, dyscypliny i honoru. Płądrują, bezczeszczą (i jedzą?) zwłoki zabitych. Chętnie demonstrują trofea po tych, których zabili.

Bogaty (wskazówka): gang zawsze ma trochę zasobów na pokrycie swoich wydatków.

Duży (mechanika, wielkość): gang zadaje +3rany przeciw osobie lub dwóm, +2rany małemu gangowi, +1ranę średniemu gangowi i normalne rany dużemu gangowi.

Mały (mechanika, wielkość): gang zadaje +1ranę przeciw osobie lub dwóm, normalne rany małemu gangowi, -1ranę średniemu gangowi i -2rany dużemu gangowi.

Mobilny (ograniczenie): gang nie jest przywiązany do stałej bazy. Ważne: gangi bez tej etykiety są przywiązane do stałej bazy, to właśnie jest ograniczeniem.

Niedzyscyplinowany (wskazówka): gang podzielony jest na frakcje, które nie lubią się i zwalczają. Ambicja niektórych członków gangu wykracza poza ich lojalność. Rozpisz frakcje i tych ambitnych sukinsynów jako zagrożenia, w grze działają zgodnie ze swoim impulsem. Więcej w rozdziale o frontach, s. 138.

Średni (mechanika, wielkość): gang zadaje +2rany przeciw osobie lub dwóm, +1ranę małemu gangowi, normalne rany średniemu gangowi i -1ranę dużemu gangowi.

Słaby punkt [określ] (wskazówka, ograniczenie): to sposób, w jaki reaguje gang, kiedy sprawy przybierają zły obrót. Przywódca może spróbować narzucić mu swoją wolę, żeby temu przeciwdziałać, lub zmusić gang, żeby się nie poddawał.

- **Awary:** jeśli gang nie ma czasu i zasobów, motocykle zaczynają się psuć, a grupa traci możliwość prowadzenia skutecznej walki, gdy jest w ruchu.
- **Choroby:** jeśli przywódca nie dba o swoich ludzi, zaczynają biedactwa chorować. (W Świecie Apokalipsy choroby są z reguły dużo gorsze niż katar, więc lepiej odpuszczę sobie dowcipy).
- **Dezercja:** jeśli gang przegra walkę lub przywódca zbyt mocno naciska, członkowie gangu zaczynają powoli opuszczać grupę, pojedynczo lub dwójkami.
- **Odwet:** gdy przywódca gangu traci czujność, wrogowie i osoby pokrzywdzone przez gang mordują jego członków, za każdym razem zabijając jedną lub dwie osoby.
- **Uziemienie:** podczas złej pogody lub w nieodpowiednim terenie gang nie jest w stanie się przemieszczać na swoich motocyklach.
- **Zobowiązanie:** ktoś trzyma przywódcę w garści i może zażądać usług gangu. Użyj w najgorszym możliwym momencie.

Gang choppera

Przywódca watahy: *gdy chcesz narzucić wolę swojemu gangowi, rzuć+hart. Na 10+ wszystkie 3. Na 7-9 wybierz 1:*

- *robią to, co im każesz;*
- *dają sobie spokój z robieniem zadamy;*
- *nie musisz karać nikogo z nich dla przykładu.*

W przypadku porażki ktoś z gangu podejmuje zdecydowane działanie, by zastąpić cię w roli przywódcy.

Domyślnie twój gang składa się z około 15 agresywnych sukinsynów wyposażonych w prowizoryczne pancerze, byle jaką broń

250 - APOCALYPSE WORLD

i absolutny brak dyscypliny (2-rany, gang, mały, bestialski, 1-pancerza). Wybierz 2:

- Twój gang składa się z około 30 agresywnych sukinsynów. Zmień mały na średni.
- Twój gang jest dobrze uzbrojony. +1rana.
- Twój gang jest dobrze opancerzony. +1pancerza.
- Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń bestialski.
- Twój gang jest koczowniczy: nie potrzebuje stałej bazy, by naprawiać i utrzymywać swoje motocykle w dobrym stanie. Dostaje +mobilny.
- Twój gang jest samowystarczalny, potrafi utrzymać się z najazdów i zbieractwa. Dostaje +bogaty.

Następnie wybierz 1:

- Motocykle twojego gangu są w złym stanie, trzeba o nie ciągle dbać. Słaby punkt: awarie.
- Motocykle twojego gangu są kapryśne i trudne w utrzymaniu. Słaby punkt: uziemienie.
- Twój gang ma luźną strukturę, ludzie przychodzą i odchodzą, kiedy chcą. Słaby punkt: dezercja.
- Twój gang ma poważny dług u kogoś potężnego. Słaby punkt: zobowiązanie.
- Twój gang jest brudny i chorowity. Słaby punkt: choroby.

Oto gang choppera o imieniu Fetor: składa się z około trzydziestu bardzo zdyscyplinowanych sukinsynów, ma również luźną strukturę. 2-rany, gang, średni, 1-pancerza, słaby punkt: dezercja.

Gang gubernatora

Przywództwo: *gdy twój gang walczy dla ciebie, rzuć+hart.*

Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7–9 zatrzymaj 1. Podczas walki

możesz wydać 1 za 1, żeby twój gang:

- *przeprowadził silne natarcie;*
- *przetrzywał silne natarcie wroga;*
- *wykonał zorganizowany odwrót;*
- *okazał litość pokonanym wrogom;*
- *walczył do upadłego.*

W przypadku porażki twój gang odwraca się od ciebie lub stara się wydać cię wrogowi.

Gang gubernatora jest częścią jego posiadłości. Szczegóły dotyczące tworzenia posiadłości znajdziesz niżej.

Nowy gang

Niektóre postacie mogą dostać gang oraz ruchy przywódca watahy lub przywództwo, wybierając odpowiednie rozwinięcia. Kiedy do tego dojdzie, użyj poniższych zasad.

Domyślnie twój gang składa się z około 15 agresywnych sukinsynów, wyposażonych w prowizoryczne pancerze i byle jaką broń (2-rany, gang, mały, 1-pancerza). Wybierz 2:

- Twój gang składa się z około 30 agresywnych sukinsynów. Zmień mały na średni.
- Twój gang jest dobrze uzbrojony. +1rana.
- Twój gang jest dobrze opancerzony. +1pancerza.
- Twój gang jest samowystarczalny, potrafi utrzymać się z najazdów i zbieractwa. Dostaje +bogaty.

Następnie wybierz 1:

- Twoja zbrojownia jest do dupy. Twój gang zadaje -1ranę.
- Twój gang gardzi pancerzami (dlaczego? pojechało ich?). Twój gang dostaje -1pancerza.
- Twój gang to stado pierdolonych hien. Potrzeba: +bestialstwo.
- Twój gang ma luźną strukturę, ludzie przychodzą i odchodzą, kiedy chcą. Słaby punkt: dezercja.
- Twój gang ma poważny dług u kogoś ważnego. Słaby punkt: zobowiązanie.
- Twój gang jest brudny i chorowity. Słaby punkt: choroby.
- Twój gang nie dba o bezpieczeństwo, jego członkowie lubią pić i przechwalać się. Słaby punkt: odwet.

Oto nowy gang, który należy do Keeler. Liczy około 30 sukinsynów i jest samowystarczalny, ale nie dba o bezpieczeństwo, jego członkowie uwielbiają pić i przechwalać się: 2-rany, gang, średni, 1-pancerza, bogaty, słaby punkt: odwet.

Gangi i fronty

Wobec najistotniejszych postaci z gangu postaci graczy zastosuj normalne zasady dotyczące postaci niezależnych i frontów:

Za każdym razem, gdy postać niezależna podejmie jakieś znaczące działania, zapisz ją jako zagrożenie. Masz trzy możliwości.

Możliwość 1: Reprezentuje zupełnie nową niebezpieczną sytuację, wyrażaną przez podstawowy niedobór, wraz z przypisanymi jej pojedynczymi zagrożeniami. W takim przypadku stwórz nowy front, a tę postać niezależną zapisz jako jedno z zagrożeń.

Możliwość 2: Postać idealnie pasuje do istniejącego frontu. W takim przypadku zapisz ją jako nowe zagrożenie na tym froncie.

Możliwość 3: Postać nie pasuje do żadnego z powyższych, zapisz ją jako zagrożenie na froncie wewnętrznym – front wewnętrzny jest miejscem, gdzie znajdują się zagrożenia niepasujące do żadnego innego frontu.

To cytat ze strony 146.

Przez większość czasu ludzie z gangów postaci graczy będą najlepiej pasować do frontu wewnętrznego, będą dodawać koloru lub będą jakimś rodzajem brutali. Właściwie to fajnie jest pytać gracza: „Hej, Keeler, ten twój gang to raczej zbiry, sfera czy banda sybarytów?”. (Graczka odgrywająca Keeler: „Co? Czy to są moje jedyne opcje? A może: dobrzy, praworządni harcerze o gołębich sercach?”. „Aha, czyli coś jak kult? Super!”).

GANG JAKO BRÓŃ

Kiedy postać wykonuje agresywne ruchy – na przykład grozi przemocą lub przejmuje coś siłą – wówczas broń, której używa, określa, ile ran zada, a jej pancierz określa, ile ran otrzyma. Z gangami jest tak samo.

Przykładowo: jeśli postać przejmuje coś siłą, używając gangu zamiast broni i pancierza, to jej gang zadaje i otrzymuje obrażenia w zależności od parametrów swoich i przeciwnika.

Na przykład:

Kilka sesji temu Keeler zdobyła gang (2-rany, gang, średni, 1-pancerza, bogaty, słaby punkt: odwet) i przywódcę watahy. Używa swojego gangu, żeby zagrozić przemocą III: „Mam dość III i jej pieprzenia. Biorę Plovera, Whackoff, Głowę Kościoła i Piąchę i wchodzimy razem z drzwiami, stajemy dookoła jej łóżka, wszyscy z łomami i 5-funtowymi młotami”.

Keeler rzuca+hart i ma sukces na 10.

Jeśli III wymusi atak i przyjmie cios, otrzyma następujące obrażenia:

- 2-rany z opisu gangu, za łomy i młoty;
- +1ranę za różnicę wielkości gangów (ponieważ Keeler nie wykorzystuje całego gangu, ten liczy się jako mały, a nie średni);
- -0pancerza, bo III nie sypia w pancierzu.

W sumie: 3-rany.

Jeśli dojdzie do walki, III zada następujące obrażenia:

- 2-rany za pistolet, który trzyma pod poduszką;
- -1ranę za różnicę w wielkości gangu;
- -1ranę za 1-pancerza gangu.

W sumie: 0-ran.

Niedobrze dla III.

W przeciwieństwie do obrzyna czy łomu gang nie jest rzeczą. Składa się z ludzi. Pamiętaj o przykazaniach: nadawaj imiona, zrób z nich prawdziwych ludzi.

Na przykład:

Keeler chce wykurzyć ludzi Hisona z bunkra, który zbudowali na wysypisku śmieci: „Plover, weź Głowę Kościoła, Piączę i 10 innych i wykopcie stamtąd tych dupków”.

Plover na to: „Co kurwa? 13 naszych na ponad 30 osób, do tego schowanych w jebanym bunkrze? Pojebało cię?”.

„Plover? Natychmiast”.

Keeler rzuca+hart, żeby narzucić swoją wolę. Znowu ma sukces na 10+, więc gang robi to, co rozkazała, a ona nie musi karać Plovera dla przykładu.

„Jezu, szefowo. Żegnaj. Powiedz Wysepce... ech, powiedz, że ją pozdrawiam”.

Teraz Keeler rzuca+hart, żeby przejąć bunkier siłą. Mimo że jej tam nie ma to ona wykonuje ruch, przy pomocy swojego gangu. Ma sukces na 7-9. „Szlag” – mówi.

Odgrywam rozmowę przez krótkofalówkę. „Szefowo, jesteście w środku... jest chujowo. Odbiór”.

Graczka i ja wykonujemy kilka szybkich obliczeń. Oto ile zadaje obrażeń:

- 2-rany z opisu gangu za broń;
- -1ranę za różnicę wielkości pomiędzy gangami (ponownie używa tylko części swojego gangu, więc ten liczy się jako mały);
- -1ranę za 1-pancerza bunkra gangu Hisona.

W sumie: 0-ran. Jeśli graczyka wybierze zadanie ogromnych obrażeń, wtedy zada 1-ranę.

A tyle obrażeń dostanie:

- 3-rany z opisu gangu Hisona;
- +1rana za różnicę wielkości pomiędzy gangami;
- -1rana za 1-pancerza swojego gangu.

Daje to w sumie 3-rany, a to oznacza, że jest bardzo źle.

Jeśli wybierze odniesienie niewielkich obrażeń, gang dostanie 2-rany, nadal niedobrze.

Keeler wciąż musi wybrać coś z listy. Nie zazdrozczę jej. Ale co tam, to było bardzo głupie posunięcie.

„Szefowa? Proszę o pozwolenie spierdalania stąd! Proszę?”

Podsumowując: gang działa w zasadzie tak jak broń i pancierz, ale składa się z postaci niezależnych i to one otrzymują rany.

Więcej o tym, co się dzieje z gangiem, gdy otrzyma rany, w rozdziale o ranach i leczeniu s. 168.

NADWYŻKA I POTRZEBY

Oto zasady dotyczące posiadłości oraz wyznawców będących w potrzebie lub mających nadwyżkę.

Twoim zadaniem jako MC jest jak zwykle wprowadzenie w życie poniższych przykazań. Zwracaj się bezpośrednio do postaci, nie do graczy; odwracaj uwagę; nadawaj imiona wszystkim postaciom niezależnym żyjącym w posiadłości oraz będącym wyznawcami i używaj tych imion. Nie należy informować w ten sposób: „Społeczność twoich wyznawców zaczyna się rozpadać”. Zamiast tego powiedz: „W nocy Marser odciął Jackabace maczetą dłoń, ponieważ chce mieć jego trzyletniego synka tylko dla siebie. Jackabacka jest teraz w twoim namiocie, cały zakrwawiony, płacze jak małe dziecko”.

Wzrost i dezercje *powinny* zawsze zmieniać wielkość populacji, ale zmienić *może* ją cokolwiek. W dowolnej chwili możesz odjąć lub dodać do 10% populacji, możesz robić to często, nie tylko z powodu nadwyżki lub potrzeby. Możesz również dodać lub odjąć ponad 10% populacji, jeśli uznasz to za stosowne, ale taka zmiana powinna zdarzać się raczej okazjonalnie.

Nadwyżki

Barter: (1-barter, -1barter, +1barter itd.): kiedy twoja posiadłość lub wyznawcy mają tę nadwyżkę, dostajesz określoną ilość barteru do wydania. To twój udział w zyskach z ich nadwyżki.

Doradztwo: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, otrzymujesz dostęp do dodatkowego ruchu **doradztwo**. Szczegóły na s. 209.

Impreza: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, imprezują. Mogą to być prywatne lub publiczne imprezy.

Otępienie: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, ćpają, wprowadzając się w stan otępienia.

Przemoc: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, „świętują”, rzucając się w szal zniszczenia i przemocy.

Przepowiednia: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, otrzymujesz dostęp do dodatkowego ruchu **przepowiednia**. Szczegóły na s. 209.

Wzrost: kiedy twoi ludzie mają nadwyżkę, ich liczba rośnie. Generalnie każdy okres nadwyżki powinien spowodować niewielki, ale dostrzegalny wzrost populacji, o około 10–15%.

Potrzeba

Bestialstwo: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, ich społeczność się rozpada. Normy społeczne i podstawowe relacje pomiędzy ludźmi załamują się.

Bezczynność: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, brakuje im użytecznego zajęcia. Spędzają czas, zajmując się tym co wyda im się interesujące: zachowują się zgodnie ze swoimi impulsami. Więcej w rozdziale o frontach, s. 138.

Choroby: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, zdrowie całej społeczności załamuje się gwałtownie.

Desperacja: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, zrobią wszystko, żeby zabezpieczyć swoją przyszłość, w tym odwrócą się od bliskich i będą gotowi działać przeciwko nim.

Dezercja: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, opuszczają cię. Uznaj, że za każdy okres potrzeby populacja zmniejsza się o 10–15%.

Głód: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, nie mają wystarczająco żywności. Zdobywanie pożywienia staje się ich głównym zmartwieniem.

Kłęska głodu: to super-głód, ogromny niedobór żywności i wody. Żaden z twoich ludzi nie jest w stanie zaspokoić nawet najbardziej podstawowych potrzeb.

Niepokój: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, zaczynają panikować. Popadają w paranoję, gromadzą zapasy na przyszłość i żyją w strachu o przetrwanie.

Odwet: osoby skrzywdzone przez ciebie i twoi wrogowie znaleźli twój słaby punkt i uderzają w niego tak mocno, jak to tylko możliwe.

Osąd: kiedy twoi ludzie są w potrzebie, obwiniają cię o to – i nie pierdolą się z tym.

Zobowiązanie: twoje zobowiązania wobec kogoś spoza grupy stały się bardzo pilne i trudniejsze do zrealizowania niż zwykle.

WYZNAWCY I POSIADŁOŚCI

Wyznawcy guru

Koło fortuny: fortuna, nadwyżka i potrzeba zależą od twoich wyznawców. Na początku sesji rzuć+fortuna. Na 10+ twoi wyznawcy mają nadwyżkę. Na 7–9 również mają nadwyżkę, ale musisz wybrać 1 potrzebę. W przypadku porażki twoi wyznawcy są w potrzebie. Jeśli ich nadwyżka zawiera wartości takie jak 1-barter lub 2-barter, będzie to twój udział w zyskach.

Domyślnie masz około 20 wyznawców, lojalnych, ale nie fanatycznych. Mają oni swoje własne życie i swoje własne problemy. (fortuna+1, nadwyżka: 1-barter, potrzeba: dezercja).

Ustal, kim są: twój kult, twoja rodzina, twoi uczniowie, twój krąg, twój personel, twoja świta.

Wybierz 2:

- Twoi wyznawcy są ci bardzo oddani. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: głód zamiast potrzeby: dezercja.
- Twoi wyznawcy prowadzą lukratywne interesy. +1fortuna.
- Zgromadzenie twoich wyznawców stanowi niezwykle silną psychiczną antenę. Nadwyżka: +przepowiednia.
- Twoi wyznawcy często świętują. Nadwyżka: +impreza.
- Twoi wyznawcy są wnikliwi i lubią dyskutować. Nadwyżka: +doradztwo.
- Twoi wyznawcy są sumienni i pracowici. Nadwyżka: +1barter.
- Twoi wyznawcy chętnie i entuzjastycznie rekrutują nowych członków. Nadwyżka: +wzrost.

Wybierz 2:

- Posiadasz niewielu wyznawców, 10 lub mniej. Nadwyżka: -1 barter.
- Twoi wyznawcy nie należą do ciebie, raczej ty należysz do nich. Potrzeba: osąd zamiast potrzeby: dezercja.

- Twoi wyznawcy całkowicie na tobie polegają. Potrzeba: +desperacja.
- Twoi wyznawcy są uzależnieni od narkotyków. Nadwyżka: +otępienie.
- Twoi wyznawcy pogardzają modą, luksusem i normami społecznymi. Potrzeba: +choroby.
- Twoi wyznawcy pogardzają prawem, pokojem, zdrowym rozsądkiem i całym społeczeństwem. Nadwyżka: +przemoc.
- Twoi wyznawcy są zdeprawowani i zepsuci. Potrzeba: +bestialstwo.

Oto wyznawcy guru o imieniu Pył, pustynnego proroka słońca i wiatru. Są jego kultem. Są mu bardzo oddani i stanowią niezwykle silną psychiczną antenę, ale jest ich niewielu i pogardzają modą, luksusem i normami społecznymi: fortuna+1, nadwyżka: 1-barter, przepowiednia, potrzeba: choroby, głód.

*Na początku sesji, kiedy Pył rzuca na **koło fortuny**, może uzyskać następujące wyniki:*

Na 10+ Pył dostaje 1-barter i przepowiednię.

Na 7-9 Pył dostaje 1-barter i przepowiednię, ale musi wybrać głód lub choroby.

W przypadku porażki Pył nie dostaje barteru ani przepowiedni, a jego wyznawcy są chorzy i głodni.

Posiadłość gubernatora

Boğactwo: jeśli twoja posiadłość jest bezpieczna, a rządy nie są zagrożone, na początku sesji rzuć+hart. Na 10+ uzyskujesz nadwyżkę, dostępną od ręki, na czas tej sesji. Na 7-9 uzyskujesz nadwyżkę, ale wybierz 1 potrzebę. W przypadku porażki lub jeśli twoja posiadłość jest w niebezpieczeństwie albo twoje rządy są zagrożone, posiadłość jest w potrzebie. Dokładne wartości nadwyżki i potrzeb zależą od twojej posiadłości. Szczegóły poniżej.

Domyślnie twoja posiadłość to:

- 75-150 dusz;
- fuchy: polowanie, uprawy, szabrownictwo (nadwyżka: 1-barter, potrzeba: +głód);
- prowizoryczne zabudowania z betonu, blachy i drutu zbrojonego;
- zbrojownia wyposażona w prowizoryczną i znaleźną broń;
- gang około 40 agresywnych ludzi (3-rany, gang, średni, niezdiscyplinowany, 1-pancerza).

Wybierz 4:

- Twoja społeczność jest duża, około 200–300 dusz. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +choroby.
- Twoja społeczność jest mała, 50–60 dusz. Potrzeba: niepokój zamiast potrzeby: głód.
- Fuchy: dodaj dochodowe najazdy. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +odwet.
- Fuchy: dodaj pobieranie haraczu za ochronę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +zobowiązanie.
- Fuchy: dodaj fabrykę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczywność.
- Fuchy: dodaj tętniące życiem powszechnie znane targowisko. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczywność.
- Twój gang jest duży zamiast średni, liczy około 60 agresywnych ludzi.
- Twój gang jest bardzo zdyscyplinowany. Usuń niezdyplinywany.
- Twoja zbrojownia jest zasobna i zawiera wysokiej klasy broń. Twój gang zadaje +1ranę.
- Twoje zabudowania są potężne i wysokie, wzniesione z kamienia i żelaza. Twój gang otrzymuje +2pancerza, kiedy broni się w obrębie posiadłości.

Następnie wybierz 2:

- Twoja społeczność jest brudna i chorowita. Potrzeba: +choroby.
- Twoja społeczność jest leniwa i odurzona narkotykami. Potrzeba: +klęska głodu.
- Twoja społeczność jest zdeprawowana i zepsuta. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +bestialstwo.
- Twoja posiadłość płaci haracz za ochronę. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +odwet.
- Twój gang jest mały zamiast średni, tylko 10–20 agresywnych ludzi.
- Twój gang to stado pierdolonych hien. Potrzeba: +bestialstwo.
- Twoja zbrojownia jest do dupy. Twój gang zadaje -1ranę.
- Twoja posiadłość to parę namiotów, budek i drewniane ściany.
- Twój gang nie otrzymuje żadnych premii do panczerza, gdy broni posiadłości.

Oto posiadłość i gang gubernatora o imieniu Wuj. Posiadłość jest duża, przeprowadza dochodowe najazdy, ma tętniący życiem targ, a jej zabudowania są potężne i wysokie. Niestety, populacja jest brudna i chorowita, a gang to stado pierdolonych hien. Posiadłość: nadwyżka: 3-barter, potrzeba: głód, odwet, bezczywność, bestialstwo. Gang:

3-rany, gang, średni, niezdyscyplinowany, 1-pancerza (3-pancerza, kiedy broni posiadłości).

Na początku sesji, kiedy Wuj rzuca na swoje **bogactwo**, może uzyskać następujące wyniki:

Na 10+ Wuj dostaje 3-barter na czas tej sesji.

Na 7–9 Wuj dostaje 3-barter, ale musi wybrać jedną potrzebę: głód, odwet, bezczynność lub bestialstwo.

W przypadku porażki Wuj nie dostaje żadnego barteru, ale za to dostaje głód, odwet, bezczynność i bestialstwo.

Mała posiadłość

Niektóre postacie mogą dostać **bogactwo** oraz posiadłość, wybierając odpowiednie rozwinięcia. Kiedy do tego dojdzie, do stworzenia nowej posiadłości wykorzystaj poniższe zasady zamiast zasad posiadłości gubernatora. Tego typu posiadłości są mniejsze niż posiadłości gubernatorów i nie mają gangu.

Domyślnie twoja posiadłość to:

- 60–80 dusz;
- fuchy: zbieractwo, uprawy, drobny handel (nadwyżka 1-barter, potrzeba: niepokój);
- względnie bezpieczny dom lub niewielkie zabudowania.

Wybierz 2:

- Twoja społeczność jest dość duża, około 100 dusz. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +głód.
- Twoja społeczność jest mała, 20–25 dusz. Usuń potrzebę: niepokój.
- Fucha: dodaj pobieranie haraczu za ochronę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +zobowiązanie.
- Fuchy: dodaj fabrykę. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczylność.
- Fuchy: dodaj techniczną wiedzę lub handel jakimś cennym towarem. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +bezczylność.
- Fuchy: dodaj świetnie prosperujące tajne targowisko. Nadwyżka: +1barter, potrzeba: +zobowiązanie.
- Twoi ludzie chętnie i entuzjastycznie rekrutują nowych członków. Nadwyżka: +wzrost.

Następnie wybierz 1:

- Twoja społeczność jest brudna i chorowita. Potrzeba: +choroby.
- Twoja społeczność jest leniwa i odurzona narkotykami. Potrzeba: +klęska głodu.

- Twoja społeczność jest zdeprawowana i zepsuta. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +bestialstwo.
- Twoja posiadłość płaci haracz za ochronę. Nadwyżka: -1barter, potrzeba: +odwet.
- Twoi ludzie całkowicie na tobie polegają. Potrzeba: +desperacja.

*Po kilku sesjach Marie zdobywa małą posiadłość i **bogactwo**. Społeczność jest bardzo mała, ale jej członkowie chętnie rekrutują nowych, są również zdeprawowani i zepsuci. Nadwyżka: 1-barter, wzrost, potrzeba: bestialstwo.*

*Na początku sesji, kiedy Marie rzuca na swoje **bogactwo**, może uzyskać następujące wyniki:*

Na 10+ Marie otrzymuje 1-barter na czas tej sesji, a populacja jej posiadłości rośnie.

Na 7–9 Marie otrzymuje 1-barter na czas tej sesji, a populacja jej posiadłości rośnie, ale społeczność staje się bestialska.

W przypadku porażki Marie nie dostaje żadnego barteru, populacja jej posiadłości nie rośnie, ale za to staje się bestialska.

Fuchy posiadłości

Fuchy posiadłości mechanicznie są inne niż fuchy operatora, ponieważ wykonywane są przez ludzi zamieszkujących posiadłość, a nie przez postać gracza. Bogactwo (ruch postaci) określa sukces lub porażkę fuch posiadłości.

EKIPA I FUCHY

Ekipa / kontakty

Twoja ekipa lub kontakty mogą składać się wyłącznie z samych postaci graczy lub wyłącznie z postaci niezależnych, lub tych i tych. Jeśli są wśród nich postacie MC, ustalcie wspólnie, kim są: imię (np. Gabble, Jaim, Pe, Upalony) i jednozdaniowy opis. Upewnij się, że są kompetentni i dobrze nadają się do wybranych przez ciebie fuch.

Podobnie jak w przypadku członków gangu, kiedy członek ekipy lub kontakt zyska osobowość, należy zapisać go na karcie frontów jako zagrożenie. Zwykle będzie to front wewnętrzny, ale czasem taka postać będzie doskonale pasowała do zwykłego frontu, wówczas zapisz ją właśnie tam.

Fuchy

Brudna robota: dostajesz 2-operacje. Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami, wybierz fuchy, które zamierzasz zrealizować. Nie możesz wybrać więcej fuch, niż masz operacji. Rzuć+spokój. Na 10+ dostajesz zysk z każdej wybranej fuchy. Na 7-9 dostajesz zysk z minimum 1 fuchy. Jeśli wybierzesz więcej, 1 z nich kończy się katastrofą, a pozostałe przynoszą zysk. W przypadku porażki – same katastrofy. Fuchy, których nie wykonujesz, nie przynoszą zysku i nie powodują katastrofy. Za każdym razem, gdy zyskujesz nową fuchę, dostajesz też +1operację.

Ten ruch wykonuje się wtedy, gdy dochodzi do przerwy w akcji. Dzięki niemu dostaniesz dobry punkt zaczepienia.

Rozgrywanie płatnych fuch

- Zysk: zdecyduj, czy chcesz rozegrać zakończenie udanej fuchy, czy żeby wszystko rozegrało się poza sceną i tylko to podsumować.
- Katastrofa: zdecyduj, czy rozegrać moment, kiedy sprawy przybierają zły obrót, czy podsumować to, jak fucha zakończyła się porażką i rozegrać jej konsekwencje.
- Niewykonane: zignoruj je, niewykonane płatne fuchy nie są istotne.

Rozgrywanie zobowiązań:

- Zysk: zdecyduj, czy rozegrać moment, kiedy postać wykonuje zobowiązanie, czy całkowicie go pominąć.
- Katastrofa: koniecznie rozegraj moment, kiedy sprawy przybierają zły obrót.
- Niewykonane: niewykonane zobowiązanie jest okazją dla MC i należy z niej skorzystać.

Kiedy gracz mówi, nad jakimi fuchami będzie pracować jego postać, upewnij się, że masz wszystkie informacje, których potrzebujesz, żeby powiedzieć, co z tego wyniknie. Jeśli gracz powie przed rzutem: „Zajmuję się pośrednictwem”, zapytaj najpierw, w czym pośredniczy, pomiędzy kim a kim i co będzie z tego mieć? Jeśli gracz nie ma pomysłu, urządźcie sobie małą burzę mózgową.

Traktuj katastrofę fuchy tak samo, jak każdy inny ze swoich ruchów. Zwracaj się do postaci, nie do gracza; wykonaj swój ruch, odwracaj od niego uwagę i nie nazywaj go.

Fuchy opisane są jako (zysk / katastrofa).

Płatne fuchy:

- dostawy (1-barter/napadnięci)
 - dotrzymywanie towarzystwa (1-barter/uwikłani)
 - infiltracja (1-barter/przyłapani)
 - nadzór (1-barter/przechytrzeni)
 - najazd (1-barter/osaczeni)
 - ochrona osobista (1-barter/osaczeni)
 - ochrona terenu (2-barter/infiltracja)
 - pieprzenie (2-barter/uwikłani)
 - pośrednictwo (1-barter/wystawieni)
 - prace techniczne (2-barter/wystawieni)
 - uczciwa praca (1-barter/zubożali)
 - wymuszenie (1-barter/obaleni)
 - zabójstwo na zlecenie (3-barter/osaczeni)
 - zbieractwo (1-barter/zubożali)
- **Infiltracja:** wewnątrz jest ktoś, kto nie powinien tam być. Ekipa może zdawać sobie z tego sprawę albo jeszcze nie.
- **Napadnięci:** ktoś czeka na trasie lub u celu, żeby ukraść dostarczany towar.
- **Przechytrzeni:** na podstawie swoich obserwacji ekipa jest przekonana, że wszystko jest w porządku i pod kontrolą, gdy tak naprawdę jest bardzo, bardzo źle.
- **Przyłapani:** ekipa została wykryta. Drobne oznaki: ktoś zauważył odciski stóp, uchylone drzwi, które powinny być zamknięte. Albo wykrycie na wielką skalę: krzyki i błysk reflektorów.
- **Obaleni:** ktoś, kogo ekipa miała utrzymać w ryzach, postawił się. Ekipa traci kontrolę nad sytuacją, a komuś innemu udaje się ją przejąć.
- **Osaczeni:** to miała być rozstrzygająca akcja, przewidywano niewielki lub żaden opór, zamiast tego ekipa zostaje uwięziona, osaczona lub jest w pułapce.
- **Uwikłani:** to nie miało być nic osobistego, ale niestety, czyjeś emocje wzięły górę. Ekipy, klienta lub kogoś związanego z klientem. (Możesz zapytać operatora: „czy chodzi o *twoje* emocje?”).
- **Wystawieni:** Ekipa zrobiła swoje, ale pojawił się jakiś dupek, który zniweczył ich wysiłki i wystawił ich. Teraz zostali z towarem lub robocizną, ale nie ma nikogo, kto może im zapłacić.
- **Zubożali:** Może i pracowali tak ciężko, jak tylko mogli, ale nie dostają zapłaty, może to przez sytuację na rynku lub cokolwiek innego – w każdym razie nic z tego nie mają.

Zobowiązania:

- **Ochronianie kogoś** (nic im się nie stało / zniknęli). **Niewykonane:** tej osobie staje się coś złego lub jest w nagłym niebezpieczeństwie i musisz się tym zająć podczas gry.
- **Poszukiwanie odpowiedzi** (masz nowe informacje / trafiasz na fałszywy trop). **Niewykonane:** tajemnica pogłębia się lub coś rzuca nowe światło na zebrane przez ciebie wskazówki, jeszcze bardziej wszystko komplikując. Cały czas się myliłeś.
- **Spłata długów** (nadażasz z opłatami / zalegasz z opłatami). **Niewykonane:** twoje długi rosną, podczas gry sępy przychodzą do ciebie, żeby upewnić się, że zapłacisz.
- **Unikanie kogoś** (radzisz sobie wyjątkowo dobrze / dorwano cię, gdy już jesteś w kłopotach). **Niewykonane:** są wszędzie i szukają cię, podczas gry uniknięcie ich będzie wymagało sporo wysiłku.
- **W pogoni za luksusem** (otacza cię piękno / wpadasz w kłopoty). **Niewykonane:** twoje życie nadal jest brzydkie, niewygodne i niezadowolające.
- **Zachowanie twarzy** (dotrzymujesz słowa i zachowujesz twarz / łamiesz zasady). **Niewykonane:** ktoś rozpowiada kłamstwa na twój temat lub poszedłeś na jakiś kompromis – może jeszcze nie złamałeś zasad, ale byłeś blisko, a wieści szybko się rozchodzą. Podczas gry oznacza to, że zaczynasz słyszeć nieprzyjemne rzeczy na swój temat, a ludzie nie reagują na ciebie tak, jakbyś chciał.
- **Zapewnienie szczęścia [wstaw imię]** (dajesz jej szczęście / zawalasz na całego). **Niewykonane:** zawiodłeś tę osobę w jakiś sposób i ona to czuje. (Ta fucha jest konsekwencją specjalnego ruchu operatora).
- **Zemsta** (dokopujesz komuś / zostajesz upokorzony). **Niewykonane:** twoja zemsta nie zostaje wykonana. Twój wróg jest w pobliżu, podczas gry od czasu do czasu widzisz tych, którzy cię skrzywdzili, są niedaleko i wydają się szczęśliwi. Rozkoszują się twoją krzywdą? Kpią z ciebie za twoimi plecami?

Wilson ma następujące fuchy: uczciwa praca (1-barter/zubożali), dostawy (1-barter/napadnięci), pośrednictwo (1-barter/wystawieni) oraz w pogoni za luksusem (otacza cię piękno / wpadasz w kłopoty).

*Na początku pierwszej sesji rzuca na **brudną robotę**. Może wybrać 1 lub 2 fuchy, ponieważ ma 2-operacje. Wybiera 2 fuchy: pośrednictwo i dostawy. Oto możliwe wyniki:*

Na 10+ Wilson pośredniczy w interesach i wykonuje dostawy, dostaje 2-barter.

Na 7-9 Wilson ma katastrofę z jednej i zysk z pozostałych fuch (to znaczy z tej jednej). Wybiera 1-barter za udane pośrednictwo i napad w czasie dostawy. Może też wybrać 1-barter za dostawy i wystawienie do wiatru podczas pośredniczenia w interesach.

W przypadku porażki Wilson zostaje napadnięty i wystawiony podczas pośredniczenia w interesach.

Wilson nie wybrał pracy nad swoim zobowiązaniem, więc niezależnie od wyniku rzutu jego życie pozostanie brzydkie, niewygodne i niezadowolające.



WYŻSZA
SZKOŁA
JAZDY



WYŻSZA SZKOŁA JAZDY

Nowe ruchy zagrożeń są potężne i fajne, a ich potencjał wykracza daleko poza „kiedy wkraczasz na terytorium Dremmera, rzuć +spryt, żeby zauważyć zasadzkę, zanim w nią wpadniesz”.

WPROWADZANIE ZMIAN

Oto nowy ruch zagrożenia. Nowi gracze pytają mnie czasem o niego. Jest ogólny i zmienia niemal wszystkie inne ruchy.

***Jest ciężko.** Za każdym razem, kiedy postać gracza wykonuje ruch, MC ocenia, czy to działanie jest zwyczajne, trudne czy szalenie trudne. Jeśli jest trudny, gracz dostaje -1 do rzutu. Jeśli jest szalenie trudny, gracz dostaje -2 do rzutu.*

Kilka grup testujących *Apocalypse World* chciało wprowadzenia takiego lub podobnego ruchu. Wszyscy zrezygnowali z niego już po pierwszej sesji. Nie dodawał niczego fajnego do gry oprócz niepotrzebnych komplikacji. Jest oczywiście zgodny z zasadami i możecie go użyć, jeśli chcecie, ale nie sądzę, żebyście zostali przy nim na stałe.

Oto podobny nowy ruch zagrożenia, wciąż dość ogólny, ale przy najmniej skupia się na postaciach.

*Za każdym razem, kiedy postać gracza wykonuje ruch przeciwko postaci niezależnej, **która jest mocna w tym co robi**, ta postać niezależna może przeszkadzać. Traktuj to tak, jakby postać niezależna miała sukces w rzucie +Hx na 10+: gracz dostaje -2 do rzutu.*

Ten ruch jest na takie okazje, gdy na przykład walczysz na pięści z Rolfballem, który ma łapy jak bochny chleba, lub gdy Grom

przywiąże cię do stołu, a jest naprawdę dobry w przywiązywaniu ludzi do stołów.

Te dwa ruchy powinny być zapisane jako ruchy zagrożeń na froncie wewnętrznym, ponieważ nie są przypisane do żadnego konkretnego zagrożenia.

Nowe ruchy przypisane do konkretnych zagrożeń mają, rzecz jasna, najwęższy zakres użycia:

*Gdy **walczysz na pięści z Rolfballem** i dostajesz rany, dostajesz o-ranę (ppanc), oprócz normalnych obrażeń.*

O-rana oznacza ranę ogłuszającą. Efekt jest następujący: jeśli zataczasz się całkowicie oszołomiony, to spoko; jeśli robisz cokolwiek innego, działasz pod presją.

Albo:

*Jeśli **Grom cię złapie**, przywiąże cię do stołu, a dobrze wiesz, że jest w tym zajebiście dobry. Jeśli próbujesz uciec, rzuć+hart. W przypadku sukcesu możesz uciec, ale ma to swój koszt. Na 10+ wybierz 1. Na 7–9 wybierz 2:*

- *zajęło to ponad godzinę i całkowicie cię to wyczerpało – dostajesz o-ranę (ppanc);*
- *jesteś ranny; twoje ręce i nogi są zdarte do krwi – dostajesz 1-ranę (ppanc);*
- *ostatecznie musisz przekupić Ipe, siostrę Groma, żeby ci pomogła – kosztuje cię to 1-barter.*

• **Nowe ruchy zagrożeń mogą być ogólne lub konkretne, szerokie lub sprecyzowane. Ruchy ogólne zapisz na froncie wewnętrznym.**

• **Nowe ruchy mogą być zgodne z zasadami, ale zdarza się, że nie wnoszą nic fajnego. Wywal je, jeśli nie wspierają gry.**

WYPEŁNIANIE LUK W ŚWIECIE

Oto dwa podobne do siebie nowe dodatkowe ruchy Johnstona Metzgera, który uznał, że sposób, w jaki gra rozwiązuje skradanie się (działasz pod presją, a presją jest to, czy przeciwnik się zorientuje), jest niewystarczający.

Gdy **wkradasz się dokądś**, rzuć+spokój. Na 10+ wybierz oba.

Na 7-9 wybierz 1:

- dostajesz się do środka;
- nikt cię nie zauważył.

W przypadku porażki żadne z powyższych.

Gdy chcesz **coś ukraść**, rzuć+spokój. Na 10+ wybierz oba. Na

7-9 wybierz 1:

- udało ci się to zdobyć;
- nie zostawiasz za sobą śladów.

W przypadku porażki żadne z powyższych.

A oto kilka nowych dodatkowych ruchów Johna Harpera, zaprojektowanych, żeby podkreślić brak zasobów w jego Świecie Apokalipsy:

Po bitwie, do której ruszyłeś ze swoimi pojazdami, bronią i sprzętem, rzuć+spryt. Na 10+ udało ci się zapobiec zużyciu swoich zasobów. Dobra robota. Na 7-9 wybierz 1:

- kończy ci się paliwo;
- kończy ci się amunicja;
- twój sprzęt potrzebuje napraw i konserwacji.

W przypadku porażki MC może wykonać mocny ruch (lub wybrać wszystkie trzy opcje, lub powiedzieć, że brak ci jednego z powyższych).

Do póki twój gang lub wyznawcy są **zaabsorbowani swoimi ulubionymi przyjemnościami**, dostajesz +1 do wszystkich rzutów przeciwko nim.

Kiedy **przeszukujesz ruiny**, rzuć+spryt.

W przypadku sukcesu znajdujesz coś wartego 1-barter. Na 10+ wybierz 2, na 7-9 wybierz 1:

- znajdujesz to szybko;
- znajdujesz to bez większych kłopotów;
- jest wartościowe;
- jest to hi-tech.

- **Twórz nowe ruchy, które podkreślą twoją własną wizję Świata Apokalipsy.**

...I W POSTACIACH

Oto ruch stworzony przez Johna Harpera i Brandona Amancio. Brandon miał rozwinąć swoją postać: byłego kierowcę, a obecnie egzekutora o imieniu Drake. Brandon chciał wybrać dla niego nowy ruch, ale taki zupełnie NOWY nowy ruch. Więc:

Zabójca: *kiedy atakujesz z ukrycia lub w przygotowanych przez siebie okolicznościach, twoje rany są ppanc.*

A to ruch stworzony przez Bena Wraya. Podobny pomysł, tym razem dla psychologa o imieniu Smith.

Pokój zabaw: *masz gdzieś miejsce (metalowy stół operacyjny, budzące strach narzędzia), w którym możesz badać i modyfikować umysły pojmanych i bezbronnych ludzi, używając zasad warsztatów tak jak tekchnik.*

Oba ruchy zostały wybrane jako rozwinięcia postaci. Nie wiem, czy w obu tych przypadkach gracze zaznaczyli wówczas jedną (a jeśli tak, to którą) z opcji rozwoju na karcie postaci. Jeśli stworzysz nowe ruchy postaci, takie jak te, możesz potraktować je w dowolny sposób, jaki tylko ma według ciebie sens w danym momencie.

Nowe ruchy postaci nie muszą liczyć się jako rozwinięcie. Oto ruch, który stworzyłem dla anioła Gabe'a, prowadzonego przez Harry'ego Lee. Gabe właśnie po raz pierwszy użył **uzdrawiającego dotyku**, próbując pomóc swojej przyjaciółce, tekchnik Jessice, ale Harry zawalił rzut. Porażka oznacza, że otworzył ich mózgi na psychiczny wir. Zupełnie nieprzygotowanych.

W tej konkretnej grze psychiczny wir był związany z miłością.

„Nie powiem ci, że się w niej zakochujesz” – powiedziałem. „To zależy od ciebie. Ale:”

Połączone dusze: *kiedy robisz coś, co stawia interesy Jessiki ponad twoimi, zaznacz doświadczenie.*

Gabe od początku był rycerzem na białym koniu, a nie zgorzkniałym aniołem. I bardzo mu się spodobał ten ruch.

- **Możesz tworzyć nowe ruchy dla postaci graczy.**
- **Nowy ruch może wymagać wydania rozwinięcia lub nie, zależnie od funkcji jaką ma pełnić.**

NOWE POSTACIE

Oto kilka ruchów postaci dla nowych typów postaci:

Wszyscy muszą jeść, nawet ten gość: kiedy chcesz dowiedzieć się czegoś o kimś istotnym (ty decydujesz), rzuć+urok. W przypadku sukcesu możesz zadać MC pytania. Na 10+ zadaj 3. Na 7–9 zadaj 1:

- co słycać u tej osoby?
- co lub kogo uwielbia najbardziej?
- kogo zna, lubi i/lub komu ufa?
- kiedy znowu będzie można ją spotkać tę osobę?
- jak mogę dotrzeć do niej, fizycznie lub emocjonalnie?

Daj mi tylko powód: nazwij kogoś, kto mógł jeść, pić lub w inny sposób przyswoić coś, czego dotykałeś. Jeśli to postać niezależna, rzuć+hart, jeśli postać gracza – rzuć+Hx. Na 10+ tak się zdarzyło i ta osoba dostaje 4-rany (ppanc) w ciągu następnych 24 godzin. Na 7–9 dostaje 2-rany (ppanc). W przypadku porażki kilka osób (wybór MC), być może łącznie z celem, dostaje 3-rany (ppanc).

Krwawa furia: za każdym razem, kiedy dostajesz obrażenia, rzuć+rany. Na 10+ dostajesz +1 do wszystkich dopóki nie wyleczysz choć części obrażeń. Na 7–9 dostajesz +1 do następnego rzutu. W przypadku porażki dostajesz 1-ranę lub -1 do wszystkich rzutów, dopóki nie wyleczysz choć części obrażeń (ty wybierasz). [ruch Bena Wraya].

Oczyszczony z winy: za każdym razem, kiedy inny gracz ci przeszkadza, zaznacz doświadczenie [ruch Bena Wraya].

To nie morderstwo, to dzieło sztuki: kiedy masz trochę czasu „poza sceną”, wskaż postać niezależną i krótko opisz, jak ją zabijasz. Rzuć+urok. Na 10+ stało się dokładnie tak, jak to opisałeś. Na 7–9 wybierz 1:

- udało ci się zabić tę osobę, ale nie udało ci się uciec – jesteś w trudnym położeniu;
- udało ci się zabić tę osobę i uciec, ale to znaczy, że musiałeś również __ (MC powie ci co);
- odwołujesz sprawę wcześniej – udało ci się bezpiecznie uciec, nie zostawiając żadnych śladów.

W przypadku porażki zostajesz przyłapany na gorącym uczynku.

- **Kiedy tworzysz nowe ruchy postaci, zaakcentuj mocne strony tych postaci. Nie chroń innych postaci przed nimi, szczególnie postaci niezależnych.**

NADRABIANIE ZALEGŁOŚCI PRZYGOTOWYWANIE GRY

Oto zestaw kilku nowych ruchów wprowadzających. Pochodzą z prowadzonej przeze mnie gry, w której wypadło nam kilka sesji pod rząd. Coraz gorzej pamiętaliśmy wydarzenia z sesji i straciliśmy wspólne wycucie dynamiki gry, więc kiedy wreszcie zebraliśmy się wszyscy razem, rozdałem graczom te liściki. Odnoszą się one do konkretnych postaci i wydarzeń, które pojawiły się na wcześniejszych sesjach:

Droga Keeler, rzuć+urok. Na 10+ wybierz 1. Na 7–9 wybierz 2:

- twoje bóle głowy bardzo się nasiliły;
- gubisz czasem nawet po kilka godzin z dnia, nie wiesz co robiłaś w tym czasie;
- jadłaś ostatnio jakieś naprawdę dziwne rzeczy.

W przypadku porażki wybiorę dla ciebie 2 rzeczy.

Całusy, twój MC

Drogi Lafferty, rzuć+spryt. Na 10+ wybierz 1. Na 7–9 wybierz 2:

- znalazłeś kogoś innego, z kim możesz pracować po zniknięciu Corwina;
- zdobyłeś naładowane akumulatory do helikoptera, są w skrytce;
- póki co wiesz więcej o Skanerze niż on o tobie.

W przypadku porażki wybierz 1, ale nie to o Skanerze.

Całusy, twój MC

Droga Różo, rzuć+hart. Na 10+ wybierz 1. Na 7–9 wybierz 2:

- twoja matka rozstawiła ludzi dookoła miejsca, gdzie mieszkasz, żeby strzec cię przed Keeler;
- Aitch zaczął robić to, co Ell mu każe;
- od jakiegoś czasu Gams jest twoim jedynym dostawcą świeżych warzyw.

Przy porażce wszystkie 3.

Całusy, twój MC

Drogi Vego, rzuć+hart. Na 10+ wybierz 1. Na 7–9 wybierz 2:

- ludzie Rolfballa uwolnili go, zabijając przy tym kilka osób;
- ludzie, którzy jako pierwsi pojawiają się na twoim targowisku, nie zajmują najlepszych miejsc, zostawiają je dla tych, których lubi Czajnik – wszyscy chcą być tymi, których lubi Czajnik;
- twój ukochany Cola został zamordowany w twoich kwaterach.

W przypadku porażki wybierz wszystkie 3. Ha, ha.

Całusy, twój MC

Zadziałały idealnie. Przypomniały nam wcześniejsze wydarzenia i wprowadziły nas do gry, w której już coś się działo.

Możesz użyć nowych ruchów do tego, żeby od razu odpalić grę. Te pochodzą ze scenariusza „Ślepy Błękit oraz Miasto Toporów”, należy je rozdać wraz z kartami postaci.

Drogi gubernatorze

Śmiało, stwórz swoją postać zgodnie z zasadami na Twojej karcie postaci, z dwoma drobnymi wyjątkami: Twoja posiadłość nazywa się Miasto Toporów i nie wybieraj małego gangu.

Od pewnego czasu prowadzisz krwawą wojnę gangów z watażką, który nazywa się Ambra. Ambra ma bazę kilka mil dalej, za rzeką. Jego gang nie jest zbyt liczny, ale nadrabia szaleńczą zaciekłością. Udało ci się schwytać przynajmniej jednego ze szpiegów Ambry – dziewczynę o imieniu Michi, która zdekonspirowała się, gdy pchnęła cię nożem. Kiedy już stworzysz postać, a przed rozpoczęciem sesji, zapytam cię, jak się trzymasz, po tym jak Michi pchnęła cię nożem i tak dalej. Rzuć+spokój. Na 10+ powiedz mi, że nic ci nie jest, zabrałeś jej nóż, zanim zdążyła cokolwiek zrobić. Na 7–9 powiedz mi, że nic ci nie jest, co prawda rozciąła ci rękę, ale anioł pozszywał cię i nie masz żadnych obrażeń. W przypadku porażki powiedz mi, że dostałeś kosę między żebra i nie wiesz, jak źle z tobą jest.

Zapytam cię również, jak idzie wojna z Ambrą. Rzuć+hart.

W przypadku sukcesu wybierzesz z poniższych opcje, które staną się faktami. Na 10+ wybierz 2. Na 7–9 wybierz 3:

- twój patrol graniczny, dobra drużyna dowodzona przez twojego przyjaciela Ba, starł się z gangiem Ambry, nikt nie przeżył;*
- Ambra postawił dwa umocnione bunkry tuż przy twojej posiadłości i regularnie was ostrzeliwuje;*
- Ambra zdobył kontrolę nad rzeką i odciął cię od ruchu, handlu i zaopatrzenia;*
- nie masz pojęcia, ilu szpiegów jest jeszcze w twojej posiadłości, ani kim mogą być (oprócz Michi);*
- Twoja była porucznik Dustwich wmawia twojej społeczności, że jest w stanie zawrzeć pokój z Ambrą i uratować*

wszystkich. Mówi, że czas twojego panowania dobiegł końca. Co gorsza, zdobywa poparcie.

W przypadku porażki wszystkie pięć staje się faktami. Powodzenia, frajerze.

Całusy, twój MC

Drogi psycholu

Śmiało stwórz swoją postać zgodnie z zasadami na Twojej karcie postaci.

Mieszkasz w posiadłości, która nazywa się Miasto Toporów. Miasto Toporów toczy wojnę z watażką o imieniu Ambra, którego gang walczy z szaleńczą zaciekłością. Odpowiadasz za ważnych więźniów – jest wśród nich domniemany szpieg, schwytany przywódca wrogiego gangu, może kilku innych. Ale dużo bardziej intrygujące wydaje się to, że psychiczny wir zwrócił się przeciwko Miastu Toporów.

Kiedy już stworzysz postać, a przed rozpoczęciem sesji, poproszę Cię, żebyś powiedział mi, czego udało ci się dowiedzieć. Rzuć+dziw. W przypadku sukcesu zadasz mi kilka z poniższych pytań. Na 10+ zadaj 3. Na 7–9 zadaj 2:

- czy Michi naprawdę szpiegowała dla Ambry?
- dlaczego fanatycy Ambry walczą tak... nieustępliwie?
- wobec kogo lub czego skierowane są działania psychicznego wiru?
- kto jeszcze jest wmieszany w całą tę sytuację?

W przypadku porażki i tak możesz zadać 2 pytania, ale ty również należysz do osób wmieszanych w tę sytuację.

Później podam Ci imiona kilku postaci niezależnych i związane z nimi okoliczności. Wybierz przynajmniej 3 z poniższej listy:

- która z nich jest w tobie zakochana?
- którą z nich udało ci się zniewolić?
- którą z nich zamierzasz zabić?
- którą z nich kochasz?

Całusy, twój MC.

Ten scenariusz zawiera nowe ruchy początkowe podobne do tych dla anioła, muzy i jednej brutalnej osoby (egzekutora, żyłety lub choppera).

- **Nowe ruchy mogą być jednorazowe oraz sytuacyjne, działać na dużą skalę lub dotyczyć konkretnych osób.**

ZABAWA FORMA

Oto bardzo ciekawy nowy dodatkowy ruch:

*Kiedy **deklarujesz po fakcie, że przygotowałeś coś wcześniej**, rzuć+spryt. Na 10+ jest dokładnie tak, jak mówisz. Na 7–9, tak, przygotowałeś to, ale w kluczowym momencie MC może wprowadzić opóźnienie lub inne problemy. W przypadku porażki przygotowałeś to, ale od tamtego czasu okoliczności poważnie się zmieniły.*

To doskonały ruch na wszystkie te okazje, kiedy gracze lub graczkzi wyskoczą z czymś w stylu: „Hej, Rolfball, widzisz tę czerwoną kropkę na swojej kłacie? To snajper, którego ze sobą zabrałem” albo: „Oczywiście, że tankowałam przed wyjazdem z Miasta Toporów”. Ten ruch pozwala MC radzić sobie z takimi sytuacjami, ale w taki sposób, że nie zawsze zakończą się po myśli gracza. Czasem będziesz musiał powiedzieć: „Wow! Snajper! No jasne, że go zabrałeś!”, ale w innym przypadku będziesz mógł powiedzieć: „I co w związku z nim? Czekasz na tę czerwoną kropkę, ale jeszcze się nie pojawiła. Co robisz?”.

Nie ma nic dziwnego w tym, żeby ruch wynikał z tego, co dzieje się przy stole, a nie w fikcji, jak w tym przypadku. Przecież **bogactwo** gubernatora – „na początku sesji” – działa dokładnie tak samo. Warto zauważyć tutaj, że ten ruch w istotny sposób zmienia dynamikę gry. Jest to niewielka, ale fundamentalna zmiana. Dzięki niej gracze mogą być mniej asekuracyjni, a ty jako MC musisz być bardziej otwarty na wprowadzenie na bieżąco zmian do sytuacji w grze. To nie jest rozwiązanie dla wszystkich.

Rozwiązywanie tego za pomocą rzuć+spryt jest w porządku, ale można inaczej:

*Kiedy **deklarujesz po fakcie, że przygotowałeś coś wcześniej**, rzuć+wydany barter...*

Zmiana sprytu na wydanie barteru sprawia, że szanse stają się bardziej wyrównane: każdy może mieć trochę wolnego barteru, nie każdy ma spryt+2. Jest to też dość cyniczne i okrutne: możesz działać po fakcie, bo jesteś bogaty, a nie dlatego, że jesteś sprytny.

Obejrzyj też to:

*Kiedy **deklarujesz po fakcie, że przygotowałeś coś wcześniej**, rzuć+Hx...*

Od teraz to, że znasz kogoś dobrze, oznacza, że nie tylko możesz pomagać lub przeszkadzać tej osobie, gdy rzuca, ale także pomagać lub przeszkadzać jej *w ten sposób*. Możesz reagować po fakcie i mocno ingerować w fikcję, jak w przypadku zabrałem-ze-sobą-snajpera lub pamiętałam-żeby-zatankować. Ten sposób wykorzystania Hx daje wiele nowych możliwości.

Jest jeden problem: co z postaciami niezależnymi? Poniższy nowy podstawowy ruch rozwija czytanie osoby:

Gdy czytasz kogoś podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadź 1 za 1, żeby zadać pytania graczowi prowadzącemu postać, z którą prowadzisz właśnie rozmowę:

- czy twoja postać mówi prawdę?
- co tak naprawdę czuje twoja postać?
- co twoja postać zamierza zrobić?
- co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?
- jak mogę skłonić twoją postać do __?

Jeśli odczytujesz postać niezależną, na 10+ oprócz zatrzymania możesz:

- wziąć $Hx=0$ z nią, jeśli nie masz Hx z tą postacią;
- wziąć +1 do Hx z nią, jeśli masz już Hx z tą postacią (max. $Hx+3$).

Od teraz postacie graczy mogą mieć Hx z postaciami niezależnymi. Lepiej rozdaj dodatkowe kartki!

To jest kolejna niewielka, ale istotna zmiana wpływająca na przebieg rozgrywki. Teraz gracze mogą sprawić, że postacie będą podejmowały środki ostrożności po fakcie, mogą również mechanicznie inwestować w postacie niezależne. Subtelnym skutkiem tej zasady jest zwiększenie zaangażowania graczy w przeszłość, w to, co dzieje się poza sceną, oraz w postacie niezależne. Zmieniają grę w coś nowego, to już nie jest *Apocalypse World*, to jest gra oparta na *Apocalypse World*.

- **Nowe ruchy mogą zmieniać lub zastępować istniejące ruchy.**
- **Nowe ruchy mogą odnosić się do działań postaci, działań graczy lub jednych i drugich.**
- **Nowe ruchy mogą dodawać i wykorzystywać nowe cechy.**
- **Nowe ruchy w drobny, ale istotny sposób zmieniają dynamikę gry. Weź to pod uwagę.**

POZA ŚWIATEM APOKALIPSY

Gra oparta na *Apocalypse World*, ale nie Świat Apokalipsy? Zajębiście!

Oto nowy ruch wprowadzający Bena Wraya, do gry o zombie opartej na *Apocalypse World*.

Ktokolwiek dowodzi, rzuca+hart. Czy jesteś wystarczająco nieczuły, żeby zamknąć grupę przed osobami będącymi ciężarem dla wszystkich? Na 10+ wybierz 1, na 7-9 wybierz 2:

- kobieta w ciąży;
- para, totalnie zakochana, tracą rozsądek, gdy jedno z nich znajdzie się w niebezpieczeństwie;
- dupek, który wyrokuje was wszystkich, żeby ocalić skórę;
- ktoś, kto ukrywa małe ugryzienie – oczywiście nie wiesz kto to.

W przypadku porażki automatycznie dostajesz wszystkie 4, frajerze.

Jeśli zaznaczysz więcej opcji, niż musisz, zaznacz doświadczenie za każdą więcej.

A oto nowy ruch podstawowy do celtyckiej gry fantasy w erze żelaza opartej na *Apocalypse World*, nad którą obecnie się zastanawiam:

Gdy **zasiadasz w radzie**, rzuć +dobro. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7-9 zatrzymaj 2. Kiedy ktoś wskazuje określony kierunek działania, wydaj zatrzymania, żeby:

- postawić na to działanie +1;
- postawić na to działanie -1.

Po zakończeniu posiedzenia rady wszystkie działania mogą mieć maksymalnie +4 lub -4 w puli, odrzuć nadwyżkę.

Za każdym razem, kiedy obierasz ten kierunek działania, możesz wydawać głosy z puli 1 za 1, żeby dodać +1 do rzutu.

A tu kilka ruchów podstawowych Matta Wilsona do przygodowej gry SF opartej na *Apocalypse World*.

Zagadaj lub zrób na kimś wrażenie

Zagadywanie wymaga czasu. Ważni ludzie i obcy raczej nie będą traktować cię jak sojusznika. Rzuć+ogłada.

- Na 10+ dostajesz +1względy na koniec rozmowy.
- Na 7-9 dostajesz +1względy na koniec rozmowy, ale twoje zagadywanie zwraca uwagę ich wrogów.
- Na 6- MC może wykonać odpowiednio mocny ruch.

Poproś o odwzajemnienie przysługi

Kiedy postacie niezależne są ci winne przysługi, możesz je wydać, żeby się odwdzięczyli. Gdy prosisz, żeby ktoś odwzajemnił przysługę, rzuć+względy. Na 10+ postać niezależna wyświadcza ci przysługę, żaden problem. Na 7-9 postać niezależna wyświadcza ci przysługę, a MC wybiera 1:

- postać niezależna jest poirytowana i żąda +1przysługi więcej niż zwykle;
- postać niezależna nie może od razu wyświadczyć ci przysługi z powodu problemu, z którym się boryka.

Na 6- MC może wykonać odpowiednio mocny ruch.

Tutaj macie kilka ruchów Tony'ego Dowlera, do gry o starszkołnym eksplorowaniu lochów opartej na *Apocalypse World*.

Mag: rzuć zaklęcie (inteligencja)

Magia pochodzi z formuł, rytuałów, i siły życiowej osoby rzucającej zaklęcie.

Rzut 7-9: gracz wybiera 1.

Rzut 10+: gracz wybiera 2:

- czar jest nadal w pamięci;
- czar ma potężny efekt (maksymalne kostki);
- czar ma szerszy efekt (podwójny zasięg, czas działania lub liczba celów);
- czar nie wywołuje efektów ubocznych.

Tropiciel: poluj i trop (mądrość)

Tropiciel może przechowywać i wydawać zatrzymania tak długo, jak tropi. Dopóki posiada zatrzymania, nie wpadnie w zasadzkę ani nie straci tropu (choć może być konieczne wydanie zatrzymań, żeby utrzymać się na tropie).

Rzut 7-9: gracz/ka wybiera 2.

Rzut 10+: gracz/ka wybiera 3.

- Podążasz za tropem stworzenia, chyba że wyraźnie zmieni kierunek lub sposób podróżowania.
- Jesteś w stanie wyobrazić sobie swój cel tak dokładne, jak gdybyś mógł/mogła obserwować go z kilku metrów.
- Określasz, jaki kierunek obrało stworzenie po zmianie sposobu podróżowania, próbie uniknięcia pogoni lub wyraźnej zmianie kierunku.

Kapłan: odpędzenie nieumarłych

Kapłan może używać grożenia przemocą przeciwko nieumarłym, wykorzystując Mądrość zamiast Siły. Obrażenia z takiej akcji wynoszą 2k6 za poziom kapłana i mogą być dowolnie rozdzielone przez kapłana pomiędzy nieumarłych objętych działaniem tego ruchu.

A oto nowe podstawowe ruchy z gry Johna Harpera o parkourze, opartej na *Apocalypse World*.

Kiedy przemieszczasz się **parkourem**, rzuć+szybkość. Sukces oznacza, że nabierasz pędu. Na 10+ dostajesz 3Pędu, na 7–9 1Pędu. Kiedy biegiesz, wydaj Pęd, żeby:

- uniknąć obrażeń;
- pokonać przeszkodę;
- użyć szybkości i impetu, aby dostać +1 do następnego rzutu;
- utrzymać szybkość i impet, kiedy normalnie byłoby to niemożliwe;
- zrobić mniej hałasu niż zwykle.

Kiedy przestajesz biec, tracisz cały Pęd.

Kiedy musisz **zapiardalać**, rzuć+szybkość. Na 10+ zwiększasz dystans lub nadrabiasz odległość. Na 7–9 zwiększasz dystans lub nadrabiasz odległość, ale musisz **wziąć się w garść** lub **zmusić się do większego wysiłku**, zależnie od okoliczności. W przypadku porażki tracisz dystans lub zostajesz w tyle, a MC jak zwykle wykona mocny ruch.

Kiedy jesteś zmęczony i próbujesz **zmusić się do większego wysiłku**, rzuć+krzepa. Na 10+ masz lekką zadyszkę, ale możesz dalej działać. Na 7–9 zrób sobie przerwę albo dostajesz -1 do wszystkich rzutów, dopóki nie odpoczniesz.

Gdy podejmujesz **agresywne działanie**, rzuć+krzepa. W przypadku sukcesu zadajesz rany (standardowe), robisz hałas, poświęcasz energię, przestajesz poruszać się do przodu i musisz dojść do siebie, zanim zaczniesz znów działać. Na 10+ wybierz 1:

- zadajesz ogromne obrażenia;
- zadajesz obrażenia każdemu wybranemu celowi w zasięgu twojej broni;
- odnosisz niewielkie obrażenia;
- szybko dochodzisz do siebie i od razu możesz działać;
- oszczędzasz siły.

Fajna sprawa.

- **Tworzenie nowej gry opartej na *Apocalypse World* polega na tworzeniu nowych ruchów. Postacie, cechy, sprzęt i wszystko inne jest tylko po to, żeby było wykorzystywane w ruchach.**

BUDOWA RUCHÓW

Oto szybka analiza struktury ruchów w *Apocalypse World*. Wszystkie ruchy mają następującą formę: „Gdy __ , wtedy __”. Przykładowo:

Działaj pod presją [podstawowy]

Gdy: *robisz coś pod presją lub starasz się nie ugiąć pod naciskiem,*

Wtedy *rzuć+spokój.*

Na 10+ *robisz to.*

Na 7-9 *wzdrygasz się, wahasz lub ociągasz.*

Oraz *MC może zaoferować ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór.*

W przypadku porażki *MC może wykonać tak mocny ruch, jak tylko chce.*

GDY...

Gdy postać działa. Przykłady: *zagroź przemocą* [podstawowy], *zniewalający urok* [muza], *rzeczy mówią* [teknik].

Gdy postać działa, a okoliczności coś nakazują. Przykłady: *działaj pod presją* [podstawowy], *brudna robota* [operator], *głębokie skanowanie mózgu* [psychol].

Okoliczności mogą wynikać ze świata fikcji (*głębokie skanowanie mózgu*: „kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą”), sytuacji przy stole (*brudna robota*: „Kiedy dochodzi do przestoju w grze oraz pomiędzy sesjami”) lub z obu naraz.

Gdy okoliczności coś nakazują, a działanie nie jest wymagane. Przykłady: *koniec sesji* [podstawowy], *naznaczony przez śmierć* [anioł], *bogactwo* [gubernator].

Ponownie: okoliczności mogą wynikać ze świata fikcji (*naznaczony przez śmierć*: „jeśli pacjent będący pod twoją opieką umrze”), rzeczywistości i sytuacji przy stole (*bogactwo*: „na początku sesji”) lub z obu naraz.

Gdy postać używa czegoś. Przykłady: *przepowiednia* [dodatkowy], *apteczka anioła* [dodatkowy], *warsztat* [dodatkowy], *okulary, kosmetyki do włosów i skóry* [dodatkowy].

Od teraz. Przykłady: *NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM* [egzekutor], *nawiedzony pojeb* [guru], *bez litości* [żyleta].

Jednorazowo i natychmiast. Przykłady: *własna klinika* [anioł], *mam w garażu czołg* [kierowca], *na granicy myśłów* [teknik].

WTEDY...

Rzuć. Przykłady: *uwiedz lub manipuluj* [podstawowy], *gdy otrzymujesz rany* [dodatkowy], *koło fortuny* [guru]. Użyj 10+ (pełny sukces), 7–9 (słaby sukces) i porażka, lub 12+ (wyjątkowy sukces), 10–11 (pełny sukces), 7–9 (słaby sukces) i porażka.

Podmiana cech. Przykłady: *czy te oczy mogą kłamać* [operator], *nienaturalna fiksacja żądz* [psychol], *nadnaturalne opanowanie* [teknik].

Podmień ruch lub uruchom inny. Przykłady: *uwiedz lub manipuluj* (postać innego gracza, jeśli odmówi) [podstawowy], *dajesz komuś 1-barter, ale z dodatkowymi zobowiązaniami* [dodatkowy], *hipnotyzujące spojrzenie* (postać innego gracza) [muza], *szept wprost do mózgu* [psychol], *rzeczy mówią* (w przypadku porażki) [teknik].

Aktywuj etykiety. Przykłady: *bogactwo* [gubernator], *koło fortuny* [guru], *brudna robota* [operator].

Zmień cechę, wyróżnienie cechy, ekwipunek, etykiety itp. Przykłady: *koniec sesji* [podstawowy], *cholerni złodzieje* [chopper], *totalny świr* [egzekutor], *kolekcjoner* [kierowca], *na granicy myśłów* [teknik], *nieziemski refleks* [żyleta].

Zadaj obrażenia. Przykłady: *zagroź przemocą* [podstawowy], *implantacja rozkazu w mózgu* [psychol], *bez litości* [żyleta].

Wylecz obrażenia. Przykłady: *apteczka anioła* [dodatkowy], *uzdrawiający dotyk* [anioł].

Zmodyfikuj rzut lub rzuty. Przykłady: *przeczytaj sytuację* [podstawowy], *pomóż lub przeszkodź* [podstawowy], *mistrz kierownicy* [kierowca], *reputacja* [operator], *wyostrzone zmysły* [żyleta].

Wybierz opcje. Przykłady: *przejmij siłą* [podstawowy], *odwiedź targowisko posiadłości* [dodatkowy], *przepowiednia* [dodatkowy], *przywódca watahy* [chopper], *brudna robota* (na 7–9) [operator].

Zatrzymaj i wydaj. Przykłady: *przeczytaj osobę* [podstawowy], *szal* [guru], *hipnotyzujące spojrzenie* [muza], *czuję to w kościach* [teknik].

Zadaj pytania i odpowiadaj. Przykłady: *przeczytaj osobę* [podstawowy], *otwórz swój mózg na psychiczny wir* [podstawowy], *głębokie skanowanie mózgu* [psychol].

Zmień okoliczności. Przykłady: *działaj pod presją* [podstawowy], *przejmij siłą* [podstawowy], *przywódca watahy* [chopper], *zagubieni* [muza], *reputacja* [operator], *zabójcza piękność* [żyleta].

Zaznacz doświadczenie. Przykłady: *uwiedz lub zmanipuluj* (postać gracza) [podstawowy], *koniec sesji* [podstawowy], *doradztwo* [dodatkowy], *prosta sprawa* [teknik].

Zażądaj dookreślenia. Przykłady: *uwiedz lub zmanipuluj* (powiedz im, czego chcesz) [podstawowy], *koniec sesji* (wskaź inną postać gracza) [podstawowy], *jebać to* (wskaź swoją drogę ucieczki) [egzekutor], *boski artysta* (wskaź postać niezależną) [muza], *implantacja rozkazu w mózgu* (umieść rozkaz w ich umyśle) [psychol].

NOTATKI I ANALIZA

Skomplikowany ruch postaci może wykorzystywać wiele z tych opcji, w zależności od wyniku rzutu lub dokonanych wyborów. Na przykład:

Implantacja rozkazu w mózgu [psychol]

Kiedy poświęcasz czas na fizyczną bliskość z drugą osobą [okoliczności coś nakazują]

Oraz implantujesz rozkaz w jej umyśle [działanie postaci]

Wtedy rzuć+dziw [rzuć]

Na 10+ zatrzymaj 3 [zatrzymaj i wydaj]

Na 7-9 zatrzymaj 1 [zatrzymaj i wydaj]

Oraz w dowolnej chwili, niezależnie od okoliczności, możesz wydać swoje zatrzymanie 1 za 1 [zatrzymaj i wydaj]

Żeby: [wybierz opcje]

- *zadać 1-ranę (ppanc)* [zadaj obrażenia]
- *cel dostał -1, w tej chwili* [zmodyfikuj rzut lub rzuty]

Lub jeśli: ofiara wypełni twój rozkaz [działanie postaci (postać gracza) lub okoliczności coś nakazują (postać niezależna)]

Wtedy traktuj to jako zużycie wszystkich zatrzymań [zatrzymaj i wydaj]

W przypadku porażki zadajesz ofierze 1-ranę (ppanc), bez efektu [zadaj obrażenia]

Nie polecam rozpisywania w ten sposób wszystkich nowych ruchów, chyba że pomoże ci to je lepiej zrozumieć. Ja nigdy tego nie robię.

Ruch postaci może również zmuszać innych graczy do podejmowania związanych z nim decyzji. Na przykład:

Reputacja [operator]

Gdy spotkasz kogoś istotnego (ty decydujesz) [decyzja gracza]

Wtedy rzuć+spokój

W przypadku sukcesu ta osoba słyszała o tobie i określasz, co o tobie słyszała [decyzja gracza]

Oraz a MC zadba o to, by zareagowała w odpowiedni sposób [decyzja MC]

Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu, kiedy wchodzisz z nią w interakcję

W przypadku porażki słyszała coś o tobie, ale to MC określa co [decyzja MC]

W przypadku ruchów, które pozwalają postaci gracza bezpośrednio zaatakować lub kontrolować inną postać gracza, ważne jest, żeby podejmowanie decyzji było rozdzielone pomiędzy graczy. Szczególnie istotne jest, żeby ofiara mogła podejmować decyzje lub miała wpływ na wynik, kiedy atakujący wygra.

Uwiedź lub zmanipuluj [podstawowy]

Gdy chcesz kogoś uwieść lub zmanipulować

Wtedy rzuć+urok

Dla postaci niezależnych

W przypadku sukcesu poproszą cię najpierw o coś [decyzja MC]

Oraz jeśli im obiecasz, zrobią to, co chcesz [decyzja gracza]

Na 7-9 już teraz musisz dać gwarancję danego słowa [decyzja gracza]

Dla postaci graczy

Na 10+ obie opcje

Na 7-9 wybierz jedną z nich [decyzja osoby atakującej]

- jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie [decyzja osoby broniącej się]
- jeśli odmówią, działają pod presją [decyzja osoby broniącej się]

W przypadku porażki: MC może wykonać tak mocny i bezpośredni ruch, jak tylko chce [decyzja MC].

Przyjrzyj się ruchom: dostrzeżesz w nich ten sam wzorzec. Przekaż możliwość decydowania o wyniku ofierze, osobie broniącej się, pokonanej. Nikt nie powinien ciągle wygrywać, nie powinno być tak, że przegrana oznacza wyłączenie z gry.



LUDO-
GRAFIA



LUDOGRAFIA

CYTATY

Graham Walmsley, Mikael Honkala, Shreyas Sampat.

PRZYKŁADOWE NOWE RUCHY

Ben Wray, John Harper, Johnstone Metzger, Matt Wilson, Tony Dowler. Przedrukowane za ich zgodą.

WSPÓŁPRACA NAD ROZWOJEM GRY

Elizabeth Shoemaker, Emily Care Boss, Jodi Levine, Joshua A.C. Newman, Julia Bond Ellingboe, Meguey Baker, Rob Bohl, Shreyas Sampat, Tony Page.

TESTERZY

Adam Koebel, Alex Dunning, Alex Mitchell, Andrzej Jasiński, Ben Wray, Brandon Amancio, Brendan Adkins, Brian Madore, Bryn Boese, Charles Perez, Chris Hannegan, Chris Goodwin, Conrad K, Crystal Ben-Ezra, Daniel Wood, Daumantas Lipskis, Dave, Dylan Boates, Elizabeth Shoemaker, Emi Brown, Enrique De Jesus, Eric Hanson, Gabrielle Ben-Ezra, Geoffrey Beabout, Graham Walmsley, Grzegorz Osik, Guy Millner, Hans Otterson, Harry Lee, Jackson Tegu, Jan Laszczak, Jason Petrasko, Joe Budinich, Joe McDonald, Joel Shempert, John Aegard, John Harper, John Kelly, Johnstone Metzger, Jon Bogart, Jonathan Walton, Julian Michaels, Juliusz Doboszewski, Karina Graj, Karolina

Łukasik, Keith Blocker, Keith Sears, Konrad Filipowicz, Kukka Vennamo, Lluis Casanovas, Mikael Honkala, Morgan Priestnall, Noah Bogart, Ola Samonek, Paolo Robino, Pasi Laitakari, Paul Riddle, Ralph Mazza, Raquel Mutton, Ryan Dunleavy, Ryu, Sabrina Sobczyk, Sage LaTorra, Sam Hawken, Sarah Mongiat, Sean Byrd, Seth Ben-Ezra, Shannon Riddle, Shaun Wittenburg, Shreyas Sampat, Simon Gough, Simon „Beastmaster” Rogers, Steve Dempsey, Thomas Lawrence, Tim Ralphs, Timo Newton, Todd Fuist, Tony Dowler, Tuomas Lähdeoja, Twyla Campbell, William Burke, Zach Greenvoss, Zachary Cramer.

Jeśli cię przeoczyłem, przepraszam! Daj mi znać, na pewno umieszczę cię w następnym wydaniu.

BEZPOŚREDNIE INSPIRACJE: GRY

3:16, Gregor Hutton

Ars Magica, Lion Rampant

Bacchanal, Paul Czege

The Burning Wheel, Luke Crane

The Mountain Witch, Timothy Kleinert

Mouse Guard, Luke Crane

Primetime Adventures, Matt Wilson

Shadow of Yesterday, Clinton R. Nixon

Sorcerer; Sorcerer's Soul; Sex & Sorcery, Ron Edwards

Spione, Ron Edwards

Talislanta, Bard Games

Trollbabe, Ron Edwards

XXXXtreme Street Luge, Ben Lehman

Ruchy postaci oparte są na sekretach z gry *The Shadow of Yesterday* autorstwa Clintona R. Nixona, wydanej w Polsce przez Kuźnię

288 - APOCALYPSE WORLD

Gier w 2011 roku. Wyróżnianie cech działa podobnie do kluczy używanych w tej grze.

Wyróżnianie cech wywodzi się od poczty od fanów (*fan mail*) z *Primetime Adventures* Matta Wilsona.

Hx jest oparte na mechanice zaufania z gry *The Mountain Witch* Timothy'ego Kleinarta.

Pytania-stawki oparte są na stawkach z *Trollbabe* Rona Edwardsa. Zegary zagrożeń opierają się na bangach (*bangs*) z *Sorcerer* Rona Edwardsa.

Tworzenie posiadłości oparłem na zasadach tworzenia zgromadzeń w *Ars Magice* (2 edycja) wydawnictwa *Lion Rampant*.

Ruchy specjalne dotyczące seksu zainspirowało *Sex & Sorcery* Rona Edwardsa.

Karty postaci zainspirowało *XXXXtreme Street Luge* Bena Lehmana.

„Powiedz im o możliwych konsekwencjach i pytaj” oraz „zaoferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie” wzięło się z *Taxi Service on Al Amarja* Jonathana Tweeta.

Cały design tej gry opiera się na *Narrativism: Story Now* Rona Edwardsa.

Zasoby online:

Forum The Forge (indie-rpgs.com)

The Game Design Studio (glyphpress.com/talk/forum/)

Forum Story Games (story-games.com)

Barf Forth Apocalyptic (a [pocalypse-world.com](http://apocalypse-world.com))

Ilustracje, pomoc koncepcyjna i inspiracje:

Ben Lehman, Bret Gillan, Christopher Kubasik, Elizabeth Shoemaker, Jason Morningstar, John Harper, Joshua A.C. Newman, Keith Senkowski, Matt Wilson, Simon Carryer.

Sean Musgrave: „Z mojego doświadczenia z porno wynika, że opinie ludzi o seksie są do dupy, więc jeśli spróbujesz zrobić na ich podstawie film, to będzie równie kiepski. Chyba że wystąpisz w nim w masce przeciwgazowej, wytarzany w błocie. Wtedy będziesz miał mnóstwo radochy i zarobisz trochę drobnych na powrót do domu”.

Dziękuję Wam wszystkim.

BEZPOŚREDNIE INSPIRACJE (MEDIA)

Niektóre z poniższych rzeczy polecam gorąco. Inne – z rezerwą. Paru nie polecam wcale. Wiecie, jak to jest.

- 12 Małp* (1995)
- 28 dni później* (2002)
- Aeon Flux* (1991)
- Bone Machine*, Tom Waits (1992)
- Dollhouse* (2009–2010)
- Domino* (2005)
- Doomsday* (2008)
- Drabina Jakubowa* (1990)
- Droga*, Cormac McCarthy
- Ecce Homo, Hydroxizinum City, Job Karma* (2004, 2005)
- Engine Summer*, John Crowley (1979)
- Far North* (2007)
- Firefly* (2002–2003)
- Jestem legendą* (2007)
- Krwawy Południk*, Cormac McCarthy (1985)
- Księga ocalenia* (2010)
- Księżniczka Mononoke* (1997)
- Ludzkie dzieci* (2006)
- Mad Max 2* (1981)
- Miasto cienia* (2008)
- Miasto ślepców* (2008)
- Miasto zaginionych dzieci* (1995)
- Nadnaturalista*, Eoin Colfer (2005)
- Nausicaä z doliny Wiatru* (1984)
- Pandora Radio
- Piąty Element* (1997)
- Propozycja*, Nick Cave & Warren Ellis (2005)
- Red of Tooth and Claw*, zespołu Murder by Death (2008)
- Serenity* (2005)
- Sygnal* (2007)
- Synowie Anarchii* (2008–2010)
- The Forest of Hands and Teeth*, Carrie Ryan (2009)
- Who Will Survive, and What Will Be Left of Them?*, zespołu Murder by Death (2003)
- Zagubieni* (2004–2010)

ZEGARY



Jeśli nie jesteś dzieckiem lat osiemdziesiątych, możesz nie wiedzieć, że w tamtych czasach mieliśmy zegar odliczający zagrożenie, tak samo jak dziś mamy kolory reprezentujące stopień zagrożenia. 12:00 na tym zegarze oznaczała wymianę rakiet z głowicami nuklearnymi między USA a Związkiem Radzieckim. Rzec w tym, że zegar nigdy nie był ustawiony wcześniej niż na 11:45, tak jak nigdy nie ogłasza się poziomu zagrożenia poniżej żółtego. Ten zegar, w przeciwieństwie do zwykłych zegarów, nie miał równo rozłożonych godzin. Wszystko przed 11:45 było abstrakcyjne, hipotetyczne, dopiero po 11:45 zaczynały się szczegóły.

Właśnie dlatego zegary w *Apocalypse World* wyglądają tak a nie inaczej.

BENZYNA

Ktoś mi wytknął, gdy gra była już na późnym etapie zaawansowania, że benzyna paruje jak szalona. Pięćdziesiąt lat po apokalipsie? Nie będzie ani kropelki.

Okazuje się, że mogę z tym żyć.

Jeśli ci to przeszkadza, udawaj, że chodziło mi o biodiesel. Podejrzewam, że olej paruje znacznie wolniej. Być może w preapokalipsie wszyscy przeszli na biopaliwo? Niestety nie ocaliło to nas przed zaglądą.

NIEZALEŻNE WYDAWANIE GIER

Ten sposób wydawania gier fabularnych został zapoczątkowany przez Rona Edwardsa i Clintona R. Nixona. Bez ich pracy, inwestycji i wsparcia nadal siedziałbym na podłodze w salonie i ręcznie składał broszurki z moimi grami.

Jeśli szukasz rzeczy związanych z projektowaniem i wydawaniem własnych gier, zajrzyj na indie-rpgs.com.

APOKALIPTYCZNA KUKURYDZA

Zrób popcorn. Rozpuść masło. Dolej do niego sporo ostrego sosu sriracha. Nie żałuj sobie, przecież to Świat Apokalipsy!

OD WYDAWCY: KILKA SŁÓW O PRZYZWYCZAJENIACH

Droga Czytelniczko! Drogi Czytelniku!

Trzymasz w dłoniach pierwszą grę fabularną wydaną przez Argent Mark Games. Nasz zespół poświęcił wiele godzin wytężonej pracy, żeby oddać ten podręcznik w Twoje ręce. Ale dlaczego akurat *Apocalypse World*? Na zachodnim rynku jest w końcu wiele innych świetnych gier.

Apocalypse World ma przede wszystkim dostarczyć Tobie i Twoim znajomym masę solidnej rozrywki, ale ma jeszcze jeden cel. Chcemy za pomocą tej gry skłonić Cię do zastanowienia się nad różnymi aspektami naszej wspólnej rozrywki.

Na przykład często mówimy o „zabijaniu graczy”, mówimy „ja zabiłem smoka” i w inny sposób mieszamy językowo (mniej lub bardziej świadomie) postać z graczem. Vincent Baker w swojej grze bardzo konsekwentnie zwraca się do postaci lub do gracza, zależnie od sytuacji. Czy język, jakim mówimy o RPG, ma znaczenie? W jaki sposób wpływa na myślenie o grze?

Dalej, weźmy rolę prowadzącego. Z klasycznych gier fabularnych wielu z nas wyniosło przekonanie, że MG jest przeciwnikiem graczy, a jednocześnie stoi na uprzywilejowanej pozycji, jest strażnikiem zasad itd. Czy tak musi być? *Apocalypse World* zajmuje tutaj jasne stanowisko: MC jest największym fanem postaci graczy! Ma im utrudniać życie, tak, ale tylko po to, by zobaczyć jak błyszczą w kryzysowych sytuacjach! Już po pierwszej sesji zauważycie, jak bardzo ta pozornie drobna zmiana roli prowadzącego wpływa na rozgrywkę.

Te i inne erpegowe przyzwyczajenia i założenia AW wykręca na lewą stronę. Warto więc tę książkę przeczytać okiem erpegowego krytyka, zastanawiając się nad przyczynami i konsekwencjami takich, a nie innych wyborów autora przy tworzeniu zasad gry.

Na zachodzie pojawienie się *Apocalypse World* oraz taka właśnie analiza doprowadziły do powstania wielu tzw. hacków, gier, które

zapożyczyły z AW silnik i filozofię gry, czerpały z założeń gry, jej procedur, mechanizmów, technik, żeby realizować własne założenia. Powstały gry takie jak *Dungeon World*, której bohaterowie przemierzają lochy, czy *Monsterhearts*, gra o nastoletnich potworach w szkole średniej – oraz mniejsze gry, jak *Murderous Ghosts* czy nanogry, które w całości mieszczą się na wizytówce. Wierzę, że doczekamy się również polskojęzycznych hacków.

A ja już teraz mogę obiecać, że kolejne gry wydawane przez Argent Mark Games będą przedstawiać inne style gry i podejścia do RPG. Liczę, że je również zechcesz wypróbować, a następnie spojrzysz na nie krytycznym okiem i skłoni Cię to do przemyśleń, o których chętnie usłyszę na najbliższym konwencie.

Łukasz Tor-Garczewski
Wydawca





INDEKS RUCHÓW

- Anioł bitwy** [anioł] 22, 214, pancierz.
- Bez litości** [żyleta] 82, 232, obrażenia.
- Bitewny instynkt** [egzekutor] 34, 218, hart zamiast dziwu.
- Bogactwo** [gubernator] 40, 219, hart, posiadłość.
- Boska protekcja** [guru] 46, 221, pancierz.
- Boski artysta** [muza] 58, 224, urok.
- Brudna robota** [operator] 64, 226, spokój, fuchy.
- Charyzmatyczny mówca** [guru] 46, 221, dziw zamiast uroku.
- Cholerni złodzieje** [chopper] 28, 217, hart, gang.
- Czuję to w kościach** [tekknik] 76, 230, dziw.
- Czy te oczy mogą kłamać** [operator] 64, 226, spokój zamiast uroku,
Hx zamiast uroku.
- Czytanie napiętej sytuacji** [podstawowy] 87, 198 spryt.
Podkrecony, 187.
- Czytanie osoby** [podstawowy] 88, 200, spryt.
Podkrecony, 187.
- Dajesz komuś 1-barter** [dodatkowy, barter] 89, 208, barter zamiast uroku.
- Doradztwo** [dodatkowy, wyznawcy] 91, 209, premia.
- Działaj pod presją** [podstawowy] 86, 190, urok.
Podkrecony, 184.
- Działasz w następstwie czyjegoś ruchu** [dodatkowy, opcjonalny bitwy] 92, 212, Hx.
- Głębokie skanowanie mózgu** [psychol] 70, 228, dziw.

Grożenie przemocą [podstawowy] 86, 193, hart.
Podkreślony, 185.

Hipnotyzujące spojrzenie [muza] 58, 225, urok.

Hx-za-leczenie [dodatkowy, rany i leczenie] 89, 207, Hx.

Hx-za-rany [dodatkowy, rany i leczenie] 89, 207, Hx.

Implantacja rozkazu w mózgu [psychol] 70, 228, dziw.

Jebać to [egzekutor] 34, 217, hart.

Kolekcjoner [kierowca] 52, 223, pojazd.

Koło fortuny [guru] 46, 220, wyznawcy.

Koniec sesji [podstawowy] 88, 206, Hx.

Leczysz rany postaci innego gracza [dodatkowy, rany i leczenie] 89, 207, Hx.

Mam w garażu czołg [kierowca] 52, 223, pojazd.

Mistrz kierownicy [kierowca] 52, 222, pojazd.

Na granicy zmysłów [tekknik] 76, 230, warsztat.

Nadnaturalne dostrajanie mózgu [psychol] 70, 228, dziw.

Nadnaturalne opanowanie [tekknik] 76, 231, dziw zamiast spokoju.

Nawiedzony pojeb [guru] 46, 221, dziw.

Naznaczony przez śmierć [anioł] 22, 215, dziw.

NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM [egzekutor] 34, 218, obrażenia.

Nienaturalna fiksacja żądz [psychol] 70, 227, dziw zamiast uroku.

Nieziemski refleks [żyleta] 82, 232, pancierz.

Niezwykła intuicja [tekknik] 76, 231, dziw.

Odbiór fal mózgowych [psychol] 70, 228, dziw zamiast sprytu.

Odwiedzasz targowisko [dodatkowy, barter] 90, 208, spryt.

Oportunist [operator] 64, 227, spokój zamiast Hx.

296 - APOCALYPSE WORLD

Ośłaniasz kogoś ogniem zaporowym [dodatkowy, opcjonalny bitwy] 91, 211, spokój.

Otrzymujesz rany [dodatkowy, rany i leczenie] 89, 207, obrażenia.

Otwórz mózg na psychiczny wir [podstawowy] 88, 202, dziw.
Podkrecony, 188.

Padasz na glebę [dodatkowy, opcjonalny bitwy] 92, 211, spryt.

Pomóż lub przeszkodź [podstawowy] 88, 204, Hx.

Prosta sprawa [teknik] 76, 230, premia.

Przeczytaj napiętą sytuację [podstawowy] 87, 198 spryt.
Podkrecony, 187.

Przeczytaj osobę [podstawowy] 88, 200, spryt.
Podkrecony, 187.

Przejmij siłą [podstawowy] 86, 194, hart.
Podkrecony, 185.

Przepowiednia [dodatkowy, warsztat, wyznawcy] 90, 209, dziw.

Przygotowany na wszystko [egzekutor] 34, 218, apteczka anioła.

Przywódca watahy [chopper] 28, 216, hart, gang.

Przywódstwo [gubernator] 40, 219, hart, gang.

Reputacja [operator] 64, 227, spokój.

Rozgłaszasz, że czegoś potrzebujesz [dodatkowy, barter] 90, 208,
barter.

Rzeczy mówią [teknik] 76, 229, dziw.

Spojrzenie w głąb duszy [guru] 46, 221, dziw zamiast Hx.

Szalony sukinkot [kierowca] 52, 223, pancierz.

Szał [guru] 46, 221, dziw.

Szept wprost do mózgu [psychol] 70, 229, dziw.

Szósty zmysł [anioł] 22, 214, spryt zamiast dziw.

Świetny w zwarciu [kierowca] 52, 223, spryt zamiast spokoju.

Totalny świr [egzekutor] 34, 218, hart.

Utrzymujesz niebezpieczną pozycję lub kierunek [dodatkowy,
opcjonalny bitwy] 91, 211, hart.

Uwiedź lub zmanipuluj [podstawowy] 87, 197, urok.
Podkrecony, 186.

Uzdrowiający dotyk [anioł] 22, 215, dziw.

Wizje śmierci [żyłeta] 82, 232, dziw.

Własna klinika [anioł] 22, 214, warsztat.

Wrodzona intuicja [kierowca] 52, 223, spryt zamiast dziw.

- Wyjście awaryjne** [operator] 64, 226, spokój.
- Wyostrome zmysły** [żyleta] 82, 232, spryt.
- Zabójcza piękność** [żyleta] 82, 231, urok.
- Zadajesz rany postaci innego gracza** [dodatkowy, rany i leczenie] 89, 207, Hx.
- Zagroź przemocą** [podstawowy] 86, 193, hart.
Podkreślony, 185.
- Zagubieni** [muza] 58, 224, dziw.
- Zahartowany w boju** [egzekutor] 34, 217, hart zamiast spokój.
- Zapierająca dech w piersiach** [muza] 58, 223, urok.
- Zawodowe współczucie** [anioł] 22, 214, spryt zamiast Hx.
- Zimna jak lód** [żyleta] 82, 231, spokój zamiast hart, Hx zamiast hart.
- Zniewalający urok** [muza] 58, 224, efekt.
- Żądza krwi** [egzekutor] 34, 218, obrażenia.

RUCHY POSTACI WEDŁUG CECH

SPOKÓJ

- Brudna robota** [operator] 64, 226, spokój, fuchy.
- Czy te oczy mogą kłamać** [operator] 64, 226, spokój zamiast uroku,
Hx zamiast uroku.
- Nadnaturalne opanowanie** [teknik] 76, 231, dziw zamiast spokoju.
- Oportunista** [operator] 64, 227, spokój zamiast Hx.
- Reputacja** [operator] 64, 227, spokój.
- Świetny w zwarcu** [kierowca] 52, 223, spryt zamiast spokoju.
- Wyjście awaryjne** [operator] 64, 226, spokój.
- Zahartowany w boju** [egzekutor] 34, 217, hart zamiast spokój.

HART

- Bitewny instyngt** [egzekutor] 34, 218, hart zamiast dziwu.
- Bogactwo** [gubernator] 40, 219, hart, posiadłość.
- Cholerni złodzieje** [chopper] 28, 217, hart, gang.
- Jebać to** [egzekutor] 34, 217, hart.
- Przywódca watahy** [chopper] 28, 216, hart, gang.
- Przywództwo** [gubernator] 40, 219, hart, gang.
- Totalny świr** [egzekutor] 34, 218, hart.

268 - APOCALYPSE WORLD

Zahartowany w boju [egzekutor] 34, 217, hart zamiast spokój.

Zimna jak lód [żyleta] 82, 231, spokój zamiast hart, Hx zamiast hart.

UROK

Boski artysta [muza] 58, 224, urok.

Charyzmatyczny mówca [guru] 46, 221, dziw zamiast uroku.

Czy te oczy mogą kłamać [operator] 64, 226, spokój zamiast uroku,
Hx zamiast uroku.

Hipnotyzujące spojrzenie [muza] 58, 225, urok.

Nienaturalna fiksacja żądz [psychol] 70, 227, dziw zamiast uroku.

Zabójcza piękność [żyleta] 82, 231, urok.

Zapierająca dech w piersiach [muza] 58, 223, urok.

SPRYT

Odbiór fal mózgowych [psychol] 70, 228, dziw zamiast sprytu.

Szósty zmysł [anioł] 22, 214, spryt zamiast dziw.

Świetny w zwarcu [kierowca] 52, 223, spryt zamiast spokoju.

Wrodzona intuicja [kierowca] 52, 223, spryt zamiast dziw.

Wyostrzone zmysły [żyleta] 82, 232, spryt.

Zawodowe współczucie [anioł] 22, 214, spryt zamiast Hx.

DZIW

Bitewny instynkt [egzekutor] 34, 218, hart zamiast dziwu.

Charyzmatyczny mówca [guru] 46, 221, dziw zamiast uroku.

Czuję to w kościach [tekknik] 76, 230, dziw.

Głębokie skanowanie mózgu [psychol] 70, 228, dziw.

Implantacja rozkazu w mózgu [psychol] 70, 228, dziw.

Nadnaturalne dostrajanie mózgu [psychol] 70, 228, dziw.

Nadnaturalne opanowanie [tekknik] 76, 231, dziw zamiast spokoju.

Nawiedzony pojeb [guru] 46, 221, dziw.

Naznaczony przez śmierć [anioł] 22, 215, dziw.

Nienaturalna fiksacja żądz [psychol] 70, 227, dziw zamiast uroku.

Niezwykła intuicja [tekknik] 76, 231, dziw.

Odbiór fal mózgowych [psychol] 70, 228, dziw zamiast sprytu.

Rzeczy mówią [tekknik] 76, 229, dziw.

Spojrzenie w głąb duszy [guru] 46, 221, dziw zamiast Hx.

Szał [guru] 46, 221, dziw.

Szept wprost do mózgu [psychol] 70, 229, dziw.

Szósty zmysł [anioł] 22, 214, spryt zamiast dziw.

Uzdrowiający dotyk [anioł] 22, 215, dziw.

Wizje śmierci [żyleta] 82, 232, dziw.

Wrodzona intuicja [kierowca] 52, 223, spryt zamiast dziw.

Zagubieni [muza] 58, 224, dziw.

NIEZALEŻNE OD CECH

Anioł bitwy [anioł] 22, 214, pancierz.

Bez litości [żyleta] 82, 232, obrażenia.

Boska protekcja [guru] 46, 221, pancierz.

Kolekcjoner [kierowca] 52, 223, pojazd.

Koło fortuny [guru] 46, 220, wyznawcy.

Mam w garażu czołg [kierowca] 52, 223, pojazd.

Mistrz kierownicy [kierowca] 52, 222, pojazd.

Na granicy zmysłów [tekknik] 76, 230, warsztat.

NIE ZADZIERAJ Z SUKINKOTEM [egzekutor] 34, 218, obrażenia.

Nieziemski refleks [żyleta] 82, 232, pancierz.

Prosta sprawa [tekknik] 76, 230, premia.

Przygotowany na wszystko [egzekutor] 34, 218, apteczka anioła.

Szalony sukinkot [kierowca] 52, 223, pancierz.

Własna klinika [anioł] 22, 214, warsztat.

Zniewalający urok [muza] 58, 224, efekt.

Żądza krwi [egzekutor] 34, 218, obrażenia.

INDEKS TEMATYCZNY

- Apokalipsa** 6, 16, 96, 110, 126, 178, 202–203.
- Cechy** 14, 99–100.
- Do pobrania** 11, 184.
- Doświadczenie** 16, 179.
- Fronty** 136–149, 251.
- Cel / mroczna przyszłość** 144.
- Front wewnętrzny** 146.
- Obsada** 146.
- Podstawowy niedobór** 137.
- Stawki** 115, 145.
- Zegary** 143.
- Hx** 88, 89, 102, 164, 174, 183.
- Kości** 12, 190.
- Leczenie** 15, 172–175.
- Mistrz Ceremonii, MC** 108–122.
- Priorytety** 108–109.
- Przygotowanie do sesji** 120.
- Przykazania** 110–116.
- Ruchy** 116–120, 126.
- Zasady gry** 120.
- Zawsze mów** 109–110.
- Nieznana przyszłość** 92–93, 182–188.
- Nowe ruchy** 143, 266–283.
- Obrażenia** 15, 91, 160–172, 212.
- Pierwsza sesja** 124–131.
- Karta pierwszej sesji** 131–133.
- Podstawy** 6–17.
- Postacie** 6–10, 20–85, 97–99.
- Anioł** 20–25.
- Chopper** 26–31.
- Egzekutor** 32–37.
- Gubernator** 38–43.
- Guru** 44–49.
- Kierowca** 50–55.
- Muza** 56–61.
- Operator** 62–67.
- Psychol** 68–73.
- Teknik** 74–79.
- Żyleta** 80–85.
- Postacie niezależne** 111–112, 115, 126, 129, 166–168, 175.
- Przygotowanie do gry** 11, 100–101, 135.
- Psychiczny wir** 6, 16, 90, 93, 97, 113, 120, 143, 184, 188, 202–204, 209, 224, 228, 230, 269, 273.
- Rany** 15, 91, 160–172, 212.
- Rozmowa** 11, 121, 126–130.
- Rozwój** 16, 92, 178–188.
- Ruchy graczy** 12, 100.
- Czytanie sytuacji/osoby** 202.
- Dodatkowe ruchy** 89–92, 207–212.
- Efekt kuli śnieżnej** 152–158.
- Podkręcone ruchy** 92, 184–188.
- Podstawowe ruchy** 86–88, 190–207.
- Przemoc** 196.
- Ruchy postaci** 214–232.
- Wzajemne przeszkadzanie** 205.
- Sprzęt i inny szajs** 15.
- Apteczka anioła** 23, 172–174, 242–243.
- Barter** 234–236.
- Broń** 15, 160, 239–242.
- Ekipy** 260.
- Etykiety** 236–239, 248–249.
- Fuchy** 257–259, 260–264.

Gangi 168-171, 248-254,
257-259.

Luksusowy sprzęt 244.

Nadwyżka i potrzeby
254-256.

Pancerz 15, 101, 160, 240.

Pojazdy 171-172, 244-246.

Posiadłości 257-260.

Psychola, sprzęt 243.

Warsztat 246-248.

Wyznawcy 256-257.

Tworzenie postaci 96-105,
126.

Ułomności 15, 165-166.

Walka 129, 152-158, 160-166,
168, 169-171, 196, 282.

Wyróżnianie cech 14, 92, 104,
179, 180.

Zagrożenia 138-144.

Impulsy 138-141, 249, 255.

Opis i obsada 142.

Rodzaje zagrożeń 138-141.

Ruchy zagrożeń 138-141,
141-142, 144.

Zegary 115, 143.

