Abu Sami: Cena zniszczenia.

Gra o efektach wojny

Autor: Evan Torner

Grafiki: Unsplash.
Tłumaczenie, edycja i skład Andrzej Pierzchała.
Tłumaczenie, redakcja i korekta Anna Rymaszewska Dybała

"Zostali w domu nie dlatego, że woleli reżim... ale ponieważ nie chcieli ryzykować śmierci. I być może dlatego, że nie chcieli widzieć swojego kraju rozerwanego na strzępy."

-Robert F. Warty



Liczba graczy: **4-8**.

Czas gry: **od dwóch do trzech godzin.** Okazja by zagrać frakcje, duchy, mechy i uchodźców w przedłużającym się konflikcie o obszar miejski. Doświadcz walki i jej konsekwencji.

Wymagane: otwarty teren z dużą ilością miejsca do manewrowania, ołówek, trochę papieru, mała torba, 10 +10 żetonów w 2 różnych kolorach.

Opcjonalnie: 2-6 masek zwierzęcych, 4-6 peleryny, 2-4 sztuki nerfów, replika pancerza



Położone w malowniczej dolinie tysiącletnie miasto RETOLYA, było od niepamiętnych czasów lśniącym pustynnym klejnotem kultury oraz kosmopolityzmu.

A jednak nadeszła wojna. ZŁOŚLIWE DUCHY walczą o kontrolę nad miastem, używając POTWORÓW, aby zniszczyć swoich wrogów. Tymczasem ludność walczy o przetrwanie i odnalezienie sensu życia i trwania, gdy ich miasto rozpada się wokół nich.

Sytuacja polityczna jest napięta. Wielki dyktator JEWKO i jego REŻIM umiejscowiony w odległej stolicy SURRECIE od lat trzyma swój lud w garści. Od zawsze panował zgodnie z zasadą dziel i rządź, więżąc przeciwników politycznych i obwiniając mniejszości. Wkrótce jednak odważna grupa rebeliantów - RUCH OPORU - zorganizowała protesty, zaczęła okupować przestrzenie publiczne, uzbroiła się i nie dała się złamać. Wybuchła wojna domowa. Wyczuwając słabość swoich sąsiadów, ZELOCI zaatakowali rozszerzając swoje wielkie imperium teokratyczne na terytorium JEWKI, głosząc nienawiść i dopuszczając się okrucieństw w imię swoich bogów. Armia sąsiedniego kraju - WYZWOLICIELE - postanowili stanąć po stronie obywateli i ustabilizować sytuację.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

NARODOWE CENTRUM KULTURY

Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”

Niestety odległe potężne kraje - MOCARSTWA - również zaangażowały się w ten konflikt, realizując swe dziwne cele geopolityczne. Na miejscu, w RETOLYA OPORTUNIŚCI służą wszystkim i nikomu, pełniąc funkcję padlinożerców - dla siebie i własnego zysku. Zwalczają ich z kolei tak zwani NAPRAWIACZE, którzy walczą o utrzymanie zapalonych świateł, bieżącą wodę i nietknięte zapasy żywności i paliwa dla mieszkańców RETOLYA, którzy jeszcze nie uciekli...

We wczesnych dniach konfliktu, jedna z frakcji wezwała duchy wojenne - ŻNIWIAŻY DUSZ- , myśląc, że te nieziemskie istoty im pomogą. Zamiast tego, duchy te przejęły dla siebie każdą z głównych walczących frakcji, a ich misje przepełniły się teraz dodatkową złośliwością i mocą. Mogą przywołać 50-metrowe, biomechaniczne istoty TRAUMAROIDY, które dokonują niewyobrażalnych zniszczeń zarówno w mieście, jak i wśród jego mieszkańców. Co się stanie, gdy nadal będą realizować swoje cele? Kto może to przewidzieć?

NA POCZĄTEK: Wyjaśnij swoim współgraczom, że wezmą udział w grze o polityce, wojnie i przetrwaniu. Gra jest podzielona na sceny, które mogą wybrać. Gracze będą musieli wcielić się w role różnych postaci. Każdy z graczy stanie się jedną z poniższych frakcji:

REŻIM: Dyktator z posiniaczonym ego. Chce utrzymać swoją władzę i kontrolę.
RUCH OPORU: Odważni w swoim cywilnym nieposłuszeństwie. Chce stanąć w obronie demokracji i integracji.
ZELOCI: Najeźdźcy, bezlitosna armia teokratycznego państwa. Chcą podbić cały obszar dla siebie.
WYZWOLICIELE: Zewnętrzna armia próbująca utrzymać pokój. Chce powstrzymać Zelotów przed rozprzestrzenianiem się.
MOCARSTWA: odległe imperia interweniujące w lokalnej wojnie. Usiłują robić wrażenie, jakby "rozwiązywały" konflikt.
OPORTUNIŚCI: padlinożercy i biznesmeni. Chcą zarobić szybki szmal na wojnie.
NAPRAWIACZE: Ci, którzy utrzymują zapalone światła. Chcą pozostać neutralni i utrzymać infrastrukturę.
POPULACJA: Zwykli ludzie, którzy utknęli w pobliżu. Chce przetrwać i zachować nadzieję.





Wybierz jedną z 4 górnych frakcji i dodaj poniższe w miarę posiadania dodatkowych graczy. Te, których nikt nie wziął dzielone są pomiędzy zebranych, zwłaszcza POPULACJA.

Każda z frakcji, z wyjątkiem NAPRAWIACZY oraz POPULACJI, posiada ducha ŻNIWIARZY DUSZ z których każdy jest tworzony przez samego gracza:

- Wybierz imię swojego ducha, takie jak TABYA, MENDEL, IFRID, AHSAN, KITAB, ZULQA, itd.
- Wybierz ich PIERWOTNY ELEMENT, taki jak ogień, czas, jedność, odwaga, woda, itp.
- Wybierz ich METODĘ otrzymywania tego, czego chcą, jak np. PODSTĘP, POCHLEBSTWO, BRUTALNOŚĆ, itp.
- Wybierz ich TOTEM, który jest zwierzęciem, do którego przypomina ich TRAUMAROIDA (odpowiednik maski). Zacznij od tego, że pomyśl o tym, jak wygląda TRAUMAROID i jakie są jego możliwości.

WSTĘPNY STAN GRY:
--Kontrola REŻIMU nad RETOLIĄ zanika.
--OPÓR funkcjonuje głównie w ukryciu.
--Nikt nie kontroluje zapasów zrzuconych na Etsh Hill.
--Uszkodzona elektrownia powoduje przerwy w dostawie prądu.
--ZELOCI wprowadzają drakońskie prawa na wschodzie.
- WYZWOLICIELE są zakorzenieni na południu.
- MOCARSTWA zrzucają bomby na wszystkich.
- POPULACJA ma nadzieję na pomoc WYZWOLICIELI.

OSTRZEŻENIA:
- W razie kłopotów lub dyskomfortu, krzyknij "STOP", aby wstrzymać grę. Przećwicz to. Dbajcie o siebie nawzajem, w grze i poza nią.
- Porozmawiaj ze swoją grupą o wszelkich wydarzeniach, które chcieliby opowiedzieć o wojnie w RETOLYI, duchach zbierających dusze, traumaroidach i procedurach gry.
- Każdy daje krótki monolog o swoich doświadczeniach z wojną.
- Wszyscy ćwiczą walkę w zwolnionym tempie, dbając o to, aby nikogo nie skrzywdzić ani nie złamać.

ZASADY:
Po przeczytaniu przez gracza MONOLOGU OTWARCIA, a następnie przedstawienia początkowego stanu gry, grupa przechodzi przez serię scen, aż do momentu, gdy scena Przetrwania pojawi się po raz szósty, kończąc grę monologiem ABU SAMIEGO. Grupa musi zgodzić się na typ sceny, w przeciwnym razie domyślnie będzie to DYPLOMACJA. Cztery typy scen to: DYPLOMACJA, WALKA, NAPRAWA i PRZETRWANIE. Ich procedury są wymienione poniżej.

SCENY DYPLOMACJI
DUCHY ŻNIWIARZY DUSZ kontrolują członków frakcji odpowiedzialnych za zawieranie układów i toczenie sporów.

Instrukcje: Niech każda frakcja, z wyjątkiem POPULACJI (zajmuje się głównie serwowaniem drinków) przedstawi swojego dyplomatę, który naprawdę jest duchem w przebraniu. Naprawiacze mają ludzkiego przedstawiciela, którego zadaniem jest próba zachowania neutralności.

Ustaw zegar na 5 minut, a następnie niech dyplomaci mieszają się i wykuwają oferty przez czas trwania tej sceny. Duchy powinny aktywnie używać ich Metody, aby załatwić sprawę. Wszystkie umowy są zawierane przez 3 Frakcje zgadzające się na zmianę stanu gry, wypisując to w zdaniu (np. "WYZWOLICIELE zostali pokonani i odepchnięci, Mocarstwa niszczą Etsh Hill) i podpisując to swoimi duchowymi imionami.

Rzeczy mogą szybko stać się meta. To spokojne, grzeczne zgromadzenie: nie wolno stosować przemocy, a na pewno nie wolno krzyczeć. Dokonujcie transakcji, które napędzają ciekawe fabuły dla innych, a nie takie, które odbierają innym grę.

Wyniki: Kiedy minie 5 minut, spójrz na zawarte umowy. Każdy z graczy może skreślić zawarty układ, jeśli zniszczyłoby to jego doświadczenie z gry. Jeśli gracze nie sprzeciwiają się tym transakcjom, stają się one nowym stanem gry i są odczytywane na głos. Postacie, które nie lubią nowego stanu gry, są zachęcane do walki o jego zmianę.





SCENY WALKI

Duchy Żniwiarzy Dusz przywołują swoich potężnych Traumaroidów do walki pośród zrujnowanych bloków miasta.

Instrukcje: Oczyśćcie podłogę. Każdy gracz bierze 2 żetony. Grupa zgadza się na walkę 2 duchów, przydzielając im kolory żetonów. Następnie wybierają po 1 graczu, który zagra ich Traumaroidem (Duchy mogą założyć opcjonalne peleryny, Traumaroidy opcjonalną zbroję i maski, w tym czasie). Ten gracz, niezależnie od frakcji, daje im swoje żetony.

Gracze grający duchami "wiszą" obok swoich Traumaroidów, którym wydają polecenia. Wszyscy pozostali gracze tworzą pierścień wokół sceny akcji.

Po pierwsze: Traumaroidowie są opisywani w kategoriach swojego Totemu jako 50-metrowa mecha: masywny 6-cio nożny kot, myśliwy-zabójca lisów z ostrzami do broni, itp. Traumaroidalni gracze powinni wydawać odgłosy "VMMM" podczas ruchu.

Po drugie: duchy drażnią się krótko, gdy ich traumaroidalni bohaterowie wkraczają w swoją charakterystyczną postawę bojową.

Po trzecie: każdy z duchów wydaje swojemu traumaroidowi polecenie, a traumaroid robi wszystko, co w jego mocy, aby wykonywać je w zwolnionym tempie, bez dotykania drugiego. Każdy duch porusza się wraz ze swoim Traumaroidem. Walka kończy się, gdy każdy z duchów wyda 3 polecenia, lub gdy traumaroid zdecyduje się przegrać. Jeśli w grze znajduje się gracz Populacji lub Naprawiaczy, mogą oni opowiedzieć (niehumorystycznie) o natychmiastowych konsekwencjach 50-metrowego mecha rozbijającego się o miasto: przewróceniu się autobusów, zawaleniu się domów, pęknięciu linii energetycznych, itp.

Wyniki: Puścić worek wśród wszystkich graczy oprócz TRAUMAROIDÓW.Każdy z nich wrzuca 1 żeton głosujący na jedną lub drugą stronę. Duchy mogą włożyć 2 żetony za swoją stronę, jeśli w jakiś sposób włączą swoją METODĘ, PIERWOTNY ELEMENT lub TOTEM do choreografii walki. Jeden z walczących duchów miesza worek i ślepo losuje żeton. Drużyna tego koloru wygrywa i natychmiast zmienia 1 fakt o stanie gry (z innymi graczami mającymi prawo weta). Natychmiast przejdź do sceny Przetrwania.

SCENY PRZETRWANIA

Ludność cierpi, gdy ŻNIWIARZE DUSZ i TRAUMAROIDY nadal walczą.

INSTRUKCJE: Wszyscy gracze z wyjątkiem POPULACJI (lub ochotnika) siedzą na podłodze wokół tegoż gracza. Wstają z łóżka i wygłaszają improwizowany monolog spontanicznego wściekłego mieszkańca miasta. W monologu należy podać imię, wiek i zawód (NP. "JESTEM TELMO, 19 LAT, UCZEŃ KRAWIECKI") oraz miejsce, w którym znajdował się podczas ostatniej bitwy. Następnie powinni opisać, w jakiś improwizowany sposób, co się z nimi stało w czasie konfliktu. Najefektywniej jest czerpać z możliwych konsekwencji ostatniej traumaroidalnej bitwy, w tym z konkretnych manewrów i użytych sił.

Wyniki: Jeśli ta scena PRZETRWANIA następuje po scenie DYPLOMACJI lub NAPRAWY, to może ona być opowieścią o trudach życia w zniszczonym wojną mieście, ale ludność może żyć. Jeśli jednak nastąpi to po Scenie Walki, postać opowiada o tym, jak zginęła. Kiedy usiądzie ponownie, powinieneś podkreślić, ile scen przetrwania minęło i jaki jest aktualny stan gry.





SCENY NAPRAWY

NAPRAWIACZE muszą utrzymać miasto w całości w miarę trwania walk.

Instrukcje: Gracz NAPRAWIACZY (lub ochotnik) wybiera co najmniej 1 innego gracza, który ma służyć jako kolega NAPRAWIACZ. Te dwie osoby opisują następnie koszmarny i skomplikowany problem z infrastrukturą, który stwarza koszmarne problemy rozdartemu wojną miastu. Kilka przykładów:

- "TRAUMAROID rozerwał linię kanalizacyjną, a toksyczne odpady muszą być zabezpieczone, linia naprawiona."
- "Za gruzami z ostatniej walki utknął ważny transport żywności."
- "Elektrownia dla REŻIMU i Twierdzy OPORU jest wyłączona."

Wybrani gracze uzgadniają problem, a wszyscy inni gracze chwytają nerfy, zajmują pozycje po obu stronach pokoju i celują w tych po drugiej stronie. Ponieważ Naprawiacze pracują, muszą unikać ognia wymienianego przez obie strony.

Wyniki: Naprawiacz może naprawić problem, lub może zdecydować się na zostanie zabitym lub zranionym w trakcie procesu. Naprawa jest dodawana do następnego oświadczenia o stanie gry.

ZAKOŃCZENIE

Po monologu szóstej sceny PRZETRWANIA, gra jest zakończona. Gracze mogą wtedy usiąść w kole i porozmawiać o grze. Każdy z graczy powinien złożyć oświadczenie o tym, jak się czuje i o czym chciałby później porozmawiać. Przez pewien czas w kółku, na podłodze będą mogli rozmawiać o swoich doświadczeniach. Dla tych, którzy czują, że ta gra ma coś wspólnego z anime lub trwającą syryjską wojną domową, odpowiedź brzmi "Tak".

Przeczytaj Monolog Otwarcia na początek (Populacja):

"Każdego dnia
Abu Sami parzy filiżankę kawy i
Pakuje skórzaną torbę pełną książek
Przed podjęciem pracy na lokalnym uniwersytecie
Gdzie uczy filozofii

Zamiast tego
Pewnego dnia Abu Sami słyszy
Tyran nie chce się wycofać
Więc kiedy zacznie się dudnienie i łomot
Abu Sami bierze swoją kawę i książki
I rygluje drzwi swojego mieszkania

Przeczytaj Monolog Końcowy do końca (Populacja):

"Szuranie butów, pukanie do drzwi.
Abu Sami wychodzi na zewnątrz, wyczerpany,
Oczy ma przekrwione od siedzenia w ciemności
Pytania przychodzą ze wszystkich stron
Jak on przeżył?

Opowieści o upadku
Ogród, który go utrzymywał i
Książki, które czytał i
Dni, w których głodował i
Koszmarne kakofonie
Opowieści o tym, co utrzymywało go przy życiu i
Historie, które utrzymywały go przy życiu
Samotny, ale żywy

Przykładowy Duch Żniwiarzy Dusz oraz karty Duchów Żniwiarzy Dusz

Duch Żniwiarzy Dusz
Imię: Nemezis
Pierwotny element: Błyskawica
Metoda: Blitzkrieg
Totem: Ptak Gromu
Frakcja: Ruch Oporu

Duch Żniwiarzy Dusz
Imię:
Pierwotny element:
Metoda:
Totem:
Frakcja:

Duch Żniwiarzy Dusz
Imię:
Pierwotny element:
Metoda:
Totem:
Frakcja:

Duch Żniwiarzy Dusz
Imię:
Pierwotny element:
Metoda:
Totem:
Frakcja:

Wstępny stan gry:
--Kontrola Reżimu nad Retolią zanika.
--Opór funkcjonuje głównie w ukryciu.
--Nikt nie kontroluje zapasów zrzuconych na Etsh Hill.
--Uszkodzona elektrownia powoduje przerwy w dostawie prądu.
--Zeloci wprowadzają drakońskie prawa na wschodzie.
- Wyzwoliciele są zakorzenieni na południu.
- Mocarstwa zrzucają bomby na wszystkich.
- Populacja ma nadzieję na pomoc Wyzwolicieli.

Aktualny stan gry:

Przykładowa ocalała populacja:
Nazwisko: Cristobel
Wiek: 29 lat
Zawód: Właściciel sklepu z artykułami toaletowymi
Lokalizacja: Ukryty na dawnym rynku
Wynik: Zabity przez promień cieplny od traumaroida podczas biegu do łazienki

Nazwisko: Abu Sami
Wiek: 45 lat
Zawód: Naukowiec:
Lokalizacja: Apartament
Wynik: Wynik: Outcome: Żywy