

Tomasz Kucza

Dzieci Starszych Bogów

gra fabularna stworzona na
dziewiątą edycję Nibykonkursu





gra stworzona na Nibykonkurs
pod patronatem Wieży Snów

Tomasz Kucza
Dzieci Starszych Bogów, edycja 1
(c) 2007 Tomasz Kucza

Tomasz Kucza

Dzieci Starszych Bogów

gra fabularna stworzona na
dziewiątą edycję Nibykonkursu

Jak człowiek się kogoś boi, to go nienawidzi, ale nie może przestać o nim myśleć.

Wiliam Golding, „Władca Much”

Dawno, dawno temu, świat był niebezpieczny, a dorośli prowadzili wojny, krzyczeli i bili się między sobą. I kiedy wydawało się, że już nic nie uratuje ludzkości przed zagładą, z otchłani kosmosu zjawili się Przybysze. Odmienili nasze geny, aby wszyscy stali się łagodni i posłuszni, i zaczęli władać całą planetą.

Na szczęście drogę na Ziemię odnalazł Mroczny Anioł – posłaniec Starszych Bogów – i przywołał do siebie wybrane dzieci. Pod przewodem Anioła ratujemy świat przed dorosłymi.

Gra

„Dzieci Starszych Bogów” to gra osadzona w niedalekiej przyszłości, kiedy władzę nad Ziemią przejęli Przybysze, rasa obcych, która zmodyfikowała geny wszystkich mieszkańców planety, aby – jak twierdzą – zapobiec dalszej eskalacji przemocy i ochronić gatunek ludzki przed zagładą. Teraz Ziemię zamieszkują w większości łagodni, nazywani owcami ludzie, którzy mają stępione uczucia i ograniczoną inteligencję, są za to bezmiernie oddani Kościołowi Młodszych Bogów ustanowionemu przez obcych.

Pozornie nic się nie zmieniło – rządy nie upadły, ludzie wstają rano i chodzą spać wieczorem, kochają się, wychowują dzieci, śpieszą do pracy... ale świat stał się bezbarwny, nudny i tylko nieliczni potrafią dostrzec różnicę. Wśród owiec zawsze kryją się wilki – tak nazywa się ludzi z różnych powodów nieprzekształconych. Większość ukrywa prawdziwą naturę, tylko garstka ma odwagę buntować się przeciwko tyranii nowego Kościoła, ponieważ Przybysze bezlitośnie ścigają apostatów i zwalczają nieodmienionych wszelkimi sposobami – osadzają w szpitalach dla umysłowo chorych, faszują lekami, a nawet zabijają.

„Dzieci Starszych Bogów” to gra fabularna toczona przy pomocy kostek i wyobraźni – gdzie jeden z graczy jest Mistrzem Gry, który opowiada tło historii, a pozostali wcielają się w wybrane postacie i opisują czyny swoich bohaterów. Podstawowa wiedza na temat RPG (czyli gier fabularnych) jest wymagana, dlatego jeśli nie wiesz nic na ten temat, być może zanim rozpoczniesz będziesz musiał trochę się dowiedzieć w innych źródłach. Niezbędne są także kostki sześciocienne (oznaczane k6, typowe kostki do gry) oraz co najmniej jedna dwudziestościenna (k20).

Bohaterami tworzonej przez graczy opowieści jest grupka dzieci wybranych przez Mrocznego Anioła, tajemniczą istotę, która chce uwolnić ludzi od tyranii Przybyszy. Dzieci wykonują kolejne mi-

sje wyznaczone przez Anioła, które w ostatecznym rozrachunku mają doprowadzić do Nowego Odrodzenia – kiedy ludzie przebudzą się ze snu i przywrócą minioną świetność Ziemi, ale już bez dawnych wojen i konfliktów.

Bohaterowie

Do stworzenia postaci każdy z graczy będzie potrzebował kartkę – nazywaną później Kartą Postaci – na której zapisze podstawowe informacje o bohaterze oraz zanotuje posiadane Możliwości. Jeśli grałeś już w RPG, możesz zdziwić się brakiem punktowych cech, czy też umiejętności. Dlaczego nie ma inteligencji albo siły? Ponieważ gra się dziećmi, które ścierają się z ogromnymi problemami, a jedynym naprawdę silnym atutem, jaki posiadają – poza sprytem – są Możliwości. Nie stanowi dużej różnicy czy nasz bohater jest trochę silniejszy niż postać innego gracza. Co naprawdę się liczy, to umiejętność wybrnięcia ze skomplikowanej sytuacji, z użyciem wyobraźni oraz – kiedy to potrzebne – z pomocą dostępnych specjalnych zdolności.

Wspomniane Możliwości są określane punktami od 1 do 4. W czasie gry, kiedy dochodzi do konfliktu, gracz może wykorzystać niektóre z nich, aby rozwiązać problem, pokonać stojącą na drodze przeszkodę, czy też po prostu szybko umknąć przed niebezpieczeństwem.

Kiedy mamy już kartkę, możemy przystąpić do tworzenia bohatera. Najpierw wymyślamy, skąd nasze dziecko pochodzi, ile ma lat, jak wygląda, czym się wyróżnia. Zapisujemy to na górze kartki.

Przykład: Natasza, 7 lat, jasnowłosa dziewczynka z Rosji, nosi warkoczyki, uwielbia biegać.

Następnie wybieramy dwie cechy – jedną pozytywną i jedną negatywną – określające jak się zachowuje, co potrafi, a czego nie, najbardziej charakterystyczną wadę lub zaletę.

Przykład: zna się na komputerach, straszliwy kłamczuch.

Teraz przechodzimy już do ostatniego etapu – wybrania i wylosowania Możliwości. Każde dziecko posiada dwadzieścia różnych, z których dziesięć jest wymyślane przez gracza (i uzgadniane z Mistrzem Gry, nie wolno bowiem przesadzać!), a dziesięć losowane z Tabeli Możliwości za pomocą k20 – rzucamy dwa razy kostką, wynik na każdej ograniczamy do 0-9 (od wartości większych niż 10 odejmujemy 10, dwudziestkę traktujemy jak 0), uzyskane cyfry stawiamy obok siebie i dostajemy liczbę od 0-99, za pomocą której odczytujemy zdolność z tabeli. Kiedy gracz posiada już na liście dwadzieścia oznaczonych od 1 do 20 Możliwości, może określić dla nich siłę – od 1 do 4 – robi to, rozdzielając dowolnie dwadzieścia punktów na wybrane i dwadzieścia na wylosowane.

Co to są Antymożliwości?

Z upływem czasu gracz będzie tracił punkty na Możliwościach. Kiedy spadną do zera, dana Możliwość zamieni się w swoje przeciwieństwo lub spaczoną, zmienioną odmianę. „Szybko biegam” może zmienić się w „kuleję”, a „mrozę dotykiem” w „jestem zimny”. Wylosowane z tabeli Możliwości mają wpisane przeciwieństwa w osobnej kolumnie, zaś jeśli w czasie gry potrzebna jest Antymożliwość dla wymyślonych przez gracza, zostają przez niego stworzone wspólnie z Mistrzem Gry, przy czym ostatnie słowo należy zawsze do prowadzącego.

Antymożliwości wpływają nie tylko na zdolności bohatera – przy większych siłach zmieniają także wygląd i osobowość postaci i z czasem Dziecko Starszych Bogów staje się coraz bardziej nieludzkie... Używane dokładnie jak Możliwości, mogą dodatkowo stanowić przeszkodę w testach. Przykładowo „kuleję” będzie wprowadzało utrudnienie w testach wymagających szybkiego biegania i sprawności, kiedy będzie aktywne (właśnie używane), a nieużywane może być przez Mistrza Gry powodem do dodania modyfikatora do wyniku testu (+1 za każdą przeszkadzającą Antymożliwość).

Ponadto, jeśli nawet nazwa na to nie wskazuje, należy pamiętać, że zarówno Możliwość, jak i Antymożliwość muszą dawać dziecku jakieś specjalne zdolności. „Kuleję” może oznaczać, że bohater na czas używania Antymożliwości zyskuje mechaniczną nogę oplecioną kablami, która pozwala na silne

kopniaki, łączenie się z maszynami, czy też zakłócanie ich pracy. „Jestem zimny”, że dzieciak staje się lodowaty w dotyku, jak ciekły azot, a jednocześnie sinieje i bieleją mu włosy. Każda powinna też zostawiać jakiś ślad na stałe – np. sztywną nogę, bladłość, czy np. dla „nie oddycham” zarosniętą skórą nos i konieczność oddychania ustami.

Jak dokładnie działa wybrana Możliwość albo Antymożliwość? Takie szczegóły gracz może uzgodnić z Mistrzem Gry (i pomocą innych graczy) nawet dopiero przed pierwszym użyciem danej zdolności. Działanie może także różnić się zależnie od sytuacji, jeśli zgodzi się prowadzący.

Jak wymyślać Możliwości?

Możliwość to coś niezwykłego, co nawet jeśli brzmi niewinnie, jak „szybko biegam” w rzeczywistości przekłada się na specjalną moc, która przekracza możliwości zwykłego człowieka.

Wymyślając takie zdolności możemy wymyślać „zwykłe” cechy szczególne dziecka (jak „szybko biegam”, „jestem bardzo zwinny”, „dużo wiem”), jak i zdolności, które od razu „wyglądają” na nadnaturalne (jak „rozbijam ściany głową”, „topię żelazo”, „znikam bez śladu”).

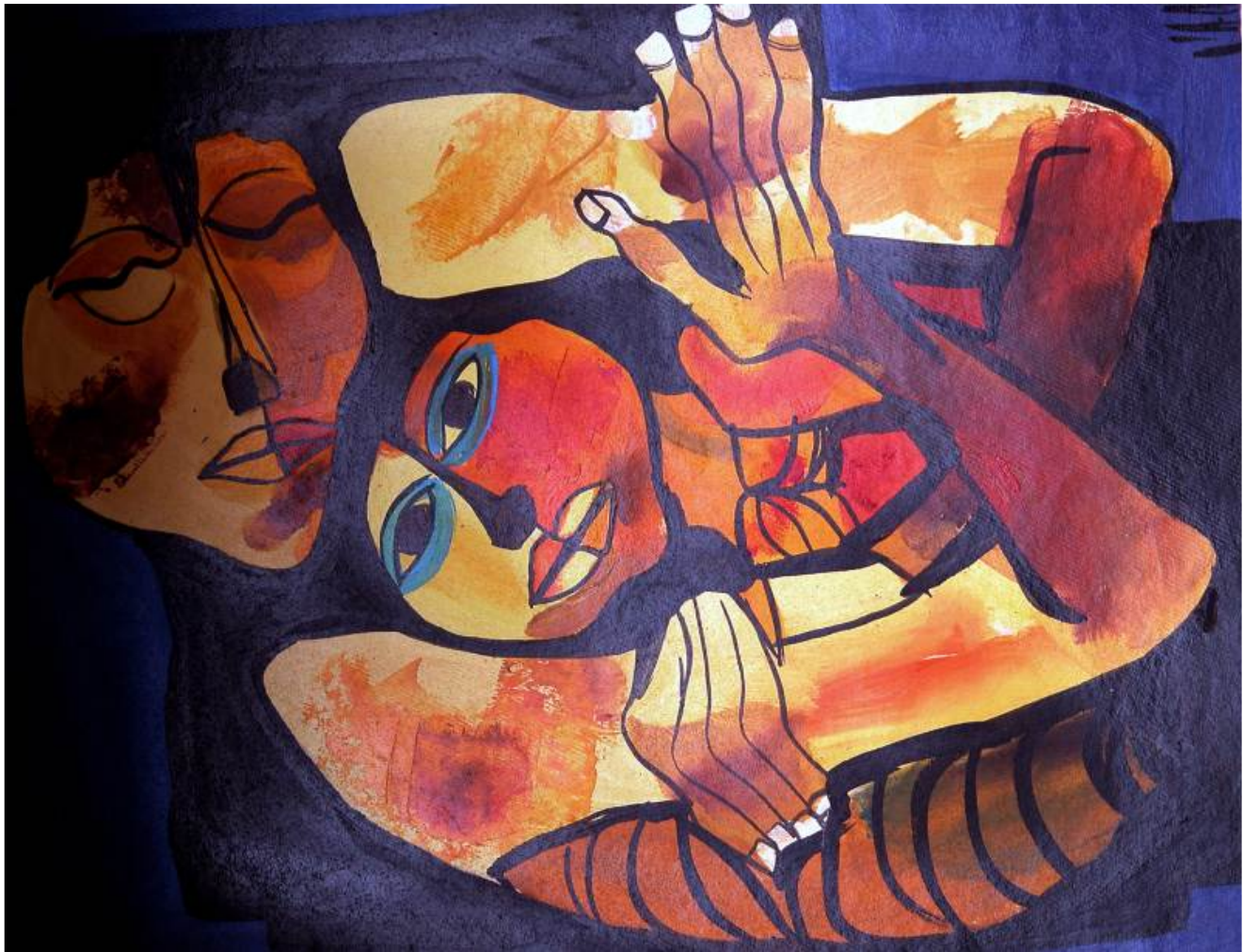
Nie możemy także przesadzać – czego powinien dopilnować Mistrz Gry. Zdolność nie może mieć zbyt dużego zasięgu (jak „niszczę tupnięciem Ziemię”), ani być zbyt szczegółowa („tupnięciem niszczę dwa centymetry podłogi”), wystarczy coś ogólnego, jak „niszczę tupnięciem”.

W czasie gry, kiedy dochodzi do użycia Możliwości, gracz ustala z Mistrzem Gry dokładne działanie, biorąc pod uwagę aktualną siłę i efekt jaki chce osiągnąć.

Czym jest siła Możliwości?

Każdą Możliwość określa siła od 1 do 4. Najniższa siła oznacza, że bohater może zrobić coś niezwykłego, co nie przekracza umiejętności zwykłego człowieka, ale normalnie wymagałoby lat treningu lub odpowiedniej budowy (np. „niszczę tupnięciem 1” będzie oznaczało, że gracz potrafi głośno tupać, wybijając dziury w kafelkach albo rozbijając przedmioty). Siła dwa to już coś nadnaturalnego, ale jeszcze nie tak silnego, jak mogłoby być, np. „szybkie bieganie 2” będzie oznaczało, że dzieciak potrafi biegać tak szybko, że zostaje za nim smuga, a „niszczę tupnięciem 2” pozwoli wybić dziury w podłogach na wylot albo spowoduje pęknięcie ścian.





ZDJĘCIE: CLARITA, "ARTATTHEMARKET" Z MORQUEFILE.COM

Siła trzy pozwala już na wielkie wyczyny, których nie pozazdrościliby graczom superbohaterowie – ale ciągle posiada pewne ograniczenia. Na przykład: „szybkie bieganie 3” pozwala na błyskawiczne poruszanie się, tak, że bohater staje się rozmytą smugą. Siła cztery oznacza naprawdę superbohaterską moc z pełną kontrolą nad jej działaniem – dzieciak z „niszczę tupnięciem 4” może rozwalić budynek albo kogoś skrzywdzić, a gracz ze „znam się na komputerach 4” mógłby w mig włamać się do Pentagonu.

Warto przypomnieć, że ostatnie zdanie w sprawie działania mocy zawsze ma Mistrz Gry, który reprezentuje Mrocznego Anioła – moce dzieci pochodzą bowiem z modyfikacji genetycznych (i nie tylko genetycznych!) wprowadzonych przez tajemniczą istotę.

Poruszanie się, śmierć i rany

Przed każdą misją Mroczny Anioł przesyła grupkę wybrańców w pobliże miejsca akcji za pomocą teleportacji. Od tego momentu są zdani na siebie, aż do wykonania misji (lub niepowodzenia).

Dzieci nigdy się nie starzeją, nawet jeśli kampa-

nia (czyli ciąg gier nazywanych sesjami z jednakowymi bohaterami, kontynuującymi jedną historię) przeciągnie się na kilka lat czasu gry (Mistrz Gry może decydować, że następna misja będzie się odbywać np. trzy miesiące później niż poprzednia – zależnie od fabuły, jaką umyślił). Jeśli umrą, są ożywiane przez Mrocznego Anioła kosztem czterech punktów Możliwości, ranne mogą odzyskać siły od razu kosztem dwóch punktów lub dopiero po kilkuminutowej przemianie za jeden punkt. Tylko automatyczne uzdrawianie między misjami nie wiąże się z utratą punktów.

Zarówno odradzaniu jak i uzdrawianiu towarzyszy światło bijące z ciała. Jeśli dziecko ucierpiało z powodu ran psychicznych w wyniku dużej porażki, traumatycznego wydarzenia lub innej tragedii, uzdrowienie także kosztuje jeden punkt. Nieuleczony może – decyzją Mistrza Gry – mieć stany lękowe, depresję, amnezję lub inne problemy psychiczne odpowiednie do stopnia poniesionej traumy.

Gracz może zyskać jeden punkt Możliwości, jeśli w trakcie gry wykaże się szczególnym dobrem w czasie misji – pomoże bezinteresownie komuś potrzebującemu, okaże współczucie lub inne bar-



ORYGINALNE ZDJĘCIE: BABASTEVE, "BHUTAN N002" Z FLICKR.COM, LICENCJA CC 2.0, ATTRIBUTION

dzo ludzkie uczucia (czyli Mistrz Gry może nagradzać w ten sposób za świetne odgrywanie postaci – ale tylko w naprawdę wyjątkowych sytuacjach). Odzyskany punkt nie może zostać odjęty od Antymożliwości, jeśli zmieniłoby to Antymożliwość w Możliwość. Może zostać dodany do dowolnej Możliwości o sile mniejszej niż 4 lub odjęty od Antymożliwości o sile większej niż dwa. Gracz może się także zdecydować na losowanie – wtedy rzuca się kością k20 i w ten sposób określa, która Możliwość jest zwiększana lub Antymożliwość zmniejszana. Nie ma wtedy żadnych ograniczeń – po odpowiednio dodaniu lub odjęciu punktu Możliwość może wynieść więcej niż cztery, a Antymożliwość zmienić się na Możliwość (jeśli miała wcześniej siłę 1).

Natomiast punkty utracone gracz może odjąć od wybranej Możliwości albo dodać do wybranej Antymożliwości, jeśli po dodaniu siła nie przekracza wartości maksymalnej (4).

Może także wybrać losowanie – wtedy za każdy utracony punkt rzuca k20 i w ten sposób ustala, gdzie zostanie odjęty lub (w przypadku Antymożliwości) dodany – nie ma wtedy żadnych ograniczeń (wartość zdolności może przekroczyć 4).

Jak łatwo zauważyć, jeśli gracz będzie dążył do unikania Antymożliwości, będzie musiał zmniejszać

najlepsze Możliwości i w efekcie dzieciak będzie się stawał coraz bardziej normalny, co może utrudnić wykonywanie misji. Jeśli zaś nie będzie dbał o Możliwości, w miarę upływu czasu zmieni się w zniekształcone przeciwieństwo samego siebie.

Jeśli gracze uznają, że aby wykonać misję muszą znaleźć się w innym miejscu, mogą poprosić Mrocznego Anioła o przeniesienie, ale muszą pamiętać, że potrafi materializować wybrańców tylko pod otwartym niebem (zarówno miejsce docelowe, jak i miejsce, z którego chcą się ewakuować musi być na powietrzu!) i z dokładnością do kilkudziesięciu metrów. Każda teleportacja trwa kilka minut.

Tabela Możliwości

Niektóre z Możliwości lub Antymożliwości na poprzedniej stronie mogą nie być na pierwszy rzut oka jasne, warto jeśli wtedy Mistrz Gry wraz z Graczami zastanowi się w jakim stylu, jak silną i o jakim działaniu ma być dana zdolność. Warto także, w przypadku ustalenia jakie trwałe zmiany wprowadza dana Antymożliwość, zanotować to na karcie postaci, aby lepiej utrwalić sobie przemianę bohatera.

Mroczny Anioł, ostatni ze Starszych Bogów, przywołał nas do świetlistej siedziby ponad gwiazdami, którą zamieszkuje, pokazał jak wyzwolić ukryte możliwości i użyć w walce z uzurpatorami. Jesteśmy Wybrańcami, uratujemy świat przed Młodszyimi Bogami, doprowadzimy do przebudzenia ludzkości i Nowego Odrodzenia, kiedy dorośli przejrzą na oczy i zbuntują się przeciw Przybyszom. Wypełniamy zadania wyznaczone przez Anioła i skąpani w jego boskości, my, Dzieci Starszych Bogów, przynosimy nadzieję. Odwaga i poświęcenie pozwalają nam kroczyć Ścieżką Odrodzenia z uniesionymi głowami i wykorzystywać posiadane zdolności ku dobru ludzkości.

| nr | Możliwość | Antymożliwość |
|-----------|--------------------------------|------------------------------|
| 0 | szybko biegam | utykam |
| 1 | znam się na komputerach | mam komputerowy umysł |
| 2 | przechodzę przez ściany | zamieniam w kamień |
| 3 | naprawiam urządzenia | psuję urządzenia |
| 4 | leczę chorych | wywołuję choroby |
| 5 | bardzo szybko liczę | widzę możliwe przyszłości |
| 6 | zamieniam się w kamień | rozpływam się w lawę |
| 7 | zapalam dotykiem | chłonę ogień |
| 8 | mrozę dotykiem | jestem zimny |
| 9 | przesuwam przedmioty | rozdzieram pazurami |
| 10 | wtapiam się w urządzenie | jestem urządzeniem |
| 11 | mam świetny słuch | posługuję się echolokacją |
| 12 | potrafię udawać niewiniątko | wzbudzam strach |
| 13 | mogę zjeść wszystko | rozgryzam metal |
| 14 | wyczuwam zagrożenie | wywołuję panikę |
| 15 | potrafię wysoko skakać | rzucam wszystkim |
| 16 | jestem lekki jak piórko | robię rzeczy nieważkimi |
| 17 | nie zapominam | wywołuję u ludzi wspomnienia |
| 18 | przekonuję ludzi | zastraszam ludzi |
| 19 | potrafię podwędzić wszystko | kradnę dotykiem siły |
| 20 | nigdy nie płaczę | przyprawiam o żyz |
| 21 | rozbięram urządzenia na części | ożywiam części maszyn |
| 22 | umiem się bić | potrafię zabijać |
| 23 | potrafię odwracać uwagę | ludzie mnie wielbią |
| 24 | nikt nie potrafi mnie złapać | parzę w dotyku |
| 25 | mam silne uderzenie | uderzeniem gniotę kości |
| 26 | lubię się wdrapywać | jestem przyczepny |
| 27 | potrafię zanudzić | sprowadzam sen |
| 28 | zmieniam się w zwierzątko | zmieniam się w bestię |
| 29 | mogę zmieniać wielkość | zgniatam lub rozdzieram |
| 30 | ukrywam się w cieniu | spowijam się cieniem |
| 31 | podnoszę ciężkie przedmioty | zwiększam ciężar |
| 32 | znajduję drogę | wykazywam korytarze |
| 33 | sklejam różne rzeczy | rozsypuję rzeczy w proch |
| 34 | koncentruję możliwości | kradnę umiejętności |
| 35 | zwalniam czas | przyspieszam czas |
| 36 | zmieniam się w kogoś innego | zmieniam się w maszynę |
| 37 | zmieniam się w coś innego | zmieniam się w opar |
| 38 | realistycznie maluję | ożywiam cudze koszmary |
| 39 | mogę zniknąć | dematerializuję przedmioty |
| 40 | ludzie mnie bardzo lubią | ludzie mnie nienawidzą |
| 41 | potrafię wszystko znaleźć | wywołuję niepamięć |
| 42 | doprowadzam ludzi do śmiechu | przyprawiam o szałenstwo |
| 43 | naprawiam zwierzęta i rośliny | zakażam zwierzęta i rośliny |
| 44 | zmieniam genotyp | potrafię zmutować |
| 45 | leczę ludzi | zadaję rany dotykiem |
| 46 | czytam ludziom myśli | wmuszam ludziom myśli |
| 47 | bardzo szybko czytam | zamieniam w papier |
| 48 | potrafię mocno tupnąć | mam stalowe stopy |
| 49 | potrafię rozkazywać ludziom | hipnotyzuję |

| nr | Możliwość | Antymożliwość |
|-----------|-----------------------------|--------------------------------|
| 50 | tworzę iluzje | wywołuję wizje |
| 51 | zwierzęta mnie lubią | przerażam zwierzęta |
| 52 | uśmierzam ból | wbijam kolce |
| 53 | wyczuwam żywe organizmy | wysysam krew |
| 54 | otwieram drzwi | rozwalam drzwi |
| 55 | przywołuję zwierzęta | rozkaruję zwierzętom |
| 56 | zmieniam pogodę | rozpęnię burze |
| 57 | wywołuję ciszę | oghuszam |
| 58 | mam sokoli wzrok | oślepiam |
| 59 | działam jak bateria | rażę prądem |
| 60 | przywołuję ptaki | przywołuję robaki |
| 61 | łagodzę potwory | zmieniam zwierzątka w potwory |
| 62 | przywołuję rośliny | zanurzam się w glebie |
| 63 | przynoszę sen | sprawiam ból |
| 64 | jestem jak kameleon | zmieniam kształty |
| 65 | wpływam na uczucia | wywołuję agresję |
| 66 | latam | wyrastają mi skrzydła |
| 67 | zamieniam w jedzenie | zatravam jedzenie lub wodę |
| 68 | przywołuję wodę | wysuszam |
| 69 | dobrze celuję | kieruję pociski do celu |
| 70 | powstrzymuję eksplozję | powoduję eksplozję |
| 71 | wstrzymuję oddech | nie oddycham |
| 72 | świetnie pływam | mam skrzela |
| 73 | patrzę oczyma owadów | przywołuję owady |
| 74 | patrzę oczyma zwierzątek | wywołuję agresję u zwierząt |
| 75 | kształtuję plastik | topię przedmioty |
| 76 | poprawiam jedzenie | wywołuję głód |
| 77 | ratuję umierających | ożywiam umarłych |
| 78 | pożyczam innym możliwość | używam dwóch możliwości |
| 79 | udaję odgłosy | naśladuję głosy |
| 80 | łączę się z telefonami | zabijam sygnałem przez telefon |
| 81 | powstrzymuję ludzi | steruję ludźmi jak kukiełkami |
| 82 | zmieniam prawdopodobieństwo | przynoszę innym pecha |
| 83 | dobrze się targuję | świetnie oszukuję |
| 84 | gaszę ogień | wysysam elektryczność |
| 85 | wywołuję chmury pary | wywołuję gryzący dym |
| 86 | unoszę rzeczy umysłem | rozbijam rzeczy o ziemię |
| 87 | przywołuję do rozsądku | przyprawiam o głupotę |
| 88 | rozciągam się | wcisnę się wszędzie |
| 89 | widzę przez ściany | niszczę wzrokiem |
| 90 | spowalniam | przyspieszam |
| 91 | śpiewem zmieniam nastrój | rykiem rozwalam szkło |
| 92 | obchodzę zabezpieczenia | niszczę zabezpieczenia |
| 93 | udaję znajomego | skłócam ludzi |
| 94 | wywołuję zapachy | zostawiam zapachy |
| 95 | szybko się obracam | wwiercam się w mury |
| 96 | rozbrajam czyjąś broń | odpalam czyjąś broń |
| 97 | nastrajam optymistycznie | nastrajam pesymistycznie |
| 98 | chodzę po wodzie | zamieniam wodę w szklivo |
| 99 | ożywiam pył i piasek | zmieniam się w żywy piasek |

Reguły

Na początku każdej misji dzieci pojawiają się w obcym miejscu i zaczynają wykonywać zadanie powierzone przez Mrocznego Anioła. Bardzo szybko okaże się, że dochodzi do sytuacji spornych, kiedy nie wiadomo, czy coś się powiedzie, trzeba jakoś sprawdzić, opierając się o przewidywane szanse wykonania danej czynności, co więcej gracze mogą skorzystać z Możliwości... Każda deklaracja jest rozstrzygana osobno, ale gracz może w jednej zarzucić więcej czynności – wtedy ewentualny sukces będzie oznaczał, że wszystkie się nie powiodły, a porażka że niektóre się nie udały.

Test bez użycia Możliwości

Jeśli gracz nie zamierza użyć Możliwości, Mistrz Gry po prostu określa trudność w ten sposób, że dodaje do początkowej wartości jeden następną jedynkę za każdą większą przeszkodę w wykonaniu zadeklarowanej czynności. Dodatkowo jeśli gracz posiada jakieś aktywne Antymożliwości, które przeszkadzają w teście, Mistrz Gry dodaje za nie kolejną jedynkę, a jeśli takie Antymożliwości są nieaktywne, ale ich trwałe efekty stanowią przeszkodę, Mistrz Gry dodaje jeden za każdą z nich do późniejszego wyniku swojego rzutu.

Przykład: Gracz chce uciec przed policjantami. Dwóch z trójki stróżów prawa nie jest owcami, ale wilkami, za co Mistrz Gry dodaje jedynkę, dodatkowo gracz posiada aktywną Antymożliwość „kuleję” (niedawno jej użył i została aktywna lub była wylosowana jako aktywna w tym teście), więc dostaje kolejną jedynkę. W sumie trudność wyniosła więc trzy. Gdyby „kuleję” było nieaktywne, Mistrz Gry dodałby jedynkę do wyniku rzutu kostkami.

Wartość trudności określa ilu kostek k6 Mistrz Gry użyje w teście. Trudność nie może być mniejsza niż 1 (jeśli sytuacja jest banalna, po prostu nie przeprowadza się testu).

Aktywne Możliwości

Przed każdym testem, gdzie gracze deklarują użycie Możliwości, następuje Aktywowanie Możliwości. Na dwadzieścia możliwości jednocześnie aktywne są zawsze trzy. Jeśli gracz nie ma aktywnych Możliwości (lub Antymożliwości, które traktuje się tak samo!), rzuca trzy razy kostką k20, aby określić te aktywne, jeśli ma jedną aktywną, to dwa razy, jeśli dwie aktywne to raz, a jeśli trzy aktywne, nie rzuca w ogóle. Z Aktywnych Możliwości w czasie testu gracz może wykorzystać jedną.

Jeśli wykorzysta zdolność, pozostaje ona aktyw-

na, ale staje się o jeden punkt słabsza (chyba że posiada wartość 1, wtedy przestaje być aktywna) i w następnych testach za każdym użyciem będzie podobnie słabła, aż przestanie być aktywna. Oczywiście po następnym aktywowaniu znów będzie mieć pełną ilość punktów.

Przykład: Darek aktywował Możliwość „latam” o sile 3. Użył jej, aby przelecieć na drugą stronę rojącego się od sektoidalnych obcych boiska, pozostała aktywna, ale z siłą 2. Następnym razem użył jej, aby wylecieć na drugie piętro budynku biblioteki, w której więzione były pozostałe dzieci. Pozostała aktywna z siłą 1. Kiedy już uratował przyjaciół zeskoczył z okna, pomagając sobie resztkami siły latania, i wtedy przestała być aktywna. Kiedy następnym razem wylosuje „latam” do aktywacji, znów będzie miała siłę 3, jak na Karcie Postaci.

Jeśli gracz zrezygnował z korzystania z Możliwości w teście, wszystkie wylosowane poza aktywnymi wcześniej przestają być aktywne i przed następnym testem losowanie następuje na nowo, ale w danej chwili gracz nie może korzystać już z innej Możliwości – musi zadeklarować zwykłe działanie lub po prostu nie robić nic.

Jeśli gracz dwa razy wylosował tą samą zdolność, może użyć jej z siłą o jeden większą, jeśli trzy razy, to z siłą o dwa większą.

Test

Kiedy gracz zadeklarował czynność, wylosowano aktywne Możliwości (o ile gracz chce skorzystać ze specjalnych zdolności) i gracz wybrał jedną z nich, a prowadzący ustalił trudność, następuje test. Mistrz Gry rzuca tyloma kostkami k6, ile wyniosła trudność, a gracz rzuca kostką k6 i tyloma kostkami, ile wynosi siła wykorzystanej zdolności (jeśli z jakiejś skorzystał). Jak więc widać, im silniejsza Możliwość, tym łatwiejsze jej wykorzystanie. W jednym teście można skorzystać tylko z jednej. Jeśli gracz nie korzysta z żadnej i nie posiada przydatnej dla testu cechy, zawsze rzuca jedną kostką k6. Jeśli posiada przydatną cechę, dodaje jedną kostkę do swojej puli, a jeśli posiada przeszkadzającą cechę, Mistrz Gry dodaje jedną kostkę.

O wyniku testu decyduje suma wyników. Jeśli gracz wyrzucił w sumie więcej niż Mistrz Gry, to odnosi sukces, jeśli wyrzucił mniej, ponosi porażkę. W przypadku, gdy sumy są jednakowe Mistrz Gry może określić, że „prawie się udało” i opisać w ten sposób sytuację.

Przykład: Robina otoczyło dwanaście robotów-wartowników, którzy mają go złapać i zaprowadzić do Królowej Mechatonów. Chłopiec deklaruje wykorzystanie Możliwości. Wśród wylosowanych aktywnych

Kiedy zastanawiamy się nad poprawnością teorii, że przyczyną wojen i nieszczęść na świecie była zapisana w ludzkim genotypie chęć samozagłady zainicjowana przed wiekami przez Wielkiego Antagonistę, o którym czasem słyszymy z ust kapłanów, nie możemy pominąć wkładu jaki wnieśli do dzisiejszej wiedzy kosmoarcheologicznej Przybysze. Wszak większość przekazów, na których opieramy się w badaniach, pochodzi od naszych domniemyanych wybawców. Czy możemy ufać, że nie zostaliśmy podstępnie usidleni i wprowadzeni w błąd?

dr Stanley Nurkowsky

„Koncepcje przyszłości” (wycofana z druku)

trafia się „nikt nie potrafi mnie złapać 4”. Deklaruje zatem, że używa tej Możliwości i umyka robotom. Mistrz Gry ustala trudność na 2 (ponieważ robotów jest wiele) i rzuca dwoma kostkami, a Gracz aż pięćma. Gracz odnosi sukces, ponieważ w sumie uzyskał $3+5+2+3+1 = 14$, podczas gdy Mistrz Gry tylko $6+2 = 8$. Możliwość „nikt nie potrafi mnie złapać” pozostaje aktywna z siłą 3, Robin może ją zatem wykorzystać następnym razem.

Współdziałanie

Jeśli w jakiejś sytuacji gracze mogliby poprzez wspólne działanie coś zyskać, zamiast wykonywać zadania osobno (i robić osobne testy) mogą zadeklarować Współdziałanie – wtedy wartości testów się sumują, a trudność ma początkową wartość nie jeden, a równą tyle ilu bohaterów bierze udział w czynności (i do tego oczywiście Mistrz Gry dodaje po kostce za każdą przeszkodę jak przy zwykłym teście). Po odczytaniu wyniku testu prowadzący musi opisać efekt, biorąc pod uwagę współpracę bohaterów. Przy Współdziałaniu każdy gracz może wykorzystać jedną Możliwość.

Fragment rozgrywki

Mroczny Anioł zaraz po rekrutacji wysłał dzieciaki do szkoły w Birmingham (języki nie są przeszkodą, potrzebne zapisywane są bezpośrednio do umysłów dzieci), aby odzyskali od tamtejszej nauczycielki angielskiego długopis z ukrytym mechanizmem – klucz do tajnego urządzenia Kościelnego, który trafił w jej ręce, gdy miała romans z pewnym arcykapłanem.

MG: Jacusiu, Łucjo i Robinie, pojawiliście się na podwórku przed szkołą. Na trawniku bawi się sporo dzieci, niektóre młodsze od was, inne starsze. Są trochę

osowiałe, najwyraźniej większość to owieczki, wszystkie mają na sobie granatowe mundurki. Nikt was nie zaczepia.

J: Idziemy w stronę wejścia do szkoły.

MG: Podchodzi do was strażnik. „Dzieci, co tutaj robicie, nie jesteście z tej szkoły”.

Ł: Musimy to jakoś rozwiązać Możliwościami, jakie mamy aktywne?

MG: Losujcie.

J: 2,15, 4: znam się na komputerach 3, wyczuwam zagrożenie 1, niszczę urządzenie 2.

Ł: 1, 6, 12: potrafię wszystko znaleźć 2, zaglądam ludziom do głowy 1, jestem lekka jak piórko 3.

R: 12, 12, 8: ukrywam się w cieniu 2 (+1 za powtórzenie = 3), potrafię zanudzić 1.

MG: Tak, więc co robicie? Strażnik czeka na odpowiedź.

R: Mógłbym go zanudzić, aż mu się odechce nas przepytwać? To za jeden punkt.

MG: Trudność to $k6 + k6$ bo strażnik ostatnio miał wpadkę i teraz chce dopilnować, by wszystko było w porządku.

R: OK, to robię tak. Zanudzam go, aż nas puści. Opowiadam poważnym jak zwykle głosikiem jakieś niestworzone historie o mojej babci, a w tym czasie Łucja i Jacuś mogą się dostać do szkoły.

MG: Rzuć kostką (sam wyrzuca $2+3 = 5$).

R: Wyrzuciłem 1+4, czyli też 5.

Ł, J: Czekamy aż go zanudzi, a potem idziemy do szkoły, omijając strażnika.

MG: Prawie się udało, Robinie, strażnik najwyraźniej ma problemy, żeby ci przerwać, ale kiedy Łucja i Jacuś chcą odejść, zatrzymuje ich i pyta czy mundurków zapomniałiście w domu.

J: No to ja zwałam winę na sąsiada, że omyłkowo odebrał nasze mundurki z pralni, a teraz wyjechał na urlop i nie możemy ich odebrać. [posiada zwalanie winy jako cechę, więc rzuca 2k6, a nie k6]

MG: Trochę to niewiarygodne, 2k6 trudności (byłoby 3k6, ale strażnik jest naprawdę zdruzony).

J: Dobra, spróbuję. Wyrzuciłem 2 i 2 = 4.

MG: A ja 1+2, czyli 3, udało się, strażnik pokiwał głową ze zrozumieniem i puścił was do szkoły.

Świat i prowadzenie

Przejęcie władzy na świecie przez Kościół Młodszych Bogów stworzony przez Przybyszy było bezkrwawe, odbyło się bez większych protestów, ponieważ już wcześniej geny ludzkości zostały zmodyfikowane, aby stali się potulni i niekonfliktowi. W kilka tygodni cała Ziemia znajdowała się pod władaniem Obcych. Każdy rząd zyskał przedstawiciela w postaci Arcykapłana, zbudowano wiele nowych świątyń lub przebudowano stare, co także zostało przyjęte z obojętnością, a nawet przychylnością przez owce. Wszelkie bunty wilków tłumiono w pośpiechu, stosując czasem drastyczne metody.

Wszyscy obcy z rasy Przybyszy na Ziemi są kapłanami Kościoła, nie przyjmuje się też do Kościoła innych istot, chyba że jako strażników. Strażnicy tworzą tzw. Ramię Prawdy, które w dużej mierze składa się ze zmutowanych ludzi (zwanych goryłami) oraz robotów (służących za dowódców), każdemu oddziałowi towarzyszy także kilku Kapłanów. Ramię walczy z wilkami i atakującymi Ziemię obcymi, ma na wyposażeniu technikę, która daleko wyprzedza ludzkie możliwości – maszyny do rozpylania specjalnie stworzonych gazów, które mogą powodować euforię, usypiać, zmieniać genotypy; latające czołgi, czy świecące fortece, strzegące najbardziej kluczowych dla Przybyszy miejsc.

Przybysze zawsze ubierają się w szarozielone, grube szaty, przypominające pancerz, z których wystaje ślimacza głowa z wielkimi oczami i długim nosem. Na czole mają przypominające włosy wypustki, poruszają się na wpół pełznąco, na wpół chodząc na pojedynczej, oślizłej nodze. Używają różnorodnych robotów, od małych pojazdów przewożących części, po wielkie chodzące potwory, które zajmują się np. uprawą roli (owce zazwyczaj pracują niezbyt wydajnie, więc maszyny im pomagają).

Islandia

Cała Islandia została wysiedlona i przekształcona w główną bazę Przybyszy, tak zwane Serce Kościoła, wokół zabudowano wielkie maszyny terraformujące. Od działania potężnych turbin i kotłów wokół wyspy unoszą się kłęby szarego dymu, który ukrywa przed światem, co dzieje się w głównej bazie obcych. Tymczasem Przybysze najwyraźniej przekształcają miejsce, aby przypominało ich rodzinną planetę – o ile na całym świecie pojawiły się obce grzyby i rośliny, a nawet różnorakie stworzy, o tyle na Islandii niewiele pozostało ziemskich. Ludzie pracują na wyspie jako niewolnicy, większość jest mocno zmieniona, aby spełniać swoje zadanie – można znaleźć (co także jest rzadkością poza Wyspą) ludzi np. z dodatkowymi kończy-

mi lub z gigantycznymi łapami do kopania albo głowy podłączone do maszyn.

Obcy

Na Ziemi poza Przybyszami pojawiło się wiele innych ras obcych, większość niehumanoidalnych. Tylko nieliczne istoty przybyły z ciekawości i dla prowadzenia niewinnych badań, większość realizuje jakieś cele – jak inwazja, zdobycie niewolników lub pożywienia. Zazwyczaj są zwalczane przez Kościół, kiedy tylko zostaną wykryte. Owce przyjmują obecność obcych jako coś normalnego, zgodnie z Nową Wiarą są to jedne z wielu potomków Młodszych Bogów.

Oprócz zwykłych obcych na planecie mogą się także pojawić obce sondy, roboty, niebezpieczne urządzenia albo nawet hologramy sterowane z orbity lub poprzez hiperprzestrzeń. Poza obcymi roślinami i różnymi potworami, wszystkich przybyszy z zewnątrz łączy jedna cecha: stoją na znacznie wyższym poziomie technicznym niż ludzie.

W niektórych miejscach obcy dogadali się z Kościołem i np. otwierają porty kosmiczne, sklepy albo centra rozrywki.

Kościół i wierzenia

Kościół Młodszych Bogów wymaga codziennej obecności na jednym z trzech Rytuałów Zjednoczenia w świątyniach, w czasie których badany jest genotyp uczestników i w razie czego dokonywane są korekty, czasem Przybysze przekazują wtedy specjalne zadania niektórym z wiernych. Owce mimo ogólnego oświecenia, nigdy nie zapominają o obowiązku uczestnictwa w rytuałach, wilki oczywiście unikają ich jak ognia.

Zgodnie z doktryną Przybyszy ludzie wierzą, że obcy uratowali Ziemię przed samozagładą, powstrzymali wojny, głód i wszystkie nieszczęścia, a teraz wystarczy być posłusznym, aby po śmierci odrodzić się w komorach odrodzenia w wymiarach Młodszych Bogów, gdzie będzie można do końca wszechświata toczyć żywot wypełniony przyjemnościami. W nowej religii nie ma zagrożeń, piekła, kar, tylko bezmierne oddanie i miłosierdzie Młodszych Bogów. Cała reszta – jak nagonka na wilków, czy wykorzystywanie ludzi i zasobów planety przez Przybyszy – dzieje się poza kulisami, a do owiec po prostu nie dociera.

Owce

Ludzie po zmianach genetycznych są oświeceni w różnym stopniu, niektórzy mogą być całkiem

normalni, inni (ale bardzo nieliczni, najczęściej też Przybysze próbują ich „naprawić”) zupełnie nie mogą funkcjonować i umierają, kiedy zapomną o jedzeniu lub wpadną pod samochód przechodząc bez namysłu przez drogę. Na pierwszy rzut oka typowe owce zachowują się normalnie i nie da się zauważyć nic niezwykłego, mogą nawet się zdenerwować, czasem głośniej kłócić lub wdać w bójkę.

Dopiero w szczególnych sytuacjach można łatwo zauważyć, że włącza się w mózgu nieszczęśników jakaś zapadka i stają się ociężali umysłowo – np. w sytuacjach zagrożenia lub gdy ktoś próbuje im wytłumaczyć coś, co jest przeciwne doktrynie Kościoła, albo wymaga bardziej twórczego myślenia. Wszelkie gwałtowne uczucia szybko wyparowują – owca może się wściec, może kogoś zamordować, ale po fakcie nie będzie zdawała sobie sprawy z tego co zrobiła, odejdzie spokojnie, zapomni.

Ruch oporu

W różnych miejscach kraju wilki i niektóre opierające się modyfikacjom genetycznym owce tworzą ruch oporu przeciwko Przybyszom, czasem próbują nawet zaangażować w walkę inne rasy obcych i zdarza się, że są mamieni obietnicą pomocy przez różnych kosmitów. Inni prowadzą walkę bezwzględną – wysadzają, mordują, zabijają nie tylko wroga, ale także niewinnych.

Dzieci i Mroczny Anioł

Prowadzone przez graczy postaci nie muszą obawiać się o niezajomość języków – Mroczny Anioł sprawia, że rozumieją każdy i potrafią mówić, a nawet (jeśli w ogóle potrafią, to jeszcze małe dzieci!) czytać i pisać w każdym, o ile jest to język znany ludzkości. Czasem między misjami zdarza się przerwa kilku dni, tygodni, miesięcy, może nawet lat – w tym czasie dzieci przebywają w Świetlistej Siedzibie i kiedy ruszają do kolejnego zadania, pamiętają tylko wspaniałą jasność i przyjemność z przebywania w domu Starszego Boga.

Chociaż Mroczny Anioł może uleczyć nawet najcięższe rany, a nawet przywrócić ze śmierci (pewnym kosztem, jak już pewnie się dowiedziałeś z rozdziału o Antymożliwościach), nie zapewnia dzieciom odporności. Mogą zachorować lub znaleźć się pod wpływem gazów rozpylanych przez Przybyszy, chociaż nie podlegają zmianie genotypu przez używane w Kościołach urządzenia. W takich sytuacjach mogą zostać uleczone na tych samych zasadach, jak przy wystąpieniu fizycznej lub psychicznej rany.

Misje

Każda kampania, czyli gra ciągła fabularnie, może być podzielona na wiele, wiele sesji, w czasie których dzieci wykonują kolejne zadania. Czasem w czasie jednej sesji może być wykonanych kilka mniejszych misji, a innym razem jedna misja może być tak długa, że przeciągnie się na kilka spotkań. Jeśli skład graczy lekko się zmienia, mogą zmieniać się także występujący bohaterowie. Gracz może także zmienić postać w trakcie kampanii – do Mistrza Gry należy wtedy opisać co stało się z poprzednią, a nie jest też wykluczone, że kiedyś powróci...

Prowadzący musi przed każdą sesją obmyślić misję lub misje, które chce graczom wyznaczyć, a najlepiej jeśli napisze scenariusz przygody składający się z opisu miejsc, osób i możliwych do napotkania problemów i konfliktów, z którymi zetkną się gracze. Nie powinien jednak prowadzić graczy za rękę od punktu A do B w czasie sesji – niech szukają własnych rozwiązań, starają się współdziałać (bez współdziałania może być czasem problem, kiedy żadna z wylosowanych zdolności nie okaże się przydatna i trzeba grać na zwłokę). Kolejne misje powinny się układać w jakąś historię, plan realizowany w celu pokonania Przybyszy i uwolnienia ludzi spod jarzma. Nieudane misje będą oddalać graczy od celu, zakończone sukcesem przybliżać do obiecanego Nowego Odrodzenia.

Misje mogą toczyć się w różnorodnych scenariach, a ich trudność powinna rosnać. Na początku zadania dla graczy będą proste, aby się przyzwyczaili do reguł rozgrywki i posiadanych Możliwości i cech – później Mistrz Gry może dać graczom coraz trudniejsze i dłuższe, wymagające starannego planowania zadania.

Najlepiej stojące przed tworzącym scenariusze Mistrzem Gry możliwości pokażą przykładowe pomysły na misje z następnego rozdziału. Nie musi ograniczać się do jednego miejsca akcji, może wprowadzać bardzo różnorodne problemy i przeszkody.

Przykładowe misje

– Samolot lecący z Moskwy do Paryża. Gracze muszą powstrzymać zmiennokształtnego obcego, który postanowił go uprowadzić. Okazuje się, że zdecydował się na ten krok z desperacji, ponieważ jego statek został zajęty przez żarłoczną istotę, która chce w zamian za uwolnienie statku pożywienia. Ponieważ statek lewituje, samolot to jedyny sposób, by żywność (ludzie) dostarczyć.

– Teleturniej prowadzony przez Antaresian, w którym wilki próbują uciec ze specjalnie skon-

struowanego labiryntu. Gracze trafiają w sam środek. Muszą znaleźć wilka, który posiada informacje o planowanym zamachu w Paryżu i wydobyć od niego informacje, jak zapobiec masakrze.

– Paryż, w mieście ktoś zamierza zdetonować bombę atomową, należy ją odnaleźć na czas, mimo wprowadzonego stanu specjalnego i licznych przedstawicieli Ramienia Prawdy.

– Wioska na południu Polski, miejscowy ksiądz katolicki zbuntował się przeciw Kościołowi Młodszych Bogów. Wioska jest już celem sił Przybyszy, a gracze powinni dostać się do księdza wcześniej, aby dostać urządzenie, które znajdowało się w zajętej przez ludzi buntownika świątyni – przenośny teleporter.

– Islandia, jeden z niewolników jest byłym przywódcą Ruchu Oporu z Grecji, Saipotiskosem. Mroczny Anioł dowiedział się, w którym obozie znaleźć Saipotiskosa. Dzieci mają go wyciągnąć z wyspy za pomocą przenośnego teleportera.

Prowadzenie i granie

Mistrz Gry powinien starać się prowadzić dynamicznie, ale jednocześnie przedstawić wszystko barwnie i ze szczegółami – pamiętając, że wszystko co się dzieje, powinno być opisane z punktu widzenia dzieci. Warto, by gracze, przynajmniej na chwilę spróbowali przywołać wspomnienia okresu dzieciństwa i spróbowali ożywić postacie, którymi kierują, opierając się o tamte doświadczenia. Przez cały czas muszą widzieć akcję oczyma wyobraźni – kiedy prowadzący opisuje scenę, powinni wyobrażać sobie lokację i bohaterów oczami swojej postaci lub z różnych „widoków kamery” (jak w filmie, najlepiej animowanym, bo to opowieść o dzieciach), nawet jeśli wymaga to uzupełnienia opisu o szczegóły, których Mistrz Gry nie przedstawił.

Przykład: MG: Jesteście na polanie, metalowy kształt najeżony antenami przypomina szwajcarski scyzoryk, zajmuje połowę leśnej przecinki.

Gracz wyobraża sobie stojące na skraju polany dzieci, dmuchawce, stalową maszynę rzucającą cień na falującą trawę. Wyobraża sobie, że unosi głowę. „Ale to olbrzymie” – mówi na głos. – „Podchodzę bliżej, sprawdzić, czy jest jakieś wejście”. Wyobraża sobie, jak stopy dziecka zapadają się w wysokiej trawie, czuje duszący zapach pyłków i kwiatów, pod wpływem ciekawości dotyka stalowej powierzchni. „Kładę dłoń na metalu” – mówi.

Zarówno gracze jak i prowadzący Mistrz Gry powinni pamiętać, że bohaterami opowieści są dzieci – szybko się uczące, odporne psychicznie, ale jednocześnie słabsze od dorosłych i obdarzone mniejszą wiedzą, w dużej mierze zmuszone posługiwać się ra-

czej sprytem i zręcznością niż umiejętnościami, dodatkowo wyposażone w ciekawość, a czasem także nieostrożne, łatwo ulegające emocjom.

Karta postaci

Karta Postaci to normalna kartka papieru. Wszystkie Możliwości zapisywane są w tabelce o dwudziestu ponumerowanych wierszach (losując Aktywną zdolność rzucamy kostką k20 i wynik traktujemy jako numer wiersza) z zapisaną obok siłą. Gdy Możliwość zmieni się w Antymożliwość, wykreślamy ją po prostu i poniżej (albo obok, jeśli jest miejsce) dopisujemy Antymożliwość z numerem wiersza takim jaki miała Możliwość. Aby pamiętać, których Możliwości właśnie użyliśmy i pozostały aktywne, możemy oznaczać je w dodatkowej kolumnie cyferką z aktualną siłą – po kolejnym użyciu przekreślamy liczbę i, jeśli Możliwość jest nadal aktywna, piszemy obok o jeden mniejszą. W ten sposób łatwo zobaczymy, które Możliwości mamy aktywne – wszystkie, które w dodatkowej kolumnie mają nieprzekreśloną liczbę.

O dzieciach, czy dla dzieci?

„Dzieci Starszych Bogów” to gra o dzieciach, które stawiają czoła poważnym problemom w odmienionym świecie i same nie unikają zmiany. Nie uważam, żeby powinna być zastrzeżona wyłącznie dla dorosłych albo zabroniona dzieciom – na pewno sesje z udziałem dzieci będą inne (nie zawsze mniej poważne, czy też mniej mroczne) niż takie prowadzone i grane przez „starych wyjadaczy”, ale nie znaczy to, że nie można grać jeśli ma się niewiele lat na karku i dopiero zaczyna przygodę z RPG albo kiedy jest się dziadkiem lub babcią.

Nowe Odrodzenie

Ostatecznie Mroczny Anioł powinien doprowadzić graczy do Nowego Odrodzenia, które obiecał. Czy tak się stanie? Czy dzieci odnajdą pokój, kiedy świat pograży się w pokoju, a tyrani zostaną wypchnięci z Ziemi na zawsze? Wszystko zależeć będzie od graczy i tego, jak będą sobie radzić w kolejnych zadaniach, ale także od Mistrza Gry, który będzie kreował fabułę kolejnych misji. Jest też inna możliwość – kiedy już rozegracie wiele przygód i będziecie się zbliżać do zakończenia, możecie przeczytać dodatek „Nowe Odrodzenie”, który zostanie opublikowany w późniejszym terminie (szczegóły na oficjalnej stronie gry – www.dziecistarszychbogow.prv.pl) i tam dowiedzieć się, jak wygląda wizja autora.

Przykładowe postacie

Poniższe postacie mogą dostarczyć graczom pomysłu na bohaterów. Mistrz Gry może także wprowadzić dodatkowe Dzieci Starszych Bogów do kampanii, dla ubarwienia fabuły. Zostały stworzone do starszej wersji gry, dlatego zestaw Możliwości może różnić się od dostępnego (a wymyślane przez graczy zawierają zdolności z tabeli).

Łucja, 11 lat, poważna dziewczynka ze Szkocji, która studiuje książki medyczne i chciałaby zostać lekarką

CECHY: ma słaby wzrok, czyta poważne książki

MOŻLIWOŚCI:

- 1 potrafię wszystko znaleźć 2
- 2 doprowadzam ludzi do śmiechu 1
- 3 naprawiam zwierzęta i rośliny 3
- 4 zmieniam genotyp 3
- 5 leczę ludzi 4
- 6 zaglądam ludziom do głowy 1
- 7 bardzo szybko czytam 3
- 8 znam się na ludziach 1
- 9 potrafię mocno tupnąć 1
- 10 potrafię rozkazywać ludziom 1
- 11 wyczuwam zagrożenie 1
- 12 jestem lekka jak piórko 3
- 13 potrafię zamienić się w zwierzątko 1
- 14 mogę zmieniać wielkość 2
- 15 znajduję drogę 2
- 16 mogę zatrzymać czas 1
- 17 potrafię odczytać wspomnienia 2
- 18 znajduję różne przedmioty 2
- 19 umiem kroić nożem 3
- 20 nie boję się niczego 3

Jacub, 6 lat, mały chłopczyk z Polski, który kocha gry komputerowe

CECHY: tłusty obżartuch, potrafi zwalić winę na kogoś innego

MOŻLIWOŚCI:

- 1 szybko biegam 4
- 2 znam się na komputerach 3
- 3 potrafię przechodzić przez ściany 1
- 4 niszczę urządzenia 2
- 5 leczę chorych 1
- 6 bardzo szybko liczę 3
- 7 zamieniam się w kamień 2
- 8 zapalam dotykem 2
- 9 rozgrzewam przedmioty 1
- 10 przesuwam przedmioty umysłem 1
- 11 potrafię wtopić się w urządzenie 2
- 12 mam świetny słuch 2
- 13 potrafię udawać niewiniątko 3
- 14 mogę zjeść wszystko 1
- 15 wyczuwam zagrożenie 1
- 16 potrafię wysoko skakać 1
- 17 jestem lekki jak piórko 3
- 18 nie zapominam 2
- 19 przekonuję ludzi 3
- 20 potrafię podwędzić wszystko 2

Robin, 7 lat, czarnoskóry chłopak, który lubi konstruować różne dziwne mechanizmy, pochodzi z RPA

CECHY: kuleje, konstruuje dziwne mechanizmy

MOŻLIWOŚCI:

- 1 nigdy nie płaczę 1
- 2 rozbieram urządzenia na części 2
- 3 umiem posługiwać się młotkiem 2
- 4 potrafię odwracać uwagę 1
- 5 nikt nie potrafi mnie złapać 4
- 6 potrafię kogoś uderzyć 2
- 7 lubię się wdrapywać 2
- 8 potrafię zanudzić 1
- 9 potrafię coś podwędzić 1
- 10 wyczuwam zagrożenie 4
- 11 nie zapominam 2
- 12 ukrywam się w cieniu 2
- 13 podnoszę ciężkie przedmioty 2
- 14 niszczę wszystko co wpadnie mi w ręce 2
- 15 koncentruję możliwości 2
- 16 przyspieszam czas 1
- 17 zmieniam się w kogoś innego 2
- 18 realistycznie maluję 3
- 19 mogę zniknąć 1
- 20 ludzie mnie bardzo lubią 3

www.DzieciStarszychBogow.prv.pl

oficjalna strona

- zostaw komentarz
- zrecenzuj
- opis swoją przygodę
- dodaj zapis sesji
- dowiedz się o nowych dodatkach

