



wersja startowa

Jared A. Sorensen

WERSJA POLSKA:

Tłumaczenie: Magdalena „Redone” Wilamowska

Skład tekstu: Radek „Drozdal” Drozdalski

Korekta: Jacek „Darken” Gołębiowski

Ilustracja na okładce: Fufu Frauenwahl

Czytasz właśnie skróconą wersję InSpectres, nie pełną grę. Jest to ogólny zarys systemu, który pozwoli ci zagrać po kilku minutach przygotowań. Jeśli gra ci się spodoba, polecam pełną wersję. Jeśli nie, możesz grać w tę wersję jak długo będziesz chciał (lub przekazać ją przyjacielowi).

O GRZE

InSpectres to firma zajmująca się polowaniem na duchy, zabijaniem wampirów i badaniem różnych typów okultystycznych zjawisk. Chociaż publika wie o nadnaturalnych zjawiskach, normalni ludzie nie są przygotowani by się z tym zmierzyć. I tu wkraczają nasze postacie.

Właśnie otworzyłeś własną firmę InSpectres i oczekujesz na jakieś nowe zlecenie. Może i masz jeszcze mleko pod nosem a twój sprzęt jest przestarzały... ale masz nadzieję na to jedno cudowne zlecenie. Przecież trzeba zapłacić rachunki.

Zacznijmy więc.

Tworzenie Agentów

Każda postać InSpectres posiada następujące atrybuty:

Wiedza: wyszukiwanie informacji, zapamiętywanie faktów, rzucanie czarów.

Atletyka: rzeczy fizyczne wymagające siły lub zręczności (np. walka, strzelanie).

Technologia: budowanie, kupowanie i używanie technologicznych gadżetów (np. komputerów, laserów).

Kontakty: perswazja, przemawianie, rozmowa z klientami, okłamywanie ludzi.

Zacznij od wyboru agenta z poniższej grupy.

Szablony Agentów			
Inteligent	Haker	Mięśniak	Cwaniak
Wiedza: 4 Atletyka: 1 Technologia: 2 Kontakty: 2	Wiedza: 3 Atletyka: 1 Technologia: 4 Kontakty: 1	Wiedza: 1 Atletyka: 4 Technologia: 2 Kontakty: 2	Wiedza: 2 Atletyka: 2 Technologia: 1 Kontakty: 4
Talent: Maniak Biblioteczny. +1 kostka podczas używania książek.	Talent: Maniak Komputerowy. +1 kostka podczas używania komputerów.	Talent: Silny. +1 kostka podczas wykonywania czynności wymagającej siły.	Talent: Przystojny. +1 kostka podczas flirtu.

Każdy szablon jest zbudowany na pewnym koncepcie (w tym przypadku mądry koleś, silny koleś, maniak komputerowy i Cwaniak).

Agenci mają specjalną zdolność (Talent), która daje im bonus w pewnych przypadkach.

Aby stworzyć własny szablon po prostu rozdziel 9 punktów pomiędzy cztery atrybuty (minimum 1, maksimum 4) i napisz talent, który posiada twój agent. Ten Talent nie musi być powiązany z którąś z Umiejętności. Agent z Talentem „Mechanik” dostanie bonusową kostkę podczas naprawiania ciężarówki, identyfikacji modelu samochodu, używania klucza francuskiego do walki lub rozmowy z innymi mechanikami.

InSpectres: Mechanika

Zawsze gdy chcesz wykonać akcję, musisz rzucić ilością kostek sześciociennych równą wysokości twojej umiejętności. Więc jeśli musisz wykonać rzut na Wiedzę i masz ją na poziomie 3, to rzucasz trzema kośćmi. Jeśli masz Kontakty na poziomie 1 i chcesz kogoś oszukać, rzucasz jedną kością.

Gdy wykonasz rzuty, znajdź najwyższy wynik i sprawdź go w Tabeli Umiejętności.



Tabela Rzutów Umiejętności

6	Świetnie	Opisz rezultat i dodaj dwie Kości Zadania.
5	Dobrze	Opisz rezultat i dodaj jedną Kość Zadania.
4	OK	Opisz rezultat – efekt musi być negatywny lub zabawny, ale całkowity rezultat powinien być pozytywny.
3	Kiepsko	Opisz rezultat – możesz dodać pozytywny aspekt ale całkowity rezultat musi być negatywny.
2	Źle	MG decyduje o twoim losie lub możesz zasugerować coś odpowiednio negatywnego.
1	Okropnie!	MG decyduje o twoim losie lub możesz zasugerować coś odpowiednio tragicznego dla siebie.

KOŚCI ZADANIA

Kości Zadania sugerują grającym, jak daleka droga dzieli ich od wykonania zadania. Im więcej KZ posiadają twoi agenci, tym bliżej będą końca misji.

Gdy misja się wreszcie zakończy (problem został rozwiązany i odpowiednia liczba Kości Zadania została zebrana), to Kości Zadania zostaną rozdane drużynie InSpectres jako zapłata.

STRES

Rzut na Stres powinien mieć miejsce, kiedy twój bohater jest rozgniewany, przestraszony, zmęczony lub ranny. Kiedy to nastąpi Mistrz Gry poleci odpowiedniemu graczowi rzucić od jednej (dla zwykłych, mało stresujących sytuacji) do pięciu kości (dla wstrząsających przeżyć i poważnych ran).

Gdy wykonasz rzut kośćmi Stresu, znajdź najniższy wynik i wyszukaj go w Tabeli Rzutu Stresu.

Tabela Rzutów Stresu

6	Zbyt Opanowany	Odnów kość przy jakiegokolwiek ukaranej umiejętności.
5	Obojętny	Żadnych efektów... po prostu cię to nie obchodzi.
4	Zdenerwowany	Dostajesz jedną kość kary do następnego rzutu na którąkolwiek umiejętność (nie ważne gdzie i kiedy będziesz go wykonywać).
3	Zestresowany	Tracisz kostkę z wybranej umiejętności.
2	Przestraszony	Tracisz 2 kostki z wybranej umiejętności (lub po jednej kostce z dwóch umiejętności)
1	Załamany!	Tracisz z wybranej umiejętności liczbę kostek równą ilości kostek rzuconych na Stres.

Gdy umiejętność spadnie do 0, korzystanie z tej umiejętności automatycznie zawodzi.

KONFESJONAŁY

Podczas każdej sceny możesz „wejść do Konfesjonału” i przerwać akcję by

opisać przemyślenia i odczucia twojego bohatera. To jedyny moment, w którym twój „bohater” może mówić do graczy. (a nie do ich bohaterów) i możesz przedstawić nowy element historii lub komplikację fabuły. Możesz zapowiedzieć wydarzenia i potem odegrać podczas gry lub wyskoczyć w przyszłość i opisać coś co ma się dopiero stać (ale stało się w przeszłości bohatera). Do Konfesjonału odnoszą się następujące zasady:

- Gracze muszą zwracać się do innych graczy jak do kamery (np. używać pierwszej osoby).
- Konfesjonały zawsze powinny dodawać; nigdy negować lub szkodzić grze.
- Tylko jeden gracz może wejść do Konfesjonału podczas jednej sceny.

ZADANIA

Wszystkie gry InSpectres (Zadania) rozkładają się na kilka wydarzeń, tak jak podczas telewizyjnych programów. Są to:

WYWIAD Z KLIENTEM

Tutaj kilku (lub wszyscy) bohaterów rozmawia z potencjalnym klientem o problemie. Taki wywiad ma za zadanie rozpocząć historię. W większości wypadków klient skontaktuje się z InSpectres i umówi się z nimi na spotkanie. Zazwyczaj odbywa się ono w siedzibie InSpectres ale klient, który chce uniknąć badawczych spojrzeń ludzi (z powodu swojej pozycji lub sławy) może zdecydować się na przeprowadzenie rozmowy w domu, w restauracji lub na opuszczonym cmentarzu w środku nocy.

Warto zauważyć, że kiedy klient wyjaśnia problem drużynie, nie zawsze są to dokładne informacje. Klient będzie czuł się zagubiony z powodu swojego problemu (w końcu nie jest profesjonalistą i nie zna różnicy pomiędzy wampirem a dhampirem, prawda?). Klient może nie mówić całej historii – albo może nawet coś ukrywać. To po prostu rodzaj punktu startowego, a co się stanie fazie Dochodzenia wyniknie podczas rozgrywki i poszukiwania źródła problemu.

MG powinien ustalić maksymalną liczbę Kostek Zadania potrzebną dla misji. Gdy gracze uzyskają ustaloną ich liczbę, misja jest pomyślnie ukończona. Dla łatwej misji wystarczy 10 Kości Zadania. Trudniejsze zadanie to 20 Kości Zadania a bardzo trudne zadanie to 30 lub więcej Kości Zadania.

DOCHODZENIE

To bardzo ważna faza i odpowiedni czas by poszperać w książkach i skorzystać z umiejętności Wiedza. Porozmawiaj z klientem, przesłuchaj świadków, przeszukaj gazety, zbadaj miejsce wystąpienia problemu i na miłość boską – rób notatki!

To jest także punkt, w którym InSpectres staje się trochę zwariowane.



Widzisz, osoba kierująca grą (MG) nie koniecznie wie co powoduje problemy. Poprzez interakcję MG-gracz, odgrywanie, rozwiązywanie problemów i szybkie reakcje, TY (gracz) możesz wymyślić z jakim to problem wszyscy się zmagacie. Wtedy MG po kryjomu rzuci odpowiednią kostką (zazwyczaj na Wiedzę lub Kontakty, czasem Technologię jeśli używasz swoich drogich zabawek by odważyli całą robotę za ciebie) i to określi czy masz rację, czy nie.

Co prowadzi nas do...

ZADANIA (CIĄG DALSZY)

AKCJA!

Czas na te numery przeciwstawiające się śmierci i mrozące krew w żyłach zagrywki. Twoją umiejętnością numer jeden będzie Atletyka, z dużą ilością rzutów na Technologię i Stres by nieco ożywić trochę prowadzoną sprawę. To ta część sprawy, w której idziesz skopać trochę tyłków.

SPRZĄTANIE

Aby ukończyć misję, gracze muszą zebrać pewną ilość Kości Zadania. Kiedy ta liczba jest osiągnięta, mogą ukończyć zadanie i dostać zapłatę. Jeśli bohaterowie będą nadal wykonywać rzuty umiejętności mogą jedynie utracić Kości Zadania jeśli rzuty będą marne – nie mogą zebrać więcej kości niż początkowo ustalił MG.

Jeśli gracze zechcą, mogą skończyć misję przedwcześnie – ale sprawi to, że drużyna dostanie tylko połowę Kości Zadania, które zebrali do tej pory, niezależnie od tego czy misja była udana. Te kostki mogą być wtedy użyte by przywrócić utracone punkty umiejętności lub mogą być zostawione do wydania podczas następnej misji.

GRANIE W INSPECTRES

Granie w tę grę wymaga tylko kilku rzeczy. Trochę kartek i ołówków, garść kostek sześciościennych, kilku przyjaciół i co najważniejsze, twojej wyobraźni i chęci jej użycia. To nie jest rodzaj gry, w której zadaniem MG jest wymyślenie fabuły a zadaniem graczy dobre odegranie swoich postaci. W InSpectres najważniejszy jest koncept „podzielenia władzy”. Chociaż MG może dużo, to gracze określają w jakim kierunku idzie przygoda i co się im przytrafia. Jeśli wyrzucisz dobry wynik, ale uważasz, że zabawniej będzie przewrócić się o kolegę po fachu i „przypadkiem” rozwalić tego demona, to czemu nie! A jeśli naprawdę spieprzyłeś rzut na Umiejętność, nie bój się opisać efektu w jak najboleśniejczy możliwy sposób.

Dla MG: pamiętaj, że twoim głównym zadaniem jest rozpoczęcie gry i przyspieszanie jej jeśli zwolni tempo. Jeśli rzeczy mają się kiepsko, przeskocz do nowej sceny, wprowadź trochę akcji lub zapytaj graczy „dobra, to co chcecie aby się teraz wydarzyło?” Twoim zadaniem jest także określanie kiedy gracze

powinni rzucać na Stres – nie żeby ich pogrążyć, ale aby mogli sobie uzmysłowić, „Hej! To jest niebezpieczne, stąpamy po cienkim lodzie!” I nie ważne jak kiepsko będą stały sprawy, zawsze mają swój Talent do pomocy.

Pełna wersja InSpectres zawiera wiele materiałów, które MG i gracze mogą uważać za przydatne. Zasady dla pracy grupowej i automatyczne sukcesy, świetny nowy atrybut (nazywający się Świetny), większy wgląd w to jak sytuacja finansowa grupy wpływa na ich działania, jak odgrywać agentów nadprzyrodzonych i wiele więcej. Szukaj tej wersji, jak również innych porad, na internetowej stronie systemu - www.inspectres.com/inspectres.



INSPECTRES