

# Telefon

Bartosz "Ksenio" Kąkol

## 1. O czym, dla kogo?

Ta przygoda opowie historię pułkownika Thacha Montgomerego. Wysoce postawionego członka armii. Opowie historię jego przeszłości, terazniejszości i przyszłości. W tej przygodzie jego losy będą główną osią fabuły, ale od razu się graczy będzie zależeć w której stronie ona się potoczy.

Prygoda dla ludzi którzy chcą poczuć emozje, przeżyć kathers, i zastanowić się nad tradycyjnymi tematami. Inwestycja jest dość ~~importująca~~ istotna, wiele kluczowa. Gracze muszą wiedzieć ~~na co się zająć~~ na co się zrywają.

Gra jest idealna alternatywa gdy 1 osoba nie może ucrestniczyć w regularnej kampanii.

Trigger:

- Przygoda nieadekwatna dla ludzi którzy stracili mediaro bliskich.
- Temoryzm

Gracie:

- 2/3 graczy w pokoju z MG.
- Jeden z graczy gdzie indziej połączony przez internet

Setting: Niesprecywowane sci-fi

Czas gry: 1-2 h. Jednostkowa

Mechanika: Storytelling

Muzyczka: Polecam "Before the Storm" z talkboxem audio.

Opinie:

Grupa graczy mała rôle w politycznych negocjatorów którzy starają się przekonać terrorystę do zaniechania ataku.

Jeden z graczy jest atakującym, jego historia zostanie opowiedziana i poza od jego celu na co odrwiesić resztę graczy poprzez zrozumienie i empatię.

jest to przygoda z jedną postacią po 2 stronie konfliktu, ale jedna grupa graczy musi zrozumieć motyw, żeby rozwiązać ten problem.

Wskazówki dla negocjatorów są dawane w miarę jak mija czas. Na początek gry ustaw minutnik na 90 minut, niech gracze go widać, wruli go na laptopa. Negocjatorzy mają co 5 minut 1 minutę kontaktu z poręczeniem, jest to nasz problem z komunikacją.

90m Gracz wiedzą że porwany Krajońnik ~~zost~~  
- Kieruje się do planety Korporacji 7xlet

85m Znają imię Karitana, wiedzą że jego córka pracuje dla Korporacji.

80m Wiedzą że jego córka umarła

~~70m Wiedzą że było coś nie tak z~~

75m Wiedzą że blisko śmierci nasz problem z firmą

60m Wiedzą że umarła z winy firmy,  
wiedzą o reklamie.

50m. Domiadają się że zmiana rękawicek to nie orzecznosc, to była zmiana fabryki gdzie naprawienia zostały zatrzymane w przeprowadkowy poranek.

40m. Maja obietnice ie firma naprawi problem.

30m. Maja obietnice ie w taka/nad/konsorcja stworzą standardy i procedury.

15m. Maja tweets/czyta/posta cokolwiek nt temat swojego zamachów wojen.

11 ~~Smierć jednej osoby by rozwiązać problem nigdy nie jest rozwiązaniem.~~

11 Wojna niezależnie od motywów jest złem, gdyż nikt nie ma prawa decydować o życiu i śmierci, bo ~~nikt nie~~ znasz przyszłość.

Om A B U M - ciza.

O ile nie zapobiegle

# Hal Montgomery

tylko dla danego gracza

1. Stracił córkę z powodu Korporacji Txlej

Wypromowany zatem i gniewem normalny jeden ze statków i zmiera w stronę siedziby Korporacji w celu zniszczenia jej, jak i całe planety na której ona się znajduje. Jest tam atak zamknięty (Kamikaze)

Motywacje:

- Emocje - jest przytaczony nimi, nie myśli racjonalnie
- Chce upuścić się ze co takiego się nie powinno
- Jest zfrustrowany Kapitalizmem.

Wie on że negocjatorów chętnie odmierzą ale więc

nie daje on informacji, ale będzie dyskutował

z negocjatorami, o tym co on już wie.

Odczytując gracza będzie decydować zakończenie, czy atak zostanie wykonany czy nie.

Rebeca Montgomery

tylko dla cewi gracza

Była naukowcem pracującym dla Yxlet  
Pracowała nad receptonikami i innymi lekami.  
Umiała poruszać ffirmą oznaczającą cent na  
panie gumowej reklamie dla personelu. Groźna  
bakteria przesiąkała przez dnieira. Jej sprawia  
została zamieszana pod dywan.