

Telefon

Bartosz „Ksenio” Kąkol

1. O czym, dla kogo?

Ta przygoda opowie historię pułkownika Isaaca Montgomery’ego, wysoko postawionego członka armii. Opowie historię jego przeszłości, terażniejszości i przyszłości. W tej przygodzie jego losy będą główną osią fabuły, ale od reszty graczy będzie zależeć, w którą stronę ona się potoczy.

Przygoda dla ludzi, którzy chcą poczuć emocje, przeżyć katharsis i zastanowić się nad trudnymi tematami. Immersja jest dosyć istotna, wręcz kluczowa. Gracze muszą wiedzieć, na co się szykują.

Gra jest idealną alternatywą, gdy jedna osoba nie może uczestniczyć w regularnej kampanii.

Triggers:

- Przygoda nieadekwatna dla ludzi, którzy stracili niedawno bliskich.
- Terroryzm.

Gracze:

- 2-3 graczy w pokoju z MG.
- Jeden z graczy gdzie indziej, połączony przez Internet.

Setting: niesprecyzowane SF.

Czas gry: 1-2 h. Jednostrzał.

Mechanika: Storytelling

Muzyka: polecam „Before the Storm” z Tabletop Audio.

Opis

Grupa graczy wciela się w policyjnych negocjatorów, którzy starają się przekonać terrorystę do zaniechania ataku.

Jeden z graczy jest atakującym Issakiem; jego historia zostanie opowiedziana i od jego celu ma go odwieść reszta grupy poprzez zrozumienie i empatię.

Jest to przygoda z jedną postacią po drugiej stronie konfliktu, ale grupa graczy musi zrozumieć motywy przeciwnika, żeby rozwiązać stojący przed nią problem.

Wskazówki dla negocjatorów są im dawane w miarę, jak mijają czas. Na początek gry ustaw minutnik na 90 minut. Niech gracze go widzą – wrzucić go na laptopa. Negocjatorzy mają co 5 minut 1 minutę kontaktu z porywaczem; jest to poprzez problemy z komunikacją.

90 min – gracze wiedzą, że porwany krążownik kieruje się do planety korporacji Ixlet.

85 min – znają imię kapitana, wiedzą, że jego córka pracuje dla korporacji.

80 min – wiedzą, że jego córka umarła.

75 min – wiedzą, że blisko śmierci były problemy z firmą.

60 min – wiedzą, że umarła z winy firmy; wiedzą o rękawiczkach.

50 min – dowiadują się, że zmiana rękawiczek to nie oszczędność – to była zmiana fabryki; poprzednia została zniszczona w przypadkowym pożarze.

40 min – mają obietnicę, że firma naprawi problem.

30 min – mają obietnicę, że władza/rząd/konsorcja stworzą standardy i procedury.

15 min – mają tweeta/cytat/posta córki na temat wojen: „Wojna niezależnie od motywu jest złem, gdyż nikt nie ma prawa decydować o życiu i śmierci, bo nikt nie zna przyszłości.”

0 MIN

BUM

cisza

(o ile nie zapobiegli atakowi)

Isaac Montgomery

(tylko dla oczu jednego gracza)

Stracił córkę z winy korporacji Ixlet. Wypełniony żalem i gniewem porwał jeden ze statków i zmierza w stronę siedziby korporacji w celu zniszczenia jej, jak i całej planety, na której ona się znajduje. Jest to atak samobójczy (kamikaze).

Motywacje:

- Emocje – jest przytłoczony nimi, nie myśli racjonalnie.
- Chce upewnić się, że coś takiego się nie powtórzy.
- Jest sfrustrowany kapitalizmem.

Isaac wie, że negocjatorzy chcą go odwieść, więc **nie daje im informacji**, ale będzie dyskutował o tym, **o czym już wiedzą**.

Od decyzji gracza będzie decydowało zakończenie – czy atak zostanie wykonany, czy nie.

Rebecca Montgomery

(tylko dla oczu jednego gracza)

Była naukowcem pracującym dla Ixlet. Pracowała nad szczepionkami i innymi lekami. Umarła, ponieważ firma oszczędziła cent na parze gumowych rękawic dla personelu. Groźna bakteria przeszła przez dziurę. Jej sprawa została zamieciona pod dywan.