

KRAWĘDŹ RPG

STORYBOOK

Azyl

Asystent

Feedback

Wspieraj się wiki: kuglarz.civ.pl



POWERED BY THE
APOCALYPSE

AZYL

Azyl jest miejscem gdzie czujecie się bezpiecznie, Waszym domem, bazą i przystanią. To tam zaczynacie i najczęściej też kończycie dzień. Być może azyl jest częścią posiadłości ale może być dokładnie odwrotnie i to posiadłość jest częścią azylu. Na jego terenie znajdują się wszelkie nieruchomości jakie zdobędziecie, mieszkania, warsztaty, laboratoria i biura. Ustalcie dokładnie czym jest azyl, a potem wspólnie wybierzcie jedną z opcji:

azyl jest dobrze ufortyfikowany. W sytuacji gdy go bronicie przed zewnętrzną agresją Wy i Wasi ludzie otrzymujecie **+1pancerza**.

azyl jest śmiertelną pułapką dla wroga. W sytuacji gdy go bronicie przed zewnętrzną agresją Wasze ataki otrzymują **+1rana**.

azyl posiada zaawansowany system monitoringu i czuły alarm. Nikt nie włamie się do Was bez zdemaskowania.

azyl ma dostęp do dobrego warsztatu naprawczego. Wszelkie naprawy uszkodzonego sprzętu (prócz augmentacji) przeprowadzacie za darmo.

azyl posiada rewelacyjne zaplecze treningowe i świetne miejsce do nauki. Jeśli to koniec sesji, zaznaczcie doświadczenie na swoich kartach.

azyl ma dostęp do dobrego szpitala. Jeśli macie spokój i czas na rehabilitację to możecie wydać 1-VERs za każdy segment obrażeń jaki chcecie wyleczyć.

AZYL

Odpowiedzcie na pytania:

- Jak wygląda azyl? • Kto tu mieszkał wcześniej? • Dlaczego nie musicie płacić za wynajem czy utrzymanie tego miejsca? • Dlaczego akurat to miejsce wybraliście na azyl? • Kto jeszcze mieszka na terenie Waszego azylu?

ASYSTENT

Waszym wspólnym zasobem jest wirtualny asystent, którego możecie sobie wyobrazić jako nieoświeconą AI. Sztuczną jaźń, która poziomem inteligencji nie odbiega od człowieka. Jest też rzadkością na Krawędzi i powszechnym zjawiskiem w Wysokim Zamku. Jako cyfrowa inteligencja pomaga Wam w przekazywaniu informacji, zarządzaniu azyłem, a czasem nawet doradza właściwe ruchy. Jako ekipa macie wspólnego asystenta o wysokim IQ. Nie jest to zwykły interface głosowy lecz realna „osoba”, z którą można rozmawiać na abstrakcyjnym poziomie, skłaniać do refleksji czy pytać o to co podpowiada jej intuicja. Nie traktujcie asystenta jak programu lecz jako osobę. Nazwijcie go/ją/to, nadajcie jej osobowość, typową holo-manifestację i co jeszcze uznacie za potrzebne. Jeśli zajdzie taka potrzeba, załóżcie, że **Sprawność** asystenta wynosi **+1**. Następnie wybierzcie jeden z ruchów asystenta:

Machina wojenna: raz na walkę jeden z bohaterów graczy może poprosić asystenta o pomoc w zdobyciu przewagi. MG opíše Wam jak ta pomoc wygląda. Postać, która poprosiła o pomoc *rzuca+pustka* i zaznacza doświadczenie. Na 10+ zatrzymujecie 3, na 7-9 zatrzymujecie 1. Wydajcie 1 za 1 żęby:

- jeden z Was zatrzymał +1premię
- jeden z Was zatrzymał +1pancerz
- jeden z Was zatrzymał +1iranę

które można wydać do końca aktualnej sceny.

Dzieło sztuki: załóżcie, że Wasz asystent posiada **Sprawność+2**.

Róg obfitości: każda z postaci, która posiada ruch brudna robota lub to tylko biznes otrzymuje dodatkowy projekt (wybierają z listy i opisują), a co za tym idzie również **+1operację**.

Mechanik: wszystkie drony jakie posiadacie otrzymują **+1Sprawność**

Terapeuta: każda z Waszych postaci, po zabiegu instalacji nowej augmentacji może poświęcić kilka dni na terapię przeprowadzoną przez asystenta aby zminimalizować koszty związane z utratą HvC. Jeśli to zrobisz *rzuć+pustka*, na 10+ odzyskujesz k6 pkt. HvC, na 7-9 odzyskujesz 1 pkt. HvC. Jeśli wynikiem jest porażka to po prostu nic się nie dzieje.

ASYSTENT

Imię:

WYGLĄD HOLOGRAMU:

Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny, transgresywny, androgyniczny lub niejawni

Ubiór:

Twarz:

Oczy:

Ciało:

SPRAWNOŚĆ

RUCHY FEEDBACKU

Na końcu sesji możesz ale nie musisz wykonać ruch feedbacku, który będzie wskazówką dla MG i pozostałych graczy, jakie są Twoje oczekiwania odnośnie kolejnych sesji. Poniższe ruchy są również silnikiem dla całej fabuły i MG ma prawo przydzielić graczom dodatkowy ruch feedbacku jeśli w czasie sesji jest zbyt dużo przestojów. Po prostu zaznacz jeden z wątków w jednym z ruchów wpisując w okienko imię postaci lub swoje inicjały.

Kosiarz umysłów: coraz łatwiej i coraz głębiej wchodzi się w osobliwość. To zarazem pociągające jak i przerażające. Tysiące ludzi nie wraca do swoich ciał, które albo umierają gdzieś w ciasnych kawalerkach albo trafiają do przepelnionych klinik. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

Ktoś z Twojej rodziny nie wrócił z osobliwości.

Dostajesz tajemnicze maile od kogoś, kto twierdzi, że „mieszka” w osobliwości.

Ktoś krzywdzi innych ludzi z powodu osobliwości, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zająć się tą sprawą.

Ktoś naciąga potrzebujących i powołuje się przy tym na osobliwość lub problem, który jest z nią związany.

Twoje sny i otwieranie umysłu na osobliwość stały się bliźniaczo podobne. Boisz się lub fascynujesz tym.

Jedna z korporacji chce Ci zapłacić poważne kwoty za wzięcie udziału w tajnym projekcie związanym z osobliwością.

Ktoś zawiera przymierze z osobliwością, które zagraża aktualnemu porządkowi, a więc i Tobie lub Twoim potrzebom/interesom.

Golem: Krawędź i Wysoki Zamek augmentuje się wysokiej jakości sprzętem, lecz slamsy pełne są samoróbek, podróbek i powypadkowych wszczepów. Ludzie, którzy decydują się na ryzyko instalowania niepewnych ulepszeń lub augmentują się bez umiaru zaczynają sprawiać wiele problemów. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

Ktoś zachorował w wyniku augmentacji. Może to być Twój bliski lub ważna dla Twojego przyjaciela osoba.

Pojawiła się nowa, bardzo popularna augmentacja, która szybko zaczęła sprawiać duże problemy, również w Twoim otoczeniu.

Ktoś krzywdzi innych ludzi z powodu augmentacji, a Ty masz potrzebę lub interes, żeby się w sprawę zaangażować.

[] Ktoś uzależnia ludzi od siebie/swoich usług wykorzystując do tego augmentację, a Ty chcesz zdemaskować, przerwać lub wykorzystać ten proceder.

[] Ktoś nie zna umiaru w augmentowaniu się, a Ty masz z tego powodu problemy lub potrzebę.

[] Ktoś opracował augmentację, którą koniecznie musisz mieć.

Odyseja: kosmos - ostateczna granica. Ludzkość ją przełamuje, bada, zdobywa, zasiedla i eksploatuje. Dla ponad 500 milionów ludzi, kosmos stał się ucieczką od trzech plag pustoszących slamsy - biedy, chorób i śmierci. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś rekrutuje kolonistów oferując podejrzanie atrakcyjne warunki, a osoba na której Ci zależy skusiła się na tę ofertę lub ktoś chce tę sprawę zweryfikować.

[] Ktoś odkrył na jednej z kolonii coś niesamowitego i wiele osób chce przejąć nad tym kontrolę. Jeden z interesariuszy chce, żebyś się zaangażował w tę sprawę.

[] Ktoś zaginął się w kosmosie, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby go odnaleźć.

[] Ktoś buntuje się w kosmosie, a Ty będziesz zmuszony lub masz potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron.

[] Ktoś uciekł w kosmos przed przeszłością, a Ty masz interes lub taką potrzebę, żeby mu o tej przeszłości przypomnieć.

Przekręt: świat pełny jest oszustów i złodziei. Ich ambicje, pomysły i interesy stale przetasowują siły w korporacyjno-mafijnej grze. Cmy i Fixerzy zbierają obfity plon w dzisiejszych realiach. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś ma coś bardzo cennego lub atrakcyjnego, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby to zdobyć.

[] Ktoś ukradł coś, na czym zależy Tobie lub komuś u kogo masz dług wdzięczności lub stać go na wynajęcie Ciebie i Twoich przyjaciół.

[] Korporacja lub inna organizacja potrzebuje Twojej pomocy w zabezpieczeniu się przed włamaniami lub oszustwem.

[] Ktoś nadepnął komuś ważnemu na odcisk, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby ukarać winowajcę.

[] Ktoś uważa, że lepiej być królem żebraków, niż niewolnikiem w pałacu, a Ty jesteś w tę sprawę wplątany.

[] Ktoś chce przejąć czyjś interes lub terytorium, a Ty będziesz zmuszony lub masz potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron.

[] Ktoś wpadł w niewolę, a Ty będziesz zmuszony lub masz taką potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron.

Człowiek z Wysokiego Zamku: na orbitach dryfują rajske ogrody zamieszkałe przez nieśmiertelnych. Stać ich na wszystko, łącznie z kupowaniem kolejnych lat życia. Ich pragnienia i ambicje są zgoła odmienne od ludzi mieszkających w slamsach lub na Krawędzi. Mimo wszystko czasem i bogowie potrzebują pomocy śmiertelników. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś wyrzekł się raj, a Ty będziesz zmuszony lub masz taką potrzebę, żeby pomóc mu przetrwać upadek albo doprowadzić do jego śmierci.

[] Ktoś został wygnany z raj, a Ty będziesz zmuszony lub masz taką potrzebę, żeby go wykorzystać lub pomóc mu się zemścić.

[] Ktoś zaprosił Cię do Wysokiego Zamku bo ma dla Ciebie propozycję, którą trudno będzie odrzucić.

[] Ktoś poluje na mieszkańców Wysokiego Zamku, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zaangażować się w ten konflikt.

[] Ktoś chce dostać się do raj, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zaangażować się w ten pomysł lub żeby mu przeciwdziałać.

Dogma: świat po technologicznej osobliwości radykalizuje swoje poglądy na duchowość i Boga. Wyznania kruszą się i dzielą na coraz liczniejsze odłamy. Całą planetę trawi duch herezji i nachalnej ewangelizacji. Ludzie usiłują wytłumaczyć sobie nowy absolut i kontakt z nim, na różne, czasem okrutne sposoby. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś zabił w imię religii, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zaangażować się w ukaranie lub ochronę mordercy.

[] Ktoś obwołał się mesjaszem i zdobył sporą popularność. To nie podoba się lub przeszkadza w interesach potężnym personom, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby stanąć po której stronie konfliktu.

[] Ktoś rozmawia z bogiem, co przynosi korzyść jemu lub innym osobom. Ty zaś masz interes lub potrzebę, żeby obnażyć oszustwo lub ochronić proroka.

[] Ktoś, kto jest otoczony religijnym kultem postrzega to jako swoje przekleństwo i chce od tego uciec, Ty zaś masz interes lub potrzebę, żeby mu w tym pomóc lub przeszkodzić.

[] Wyznawcy pragną skontaktować się ze swoim guru, który zagubił się w osobliwości, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby im pomóc.

Firma: korporacje trzymają świat w bezlitosnym uścisku, a raczej pod ciężką stopą zwrotu z inwestycji. Rywalizują między sobą, korumpują rządy, czerpią korzyści z ludzkich słabości i nieszczęść. Posiadły już prawie wszystko i wszystkich, poza swoimi akcjonariuszami mieszkającymi wysoko w Wysokim Zamku. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych

tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] korporacja tnie koszty i zwalnia pracowników, ci zaś nie chcą pozostać bierni wobec nielojalnego pracodawcy. Znajdziesz się w sytuacji w której będziesz mieć interes lub potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron konfliktu.

[] korporacja planuje ofensywę na swego konkurenta, a Ty będziesz mieć interes lub potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron konfliktu.

[] korporacja posiada coś, co zmieni całkowicie obraz rzeczywistości w której żyjesz ale nie chce tego ujawnić lub dystrybuować. Znajdziesz się w sytuacji w której będziesz mieć interes lub potrzebę, żeby zawalczyć o tę zmianę.

[] korporacja zamyka niewygodny projekt i likwiduje informacje na jego temat oraz świadków, którzy mogli by zaszkodzić firmie. Ty zaś zostaniesz wmieszany w całą sprawę.

[] korporacja testuje nowe rozwiązanie, usługę lub augmentację, a Ty masz interes lub potrzebę żeby wziąć w tym udział.

[] ktoś łamie prawa patentowe korporacji, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zneutralizować działania nieuczciwej konkurencji.

Prestiż: blask i sława potrafią silniej uzależniać niż najlepsza heroina. Na Krawędzi znajdują się praktycznie wszyscy celebryci, znani artyści, topowi aktorzy i muzy wszelkiej profesji. Jednak ich świat jest pełny wyrzeczeń, rywalizacji i cierpień topionych w najdroższym szampanie. To odwieczna scena wielkich triumfów i głośnych upadków. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Czyjeś pragnienie jest tak silne, że przerodziło się w obsesję, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby je nasycić lub powstrzymać tę osobę przed zrobieniem ogromnego błędu.

[] Ktoś nie wytrzymał presji i kompletnie się załamał. Tylko Ty możesz zapobiec ogromnej tragedii.

[] Ktoś popełnił obrzydliwość, czyn tak zły, że aż robi Ci się niedobrze, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby ujawnić lub ukryć tę zbrodnię.

[] Ktoś obraża swoją sztuką dużą społeczność lub organizację i wywołuje niepokoje społeczne. Ty zaś będziesz mieć interes lub potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron konfliktu.

[] Ktoś kocha tak mocno, że jest w stanie zrobić absolutnie wszystko dla obiektu swojej miłości, Ty zaś zostaniesz zamieszany w dużą sprawę, która będzie wynikać z działań ten osoby.

Fanatyzm: szaleństwo trawi całą ludzkość. Człowiek nie nadąga już nad zmianami i zaczyna przeobrażać się w post-ludzki koszmarny naruszać wszelkie normy etyczne, społeczne, a nawet prawa fizyki. Pioni są tego najlepszym dowodem. Sama tylko ich obecność wystarcza, żeby wzniesić konflikty na wysokich szczeblach władzy. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś został opętany i popełnił czyn, którego skutkiem jest Twój interes lub potrzeba.

[] Ktoś przebudził w sobie skazę i stał się zwierzyną. Masz interes lub potrzebę, żeby go ochronić lub na niego zapolować.

[] Ktoś jest zdolny wywołać zjawisko tak destrukcyjne, że staje się równie niebezpieczny co broń masowego rażenia. Masz interes lub potrzebę, żeby eskalować to zagrożenie lub je powstrzymać.

[] Gdzieś w slamsach żyje i żeruje groteska. Jest potworem, wypaczeniem lub chorobą. Masz interes lub potrzebę, żeby ją powstrzymać.

[] Ktoś, kto jest szalony lub włada dziwną mocą zagraża wielkim interesom, a Ty zostaniesz zmuszony, żeby stanąć po jednej ze stron konfliktu.

Bez przebaczenia: gdy państwa zawiodły, a sprawiedliwość została zmierzona wysokością honorarium korporacyjnych adwokatów, płatni zabójcy znów stali się narzędziem zemsty pokrzywdzonych. Szkoda tylko, że Ci cyngle zabijają również dla drugiej strony. W zasadzie to pociągają za spust dla pieniędzy. Nie ważne czyje one są. Jedno jest pewne, nikt nie może czuć się bezpiecznie gdy wyznaczono cenę za jego głowę. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Pozornie łatwy cel ucieka od dłuższego czasu przed wykonaniem wyroku. Nie wiadomo jak mu się to udaje. Masz interes lub potrzebę, żeby zapolować na ten cel.

[] Ktoś doznał wielkiej krzywdy i chce dobrze zapłacić za prawo do zemsty. Masz interes lub potrzebę, że zostac długim ramieniem sprawiedliwości.

[] Ktoś poluje na ważną osobę, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby stanąć po jednej ze stron.

[] Niegdyś bardzo ceniony w branży cyngiel powraca do zawodu, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby stanąć u jego boku albo zapisać się w historii branży jako jego kat lub kaishaku.

[] Zdobyłeś informacje, które pomogą w zidentyfikowaniu i namierzeniu kata, który wykonał wyrok na kimś kto był dla Ciebie ważny.

Tango down: wiele organizacji paramilitarnych stało się beneficjentami ogólnoświatowego porozumienia o ochronie praw patentowych i mienia. Ta międzynarodowa umowa sankcjonuje korporacyjne działania prawne i siłowe, które mają chronić zyski wielkich firm. Dzięki temu nastał złoty wiek najemników, których wartość jest obiektem spekulacji w obrębie indexu CCAR. Bitwy, naloty i szturmowały stały się źródłem zysku dla wielu drapieżców dzisiejszego świata. Jeśli chcesz dowiedzieć się o tym więcej to wybierz jeden z poniższych tematów; MG może zadać Ci kilka pytań związanych z Twoim wyborem, odpowiedz na nie. Przed kolejną sesją MG powie co się dokładnie dzieje:

[] Ktoś szuka cichej grupy, która załatwi pewną delikatną sprawę poza raportami indexu CCAR. To duże ryzyko, a co za tym idzie duże honorarium.

[] Ktoś rekrutuje ludzi do nowego zespołu ochrony praw patentowych i mienia, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby sprawdzić tę ofertę.

[] Ktoś zaatakował obiekt, którego bezpieczeństwo jest Twoim interesem lub potrzebą.

[] Ktoś manipuluje indexem CCAR, a Ty masz interes lub potrzebę, żeby zdemaskować lub ochronić oszusta.

[] Ktoś potrzebuje na ASAP ekipy ratunkowej, która wyciągnie jego cennych ludzi ze spalonego projektu.

MIEJSCE NA NOTATKI, OPISY BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH I WAŻNE WSKAZÓWKI

MIEJSCE NA NOTATKI, OPISY BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH I WAŻNE WSKAZÓWKI

MIEJSCE NA NOTATKI, OPISY BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH I WAŻNE WSKAZÓWKI

MIEJSCE NA NOTATKI, OPISY BOHATERÓW NIEZALEŻNYCH I WAŻNE WSKAZÓWKI



POWERED BY THE
APOCALYPSE