

KRAWĘDŹ RPG

STORYBOOK

Pierwsza sesja



Wspieraj się wiki: kuglarz.civ.pl



ZAŁOŻENIA GRY

Ta książeczka jest zarezerwowana dla MG. Wszystkie wskazówki zawarte poniżej dotyczą tej właśnie roli.

Przed rozpoczęciem gry powiedz graczom mniej więcej coś takiego:

- Wasze postacie nie muszą być przyjaciółmi, ale muszą się znać i w zasadzie powinny być sojusznikami. Podczas gry mogą stać się wrogami, ale nie powinny być wrogami na starcie.

- Wasze postacie są wyjątkowe. Na Krawędzi są inni medycy augmentacyjni, a niektórzy z nich nazywani są nawet „augami”, ale TEN AUG jest tylko jeden. Są inni przywódcy i politycy, którzy mogą być nazywani „govami”, ale to ty jesteś TYM GOVEM.

- Niektórzy z was mogą sobie wybrać pancerz. 1-pancerza to może być niemal cokolwiek: kamizelka kuloodporna, skórzany strój motocyklisty, wzmocniony gorset, co tam chcesz. 2-pancerza to już porządny pancerz. Taki jak te zakładane na zamieszkach przez policyjną prewencję czy wojskowe zestawy i broje. Po prostu to widać od razu, nie da się tego ukryć „pod płaszczem”.

- Okej, na karcie postaci jest napisane „różności warte 3-VERsy”. Choć można to teoretycznie przeliczać na kredyty to nie róbcie tego. VERsy są niezależną walutą elity, która kupuje za nie ekstra rzeczy i usługi. Nie prosi się sklepikarza o rozmiennienie VERsa, bo chcesz kupić kolę i bilet na metro. Myślcie o tej walucie jak o trudno zbywalnych papierach wartościowych.

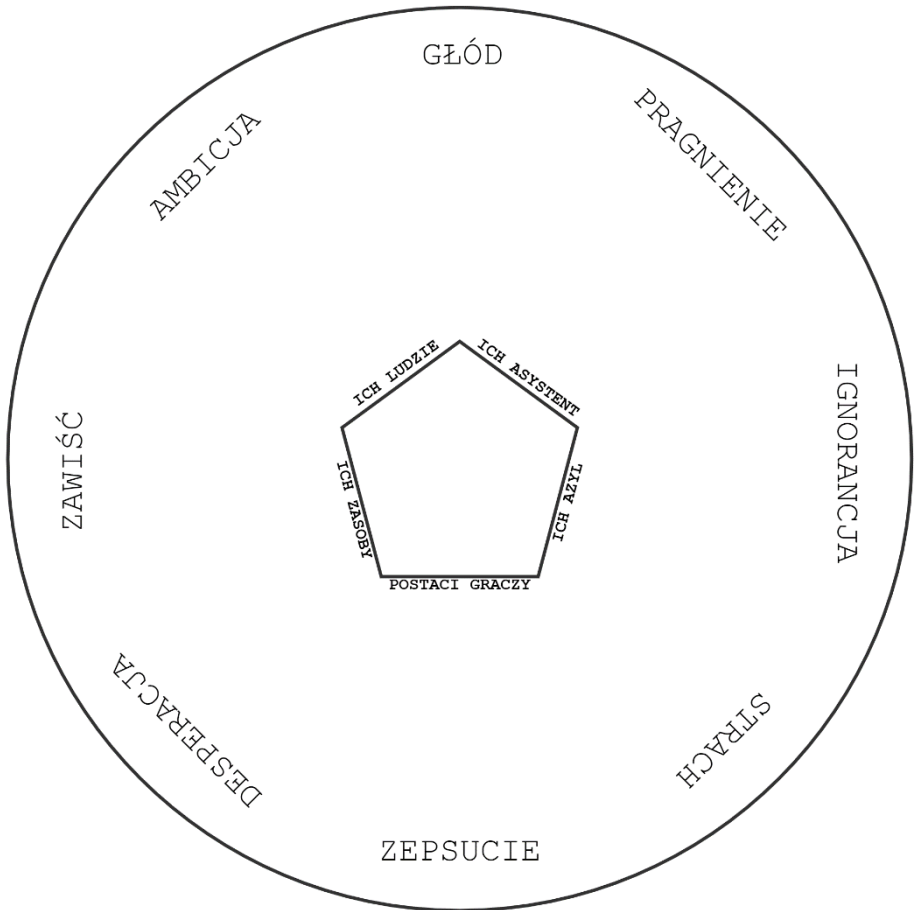
- Nie chcę was załatwić. Gdyby tak było, moglibyście już zacząć się związać. Mógłbym powiedzieć coś w stylu: „Jest trzęsienie ziemi. Wszyscy dostajecie 10-ran i umieracie. Koniec”. Nie chcę was załatwić, chcę się dowiedzieć, co się stanie z Waszymi zającowymi postaciami. Tak jak wy!

- Wasze przygotowanie do gry kończy się na stworzeniu postaci i wspólnym wykreowaniu azylu i asystenta. Moje przygotowanie do gry jest trudniejsze, dlatego pozwolę sobie wykorzystać na nie całą pierwszą sesję. Nie spodziewajcie się więc wielkiego napięcia na samym początku, popatrzmy na standardowy dzień z życia postaci oraz na ich przeszłość i poznajmy je.

- Na pierwszej sesji będę Was zasypywał pytaniami ale Wy róbcie względem innych postaci i mnie dokładnie to samo. Im więcej pytań zadamy tym ciekawszą Krawędź stworzymy. Pamiętajcie, że Wasze postaci balansują na skraju dwóch światów - rajskiego Wysokiego Zamku i piekła slamsów; statyczności starego świata i chaosu posthumanistycznej osobliwości.

- Wykonujcie swoje ruchy, zwłaszcza te, które są związane z brudną robotą, wyznawcami, zespołami, ekipami, bogactwem, posiadłością, nieruchomością, laboratorium i innym otoczeniem Krawędzi.

- Fabuła naszej gry rozegra się na podstawie konfliktów pomiędzy elementami poniższego koła zagrożeń. Wewnętrzny pięciokąt reprezentuje bohaterów graczy i to co pozostaje pod ich kontrolą; elementy umieszczone na zewnętrznym okręgu reprezentują podstawowe niedobory - siły destrukcyjne dla zastanego porządku. To co konkretnie wpiszemy niżej zależy od procesu kreacji postaci, świata i Waszych ambicji. Ja po prostu umieszczę w tym kole wszystko co wyda się ciekawe i może napędzać fabułę.



IMIONA

Tesla, Aslok, Uno, Biały, Lambda, Bistro, Czerep, Kostuch, Venflon, Ika, Shao, Iskra, Czołg, Ta Ruda, Śniący, Puźno, Angelo, Rufus, Jacek, Bagno, Szczur, Pitbull, Hun, Rdza, Caletti, Ciastko, Norweg, H₂O, Denaturat, Orbita, Piękna Jean, Brodacz, Siwy, Spryciarz, Bożenka, Faymann, Fisher, Gusenbauer, Gaduła, Piwko, Kamov, Lord, McKenna, Ściana, Trudeau, Harper, Proch, Schrödinger, Fu Ying, Paka, Filar, Pompidou, Bjarnason, Hardy, Wdowa, Pierwsza, Pani Zofia, Tornado, Leto, Tanaka, Retinger, Pele, Lisowska, Haruko, Pinho, Stygmat, Miękki, Pytanko, Ferro, Rodrigues, Klata, Muslim, Czółko, Alfred, Gordon, Borg, Kabel, Britnej, Fakir, Clarke, Kerr, Osborne, Roll.

ZASOBY

pieniądze, złoto, kontrakty, ziemia, ochrona prawna, przywileje, „niewolnicy”, augmentacje, opieka zdrowotna, kryjówka, wolność, wolny czas, broń, pojazdy, bezpieczeństwo, ubezpieczenie,

narkotyki, lekarstwa, informacje, status, towary luksusowe, „czarne teczki”, szpiedzy, siła robocza, specjaliści, uznanie, podziw, miłe towarzystwo, lojalność, krewni, strategiczne położenie, sława, egzotyczne zwierzęta, jacht, specjalistyczna wiedza, zabezpieczenia, przestrzeń życiowa, powierzchnia magazynowa, maszyny, drony, koneksje, dostęp, prototypy, software.

TYPY ZAGROŻEŃ

Tyran: pułkownik, królowa kopca, prorok, dyktator, gangster, oyabun.

Organizacja: korporacja, kościół, mafia, stowarzyszenie, łoża, siatka, kartel, spisek.

Groteska: kanibal, cyberpsychol, pan bólu, nosiciel, władca umysłów, wynaturzenie.

Miejsce: więzienie, farma, krematorium, fabryka, okręt, stacja, labirynt, laboratorium, słamsy.

Technologia: wirus, augmentacja, AI, dron, maszyna, instalacja, wehikuł.

Nieszczęście: choroba, bieda, okoliczność, zwyczaj, urojenie, strata, bariera.

Przemoc: ćpuny, zbiry, kult, tłum, rodzina, uliczny wilk, borg, ronin.

PODCZAS PIERWSZEJ SESJI

- Poprowadź tę grę. Do dzieła!
- Epatuj Cyberpunkiem! Przytłaczaj Miastem; Rzygaj Masą; Pochłaniaj Maszyną.
- Niech tworzenie postaci napędza twoje pomysły.
- Zasyp ich pytaniami.
- Zostaw sobie parę niewiadomych.
- Szukaj miejsc, gdzie nie mają kontroli.
- I uderz właśnie tam.
- Zachęcaj graczy, żeby wykonywali ruchy swoich postaci.
- Daj każdej postaci czas antenowy z innymi postaciami.
- Wprowadzaj nazwane, wiarygodne postacie niezależne.
- Cholera, stoczcie walkę.
- Uzupełnij kartę pierwszej sesji.

ZASTANAWIAM SIĘ ...

PYTANIA NA POCZĄTEK

Poniżej znajduje się przykładowa lista pytań, które możesz zadawać graczom na pierwszej ale i na kolejnych sesjach. Oczywiście gracze również mogą korzystać z tej listy aby lepiej poznać swoje i współpracujących postaci. Poniższy spis pytań jest listą otwartą.

Pytania do architekta:

- Jaką masz motywację, żeby badać i tworzyć technologię?
- Kto nauczył Cię rzemiosła?
- Jaki sukces uczynił Cię żywą legendą?
- Jakie masz doświadczenia z osobliwością?
- Co sprawia, że niektórych ludzi oceniasz jako „źródło potencjalnych problemów”?
- Co sprawia, że niektórych ludzi oceniasz jako „dziwacznym”?
- Dlaczego sam siebie oceniasz jako „trochę dziwaczny”?
- Co chcesz jeszcze osiągnąć?

Pytania do auga:

- Jaką masz motywację, żeby ratować i ulepszać ludzi?
- Gdzie uczyłeś się medycyny i augmentyki?
- Jaka sytuacja uczyniła Cię żywą legendą?
- Jakie masz relacje ze swoimi asystentami?
- Jak traktujesz pacjentów (kolejny przypadek medyczny czy jednak człowiek)?
- Co sądzisz o augmentacjach?
- Co sądzisz o osobliwości?
- Czy jest ktoś kogo uratowałeś i wracasz do niego myślami?
- Czy jest ktoś kto zmarł na Twoim stole operacyjnym i nie daje spokoju Twojemu sumieniu?

Pytania do ómy:

- Jaką masz motywację, żeby zajmować się swoim fachem?
- Kto nauczył Cię rzemiosła?
- Jak stałeś/aś się żywą legendą?
- Kto może Cię ścigać za włam z przeszłości?
- Kto jest Ci winien przysługę za załatwienie ważnej sprawy i czym ona była?
- Jakie metody pracy są Twoją wizytówką?
- Kto kupuje od Ciebie gorące fanty?
- Komu możesz zaufać gdy sprawy pójdą źle?

Pytania do fixera:

- Jaką masz motywację, żeby zajmować się „spalonymi” projektami?
- Gdzie nauczyłeś się ogarniać swój fach?

- Kim są ludzie, którym możesz powierzyć nawet najcięższe zadania, a oni zawsze ogarną temat?
- Komu załatwiłeś ważną sprawę i wisi Ci przysługa?
- Do kogo masz słabość (i dlatego troszczysz się o niego/nią)?
- Co jesteś w stanie zrobić, żeby ochronić swoją reputację?
- Kogo i ile jesteś w stanie poświęcić, żeby pozbyć się zobowiązania?

Pytania do gowa:

- Czym dla Ciebie jest władza?
- Komu zawdzięczasz swoją pozycję?
- Co jesteś w stanie zrobić, żeby utrzymać się przy władzy?
- Kogo zdradziłeś, żeby znaleźć się w miejscu, w którym jesteś?
- Ile krwi przelało się dla Twoich partykularnych interesów?
- Co pozwala Ci odreagować codzienny stres?
- Czy jest ktoś, komu ufasz?
- Kogo uznajesz za swój autorytet?
- Na kim się wzorujesz?
- Co chcesz osiągnąć?
- Jak traktujesz swoich obywateli?

Pytania do guru:

- Czym dla Ciebie jest powołanie?
- Kiedy słyszysz absolut (jak się wtedy zachowujesz)?
- Jak realizujesz swoje powołanie?
- Kto nauczył Cię rzemiosła?
- Czym dla Ciebie jest osobliwość?
- Kim dla Ciebie są Twoi wyznawcy?
- Jak traktujesz wyznawców?
- Co/Kogo poświęciłeś w imię swej religii?
- Jak się zachowasz gdy ktoś podważy Twoją wiarę?
- Czy wątpisz?

Pytania do korpa:

- Co trzyma Cię w firmie?
- Jakie są Twoje mocne strony?
- Jakie są Twoje słabe strony?
- Dlaczego pracujesz na tym stanowisku?
- Co chciałbyś/łabyś robić za 5 lat?
- Dlaczego opuściłeś poprzednią firmę?
- Jaki jest Twój szef?
- Jaki ostatnio projekt realizowałeś i jakie osiągnąłeś wyniki?

- Jak traktujesz swoich pracowników?
- Czy możesz podać przykłady, kiedy Twoja praca była krytykowana?
- Co Cię irytuje w innych ludziach i jak sobie z tym radzisz?
- Jaka była Twoja najtrudniejsza decyzja zawodowa?
- W jaki sposób zbudowałeś wiarygodność w zespole?
- Kogo musiałeś zwolnić/usunąć aby zająć obecne stanowisko?

Pytania do muzy:

- W jaki sposób uprawiasz swoją sztukę?
- Gdzie wypracowałeś/aś warsztat?
- Kto Cię podziwia?
- Kto Cię nienawidzi?
- Co Cię napędza do działania?
- Co myślisz o innych artystach?
- Co myślisz o swoich fanach?
- Kogo uważasz za swój autorytet?
- Czym dla Ciebie jest piękno?
- Czym dla Ciebie jest tandeta?
- Jak realizujesz swoje pożądanie (czym ono jest)?
- Co jesteś w stanie zrobić dla wiecznej sławy?

Pytania do psiona:

- Od kiedy jest taki... „dziwny”?
- Jak wyglądało u Ciebie przebudzenie skazy?
- Czym dla Ciebie jest skaza?
- Kto Cię prześladował za Twój „dar”?
- Kto się od Ciebie odsunął gdy ujawniłeś kim jesteś?
- Czym dla Ciebie jest osobliwość?
- Kto na Ciebie poluje?
- Kto Cię wykorzystał?
- Kogo skrzywdziłeś z powodu skazy?
- Co czujesz gdy używasz swoich mocy?
- Kim w głębi serca jesteś (bogiem, aniołem, demonem, człowiekiem)?

Pytania do sicario:

- Kiedy zabiłeś po raz pierwszy?
- Kim była ofiara?
- Czy pamiętasz jeszcze jej twarz?
- Kto nauczył Cię fachu?
- Ilu ludzi już zabiłeś?

- Dlaczego zarabiasz na życie zabijaniem ludzi?
- Lubisz zabijać?
- W jaki sposób wykonujesz swoją pracę?
- Kto zasługuje na Twoją zemstę?
- Kto Cię chroni?
- Kto chce Cię dorwać?
- Jak śpisz (masz koszmary? powtarzający się sen)?
- Zabiłeś kiedyś kobietę lub dziecko?
- Zabiłeś kogoś bliskiego?
- Czy jesteś dobrym człowiekiem?

Pytania do taskera:

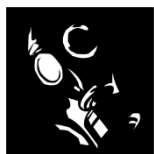
- Dlaczego ciągle walczysz?
 - Gdzie nauczyłeś się sztuki wojny?
 - Komu ufasz?
 - Kogo chciałbyś mieć u swego boku gdy zrobi się naprawdę gorąco?
 - Kogo chciałbyś mieć na celowniku?
 - Ilu kumpli straciłeś?
 - Pamiętasz ich twarze?
 - Pamiętasz twarze ludzi, których zabiłeś?
 - • Zabiłeś kiedyś gołymi rękami (jakie to uczucie)?
- Do kogo lub czego wracasz myślami gdy masz chwilę na pobycie sam na sam?
- Byłeś ranny?
 - Myślisz o śmierci?

MIEJSCE NA NOTATKI, ODPOWIEDZI GRACZY I NOWE PYTANIA

MIEJSCE NA NOTATKI, ODPOWIEDZI GRACZY I NOWE PYTANIA

MIEJSCE NA NOTATKI, ODPOWIEDZI GRACZY I NOWE PYTANIA

MIEJSCE NA NOTATKI, ODPOWIEDZI GRACZY I NOWE PYTANIA



**POWERED BY THE
APOCALYPSE**