



Tomasz Kucza

Deamonspotting

gra na Nibykonkurs XI
wersja 0.5 beta

(c) Tomasz Kucza
www.wieza.org

Skład mknął na tle latarni. Łukasz jak zahipnotyzowany wpatrywał się w migające światła, dłonie przyłożył do uszu, aby osłonić się przed stukiem maszyny. Chwiał się na nogach pogrążony w euforii.

– Jesteśmy blisko – krzyknął rozradowany, przytrzymując targane podmuchami wiatru poły koszuli. Za uchem spokojny głos monotonicznie odliczał czas.

– Dwadzieścia, dwadzieścia jeden. Już.

Błysnęło po raz ostatni.

– Ha ha – Łukasz uniósł triumfalnie dłonie. Pociąg zamienił się w czerwoną smugę, a gdzieś w górze zaskrzeczał demon. – Ha ha!

Deamonspotting to niewątpliwie gra fabularna. Wyróżnia się na tle innych nieco innym podejściem do fabuły i bohaterów. Rozgrywa się w dwóch połączonych światach – naszej rzeczywistości, w jakimś wielkim mieście z dużym dworcem kolejowym oraz w równoległym świecie demonów, gdzie mkną ogniste pociągi, a spod ziemi wydobywają się trujące opary.

Bohaterowie poświęcają się zajęciu zwanym *deamonspotting* – pod wpływem przemycanego ze świata demonów narkotyku i specjalnych rytuałów, za każdym razem innych, zmieniających się jak odbicia w płynącej wodzie, przenoszą się do świata demonów, realizując wspólne marzenie. Sposoby przejścia zwane „paragrafami” ciągle się zmieniają i gracze muszą pilnować, by zawsze znać najnowsze.

Mistrz Gry zajmuje się kreowaniem świata, pilnowaniem porządku i wymyślaniu przeszkód, na które mogą się natknąć gracze. Czyli klasycznie.

Główne różnice i wyróżniki w stosunku do klasycznych RPG:

- ★ Mistrz Gry nie wymyśla scenariusza, fabuła powstaje na bieżąco, duży wpływ mają gracze.
- ★ Gra posiada początek i zakończenie.

Początek i koniec

Tworzenie bohaterów

Postaci w *Deamonspotting* to bez wyjątku osoby rozbite życiowo – bezdomni, żule, prostytutki, bankruci. Gracze po prostu wymyślają imiona bohaterów i opisują ich na kartce papieru jednym lub dwoma zdaniami.

Przykłady postaci:

- Ela, 61 letnia żebraczka, była nauczycielka fizyki
- Rupert, emerytowany kolejarz
- Janek, dwunastoletni kieszonkowiec, Rom z pochodzenia

Na karce zapisują także:

- Efekty - wszystkie efekty uboczne (na początku brak),
- U - stopień uzależnienia (na początku 0),

Podczas gry używa się żetonów (guzików, pionków, karteczek, kart do gry), które określają:

- K - aktualny poziom spotu we krwi bohatera,
- S - ilość posiadanego narkotyku w uncjach.

Gracze trzymają K i S na oddzielnych stosach przed sobą. Można też z braku żetonów zapisywać po prostu zmieniające się liczby na kartce.

Początek i zakończenie

Gracze tworzą drużynę deamonspottingowców. Kiedy spotykają się po raz pierwszy, wspólnie ustalają cel, który chcą osiągnąć i przez całą grę, starają się go zrealizować. Gra kończy się, gdy cel stanie się nieosiągalny - na przykład wszyscy zginą albo zostaną uwięzieni - albo kiedy zostanie osiągnięty.

Wyznaczenie celu jest bardzo ważne i może się przekładać nie tylko na fabułę (to oczywiste), ale także czas rozgrywki (czy zdąży się go zrealizować na jednej sesji, czy potrzebna będzie długa kampania).

Wymyślając cel należy wybrać coś, co będzie wspólnym marzeniem, pozornie nierealnym, grupki osób ze społecznego marginesu.

Po zrealizowaniu celu, gracze mogą teoretycznie kontynuować rozgrywkę - wyznaczyć sobie następny. Pamiętaj, że chociaż cel jest wspólny, gracze mogą sobie w realizacji marzenia wejść w drogę i niekoniecznie każdy ukończy grę pozytywnie. Na przykład blisko celu, ktoś może zdradzić pozostałych...

Przykłady celów:

- kupienie własnego pociągu i założenie firmy przewozowej,
- rozwalenie nielubianego ważnego gościa,
- zdobycie fortuny i wyjazd na Majorcę,
- obrabowanie banku i ucieczka za granicę,
- przespanie się ze znaną aktorką.

Na początek gracze nie mają przy sobie nic poza drobiazgami oraz po trzy uncje spotu na osobę. Wiedzą natomiast o możliwości przejścia do świata demonów, właśnie dzięki temu mają nadzieję spełnić marzenia, znają też miejscowy światek.

Mechanika

Mechanika opiera się o zażywanie spotu - narkotyku ze świata demonów, który pozwala wpływać na rzeczywistość. Każde zażycie pozwala wpłynąć na wydarzenia, ale jednocześnie powoduje określone skutki uboczne oraz uzależnienie.

Uzależnienie: rośnie o jeden punkt, za każdym razem, kiedy gracz użyje spotu, aby zwiększyć ilość sukcesów w teście.

Test: pozwala określić, czy zadeklarowana przez gracza akcja się udała. Najpierw Mistrz Gry ustala trudność, a następnie gracz rzuca sześcioma kostkami sześciennymi.

Trudność: określa ile co najmniej gracz musi wyrzucić na kostce, aby liczyło się to jako sukces. Ze względu na spot, gracze mogą deklarować rzeczy niewykonalne, niemożliwe, wymagające zagięcia rachunku prawdopodobieństwa, zmodyfikowania rzeczywistości. Bez użycia spotu jednak sukces przy takich deklaracjach będzie prawie niemożliwy.

Przykłady:

1 - zawsze spełnione, nie trzeba testować

przykłady deklaracji:

- „wchodzę do stojącego wagonu przez otwarte okno”
- „wybijam szybę młotkiem”
- „jadę samochodem po dilerą”

2 - zadanie, które jest w stanie wykonać przeciętny człowiek

przykłady deklaracji:

- „uciekam przed policjantem do sklepu na rogu”
- „zabijam demona strzałem z karabinu prosto w oko”
- „jadę na miasto poszukać dilerą”

3 - zadanie trudne lub modyfikujące rzeczywistość w niewielkim stopniu

przykłady deklaracji:

- „łapię demona za skrzydła i powalam na ziemię”
- „na szczęście okazuje się, że gliniarz, który nas zatrzymał, jest moim kuzynem”
- „biegnę za pociągiem, łapię się drzwi i wskakuję do środka”

4 - bardzo trudne do zrealizowania bez zagięcia rzeczywistości

przykłady deklaracji:

- „ruszam w stronę pierwszego lepszego auta na parking, wiedząc, że będzie otwarte, a w środku znajdę kluczyki”
- „zgaduję pin karty, którą ukradłem na ulicy i okazuje się prawidłowy”
- „dzwonię do znajomego z ”

5 - prawie niewykonalne, spora ingerencja w otaczającą gracza rzeczywistość

przykłady deklaracji:

- „na szczęście jak się okazało, staw wysechł, więc mogliśmy przejść na drugą stronę suchą stopą”
- „kierowca zatrzymał autobus i nakazał wszystkim wysiąść”
- „młody demon oszalały rzucił się na współtworzysty, zaślepiony zazdrością”

6 - zazwyczaj niewykonalne bez użycia spotu, czyli zagięcia prawdopodobieństwa

przykłady deklaracji:

- „i w tym momencie radiowóz wyleciał w powietrze”
- „mężczyzna nagle złapał się za serce i upadł, aby już nigdy nie powstać”
- „zazgrzytały koła, sypnęły iskry i pociąg się wykoleił, huk rozdieranego metalu rozdarł powietrze”

Jak widać gracze mogą mocno ingerować w fabułę - wymyślać nowe postacie, zmieniać miejsca, w których się znajdują, kosztem ciężkich testów wpływać na grę w ogromnym stopniu, wręcz przez chwilę opisując co się dzieje, jak Mistrz Gry.

Ogólnie należy przyjąć, że:

0 sukcesów - **klęska** (wszystko obróciło się przeciwko graczowi, stało się odwrotnie niż zamierzał, totalnie się nie powiodło),

1-2 sukcesy to **porażka**,

3 sukcesy - **potknięcie** (mało brakowało)

4-5 sukcesów - **udało się**

6 sukcesów - **wygrana**

Jak powinien reagować Mistrz Gry? Jak opisywać? Otóż w przypadku klęski powinien rzucić na gracza **poważną przeszkodę**, w przypadku porażki **średnią**, a w przypadku „udało się” jakąś drobnostkę.

Przeszkodą nazywamy tutaj coś, co jest graczom nie pomyśli - np. pojawia się policja, ciekawski sąsiad sprawdza co to za hałas, zablakany demon ląduje na krzaku spotu i tym podobne.

Drobnostki to: drzwi okazują się zamknięte, telewizor nie działa, strażnik zatrzymuje się na chwilę, sprawiając, że gracze muszą czekać.

Używanie spotu:

Gracz używając spotu może kupić **jeden sukces** za jedną uncję spotu we krwi. Każdy test, w którym gracz deklaruje użycie spotu, zmniejsza o jeden poziom spotu we krwi. Każdy test z użyciem spotu zakończony **wygraną** (6 sukcesów w rzucie) automatycznie dodaje jeden punkt uzależnienia.

Do kupowania sukcesów gracze mogą używać tylko punktów we krwi powyżej granicy uzależnienia (czyli jeśli mają uzależnienie 4, a spotu we krwi 7, mogą kupić 3 sukcesy).

Spot użyty przez przeciwnika odejmuje się od liczby sukcesów gracza. Jest to jawne (uzależnieni wyczuwają takie rzeczy), czyli Mistrz Gry mówi graczom ile sukcesów tracą i z jakiego powodu w takiej sytuacji.

Dlatego używający będą zazwyczaj odporni na modyfikacje rzeczywistości, stąd np. wyłudzenie spotu od dilerów może być ciężkie, bo sami będą nim nabuzowani.

Wpływ uzależnienia:

W momencie gdy gracz zdobywa punkt uzależnienia, zyskuje też **efekt uboczny**. Efekty takie dopisuje się na karcie z liczbą, która określa dla jakiego uzależnienia powstały. Przykładowo pierwszy efekt będzie miał liczbę 0, drugi efekt 1.

Efekty uboczne są aktywne zawsze, gdy gracz ma we krwi więcej spotu niż uzależnienia o poziom danego efektu. Dla uzależnienia 5 i poziomu spotu we krwi 7, aktywne będą efekty uboczne 0, 1 i 2.

Dodatkowo, jeśli gracz ma mniej spotu we krwi niż poziom uzależnienia, odczuwa skutki głodu: w testach traci tyle kostek, ile spotu we krwi mu brakuje. Czyli na przykład, jeśli ma uzależnienie 3, a spotu we krwi 1, wtedy w każdym teście rzuca tylko czterema kostkami (może zdobyć maksymalnie cztery sukcesy)!

Głód objawia się także osłabieniem, drgawkami itp.

Efekty uboczne:

Powyżej opisałem kiedy powstają efekty uboczne i kiedy są aktywne. Ale jakie to efekty? Ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry, ale działania wymyślają gracze – rzucają pomysły, aż Mistrz Gry znajdzie odpowiedni – w zamian za wymyślenie najlepszego efektu gracz dostaje jedną uncję spotu w nagrodę.

Efekt musi być utrudnieniem dla bohatera gracza, zazwyczaj są to różnego rodzaju natręctwa albo objawy widoczne na pierwszy rzut oka lub wpływające na zdolności bohatera. Efekt nie powinien działać cały czas, a tylko w specjalnych sytuacjach (gdy zobaczy się coś określonego, spotka określoną osobę).

Przykłady efektów: chorobliwa bladeść na widok jedzenia, konieczność robienia długiej pauzy po każdym zdaniu, widzenie wszystkiego na czerwono (nie rozpoznawanie kolorów), fobia przed kotami, konieczność stawania na baczność za każdym razem, gdy słyszymy słowo „tak”, kręcenie się w kółko przez kilka sekund przez każdym przejściem przez drzwi.

Poziom spotu we krwi zmniejsza się także o jeden **po upływie doby** od zażycia (nie może spaść poniżej zera). Poziom uzależnienia spada o jeden (i staje się nieaktywny przypisany mu efekt) po liczbie tygodni równej aktualnemu poziomowi od ostatniego zażycia spotu. Czyli uzależnienie o wartości 5 spadnie po 5 tygodniach abstynencji do 4 i wtedy wyłączy się efekt uboczny 4.

Przykład rozgrywki

W grze biorą udział osoby:

- stara żebraczka Ela (S2, K2, U2, efekty: 0, kaszle gdy czuje podmuch wiatru, 1, mruga szybko oczami, kiedy słyszy hałas),
- Rupert (S0, K0, U1, efekty: 0, gdy widzi nieznaną osobę, nie rozróżnia jej płci),

– Janek (S1, K4, U2, efekty: 0, jąka się, kiedy jest nad przepaścią, 1, podskakuje na jednej nodze, gdy widzi zegar).

MG: Spotkaliście się w umówionym miejscu na dworcu centralnym, zaraz za ogrodzeniem. O tej godzinie – właśnie wybiła północ – w okolicy jest pusto, w pobliżu stoi pusty skład. W oddali słychać turkot mknącej osobówki. Jak ustaliliście wcześniej, chcecie wspólnie zdobyć pieniądze, aby do końca życia podróżować pociągami po świecie. Tymczasem na razie jesteście bez grosza.

J: Obrabujemy okoliczny bank. Ale najpierw przydałoby się więcej spotu, bez niego nie damy sobie rady.

E: Możemy wyzebrać trochę pieniędzy i kupić u dilerka. Ykhn. [kaszle, ze względu na wiatr, jaki jest na dworcu, efekt uboczny 0]

R: Szybciej i taniej byłoby przeskoczyć do świata demonów. Ale potrzebujemy się dowiedzieć, jaki jest aktualnie paragraf.

J: Znajduję żebraka, który nocuje na dworcu i wyciągam z niego, jaki jest aktualnie paragraf.

MG: Test o trudności 3 (żebrak nie był wcześniej wspomniany przez MG, został właśnie wymyślony przez J, czyli gracz w niewielkim stopniu wpływa na świat gry).

J: Używam dwóch spotów. [ma we krwi dwa spoty powyżej poziomu uzależnienia]

MG: Rzuć kośćmi.

J wyrzuca: 2, 1, 6, 6, 5, 6.

J: 4 sukcesy plus dwa ze spotów.

MG: Czyli wygrana. Tracisz jeden spot z krwi (masz teraz 3), a twoje uzależnienie zwiększa się do 3, zyskujesz nowy efekt.

R: Może musi przykucnąć, kiedy słyszy klakson samochodu?

MG: Dobrze, R, dostajesz 1 spot.

R: Dzięki.

MG: Janek prowadzi was do żebraka, który śpi między koszami na śmieci. Dowiadujecie się, że aktualny paragraf wymaga zaśpiewania pierwszej zwrotki mazurka, stojąc w kole na torach przy zwrotnicy.

E: W takim razie idziemy na zewnątrz, do najbliższej zwrotnicy. Pora przejść do świata demonów i zdobyć trochę spotu.

Przejścia i paragrafy

Przejście do świata demonów i z powrotem wymaga wykonania specjalnego rytuału w określonym miejscu. Miejsce nie może być określone dokładnie (za sklepikiem na Dworcowej), a tylko lakonicznie (za sklepikiem), a rytuał musi być prosty do wykonania, bez użycia specjalnych przedmiotów poza możliwymi do znalezienia w pobliżu.

To nie wszystko. Zaraz po przejściu każda grupa, która przeszła, natychmiast tworzy nowy paragraf. Ale nie może użyć go osobiście, może co najwyżej przekazać innym (niektórzy wymieniają się paragrafami, inni je sprzedają). Paragraf, którego użyli staje się nieaktualny. Czasem, ale bardzo rzadko udaje się użyć dwa razy tego samego.

Przykłady paragrafów:

- podskakiwać przez minutę na jednej nodze na trawie kręcąc się w lewo,
- krzyknąć „hej” i „hop” na zmianę w supermarkecie dziesięć razy,
- policzyć do 21, stojąc o krok od przejeżdżającego pociągu.

Paragrafy mogą być używane przez grupy osób (do przejścia razem) albo pojedyncze osoby. Czasem korzystają z tego tzw. „gapowicze”, którzy szukają ludzi, którzy właśnie przechodzą i przyłączają się do ich rytuału (czasem pytają o pozwolenie).

Świat demonów jest tajemnicą – znają go tylko mieszkańcy dworca: żebracy, czasem jacyś konduktorzy, kolejarze, czy też złodzieje albo mafia. Nikt oczywiście nie uwierzy w jego istnienie, a gracze, gdy będą o nim opowiadać trafią szybko do wariatkowa.

Spot

Narkotytek wygląda jak rdzawy proszek, pozyskuje się go (jedna uncja) z nasion roślin rozsianych w świecie demonów.

Świat realny

Normalny jak nasz. Nie licząc spotu i możliwości przejścia do świata demonów – ale o tym wiedzą nieliczni i tylko z tzw. marginesu (żebracy i mafia).

Świat demonów

Jest to diabelska karykatura naszego świata. Każdy budynek, ulica, tory, pociągi mają swoje odurzowanie w świecie demonów, z wyjątkiem pustych przestrzeni, które w świecie demonów są „skompresowane”. Oznacza to, że np. pola za miastem będą bardzo niewielkie, a długa autostrada na pustkowiach skróci się do kilkuset metrów, gdy tymczasem centrum miasta będzie normalne.

W świecie demonów pociągi to smugi ognia, którymi nie da się podróżować, podobnie wszystko inne co porusza się w naszym świecie tutaj zamienia się w płonące smugi (samochody na ulicach). Budynki są opustoszałe, wszystko wygląda jak porzucone, ale nic się nie psuje, a np. wybita szyba po pewnym czasie się zasklepia.

Jednak wpływanie na świat demonów ma też pewien wpływ na świat normalny (ale bardzo nieprzewidywalny), podobnie jak spot. Można np. rozwalić ścianę budynku, a gdy wrócimy do świata realnego, okaże się, że na rzeczywistej ścianie pojawiło się pęknięcie.

W świecie demonów stale panuje półmrok rozświetlany przez czerwoną poświatę wydobywającą się z chmur. Świat oprócz ledwo widocznych cieni ludzi (można kogoś śledzić ze świata demonów, jeśli uda nam się wypatrzeć i rozpoznać jego cień, są naprawdę ledwo, ledwo widoczne) zamieszkują demony.

Ogniste, czerwone stwory zięją ogniem, mają błoniaste skrzydła i wielkie rogi. Pilnują miejsc, gdzie rosną krzewy spotu. Z jednego krzewu można nazbierać k6 (wynik rzutu kostką sześcienną) ziaren spotu.

Demony porozumiewają się pomrukami, ale rozumieją co się do nich mówi. Zazwyczaj jest ich kilka w pobliżu każdego krzewu. Z czasem stają się coraz inteligentniejsze i uczą się ludzkiej mowy.

W świecie demonów, można spotkać wielu deamonspottingowców, nierzadko wrogo nastawionych. Demony z kolei porywają czasem takich podróżnych i zmieniają im umysły, a następnie odsyłają. Tacy opętani wykonują zadania wyznaczone przez demony.

