

"Świat kręci się wokół miłości. Miłości do złota!"

HEIST

RPG



modułowa gra fabularna w świecie złodziei i gangsterów

GRZEGORZ OLIFIROWICZ

W 1900 roku prawda skrywana przez rządy świata wyszła na jaw. Kamienie i metale szlachetne stanęły się cenniejsze niż zwykle, bo zwyczajnie się kończą. W 1913 zamknięto ostatnią kopalnię złota na Alasce, a dwa lata później ostatnią kopalnię diamentów gdzieś w Afryce. Od tamtego czasu rzeczy się szybko posypały i kryzys ogarnął Stany szybciej niż gorączka ogarnia noworodka. Każdy się zabezpieczał, każdy dbał tylko o siebie, a rynek załamał się jak nigdy wcześniej.

I wierz mi stary, rząd działał najlepiej jak potrafił. Starali się łączyć dziury budżetowe, zachowywać porządek na ulicach, nie zabraniać ludziom zbyt wielu dóbr... Cóż, wyszło jak wyszło.

Po fali zamieszek, po tym jak padł Manhattan, ludzie trochę otrzeźwieli. Społeczeństwo zaczęło się kształtować na nowo, budować coś razem. Wiesz stary, jak długo można żyć w chaosie? Jakiś czas pewnie było wesoło, ale Boże uchronij by Ameryka miała popaść w nieustający rozbój i pogłębiający się brutalny indywidualizm. Tylko że jak to zwykle bywa, wśród ogólnej zgody na odbudowanie kraju byli też i tacy, którzy chcieli to wykorzystać.

My, stary. To my. Złodzieje. Cinkciarze. Naciągacze. Łotry i przestępcy spod każdej ciemnej gwiazdy – wszyscy tu jesteśmy z tego samego powodu. Bogactwo.

I nie ważne, czy wychowałeś się na ulicy, czy jesteś potomkiem angielskiego lorda. W świecie złodziei jesteś nikim, dopóki się nie wykażesz. Musisz zyskać Respekt, stary.

Dlatego bierz dupę w troki i zasuwasz do swojego Bossa. Niech nakręci Ci jakąś robotę. Zbierz paru chłopaków i jazda. Jest parę miejsc, jest kilku ludzi, którzy na kryzysie dorobili się niezłego majątku. I nie mówię tu tylko o pieniądzach. Mówię o prawdziwym złocie, o prawdziwych kamieniach szlachetnych! Co, nie wierzysz, że jeszcze istnieją? Ha! Zdziwisz się ile rzeczy ludzie potrafią sobie skitrać w czasach kryzysu. Ale kryzys już minął, prawda? No właśnie, a to oznacza, stary, że teraz czas na nas.

Heist to fabularna, tradycyjna gra rpg w klimacie gangsterskich napadów na banki i kasyna. Pościgi strzelaniny, skomplikowane plany skoków i cięte riposty to cechy charakterystyczne tej gry. Poniżej znajdują się podstawowe zasady gry. Jeśli wiesz jak ogólnie działają tradycyjne, fabularne gry RPG możesz pominąć pierwszy dział. Jeśli nigdy nie grałeś w RPGa, warto się z tym zapoznać.

1. Co to są gry RPG?

Pewnie pierwsze skojarzenie jakie Ci się nasuwa, to gry komputerowe takie jak Wiedźmin, czy Mass Effect. Super tytuły! Ale zanim pojawiły się komputerowe RPGi, istniały takie, w które grało się na papierze i w wyobraźni. Tradycyjne, planszowe, opowiadane, czy fabularne – te cechy oznaczają właśnie pierwotną formę RPGa. Jak się w takie coś gra?

Po pierwsze, jak każda gra, tak i ten rodzaj RPGów ma jakiś setting. W Dungeons and Dragons tym settingiem jest świat fantasy. W HEIST tym settingiem jest alternatywna rzeczywistość Stanów Zjednoczonych lat 20. i 30. Całe złoto świata, wszystkie brylanty i diamenty, pozostałe metale szlachetne – słowem wszystko to, co cenne od Matki Ziemi zostało już wydobyte. To spowodowało szybki wzrost ilości gangów i band napadających na różne miejsca w poszukiwaniu dóbr.

Po drugie, każdy gracz wciela się w jakąś postać. W HEIST gracze wcielają się w postaci rzezimieszków, złodziei, włamywaczy i gangsterów, zachowując przy tym klimat epoki. Warto przed rozgrywką obejrzeć sobie filmy o tamtych czasach lub filmy o złodziejach, obrazy z gatunku heist. Chicago, Wielki Gatsby, Chinatown, Ojciec Chrzestny, seria Oceans, czy choćby Baby Driver, a nawet seria gier Mafia to dobre źródła inspiracji.

Po trzecie, jeden z graczy wciela się w Mistrza Gry, u nas nazywanego Bossem. Boss wciela się w pozostałe postaci, które staną na drodze graczy. Opisuje im świat, który napotykają. Decyduje o wynikach akcji podejmowanych przez graczy i jest sędzią w kwestiach spornych. W HEIST jest też osoba, która wyznacza misję drużynie graczy, oraz próbuje rozegrać z nimi interesującą rozgrywkę, pełną splotów i twistów fabularnych.

Po czwarte, gracze generalnie robią co chcą. Ogranicza ich jedynie wyobraźnia, zdrowy rozsądek i wczucie się w klimat gry i odgrywanie swojej postaci. Zadaniem Bossa natomiast jest pilnować, by wolność w grze trzymała się względnych ram.

Jeśli potrzebujesz wiedzieć jak praktycznie wygląda sesja gry, sprawdź to na Youtube. Przykładowy, ciekawy film znajdziesz tutaj: <https://www.youtube.com/watch?v=aIN3SSHkAXk>

2. Inspiracje mechaniczne i podstawowe założenia

Zasady grania w HEIST powstały z syntezy wybranych elementów gier takich jak: dungeon world, 10 candles, knives in the dark, czy fate. Najważniejszymi elementami, które warto wziąć pod uwagę przygotowując się do gry są modularność rozgrywki oraz jej fabularność.

Modułowe RPGi to te, w których gra rozwija się w scenach. Trochę tak, jakbyśmy oglądali film. W HEIST gracze również będą odgrywać sceny, poruszając się od jednej do drugiej i wypełniając mikromisje w zależności od tego jaki plan skoku przygotowują. To powoduje, że w grze nie będzie motywów takich jak „jesteście w karczmie, co robicie?”. Zamiast tego, gracze pojawiają się od razu w

konkretnym miejscu, z konkretnym zamiarem, np. „Jesteście przed domem Grubego Joe. Waszym zadaniem jest ukraść mu klucze do bramy wjazdowej bankowego parkingu dla pracowników. Co robicie?”. Takie podejście pozwala uniknąć sytuacji, gdzie część graczy nie chce podjąć misji przygotowanej przez Mistrza Gry i chodzi bezcelowo po mieście, zaczepiając obcych. Jasne, ma to też swoją cenę, bo świat nagle staje się bardziej zamknięty, ale uwierzcie mi – w HEIST nie chodzi o otwarcie świata. Chodzi o kradzież.

Druga rzecz to fabularność gry. Jasne, podczas rozgrywki pojawiają się kości, punkty, a nawet znaczniki, ale są one jedynie elementem wspierającym opowiadanie, które powstaje podczas rozgrywki. Oznacza to np., że w odróżnieniu od standardowych RPGów, po udanym ataku Mistrz Gry nie powie „Zadajesz mu 5p. obrażeń”, tylko „Udało Ci się go trafić z pistoletu. Opowiedz jak go trafiłeś i jaki jest tego skutek”. Dzięki temu gracze aktywnie uczestniczą i współdziałają z Bossem w tworzeniu świata gry. Fabularnie i narracyjnie mają wpływ na to, co się dzieje. Ale oczywiście rządzą tym pewne zasady, którym się teraz przyjrzymy.

3. Tworzenie postaci

Zacznijmy od procesu tworzenia postaci. Na końcu tego demo są dwie strony karty postaci. Przed rozpoczęciem gry wydrukuj dwustronnie tyle kart postaci, ilu graczy będzie brało udział w rozgrywce. Następnie przejdź z nimi przez proces tworzenia bohaterów.

Najpierw określ ich wygląd i tło z jakiego się wywodzą. Pytania o wygląd to nie tylko tworzenie wizualizacji bohatera, ale również odpowiedzenie sobie na pytanie jak wygląda, dlaczego tak wygląda, co nim kieruje i dlaczego. Właśnie to ostatnie pytanie „Dlaczego?” powinno być tym, na które gracze będą najczęściej odpowiadać. Dlaczego ten bohater jest gruby, albo wysoki, albo niski? W jakim środowisku się wychowywał? Ile ma lat? Dlaczego nosi się tak, a nie inaczej?

Postura: określa przeszłość postaci, jak i jej ogólny wygląd. Wysoki, niski, krępy, muskularny, chudy, gruby, itp. Określ jednym słowem jak wygląda postać i to zapisz. Jej historię opowiedz wszystkim pozostałym graczom.

Fryzura: Łysy? Długowłose? Blondyn? Krótko ostrzyżony? Jak się nosi Twój bohater? Określ jego fryzurę jednym słowem i zapisz je na karcie. Pamiętaj, by odpowiadała jego przekonaniom i opowiedz pozostałym graczom w co wierzy Twoja postać i jakim kodeksem, jakimi wewnętrznymi zasadami się kieruje? Co jest dla niej najważniejsze i dlaczego?

Tatuaż: Tatuaż świadczy o największej zaletce postaci. Może ma dobry refleks? Albo szczybi się obyciem w świecie? A może ma wewnętrzne poczucie czasu? Określ największą zaletę swojego bohatera i przypisz do niej odpowiedni tatuaż, który ją zobrazuje. Czy postać może nie mieć tatuażu? Może! Ale to pewnie też coś oznacza, prawda? Tatuaż określ kilkoma prostymi słowami na karcie postaci. Zaletę doprecyzuj i zamknij w jednym słowie, a następnie to słowo zapisz jako pierwsze w tabelce Wątki. Korzystanie z tej zalety w trakcie gry będzie ważnym elementem rozgrywki, za który dostaniesz dodatkowe punkty respektu, ale o tym za chwilę.

Szrama: Analogicznie, tutaj określamy największą wadę postaci. Może jest socjopatą i to ukrywa? Może się czegoś boi? Jaką szramę i gdzie wtedy miałaby postać? Czy może nie mieć szramy? Pewnie! Ale znów – to coś oznacza i na pewno nie to, że postać jest bez wad. Określ szramę kilkoma słowami, a wadę skonkretyzuj do jednego słowa. Zapisz to słowo w ramce Wątki pod swoją zaletą. Ponownie,

jeśli w trakcie gry okaże się, że Twoja wada wypłynie na wierzch, dostaniesz za to dodatkowe punkty Respektu.

Ubiór: Twój styl określa Twój status społeczny i to skąd się wywodzisz. Czy pochodzisz z linii angielskiej szlachty? Jesteś córką potentata kolejowego? A może dzieckiem ulicy, które wychowało się w sierocińcu? Twój status bardziej dookreśla Twój charakter i wynikający z niego wygląd i stan odzieży. Ważne, że na tym etapie Twój stan majątkowy nie wpłynie w żaden sposób na Twój Respekt, czy stan społeczny wewnątrz złodziejskiej społeczności. Zaczynasz grę z zerowym dorobkiem i nikt Cię nie zna w świecie. Dlatego startujesz z Respektem na poziomie 1, z zerową ilością punktów i nawet jeśli jesteś samym gubernatorem stanu, to na niewiele Ci się to zda, skoro jesteś początkującym rzezimieszkiem. Z drugiej strony wiedza o statusie majątkowym w świecie pozagangsterskim pokaże Twój postać z jeszcze innej strony, co nada jej głębi.

Imię: Imię to kluczowy element Twojej postaci. Musisz wiedzieć, że w świecie gangsterki każdy ukrywa swoje prawdziwe dane i nikomu nie pozwala poznać swojego prawdziwego imienia. Tak – Twoje imię jest tajne i powinieneś je zapisać na drugiej stronie karty postaci, gdzieś na samym dole. Są jednak zasady jakim podlega wymyślanie imienia: po pierwsze musi być realne i pasujące do realiów gry. Po drugie, z powodów mechanicznych powinno składać się z pięciu liter. Ni mniej, ni więcej. Po trzecie, Boss – Mistrz Gry nie może nigdy zobaczyć Twojego imienia! Twoje imię wiąże się z ważną cechą mechaniki, o której powiemy w dalszej części, ale już na tym poziomie wiedz, że gdy świat pozna Twoje imię, to masz bratku przechlapane i Twoja postać może szybko zginąć! Jak? Nie wiem, ale tak to jakoś działa. Zobacz film *Baby Driver* dla inspiracji. Tam gangsterzy posługują się pseudonimami i w momencie wyjawienia ich prawdziwych imion widz już wie, że długo nie pociągną na ekranie. Podobnie jest i w HEIST. Tutaj Twoje imię jest tajne, tak samo jak pozostałych. Zwracamy się do siebie używając ksywek.

Ksywka: Tutaj panuje dowolność, ale jako autor mam pewną propozycję, która sprawia, że ksywki zawsze „siadają” na rozgrywce. Gracz, który wymyśla dla siebie ksywkę, mówi najpierw jedno zwierzę, z tym że nie może to być ani pies, ani kot (naszym przykładem będzie krokodyl). Następnie to zwierzę tłumaczymy na język angielski (crocodile) i jeśli trzeba skracamy do formy jedno lub dwusylabowej (Croco, albo Croc). W ten sposób mamy ksywkę, która jest unikatowa i z łatwością się przyjmuje. 😊

Gratulacje! Właśnie stworzyłeś swoją postać!

Zaraz, zaraz... a klasa postaci? Przecież chcę wybrać, czy będę Klepikiem, czy Specem!

Nie, nie. To nie do końca tak działa. Na pierwszą swoją misję idziesz z czystą kartą. Boss i pozostali członkowie gangu nie wiedzą kim jesteś. Dlatego to od Twoich czynów w trakcie rozgrywki będzie zależało jaką klasą postaci się okażesz. Ale o tym za chwilę.

4. Planowanie skoku

Był taki odcinek Flasha, w którym Flash podejmuje niechcianą współpracę z Leonardem Snartem (Captain Cold), by włamać się do tajnego laboratorium. Snart tłumaczy mu wtedy swoją metodologię działania, mówiąc „Zrób plan. Wykonaj plan. Wyrzuć plan w cholerę” i sugerując, że podczas włamań nigdy nie jest tak, że coś udaje się w stu procentach i zawsze coś się po drodze wykrzacza. Podobnie będzie się działo w HEIST, ale to okej. Gdy gracze staną w sytuacji, gdy będą starać się za wszelką

cenę utrzymać plan w całości i nie dopuścić do rozpadu – wtedy gra nabiera prawdziwych rumieńców i staje się naprawdę ekscytująca!

Proces planowania skoku to tak naprawdę proces, w którym drużyna przygotowuje wspólnie swoją przygodę. Po stworzeniu swoich postaci dostają od Bossa zadanie (kryteria zadań opiszemy sobie w dalszej części). Przyda się tutaj kartka papieru i coś do pisania ☺

Po pierwsze, Boss wyznacza zadanie główne, np. ukraść samochód z garażu bogacza. Zadanie to powinniśmy narysować na środku kartki w postaci kółka. Na środku kółka piszemy hasło oznaczające cel tego etapu przygody – tak naprawdę cel głównej sceny. W naszym przypadku zapiszemy w kółku „samochód”.

Następnie rzucamy 1 kością sześcienną (1K6). Wynik dodajemy do liczby postaci w tej sesji. Założmy, że nasz rzut, to 3 i gramy z trzema graczami (nie licząc Bossa). Wynik to 6 i dokładnie tyle dodatkowych scen będą mieli gracze na przygotowanie planu i osiągnięcie głównego celu misji – kradzieży samochodu.

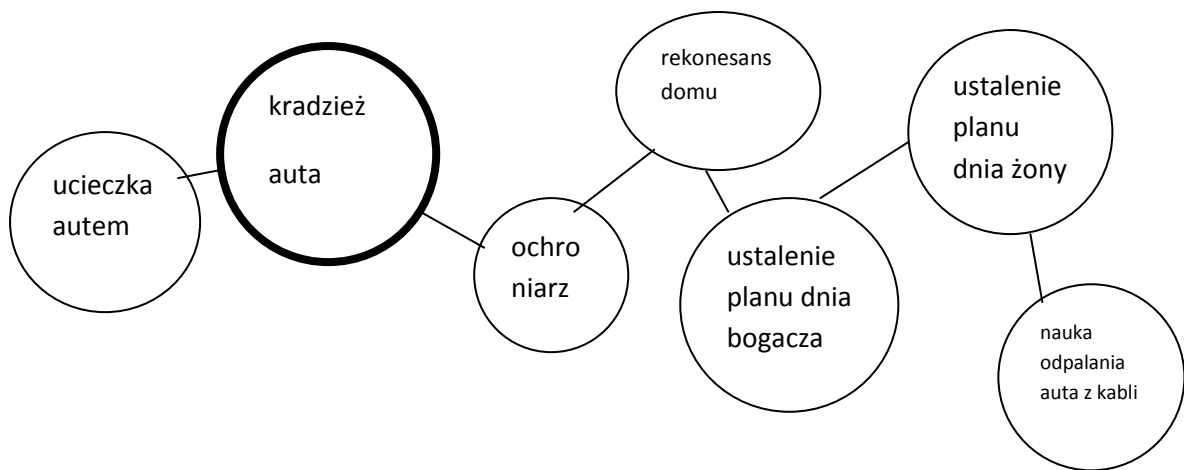
Rysujemy zatem dodatkowe 6 kótek. Moją sugestią jest, by jedno z nich narysować nad główną sceną z samochodem, jako dziejącą się po niej. To będzie scena ucieczki, bo przecież z miejsca zbrodni trzeba jeszcze zwać. Pozostałe 5 kóteczek rysujemy pod głównym kóteczkiem. To są poszczególne etapy – sceny, jakie mają do wykorzystania gracze.

Boss powinien teraz razem z postaciami graczy stworzyć plan kradzieży. Tak naprawdę rolą Bossa jest odpowiednie zadawanie pytań i planowanie wsteczne. Wygląda to tak, że Boss oznajmia „Dobra, Waszym zadaniem jest ukraść ten samochód. Jaką przeszkodę będziecie musieli przejść, by go dopaść?”. Gracze wtedy mogą sami określić, z czym muszą się zmierzyć. Mogą na przykład powiedzieć „Ochroniarz pinluje tego garażu w dzień i w noc”. Super, w takim razie na kóteczku tuż pod głównym celem piszemy kolejny – „Ochroniarz”. W jakiś sposób trzeba go będzie zdjąć. Jak?

Okej, pozostały nam jeszcze 4 sceny do wykorzystania przed kradzieżą auta i jedna pozostawiona na ucieczkę. I tutaj Boss powinien zapytać graczy, jaki mają plan na to, by wszystko poszło gładko? Rolą Bossa jest dopytywać i angażować graczy, by wymyślali kolejne możliwości działania i stworzyli ścieżkę minimisji – scen, które muszą wykonać przed ostateczną scenką kradzieży. Może zechcą zrobić rekonesans nocny? Może będą śledzić i zastraszać żonę bogacza? A może zechcą odnaleźć kogoś, kto nauczy ich uruchamiać samochód bez użycia kluczyka (chyba, że któraś z postaci posiada taką zaletę na początku swojej przygody). Boss powinien zachęcać do wykorzystania wszystkich dostępnych pól i zapisywania w kótkach hasłowo celów minimisji. Za każdy taki spełniony cel grupa dostanie na koniec dodatkowy punkt Respektu, więc warto zapełnić wszystkie.

Na koniec oczywiście zapełniamy scenę ucieczki. W naszym przypadku wybór jest prosty: uciekamy samochodem, który kradniemy.

Po zapełnieniu wszystkich kótek i zaplanowaniu skoku, łączymy pola liniami, tworząc nasz plan. Na przykładzie kradzieży auta, plan wyglądałby tak:



A gdy mamy już ustalony plan, można przejść do ostatniego etapu. Gracze powinni wybrać i zabrać ze sobą ekwipunek. Jako postacie o Respekcie na poziomie pierwszym mogą wybierać z górnej części tabeli, z drugiej strony swojej karty postaci. Każdy gracz może na akcję wziąć maksymalnie dwa przedmioty! Przykładowe gadżety są opisane i można je wybrać, zaznaczając odpowiednie kółko. Można jednak wymyślić coś swojego i o ile jest to prosty gadżet i pozostali gracze, zwłaszcza Boss zgodzą się na pomysł gracza, to można zapisać ten pomysł na karcie i jego również wziąć.

Z gotowym planem i ekwipunkiem możemy ruszać na misję!

5. Rozgrywka, testy i rozwój postaci

Mając ustalony plan, możemy przejść do odgrywania poszczególnych scen. Boss opisuje miejsce, gdzie znajdują się gracze i po kolei pyta ich, co robią? Warto, by odpowiedzi graczy nie były zbyt długie ani zbyt krótkie. Boss powinien pilnować w ten sposób tempa rozgrywki. Jeśli gracz wyraźnie nie wie, co chce zrobić, przejdźmy do następnej postaci, a do poprzedniej wrócimy.

Gdy gracze osiągną cel danej sceny, stawiamy koło niej tik i idziemy do kolejnej. Jeśli nie osiągną mikrosukcesu, stawiamy na kółku znak X – za tę część nie będzie punktów. I też idziemy dalej!

Ważne! W HEIST nie ma inicjatywy. Kolejność nadaje się sama i rozwija zgodnie z tym, co robią gracze i jak zarządza tym Boss.

W danej scenie gracze mają określony cel do osiągnięcia. W pewnych momentach będą musieli skonfrontować się z rzeczywistością. Czasami będą mieli przed sobą fizycznego przeciwnika, a czasem będzie to jakaś martwa przeszkoda czy wyzwanie. Wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa i przychodzi czas na rzuty kośćmi.

Kategorie wyzwań można podzielić w HEIST na 5 rodzajów, odpowiadających 5 kategoriom postaci. Klepik odpowiada za wszelkie testy siłowe i walki wręcz. Spec to testy wykorzystujące zręczność i percepcję postaci. Mózg operacji wykorzystuje intelekt. Czarus charyzmę i zdolności komunikatywne, a pod Fuksiarza podchodzą wszelkie inne testy, które nie pasują pod żadną inną kategorię, jak i te, które wykorzystują zwykłe szczęście. A może się uda?

Gdy postać gracza napotka przed sobą wyzwania, musi wykonać test. W tym celu rzuca 2K6. Jeśli uda mu się wyrzucić 10 i więcej – udało się! Boss prosi gracza o opisanie akcji wykonanej z sukcesem. Jeśli uda się wyrzucić 12 – mamy wtedy do czynienia z dużym sukcesem i Boss może dorzucić coś od

siebie. Wynik 7-9 na kościach to wybór gracza. Akcja się nie powiodła, ale też nic złego się nie stało lub akcja się udała, ale za pewną cenę. Boss opisuje udaną akcję i dodaje od siebie jakieś dodatkowe zagrożenie. Na przykład gracz chce wyważyć drzwi i rzuca 2K6. Wynik to 8. Gracz decyduje się na sukces za cenę zagrożenia. Boss opisuje jak gracz wyważa drzwi, ale robi to z takim hukiem, że słyszą go strażnicy w innej części budynku, którzy teraz biegną w kierunku graczy! Co zrobią gracze?

Dodatkowo, przy decyzji gracza o wzięciu sukcesu za cenę zagrożenia (udało się, ale...), Boss dostaje tzw. mały znacznik (może być w jakiegokolwiek formie, np. złotych groszówek). O małych i dużych znacznikach opowiemy sobie za chwilę, ale generalnie im więcej znaczników ma Boss, tym większe kłopoty mogą spotkać graczy.

Wynik rzutu 6 i mniej to niepowodzenie testu. Nie udało się wyważyć drzwi i na dodatek sytuacja się komplikuje (biegną strażnicy). Gorzej jeśli gracz wyrzuci „oczy węża”, czyli dwie jedynki. Wtedy akcja się nie udała i na dodatek gracz musi odkryć jedną literę ze swojego prawdziwego imienia. Przy takim wyniku Boss również dostaje jeden mały znacznik.

Ważne! Za każdym razem, gdy graczowi się coś nie powiedzie (ale nie w przypadku, gdy akcja powiedzie się, za cenę komplikacji), gracz dostaje punkt doświadczenia! Dlaczego? Bo jego postać uczy się na błędach! Gracz zamalowuje wtedy jedno kółeczko w tabeli postaci. Konkretnie to w tej, która odpowiada wykonywanemu testowi.

Kolejna ważna rzecz jest taka, że gracz może poprawić rzut, który się nie powiedzie. Konkretnie, może zdecydować się na przerzucenie jednej kości. Drugi wynik musi już zaakceptować. Oczywiście taka akcja ma swoją cenę i jest nią... odkrycie przed Bossem pierwszej litery ze swojego imienia! A potem drugiej, trzeciej, itd.

Co się stanie, gdy imię gracza jest odkryte? Hmm... nic dobrego. W skrócie, każde zagrożenie staje się wtedy śmiertelne! O imieniu porozmawiamy w części poświęconej znacznikom Bossa.

Walka

W końcu dochodzi do walki. Nie musi, ale najczęściej dochodzi. Postać staje oko w oko z adwersarzem, którego odgrywa Boss. Jak wyglądają walki w HEIST? Wyglądają dokładnie tak samo jak testy!

Gracz określa, co robi i rzuca 2K6. Stawki i poziomy sukcesu są dokładnie takie same jak w przypadku normalnych testów. Oznacza to ni mniej, ni więcej a dokładnie, że wrogowie nie atakują sami (poza małymi wyjątkami, które mogą wywołać znaczniki Bossa), a jedynie odpowiadają na porażki graczy. Gracz wyrzucił 9 i zdecydował się ustrzelić kogoś z rewolweru za cenę komplikacji? Świetnie! Może trafił koleś, ale tylko w ramię, co wcale go nie wyeliminowało. Wróg mógł w odwecie trafić też bohatera. Czasami komplikacja pojawia się też nie jako atak wroga, ale pojawienie się kłopotów. Bo co jeżeli gracz właśnie chciał drasnąć wroga, a przez wybranie opcji częściowego sukcesu owszem trafił go, ale prosto w głowę i ma teraz problem jak ukryć ciało.

Boss powinien zdecydować o poziomie skomplikowania sytuacji. Podobnie w przypadku porażki. Ważne jednak jest to, że gracz nie może zginąć, dopóki jego imię nie jest w całości wyjawione. Może zostać ranny, ciężko ranny, nawet wykluczony z dalszej rozgrywki, natomiast jego postać będzie żyć.

No dobrze, a co w przypadku gdy postać będzie jednak ranna? Albo stanie się jej coś innego, co powinno zakłócić jej działanie? Wtedy zapisujemy to na odwrocie karty postaci jako NEG, czyli coś negatywnego, co ma stały wpływ na postać. Jeśli jest to na przykład lekka rana, to NEG zapisany jako „lekka rana -1” będzie powodował modyfikator -1 do rzutów i testów, w których ta rana może przeszkadzać. Jeśli NEG będzie poważny, modyfikator może wzrosnąć do -2, a nawet -3 przy bardzo poważnych przypadkach.

Analogicznie, bohaterowi może się przydarzyć coś pozytywnego, co wpłynie dobrze na jego dalsze działania. Wtedy gracz zgarnia Bonusa, czyli modyfikator dodatni do określonego rodzaju testów.

Rozwój postaci

Powiedzieliśmy już, że za każdym razem gdy postaci gracza coś nie wyjdzie, gracz powinien zaznaczyć jeden marker na karcie postaci, przy klasie, która odpowiada wykonywanemu testowi. To są punkty doświadczenia postaci. Jak widzisz, maksymalnie można mieć na koncie 5 punktów. Te punkty działają jak waluta i służą do wykupowania odpowiednich umiejętności, które wymienione są pod daną postacią. Każda z tych umiejętności kosztuje odpowiednią ilość punktów, ale raz zakupione zostają aktywne na zawsze.

Po zakupie oczywiście tracisz z bazy te punkty, które wydałeś.

Ważne! W HEIST możesz zbierać punkty na zapas, dopóki nie dobijesz do pięciu. Nie musisz od razu wykupować żadnej umiejętności. Możesz się najpierw zastanowić, bo wykupienie czegoś, determinuje Twoją klasę postaci!

Mechanika klas wygląda następująco. Jeśli Twój respekt wynosi I, to możesz posiadać tylko jedną klasę postaci. Po prostu Twój bohater nie jest jeszcze aż tak poważany, by móc występować w kilku rolach. Dlatego jeśli zdecydujesz się na swoją pierwszą klasę, to w portreciku postaci zapisz cyfrę 1. Będzie to oznaczać Twój podstawowy wybór. W pierwszej kolejności będziesz tą właśnie klasą postaci i będąc na I poziomie Respektu będziesz mógł korzystać tylko z umiejętności tej właśnie klasy!

Analogicznie, gdy już wejdiesz na II poziom Respektu, będziesz mógł wykupić umiejętności z drugiej klasy (zapisz 2 na portrecie) i z nich korzystać. Jeśli jednak z jakiegoś powodu spadniesz na poziom pierwszy, umiejętności drugiej klasy zamkną się przed Tobą. Nie będziesz mógł z nich korzystać. Nie będziesz mógł też zmienić swojej drugiej klasy, gdy znów wejdiesz na II poziom Respektu. Twój wybór jest ostateczny.

Analogicznie ta mechanika działa przy III, IV i V poziomie Respektu.

6. Znaczniki Bossa i śmierć postaci

Czy postacie mogą umrzeć? Tak! Na amen? Tak! Dzieje się tak, gdy ujawni się ich prawdziwe imię.

Jak powiedzieliśmy wcześniej, literki imienia ujawniają się gdy gracz wyrzuci „oczy węża” w teście lub zdecyduje się przetrząsnąć jedną z kości podczas testu, za cenę jednej literki właśnie. To są dwa sposoby w jakie Boss może poznać imiona graczy. Ale! Może to zrobić również dzięki znacznikom!

Za każdym razem gdy gracz wyrzuci 6 lub mniej, lub jeśli wyrzuci 7-9 i zdecyduje się na opcję „sukces, ale...”, Boss otrzymuje jeden mały znacznik. Trzy małe znaczniki zamieniają się w jeden duży. Boss może wykorzystywać te znaczniki w wybranych przez siebie momentach gry. Jaka jest moc małego i dużego znacznika?

Mały znacznik pozwala do gry wprowadzić małą komplikację, czy niespodziewane zagrożenie. Takie, które nie jest wynikiem słabego testu graczy, czy sukcesu za jakąś cenę. Przydaje się to w przypadku, gdy akcja z jakiegoś powodu przygasa i tempo rozgrywki trzeba podkręcić. Boss może wtedy wydać swój mały znacznik (zwraca go do puli) i niespodziewanie wprowadzić jakiś element do gry. Zazwyczaj będzie to element komplikujący plan graczy – niespodziewany wróg, pułapka, niechciany patrol policji, itp.

Mały znacznik pozwala też atakować postaci graczy bez ostrzeżenia! Każdy taki atak wymaga poświęcenia znacznika.

Małe znaczniki działają tylko w konkretnych scenach, nie pomiędzy nimi.

Trzy małe znaczniki tworzą duży znacznik.

Duży znacznik może zostać użyty by wymusić na danym graczu wyjawienie kolejnej litery z jego imienia.

Gdy przynajmniej jeden gracz odkrył już swoje prawdziwe imię, duży znacznik może posłużyć też do wprowadzenia tzw. dużej komplikacji. Duża komplikacja to wielki problem, który oddziałuje na całą scenę i powoduje, że na pewno nie uda się spełnić celu danej sceny. W przypadku wcześniejszego przykładu z kradzieżą samochodu, duży znacznik powodowałby np. to, że po otwarciu garażu okazałoby się, że samochodu nie ma, bo jakaś inna grupa słodziej już go skradła! Albo że wszystko było jedną wielką zasadzką i w garażu czeka już policja. Duży znacznik totalnie rujnuje plany grupy.

Uwaga, nie oznacza to, że tylko duży znacznik może oznaczać niepowodzenie misji. Nie. Duży znacznik to nagłe niepowodzenie i komplikacja. Równie dobrze jednak scena może się graczom nie udać z powodu ich słabych testów i konsekwencji ich działań. Na przykład mogą nie poradzić sobie ze strażnikiem pilnującym auta i zamiast wyeliminować go w jakiś sposób z rozgrywki doprowadzili do tego, że musieli przed nim uciekać, a gość na dodatek zawiadomił policję. Taka sytuacja, chociaż doprowadzi do kolejnych scen, będzie niezaliczoną mikromisją.

Śmierć

Gdy postać gracza ujawni swoje imię, może zginąć. Każdy nieudany test może wywołać konsekwencje śmierci (oczywiście w granicach rozsądku). Mały znacznik może wtedy też okazać się śmiertelny.

Gdy postać gracza ginie, to jest dla niej koniec. Jeśli gracz dalej chce brać udział w rozgrywce, musi stworzyć sobie nową postać.

Ale nie bójcie się, gracze. Nawet jeśli Wasze imię zostanie ujawnione, da się uzyskać nowe! Kosztuje to jednak spadek o 1 poziom Waszego Respektu. A propos...

7. Respekt i nagrody po sesji

Uznajmy, że gracze spełnili swoją misję. Ukradli auto i uciekli z nim. Wypełnili też wszystkie mikromisje. Oznacza to, że na koniec sesji dostaną od Bossa nagrodę – punkty Respektu.

Respekt to Twoja pozycja w społeczeństwie złodziei. Punkty Respektu zdobywa się na koniec sesji, podliczając pewne rzeczy i odpowiadając na pytania Bossa. Za każdą ukończoną mikromisję (włącznie z główną) każdy gracz otrzymuje jeden punkt Respektu. Dodatkowo, za każdy rozwiązany wątek ze swojej karty każdy z graczy może otrzymać dodatkowy punkt.

Podstawowe i niezmiennie wątki na kartach postaci to zaleta i wada. Dlatego jeśli gracz podczas rozgrywki doprowadzi do sytuacji, w której uwydatni się jego zaleta lub wada, to otrzyma po jednym dodatkowym punkcie za oba te wątki (niezależnie od tego, ile tych sytuacji było. Mogło być 50 sytuacji z zaletą i 50 z wadą, ale to wciąż tylko 2 dodatkowe punkty).

Po pierwszej sesji Boss powinien też zapytać każdego z graczy, czy jakieś dodatkowe Wątki nie powinny zostać dopisane do ich kart. Często zdaża się, że w wyniku działań podczas sesji coś „dzieje się” w świecie gry. Może gracze będą teraz poszukiwanymi zbiegami? A może z jakiegoś powodu zabiją właściciela auta i żona będzie szukała na nich zemsty? A może któryś z nich uwiódł tę żonę i rodzi to kolejny wątek?

Na następnych sesjach za każdy taki rozwiązany wątek gracze dostaną kolejny punkt Respektu. W zasadzie tylko od ich planowania zależy, czy uda im się rozwiązań jakąś rzecz.

Każdy poziom Respektu ma 10 punktów. Zdobyć jedenastego to tak naprawdę zdobyć pierwszego na nowym poziomie. Im wyższy Respekt, tym lepszy status złodzieja. Większy dostęp do ekwipunku (dalej możesz wybrać dwie rzeczy, ale masz większy wybór, bo wybierasz z poziomu swojego i niższych).

Respekt oznacza też lepsze, bardziej ekscytujące misje do wypełnienia. Nie oszukujmy się, nikt nie da początkującemu złodziejowi misji z napadem na bank. Ale już takiemu złodziejowi z III poziomem...

Przykładowe misje na danym poziomie:

I – kradzież sklepu, czyjegoś domu, obrabowanie konkretnej osoby, raczej mniejsze skoki

II – kradzież konwoju, oszustwa w grach, kradzież sejfów, bardziej skomplikowane włamania

III – napad na bank, napad na inne gangi, wyłudzenia, zasadzki

IV – napad na kasyno, napady na jednostki rządowe, spektakularne skoki

V – napad na bazy wojskowe, siedziby tajnych organizacji, skomplikowane operacje na skalę miasta

Pamiętaj! Respekt możesz też stracić! Jeśli chcesz dla siebie zyskać nowe imię, musisz poświęcić na to jeden poziom respektu!

Jako grupa, poziom Waszych misji będzie zależeć od osoby z najwyższym Respektem. Ekwipunek jest już sprawą indywidualną i zależy od każdej z postaci.

Pojawia się też sprawa dodatkowego lootu, czyli kradzieży wykraczających poza cel misji. No bo w sumie co szkodziłoby graczom obrabować cały dom bogacza, a nie tylko zabrać mu samochód? Jak wtedy liczyć zrabowane skarby?

Tego i wielu innych rzeczy dowiesz się w pełnej wersji gry! Poniżej mała zajawka, co nas czeka w wersji pełnej:

- lepsza forma wizualna podręcznika :)
- objaśnienie i domówienie zasad
- przykładowa rozgrywka
- fajniejsza karta postaci
- lepiej zobrazowane listy misji i przedmiotów
- statystyki przedmiotów!!!
- dokładniej omówione NEGI i BONUSY
- przedstawienie świata bez złota!
 - sytuacja geopolityczna i społeczna
 - przykładowe rodziny mafijne rządzące światem złodziei
 - tajne stowarzyszenia Alchemików
 - tajemniczy i potężni NPCowie ze świata gry
- manual dla Bossa, a w nim
 - jak sprawnie prowadzić sesję
 - jak budować settingi scen
 - jak szybko budować i grać bohaterami niezależnymi
 - jak grać znacznikami
 - jak tworzyć ekscytujące konsekwencje działań bohaterów
 - jak tworzyć wrogów
 - jak zarządzać wątkami
- MAPA wschodniego wybrzeża USA!

Zainteresowany pełną wersją? Daj mi o tym znać, żebym mógł Cię poinformować, gdy będzie dostępna! Napisz do mnie na FB, albo na maila: grzegorzolifirowicz@gmail.com.

I koniecznie podziel się wrażeniami z tej wersji demo!!! ☺

Miłej gry!

Grzegorz Olifirowicz

Całość materiału objęta jest licencją: **CC BY 3.0 PL**

Ksywka:

Respekt: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Postura:

(Dlaczego wyglądasz tak, jak wyglądasz? Jaka była Twoja przeszłość?)

I II III
IV V

Fryzura:

(Jakie masz poglądy? Kodeks moralny? W co wierzysz i dlaczego?)

Wątki:

Tatuaż:

(Twoja najważniejsza zaleta?)

Szrama:

(Twoja największa wada?)

Ubiór:

(Jaki jest Twój stan majątkowy i społeczny?)

KLEPIK	SPEC	MÓZG OPERACJA	CZARUS	FUKSIARZ
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
○ Potyczka: w walce wręcz rzucaś 3K6 i wybierasz dwie najlepsze kostki	○ Gadżet: wybierz swój ulubiony gadżet. Gdy ich używasz, dodaj +1 do rzutu	○ Wybierz pole ekspertyzy: chemia, pułapki, maszyny, szyfry, strategię, psychologia, inne. Gdy spotykasz nową sytuację dot. tego tematu, zadaj GM pytanie, a będzie musiał udzielić prawdziwej odpowiedzi	○ Perswazja: gdy chcesz przekonać kogoś do swojego pomysłu, rzuć 2K6. Wynik 10+ to całociowe uznanie Twojego pomysłu, 7-9 to chwilowy sukces	○ Koniczyna: masz +1 do testów w grach i losowaniach
○○ Przechwałka: na koniec sesji, jeśli brałeś udział w potyczce, dodaj sobie dodatkowy punkt Respektu	○○ Nemezis: raz na misję wybierz swojego wroga-Nemezisa. Masz +2 do testów przeciwko niemu	○○ Logika: gdy spotykasz nieznanne urządzenie rzuć 2K6. Wynik 10+ oznacza, że szybko zrozumiesz jak działa	○○ Obraza: gdy chcesz kogoś obrazić rzuć 2K6. Wynik 10+ oznacza całkowitą dominację, 7-9 to zapowiedź zemsty celu w przyszłości, a 6 to natychmiastowa negatywna odpowiedź	○○ Szczęście początkującego: możesz zanegować nieudany test i konsekwencje kompana z zemsty celu w przyszłości, a 6 to natychmiastowa negatywna odpowiedź
○○○ Problem?: przy odpowiadaniu na zagrożenie werbalne rzuć 2K6. Jeśli wyrzucisz 12, zagrożenie obraca się przeciwko sobie samemu	○○○ Zemsta: gdy dostaniesz Nega, zyskujesz +1 do testów przeciwko temu	○○○ Lider: gdy pozostali członkowie grupy wykonują Twoje polecenia, dostają +1 do testów	○○○ Otwarty: podczas zwykłej rozmowy zadaj pytanie o motywację postaci, a odpowie Ci szczerze	○○○ Fuks: gdy zostajesz sam w sytuacji bez wyjścia, rzuć 2K6. Wynik 10+ oznacza szczęśliwy, ratujący Cię obrót zdarzeń. 7-9 oznacza, że trafiasz z deszczu pod rynnę, a 6 to podwójne kłopoty
○○○○ Siła na 100%: gdy wejdiesz w Potyczkę przeciwko przedstawicielom prawa, dodaj +1 do testów	○○○○ Pierwszy: w obliczu niespodziewanego zagrożenia (Ruch Mistrza Gry), jako pierwszy wykonujesz ruch	○○○○ Wyższa logika: gdy analizujesz otoczenie, rzuć 2K6. Wynik 10+ pozwala zadać pytanie GM dotyczące otoczenia. Wynik 12+ daje 3 pytania	○○○○ Znam jednego kolesia: Przed misją możesz sprawdzić, czy znasz kogoś w 1 lokalizacji. Wynik 10+ oznacza pomoc znajomego, 7-9 to pomoc za pewną cenę, a 6- to większe kłopoty	○○○○ Cholerny fuks: raz na sesję możesz powtórzyć dowolny test. Drugi wynik musisz zaakceptować
○○○○○ Urodzony Klepik: gdy dostajesz Nega, zyskujesz też możliwość przerzucania 1 kości podczas Potyczki	○○○○○ Kłopoty: gdy jesteś w potrzasku rzuć 2K6. Jeśli uzyskasz +10 GM mów Ci jak uciec, 7-9 znasz drogę ucieczki, ale musisz zostawić coś za sobą	○○○○○ Rekrutacja: zwerbuj pomocnika. Rzuć 2K6. 10+ to lojalny pomocnik, 7-9 ktoś niegodny zaufania, 6- to osoba nienadająca się do skoku. Jeśli odmówisz dostajesz stałe -1 do Rekrutacji	○○○○○ Motywacja: gdy rozmawiasz z grupą graczy rzuć 2K6. Wynik 10+ oznacza bonus +1 do każdego testu dowolnej osoby z grupy (poza Tobą) przy którym będziesz obecny	○○○○○ Królicza łapka: raz na sesję rzuć 2K6. Wynik 10+ pozwala zabrać GM jeden mały token. 12+ to zabranie 1 dużego tokena

respekt	Ekwipunek (wybierz dowolne 2 elementy zgodnie ze swoim Respektem)
I	<ul style="list-style-type: none"> ○ rewolwer (6 strzałów) ○ dodatkowy magazynek ○ nóż/szczoryk ○ bejsbol ○ latarka ○ lina/łańcuch ○ wytrych ○ lornetka ○ eter(usypiacz) ○ inne proste
II	<ul style="list-style-type: none"> ○ pistolet (16 strzałów) ○ dodatkowy magazynek ○ obrzyn/strzelba (8 strzałów) ○ długa broń biała (np. miecz) ○ mały samochód ○ środki przeciwbólowe ○ wiertło (do sejfów) ○ zestaw do charakteryzacji ○ krótkofalówka ○ zestaw elektryka ○ inne
III	<ul style="list-style-type: none"> ○ karabin maszynowy (35 strzałów) ○ karabin snajperski (12 strzałów) ○ dodatkowy magazynek ○ ciężarówka ○ materiał wybuchowy ○ granat ○ kryjówka na mieście ○ inne zaawansowane
IV	<ul style="list-style-type: none"> ○ samochód opancerzony ○ grupa 3 pomocników (możesz wziąć ich ze sobą lub rozkazać zrobić lokację za Ciebie. Rzuć 2K6: 10+ wierni towarzysze, 7-9 wykonują część rozkazów, <6 przynoszą kłopoty) ○ ekskluzywne ubranie ○ ekskluzywny samochód ○ inne ekskluzywne
V	<ul style="list-style-type: none"> ○ własny gang zawodowców (możesz wysłać ich na 1K6 lokacji w misji lub wziąć ze sobą. Rzuć 2K6: 10+ wierni towarzysze, 7-9 wykonują część rozkazów, <6 przynoszą kłopoty) ○ własna siatka korupcyjna (rzuć 2K6 przeciw postaci. Wynik +10 oznacza, że ta osoba jest skorumpowana przez Twój gang i staje się bardziej uległa) ○ inne mafijne

Negi
Bonusy