

Andrzej "Shopa" "Kruk" Opolski

# WORK TERROR



Praca wykonana na 11 edycji Nibykonkursu.  
Wykorzystałem hasła *Demony* i *Paragraf 22*.

v 1.0

# ŚWIAT PRZEDSTAWIONY

*-Moi drodzy! Wszyscy wiecie doskonale dlaczego zebraliśmy się tu dzisiaj. Dokładnie dwa lata temu, świat w, którym możliwe były cuda mechanicznych organów i operacji przedłużających życie niemal wnieskończoność, opanowała żądza krwawego zjednoczenia wszelkich pięciu narodów. Zbrojenia prowadzone przez stare i jakże absurdalne dla nas dziś systemy kapitalistycznych rządów megakorporacji Ameryki, Europy, Azji, Afryki i nawet Zjednoczonych Łądów Australi I Antartydy, trwały kilka miesięcy wprowadzając w stan skranego przerażenia ówczesnych ich obywateli. Wynikiem starć takich potęg mogło być tylko wzajemne unicestwienie i na to czekali wszyscy ludzie, nie mając wpływu na żądzących nimi tyranów. I ostatniego dnia przed wojną stał się cud. Przywódcy wszystkich megakorporacji zrzucili maski i ukazali nam się Panami Nocy. Pokazali nam wszystkie nasze błędy i gdzie byśmy sami doszli, do końca jak wiecie. Zaproponowali nam oni powstrzymanie wojny i zjednoczenie wszystkich narodów Ziemi pod ich utopijnymi żądaniami. A my się zgodziliśmy. Tak! Pijcie wino, jedzcie steki! Bawcie się i świętujcie bo wypada dziś rocznica objęcia panowania przez Noc. A kiedy skończycie oddajcie swe dzieci do Haremów jak nakazane jest w Paragrafie 8902 nowego prawa.*

Jest rok 2084, dwa lata po oddaniu się ludzkości pod panowanie Panów Nocy. Cała Ziemia jest globalną wioską żądzoną przez multikorporacje Hell Open People Eyes inc. i tysiące podległych jej firm. Ameryka stała się utrzymanym w luksusie więzieniem, gdzie każda minuta życia obywatela, a właściwie pracownika jest zaplanowana przez Dział Kadr. Europa jest bombardowana propagandą w każdej dziedzinie życia. Afryka to jeden wielki poligon dla badań genetycznych, a słowo farma w odniesieniu do ludzi traktowane jest dosłownie. W Azji trwa wojna. Z kim? Nie wiadomo ale kolejne samoloty przymusowych poborowych wysyłane są z wszystkich innych kontynentów. Wszystko zaczęło się rok temu, już za panowania H.O.P.E., więc lepiej nie pytać co jest tak potężne, że Panowie nie mogli sami sobie tam poradzić. Australia została mianowana miejscem wypoczynku. Zasłużeni pracownicy zostają tam wysyłani w nagrodę za nienaganną pracę a atrakcje muszą być cudowne. Przecież żaden z nich nie wrócił. Dział Kadr jednak podkreśla, że miejsca są w Australi nieograniczone.

## PANOWIE NOCY

Kim są przywódcy H.O.P.E. inc? Możesz to nazywać dowolnie demonami, obcymi, biomaszynami, istotami z głębin. Kiedy objawili się w 2082 r. ich potworne twarze zmieniały się na oczach widzów przybierając wizerunki tak ludzkie jak i nie, ale nieodmiennie obce. Wydają się nie posiadać stałej fizycznej formy.

Jakie są ich cele? Trudno powiedzieć, ale wyraźnie "wykrwawiają" gatunek ludzki. Wydane w 2082 r. i stale rozszerzane przez nich prawo ośmiesza i rzuca na kolana ludzkość.

W 2083 r. Został dokonany zamach w którym zabójca postrzelił z ciężko kalibrowego karabinu jednego z Panów Nocy prosto w głowę. Zamachowca nie udało się schwytać, ale jak ogłosiły masmedia zdekapitowane ciało światowego przywódcy zostało zabrane do szpitala H.O.P.E. inc gdzie po kilku miesiącach odrosła mu głowa.

## PARAGRAF 8902

Nowe prawo ustalone przez H.O.P.E. inc niewiele różniło się początkowo od dawnych norm korporacyjnych. Jednak z dnia na dzień dodawano nowe paragrafy zmieniając powoli kodeks

### §8902

Każde małżeństwo, które bez względu na wyznanie musi być zarejestrowane według §800, zobowiązane jest w każdą rocznicę Obalenia Korporacji oddać 1 dziecko na naukę do Haremów.

karny w zaprzeczający sobie absurd i stwarzając paradoksalnie tym nowe miejsca pracy w Dziale Ochrony, będącym odpowiednikiem policji i sądu w globalnym przedsiębiorstwie jakim stał się świat.

## HAREMY

Pod koniec roku 2083 wybudowano Haremy. Opini publicznej nie zostało wprowadzić ujawnione co naprawdę dzieje się w tych strzeżonych budynkach, ale ich otwarcie zbiegło się niepokojąco z innym światowym wydarzeniem. Niespełna rok po pierwszym transporcie dzieci ujawniono istnienie ludzi pracujących w różnych działach H.O.P.E. posiadających pomniejsze moce Panów Nocy. Dział Mediów nie udzielił w tej kwestii żadnego komentarza.

## CO JA TU ROBIE?

Terrorrevolt jest w konstrukcji mg-gracz systemem klasycznym i nie wymaga większych indie-komentarzy. Gracze wcielą się tu w role niezadowolonych systemem terrorystów, którzy unikając wykrycia przez Dział Ochrony będą próbowali obalić system jednocześnie nie dając się wyrzucić z pracy na zieloną Australię. Większość zamachów odbywać się będzie podczas przerw w pracy, a sprzęt niejednokrotnie odbierany ze strzytek pokroju szafki pracowniczej. Konwencją TR jest groteska.

## TWORZENIE POSTACI

### Odgrywanie

Najważniejsze dla postaci będzie określenie zawodu w jakim pracuje i opisanie go. Ten wybór zmodeluje dalszą rozgrywkę i nada specyficzny akcent działaniom terrorystycznym naszej postaci.

Należy też zastanowić się nad charakterem i wyglądem bohatera, który można w kilku zdaniach przedstawić dla ułatwienia odgrywania na karcie postaci.

### Sprzęt

**Broń palna**=wszelkie bronie zasięgowe, od miotaczy ognia do karabinów.

**Walka wręcz**=uniwersalny zestaw ostrzy i przedmiotów robiących bezpośrednio krzywdę.

**Implanty**=wszelkie wszczepy dające fizyczne profity lub moce.

**Materiały wybuchowe**=cokolwiek, czym można wysadzić klasę rządzącą.

**Kamuflaż**=ta cecha zawiera wszelkie wtyki ułatwiające dojście do celu i sprzęt ułatwiający fizyczny kamuflaż.

Z każdej z powyższych dziedzin możesz wybrać sobie Rzecz, lub kilka o łącznej sumie poziomów 7.

### Zawód

W sytuacjach gdzie wykonywany zawód może się postaci przydać można go potraktować jako Rzecz 1 poziomu.

### Wszyscy na jednego czyli taktyka

Jeśli kilka postaci walczy z 1 antagonistą sumują one swoje Rzeczy ale nadal jako jedna strona konfliktu rzucają 1k4. Konsekwencje przegranej strony ponoszą wszystkie opowiadające się po przegranej stronie postaci.

## MECHANIKA

Mechanika TR nie zagłębia się w takie niuanse jak umiejętności strzeleckie czy spryt postaci. W 2084 r. technologia pozwala dowolnie modelować zdolności fizyczne, więc wszyscy są na podobnym poziomie zależnym od osiągnięć nauki, nie własnych.

W mechanice liczyć się będzie praktycznie tylko sprzęt jaki postać urzyje do sabotażu.

Sam test polega na rzucie 1k4+urzywaną/urzywane Rzecz/Rzeczy przez obie strony konfliktu. Wygrywa lepszy wynik, a zwycięzca może zrobić 1 z dwóch rzeczy. Albo określić wynik konfliktu i opisać go narracyjnie w grze, jeśli przegrany się zgodzi albo zniszczyć mu jedną wybraną przez siebie Rzecz. BN dotyczą te same zasady.

### Testy przeciwstawne

Wszystkie testy jakie będą przeprowadzane w TR są uwarzone za przeciwstawne. Nawet jeśli postać wykonuje czynność niezależnie od innych jej przeciwnikiem staje się Poziom Trudności testu.

## MISTRZ GRY

### Scenariusz

Właściwie TR nie wymaga większych przygotowań przed sesją. Ramka obok przedstawia kompletny właściwie model gry, tutaj znajdziesz raczej mechaniczne reguły.

### Punkty MG

Na drodze BG postawisz pewnie nie jednego agenta H.O.P.E. inc i innych antagonistów. I niestety podobnie jak gracze nie będziesz nieskończenie przy tym zasobny. Kiedy postacie natrafiają na jakiegoś fizycznego wroga i wejdą z nim w konflikt określ Rzecz której urzywa poziomem opłacając ją jednocześnie Punktami MG, których początkowo posiadasz ile łącznie poziomów Rzeczy początkowo posiadają Gracze. Nie musisz przy tym opisywać całej postaci, szwarc charakter może przecież wyjąć nagle ukrytą broń i zaskoczyć Graczy.

### Panowie Nocy i Rzeczy

Panowie Nocy i ich genetycznie modyfikowani agenci posiadają kategorie Sprzętu Moce, która zastępuje im Implanty. Każdy z nich może dysponować tylko 1 Mocą, ale kosztuje cię ona połowę normalnego kosztu w PMG.

**Zachaczka**=Gracze dowiadują się o szansie dokonania sabotażu.  
**Planowanie**=BG zbierają się gdzieś unikając Działu Kadr [już tutaj może nastąpić pierwsze starcie z agentami] i układają plan.  
**Akcja**=czyli sam sabotaż rdzeń scenariusza.  
**Konsekwencje**=tu TR wychodzi nieco z ram RPG. W tej fazie Gracze i MG oceniają powodzenie całości i wspólnie określają konsekwencje jej wykonania dla settingu gry. Jeśli postacie przeżyły można im też przyznać Punkty Doświadczenia. Należy jednak pamiętać, że jeśli działania postaci zostały z nimi skożażone, można je uznać właściwie za martwe.

Poziom	PT	Opis	Antagonista
Łatwy	1	Strażnik	1
Średni	2	Strażnik	2
Trudny	3	Szwarcharakter	3
Arcytrudny	4	Szwarcharakter	4

### Punkty Doświadczenia

Postacie które przeżyły zyskują pewne profity w środowisku terrorystycznym. Przed kolejną sesją mogą wygenerować nowy sprzęt z puli o 1 większej.

# WORK TERROR

## Karta Postaci

### Odgrywanie

Imię:

Zawód:

Narodowość:

Opis:

### Sprzęt

Broń palna

§

§

Walka wręcz

§

§

Implanty

§

§

Materiały wybuchowe

§

§

Kamuflaż

§

§