

Pierwsza edycja Nieboraków powstała wiele lat temu. Popularność systemu zestarzała się i niemal codziennie jęczy i narzeka, nie chce się poddawać starannie zaplanowanym rytuałom nekromanckim, a nawet opiera ożywczej sile piorunów i zupie ogórkowej, marzy o emeryturze. O błędach w pierwszej można by napisać poemat, gdyby ktoś chciał. Ale że nikt nie chce, nie będę się w to zagłębiał. Ważniejsze jest, że – jak pewnie się domyślacie – powstaje druga. Od dawna. Od bardzo dawna. Poniższy dokument przedstawia pierwsze z mam nadzieję ożywczej serii demo gry. Niektórzy mogą się spierać, że nie całkiem jest to demo, bardziej trailer, krótka prezentacja. Olać ich! Nazwałem to demem 1, więc jest to demo 1. Tyle.

Nie patrzcie na grafikę, rozpaczliwie potrzebuję grafików, także jak komuś chce się malować i czuje klimat, zapraszam – magnesus@gmail.com – pisać, nie wahać się, szkoda wahać.

Demo jest specjalnie dla forum autorskie.fora.pl, więc powyższy wstęp pewnie mogłem sobie darować. Ale wiecie jak jest, grafomania rządzi. ;)

TŁO GRY

Akcja dzieje się kilka lat później. Jest Rok Kędzierzawej Małpy. Na niebie zapaliło się tajemnicze światło zwane powszechnie Lampą. Zjawisko przyczyniło się do powstania odłamu sufizmu, którego wyznawcy – lampoiści – wieszczą rychły koniec znanego świata. Konkretnie uważają, że nastąpi w piątek. I chociaż stare dobre Dwudziestoletnie Imperium stało się Ponad-Dwudziestoletnim Imperium, nadal twardą ręką rządzi nim Imperator Patrycja.

Najpotężniejszy kataklizm przyszedł jednak od niespodziewanej strony. Niebiański Ogród, latająca wyspa bogów, opływająca w luksusy i rojąca się od pięciogwiazdkowych hoteli, spadła z wielkim pluskiem w sam środek Śródmorza i osiadła na dnie. Co więcej przebudziła potężnego i piekielnie oślizłego nadboga Othulhopusa.

Większość bogów, bożyszcz, aniołów i małobogów rozproszyło się po świecie, a boska metropolia zarosła wodorostami i roi się tam teraz od mackowatych potworów. Ale wielki Othulhopus sięgnął myślami poprzez morskie otchłanie i natchnął mocą grupkę przypadkowych wybrańców, Nieboraków. Podobno mają do wypełnienia ważną misję w dziejach świata. Albo po prostu Othulhopus jest szalony i nie wie co robi. To równie prawdopodobna hipoteza.

TWORZENIE POSTACI

Aktualnie przyznam utkwilem właśnie w tym miejscu, bo tworzenie Nieboraków okazało się zbyt skomplikowane i próbowałem udostępnić

zbyt wiele różnych opcji, za bardzo zamieszać. Co z tego wyjdzie jeszcze nie wiem, ale:

- Gracze wybierają nie tylko gatunek, do którego należy ich postać, ale także odmianę. Dlatego że elfy mogą być ciemne albo pustynne, krasnoludy należeć do różnych rodów, a np. trolle dzielą się na dzikie i oswojone.

- Podstawowe rasy to: ludzie, krasnoludy (z wszczepami hydraulicznymi), elfy (jakżeby inaczej), trolle (roślinożerne), koboldy, gnole (zastępują skrzaty, są podobne do... chomików, małe, owłosione i wredne), gnomy (chodzące bulwiaste rośliny), skrzaty (udomowione owadopodobne), gobliny oraz ożywieńce. Ostatni są stworzeni przez różnych magów i techników i występują w kilku odmianach – strachy, pacynki, droidy (często mylone z druidami), kukły i golemy.

- Życia – dzięki mocy Othulhopusa Nieboracy mogą się po śmierci odrodzić, dysponują trzema zyciami, które mogą regenerować. Po śmierci migoczą i mogą się przemieścić w bezpieczne miejsce zanim się zmaterializują.

- Stan – ważnym elementem jest stan, każdy Nieborak może być bowiem żywy (standardowo) albo może być: zombie, frankensteinem, wampirem, łakiem, duchem (może przechodzić przez cieńsze ściany), mumią albo kserem. Ostatni przypadek to po prostu klon.

- Przywary – przywary będzie się wybierać podczas tworzenia bohatera jako element łączący się z danym stanem, gatunkiem i tym podobne, np. wybierając grę zombie musimy wybrać czy mamy przywarę „brzydko pachnie”, „wypada mu oko”, czy „pękają mu szwy” albo coś podobnego. Wpływ na testy – prosty modyfikator, nie zawsze negatywny zależnie od sytuacji.

- Rozważam wprowadzenie Natury (takie coś jak charakter, cechy charakteru, sam nie wiem – może dawałoby to sztuczki w stylu: mroczność = można walnąć piorunem, mówiąc coś mrocznego, okrucieństwo = zawsze znajduje się coś, czym można torturować, jowialność = zawsze znajdzie się ktoś, kto nas lubi itp.).

- Wyznania są już gotowe, przynajmniej w dużym skrócie, nie będzie to wybór bóstwa, w które się wierzy, a bardziej religii, jaką się wyznaje. Do wyboru między innymi: słusznisci, panteonisci (wierzą w cały panteon bogów jak w pierwszej edycji), wszyisci (we wszystko), nicyści (w nic), ścietolodzy, jaoisci (wyznają siebie jako boga), lampoisci.

- Kasa jest określana dwoma metodami: cechą biedota albo w szwindlach (uniwersalna waluta-przelicznik wielu różnych systemów monetarno-muszelkowych).

- Sztuczki – wszystkie moce magiczne, a także różnego rodzaju inne moce będą zebrane jako sztuczki, ale podział na mhrocne rytuały, zaklęcia, mamrotki itp. pozostanie.

- Atrybuty (nazwa robocza) będą odpowiednikami umiejętności i będą

określane punktami (-1 do 4).

CHARAKTERYSTYKI

– Punkty będą od -1 do 4, ale z możliwością określenia przeciwieństwa od 1 do 5. Np. cecha 2 będzie miała przeciwieństwo 3. Czy nie będzie to problem w przeliczeniach? Nie, jest to bowiem reprezentowane graficznie łatwymi do odczytania kółeczkami.

– Zdrowie jest określane od 0 (zdrowy) do 4 (umierający), a obrażenia od 1 (obtarcie) do 4 (miażga). Przy czym nawet dwadzieścia łupnięć, nie pogorszy zdrowia powyżej poziomu 1 (pokiereszowany). To taki przykład. ;)

– Cechy pozostają prawie bez zmian. Fizyczne: słabość, niezdarność, wątlność. Psychiczne: głupota, podatność, ślepotą. Magiczne: niemoc, niewiara, nijakość (umiejętność wtopienia się w tłum). Ostatni zestaw nie jest czarno-biały. Czasem przyda się niska nijakość, czasem wysoka, czasem niska niemoc, czasem wysoka itp.

– Moc ma dwie manifestacje – mhrok i błysk. Szczególnie ważne dla rycerzy Niedaj (czy jak tam się ostatecznie będą nazywać).

MECHANIKA

Pozostała bez większych zmian, taka, jaką prezentowałem na forum wcześniej – rzut dwoma kostkami ośmiościennymi. Zmienia się trochę zapewne efekty wywoływane drugą kostką, ale to się zobaczy. Ogólnie jest to prosty test „procentowy”. Trudność ustala się od 1-8 (około, nie pamiętam dokładnie), musi wypaść więcej niż trudność. Na trudność składa się suma dwóch rzeczy (cecha, atrybut) najbardziej w teście przeszkadzających (np. niezdarność i przeciwieństwo jazdy konnej w teście Nieboraka na jeździectwo). Przywary mogą dodatkowo pogarszać trudność, ale gracz może pewnie jakoś zmniejszać trudność (sztuczka- mi? także przywarami, ale takimi, które w danej sytuacji pomagają? Do rozważenia).

Dla przypomnienia – rzut drugiej kostki ma różny wpływ na test, zależnie od wyniku na pierwszej, może określać w jakim stylu (np. superbaterski, niszczycielski, absurdalny) ma się akcja rozegrać, w niektórych przypadkach opis skutków testu może zostać przerwany na gracza.

Mechanika jest w dwóch odmianach – konserwatywna (jak wyżej) oraz reformacyjna (w ramach są zasady opcjonalne, które się na nią składają, ot, trochę bardziej ukłon w stronę indie, ale nic rewolucyjnego).

ŚWIAT

Opis świata skoncentruje się na Baście (głównym mieście Imperium) i okolicy. Możliwe, że zostanie do tego dostosowany także wybór np. ga-

NIEBORACY | druga edycja | demo 1

tunków, profesji (z założeniem, że później mogą go rozszerzyć dodatki). Znajdzie się miejsce na Sferę Chaosu (nazwa się zmieni, na 100%, na jakąś bardziej z jajem), najpewniej przesuwaną się, która pozwoli na rozgrywanie sesji pełnych absurdu.

GŁÓWNE RÓŻNICE W STOSUNKU DO PIERWSZEJ EDYCJI

Świat będzie spójny. Bohaterowie będą połączeni wspólną cechą – byciem wybrańcami dziwnego boga, którzy sami nie wiedzą po co zostali wybrani (będzie opcjonalna storylinia, która to rozstrzygnie).

Nie będzie karygodnych błędów w opisie mechaniki – mam nadzieję – jak w pierwszej edycji, gdzie jedna ważna rzecz została podana dokładnie odwrotnie i jak się ktoś nie domyślił, to musiał mieć problem w ogóle z graniem.

O ile pierwsza edycja była pisana jako parodia, druga będzie pod kątem grywalności, a na parodię znajdzie się miejsce w świecie gry, bohaterach (a nie tak bardzo mechanice, żeby przez to nie stała się niegrywalna).

Tyle na razie. Może za jakiś czas przygotuję następne DEMO, z dalszymi szczegółami. Czekam na wszelkie uwagi na autorskie.fora.pl!