

Czynsz za pamięć

Horror psychologiczny, śledztwo kooperacyjne



Start tutaj

Dom daje schronienie. Czynnysz płaciecie wspomnieniami.

Podwale 9 pamięta swoich lokatorów. Co pozostanie z was, gdy Dom pobierze kolejny czynsz?

WIEK

18+

GRACZE

3–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Jedna wspólnota, sześć lokali

Zanim otworzysz materiały

To prototyp 0.2.0, po polsku, dla 3–6 graczy i jednego osobnego mistrza gry. Projektowy wiek: 18+. Zakładany czas samej gry: 120–180 minut; nie potwierdzono go sesją. Cała rozgrywka odbywa się na papierze. Jedna osoba czyta plik MG przed spotkaniem. Pozostali nie czytają rozwiązań ani kart echa z tego pliku.

O czym jest gra

Mieszkacie przy Podwalu 9. Dom przyjmuje wspomnienia jako czynsz. Po ostatniej podwyżce ktoś z was nie poznaje osoby ze wspólnej fotografii. Macie dwanaście wspólnych akcji, by zbadać papiery i przygotować odejście. Nie musicie grać aktorsko, rywalizować ani opowiadać niczego ze swojego życia.

Umowa przy stole

Tematy: fikcyjna utrata pamięci i więzi, przymus mieszkaniowy. Bez erotyki, drastycznych scen, diagnoz, nagłych efektów, dotykania uczestników i obowiązkowego mroku. Uzgodnijcie tematy pomijane przed startem. Każdy może powiedzieć „pauza”, dotknąć karty PAUZA lub poprosić o pominięcie sceny. Nie wymaga to wyjaśnienia, akcji ani długu. Po przerwie można zmienić opis na neutralny, streścić zdarzenie lub zakończyć spotkanie. MG nie wymaga prywatnych wspomnień i nie ocenia reakcji.

Podział postaci

Zawsze korzystacie z sześciu lokatorów L01–L06 i 18 wspomnień W01–W18. Przy 3 graczach: po 2 lokatorów. Przy 4: przydział 2/2/1/1; przy 5: 2/1/1/1/1; przy 6: po 1. Zamieniajcie się rolą osoby proponującej akcję. Każdy człowiek ma równy głos niezależnie od liczby postaci. Sześć końcowych zgód należy do postaci; jeden człowiek może podpisać dwie.

Zasady graczy

Rundy, akcje i wspomnienia

Dwanaście wspólnych akcji

Są cztery rundy po trzy płatne akcje drużyny. Zaznaczajcie każde z 12 pól na arkuszu. Akcja pozwala: zbadać jedno pomieszczenie i dostać jego oba dokumenty oraz rozmowę; ponownie porozmawiać ze wskazanym NPC; zlecić sprawdzenie dokumentu przez MG; przygotować formularz; albo złożyć formularz na progu archiwum. Przemieszczanie między pokojami w ramach badania nic dodatkowo nie kosztuje. MG podaje koszt przed decyzją. Ponowna wizyta nie daje dodatkowych kopii.

Bezpłatnie

Możecie czytać odkryte dokumenty, wracać do ich opisów i zapamiętanych rozmów, robić notatki, uzgadniać plan, podpisywać zgody, prosić o odpowiedź, używać pauzy i żądać echa. Wszystkie pokoje są dostępne od początku; MG nie wymaga klucza, karty ani długu za wejście. Płatna rozmowa oznacza nową prośbę o dochodzenie lub interpretację, a nie powtórzenie znanego zdania. MG uprzedza przed wydaniem akcji.

Co oznacza oddanie karty

Oddana karta trafia zakryta do MG; na arkuszu zapisz jej ID. Przestaje być fizycznym uprawnieniem do opisanego na niej zastosowania albo dowodem. Wciąż wolno pamiętać jej treść, notować i używać tych informacji do rozumowania. Notatka nie zastępuje karty dowodowej ani autoryzacji. Po utracie wszystkich kart nadal wolno badać pomieszczenia, rozmawiać i podpisywać zgodę.

Dodatkowe zastosowania wspomnień

Codziennosc [O] pozwala raz uzyskać konkretny dokument bez akcji. Umiejętnosc [U] pozwala raz zbadać konkretny pokój bez akcji. Więź [V] może być dodatkowym świadectwem naruszenia. Zastosowania O i U oznaczajcie jako zużyte na arkuszu. Sama karta pozostaje u was i nadal może opłacić czynsz. Zwykłe badanie pokoju jest zawsze zastępstwem utraconej umiejętności. Dokumenty wydane przez O pozostają na stole po oddaniu wspomnienia.

Koszty i finał

Jawne ceny od pierwszej minuty

Czynsz

Po trzeciej akcji rundy 1 Dom żąda 3 kart; po rundzie 2 — 4; po rundzie 3 — 5. Razem 12. Po rundzie 4 nie ma czynszu. Wybieracie dowolne posiadane karty z kategorii O/U/V. Właściciel postaci musi zgodzić się na oddanie jej karty. Gdy nie ma zgody albo nie chcecie zapłacić kartą, dopiszcie 1 dług za każdą brakującą kartę. Można odmówić oddania wszystkich kart. Czynsz nie blokuje pokoi i nikogo nie eliminuje.

Echo archiwum

Wskaż MG ID oddanej karty lub opisz ją. Za 1 punkt długu, bez akcji i od razu, dostajesz odpowiadającą jej kartę E01–E18. Możesz to zrobić również przed pierwszą wizytą w archiwum. Jeśli karta nie jest oddana, echo jest niedostępne. Echo ma jedno zastosowanie, po którym wraca do MG. Nie płaci czynszu, nie oddaje całej sceny i nie cofa wcześniejszego kosztu. Użyta zdolność O/U pozostaje zużyta również dla echa. Nie zamawiaj równoległych kopii tego samego echa. Echo dowodowe V możesz dołączyć do formularza do końca gry.

Przygotowanie i złożenie

W dokumentach odkryjecie cztery warunki: klauzulę, przykład naruszenia, sześć zgód i dyspozycję archiwalną. Zapiszcie je na formularzu. Przygotowanie kosztuje 1 akcję; MG wtedy sprawdza kompletność i wskazuje braki. Poprawianie treści po przygotowaniu jest darmowe, ale zdobycie nowych materiałów może kosztować zwykłą akcję. Złożenie na progu archiwum kosztuje osobną akcję. Błędne złożenie zużywa tę akcję, nie zamyka drogi do dalszej próby. Dren nie może zawetować poprawnego dokumentu.

Kiedy kończy się gra

Poprawne złożenie natychmiast zatrzymuje nowe żądania czynszu, także gdy była to trzecia akcja rundy. Możecie od razu wyjść z własnymi pakietami albo wydać jeszcze 1 dostępną akcję, by otworzyć archiwum wszystkim. Nie ma przenoszenia akcji na kolejną rozgrywkę. Gdy zużyjecie 12 akcji bez skutecznego wypowiedzenia, możecie wyjść awaryjnie: oddajcie wszystkie pozostałe wspomnienia, przeżyjecie, ale bez odzyskania historii. Awaryjne wyjście jest dostępne też wcześniej za zgodą całej drużyny.