

Ostatnia częstotliwość

Kooperacyjna gra przygodowa



Start tutaj

Sygnał ze stacji. Decyzja o wodzie.

Potok czeka na odpowiedź. Każdy odcinek drogi kosztuje zapasy, a każda obietnica ma znaczenie.

WIEK

14+

GRACZE

2–6 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

120–180 min

Wymaga 1 mistrza gry

Start tutaj

Potok potrzebuje wiarygodnej odpowiedzi, nie kolejnej pogłoski. Ze stacji uznawanej za opuszczoną dochodzi alarm i krótka prośba o pomoc. Ustalcie, kto nadaje, co wiadomo o wodzie i czy można uzgodnić współpracę. Bezpiecznie wróćcie do Potoku albo potwierdźcie z nim kontakt w Przesmyku.

To kooperacyjna przygoda offline. Nie używa telefonu, nagrań ani internetu. Jedna osoba prowadzi jako mistrz gry (MG); pozostali wspólnie kierują jedną drużyną. Nikt nie odpada. Nie ma walki, testów kośćmi ani ukrytych rzutów. Tematy: niedobór zasobów, kryzys społeczny, niepewność co do wody. Można przerwać scenę i poprosić o spokojniejszy opis bez kary.

Parametry i wersję podaje pasek poniżej. Czas to założenie projektu, nie zmierzona długość sesji. Pierwsze poznanie historii ogranicza ponowną grę: inne wybory mogą dać inne skutki, ale nie przywracają nieznanych tropów.

MG czyta osobno cały plik „Dla MG — rozwiązania” i przygotowuje ukryte materiały według tabeli. Gracze czytają strony 2–4 tego pliku. Przewodnik druku na stronie 5 jest dla osoby przygotowującej.

14+ 2–6 graczy + 1 wymagany mistrz gry 120–180 min (założenie). PL wydanie 0.2.0.

Drużyna, czas i koszty

Gracie 7 rund po 2 działania, razem 14. Dyskusja, czytanie, pytania i porównywanie już posiadanych materiałów są bezpłatne i nie mają limitu prawdziwych minut. Po każdym działaniu zaznaczcie jedno pole; po drugim odkrycie następną kartę rundy. Kolejność działań i miejsca muszą być legalne. Drużyna porusza się wspólnie.

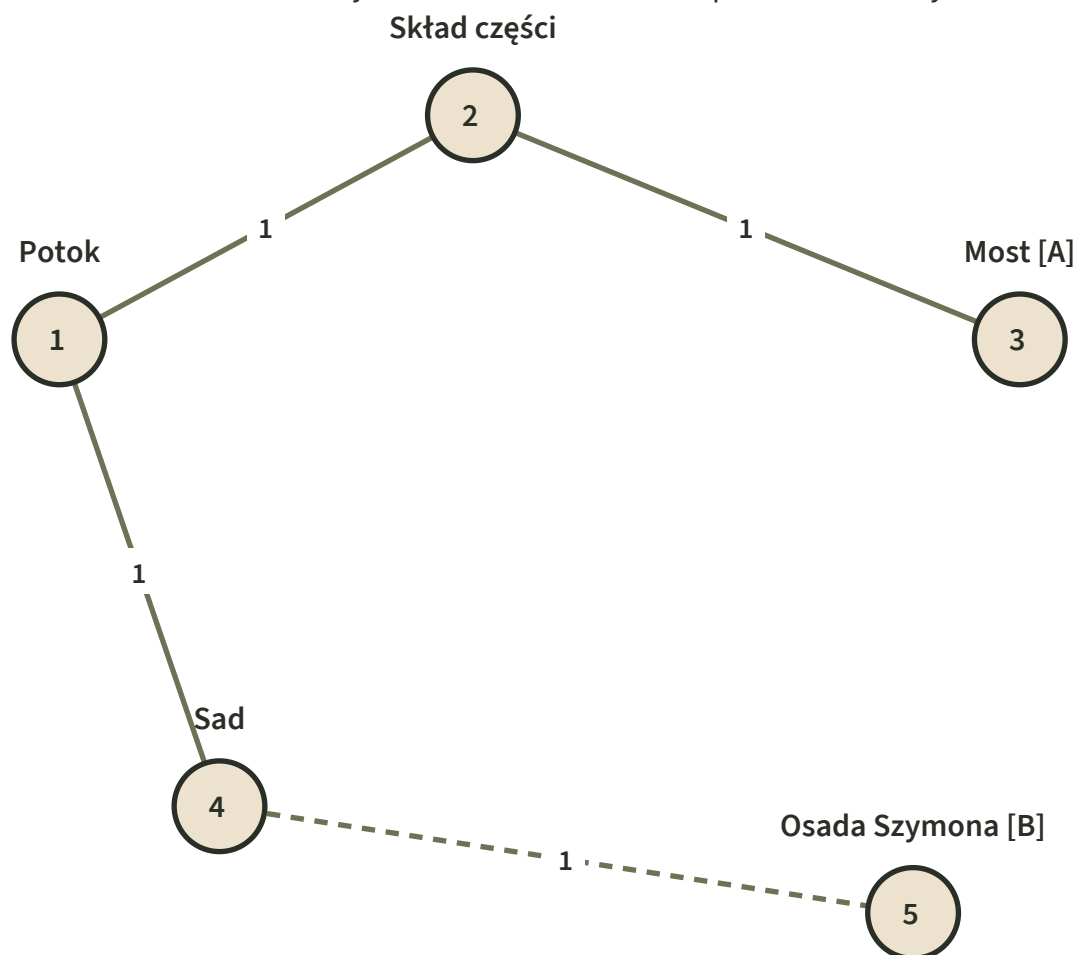
Przejście jednej linii mapy kosztuje 1 działanie + 1 wspólny zapas. Start: 8 zapasów, 3 pakiety części, 3 ogniwa. Działanie trzeba opłacić przed wykonaniem; zasoby nigdy nie spadają poniżej zera. Koszt nie zależy od liczby graczy. Sprzęt fabularny nie jest dodatkowym obowiązkowym rekwizytem.

Most: 1 działanie + 1 pakiet, raz. Rozruch wody na stacji: 2 działania + 1 pakiet + 2 ogniwa, za zgodą Leny i po procedurze; zużycie etapami opisuje karta miejsca. Potwierdzenie kontaktu z Potokiem na stacji: 1 działanie + 1 ogniwo i zgoda Leny. Demontaż modułu za jej zgodą: 1 działanie, wyłącza tutejszą instalację. Przeszukanie kosztuje 1 działanie i daje tylko jawnie wskazaną korzyść, raz na miejsce.

Szymon: 1 pakiet + 1 działanie → 2 zapasy; 1 zapas + 1 działanie → 1 ogniwo. Każda oferta raz. Nie ma ukrytych opłat. MG opisuje świat i wydaje karty, ale nie zmienia cen, prawdy ani warunków. Pomysł poza kartami sprawdzacie przez trasę, wyposażenie i czas; opis nie znosi kosztu równoważnej czynności.

Mapa znana / zachód

Dwie kartki tworzą jeden graf: węzły A i B na obu stronach są tymi samymi miejscami. Nie płaci się za łączenie kartek. Linie = odcinki. Każdy odcinek: 1 działanie i 1 zapas w obie strony.

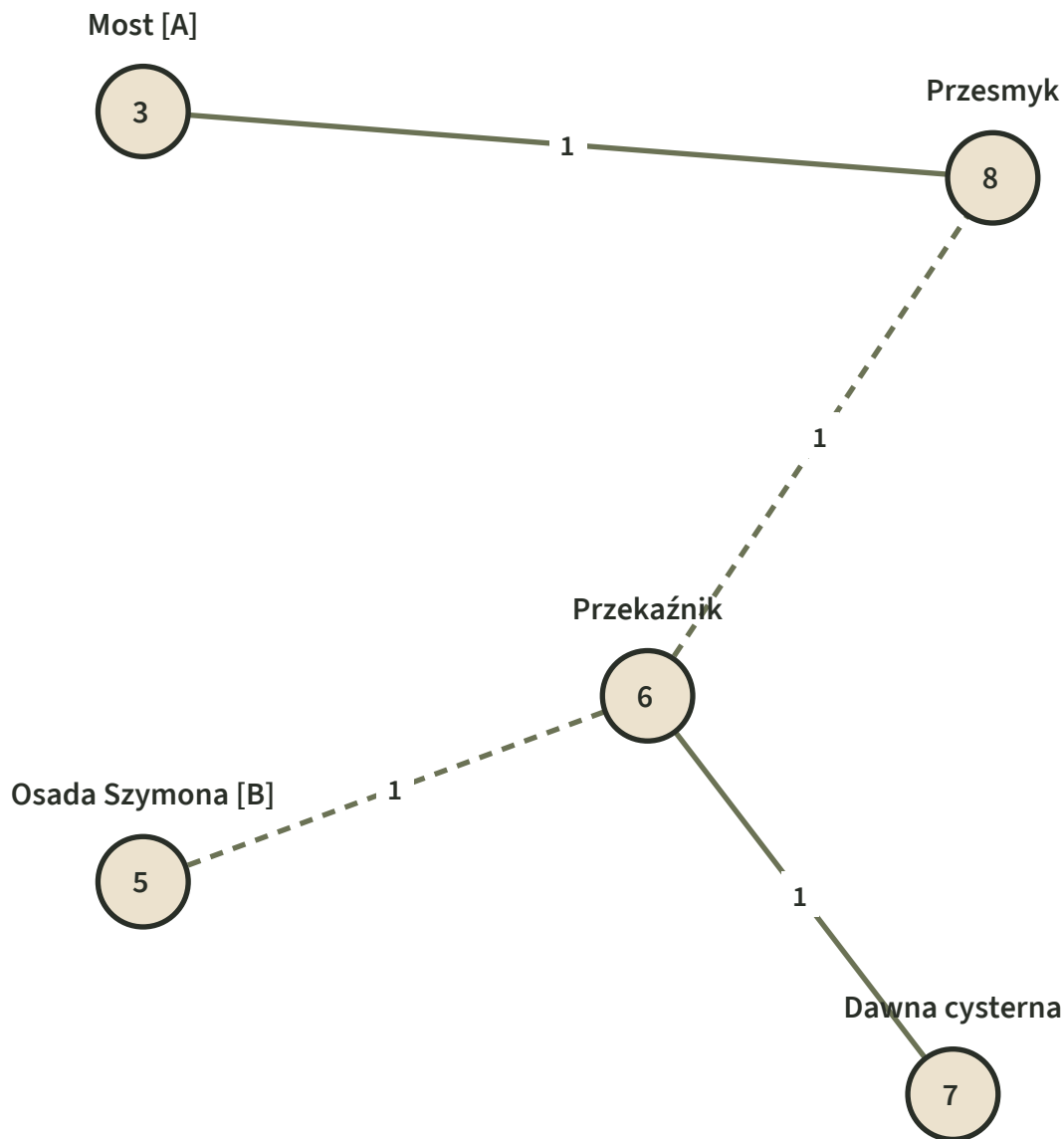


A = Most; B = Osada Szymona. Przerywane linie oznaczają drogę znaną z dawnej mapy, której przejezdność trzeba sprawdzić w źródłach. Są widoczne od startu, aby planowanie nie wymagało zgadywania ukrytych połączeń. Nie są dodatkowym odcinkiem ani skrótem.

Most-Przesmyk: zamknięty do naprawy (1 działanie + 1 pakiet, raz). Objazd przez Szymona: 4 odcinki od Potoku do stacji. Cysterna: opcjonalna odnoga 1 odcinka od przekaźnika, do powrotu potrzebny kolejny odcinek.

Mapa znana / wschód

Dwie kartki tworzą jeden graf: węzły A i B na obu stronach są tymi samymi miejscami. Nie płaci się za łączenie kartek. Linie = odcinki. Każdy odcinek: 1 działanie i 1 zapas w obie strony.



A = Most; B = Osada Szymona. Przerywane linie oznaczają drogę znaną z dawnej mapy, której przejezdność trzeba sprawdzić w źródłach. Są widoczne od startu, aby planowanie nie wymagało zgadywania ukrytych połączeń. Nie są dodatkowym odcinkiem ani skrótem.

Most–Przesmyk: zamknięty do naprawy (1 działanie + 1 pakiet, raz). Objazd przez Szymona: 4 odcinki od Potoku do stacji. Cysterna: opcjonalna odnoga 1 odcinka od przekaznika, do powrotu potrzebny kolejny odcinek.