

Dzieci we Mgle



Od zawsze żyliście zawieszeni między dwoma światami – Wasi rodzice chcieli dać Wam wszystko, co mieli ludzie dookoła Was, ale także wszystko, co Was od nich oddzielało. Spacerując po ulicach miasta, w którym spędziliście większość życia byliście szanowanymi mieszkańcami i zarazem obcymi. Nie zawsze było to życie łatwe, ale nie możecie powiedzieć, by było złe. Pytanie tylko, jak długo może ono trwać...

Dzieci we Mgle to jednostrzał opowiadający o końcu bezpiecznego dzieciństwa i drodze do samodzielności. Wcielicie się w nim w dzieci zasymilowanych Cyganów w renesansowym mieście – Wasi rodzice chcą, byście mieli normalne życie, ale zarazem przekazują Wam stare tradycje i mistyczne formuły Waszego ludu. To ważna część Waszego dziedzictwa, ale zarazem niebezpieczna sztuka – zdolna nawet zagrozić Waszej rodzinie, jeśli będzie stosowana nieostrożnie. Tymczasem na ulicach właśnie zaczyna się nagonka na Wam podobnych...

Realia

Nasza historia będzie się toczyć gdzieś w renesansowej Europie, w ludnym i bogatym mieście. Od Was zależy, czy będzie to historyczne miejsce, czy też ośrodek zmyślony przez nas na potrzeby tej historii. Od wierności realiom ważniejsze jest to, byście dobrze się czuli z opisywaniem działań w tym miejscu i nie mieli problemu w odgrywaniu osób, które spędziły w nim całe życie.

Ważnym założeniem jest to, że w świecie działają siły nadprzyrodzone, a Wasze postaci są z nimi związane. Wasi rodzice praktykują sztuki zakazane, choć nigdy się do tego nie przyznają przed światem zewnętrznym, i chcąc przekazać Wam wszystko, co cenne, od małego uczyli Was formuł ochronnych i innych sposobów zaklinania rzeczywistości.

Mechanika

Mechaniką gry będzie uproszczona, eksperymentalna wersja FATE. Każde z Was opíše swoją postać trzema Zdolnościami określającymi, w czym jest dobra. Jedna ze Zdolności zapewnia premię +2 do testu, pozostałe dwie - +1.

Ważniejsze od Zdolności będą jednak Więzy. Określają one, jakie elementy świata – osoby, cele, idee – są ważne dla Waszych postaci. Założenia sesji wymagają, by Rodzina była Więzią dla każdej z postaci, a poza nią każde z Was wybierze dwie inne.

Gdy przychodzi czas na test rzucamy jedną kością FUDGE i jedną dodatkową za każdą Więź postaci istotną w scenie. Do wyniku rzutu dodajemy Zdolność postaci, jeśli pasuje do rodzaju wyzwania, i tak uzyskujemy wynik testu. Łatwe wyzwania mają trudność 1, średnie 2 a trudne 3.

Niezależnie jednak od tego, czy główny cel został osiągnięty, każdy test będzie miał konsekwencje dla świata gry i Więzy. Każdy plus wyrzucony na kości będzie oznaczał coś dobrego dla jednej z Więzy, które stworzyły pulę rzutu, a każdy minus – związany z jedną z tych Więzy problem. Powiązanie dwóch plusów lub minusów z jedną Więzią będzie zdolne ją trwale zmienić.