

NA RATUNEK MARSOWI!

**TYGODNIOWA GRA RPG NAPISANA
NA KONKURS PRZEZ JA - PROZACA**

Konieczne podstawy

Na ratunek Marsowi! to pulpowa gra fabularna o Obrońcach Marsa – dzielnych mężczyznach i kobietach walczących z szalonym doktorem Wiesbaumem i innymi łotrami z Ligi Zła.

Jest oparta o mechanikę **3S**, wymagającą tylko trzech kostek sześciennych i wspomagającą pulpowy klimat dawnej fantastyki przygodowej w rodzaju Flasha Gordona czy Bucka Rogersa.

Do gry potrzeba co najmniej 2 graczy, z których jeden będzie Mistrzem Gry (MG), a reszta będzie brała aktywny udział w przygodzie opowiadanej przez MG. Oczywiście potrzebne będą też 3k6, choć można poradzić sobie nawet z jedną kością.

Elementy pulp sf

Pulp sf ma swoje specyficzne zasady, które warto poznać przed rozpoczęciem gry.

Jednoznaczna moralność

Bohaterowie są w oczywisty sposób dobrzy, a złoczyńcy źli. Jest to często sprowadzane prawie do karykatury i melodramatycznych gestów. Złoczyńca będzie paskudny nie tylko psychicznie, ale i fizycznie, a jego okrutne czyny mają podkreślać zło, które nim kieruje. Nie wolno też zapomnieć, że dobro zawsze zwycięża, a zło przegrywa dzięki swoim słabościom.

Klisze rządzą

Azjatycki mistrz zbrodni, femme fatale, szalony naukowiec, tubylcza księżniczka – wszystkie te postacie i jeszcze więcej zamieszkuje światy pulp sf. Sytuacje znane z dziesiątek innych powieści i komiksów, szczęśliwe zbiegi okoliczności nie rażą, a tylko dodają uroku retro pulpowym historiom.

Nauka jest pretekstem

Do przygody oczywiście! Mało ważny jest realizm wynalazków – chodzi o możliwości, jakie dają w rozwoju opowieści. Naukowcy niemal rutynowo samodzielnie dokonują zmieniających świat odkryć, geniusze zła posiadają genialne wynalazki stworzone w piwnicach i samotniach traktując to jako rzecz oczywistą.

Egzotyka

Historie pulpowe miały dawać czytelnikom wytchnienie od rzeczywistości i być portalem do kolorowej i jaskrawej niezwykłości odległych planet lub nigdy wcześniej nie widzianych przez białego człowieka miejsc na Ziemi. Dodać do tego trzeba dziwacznych przeciwników i arcywrogów postępujących się niespotykanymi normalnie metodami działania.

Melodramat

Żadna pulpowa historia nie może się obyć bez miłości od pierwszego wejrzenia, patetycznych przemów czy gestów większych niż życie. Są one równie potrzebne jak szybka i zajmująca akcja czy niezwykli przeciwnicy. Niekoniecznie muszą one dotyczyć pierwszoplanowych postaci, ale dodają ludzkich emocji do często nieprawdopodobnych sytuacji.

Emocje i zwroty akcji

Ostatnie, ale nie najmniej ważne. Jak było wspomniane – dobro zawsze zwycięża. Nie znaczy to jednak, że z łatwością. Przeciwnie – wydarzenia i sytuacje często wyglądają na pozbawione możliwości ratunku i są pokonywane tylko ostatecznym wysiłkiem lub szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Zawieszanie akcji w momentach ryzyka tylko zwiększa emocje widzów i czytelników.

Gra, którą właśnie czytasz, została napisana na II edycję konkursu polegającego na napisaniu systemu rpg w tydzień opierając się o dwa z trzech haseł:

Watykan
Szaleni naukowcy
Terraformowanie

Więcej na temat konkursu można dowiedzieć się na stronie:

<http://autorskie.fora.pl/>

i magazynie sieciowym:

[Wieża Snów](#)

patronującym całemu przedsięwzięciu.

Wykorzystałem hasła:

**Szaleni Naukowcy
Terraformowanie**

Obrazy złoczyńców powstały przy użyciu Heromachine www.heromachine.com

Dobrej gry życzę

ja-prozac

Ten zwariowany wszechświat!

Gra toczy się w koloniach marsjańskich w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku. Jako tego doszło?

Kalendarium wydarzeń najnowszych

1938 – świat obiegła elektryzująca wieść. W Stanach Zjednoczonych genialny naukowiec samouk, Joshua Weller, odkrył niezwykle wydajne i tanie źródło energii, nazwane od jego imienia Weleronem. Używają wody jako paliwa i jest kilkaset razy lepsze od najsilniejszych silników tradycyjnych.

1939 – Hitler wywołuje II wojnę światową, jednak dzięki wykorzystaniu eksperymentalnych pojazdów napędzanych Weleronem przegrywa po kilku miesiącach.

1940 – społeczność międzynarodowa postanawia znaleźć nowy cel dla ludzkości. Ma to zapobiec wojnom i innym okropnościom, których ledwo co udało się uniknąć. Kierunek jest jeden – kosmos! Powstaje Unia Kosmiczna.

1946 – dzięki połączeniu wysiłków naukowców z całego świata (w tym nawróconych z drogi faszystów Niemców) wysłano człowieka na Księżyc.

1947 – 1955 - stworzono bazy na Księżycu i wysłano ludzi na Marsa.

1956 do chwili obecnej (1982) – kolonizacja i terraformowanie Marsa.

W stronę Marsa!

Co wiadomo o Marsie? Nie ma za bardzo atmosfery, grawitacja jest na nim mniejsza i w większości to czerwona pustynia. Technika, ludzka pomysłowość i wiara w siebie pokonywały większe przeszkody, więc mimo wszystko kolonizacja czerwonej planety rozwija się dobrze.

Dawni Marsjanie

Ludzie nie są pierwszymi mieszkańcami Marsa. Uprzedzili ich w tym starożytni Marsjanie, którzy jednak zniknęli w wyniku nieznanego kataklizmu kilkadziesiąt lat temu pozostawiając po sobie podziemne miasta, pomniki i częściowo zapadnięte już tunele tworzące "kanały" na powierzchni planety.

Z tego, co udało się odnaleźć w badaniach archeologicznych, byli humanoidalną rasą o wzroście średnio ponad 2 metry i rdzawej cerze. Jako wyrafinowana intelektualnie rasa zajmowali się głównie sztuką i filozofią.

Największym znaleziskiem archeologicznym są ruiny stolicy starożytnych Marsjan, obecnie zamieszkałej przez fanatyków tej tajemniczo wymarłej rasy. Jej zwolennicy wierzą, że dawni mieszkańcy przenieśli w obawie przed katastrofą do duchowego wymiaru i stamtąd obserwują wydarzenia na planecie. W stolicy (nazywanej Szepsut, od jednego z niewielu odczytanych tekstów tam znalezionych) właśnie kryje przejście do duchowego wymiaru.

Nowi Marsjanie

Wspomniani powyżej miłośnicy dawnych Marsjan, którzy uznali, prawdopodobnie słusznie, że byli oni od nas o wiele bardziej zaawansowani duchowo starają się zachowywać jak przedstawiciele starożytnej rasy. Mówić jej językiem i przestrzegać jej obyczajów, a przynajmniej tego, co o tym wiadomo. Co dziwne bardzo szybko odtworzyli lub jak niektórzy twierdzą, stworzyli odmienną od ludzkiej kulturę, coraz bardziej upodabniając się do swojego ideału. Są obecnie w zasadzie odmienną od ludzkiej rasą. Ich liczbę szacuje się na co najmniej kilkanaście tysięcy osób.

Dzielią się na dwa nurty – jeden przyjął "oficjalne" marsjańskie wierzenia i zwyczaje, drugi wyznaje Katapasu, marsjańskie złe bóstwo. O ile pierwsi są w najgorszym razie ekscentrykami, to drudzy aktywnie walczą w imię swojego boga z ziemskimi najeźdźcami i składają z nich krwawe ofiary w trakcie swoich rytuałów.

Opis świata będzie ogólnikowy nie bez powodu. Po pierwsze – gra powstała w tydzień. Po drugie – szczegóły są mało ważne. Więc nie otrzymasz dokładnej mapy Marsa, w zasadzie nie otrzymasz żadnej mapy Marsa ani dokładnego opisu wynalazków. W pulp sf chodzi o nieskrępowaną akcję – jeśli trzeba dodać jakiś element świata, to nie trzeba szukać skomplikowanych uzasadnień

Kolejną ciekawostką jest to, że obie grupy potrafią obyć się bez wyraźnej pomocy ludzkich wynalazków. Jeśli ktoś im w tym pomaga, to oficjalnie nic o tym nie wiadomo.

Ziemianie na Marsie

Mieszka ich niewiele ponad trzysta tysięcy (licząc nowych Marsjan). W większości w trzech miastach-kopułach, w szczególności w gigantycznym Nowym Waszyngtonie – stolicy mieszczącej sto pięćdziesiąt tysięcy osób i położonej blisko jedyne oficjalnego kosmoportu. Mniejsze miasta-kopuły to Tarsis i Arkadia, które zamieszkuje odpowiednio siedemdziesiąt i trzydzieści tysięcy. Na całej powierzchni planety jest rozsianych wiele mniejszych kopuł, w których mieszkają określone narodowości lub specyficzne grupy, są stacjami badawczymi, terraformującymi lub zostały usytuowane blisko kopalń. Dostyc specyficzną grupą osadników są kontrolowane elektronicznie mały ze sztucznie podniesioną inteligencją. Jest ich na planecie co najmniej kilkanaście tysięcy.

Osadników można podzielić na kilka kategorii. Pierwszymi byli kosmonauci naukowcy i obsługa techniczna, którzy przez pierwsze kilka lat badała Marsa i przygotowywała grunt pod terraformowanie. Następną fazą projektu było uniezależnianie kolonii od ojczystej planety. Sprowadzono dodatkowe kilkanaście tysięcy osób, już nie całkiem osoby wyselekcjonowane pod względem wiedzy, a raczej charakteru i chęci rozpoczęcia nowej przygody w innym świecie.

W międzyczasie na Ziemi dzięki odkryciom i plotkom Mars stał się najpopularniejszym tematem. Mnóstwo osób chciało się przeprowadzić na czerwoną planetę i zacząć nowe życie. Tak zaczęła się trzecia faza – osadnictwo. Przy tej okazji weterani marsjańscy sprowadzili swoje rodziny. Od tego czasu kolonia się rozrastała do obecnego stanu. Wciąż są i jeszcze bardzo długo będą potrzebne kolejne osoby do budowy nowego świata. W tej chwili dorasta pierwsze pokolenie, dla którego Mars będzie ojczyzną, a które nigdy nie widziało Ziemi na własne oczy.

Każdy, komu odpowiada klimat pogranicza – ryzyka, nadziei, nowych sytuacji i ciężkiej pracy będzie się tutaj czuł jak w

domu.

Administracja

Wszystkim zarządza Unia Kosmiczna, ale biorąc pod uwagę odległość Marsa od Ziemi został powołany Rząd Marsjański, który ma swoją siedzibę w Nowym Waszyngtonie i ma pomniejsze oddziały w innych miastach-kopułach. W skład rządu wchodzi administratorzy, naukowcy, przedstawiciele mieszkańców i delegaci Nowych Marsjan. Nie istnieją specjalne siły zbrojne, większość problemów można rozwiązać dzięki straży obywatelskiej. Specjalnymi przypadkami zajmują się Obrońcy Marsa, niezależna organizacja działająca pod egidą Unii Kosmicznej i Rządu Marsjańskiego, w skład której wchodzi dzielni ochotnicy obojga płci chcący ryzykować swoje życie w walce o spokój na ich nowej planecie.

Życie pod kopułą

Nie jest najłatwiejsze, ale ma swoje zalety. Po pierwsze mały służyć. Pokłosie eksperymentu szalonego doktora Wiesbauma, najbardziej niestawnej postaci Marsa, mimo wszystko dobrze się sprawuje i pod elektronicznym nadzorem wykonuje większość prac renowacyjnych i obsługi urządzeń kopuły.

Większość tlenu i elektryczności dostarczają generatory oparte o Weleron. Niedogodnościami są na pewno niedobór wody – towaru najbardziej potrzebnego na Marsie – do życia i napędzania Weleronu oraz ścisk. Nie udało się wszystkim zapewnić równości społecznej i spora część mieszkańców musi mieszkać w tunelach ciągnących się w głąb gruntu. Im bliżej powierzchni i więcej miejsca, tym lepsza pozycja społeczna.

Wszyscy mieszkańcy Marsa są wyszkoleni w przetrwaniu poza kopułami i są wyposażeni w tabletki tlenowe, które pozwalają przetrwać nawet osiem godzin w rzadkiej atmosferze Marsa. Nie wszyscy posiadają skafandry potrzebne do przetrwania zimnych marsjańskich nocy, ale terraformowanie postępuje i w ciągu ostatnich lat temperatura zaczyna się wyrównywać.

Rozrywkę zapewniają głównie materiały sprowadzane z Ziemi. Pomimo rozwoju technologii nie udało się odnaleźć

sposobu przesyłania informacji na taką odległość. Popularną rozrywką jest badanie Marsa – pomimo, że spora jego część została poznana, to wielu archeologów lub planetologów amatorów szuka nie odkrytych podziemnych miast, innych form życia lub złóż minerałów.

Mars nie jest idealny

Pomijając powoli łagodzona nieprzychylność samej planety na Marsie nieostrożnego mieszkańca lub turystę mogą czekać inne nieprzyjemne niespodzianki. Zaczniemy od naturalnych – burze piaskowe i nie tylko z ogromną siłą pustoszą dzikie terytoria, gigantyczne marsjańskie robaki pochłonęły niejedno ludzkie życie. Sami ludzie nie stronią od przestępstw. Po prostu część z nich przyjechała w poszukiwaniu azylu chroniącego ich przed ziemskim prawem, niektórzy opłacili nawet prywatne rakiety i koczują na Marsie. Inni przyjechali, żeby właśnie rozwinąć swój przestępczy interes na pozbawionej konkurencji planecie. Warstwa przestępcza już na dobre zakotwiczyła w większości kopuł i jest rządzona przez legendarnego Marsjańskiego Ala. Podobno to nawet ten Al.

Innym ludzkim złoczyńcą siejących strach i zniszczenie jest szalony doktor Hugo Wiesbaum – renegat, który najpierw działał dla dobra osadników, by później przysiąc zniszczyć wszystko, co dotychczas zbudował. Wykorzystuje znajomość mechanizmów i zabezpieczeń do jeszcze skuteczniejszej walki podjazdowej. Nikt nie wie, gdzie dr Wiesbaum przebywa, ale każda informacja o jego działaniach jest ważna dla obrońców Marsa.

Przetrawianie na piaskach

Część ludzi wybrała życie poza trzema głównymi miastami-kopułami. Niektórzy woleli samodzielnie badać planetę w poszukiwaniu nie odkrytych miejsc, inni woleli odpocząć od zgietków lub znaleźć miejsce dla rozwoju swoich ideałów. Unia Kosmiczna pozwala na swobodny rozwój człowieka jako jednostki duchowej. Jeszcze inni po prostu pracują na dalekich od ludzkich siedzib stanowiskach. Dla wszystkich tych osób ważne są podstawowe rzeczy: dobry łazik marsjański z wyposażeniem, dużo tabletek tlenowych i woda. Dla takich osób

zostały zbudowane przy bardziej uczęszczanych szlakach autonomiczne minikopuły. Znajdują się tam podstawowe przedmioty potrzebne do przetrwania.

Technologia i Terraforming

Do terraformowania Marsa wykorzystano potężne weleronowe ogniwa na biegunach. Zmieniają one pole magnetyczne planety i ocieplają jądro. Na całej planecie rozmieszczono automatyczne stacje produkujące tlen.



Mechanika

Co wyróżnia 3S?

Na ratunek Marsowi! stosuje system zwany 3S. Różni się on od tradycyjnie spotykanych systemów. Po pierwsze jest oparty o rozwiązanie zwane "conflict resolution", nie zazwyczaj spotykane "task resolution".

"Conflict resolution" można przetłumaczyć jako rozstrzygnięcie konfliktu lub sytuacji całościowo, najczęściej za pomocą jednego rzutu w przeciwieństwie do "task resolution" czyli rozstrzygnięcia każdej czynności oddzielnie.

Jeśli weźmiemy scenę pościgu policjanta za złodziejem, to w zwykłej mechanice będzie to rozstrzygnięte szeregiem rzutów na bieganie lub kondycję, czy policjant dogoni złodzieja.

Rzutem na wspinaczkę, czy złodziejowi uda się wspiąć na mur, który znalazł się na jego drodze. Rzutem na refleks policjanta, czy ten zdąży uniknąć koszy na śmieci przewróconych przez złodzieja.

W rozstrzygnięciu konfliktu to wszystko będzie określone w jednym rzucie. Tu dochodzi druga różnica między tymi metodami. "Conflict resolution" daje wynik, który dokładniej określa sytuację w przeciwieństwie do "task resolution", które określa tylko, czy akcja powiodła się czy też nie czasem tylko dodając poziom sukcesu/porażki.

Na przykład: bohater jest w biurze złoczyńcy i otwiera sejf chcąc znaleźć materiały łotra obciążające. W "task resolution" będzie testował otwieranie sejfu, ale nie fakt, czy znajdują się w nim dowody zbrodni.

W "conflict resolution" dochodzą inne możliwości – postać może nie otworzyć sejfu, albo otworzyć i zobaczyć, że jest pusty, ale znaleźć dowody w koszu na śmieci.

Aktywna rola gracza

Inną różnicą 3S jest przeniesienie wszystkich rzutów na gracza i jego większa możliwość wpływu na sytuację i opis w grze.

Jeden sposób rozstrzygnięcia

3S nie tworzy oddzielnych zasad do rozstrzygnięcia różnych konfliktów – wszystko jest określane w ten sam sposób. Nie ma różnicy między walką, rozmową czy grą w szachy. Każdy konflikt może być równie ważny.

Podstawy

Skoro zostały już opisane różnice, warto napisać, jak się w takim razie stosuje mechanikę. Nazwa 3S pochodzi od trzech rzeczy, które określają każdy wynik:

Styl, Skuteczność i Szczęście.

Styl określa w jaki sposób, jak zgrabnie i dobrze została wykonane działanie. W walce lub niebezpiecznych działaniach może określać, czy postać wyszła bez szwanku.

Skuteczność określa jak dobrze zostało wykonane, jak duży jest efekt.

Szczęście oznacza jakie są konsekwencje działania.

Do rozstrzygnięcia wyniku rzuca się 3k6 i rozdziela wyniki na kostkach pomiędzy trzy powyżej opisane cechy.

Wróćmy do przykładu z sejfem i szukaniem dowodów w biurze złoczyńcy. Gracz wyrzucił 5, 2 i 1.

Jeśli rozdzieli: Styl 2, Skuteczność 1, Szczęście 5 to może oznaczać, że:

Nie dość zostawił widoczne ślady swoich poszukiwań (Styl 2) to nie zdobył dowodów i został dodatkowo zaskoczony powrotem złoczyńcy do biura (Skuteczność 1), ale na szczęście znalazł doskonałą krzyjówkę i może nie wykryty obserwować jego reakcję (Szczęście 5).

Jeśli rozdzieli kostki w inny sposób, powiedzmy: Styl 1, Skuteczność 5, Szczęście 2 to może oznaczać, że:

Zostawił całkowity bałagan i coś, co zdradza go jako sprawcę (Styl 1), ale zdobył niezbite dowody zbrodni, których nie odrzuci nawet skorumpowany sędzia (Skuteczność 5), jednak złoczyńca będzie starał się zbić

Co oznacza wynik na kości?

1 – katastrofa, porażka na całej linii. Negatywne konsekwencje.

2 – porażka. Małe złe konsekwencje.

3 – częściowy sukces. Wyszło ci niekoniecznie tak, jak chciałeś.

4 – sukces. Po prostu.

5 – duży sukces. To co chciałeś plus coś jeszcze.

6 – wspaniały sukces. Po prostu niewiarygodnie.

dowody metodą ich zdobycia(Szczęście 2).

Przerzuty

Oczywiście gracz nie musi się godzić na wszystkie wyniki na kostkach. Przy tworzeniu postaci wybiera opisy do swojego Stylu i Skuteczności oraz dodaje sobie punkty Szczęścia. Opisy i punkty można wydawać do przerzucania kości w danej Kategorii.

Gracz rozdzielił kości jak w drugim przykładzie: Styl 1, Skuteczność, Szczęście 2. Postanawia wykorzystać opis ze Stylu - Dokładny, żeby przerzucić wynik. Nowy wynik to 5. Złoczyńca nigdy nie domyśli się, jak dokumenty zostały zdobyte.

Działania grupowe i walki między graczami

Jeśli postacie podejmują wspólne działanie, to każdy z graczy rzuca w normalny sposób a osoba, która miała najwyższy wynik w stylu określa, co się komu udało osiągnąć.

Nie ma walk między postaciami graczy! Jeśli z jakiegoś powodu jeden z Obrońców Marsa atakuje swoich towarzyszy to na czas konfliktu jest uważany za bohatera niezależnego i wykorzystuje opisy do negatywnych modyfikatorów przyznawanych postaciom graczy.

Bohaterowie niezależni i inne utrudnienia

Nie samym graczami i ich postaciami gra stoi. Mistrzowie gry też mają coś do powiedzenia. Głównie poprzez modyfikatory – mg w szczególnie trudnej sytuacji dołożyć modyfikator -1 do danego wyniku, ale musi ogłosić go przed rzutem. Podobnie rozstrzygana jest sprawa z ważnymi bohaterami niezależnymi. Mg uaktywnia ich opisy lub punkty w określonych kategoriach powodując modyfikator -1 do wyniku na danej kości za każdy odpowiedni opis. Podobnie jak postacie graczy bohaterowie niezależni mogą wykorzystać każdy opis tylko raz na sesję. BNów można podzielić na trzy grupy:

Mięso armatnie – są dobrzy jedynie w byciu zabijanym przez Obrońców Marsa, żadnych opisów czy punktów. Jedyne modyfikatory może wynikać z ich ilości. Można założyć, że pięciu lub więcej daje modyfikator -1

Pomniejsi BNI - nie będzie ich zbyt wielu na sesji. Zaufani pomocnicy wielkich łotrów lub wynajęci przez nich najemnicy. Czasami rywale postaci graczy. Są tworzeni za 2 – 3 punkty. Nie mają podwójnych przerzutów ani znaków szczególnych.

Arcywrogowie – są równie potężni, albo nawet silniejsi niż postacie graczy. Około 5 – 7 punktów. Najczęściej sterują swoimi spiskami ukryci za plecami swoich sług. Mają takie same metody tworzenia co postacie graczy.

Ben Brave śledząc występowanie burz piaskowych odkrył spisek szalonego doktora Wiesbauma. Chcąc zdobyć dowody włamał się do jednej z baz wywołujących burzę. Tam natknął się na Otto - inteligentnego goryla, wiernego sługę naukowca, kontrolującego resztę matp. Otto, jako pomniejszy BN, ma następujące opisy:

skuteczność: silny, plecak rakietowy.

Reszta matp to mięso armatnie, w dodatku jest ich zbyt mało, by potrafiły zrobić jakąś krzywdę Benowi.

Gracz stwierdza:

Unieszkodliwiam matpy starając się jak najmniej zniszczyć. Będę chciał później zbadać tę diabelską maszynę!

Mg wprowadza do gry Otto:

Gdy walczysz z matpami, nagle słyszysz za sobą dziwny odgłos i wznosisz się w górę trzymany w żelaznym uścisku przez dwie włochate ręce. -2 do Skuteczności.

Tworzenie postaci

Gracz ma 5 punktów do wydania w trakcie tworzenia postaci. Może je przeznaczyć na wykupienie opisów swojego Stylu(jedno określenie za jeden punkt), specjalizacji w skuteczności(jedna specjalizacja za jeden punkt) i punktów Szczęścia(postać zaczyna z jednym darmowym punktem Szczęścia. Kolejne kosztują jeden punkt postaci za jeden punkt Szczęścia).

Dodatkowo gracz może wykupić Znak firmowy – przedmiot, akcję lub cokolwiek podobnego, który pozwala na przerzucenie kości w dowolnej kategorii i jest charakterystyczna dla postaci. Indiana Jones

miął swój pejcz lub kapelusz. Znak firmowy kosztuje dwa punkty postaci.

Określenia, specjalizacje, punkty i znaki firmowe służą do przerzucania niechcianych przez gracza wyników na odpowiednich kościach. Każdego z nich, oprócz jednego (wybór gracza) można użyć tylko raz na sesję. Jedno z opisów daje możliwość dwóch przerzutów na sesję.

Janek tworzy postać Obrońcy Marsa. Podoba mu się pomysł Bena Brave, byłego kosmicznego pilota, który wybrał Marsa jako swoją nową ojczyznę. Ben jest dobrze zbudowany, uparty i chętny do bójki. Wszyscy wiedzą, że nosi blaster.

Styl – Nie da sobie w kaszę dmuchać x2 (dwa przerzuty)

Skuteczność – Siła, Kosmiczny pilot

Szczyście – 1

Znak firmowy - nieodłączny blaster

Gratulacje, Janku. Właśnie stworzyłeś postać.

Rozwój postaci

W historiach pulpowych nie ma rozwoju postaci, jednak Na ratunek Marsowi! daje doświadczonym postaciom możliwości dodatkowych przerzutów wynikających z ich poprzednich przygód lub zmian w postaci.

Po każdej sesji gracz określa (za zgodą mg oczywiście) ważną rzecz jaką dokonał. Wpisuje to w wolnym polu jako wydarzenia z poprzedniego odcinka. Gracz wypełnia po kolei na każdej sesji następną pole. Tych pól jest trzy. Jeśli gracz będzie określał czwarty, ściera pierwszy – najwyższy wpis i wpisuje w jego miejsce nowy. Jak z tego wynika, każdy wpis jest aktualny trzy sesje.

Wpisy z poprzednich odcinków można wykorzystać raz na sesję jako dodatkowy przerzut lub w dowolnym momencie na sesji wykorzystać jeden z wpisów do zmiany opisu Stylu lub Skuteczności. Wtedy wpis jest ścierany.

Na sesji można albo wykorzystać do wpis do przerzutu albo do zmiany opisu Stylu lub Skuteczności.



Dział mistrza gry

Tutaj każdy prowadzący znajdzie porady potrzebne (moim zdaniem) do gry w Na ratunek Marsowi!.

Bohaterowie nie umierają!

Podstawowa zasada, której warto przestrzegać. Mogą być ranni, uwięzieni, ogłuszeni, ale nie martwi. To pozwoli podejmować graczom ryzyko, którego nigdy by się nie podjęli w innych okolicznościach i zachowywać jak prawdziwi bohaterowie.

Bez wrogich relacji mg – gracze

Niektórzy mają zwyczaj traktować graczy jak wrogów i odmawiać im jakiegokolwiek zwycięstwa, albo przyznawać je po ekstremalnych wysiłkach ze strony postaci. Nie w tej grze. Postaciom pewnie się uda pokonać złoczyńców, a rolą mg jest jedynie uczynić to ekscytującym. Nie trzeba wszystkiego od razu ułatwiać, ale mg powinien przygotować się na zwroty akcji wynikające z wyników kostek czy decyzji graczy.

Tak, ale...

Dlatego warto przestać mówić nie, a zacząć mówić – tak, ale... zgadzać się z graczami stawiając jednocześnie przed ich postaciami komplikacje wynikające z ich decyzji. Postać może być krewniakiem króla, nie będzie to znaczyło, że lubianym na dworze, jeśli nie gorzej.

Historia nie powinna być skomplikowana

W zasadzie wszystko mieści się w tytule. Rdzeniem każdej opowieści będzie jakiś złoczyńca lub zagrożenie, któremu trzeba zapobiec. Cała reszta to wydarzenia po drodze, które powinny napędzać i ubarwiać akcję do oczywistego końca. Niepotrzebne są tu bardzo skomplikowane intrygi dworskie czy dylematy wymagające wielkiego aktorstwa czy wczuwania się w postać.

Nie masz wyłączności na scenariusz

Na ratunek Marsowi! Daje graczom możliwość oddziaływania na świat gry podobnie do mg. Oni określają efekty i sytuacje dziejące się w danym momencie wykraczając poza klasyczne opisywanie tylko i wyłącznie działań swoich postaci. Część może mieć obawy przed przyjęciem postawy reżyserskiej, choć gra może tylko na tym zyskać. Rolą mg jest przyjmowanie pomysłów graczy co do fabuły i rozwijanie ich w scenariuszu.

Wszyscy powinni rozumieć konwencję

Warto się upewnić na samym początku, czy tak jest. Wystarczy jedna niechętna lub nie zaznajomiona osoba do rozbicia gry reszcie. Na szczęście konwencja pulp sf nie jest specjalnie wymagająca.

Technologia

Pewnie zauważyłeś, że w grze bardzo mało padło opisów technologii i zwykłego życia. Można spokojnie założyć, że istnieje radio i w pewnym stopniu telewizja plus różnorodne futurystyczne gadzety rodem z powieści z lat pięćdziesiątych. Improwizuj, ile wlezie ;>

Liga Zła!

Czyli wszystko, co trzeba wiedzieć o przestępczym podziemiu Marsa. Po pierwsze na czerwonej planecie działa co najmniej trzech geniuszy zbrodni. Oto oni: Szalony doktor Hugo Wiesbaum; Marsjański AI; Diaboliczna Madam Chien Li Wong.

Każdy z nich ma inne cele i metody działania. Niektórzy nawet o sobie nie wiedzą, a część się zwalcza.

Do Ligi zaliczyć można też pomniejszych złoczyńców, którzy swoim okrucieństwem lub bezwzględnością uniemożliwiają spokojnym mieszkańcom spokojne życie. Specjalnym przypadkiem są wyznawcy Katapasu szykujący krwawą łaźnię wszystkim ludziom na Marsie w imię pogańskiego bożka.

Spora część tych porad wydaje się być oczywista, ale warto je powtórzyć i zebrać w jednym miejscu. Dla pewności, że nikt nie został osamotniony przy trudnej sztuce prowadzenia. Mam nadzieję, że będą przydatne.

Szalony doktor Hugo Wiesbaum



Dr Hugo Wiesbaum

Styl	Skuteczność	Szczyście
Megalomaniak	Geniusz	3
	Wynalazki	

Inteligentne małpy

Styl	Skuteczność	Szczyście
	Silny	
	Jakiś wynalazek doktora	

Weteran podboju Marsa. Był w pierwszej misji, która została wysłana na rekonesans powierzchni. Przez długi czas wspomagał osadników swoimi genialnymi wynalazkami, ale jego rosnące ego coraz bardziej wchodziło w konflikty z resztą mieszkańców. Miarka przebrała się, gdy nie został wybrany do Rządu Marsjańskiego – wtedy poprzysiął, że oczyści całego Marsa z życia, które nie będzie mu poddane i zniknął.

Dr Wiesbaum nie ufa żadnemu człowiekowi, a jedynie kontrolowanym elektronicznie małpom, które są rozproszone po całej powierzchni Marsa. Wykorzystuje fakt, że osadnicy nie mogą pozbyć się małp wykonujących najniebezpieczniejsze naprawy i budowy. Dzięki temu ma doskonały dostęp do najświeższych informacji.

Szalony doktor jest samotnikiem otaczającym się specjalnie zmutowanymi małpami, które stworzył już po odejściu, a które mają prawie ludzką inteligencję. To generałowie jego zemsty. Jeśli jakiś plan wymaga dokładniejszego nadzoru, Hugo wysyła jednego z nich wyposażonego w kilka dodatkowych wynalazków dla bezpieczeństwa.

Dr Wiesbaum jako szalony samotnik nie utrzymuje kontaktów z innymi geniuszami zła, a jeśli to zrobi, to i tak zdradzi ich na samym końcu. Już dawno przestał mieć nadzieję, że ludzkość odda mu władzę na Marsie – teraz robi wszystko, żeby upokorzyć arogantów i pokazać, czym jest Mars bez niego jako władcy. Wiesbaum lubuje się w katastrofach, zmuszaniu natury do swojej woli i wypadkach wytworzonych dzięki jego geniuszowi.

Obecnie przebywa w podziemnym marsjańskim mieście. Jego położenia nie zna nikt. Doktor jest bezpieczny w swojej kryjówce.

Marsjański Al



Marsjański Al

Styl	Skuteczność	Szczęście
Paranoiczny	Organizator	1
Prymitywny	Bójka	
	Wpływy	

Kittie O'Brien

Styl	Skuteczność	Szczęście
Uroczą	Sprytna	
Przewrotna		

Ważniejszy Gangster

Styl	Skuteczność	Szczęście
	Zastraszanie	
	Kontakty	

Tak naprawdę nie ma nic wspólnego z Alem Capone, ale jest zadowolony z porównania. Naprawdę nazywa się Bruno 'Brutal' Adamson i na Ziemi był pomniejszym gangsterem, który jak wielu uciekł na Marsa przed zbyt uciążliwym prawem. Kiedy wreszcie przybył na Marsa, zobaczył raj.

Bardzo niewielu niezorganizowanych przestępców, często zagubionych w nowym środowisku. O Bruno Adamsonie można powiedzieć wiele rzeczy, ale nie to, że kiedykolwiek jest zagubiony.

Obecnie Al kontroluje cały przemyt i szmuglowanie ludzi, dodatkowo ostatnio zajął się wymuszeniami, najczęściej samotnych, małych osiedli.

Jego cel jest prosty – jak najwięcej zarobić i zdobyć jak najwięcej władzy. Nie cofnie się przy tym przed żadną metodą. Al nie zastanawia się dlaczego to robi. Abstrakcyjne myślenie nie jest jego najmocniejszą stroną. Najczęściej kontrolowane przez niego gangi stosują najprostsze metody znane jeszcze z Ziemi. Podobnie proste są jego upodobania.

Jednak Al nie czuje się na Marsie całkiem bezpieczny. Zbyt wiele rzeczy wymyka się jego pojmowaniu i zaczyna popadać w paranoję. To główna przyczyna jego tajemniczości.

Marsjański Al nie lubi Hugo Wiesbauma, jako osoby przeszkadzającej mu w interesach i jeśli ten ostatni nadejmuje na odcisk, to może nawet pomóc obrońcom Marsa. Oczywiście nieoficjalnie i nie osobiście. Może jedynie podejrzewać istnienie Chien Li Wong, chociaż wie, że w przestępczym podziemiu działa jeszcze ktoś oprócz doktora i jego.

Marsjański Al ufa częściowo swojej kochance Kittie O'Brien, która przekazuje dalej jego rozkazy. Nie wie, że przebiegła Kitty zawiązała spisek z madam Wong.

Diaboliczna Madam Chien Li Wong



Madam Chien Li Wong jest chińskim szpiegiem, która po przybyciu na Marsa postanowiła się zbuntować i działać na własną rękę. Wykorzystuje swoje szpiegowskie umiejętności, żeby zdobywać informacje do szantażu. Jest przy tym cierpliwa i okrutna niczym pajęczycza. Potrafi tknąć swoje spiski wokół niczego nie podejrzewającej ofiary nawet latami. W swoim okrucieństwie jest bardzo wyrafinowana i mściwa. Nikt, kto podpadł Madam, nie ujdzie z życiem. Co najwyżej może się to odwlec.

Ma cele podobne do reszty geniuszy zła – podbić Marsa, jednak dla niej to tylko początek, a ostatecznym kierunkiem jest władza nad całą ludzkością. Zaczęła już rozwijać swoją kosmiczną flotę.

Chien Li ma duże wpływy wśród wyznawców Katapasu, niektórzy z nich uznają ją nawet za wystannika bożka, co Wong skrzętnie wykorzystuje.

Ostatnio zaczęła zajmować teren Marsjańskiego Ala nawiązując kontakt z Kittie. Panna O'Brien nic dla Madam nie znaczy. Jest tylko kolejnym pionkiem na marsjańskiej szachownicy.

Żywsze uczucia żywi do doktora Wiesbauma, co nie znaczy, że cieplejsze. Podziwia go za tupet i ambicje, ale wyśmiewa jego megalomańskie plany.

Diaboliczna Madam specjalizuje się w szantażach i szpiegostwie.

Diaboliczna Madam Chien Li Wong

Styl	Skuteczność	Szczęście
Zimna	Szpieg	2
Okrutna	Wykorzystywanie ludzkich słabości	

Wyznawcy Katapasu

Styl	Skuteczność	Szczęście
Szaleni	Nóż	
	Przeetrwanie na Marsie	

Pomysły na przygody

Zatrzymać tornado!

Dr Wiesbaum opanował jedną ze stacji terroformujących i zsyła niszczycielskie burze piaskowe i tornada. Czy Obrońcy Marsa zdążą dotrzeć do stacji i zatrzymać małego doktora zanim Tarsis zostanie zniszczone?

Tajemniczy pojazd?!

Skąd się wziął rozbity statek kosmiczny na środku marsjańskiej pustyni? Tym bardziej, że nikt nie zauważył, żeby statek przybywał z kosmosu? Czy Diaboliczna Madam zdoła ukryć swoje plany przed Obrońcami?

Zgony w kopalni!

Co tak naprawdę dzieje się w kopalni i dlaczego giną w niej ludzie? Dowiedz się, ile istnień ludzkich kosztuje ukrywanie przemyconych narkotyków.

Tajemniczy milioner w opałach!

W Nowym Waszyngtonie zaginął milioner! Kto za tym stoi i dlaczego nie warto nawiązywać kontaktów z kultem Katapasu?!

Chronić profesora?

Z Ziemi przybywa ważny profesor chcący potwierdzić teorię związaną ze starożytnymi Marsjanami. Czy na pewno jest tym, za kogo się podaje?

Porwanie Stelli Star!

Z Kosmoportu Nowego Waszyngtonu porwano statek sławnej piosenkarki Stelli Star z nią na pokładzie. Na szczęście dzielni Obrońcy byli na miejscu i od razu ruszyli w pościg!

Na ratunek zgubionym na pustyni!

Obrońcy otrzymali radiowe wołanie o pomoc! Na pustyni utkwiała grupa nieodpowiedzialnych młodych ludzi! Czy obrońcy zdążą ich odnaleźć i uratować przed gigantycznymi marsjańskimi robakami?

Odkryto nowe marsjańskie ruiny!

Jakie tajemnice Obrońcy w nim znajdą? Czy można naprawdę zaufać nowym Marsjanom?

Porachunki na 14 poziomie!

Ktoś zabił gangstera na 14 poziomie w głąb Arkadii! Czy Obrońcy zapobiegną erupcji mafijnej przemocy?

Dramat pod samotną kopułą!

Mały dra Wiesbauma opanowały małą kopułę. Tylko jedna osoba wydostała się na zewnątrz. Czy obrońcy dostaną się do środka, uratują pozostałych mieszkańców i dowiedzą się, jaki jest plan szaleńca?

Dziwne zachowanie gubernatora!

Obrońcy mają przeprowadzić dyskretne śledztwo w sprawie ostatnich nieodpowiedzialnych decyzji. Kto będzie sprytniejszy? Oni czy okrutna pajęczycza zbrodni?

Sabotaż!

Awariom w Tarsis nie ma końca! Obrońcy wreszcie muszą położyć temu kres!

Pojedynek w kopule OK!

Obrońcy zostają zaplątani w walkę o hodowlę hydroponiczną! Czy ich prawość pozwoli rozwikłać konflikt bazkrwawo?

Szalony kot włamywacz?!

W Arkadii giną coraz dziwniejsze i mało przydatne rzeczy! Dlaczego i co nowy Marsjanin robi pod kopułą zamiast w ruinach?

Te i wiele innych przygód pewnie dostarczą niezapomnianych i ekscytujących wrażeń, a to dopiero przedsmak tego, co może dziać się w grze Na ratunek Marsowi!

Życzę wam mnóstwa wrażeń, dzielni Obrońcy Marsa!

Ja-prozac

NA RATUNEK MARSOWI!

Imię

Opis

Styl

Skuteczność

Szczyście

Komplikacje/Inne

rysunek postaci

W poprzednich odcinkach...