

INSTRUKCJA GRY

Zawodowe Metamorfozy

Tworzenie postaci:

1. Stwórz postać agenta
2. Nadaj mu pseudonim operacyjny
3. Opowiedz innym jak wygląda
4. Nadaj mu charakter i ulubione powiedzonko
5. Wspólnie określcie zaufanie
6. Nie bój się działania, nie zastanawiaj się co robisz, nie czytaj ruchów, znajdź odpowiednie działanie w fikcji gry i powiedz, że je robisz (podchodzę, chowam się, rozmawiam), dopiero później sprawdź jaki ruch do niego pasuje.

Rozgrywka przebiega w następujący sposób:

1. MG przedstawia Wam sytuację, robiąc odprawę dla misji i określa wam jej cele. Wszyscy opisujecie swoje działania jak najpełniej, dostarczając sobie jak najwięcej informacji i fikcji świata gry i wspólnie ją tworząc.
2. MG opisuje świat gry, po czym opisuje swój ruch i pyta się „co robisz”
3. Gracz odpowiada co robi jego postać, następnie sprawdza czy może rzucić na jakiś ruch podstawowy lub jeden z ruchów dodatkowych postaci.
4. Gracz wykonuje rzut 2k6 i sprawdza, jak udał mu się rzut.
5. MG opisuje konsekwencje rzutu w fikcji gry wspólnie z graczami.
6. Jeśli gracz wyrzucił 6 lub mniej lub MG dostał Punkt Ryzyka MG może wykonać mocniejszy ruch, który opisze w świecie gry i zapyta gracza „Co robisz”
7. Wróć do punktu 3.
8. Rzucajcie i opisujcie wydarzenia do momentu, aż nie będzie trzeba wykonać żadnego ruchu.
9. Wówczas MG wykonuje swój ruch lub posuwa fabułę i opisuje ją w fikcji gry. Następnie pyta gracza „Co robisz?”.

Zasady gry

1. Nie zastanawiaj się dużo, działaj swoją postacią w świecie fikcji - na pewno się uda.
2. Jeśli chcesz coś zrobić, zrób to (nie mów, że chcesz to zrobić...) i opisz. Tylko wtedy możesz rzucić na dany ruch.
3. Jeśli chcesz coś mówić, powiedz to (a nie, że chcesz coś powiedzieć...) i opisz.
4. Odpowiadaj na pytania MG, razem twórcie świat gry.
5. Jeśli czegoś nie wiesz, zadawaj dużo pytań MG lub SI.
6. Jeśli MG pyta się, co robisz, rób to jako agent w stworzonym przez was świecie, skup się na fikcji i na tym co opowiada MG i jego przygotowanie do gry.
7. Nie czytaj zbyt dużo karty postaci, żeby zobaczyć, co możesz zrobić, skup się na działaniach swojego agenta, tylko wtedy możesz wykonać rzut – kiedy coś zrobisz i to opiszesz MG.
8. Jeśli nie wiesz, co robić, Zbierz Dane albo poproś zleć Analizę operacyjną lub Czytaj osobę.
9. Jeśli inny Gracz nie wie co robić, podpowiedz mu albo razem wymyślcie coś ciekawego i ryzykownego.
10. Jeśli nie wiesz, co robić, popatrz, jakie cele misji możesz zrealizować i zrób coś, żeby je tego dokonać. Oto pozostałe zasady, którymi powinieneś się kierować jako MG.