



PLAY

STOP

AFTERBOMB MADNESS

INTEGRATOR EKIPY

INTEGRATOR EKIPY

DO GRY FABULARNEJ AFTERBOMB MADNESS RPG

W grupie raźniej, prawda? Jest do kogo gębę otworzyć, a i czasem samemu można się czegoś nauczyć. W pojedynkę byłoby nie tylko nudno, ale i trudniej. Jasne, z każdym kontaktem niekiedy jest tak jakby pod górkę – ludzie miewają zryte charaktery. Kiedy jednak do rozwiązania jest tęgi problem stada wygłodniałych kreatur lub szwadronu zawziętych komuchów, wtedy lepiej mieć na podporządku wsparcie. W innych niesprzyjających okolicznościach przyrody też opłaca się działać w grupie. Im większa siła ognia, im szerszy wachlarz różnorodnych umiejętności i im więcej rąk do pracy, tym łatwiej przetrwać niejedno i z niejednym się uporać. Mimo to wszyscy są raczej nieufni, patrzą sobie na ręce i wzajemnie się pilnują. Generalnie przyjaźń należy do rzadkości. Rzadko kiedy ludzi łączą sentymenty czy sympatia – częściej wspólnota interesów, podobne cele. Jeśli chciałbyś przekonać się, co jest spoiwem drużyny, do której należysz, użyj poniższego integratora ekipy.

Zaczekaj jeszcze moment – zanim przejdziemy do sedna, zauważ, że impreza integracyjna jest nieobowiązkowa. Użyj zatem poniższych instrukcji tylko wtedy, gdy jakaś drużyna ma ochotę skorzystać z tego rozwiązania. Po drugie, pamiętaj, że integrator sprawdza się tylko wtedy, gdy używa się go przed kreacją postaci przez członków danej drużyny. Ponadto pomiń etap losowania historii postaci – efekty użycia integratora zastępują ten proces. Jeśli gracze będą używali typów bohaterów z dodatku „Hard to Kill”, pozwól im rozdysponować dziewięć, zamiast ośmiu punktów dla zdolności archetypowych, by nie byli stratni w stosunku do osób, które wybrały dla siebie postaci z podręcznika podstawowego.

Procedura jest następująca: najpierw losuje się w dowolny sposób 3 motywy główne i drużyna wybiera ten, który odpowiada im najbardziej. Potem losuje się w dowolny sposób profil drużyny powiązany z danym motywem głównym. Jeśli poprzestajesz na propozycjach przedstawionych poniżej, do pierwszego losowania użyj kostki k10, a do drugiego k3. Jeśli powiększyłeś pulę o własne koncepcje lub czerpiesz z pomysłów przedstawionych w sieci przez innych użytkowników gry AFTERBOMB MADNESS, możesz na przykład użyć „większych” kostek lub wydrukować motywy na kartkach i przy ich pomocy losowo określić, co zostanie wykorzystane. W ostateczności możecie przeanalizować wszystkie opcje i po prostu wybrać tą, która najbardziej wam pasuje.

1. Nie jesteście poszukiwaczami przygód. Po prostu chcecie się dobrze ustawić. Robicie wszystko, żeby móc w końcu zająć w jakiejś społeczności pozycję uprzywilejowaną i bez przeszkód cieszyć się życiem na maksa. Tak długo i na taką skalę, jak to tylko możliwe.

(1, 2) Macie ambitny plan zasiedlenia z grupą pionierów opuszczonego schronu ulokowanego za linią wroga, ale najpierw musicie takowy znaleźć i przekonać kolesiów z MANIFEST DESTINY, by zorganizowali tam ekspedycję.

(3, 4) Zamierzacie wkraść się w łaski jakichś azylantów, by wpuścili was do swojego wytwornego schronu. Na obywatelstwo trzeba jednak zasłużyć.

(5, 6) Chcecie dotrzeć do Delaware skuszeni wizją życia w rezerwacie dogładanym przez PROTECT AMERICA.

2. Każdy z was stracił przez komunistyczną hołotę coś szczególnie cennego: przyjaźń, miłość, człowieczeństwo, marzenia... Tak czy owak łączy was żądza zemsty, pragnienie odplacenia sowietom z nawiązką lub przynajmniej chęć wyrównania rachunków.

(1, 2) Chcecie odnaleźć jakąś legendarną bazę wojskową z ładunkami atomowymi lub inną wypasioną bronią, by przeprowadzić druzgocący atak na strategiczną placówkę sowietów. Chodzi wam o to, żeby przywalić im raz, a porządnie!

(3, 4) Stale szukacie sposobności, by dokopać komuchom. Nie omijacie żadnej okazji. Wspieracie pomniejsze społeczności, wykonujecie ryzykowne misje za linią wroga, byle tylko zadać jak najwięcej dotkliwych ciosów czerwonej hołocie.

(5, 6) Nieprzerwanie, bez wytchnienia zajmujecie się tropieniem oraz eliminacją komunistycznych szpiegów i sabotażystów, ponieważ to właśnie oni przyczynili się do waszych osobistych dramatów i cierpień.

3. Życie, by życie innym odbierać – póki śmierć was nie rozłączy! Niczego nie da się odbudować, pozostaje więc tylko dalsza destrukcja. Kto wiedzie w tym prym – wygrywa najwyższą stawkę. Pozostali nie tylko przegrywają, ale i giną. Jako banda psychopatów sycicie się chaosem, rozpaczą, cierpieniem.

(1, 2) Jesteście brutalnym gangiem, który wprost słynie z okrucieństwa. Grabicie, palicie, zabijacie dla sadystycznej przyjemności. Fanty zbieracie w zasadzie tylko przy okazji.

(3, 4) Totalnie was powaliło. Kieruje wami obłąd: być może przemoc jest waszą boginią i czcicie jakieś osobliwe zwyczaje, jak choćby pożeranie serc pokonanych wrogów.

(5, 6) Życie jest udręką – jesteście łaskawcami uwalniającymi innych od tego ciężaru. Jednocześnie dbacie tak o to, by gatunek ludzki nie podlegał dalszej deformacji. Wierzycie, że wasze wybryki to dobre uczynki. Wychwalacie swoją spaczoną religię lub filozofię na wszelkie możliwe sposoby. Także te najokrutniejsze.

4. Jesteście ekipą odmieńców, którzy zupełnie nigdzie nie pasują. Gdziekolwiek trafiacie – totalnie odstajecie. Każdy z was pragnie pozbyć się piętna, które na nim ciąży. Bez względu na to, czy jest to mutacja, osobliwa choroba lub jakiś obrzydliwy defekt, wierzycie, że da się tego pozbyć.

(1, 2) Jesteście skalani ciemną materią i szukacie sposobu, by powstrzymać proces stopniowo pozbawiający was życia. Jeśli żaden nerd i żadne osobliwe laboratorium nie pomoże wam rozgryźć, jak uporać się z tym problemem, z waszych trzewi zostanie tylko szlam. Już teraz jakiś ohydny śluz wylewa się czasem z waszych uszu i innych otworów.

(3, 4) Jesteście nosicielami śmiertelnej choroby, która zaczyna dawać się we znaki. Bez antidotum długo nie pociągniecie! Desperacko szukacie rozwiązania tego palącego problemu. Najpierw jednak musicie znaleźć felczera, który postawi trafną diagnozę, bo za cholera nie wiadomo, co to za diabelstwo.

(5, 6) Wasze mutacje są doprawdy osobliwe. Wyglądacie jak kreatury z gabinetu osobliwości i za wszelką cenę dążycie do metamorfozy, co najmniej z użyciem wszczepów konwersyjnych. Niewykluczone, że nosicie na twarzach maski wykonane ze skóry zdartej z głów innych ludzi.

5. Jesteście niczym cyrkowa trupa – stanowicie niepowtarzalny zespół groteskowych popaprańców. Totalnie zblazowani bezustannie gonicie za nowymi mocnymi wrażeniami, byle tylko cokolwiek naprawdę poczuć. Świat to wasza arena, gwiazdorzycie bez umiaru, do końca!

(1, 2) Całe to piekło na Ziemi jest nie do zniesienia. W głowie się nie mieści, co się tutaj u licha dzieje. A może to tylko koszmar na jawie albo coś na kształt obłądu? Wszystko jest względne i wydaje się tak cholernie nierealne, nie do pomyślenia. Przystosowaliście się do takich realiów: jesteście mistrzami iluzji, kuglarzami i specami od wszelkiej maści mataczenia. Macie wodę, żeby zdawała się głębsza, i dobrze na tym wychodzicie.

(3, 4) Martwica jest wszechobecna. Świat stacza się w nicość. Trudno jest naprawdę poczuć, że się żyje, kiedy dookoła wszystko ginie lub koroduje. Jedyną przyjemnością są uderzenia adrenaliny. Życie więc na krawędzi, ciągle na haju

krańcowo silnych doznań. Chaos to wasz żywioł – jesteście jego wiernymi wyznawcami. Demolka, ryzyko, zatracenie!

(5, 6) Koniec jest nieunikniony, a życie od dawna was już nie cieszy – stanowi wręcz utrapienie. Jeśli jednak odchodzić, to z przytupem. Szukacie epickiej sposobności, niezwyklej okazji, by brawurowo zejść z tego świata. Uwielbiacie spoglądać śmierci w oczy i prowadzić z nią wyrafinowany flirt. I marzycie o tym, by do piekła zabrać ze sobą jak najwięcej dusz.

6. Kiedyś uznawano, że wojna nigdy się nie zmienia. To było zanim na Ziemi pojawili się obcy. Istoty z innego wymiaru przyczyniły się do upadku ludzkiej cywilizacji. Bieriecie sobie za cel rozliczenie ufoków za pozbawienie każdego z was czegoś lub kogoś naprawdę ważnego.

(1, 2) Nie jesteście zwykłymi mścicielami – jesteście pogromcami ufoków, a w waszych żyłach płynie stuprocentowa nienawiść. Nie chodzi jedynie o zemstę, bo ona nie przywróci wam tego, co utraciliście. Chodzi o to, żeby wyzbyć się jadu, który nieomal pali was od środka. Ukojenie daje tylko eksterminacja obcych!

(3, 4) Uporanie się z ufokami na Ziemi to zadanie, które wydaje się praktycznie niewykonalne. Chyba że udałoby się nawiązać kontakt z drugą rasą obcych. Podobno ich transwymiarowe wehikuły widywano nad Ziemią. Natomiast w bazach danych Stalinizatorów są zapiski o takich statkach w przestrzeni kosmicznej. Nie atakowały ludzi, więc może ci drudzy obcy są przyjaźnie nastawieni?

(5, 6) Wasz zespół jednoczy poczucie misji. Poszukujecie legendarnej broni, która umożliwiłaby skuteczną walkę z obcymi albo jesteście na tropie wynalazków niezbędnych do konstrukcji innowacyjnej maszyny bądź amunicji wyjątkowo mocno rażącej tkanki ufoków. Tak czy owak dążycie do znalezienia sposobu, by postawić na nich krzyżyk – definitywnie.

7. Prowadzicie prywatną krucjatę przeciwko wszelkiej maści zwyrodnialcom, którzy pogłębiają trwający chaos. Eliminujecie przeszkody stojące na drodze idei przywrócenia porządku i odbudowy starego świata. Jesteście samozwańczymi egzekutorami, elitą Agencji Dozoru lub przedstawicielami innego ugrupowania dążącego do przywrócenia ładu. Czasem jednak trudno stwierdzić, jakie naprawdę są wasze motywy.

(1, 2) W dobie wszechobecnych mutacji to naprawdę cud, że wciąż jeszcze są ludzie, mający kręgosłup moralny i to względnie „sztywny”. Okay, zdarzają się wam od czasu do czasu odstępstwa od reguły i naruszenia kodeksu, ale na tle tych wszystkich oszołomów jesteście wprost przykładnymi egzekutorami prawa

i strażnikami fundamentalnych norm, na których wzrastała ludzka cywilizacja. To ciężka i niewdzięczna robota, ale ktoś ją musi wykonywać.

(3, 4) Jeśli rozkazy nie kolidują z waszymi planami, wypełniacie je wiernie. W przeciwnym wypadku bywa różnie: utrzymujecie, że wcale do was nie dotarły, albo że inne działania miały priorytet. Nadużywacie władzy, jaką dają wam odznaki bądź atuty wynikające z przynależności do takiej, czy innej grupy dzierżącej pewną władzę. Dobrze uczynki to coś jakby osłona dymna, kamuflaż kryjący wasze prawdziwe intencje i cele. Mimo to trzeba przyznać, że niejedną mendedę żeście zlikwidowali i za to pełen szacunek nawet jeśli w rzeczywistości jesteście brudnymi glinami.

(5, 6) Jesteście jednymi z tych łowców nagród, Agentów Dozoru lub marshali, którzy nigdy nie odpuszczają. Całymi tygodniami, a czasem i miesiącami rozpracowujecie grupy przestępcze i wszelkich innych cwaniaków, którzy próbują zerować na nieszczęściu ocalałych. To wasza obsesja.

8. Wasza ekipa to swoista drużyna do zadań specjalnych. Działacie razem, bo stanowiąc tak zgrany zespół wychodzicie bez szwanku z większości tarapatów. Nic więc dziwnego, że jesteście w stanie podjąć się naprawdę dobrze płatnych zleceń i podołać tak ambitnym wyzwaniom!

(1, 2) Mówi się, że gdzie diabeł nie może, tam babę pośle. Coś w tym jest, ale jeśli i ona zawiedzie, trzeba kołować ekipę taką jak wasza. Misje samobójcze i niewykonalne zadania to dla was chleb powszedni, a przy okazji lukratywny biznes. Rozwiązywanie nierozwiązywalnych problemów – oto wasza specjalność.

(3, 4) Niektóre zadania wymagają szczególnych umiejętności. Nie jesteście uniwersalni, ale wśród specjalistów stanowicie elitę. Być może potraficie dotrzeć w niedostępne miejsca lub znaleźć sprzęt, którego nikt nie wiedział od lat. Traficie wszędzie, znajdziecie wszystko i sprowadzicie każdego fachowca, o ile oczywiście gwarantuje to odpowiednią nagrodę.

(5, 6) Na pierwszy rzut oka wyglądacie zupełnie niepozornie. W pojedynkę lub parami niewiele wskóracie, ale jako drużyna jesteście wprost nieprawdopodobni. Uzupełniacie się talentami, współpracujecie jak nikt i czytacie sobie w myślach niczym bracia syjamscy. Jeśli koordynacja jest ważna albo wręcz kluczowa – pracodawca szuka ekipy właśnie takiej jak wasza.

9. Trudno uwierzyć, że stanowicie zespół. Przypominacie zgrałę przypadkowych kolesiów, a każdy zdaje się być z innej bajki. To tylko pozory. Znaie się od zawsze. Jesteście rodziną, w dodatku potomkami jakiegoś ważniaka. I zamierzacie odzyskać przywileje!

(1, 2) Waszyngton został zdmuchnięty z powierzchni ziemi, ale waszym zdaniem władza jest czymś jak lotna toksyna – przylega i jeśli odchodzi, to tylko ze skórą. Was też trzeba by chyba obdrzeć ze skóry, żebyście rozstali się z wizją rządu. Kieruje wami mania wielkości, a że łączą was więzy krwi, dążycie do realizacji swoich ambitnych celów grając zespołowo. Od czegoś trzeba zacząć – być może będzie to mała osada lub dogorywający Azyl. Grunt by zacząć gromadzić kapitał polityczny i wrócić do wielkiej gry o rządy w USA.

(3, 4) Jeśli faktycznie jesteście spokrewnieni, a przyznają, że wiele na to wskazuje, to waszą matką jest pewnie Intryga, ojcem natomiast – Podstęp. Spiskujecie bez przerwy, bo knowania i przekręty to wasz żywioł. Złotoustę z was skurczybyki, które gadką szmatką potrafią ugrać naprawdę sporo i wyjść bez szwanku z wielu różnych tarapatów. Raczej nie zależy wam na prestiżu z piastowania ważnego stanowiska. Wystarczy wam stanowisko szarej eminencji i odpowiedni udział w dochodach.

(5, 6) Handel w czasach, gdy nie ma pieniądza, siłą rzeczy jest dość skomplikowany. Nikt przecież nie chce podróżować przez pustkowia z tonami amunicji. I właśnie dlatego światu wprost niezbędni są ludzie tacy jak wy. Fachowcy od handlu, negocjacji i logistyki. Ktoś musi organizować cały ten bajzel, a przy okazji zadbać i o to, żeby transakcje dochodziły do skutku pomimo czyhających za każdym rogiem bandziorów. Jesteście mózgiami tego rodzaju operacji.

10. Słyszałeś to powiedzenie, że zwichrowanych nie trzeba szukać, bo sami się wichrują? Z wami jest podobnie. Mózgi macie pofałdowane bardziej niż inni, w dodatku splątane w podobne węzłki. Coś wam się uroiło i szukacie sposobów, żeby zrealizować swój Wielki Plan! Niezła to jazda i na domiar złego – po całości.

(1, 2) Jesteście przekonani, że daleko za linią wroga jest teren nie tylko możliwy do zamieszkania, ale wręcz niemożliwie atrakcyjny pod tym względem. Szukacie niezamieszkanego już schronu, by założyć tam Azyl, i sposobów na to, żeby przeszmygłować tam swoich ludzi.

(3, 4) Wierzycie, że najbezpieczniejszym miejscem jest obecnie przestrzeń kosmiczna. Staracie się znaleźć sposób, by wybyć z Ziemi i stworzyć coś w rodzaju kolonii kosmicznej, żeby żyć tam z dala od apokaliptycznych smartwień, Skalanych sowietów i bezwzględnych obcych.

(5, 6) Uważacie, że rozwiązaniem wszystkich waszych problemów jest przyłączenie się do jakiejś elitarniej grupy społecznej, która niestety ma swoją siedzibę na drugim krańcu Ameryki. Czeka was wielka wyprawa i moc wrażeń. Pytanie tylko czy te wasze domysły nie okażą się mrzonką, i czy ktoś zechce przyjąć w swoje szeregi ludzi takich jak wy.

Amerykański sen na opak. Istny koszmar. Zniszczenie wszystkich lęków lat 50-tych XX wieku. Oto co spotkało USA, gdy sojusz obcych i komunistów zainicjował totalny konflikt atomowy, a potem rozpoczął inwazję. Jednak zagłada jest jak ciągnąca się latami, nieuleczalna gangrena. Stany Zjednoczone przypominają tkankę, która rozpaczliwie walczy o przetrwanie, ale nieubłaganie przegrywa z postępującą martwicą. Zmagania te trwają już blisko 150 lat, jakkolwiek wciąż jeszcze istnieją ogniska oporu, odpierające ataki Skalanych ciemną materią komunistów i walczących o przestrzeń życiową istot z innego wymiaru. Gehenna ciągnie się bez końca. A tobie przyszło żyć właśnie teraz – gdy Ziemia przypomina jądrowy poligon, flora i fauna zdają się być dekoracją horroru, a ludzkość cofnęła się do czasów plemiennych. Czy jesteś w stanie to znieść? Czy zdołasz znacząco wesprzeć USA w walce o przetrwanie? Przekonajmy się...

AFTERBOMB MADNESS to groteskowa gra fabularna oparta na kultowych motywach postapokaliptycznych, w której gracze wcielają się w Amerykanów, żyjących w czasie III Wojny Światowej. Nadrzędnym celem rozgrywki jest przetrwanie w potwornych realiach zrujnowanego świata. Jednak aby móc tego dokonać, postacie – ambitni śmiałkowie silnie zdeterminowani by działać – będą musieli szukać sprzymierzeńców, wspierać różne społeczności i organizacje. Pasywność jest jak równia pochyła – prowadzi w prostej linii do upadku, odczłowieczenia i ponurej akceptacji eutanazji, jaką aplikują Ameryce obcy i komuniści. Chwyć więc kostuchy w garść i rozpocznij rozgrywkę, by zwyciężyć!



www.afterbomb.pl