

Stworzone i zaprojektowane przez Jennifer Allaway i Katherine Belisle

Tłumaczenie: Andrzej Pierzchała

Dedykowane Night Witches, Train i grom na całym świecie o zrozumieniu opresji i stawianiu jej oporu.

Odrzucenie tyranii.

Wprowadzenie:

Odrzucanie Tyranii to gra typu play-by-mail, w której gracze są obywatelami jakiegoś kraju, podczas gdy jest on najeżdżany przez siły okupacyjne. Aby walczyć i bronić swojej ojczyzny, gracze będą zbierać informacje z gazet, dziergać tajne kody w ubraniach, aby przekazać te informacje i wysłać je do innego gracza, który musi je poznać. Gracze będą następnie używać informacji, które rozszyfrują z wysyłania tajnych wiadomości, aby podjąć działania w celu wyzwolenia swojej ojczyzny. Gra kończy się, gdy albo armia okupacyjna zajmie cały kraj, albo gdy ruch oporu całkowicie wypędzi armię okupacyjną ze swoich ziem.

Tematy gry i ostrzeżenia dotyczące wrażliwości:

Ta gra skupia się na akcie oporu przeciwko armii okupacyjnej w środku niesprawiedliwej wojny. Tematy przemocy, wojny, śmierci, obrażeń, straty i żalu są głównymi elementami gry. Aspekty tych rzeczy mogą być złagodzone lub pominięte w zależności od poziomu komfortu graczy, a przed rozpoczęciem gry powinna być przeprowadzona rozmowa, w której gracze mogą zdecydować się lub zrezygnować z pewnych tematów w całej grze. Ankiety wrażliwości, karty X i inne narzędzia do bezpiecznej i zdrowej gry są bardzo zalecane.

Umiejętności Niezbędne do bycia Graczem:

Podstawowe umiejętności jako dziewiarz: dzierganie, drutowanie, nawlekanie, nabieranie oczek, oraz umiejętność czytania wzorów dziewiarskich opartych na wykresach. Pewne umiejętności kreatywnego pisania, aby móc pisać listy do innych graczy.

Umiejętności niezbędne do bycia moderatorem:

Moderator NIE MUSI WIEDZIEĆ JAK SIĘ DZIERGA.

Umiejętność kreatywnego pisania i drażenia Umiejętność opowiadania improwizowanych historii. Umiejętności organizacyjne i planowania.

Modyfikacje dla gry online: Jeśli Twoja grupa zabawowa mieszka zbyt daleko, by spotkać się osobiście, pierwsza sesja może odbyć się przez internet. Potrzebna będzie tylko aplikacja do rysowania, aby każdy mógł mieć swój wkład w ten sam obrazek.

Jak to działa:

Moderator i 1-4 graczy zbierają się, aby stworzyć swoją Ojczyznę. Ojczyznę tworzy się poprzez wspólne rysowanie mapy, a następnie rzucanie kostkami, aby wymyślić różne miasta, geografie, historię, tradycje i kultury, które istnieją w ojczyźnie. Podczas tej fazy gracze umieszczają się na mapie w miastach oddalonych od siebie o znaczną odległość. Po zakończeniu tej sesji moderator prywatnie decyduje, ile Ojczyzny zostało podbite przez wojska okupacyjne i jakie szkody zostały wyrządzone.

Cała późniejsza rozgrywka odbywa się we własnym domu graczy. Otrzymują oni początkową gazetę wyszczególniającą wszystkie sposoby, w jakie armia okupacyjna zajęła lub zaatakowała ich ojczyznę. W każdej rundzie gracze otrzymują jedną gazetę opisującą przebieg wojny w każdym z miast, w których znajdują się gracze.

Gracze widzą tylko gazety lokalne dla swojego miasta, pełne informacji unikalnych dla ich lokalizacji. Gracze muszą rozszyfrować, jakie informacje są ważne dla ich współnika w innym mieście i wydziergać im kawałek materiału zawierające te informacje w tajnym kodzie. Gracze następnie piszą list towarzyszący, który może dać małe wskazówki, jak rozszyfrować kod.

Ale nie bądź zbyt oczywisty - moderator może poprosić o losowe sprawdzenie poczty i jeśli zbyt łatwo znajdzie odpowiedź, to gracz zostanie odkryty, a jego poczta nie zostanie wysłana. Gdy gracz otrzyma dzianinę i rozszyfruje wiadomość, komunikuje moderatorowi, jakie działania chciałby podjąć w odpowiedzi: Na przykład przygotować zasadzkę, wysłać posiłki, wzmocnić obronę. Moderator w następnej gazecie pokaże konsekwencje tych działań. Kiedy następna gazeta zostanie wysłana, będzie zawierała reakcje z poprzedniej rundy informacji oraz nowe informacje dla następnej rundy, a proces rozpocznie się od nowa.

Rundy trwają do momentu zakończenia gry, gdzie albo kraj zostaje wyzwolony, albo całkowicie przejęty przez ciemniźcyela. Po zakończeniu gry gracze spotykają się po raz ostatni (osobiście lub online), aby omówić doświadczenia, podzielić się historiami, świętować zwycięstwa i opłakiwać straty.

Dzierganie w kodzie i rozszyfrowywanie kodu dzianiny

W tej części zademonstrujemy jeden z kilku sposobów, w jaki kody mogą być włączone do odzieży dzianej. Rozważmy małą siatkę 2 x 6:

0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5

Stosując unikalne kombinacje cyfr, możemy zakodować każdą literę alfabetu, jak np:

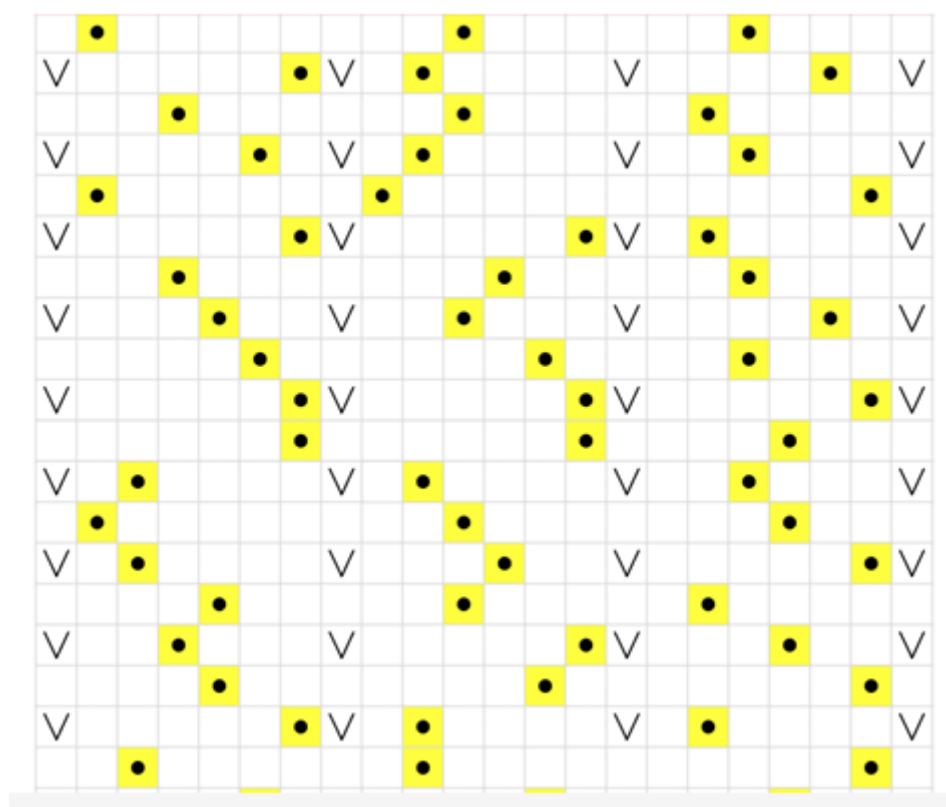
a	01	f	10	k	20	p	30	u	40	z	50
b	02	g	12	l	21	q	31	v	41	space	51
c	03	h	13	m	23	r	32	w	42	cont	52
d	04	i	14	n	24	s	34	x	43	end	53
e	05	j	15	o	25	t	35	y	45		

Przykładowo, literę "m" można zakodować tak:

0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5

W przypadku dzianiny, podkreślone pola mogą być oczkami, aby wyróżniać się nad dzianinami ściegami. We wzorze, każda litera byłaby kratką podobną do tej.

Tworząc siatkę z tych 2 x 6 liter, możemy pisać wiadomości w naszych dzianinach. Na przykład, jeśli chciałbyś napisać "artyleria wroga porusza się na północ", twój wzór mógłby wyglądać coś takiego: Kolumny czyta się jak gazetę - od góry do dołu, a potem od lewej do prawej.



Wzór do dziergania



Pisanie listu

Gracze zostawiają wskazówki dotyczące miejsca ukrycia kodu w ubraniu w liście, który wysyłają razem z ubraniem. Na przykład, jeśli wysyłasz parę rękawiczek, nadawca może napisać "Zrobiłem mankiet bardzo długi", aby wskazać, że kod jest ukryty w mankiecie rękawiczki.

Podejmowanie akcji

Po tym, jak gracze otrzymają pocztą kawałek kodu i użyją swoich umiejętności łamania kodów, aby go rozszyfrować, mogą wysłać do moderatora wiadomość (cyfrowo lub pocztą, w zależności od grupy graczy) z akcją Ruchu Oporu dla swojego obszaru na daną turę. Może to być "Zasadzka na siły inwazyjne nadchodzące z południa" lub "Wysłanie zaopatrzenia na front zachodni". Tak długo jak twoja akcja wymaga tylko jednego prostego zdania do przekazania, wszystko jest w porządku. Następnie moderator interpretuje konsekwencje wszystkich akcji graczy dla działań wojennych i wpisuje wyniki tych akcji do poniższej gazety. Poniższa gazeta zawiera również informacje potrzebne do następnej rundy gry, a cały proces jest powtarzany

Odrzucenie tyranii - sesja zerowa

Przewodnik:

- Część 1 - Wybierz swoją mapę
- Część 2 - Zdefiniuj Ojczyznę
- Część 3 - Zdefiniuj swoją postać

Wprowadzenie

W pierwszej sesji Odrzucania Tyranii gracze spotkają się (w miarę możliwości osobiście), aby stworzyć swoją ojczyznę i określić z kim i dlaczego są w konflikcie. Dodatkowo ustawiają swoje postacie i relacje z innymi postaciami, a także szykują mapę do 1 rundy gry.

Potrzebne materiały:

- Wydruk konturów naszej mapy (jeśli gramy cyfrowo, jej skan, który można udostępnić na ekranie)
- Długopisy i ołówki (jeśli gramy cyfrowo, środki do rysowania na wspólnym ekranie)
- kość k20 (jeśli grasz cyfrowo, istnieją darmowe miejsca online, które mogą toczyć cyfrowe kości)
- Ekran blokujący stanowisko moderatora przed widokiem reszty stołu
- 2-3 godziny poświęconego czasu. Zaplanuj przerwę w połowie drogi. -Długopis i papier do robienia notatek.(Jeśli online, wspólny google doc)

Przed rozpoczęciem: Komunikacja granic gracza

Odrzucenie Tyranii jest grą dojrzałą z dojrzałymi tematami. Gracze będą bronić swojego kraju przed inwazją. Oznacza to, że tematyka wojny, konfliktu, żalu, straty i inne są w grze nieuniknione. Zalecana jest ostrożność graczy.

Sposób traktowania dodatkowych tematów, takich jak gore, przemoc, itp. powinien być przedyskutowany z grupą. Niezależnie od tego, czy grasz z nieznanymi, czy z wieloletnimi przyjaciółmi, ustalenie granic gry przed rozpoczęciem jest niezbędne. Należy przeprowadzić otwartą, szczerą rozmowę przy stole. Moderator powinien wymienić wszystkie tematy, które będą miały miejsce w grze, w tym wszelkie dodatki, które chciałby wprowadzić do gry, a które mogłyby sprawić, że gracze poczują się niekomfortowo.

Ćwiczenie: Jeśli gracze czują się niekomfortowo omawiając przy stole, które tematy powodują u nich dyskomfort, oto sposób na obejście tego problemu. Wszyscy oprócz moderatora zamykają oczy. Kiedy moderator wymienia jakiś temat lub element gry, gracze czujący się z nim niekomfortowo mogą podnieść rękę. Moderator zaznacza każdy zawetowany w ten sposób temat. Kiedy grupa otwiera oczy, moderator informuje o tym, co zostało zawetowane i upewnia się, że wszyscy obiecują przestrzegać granic.

Ćwiczenie cyfrowe: Jeśli sesja zero jest prowadzona cyfrowo, moderator może stworzyć google doc z anonimowym udostępnianiem linków. Wtedy ludzie mogą anonimowo zapisywać to, co sprawia, że czują się niekomfortowo, a nikt nie wie, kto jest źródłem.

Na koniec upewnij się, że ustaliłeś protokół na wypadek, gdyby ktoś poczuł się nieswojo i potrzebował wstrzymania gry, czy to w sesji zerowej, czy w trakcie gry. Standardowe praktyki zazwyczaj obejmują wstrzymanie gry do czasu zatwierdzenia rozwiązania, retconningu fabuły, która spowodowała niepokój i uzgodnienie zasad postępowania z tym tematem w przyszłości.

Wybór mapy

W przewodniku znajdują się szablony map, z którymi można rozpocząć zabawę. Grupa powinna wybrać zarys mapy swojej Ojczyzny. Umieść mapę na środku stołu.

Tworzenie ojczyzny

Zaleca się, aby gracze robili notatki. Jeśli to możliwe, notujcie na zmianę lub przydzielcie osobę, która będzie robić notatki. Gracze wspólnie odpowiadają na następujące Zasadnicze Pytania dotyczące Ojczyzny. Kiedy stół zdecyduje, że coś w waszej Ojczyźnie pasuje, rysujecie na mapie coś, co wizualnie przedstawia to, co zdecydowaliście. Nie musi to być "dobry" rysunek - wystarczy, że będzie oddawał ideę. Jeśli nie jesteście pewni, jak odpowiedzieć na pytanie, spróbujcie użyć swojej wyobraźni lub poproście o pomoc grupę. Nie bójcie się być trochę kreatywni.

1) Jaka jest Geografia Twojej Ojczyzny? Jakie główne cechy się wyróżniają? Góry, pola, jeziora, rzeki, pustynie, bagna - co jest obecne na tej mapie?

2) Jaka jest pogoda w Twojej Ojczyźnie? Czy występują w niej pory roku? Jak kształtuje to zachowanie ludzi, którzy tu mieszkają?

3) Zdefiniuj 2 obfitości i 2 niedobory w Twojej Ojczyźnie. Zaznaczcie na mapie te obfitości i niedobory tam, gdzie by istniały. Jak te obfitości i niedobory wpływają na kulturę Twojego społeczeństwa?

a) Po udzieleniu odpowiedzi na powyższe pytanie, zastanów się, jak te obfitości i niedobory wpływają na dzianie. Jakie włókna są najtrudniejsze do zdobycia, a jakie najłatwiejsze? Jakie kolory są rzadkie i drogie, używane tylko na specjalne okazje, a jakie kolory są najbardziej powszechne?

4) Zaznacz na swojej mapie główne miasta. Jakie są niektóre korzyści i niekorzyści z mieszkania tam?

5) Określ swoją strukturę społeczną. Kto ma prawo do sprawowania władzy? Czy jest to monarchia, demokracja? Czy istnieją zasady dotyczące tego, kto może mieć władzę?

6) Jak wygląda wojsko w tym narodzie? Jak bardzo jest ono zaawansowane? Jak duża część budżetu i zasobów naszego społeczeństwa idzie na jego utrzymanie?

7) Jak ludzie są połączeni ze sobą? Jak komunikują się ze sobą na duże odległości?

8) Jak zaawansowane technologicznie jest to społeczeństwo? Jaki jest najnowszy element technologii, który został wynaleziony? Dlaczego używasz dziewiarstwa jako środka do przekazywania tajnych kodów, ponad inne formy komunikacji?

9) Jaka jest rola dziergania w tym społeczeństwie? Czy jest ono postrzegane jako szanowana praca? Kto robi na drutach?

Po udzieleniu odpowiedzi na te podstawowe pytania, każdy gracz rzuca d20 i odpowiada na jedno z poniższych opcjonalnych pytań, aby nadać światu nieco więcej życia. Rób to tak długo, aż odpowiesz na co najmniej 5 pytań. Jeśli gracze chcą odpowiedzieć na więcej, mogą to robić tak długo, aż będą zadowoleni. Kiedy to możliwe, wizualnie przedstaw na mapie jak najwięcej.

1 Jak powstała wasza Ojczyzna? Jaka jest historia przekazywana przez pokolenia o tym, dlaczego wasz naród istnieje jako jeden?

- 2 Opisz modę obowiązującą ludzi w Twojej Ojczyźnie. Co ludzie noszą? Co jest unikalne dla twojej kultury, czego nie można znaleźć nigdzie indziej?
- 3 Jaki jest symbol narodowy dla Twojej Ojczyzny? Herb, kwiat, flaga?
- 4 Twoja Ojczyzna wciąż odczuwa skutki klęski żywiołowej, która miała miejsce. Gdzie to się stało i jakie są tego skutki?
- 5 Jak wygląda żywność w Twojej ojczyźnie? Jakie są główne podstawy diety, a jakie przysmaki?
- 6 Twoja Ojczyzna ma wieloletniego sojusznika. Jak nazywa się twój sojusznik i jak doszło do nawiązania przyjaźni między waszymi krajami?
- 7 Jaka jest najpopularniejsza forma rozrywki w Twojej Ojczyźnie? Jak to się zaczęło? Od jak dawna jest popularna?
- 8 W jaką religię wierzą ludzie w Ojczyźnie? Jaka jest filozofia Twojego kultu i jak wpływa na codzienne życie?
- 9 Jaka jest muzyka w Twojej Ojczyźnie? Jakie instrumenty są najczęściej spotykane? Kiedy gra się muzykę?
- 10 Kim są niektórzy sławni ludzie z Twojej Ojczyzny? Czym się zajmowali?
- 11 Jaki jest stan szkolnictwa w Twojej Ojczyźnie? Czy istnieją formalne szkoły? Jakie są ich rodzaje?
- 12 Jakie cuda natury istnieją w Twojej Ojczyźnie? Jakie historie opowiadane są o tym, jak przyszły na świat?
- 13 Jakie sporty są najbardziej popularne w Twojej Ojczyźnie? Jak bardzo szanowane są sporty w kulturze?
- 14 Wojna domowa jest częścią historii twojej ojczyzny. Jakie frakcje brały udział w wojnie domowej? O co toczyła się ta wojna? Jak dawno temu miała miejsce? Jaki ma to wpływ na Ojczyznę?
- 15 Jakie formy sztuki wysokiej (malarstwo, rzeźba itp.) są najbardziej popularne w Twojej Ojczyźnie? W jaki sposób ludzie uczą się sztuki wysokiej i ją uprawiają? Jak bardzo jest ona ceniona przez społeczeństwo?
- 16 Co określa literaturę pochodzącą z Twojej ojczyzny? Jakie rodzaje historii i tematów są najbardziej popularne? Co jest cechą charakterystyczną literatury z Twojej ojczyzny, która odróżnia ją od innych kultur literackich?
- 17 Coś, co jest powszechne w Twojej kulturze, jest bardzo obraźliwe dla innych narodów. Co to jest? Dlaczego jest tu regularnie praktykowana?
- 18 Twoja Ojczyzna słynie z pewnego szczególnego święta. Co to za święto? Kiedy się odbywa?
- 19 Jaka kwestia praw obywatelskich jest gorącym tematem w Twojej Ojczyźnie? Jakie są jego dwie strony? Dlaczego ten problem trwa już tak długo?
- 20 Jak wygląda medycyna w Twojej Ojczyźnie? Jak bardzo jest ona zaawansowana w porównaniu z innymi narodami? Jakie są niektóre praktyki medyczne unikalne dla nauk Twojej Ojczyzny?

Na koniec wymyślcie nazwę dla swojej Ojczyzny i napiszcie ją na górze mapy. To jest twój kraj. To jest miejsce, z którego pochodzisz.

3) Definiowanie postaci

W grze Odrzucania Tyranii nie chodzi o to, byś potrzebował rozbudowanej historii czy tony intensywnej pracy nad postacią - będziesz komunikował się z innymi graczami tylko za pomocą listów. Zamiast tego, ważne jest, aby zdefiniować swoją postać poprzez relacje z innymi graczami. Sprawdź, ile par możesz utworzyć w swojej grupie. Grupa 3 osób powinna być w stanie stworzyć 3 pary z różną kombinacją graczy w parach. Grupa 4 osób powinna być w stanie stworzyć 6 par. Zapiszcie listę wszystkich par. Następnie, idąc para po parze, rzuć dwukrotnie kość d20, zwracając uwagę na poniższą tabelę i na to, które dwie opcje są dla Ciebie dostępne:

- 1 Jesteście najlepszymi przyjaciółmi.
- 2 Jesteście zupełnie obcymi ludźmi.
- 3 Jesteście rodzeństwem.
- 4 Jesteście rodzicem/dzieckiem.
- 5 Jesteście daleko spokrewnieni. (Drugie kuzynostwo, kuzynostwo raz usunięte, itp.)
- 6 Jedno z Was był(ą) drużbą/ drużną na ślubie drugiej osoby.
- 7 Właśnie zaczęliście się spotykać.
- 8 Jesteście zaręczeni.
- 9 Jesteście małżeństwem.
- 10 Jesteście rozwiedzeni.
- 11 Jesteście byłymi z skomplikowaną historią.
- 12 Pracujecie razem.
- 13 Pracowaliście kiedyś razem.
- 14 Jedno z was jest mentorem, a drugie uczniem.
- 15 Jedno z was jest zależne od drugiego, jeśli chodzi o regularną pomoc.
- 16 Jesteście rywalami z mroczną przeszłością.
- 17 Znacie się przez znajomych.
- 18 Jesteście przyjaciółmi korespondencyjnymi.
- 19 Macie wspólne hobby lub zainteresowania.
- 20 Wildcard - wybór gracza.

Po dwukrotnym rzuceniu d20, spójrz na dwie opcje z tabeli, którą rzuciłeś i wybierz typ relacji, którą chciałbyś zbudować z daną postacią. Po wybraniu typu relacji, poświęć minutę lub dwie na doprecyzowanie wszelkich istotnych szczegółów - jeśli jesteście w relacji rodzic/dziecko, zdecyduj kto jest rodzicem, a kto dzieckiem i jak blisko jesteście. W miarę możliwości używaj mapy do określenia relacji.

Na przykład, rodzic może wskazać miejsce na mapie i powiedzieć "to jest miasto, w którym urodziło się moje dziecko, dlatego myślę o nim z sentymentem". Następnie zaznacza to miejsce, aby istniało na mapie na stałe. Para romantycznie zaangażowanych osób może wybrać inne miejsce i powiedzieć "to jest miejsce, w którym mój kochanek mi się oświadczył, a ja powiedziałam nie". Pamiętajcie, że wszyscy są rozrzućeni w różnych miejscach i weźcie tę odległość pod uwagę, mówiąc o swoich związkach.

Kiedy już wszystkie prace w parach zostały wykonane, każdy gracz zapisuje trzy konkretne rzeczy o swoich postaciach, biorąc pod uwagę Ojczyznę, która właśnie została wspólnie zbudowana. Przykład może wyglądać następująco: - Jestem miejskim plotkarzem - organizuję wszystkie imprezy w okolicy - jestem zrażony do reszty mojej rodziny.

Nadaj sobie imię i wiek. W tym momencie stworzyłeś swoją postać. Moderator poprosi wszystkich o umieszczenie się na mapie. Wszyscy rozchodzą się do różnych miejsc, aby reprezentować fizyczną odległość, która powstanie w grze. Sesja przygotowawcza dobiegła końca. Gracze powinni się pożegnać. Może minąć trochę czasu, zanim znów się zobaczą.

Przewodnik Moderacji Sesji Zero

Przed przeczytaniem tego, upewnij się, że dokładnie przejrzalesz przewodnik gracza sesji zero. Kiedy twoi gracze są podczas sesji zerowej, będą w miejscu pełnym radości. Będą wspólnie wymyślać ojczyznę, którą kochają. Prawdopodobnie dodadzą humorystyczne akcenty na mapie, wymyślą bieżące motywy, które łączą całe miejsce. Twoim zadaniem jest zrujnowanie tego wszystkiego. Pod koniec sesji zero, będziesz deptał wszystko, co gracze stworzyli. Musisz działać jako siła inwazyjna, przejmując ich ziemię, zajmując ich miasta i niszcząc to, co kochają. To jest ciężka praca. Upewnij się, że jesteś do niej przygotowany i bądź świadomy stanu emocjonalnego swoich graczy podczas jej wykonywania. Gdy twoi gracze będą przechodzić przez poniższe etapy, myśl jak strateg wojskowy. Przeanalizuj jak odciąć ich zasoby, albo jak mocno naciskać na ich niedobory. Pomyśl o geografii terenu i jak to wpłynie na to, co jest najłatwiejsze do zajęcia, a co wymaga wysiłku.

Bardzo zalecane jest robienie notatek podczas rozgrywania przez graczy sesji zerowej. Te notatki powinny dotyczyć strategii wojskowej niezbędnej do osiągnięcia sukcesu przez siły okupacyjne. Aby ci pomóc, poniżej znajdują się pytania, które należy rozważyć krok po kroku, kiedy twoi gracze osiągną każdy etap sesji. Tam gdzie to możliwe, pomyśl o różnicach pomiędzy ojczyzną sił najeźdźcy, a ojczyzną tworzoną przez graczy. Podczas gdy oni budują jeden naród, ty jesteś odpowiedzialny za budowę innego.

1) Wybór mapy

Kiedy gracze wybierają mapę, jest to podstawa, na której będzie podejmowana każda inna decyzja. Obecnie dostępne są tylko dwie opcje map: Mapa bez dostępu do morza oraz Mapa z archipelagiem. Strategie wojenne i okupacyjne różnią się znacznie między tymi dwoma rodzajami lądów. Pamiętaj, aby wziąć to pod uwagę.

2) Tworzenie ojczyzny

Kiedy twoi gracze odpowiedzą na istotne pytania dotyczące ojczyzny, będziesz miał do rozważenia własne istotne pytania.

Jaka jest geografia twojej ojczyzny? Jakie główne cechy się wyróżniają? Góry, pola, jeziora, rzeki, pustynie, bagna - co jest obecne na tej mapie? Podczas tego pytania, ważne jest, aby zastanowić się, jak geografia wpłynie na siły inwazyjne. Jeśli jest tam gigantyczne pasmo górskie bez żadnych przejść na drugą stronę, dostanie się na drugą stronę będzie trudne. Jeśli jest tam dużo bagien, to bez odpowiedniego sprzętu znacznie spowolni to ruchy oddziałów.

Jaka jest pogoda w Twojej Ojczyźnie? Czy występują w niej pory roku? Jak to kształtuje zachowanie ludzi, którzy tu mieszkają? Zastanów się, jak pogoda wpłynie na to, kiedy i w jaki sposób siły okupacyjne dokonają inwazji. Napoleon próbował najechać Rosję w zimie, co skończyło się dla niego bardzo źle. Weź pod uwagę ich wzorce pogodowe i zastanów się, jak wzorce pogodowe mogą się różnić w kraju, z którego pochodzą siły inwazyjne.

Zdefiniuj 2 obfitości i 2 niedobory w swojej ojczyźnie. Zaznacz te obfitości i niedobory na mapie. Jak te obfitości i niedobory wpływają na kulturę Twojego społeczeństwa?

a) Po udzieleniu odpowiedzi na powyższe pytanie, zastanów się, jak te obfitości i niedobory wpływają na działanie. Jakie włókna są najtrudniejsze do zdobycia, a jakie najłatwiejsze? Jakie kolory są rzadkie i drogie, używane tylko na specjalne okazje, w porównaniu z tym, jakie kolory są najbardziej powszechne? Podczas tego pytania zastanów się, jak to tworzy presję na siłę inwazyjną, lub jak ją wspomaga. Na przykład, jeśli woda jest deficytem, to siły okupacyjne będą chciały natychmiast uzyskać kontrolę nad dostawami wody, ponieważ daje im to uprzywilejowany dostęp do niezbędnego zasobu i zapewnia, że mogą kontrolować ludność.

Zaznacz na swojej mapie główne miasta. Jakie są korzyści i niekorzyści z mieszkania tam? Posłuchaj uważnie o korzyściach i szkodach, aby dowiedzieć się, jak to wpłynie na strategię wojskową. Na przykład, umocnione miasta będą trudniejsze do zdobycia niż miasta niechronione.

Zdefiniuj swoją strukturę społeczną. Kto ma prawo do sprawowania władzy? Czy jest to monarchia, demokracja? Czy istnieją zasady dotyczące tego, kto może mieć władzę? To definiuje, kto będzie celem wojsk najeźdźcy i do czego się posuną, by go schwytąć.

Jak bardzo zaawansowane technologicznie jest to społeczeństwo? Jaka jest najnowocześniejsza wynaleziona technologia? Dlaczego używasz dzianiny jako środka do przekazywania tajnych kodów, ponad inne formy komunikacji?

To określa jak daleko technologicznie jesteś w stanie posunąć się z siłami inwazyjnymi. Jeśli najbardziej zaawansowaną technologią wynalezioną w społeczeństwie ojczystym jest na przykład proch strzelniczy, nie możesz pokazać się z czołgami i karabinami maszynowymi.

Pytania opcjonalne Większość pytań opcjonalnych nie będzie miała konkretnych konsekwencji dla strategii wojskowej, ale zwróć uwagę na rodzaje rzeczy, które narracyjnie zrobiłaby armia inwazyjna. Na przykład, jeśli wylądują na pytaniu opcjonalnym, które każe im zdefiniować literaturę w ojczyźnie, być może armia najeźdźcy przeprowadzi palenie książek jako środek pozbawiający obywateli ich kultury i wprowadzający ich kulturę jako siłę dominującą. Być może coroczny festiwal zostaje zamknięty, jeśli nie zawiera patriotycznych nabożeństw do okupantów. To będzie okrutne uczucie. Taki jest cel. Przygotuj się na to.

3) Definiowanie postaci

Po raz kolejny ta sekcja jest mniej o strategii wojskowej i planowaniu, a także narracyjnie planowaniu zniszczenia tego, co jest ukochane dla graczy. Na przykład, jeśli podczas procesu

definiowania relacji, umieszczają wzgórze na mapie, gdzie jedna postać zaproponowała drugiej, być może to wzgórze zostanie zrównane z ziemią i wydobyte dla zasobów, zabierając to cenione miejsce z dala od graczy, do których należało. Na tym kończy się planowanie Sesji Zero.