

Testovací kampaň - léto 2011

Cílem kampaně je otestování nových a málo hraných scénářů, případně dalších navrhovaných kampaňových principů. K zadání si navíc přidávám i vytvoření mechanismu dovolujícího hráčům účastnit se jen některých bitev, některých kol kampaně, aniž by nutně došlo k degradaci jeho gangu. Zkrátka, aby každý mohl nastoupit zrovna tehdy, kdy bude v Praze k dispozici ke hře.

Testování scénářů

Na rozdíl od ostatních dosud publikovaných a hraných kampaní zde není volba scénáře. Pořadí scénářů je určeno napevno k jednotlivým kolům. Pokud možno tak, aby v pozdější fázi hry nabíhaly scénáře plánované jako obtížnější (vítězné scénáře z kampaní atp.).

Přesto v kampani bude pro hráče jistá volba scénářů existovat. To souvisí s možností hráčů nehrát všechny bitvy. Pro kola kampaně platí jednoduchá pravidla:

- každé kolo kampaně se odehraje nejméně dvě bitvy
- žádný hráč nemůže hrát v jednom kole dvakrát

Dvojice budou určované vzhledem k aktuální přítomnosti v Praze a schopnosti v daném okamžiku hrát a to tak, aby tatáž dvojice nehrála přinejmenším dvě po sobě následující střetnutí. Přesto se některé dvojice asi budou utkávat častěji než jiné, pokusím se to sice co nejvíce vyvážit, ale nejde všechno tak jednoduše. Mají-li hráči mezi svým odehraným kolem a aktuálním nejvyšším odehraným kolem mezeru větší než jednu bitvu, mohou se dohodnout, případně si náhodně určit, že si odehrají kterýkoliv jim chybějící scénář mezi jejich nejvyšší odehranou bitvou a aktuálním kolem, vždy ale tak, aby nedošlo k porušení pravidla o dvou bitvách v kole.

Jak píšu jinde, bylo by dobré, kdybyste si našli v nabitém časovém rozvrhu dost času na reportování průběhu bitvy, ale hlavně na pročtení scénářů předem a pokusili se o doladění nejnápadnějších chyb případně i před bitvou. Já jsem skoro denně k odpovídání připraven a Hroch asi rovněž.

Bude se používat Tenuktitlanská průzkumná tabulka (ať se ještě ověří).

Seznam scénářů a kol:

Počítám, že seznam bude doladěn v diskusi na fóru, tohle je jen předběžný prvotní návrh. Hlavně bych rád našel seznam scénářů, které test potřebují a zároveň si ho zaslouží. Vzhledem k tomu, že na podzim přijde řada na další Tenuktitlan, zaměřím pozornost tím směrem, seznam scénářů definitivně uvedu v létě na fóru.

1. Šípové žáby
2. gubbinz II (T4)
3. jdeme na medvěda (chci zavést změnu popisu chování medvědů) (chci otestovat medvědy v ranné fázi kampaně, myslím, že spíše patří nedřívě do šesté)
4. loupení pokladů (T4)
5. hadí jáma (T4)
6. postavte most
7. Přemost'te potok
8. krev na pastvinách
9. hlídač vězňů
10. desperados (T4)
11. wanted (T4)
- 12.
- 13.

Podle mě o moc víc kol asi nestihneme, ale mám ještě vypsané následující scénáře:

krev na pastvinách, vyjednávání, hlídková věž, most, boj o artefakt, hadí jáma (T3), wanted (T3), desperados (T4), svatyně chaosu (K2), Temné vyvolání (K2), Zmutované zrůdy (K2), Zničení kláštera (K2), Pobití hlídky (K2) a jistě jsou i další, musíme vybrat 12 – 15 scénářů které se budou doopravdy testovat.

Režim hraní

Po zjištění zájmu hráčů o hru a jejich hrubého časového rozvrhu o prázdninách, bude určen předěžný hrací rozvrh. Počítáme s odehráním 2-3 bitvy za týden, kdy budou v Praze přítomni a hraní schopni alespoň 4 hráči (podmínka dodržení dvou bitev na kolo). Hráči v principu nemusí hrát ani když jsou v Praze, pokud někdo v herním termínu nebude mít o hru zájem, předem tak oznámí a nebude do herního kola počítán.

Přesto, že tato kampaň zřejmě bude méně konkurenční – výherní - než jiné, v rámci testování bude potřeba co nejpodrobnější reportování, zejména ohlašování chyb a nejasností ve scénářích, včetně pokud možno subjektivních dojmů ze scénáře. Prosím o to přesto, že některé scénáře byly testované již loni. Došlo k jistým změnám a je potřeba je zhodnotit.

Doplňování chybějících bitev

Kampaň počítá s tím, že ne každý z nás bude moci hrát pokaždé, ale byl bych rád, kdyby se jí mohl zúčastnit každý, kdo bude přes léto alespoň chvíli doma a bude přítom mít chuť si zahrát, byl bych rád, aby i tak měl rozumně postoupený a konkurenceschopný gang.

Pro doplňování chybějících bitev je použit mechanismus z uzlovky. Tedy za bitvu, které se gang nezúčastní, získá každý člen gangu jeden bod zkušenosti a na průzkum háže právě jednou kostkou. Schopnosti gangů a případných žoldněřů dodávající dodatečný zisk v produkční fázi v doplňované bitvě nefungují.

Případná vynechání bitev a podobně se řeší jako vynechání v rámci kampaňových kol. Případné získané výhody „do další bitvy“ přecházejí do další skutečně hrané bitvy.

Žoldněřům se platí po každé skutečně hrané bitvě.

Zapomněl jsem na něco, co se počítá na bitvy či kola?

Měkká matrace čili omezení řádění smrti

Pro tuto kampaň jsem se rozhodl pro zavedení svého dříve diskutovaného maximalistického návrhu.

a) umírání:

Hrdinové nemohou umřít, hody znamenající smrt na tabulce vážných zranění znamenají plně uzdraven. Padne-li aréna, hráč se sám rozhodne, zda hrdinu do arény pošle nebo ne, pokud ho pošle, hody na smrt se házou podle těchto pravidel, vybavení je plně zabaveno. Padne-li okraden, při hodu okraden zloděj neukradne vybavení s cenou ≥ 20 má-li model vybavení s vyšší cenou, je okraden o vybavení v ceně do 20 zlatých úhrnem..

Pomocníci mohou umřít nejvýše 2 za bitvu. Hráč hází na smrt pomocníků v sebou zvoleném pořadí, když zemřou dva, ostatní přežijí. Velký pomocnický model se počítá za dva modely, ale může zemřít jen při hodu 1 na k6 při hodech na smrt.

Žoldněři umírají jako pomocníci a počítají se do jejich počtu.

Je k dispozici felčar za 6/3(5).

b) výpomoc slabším gangům:

slabší gang si místo bodů za rozdíl v hodnocení nad 50 bodů rozdílu doplní gang takto:

1.) do skupin dle vlastní volby si doplní zdarma pomocníky s vybavením tak, aby neporušil sestavovací pravidla gangu.

2.) pokud má i po doplnění pomocníků rozdíl v hodnocení, najme si až 2 žoldněře s až 5 zkušenostmi dle pravidel pro svůj gang dostupné. Postupy jim hodí náhodně.

3) veškerou najatou výpomoc musí po bitvě propustit.

Získanou výpomoc si připočítá k ratingu, nesmí tím přesáhnout rating soupeře - 50.

Pokud má i po doplnění tak vysoký rozdíl hodnocení, že má nárok na body za rozdíl v hodnocení, počítá si je normálně. Minimálně jeden bod za rozdíl 50 každopádně dostane.

c) výdělek:

Na výdělek si každý vždy háže minimálně třemi kostkami. To neovlivňuje počet kostek pro hledání vzácných předmětů.

d) úpravy postupů

Používá se následující mechanismus přehazování postupů – po každé bitvě hráč může přehodit určitý počet postupů v závislosti na počtu aktuálně házených postupů. To v tomto případě znamená, že si na vybraný postup hodí znovu a vybere si z obou možností.

1	0
2-4	1
5-9	2
10-13	3
Atd ...	

Navíc máte jednou za 4 bitvy nárok na vytoužený postup, tedy po 4., 8., 12., ... bitvě můžete jeden postup hrdinovi přidělit bez hodů. Vytoužený postup se počítá v rámci počtu postupů pro přehoz. Pokud by čistou náhodou po příslušné bitvě žádný hrdina nepostupoval, je možné postup přiřadit pomocníkovi nebo žoldákovi, pakliže by nepostupoval vůbec nikdo, právo na postup přechází do další bitvy kde někdo postupovat bude. Volba se netýká odměn vládců stínu ani hodů na kouzlo.

U modelů, které nemohou mít střelnou zbraň není povinné zvyšovat BS, postup se může přehodit bez spotřebování přehození.