Wstęga mini

Mechanika, która sprawia, że dzieją się rzeczy

Tomasz Pudło
rys. WRK

WSTĘP

Wstęga mini to kompaktowa mechanika gry fabularnej przeznaczona do rozgrywania konwentowych jednostrzałów w realiach fantasy. Zasady wykorzystują pojedynczą talię kart (52 karty plus dwa jokery) oraz kości k12. Oprócz nich do gry będziecie potrzebować kart postaci (z obowiązkową ilustracją) i standardowego zestawu ołówek plus gumka.

Mechanika działa najlepiej w przypadku niewielkich grup; osobiście zalecam skład czteroosobowy: prowadzący plus trójka graczy. W tekście zakładam, że znacie i lubicie klasyczny schemat zabawy w gry fabularne. Nie będę zatem skupiał się na technikach prowadzenia rozgrywki, a jedynie na zasadach.

DLACZEGO "WSTĘGA"?

Zanim przejdziemy do faktycznych reguł, kilka słów wstępu na temat funkcji, jaką *Wstęga mini* ma pełnić na sesjach. Głównym celem wielu mechanik jest rozstrzyganie o powodzeniu lub niepowodzeniu działań postaci graczy. Zadaniem tej mechaniki jest w pierwszym rzędzie wprowadzanie nieprzewidzianych, zaskakujących efektów, a przez to uczynienie rozgrywanych scen wyjątkowymi. Osiągniemy to poprzez przypisanie karcianym figurom dodatkowych znaczeń.

Oznacza to jednocześnie, że zasady przedstawione poniżej wielokrotnie doprowadzą na sesjach do sytuacji, w których interpretacja wyników będzie wymagała błyskawicznej improwizacji. Prowadzący grę będzie musiał wykazać się elastycznością – korzystając z tych reguł, rzuca sam sobie wyzwanie. *Wstęga* ma za zadanie sprawić, by działy się rzeczy, lecz nie podaje zamkniętej listy wyników.

Drugim, nie mniej istotnym celem *Wstęgi mini* jest budowanie napięcia oraz jednoczesne przeplatanie narracji i mechaniki w scenach ważniejszych konfliktów. Wiele systemów próbuje wrzucać zbyt dużo reguł do scen, które powinny być szybkie i mocne. We *Wstędze mini* podejdziemy do tego problemu w najprostszy możliwy sposób, używając mechaniki pojedynku.

Mając wprowadzenie za sobą, możemy przejść do właściwej części zasad.

ZARYS MECHANIKI

Każdy bohater gracza we *Wstędze mini* przedstawiony jest za pomocą ilustracji na karcie postaci, ma swoje imię oraz opis punktowy. Na ten ostatni składa się sześć atrybutów oraz dwie profesje. Atrybuty służą jako podstawa do budowania pul do testów, natomiast dzięki profesjom taką pulę możemy ulepszyć. Podczas sesji postać może wejść w jeden z czterech stanów rozbicia; one z kolei osłabiają pule testowe. Kumulacja stanów może też doprowadzić do wyłączenia postaci z gry.

Testy wykonywane są na dwa sposoby. W sytuacjach, gdy zależy nam na szybkim uzyskaniu wyniku, odwołujemy się do testu prostego. Natomiast wtedy, gdy dany test jest dla nas ważniejszy, korzystamy z zasad pojedynku. Podczas testów, w zależności od składu puli testowej, odsłaniamy karty lub rzucamy kośćmi. Cała reszta to zasady opcjonalne.

DZIAŁANIE KART

Budowanie puli do testów omówimy poniżej. W tej chwili istotne jest dla nas to, że w owej puli najczęściej znajdować się będą karty. Zanim przejdziemy do opisu postaci, testów prostych i pojedynków, musimy wyjaśnić znaczenie kart.

W każdej talii znajdują się 54 karty. Trzydzieści sześć z nich to zwykłe karty z wartościami. To one (oraz walety i asy) decydować będą o powodzeniu testów. Pozostałe – czyli figury i dwa jokery – oznaczać będą pojawienie się dodatkowych okoliczności.

Istnieją trzy poziomy siły kart. Domyślnie karty są średnie, co oznacza, że figury czerwone (kier i karo) mają znaczenie pozytywne, a figury czarne (pik i trefl) – negatywne. W trakcie rozgrywki karty mogą zostać wzmocnione (za pomocą profesji) lub osłabione (w wyniku działania stanów rozbicia, o których przeczytasz w dalszej części tekstu). Gdy karty są mocne (wzmocnione), wszystkie figury są pozytywne. I na odwrót – gdy karty są słabe (osłabione), wszystkie figury mają działanie negatywne. Jeżeli nie zostanie wylosowana figura, to stan kart ma wpływ jedynie na styl narracji. W poniższych zasadach słabe karty oznaczam skrótem SK, średnie – K, a mocne – MK. 2K+1SK oznacza np. dwie średnie i jedną słabą kartę.

ZNACZENIE FIGUR JEST NASTĘPUJĄCE:

Walet oznacza ruch lub wydarzenia w otoczeniu testu. Bez względu na to, czy karty są słabe, średnie, czy mocne, ma zarazem wartość 11 i jest to najwyższy wynik, jaki można uzyskać na kartach.

► PRZYKŁAD: *Młody szelma o imieniu Szczypior wspina się na mur strzeżonej posiadłości. Jedną z wylosowanych średnich kart jest walet pik. Prowadzący decyduje, że część muru pod stopą szelmy obsuwa się i leci w dół. Jeżeli ktoś jest w pobliżu, może usłyszeć złodziejaszka, a nawet jeśli nie, to kolejny patrol na pewno zauważy uszczerbek w ogrodzeniu i zainteresuje się intruzem.*

Dama oznacza efekty uboczne, niezwiązane z oryginalnym przedmiotem testu. Ma wartość 0.

► PRZYKŁAD: *Eremita Johannah krąży zagubiony na pustyni. Napotyka strażnika oazy, do której chce dotrzeć, i próbuje przekonać go, aby pokazał drogę do tego świętego, strzeżonego miejsca. Jedną ze średnich kart jest dama kier. Prowadzący uznaje, że strażnik zauważa brak uzbrojenia u eremity i daruje mu manierkę wody oraz kostur do obrony. Przestrzega go również przed potwornymi psychopsami widzianymi w okolicy.*

Król oznacza spotęgowanie efektów testu. Jeżeli test kończy się sukcesem i został wylosowany pozytywny król – jest to sukces wyjątkowy. Analogicznie nieudany test i negatywny król oznaczają katastrofę. Król, tak jak dama, ma wartość 0. (Patrz też opcjonalne zasady błogosławieństwa i klątwy na końcu tekstu).

► PRZYKŁAD:
Zabójca potworów Dra'ran staje naprzeciw wielkiego czerwia pustyni. W teście z mocnej karty wypada król trefl. Normalnie działałby na niekorzyść bohatera, lecz karty są mocne i wszystkie figury mają pozytywne znaczenie. Dra'ran dostrzega odsłonięte na krótką chwilę wrażliwe miejsce na ciele czerwia. Jeżeli w nie trafi, będzie mógł nie tyle zranić bestię, co uśmiercić ją jednym ciosem!

As oznacza rozstrzygnięcie testu. Jeżeli jest negatywny, to test się nie powiedzie, nawet gdy wylosowana z innych kart lub kości wartość będzie równa trudności. Jeżeli jest pozytywny,

test po prostu się udaje. Gdyby w teście wylosowany został więcej niż jeden as, przeważa ten dobrany jako ostatni.

▶ PRZYKŁAD:
Emisariusz Miasta nad Wodospadem o imieniu Nazih Sahir staje nocą przed bramami samotnego miasta. Żąda otwarcia wrót. W teście dwoma średnimi kartami najpierw wyciąga asa pik: „Zjeżdżaj przybłędo!" – słyszy z murów od zaspanego strażnika. Druga karta to jednak as kier. „Czy nie widzisz moich czarnych sejmitarów, oznaki mej władzy?" – Odpowiedź emisariusza nie zdąży jeszcze wybrzmieć do końca, gdy słychać odgłos rozwieranych bram i uderzających o schody butów strwożonego żołdaka, który na złamanie karku pędzi na dół, błagać o litość.

Joker oznacza wystąpienie anomalii, zatem jego interpretacja będzie różna w zależności od tego, w jakich realiach rozgrywa się sesja. Zazwyczaj ma to związek z magią, potworami, niewytłumaczonymi zjawiskami pogodowymi, trzęsieniami ziemi, magicznymi artefaktami – lub czymkolwiek, co pasuje do waszej gry. Ponieważ w wielu taliach czarny i czerwony joker są nieodróżnialne, stan kart nie wpływa na jego znaczenie. Anomalia ma być przede wszystkim dziwna, wynikające z niej korzyści lub straty są drugorzędne.

▶ PRZYKŁAD:
Władając zdolnościami czarnej magii psychopies o imieniu Duch wkrada się do snu tajemniczej niemej dziewczynki. Jedną z odsłoniętych w teście Magii kart jest joker. Prowadzący uznaje, że spotkanie z potężną istotą budzi w dziewczynce moce medium.

PODSUMUJMY TO W JEDNEJ TABELCE:

Karta	Wartość	Dodatkowy efekt fabularny	Wpływ koloru (średnie karty)
Walet	11	Ruch lub zdarzenie w otoczeniu testu, związane z wykonywaną akcją.	Pozytywny / Negatywny
Dama	0	Zdarzenie poboczne, niezwiązane z pierwotnym celem działania bohatera.	Pozytywny / Negatywny
Król	0	Wzmocnienie efektu akcji.	Pozytywny / Negatywny, tylko jeśli pasuje do wyniku testu*
As	Automatyczny sukces / porażka	Brak – normalny wynik akcji.	Sukces / Porażka
Joker	0	Wyjątkowe zdarzenie, raczej niezwiązane z wykonywaną akcją.	Nieistotne

* patrz też opcjonalna zasada klątwy / błogosławieństwa

W wielu przypadkach odsłonięcie w teście figury może znacząco wpłynąć na fabułę gry, a nawet na poziom ryzyka rozgrywanej sytuacji. Negatywny walet może ściągnąć walczących na skraj przepaści, pozytywny król zaś sprawić, że ktoś, kogo chcieliśmy tylko przekonać, żeby nas nie atakował, przyłączy się do nas.

Zwracam od razu uwagę na fakt, że im mocniejsza postać, tym większą ma pulę w teście, a tym samym większą szansę na wyciągnięcie figur z talii. We *Wstędze mini* wokół wyjątkowych postaci dzieją się wyjątkowe rzeczy.

ATRYBUTY

Najważniejszym elementem klasycznych mechanik gier fabularnych jest opis bohaterów graczy (BG). We *Wstędze mini* ten opis zawiera sześć następujących atrybutów:

- ▶ Siła
- ▶ Sprawność
- ▶ Osobowość
- ▶ Intelekt
- ▶ Żywotność
- ▶ Magia

Znaczenie poszczególnych atrybutów wydaje się intuicyjne, lecz dla pewności dodam, że:

- Siła testowana jest podczas walki w zwarciu i przy czynnościach siłowych;
- Sprawność testowana jest w przypadku działań typu bieganie, pływanie, a także podczas walki strzeleckiej;
- Osobowość testowana jest podczas wszelkich oddziaływań społecznych;
- Intelekt testowany jest podczas rozwiązywania zagadek oraz sprawdzania wiedzy, pamięci, spostrzegawczości itp.;
- Żywotność testuje się celem uniknięcia śmierci;
- Magię testuje się, by czarować, odpierać uroki, okiełznać przedmioty magiczne itp.

Każdy atrybut ma przypisaną wartość od 1 do 5. Dodatkowo postać może mieć nad danym atrybutem kontrolę oraz może być on wzmocniony.

Zapis Siła □ □ □ oznacza, że postać ma 3 punkty Siły.

Zapis Siła ■ ■ oznacza, że postać ma Siłę 2 i ma nad nią kontrolę.

Zapis <u>Siła</u> □ □ □ oznacza, że postać ma Siłę 3 i jest ona wzmocniona.

Zapis <u>Siła</u> ■ ■ ■ ■ oznacza, że postać ma Siłę 4, ma nad nią kontrolę i jest ona wzmocniona.

W testach, podczas budowaniu puli, gracz dostaje do niej liczbę kart równą wysokości atrybutu. O mocy kart decydują profesje i stany rozbicia. Domyślnie karty są średnie.

Nietrudno zauważyć, że postać, która ma wiele średnich lub słabych kart w puli, może sobie nimi zaszkodzić, jeżeli odkryje

negatywne figury. Dlatego gracz, którego postać ma pełną kontrolę nad testowanym atrybutem, może w dowolnym momencie zakończyć test, nie odkrywając wszystkich kart znajdujących się w puli. Postać, która nie ma pełnej kontroli nad danym atrybutem, nie może przedwcześnie zakończyć testu i zawsze musi odsłonić wszystkie karty z puli.

PRZYKŁAD:

Były gladiator i strażnik Heiron zbliża się do wiwerny. Próbuje ją podejść i wskoczyć na siodło, z którego kilka minut temu strącił dzidą jeźdźca. Prowadzący zarządza trudny test prosty (trudność 9). Heiron ma Sprawność ■ ■ ■ i nie ma odpowiedniej profesji. Dostaje jedną kość wsparcia od młodzieńca imieniem Bort, który odwraca uwagę bestii. Pula Heirona w tym teście to k12+3K. Gracz decyduje się najpierw rzucić kością. Wypada 8.

– Prawie udało ci się zbliżyć do bestii, ale ta zauważa cię i syczy – oświadcza prowadzący.

Teraz zostaje odsłonięta pierwsza średnia karta: dziewiątka trefl. Gracz deklaruje:

– Zauważyła mnie, więc muszę działać szybko. Wskakuję na siodło, zanim zorientuje się, co robię. Mam pełną kontrolę nad Sprawnością, więc nie będę ryzykował i kończę test.

Pozostałe dwie średnie karty nie są odkrywane i zostają wtasowane na powrót do talii.

Gdy atrybut postaci jest **wzmocniony**, nie działają na niego stany rozbicia.

PROFESJE

Oprócz sześciu atrybutów postać dysponuje także dwiema profesjami. Nazwy profesji gracz wymyśla samodzielnie, lecz im są one bardziej specyficzne, tym lepiej. „Weteran Straży Wielkiego Muru" brzmi lepiej niż „Wojownik", a „Ostatni uczeń Starca z Wieży" jest lepszy od „Maga".

Profesje zazwyczaj pokrywają niektóre z następujących obszarów umiejętności: walka w zwarciu, walka strzelecka, oddziaływania społeczne, sprawność, wytrzymałość, wiedza, magia. Zadaniem prowadzącego jest jedynie dopilnować, by dana profesja nie obejmowała więcej niż dwóch obszarów. Profesje typu „Obieżyświat" będą zapewne wymagać wyjaśnień, czego właściwie dotyczą.

Działanie profesji jest następujące: gdy budujesz pulę, to za każdy punkt wartości przypisany do pasującej profesji możesz **ulepszyć** jedną kartę testowanego atrybutu o jeden poziom lub **zamienić** ją na kość k12. Jeżeli poziom profesji przewyższa wartość atrybutu, to za nadmiarowe punkty możesz dodać do puli kolejne kości k12. Ulepszanie kart bądź zamiana ich na kości ma miejsce po uwzględnieniu stanów rozbicia, lecz przed rozpoczęciem testu (zanim potoczy się kość lub zostanie odkryta karta).

Kości k12 mają większą szansę na osiągnięcie wysokiego wyniku niż nawet mocne karty. Postać, która korzysta z kości, działa profesjonalnie. Z kolei mocne karty oznaczają, że postać działa stylowo lub popisowo i niewykluczone, że w związku z tym dojdzie do jakiegoś niezwykłego zdarzenia.

PRZYKŁAD:

Zabójca morskich potworów, słynny marynarz Chall Horon, testuje swoją Siłę podczas potyczki z topielcami. Siłę ma na □ □ □, nie jest zmęczony ani ranny, a jedna z jego profesji to „Najlepszy Harpunnik Ludzkiej Floty 2". Gracz prowadzący Challa może za te dwa punkty profesji zmodyfikować pulę trzech kart Siły (3K) w jeden z następujących sposobów:

- *stworzyć pulę k12+MK+K;*
- *stworzyć pulę 2k12+K;*
- *stworzyć pulę 2MK+K.*

Gracz decyduje, że interesuje go przede wszystkim skuteczność, zatem rozpoczyna testy z pulą 2k12+K.

Czasami może się zdarzyć, że profesja pasuje do danej sytuacji tylko częściowo. Wtedy jej efektywna wartość jest dzielona przez 2 (i zaokrąglana w dół).

Daną kartę w tym samym teście można ulepszyć tylko raz: ze słabej na średnią lub ze średniej na mocną.

STANY ROZBICIA

We *Wstędze mini* istnieją cztery stany rozbicia: dwa fizyczne i dwa mentalne. Fizyczne stany rozbicia to „zmęczony" i „ranny". Mentalne to „zniechęcony" i „zszokowany".

Fizyczne stany rozbicia wpływają na atrybuty fizyczne, czyli na Siłę, Sprawność i Żywotność, natomiast mentalne odpowiednio na Osobowość, Intelekt i Magię. Dany stan wpływa na trzy odpowiednie atrybuty naraz, chyba że któryś z nich jest wzmocniony – wtedy jest odporny na działanie stanów.

Stany „zmęczony" i „zniechęcony" są mniej poważne. Oznaczają, że ostatnia karta z puli atrybutu jest o poziom słabsza (jeżeli była średnia, staje się słaba; jeżeli była mocna – jest średnia). Stany „zszokowany" i „ranny" są poważniejsze – oznaczają, że wszystkie karty w puli są o poziom słabsze.

PRZYKŁAD:

Podróżujący po Bezkresnym Oceanie wędrowiec o wyjątkowym imieniu Damaeldurion testuje swoją wiedzę o topielcach. Intelekt ma na □ □, lecz po kilku dniach dryfu jest zniechęcony. Wspiera intelekt profesją „Badacz potworności tego świata 3". Stan zniechęcenia sprawia, że jego bazowa, wynikająca z atrybutu pula wynosi K+SK (zamiast 2K). W zależności od tego, jak podejdzie do problemu, za pomocą profesji może zmienić swoja pulę na:

- *MK+K+k12 (podnosi obie karty o poziom, bierze nadmiarową k12)*
- *3k12 (zamienia obie karty na kości, bierze nadmiarową k12)*
- *1MK+2k12 (zamienia pierwszą kartę na mocną, drugą na kość i bierze nadmiarową k12)*

▶ PRZYKŁAD:

Krasnoludzka geomantka Dkrak odpiera atak topielców. Za pomocą magii zamierza przemienić bryłę kamienia w golema, który będzie jej bronił. Niestety, jest zszokowana widokiem bestii, co mocno osłabia jej szanse. Jej Magia □ □ □ □ □ zmniejsza się z puli 5K do 5SK. Profesja „Aspirująca znawczyni wiedzy tajemnej 2" pasuje tak sobie do sytuacji (zatem zostaje podzielona przez 2 i przyjmuje wartość 1) i pozwala jedynie osiągnąć k12+4SK lub K+4SK

Przyznawanie stanów przez prowadzącego jest kontekstowe. Może być skutkiem wydarzeń w fabule, wynikać z działania figury, być efektem nieudanego testu lub oddziaływania magicznego artefaktu. Ponieważ *Wstęga mini* służy głównie do prowadzenia jednostrzałów i krótkich kampanii, zachęcam do tego, by nałożone na bohaterów stany były permanentne.

Postać, która była zniechęcona i ponownie wpada w ten stan, staje się zniechęcona i zszokowana. Postać, która była już zszokowana i miałaby ponownie wejść w ten stan, wpada w obłęd. Może to być tymczasowe szaleństwo lub przeciwnie – permanentne przejście na ciemną stronę mocy do końca sesji.

Do stanów fizycznych wrócimy we fragmencie poświęconym walce i umieraniu.

W zasadach opcjonalnych znajdziecie regułę determinacji, która pozwala graczom samodzielnie ryzykować wejście w stan rozbicia.

TESTY I BUDOWANIE PULI

Zwyczajowo na sesjach gier fabularnych testy wykonujemy wtedy, gdy powodzenie działań postaci gracza stoi pod znakiem zapytania. Tak też czynimy we *Wstędze mini*. Prócz szczególnego przypadku toczenia walk, które wszak są nieodłączną częścią każdej sesji fantasy, testujemy atrybut tylko raz i trzymamy się uzyskanego wyniku – nie powtarza się testów w ramach jednej sceny.

Jak można było wywnioskować z zamieszczonych wcześniej przykładów, pulę do testów budujemy następująco:

- postać dobiera tyle kart, ile wynosi wartość odpowiedniego atrybutu;
- jeżeli postać znajduje się w stanie rozbicia, który wpływa na testowany niewzmocniony atrybut, to karty zostają odpowiednio osłabione;
- jeżeli postać ma odpowiednią profesję, to za jeden punkt profesji może albo zmienić jedną kartę na kość k12, albo ulepszyć ją o poziom;
- jeżeli poziom profesji postaci jest wyższy od wartości atrybutu, za nadmiarowe punkty dostaje się kości k12;
- jeżeli postać otrzymuje wsparcie od kogoś kompetentnego (posiadającego odpowiednią profesję), to dodaje do puli dodatkową k12;
- jeżeli okoliczności są sprzyjające, a postać jest przygotowana lub ma dowolną inną przewagę, to dodaje do puli dodatkową k12.

Decyzję o tym, jak użyć profesji, podejmuje się przed rozpoczęciem testu.

Dany test wykonuje zawsze tylko jedna postać, druga co najwyżej może dodać jej jedną kość wsparcia. Myślę, że miłym akcentem będzie pozwolić graczowi kontrolującemu postać wspierającą rzucić kością wsparcia.

TEST PROSTY

Testy proste wykonuje się przeciwko statycznej trudności. Zależnie od okoliczności prowadzący zarządza:

- łatwy test o trudności 7,
- problematyczny test o trudności 8,
- trudny test o trudności 9,
- bardzo trudny test o trudności 10.

Domyślna trudność to problematyczne 8, chyba że prowadzący rozgrywkę zdecyduje inaczej.

Trudność to wynik, jaki należy uzyskać na przynajmniej jednej karcie lub kości, by test zakończył się powodzeniem. Kości i karty rozpatruje się każdą z osobna – niczego nie dodajemy ani nie odejmujemy.

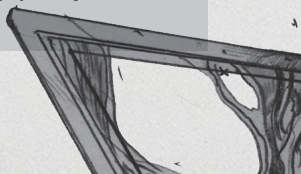
Jeżeli postać ma pełną kontrolę nad testowanym atrybutem, może w dowolnej chwili przerwać test bez względu na jego wynik. Jeżeli nie ma kontroli, musi wyłożyć wszystkie karty i rzucić wszystkimi kośćmi.

Każdej rzuconej kości i odkrywanej karcie powinien towarzyszyć opis. Mechanika i narracja powinny rozgrywać się jednocześnie. Elastyczny prowadzący nie powinien mieć problemów z dopasowaniem opisów do tego, co pokazują kości lub karty.

▶ PRZYKŁAD:

Uwięziony w jaskini badacz artefaktów Xan Xawros próbuje uruchomić magostrzelbę zdobytą na bandytach, zanim wrócą ich kamraci. Prowadzący zarządza test prosty. Magia Xana wynosi ■ ■ ■ ■, a jego profesja wynosi 1. Grający Xawrosem buduje pulę MK+3K. Rozpoczyna się test, trudność wynosi domyślne 8:

- *Pierwsza odkryta karta (mocna) to szóstka trefl.*
- *„Widziałeś już podobne artefakty, to pewne. Potrzebujesz jednak więcej czasu. A wiesz, że go nie masz".*
- *Karta była mocna, zatem narracja jest pozytywna. Trudność wynosi 8, czyli 6 nie daje sukcesu.*
- *Ponieważ Xan ma pełną kontrolę nad Magią, w dowolnej chwili może przerwać test. Robiąc to teraz, przegra, lecz może też coś zyskać, np. cenny czas. Decyduje jednak inaczej.*
- *Druga karta to król pik.*
- *„To narzędzie ma chyba jakiś mechanizm zabezpieczający. Widzisz, jak zaczyna się ładować mocą, a tego nie było w twoim planie".*
- *Negatywny król oznacza, że ewentualna porażka w tym teście nie będzie zwyczajnym „nie udało się". Będzie katastrofą. Gracz prowadzący Xana nie ma zamiaru teraz rezygnować.*
- *Trzecia karta to dwójka karo.*
- *„Wpadasz w panikę. Cała wiedza ulatuje ci z głowy. Bezmyślnie obracasz artefaktem, szukając jakiegoś przełącznika. Na marne".*
- *Czwarta karta to siódemka pik. Siódemka, czyli prawie się udało. Prawie.*
- *„Nagle zauważasz przełącznik. Już sięgasz dłonią, gdy następuje wybuch. Rzuć na Żywotność".*
- *Pula jest już wyczerpana i test zostaje rozstrzygnięty. Kończy się porażką – krytyczną, ponieważ działa negatywny król.*



Testy niekiedy można podzielić na pół i odsunąć w czasie ich ostateczne rozstrzygnięcie. W powyższym przykładzie aż prosiło się o to, by ostatnią kartę pozostawić nieodsłoniętą, rozegrać scenę, w której reszta drużyny Xana przebija się do kryjówki bandytów, i dopiero wtedy ją odkryć. W ten sposób wynik testu rozgrywanego za pomocą kart jest jednocześnie rozstrzygnięty i zawieszony w niepewności, a napięcie utrzymuje się przez całą scenę.

Jeżeli chodzi o tasowanie talii po zakończeniu testu, to proponuję potasować ją po rozegraniu całej sceny.

POJEDYNEK

Pojedynek to test przeciwstawny, w którym przeciwko puli gracza staje pula kości, jaką dysponują przeciwnicy – bohaterowie niezależni, potwory, złe artefakty, a nawet gigantyczna burza piaskowa. Zasad pojedynku używamy w przypadku walk, pościgów, prób sił, dyskusji i w każdej innej sytuacji, gdy tak zadecyduje prowadzący.

Jak wspomniałem na początku, stosowanie mechaniki pojedynku ma na celu, by wszyscy grający pochylali się nad stołem, aby zobaczyć ten jeden, ostatni rzut, który zadecyduje o wszystkim. Dlatego w pojedynku trudność stale rośnie.

Pojedynek rozgrywa się następująco:

- gracz tworzy swoją pulę z kart, kości lub z kart i kości;
- prowadzący tworzy swoją pulę z kości (nigdy z kart);
- zarówno prowadzący, jak i gracz wykładają jedną kartę lub rzucają jedną kością;
- obie strony robią to jednocześnie; strona z wyższym wynikiem zaczyna wygrywać;
- wynik wygrywającego staje się trudnością dla przegrywającego;
- przegrywający wykorzystuje swoją pulę, dopóki przynajmniej nie dorówna do obecnej trudności;
- gdy to się stanie, nowy wynik staje się bieżącą trudnością, a przegrywający zaczyna wygrywać;
- powtarzamy procedurę, aż aktualnie przegrywającej stronie skończy się pula. Ta strona przegrywa ostatecznie.

Pojedynek jest szybki, ponieważ jedynie porównujemy tu dwie wartości – trudność i aktualny wynik. Nie dodajemy wyników do siebie, a lepszy rezultat zastępuje gorszy. Figury na kartach działają bez zmian. Czarny as w środku pojedynku jest gorszą wiadomością niż pech na kościach.

Każdemu rzutowi kością i odsłanianej karcie towarzyszy narracja. W ten sposób zmagania mogą być jednocześnie plastyczne, dynamiczne i emocjonujące.

PRZYKŁAD:

Bort, młody barbarzyński książę, chce się rozmówić z szamanem. Drogę zastępuje mu dwóch uzbrojonych strażników. Bort nie pozwala się zatrzymać. Dzięki profesji „Urodzony mówca 3" kontrolujący go gracz buduje pulę 3k12. Prowadzący uznaje, że dwójka strażników to przeszkoda warta 2k12. Gracz i prowadzący rzucają po jednej kości k12:

- *Strażnicy uzyskują 7. Bort wyrzuca 5.*
- *„Nie możesz przejść. Takie mamy rozkazy".*
- *W tej chwili trudność dla Borta wynosi 7.*
- *„Chyba nie wiesz, kogo zatrzymujesz, strażniku. Jestem synem królowej klanu Spirali".*
- *Gracz rzuca swoją drugą k12. Wypada 7.*
- *„Oczy strażnika rozszerzają się z niedowierzaniem. Mówiono nam, że zaginąłeś".*
- *Bort osiągnął wymaganą trudność. Teraz wynik jego rzutu jest trudnością dla strażników.*
- *„Nie wierz wszystkiemu, co mówią. – Strażnik taksuje cię wzrokiem. Ocenia, ile może stracić, zatrzymując cię".*
- *Prowadzący rzuca kością. Wypada 9. Strażnicy znów wygrywają.*
- *„Kim byś nie był, rozkazy to rozkazy".*
- *Bortowi została jedna, ostatnia kość.*
- *„Przepycham się przez nich. Nie odważą się mnie tknąć".*
- *Wypada 12.*
- *„Masz rację. Tchórzą i rozstępują się".*
- *Strażnicy nie mają już kości w puli – przegrywają ostatecznie.*

Pula 1k12 odpowiada trudności nieco niższej niż łatwy test. Pula 2k12 mieści się gdzieś między testem problematycznym a trudnym. Pula 3k12 plasuje się między trudnym a bardzo trudnym, a pula 4k12 to już bardzo trudne wyzwanie. Po pulę 5k12 radzę sięgać tylko w przypadku najważniejszych przeciwników.

Czasami może się zdarzyć, że któraś ze stron zaczyna pojedynek z przewagą nad przeciwnikiem. Wtedy odstępujemy od zasady, że obie strony dokonują pierwszego losowania jednocześnie – pierwsza zaczyna strona bez przewagi.

WALKA I ŚMIERĆ

Walka w zwarciu to tylko jeszcze jeden pojedynek. Różnica polega na tym, że wiele innych pojedynków raczej nie prowadzi do natychmiastowej śmierci postaci. Dlatego walki rozgrywamy nieco dłużej, w kilku krokach.

Rezultatem przegranego pojedynku w walce jest konieczność wykonania testu Żywotności. Stawka testu zazwyczaj przedstawia się następująco: w przypadku porażki postać jest ranna; w przypadku sukcesu jest zmęczona.

Pojedynek przegrany katastrofalnie (zazwyczaj w wyniku działania negatywnego króla) może prowadzić do natychmiastowej śmierci postaci, jej ogłuszenia i wyłączenia z gry lub do zwiększenia stawki testu Żywotności (na ranny / martwy). Decyzja zależy od prowadzącego i okoliczności, w jakich toczy się walka. Z drugiej strony może się zdarzyć, że np. postać gracza nosi gruby pancerz i wtedy stawką testu Żywotności będzie nienaruszony / zmęczony.

Uważam, że nie ma nic nudniejszego i bardziej pozbawionego emocji, niż drużyna, która po zakończonej walce otrzepuje kurz z fatałaszków, łyka kilka mikstur i idzie dalej. Dlatego walka nie powinna trwać dłużej niż trzy pojedynki i musi nieść ze sobą pewne konsekwencje. Osiągniemy to, kumulując stany. Postać, która drugi raz staje się zmęczona, w konsekwencji staje się zmęczona i ranna. Kolejne zmęczenie będzie oznaczało utratę przytomności. Dwie rany to śmierć.

Jeżeli chcecie zmniejszyć (niemałą) śmiertelność, to możecie zastosować zasadę mówiącą, że postać, która jest ranna i zmęczona, musi wykonać test Osobowości, by się nie poddać lub nie uciec.

Jeżeli chodzi o postacie prowadzącego lub bestie, to nie są one opisywane stanami, lecz mają klasyczne punkty życia. Nietypowe są tylko przypisane do nich wartości. Dla zwykłego mikrego przeciwnika, wartego jedną kostkę, liczba punktów życia rzadko przekracza 1 (co oznacza, że po jednym przegranym pojedynku taka postać wypada z gry).

POSTACIE PROWADZĄCEGO

Postacie prowadzącego opisujemy w bardzo prosty sposób, przyznając im pewną liczbę kości, imię (lub funkcję) i ewentualną wartość punktów życia. Nie sądzę, by te postacie potrzebowały większego opisu mechanicznego. Oczywiście można je czasami nieco urozmaicić.

► PRZYKŁADY:

- *Spotkany na szlaku wędrowiec to postać za 1 kość. Gdyby jednak poprosić go o pomoc przy oprawianiu zdobyczy lub ocenę przydatności ziół, wtedy będzie wart 2 kości.*
- *Duży, ociężały jaszczur broniący wejścia do podziemi to potwór za 1k12, lecz posiadający 4 punkty życia.*
- *Stary doświadczony zabójca Dietczew, który prześladuje jedną z postaci, to przeciwnik za 3 kości, w dodatku trudny do zneutralizowania dzięki 3 punktom życia.*

TWORZENIE POSTACI GRACZY

Wstęga mini to mechanika zaplanowana do użycia na konwentach lub do rozegrania krótkiej kampanii, w której rozwój bohaterów nie gra żadnej roli. W związku z tym tworzenie postaci również musi być bardzo szybkie. Nikt nie ma bowiem ochoty poświęcać na nie godziny tylko po to, by zagrać trzygodzinną, niezobowiązującą sesję.

Jednocześnie uważam, że własnoręczne kreowanie postaci jest bardzo ważną częścią zabawy w gry fabularne. Dlatego proponuję zastosować uproszczone, szybkie zasady. Powinny umożliwić stworzenie bohatera w około 15 minut. Składają się na nie następujące kroki:

- wybór ilustracji, imienia, określenie koncepcji postaci;
- wybór postaci zbalansowanej lub zminmaksowanej i rozdzielenie atrybutów;
- wybór postaci specjalisty lub obieżyświata, wymyślenie i określenie poziomów profesji.

Pierwszym krokiem tworzenia postaci we *Wstędze mini* jest znalezienie ilustracji przedstawiającej naszego bohatera. W Internecie jest mnóstwo doskonałych grafik narysowanych we wszelkich możliwych stylach. Jedna ilustracja mówi bowiem o postaci więcej niż pięciominutowy opis gracza. Pokazujesz ją, mówisz: „gram takim kozakiem", i już wszystko jasne.

Na konwentach nie mamy czasu ani możliwości, by szukać i drukować ilustracje bądź karty postaci. Sugeruję, by prowadzący przygotował zestaw kilku kart postaci z gotowymi ilustracjami, aby każdy mógł sobie kogoś wybrać i nie musiał grać z widniejącym na karcie ludzikiem narysowanym paroma kreskami lub innym bazgrołem.

Powiedzmy, że mamy już ilustrację oraz imię i jakiś szkic koncepcji bohatera. Następnym krokiem jest zdecydowanie, czy chcemy postać zbalansowaną, czy zminmaksowaną.

W przypadku postaci zbalansowanej atrybuty ustalamy w następujący sposób (możesz odczytać poniższy tekst graczom, którzy wybrali tę opcję):

- Wybierz dwa atrybuty, które są twoimi mocnymi stronami. Temu, który nigdy cię nie zawodzi, przydziel 3 punkty – będzie on wzmocniony i masz nad nim kontrolę. Temu, który sprawia ci kłopoty, po prostu przypisz 4 punkty.
- Wybierz atrybut, w którym nie zamierzasz się ugiąć, i przydziel mu 2 punkty. Ten atrybut jest wzmocniony. Następnie wybierz atrybut, przez który nie dasz rady zrealizować swoich planów, i przypisz mu 1 punkt.
- Z dwóch pozostałych atrybutów wybierz jeden, do pielęgnowania którego bardziej się przykładałeś – przydziel mu 2 punkty. Masz nad nim kontrolę.
- Ostatniemu atrybutowi dopisz po prostu 2 punkty.

Analogicznie postępujemy w przypadku postaci zminmaksowanej:

- Wybierz atrybuty, które reprezentują twoje dwie najmocniejsze strony. Temu, z którego jesteś znany, przydziel 5 punktów, a drugiemu 4 punkty. Nadaj sobie przydomek związany z atrybutem o wartości 5.
- Wybierz dwa atrybuty, które zaprowadzą twoją postać do grobu. Temu, dla którego nie ma nadziei, przydziel 1 punkt. Temu, dla którego pozornie nie ma nadziei, przypisz 1 punkt, lecz będzie on wzmocniony.
- Z dwóch pozostałych atrybutów wybierz jeden, do pielęgnowania którego bardziej się przykładałeś – przydziel mu 2 punkty i zaznacz, że jest on wzmocniony.
- Ostatniemu atrybutowi przypisz po prostu 2 punkty.

Mając gotowe atrybuty, należy zadecydować, czy postać jest obieżyświatem, czy specjalistą:

- Specjalista dostaje dwie profesje na poziomach 4 i 1
- Obieżyświat dostaje dwie profesje na poziomach 3 i 2.

Gracze sami wymyślają profesje w konsultacji z prowadzącym. Po tym kroku są zasadniczo gotowi do gry.

UWAGA DOTYCZĄCA MAGII

Atrybut Magia służy w tych zasadach zarówno do rzucania czarów, jak i do obrony przed nimi. Może się on wydawać przesadnie potężny, lecz moim zdaniem wystarczy jasno określić, co może, a czego nie może zrobić dany czarownik. Wtedy na sesji okaże się, że nie testuje on swojej Magii częściej niż wojownik Siłę, a złodziejaszek Sprawność.

Jeżeli mimo wszystko magia wydaje się zbyt potężna, należy nałożyć na nią pewne ograniczenia utrudniające jej stosowanie. Przykładowo mogą to być składniki (lub zwoje)

niezbędne do rzucania czarów bądź odpowiednio długi czas potrzebny do przygotowania zaklęcia.

Jeżeli chodzi o przedmioty magiczne, to o ile bardzo prosto jest dołożyć np. przedmiot +1 lub +2 (dodający kości wsparcia w teście), to zachęcam do tworzenia artefaktów nietuzinkowych (a zatem dających wyjątkową moc, poza zakresem mechaniki) lub chociaż obdarzonych pewną tajemnicą, ograniczeniem bądź groźbą.

► PRZYKŁAD:

- *Magostrzelba +2 o ograniczonej do 4 liczbie ładunków.*
- *Magiczny miecz, który daje aż +3 kości, lecz kiedy w teście z jego użyciem największy wynik nie przekroczy 5, nazywa właściciela profanem i zwraca się przeciwko niemu, by go zabić.*
- *Nasączony tajemną mocą kaftan niewidoczności, który ma własną wolę i od czasu do czasu przejmuje kontrolę nad noszącym go, by wyrządzić krzywdę wrogom swojego twórcy.*

Jeżeli wymaga tego wasza przygoda, to magię można zastąpić innym atrybutem. W sesji opartej o intrygi zamiennikiem może być „Status społeczny". Jeżeli zaś gracze prowadzą postacie mutantów, to w miejsce „Magii" pojawi się „Mutacja".

ZASADA OPCJONALNA: PRZEBICIA

W niektórych testach i pojedynkach może się zdarzyć, że trudność zostanie osiągnięta wielokrotnie. Na przykład w łatwym (7) teście prostym gracz dobierze z talii 10, waleta oraz pozytywnego asa i będzie miał wrażenie, że jego wynik w dużej mierze się zmarnował.

Na taką okoliczność proponuję zasadę przebić. Za każdy dodatkowy wynik, który osiągnął trudność testu, uzyskuje się punkt przebicia (w powyższym przykładzie będzie to przebicie za 2 punkty). Przebicie może mieć natychmiastowe skutki (np. zabranie większej liczby punktów życia atakowanemu potworowi) lub może zostać zapisane na później i jednorazowo wykorzystane jako kości wsparcia w podobnym teście w przyszłości.

Postać może zapisać tyle przebić, ile ma Intelektu. Jeżeli przekroczy tę wartość, musi skreślić nadmiarowe przebicia. W teście, w którym korzysta się z zapisanych kości wsparcia, nie można uzyskać przebicia.

► PRZYKŁAD:

Uczeń kapłanów imieniem Sol'ar ucieka przez pustkowie przed psychopsem. Biegnie ile sił w nogach. Psychopies ma 2k12 i pechowo wyrzuca 2, a potem 3. Sol'ar w teście uzyskuje 4 i 10. Nie dość, że nie dał się złapać, to jeszcze na karcie postaci zapisuje „przebicie 1: ucieczka".

ZASADA OPCJONALNA: ZWIĘKSZANIE RYZYKA

Czasami w ważnym pojedynku może się zdarzyć, że prowadzący w pierwszym rzucie uzyska 12 i gracz ma wrażenie, że takiego pojedynku nie da się już wygrać.

Dla tych, którym to przeszkadza, mam propozycję: zwiększenie ryzyka. O ile obie strony mają jeszcze kości lub karty w puli, gracz może natychmiast zadeklarować, że jego postać robi coś bardzo dla niej niebezpiecznego, a jednocześnie zaskakującego dla przeciwnika. (Jeżeli prowadzący uważa, że deklaracja jest za słaba, ma prawo dodać do niej coś od siebie).

W efekcie prowadzący musi przerzucić kość, na której uzyskał najwyższy wynik, i przyjąć nowy rezultat jako obowiązujący. W zamian postać gracza zachowuje się tak, jakby właśnie wyciągnęła negatywnego króla: jeżeli teraz przegra, to przepadnie z kretesem.

Zwiększenie ryzyka i negatywny król osiągnięty na kartach mogą się kumulować. Niech to będzie piękna katastrofa i czyjś spektakularny koniec.

ZASADA OPCJONALNA: KLĄTWY I BŁOGOSŁAWIEŃSTWA

Nierzadko bywa tak, że test był udany, lecz wyciągnięto w nim negatywnego króla, który w takiej sytuacji nie zadziałał. Bądź też w drugą stronę – test był nieudany, a król pozytywny. Na takie przypadki mam opcjonalną zasadę klątwy lub błogosławieństwa.

Król, który miałby się „zmarnować", nie wraca do talii, lecz zostaje z postacią. Zadziała w pierwszym teście, w którym będzie to możliwe, i dopiero potem zniknie. Jeżeli jest to pozytywny król, mówimy o błogosławieństwie bogów. Jeżeli negatywny – o klątwie.

ZASADA OPCJONALNA: PUNKTY SKUPIENIA

W jednostrzałach lub na sesjach konwentowych niekiedy bywa tak, że akcja pędzi szaleńczo do przodu, a „kamera" ciągle przeskakuje z jednej postaci na drugą. Chciałoby się coś odegrać, lecz nie ma jak się wcisnąć w rozgrywane sceny. Punkty skupienia są po to, by takim sytuacjom zapobiec.

Każda postać ma dwa punkty skupienia na sesję. Kiedy chcesz opisać, co dzieje się z twoim bohaterem, zasugerować innym graczom, jak widzisz ich działania lub po prostu trochę „poklimacić", mówisz: „światło na mnie". Wtedy cała akcja ustaje, a ty odkreślasz sobie punkt skupienia i dostajesz za niego maksymalnie minutę, żeby opisać to, co chciałeś.

W trakcie tej minuty nikt nie może ci przeszkadzać, lecz nie możesz użyć tego czasu do opisania czegoś, co wymagałoby testu. W rękach dobrych graczy to bardzo proste narzędzie potrafi dokonać cudów, kiedy po jednym skupieniu następuje drugie i ścierają się punkty widzenia, z których obserwujemy daną scenę.

ZASADA OPCJONALNA: DETERMINACJA

Stany rozbicia zazwyczaj przyznaje prowadzący, lecz dzięki zasadzie determinacji gracze mogą stawiać je na szali, by wzmacniać swoje pule do testów. W momencie budowania puli gracz może opisać, dlaczego zwycięstwo w danym teście ma dla jego postaci kluczowe znaczenie. Do puli testowej dodaje wtedy 1 kość wsparcia.

Jeżeli test zakończy się sukcesem, postać nic na tym nie traci. Determinacja pomogła jej pokonać przeciwności. Jeżeli jednak test zakończy się porażką, wtedy postać wchodzi w stan rozbicia przypisany do danego atrybutu („zniechęcony" lub „zmęczony"). Porażka znacząco obniża morale bohatera.

SŁOWO NA KONIEC

W zasadach *Wstęgi mini* brakuje wielu rzeczy, które pojawiają się w innych mechanikach do światów fantasy. Nie ma tu

choćby ekwipunku, brakuje bestiariusza, nie ma nawet punktów doświadczenia. Mimo to prowadziłem wiele sesji na tej mechanice i byłem z niej bardzo zadowolony. *Wstęga mini* oferuje bowiem odrobinę szaleństwa i nieprzewidywalności, emocje przy każdym rzucie i płynność rozgrywania sesji.

Jeżeli spodoba wam się ten uproszczony wariant *Wstęgi*, to na moim blogu znajdziecie poprzednie wersje mechaniki, a także rozszerzenie opisanych w tym tekście zasad. W rozbudowanej *Wstędze* zawarłem reguły dotyczące bardziej szczegółowych umiejętności (zastępujących profesje), działań popisowych, punktów stylu, reputacji, rozwoju bohatera, szram, punktowego tworzenia postaci oraz inne zasady opcjonalne.

wstęga

Imię

Opis

Osobowość ○○○○○
Intelekt ○○○○○
Magia ○○○○○

Zrezygnowany ☐
Zszokowany ☐

Siła ○○○○○
Sprawność ○○○○○
Żywotność ○○○○○

Zmęczony ☐
Ranny ☐

Karty

J
Ruch *lub* Otoczenie

Q
Efekty uboczne

K
Mocniejszy efekt
lub
Klątwa
lub
Błogosławieństwo

As
Sukces *lub* Porażka

Joker
Anomalia

♥ ♦ Figury pozytywne

♠ ♣ Figury negatywne

Profesje

Punkty skupienia ☐ ☐

Przebicia

Poziomy trudności
7 — łatwy
8 — problematyczny
9 — trudny
10 — bardzo trudny