



MECHANIKA VNIWERSALNA

Diozrkow
Dungeon



MECHANIKA UNIwersalna

Autor
Niestrawny

Konsultacje i testy
Sebko & Zawau Inc.

Skład i łamanie
bit.ly/pomagam-przy-dtp

Patronat Medialny
Piotrkow Dungeon
dungeon.org.pl

dungeon.org.pl



facebook.com/pdungeon





WSTĘP

Mistrzu Gry i Graczu, jeśli cenisz sobie plastyczność rozwiązań, grasz w towarzystwie osób, które szanują zdanie innych i nie szukają dodatkowych nadinterpretacji w trakcie sesji, mamy dla ciebie mechanikę, która odmieni sesje RPG, które znałeś do tej pory. Oddajemy w twoje ręce narzędzie oparte na otwartości rozwiązań. Jeśli uznasz, że jakaś zasada powinna wyglądać inaczej na twoich sesjach, dokonaj wygodnej dla siebie zmiany.

Mechanika ta ma służyć do rozgrywania dynamicznych sesji w oparciu o kilka podstawowych współczynników. Najważniejszymi jej elementami są Cechy oraz Umiejętności. Konwencja ta została w nas zaszczerpiona przez mechaniki Wampira: Maskarady, Honoru i Krwi oraz 7th Sea.

Dzięki systemowej otwartości można ją zaimplementować do dowolnie wybranego przez siebie świata. Fantasy, cyberpunk, S-F. My wykorzystujemy ją do naszych sesji w szpiegowski Protokół 11. To RPG, niech nie ogranicza cię twoja wyobraźnia.

Autorzy

CECHY

Cechy to podstawowy wyznacznik Bohatera Gracza. Definiują one to czy będzie on tzw. mięśniakiem, mózgowcem czy kimś po środku. Każda z postaci posiada 5 podstawowych Cech. Są to:

Hart jest wyznacznikiem naszej siły i wytrzymałości fizycznej. Decyduje o tym ile postać może unieść, jaką drogę da radę przebyć na pieszo albo czy zdoła oprzeć się działaniu trucizny. Pozwala też używać ciężkich rodzajów broni ze swobodą i precyzją.

Zwinność to inaczej nasza szybkość oraz wysportowanie. To ona pozwala nam walczyć wręcz oraz używać broni dystansowej z zabójczą skutecznością.

Umysł definiuje łączenie faktów w jedną całość, ale też jest podstawą dla wszelkiego rodzaju tworzenia konstrukcji mechanicznych czy posiadania specjalistycznej wiedzy o świecie.

Osobowość to charyzma postaci, jej siła charakteru oraz umiejętność, lub jej brak, porywania za sobą tłumów. Prezencja i elokwencja również zawarte są w tym czynniku.

Psychika odzwierciedla stan ducha w trudnych sytuacjach. Pozwala spokojnymi dłońmi rozbijać bomby albo z okrzykiem na ustach rzucać się na pozycje wrogów. Odwaga, silna wola, opanowanie, a w systemach fantasy opanowanie magii stoją za tą Cechą.

Bohater Gracza rozdziela poszczególne wartości na każdą z Cech: 4, 3, 3, 2, 1

4-3 oznacza, że w czymś jesteśmy naprawdę dobrzy, 2 przeciętni, 1 słabi.

SKALA A KONWENCJA

Jeżeli gra odbywa się w uniwersum, w którym BG są postaciami wybitnymi, np. półbogami, to zadaniem MG będzie przyjęcie odpowiedniej skali względem tego faktu. Mechanicznie oznacza to, że współczynnik 1 u BG odpowiadać może wartości 2 lub nawet 3 u zwykłego śmiertelnika. Tym samym pewne testy BG powinny udawać się z tzw. klucza.

UMIEJĘTNOŚCI

Cechy odzwierciedlają BG w ogólnym ujęciu. Umiejętności pokazują w czym postać najlepiej się specjalizuje. Każdy z graczy ma do wyboru na początku 5 Umiejętności dowolnie przez siebie wymyślonych.

Może przydzielić im następującą ilość punktów do rozdzielenia: 3, 2, 2, 1, 1.



PRZYKŁADOWE UMIEJĘTNOŚCI

Oto lista przykładowych Umiejętności wraz z Cechami, do których są one przypisane. Pamiętaj, to Gracz decyduje o tym, w czym będzie chciał się

specjalizować. Zadaniem MG jest pilnowanie odpowiedniego połączenia między Umiejętnością a Cechą.

W MU nie ma czegoś takiego jak profesja czy klasa postaci. Jesteś tym, kim jesteś. Definicją swoich Cech i Umiejętności.

KONWENCJA WSPÓŁCZESNA

Umiejętność	Opis	Cecha
Zdrów jak ryba	<i>Działanie trucizn i chorób nie robią na tobie wrażenia.</i>	Hart
Broń ciężka	<i>RKM w twoich dłoniach jest lekki i celny niczym broń ręczna.</i>	Hart
Krav Maga	<i>Wiesz, gdzie kopnąć żeby bolało, szybko i skutecznie wylamać palce albo jak obronić się w wąskim przejściu.</i>	Zwinność
Gunkata	<i>Potrafisz zarówno strzelać oraz wykorzystywać palną broń ręczną w walce wręcz</i>	Zwinność
Czerwona taktyka	<i>Potrafisz udzielać pierwszej pomocy nawet w trakcie walki</i>	Umysł
Łamacz szyfrów	<i>Książki kodów, otwieranie sejfów i tworzenie zakodowanych wiadomości to dla ciebie nic trudnego.</i>	Umysł
Uwodzenie	<i>Tajniki manipulacji oraz magnetyczna osobowość sprawia, że kobiety i mężczyźni lgną do ciebie, niczym pszczoły do miodu.</i>	Osobowość
Aktorstwo	<i>Być czy nie być? Potrafisz wcielić się w każdego.</i>	Osobowość
Silna Wola	<i>Asertywność to twoja mocna strona.</i>	Psychika
Intuicja	<i>W nagłych przebiegach potrafisz znaleźć rozwiązanie trudnego problemu.</i>	Psychika

KONWENCJA FANTASY

Umiejętność	Opis	Cecha
Broń dwuręczna	<i>Długie miecze, halabardy, topory i włócznie to twój chleb powszedni.</i>	Hart
Bójka	<i>We wszystkich karczmach opowiadają o twojej silnej pięści i zapaśniczym uścisku.</i>	Hart
Łuki i kusze	<i>Wiesz gdzie nałożyć strzałę i belt by się nie zabić.</i>	Zwinność
Broń lekka	<i>Biegłe władasz lekką bronią białą np. sztyletami lub mieczami.</i>	Zwinność
Historia	<i>Znasz historię każdego miejsca i osoby w krainach.</i>	Umysł
Wiedza tajemna	<i>Odczytujesz znaki i runy, wiesz czy miecz jest przeklęty czy nie.</i>	Umysł
Łgarstwo	<i>Potrafisz wykpić się z każdej sytuacji, wmawiasz strażnikom, że jesteś królem imperium.</i>	Osobowość
Oczarowywanie	<i>Wiesz co powiedzieć i jaką pieśń zaśpiewać by gromadzić przy sobie tłumy fanów.</i>	Osobowość
Odwaga	<i>Nie uciekasz przed hordami zombie, ani przed ziejącym ogniem smokiem.</i>	Psychika
Zaklinanie	<i>Urodziłeś się z darem magii, wiesz jak przygotować swój umysł by zmaterializować siły, o którym zwykłym śmiertelnikom się nie śniło.</i>	Psychika

KONWENCJA CYBERPUNK

Umiejętność	Opis	Cecha
Wspinaczka	<i>Bez problemu poruszasz się po stromych powierzchniach.</i>	Hart
Odporność na chemię	<i>Wykazujesz niebywałą odporność na wszelkie psychotropy, serum prawdy i substancje halucynogenne.</i>	Hart
Skradanie się	<i>Potrafisz przemieszczać się po cichu i zakradać się do wrogów niepostrzeżenie.</i>	Zwinność
Le parkour	<i>Jesteś Tarzanem miejskiej dżungli.</i>	Zwinność
Hacking	<i>Potrafisz łamać zabezpieczenia elektroniczne, hasła do baz danych i przejmować kontrolę nad systemami.</i>	Umysł
Wszczepy	<i>Augmentacje to dla ciebie temat bez tajemnic. Wiesz jakie są najlepsze, a jakie najgorsze. Znasz ich mocne i słabe strony.</i>	Umysł
Public Relations	<i>Wiesz jak zadbać o wizerunek twojej korporacji oraz jak oczernić przy tym innych.</i>	Osobowość
Social Media	<i>Jesteś tak obyty z prawidłami sieci, że w wirtualnym świecie cieszysz się większą popularnością niż w "realu".</i>	Osobowość
Niezlomny	<i>Możesz przeszczepić sobie więcej implantów niż ktokolwiek inny i zachować przy tym zdrowe zmysły.</i>	Psychika
Firewall	<i>Twój umysł jest tak rozwinięty i odporny, że nie potrzebujesz zewnętrznych zabezpieczeń podczas surfowania w sieci.</i>	Psychika

KONWENCJA SPACEOPERA

Umiejętność	Opis	Cecha
Mech-Warrior	<i>Pilotowanie ciężkich maszyn i mechów to twój chleb powszedni.</i>	Hart
Hulk	<i>Jesteś wynikiem eugenicznego eksperymentu. twoja wartość PZ rośnie razem z tą Umiejętnością.</i>	Hart
Pilot	<i>Potrafisz sterować statkami kosmicznymi.</i>	Zwinność
Blastery	<i>Jesteś biegły w posługiwaniu się pistoletami i karabinami energetycznymi.</i>	Zwinność
Znawca uniwersum	<i>Masz rozległą wiedzę na temat poszczególnych ras i istot zamieszkujących Wszechświat.</i>	Umysł
Mentat	<i>Twój umysł posiada moc przeliczeniową maszyny. Potrafi poddać analizie każdy problem i szczegół.</i>	Umysł
Ambasador	<i>Znasz się na sztuce negocjacji i pertraktacji z przedstawicielami innych nacji lub frakcji.</i>	Osobowość
Namaszczony	<i>Jesteś wybrańcem losu, Imperatora albo mesjaszem nowego porządku. Ludzie słuchają twych słów niczym melodii i podążają za nimi nawet na kraniec Wszechświata.</i>	Osobowość
Skrócenie drogi	<i>Czas i przestrzeń to dla ciebie bardzo plastyczna materia. Dzięki wewnętrznemu wzrokowi możesz w ograniczony sposób przewidywać przyszłość oraz spoglądać w przeszłość.</i>	Psychika
Uczeń Mocy	<i>Masz zdolność manipulacji i poruszania przedmiotami siłą własnej woli.</i>	Psychika



PUNKTY ZDROWIA

To ile obrazów może wytrzymać BG określa ilość Punktów Zdrowia.

OBLICZ PUNTY ZDROWIA WG. WZORU:

$$\text{Hart} + 3 = \text{ilość PZ}$$

PRZYKŁADOWA POSTAĆ

Fredrick Forsyth

IMIĘ POSTACI

HART	● ● ○ ○ ○	CHARAKTERYSTYKA POSTACI Wyspecjalizowany zabójca. Potrafi przyjąć tożsamość innych ludzi oraz wtopić się w każde otoczenie.
ZWINNOŚĆ	● ● ○ ○ ○	
UMYSŁ	● ● ● ● ○	
OSOBOWOŚĆ	● ● ● ○ ○	
PSYCHIKA	● ○ ○ ○ ○	

UMIĘJĘTNOŚCI		OPIS		
<u>Ukryta broń (Zw)</u>	● ● ○ ○ ○	<u>178 cm</u>	<u>70 kg</u>	<u>31 lat</u>
<u>Przebijanie się (Um)</u>	● ● ● ○ ○	<small>WZROST</small>	<small>WAGA</small>	<small>WIEK</small>
<u>Perswaza (Os)</u>	● ● ○ ○ ○	<u>stalowy szary</u>	<u>brzy</u>	<u>biała</u>
<u>Komputery (Um)</u>	● ○ ○ ○ ○	<small>KOLOR OCZU</small>	<small>KOLOR WŁOSÓW</small>	<small>KOLOR SKÓRY</small>
<u>Ukrywanie się (Zw)</u>	● ○ ○ ○ ○			
_____	○ ○ ○ ○ ○			
_____	○ ○ ○ ○ ○			
_____	○ ○ ○ ○ ○			

PUNKTY ZDROWIA		EKWIPUNEK
MAKSIMUM	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	_____
RANY	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	_____

DOŚWIADCZENIE

NOTATKI

MECHANIKA UNIWERSALNA



TESTY

Część rezultatów działań w MU powinno określać się tylko przez interpretację MG statystyk Bohatera. Jeśli jego Cecha ma wysoki współczynnik i pasującą Umiejętność przy podejmowanej akcji, jego Sukces lub porażka jest definiowana przez prowadzącego grę. Ale w naprawdę ważnych momentach trzeba rzucać.

Testy wykonuje się w oparciu o następujące czynniki:

Poziom trudności zawsze jest stały. Wynosi on „7” niezależnie od zaistniałej sytuacji. Oznacza to, że na k10 trzeba wyrzucić przynajmniej tyle samo lub więcej. Jeżeli BG chce dokonać czegoś naprawdę wyjątkowego MG może zażądać od niego większej ilości Sukcesów.

Wszystkich rozstrzygnięć mechanicznych dokonuje się za pomocą rzutu kośćmi dziesięciościennymi, tzw. k10.

1 Sukces oznacza, że zamierzone działanie udało się w stopniu minimalnym. Każdy następny sprawia, że efekt naszych czynów jest większy.

Np. 1 Sukces na trafienie kogoś oznacza, że go osiągnęliśmy, ale jeśli mamy do czynienia z twardym przeciwnikiem mógł zostać tylko draśnięty. 3 Sukcesy mogą sprawić, że nasz wróg został zgładzony na miejscu.

Ilość Sukcesów - w standardowych testach wystarcza mieć 1 Sukces, żeby osiągnąć zamierzony cel w stopniu zadowalającym. Ale jeśli wypadnie nam ich na kościach więcej, to oczywiście nasze działanie jest dużo bardziej efektywne i efektywne. Niektóre, bardziej złożone, akcje wymagają większej ilości Sukcesów.

Ilość kości, którymi rzucaamy określamy poprzez dodanie Cechy oraz Umiejętności odpowiadającej danej akcji. Jeśli postać wykonuje jakąś czynność,

w której nie ma wytrenowania w danej Umiejętności, rzuca tylko kośćmi Cechy.

Forsyth chce kogoś zastrzelić z pistoletu. Niestety, nie ma on treningu w obsłudze tego typu urządzeń, dlatego w teście może rzucić tylko tyloma kośćmi, ile wynosi jego Cecha Zwinności, czyli 3. Zakładając, że jego cel pozostaje w miejscu wystarczy mu tylko jeden Sukces, ale jeśli jest w ruchu może potrzebować dwóch lub trzech „7” na kościach. Decyduje o tym MG.

Ilość kości, które zatrzymujemy po rzucie składa się na właściwe określenie naszego Sukcesu lub porażki. Zatrzymujemy zawsze tyle kości z Sukcesami, ile wynosi nasza Cecha wykorzystana przy rzucie.

UWAGA

Mistrzu Gry, jeśli graczowi dopisało szczęście i w doskonale skrojonej przez Ciebie scenie uzyskał wiele Sukcesów, pozwól mu uczestniczyć w kreowaniu wizerunku tej chwili. Niech sam opíše co się stało i czego dokonał.

GRA INTERPRETACJI CZASU I MIEJSCA

BG często będą działać w różnorodnym otoczeniu. Podobnie z ich działaniami oraz akcjami przeciwników. Świat gry może mieszać się i wchodzić ze sobą w interakcje, dlatego MG często będzie musiał sam zdecydować ile Sukcesów musi osiągnąć postać, żeby osiągnąć cel. Raz może to być tylko jeden, a innym razem może MG wymagać kilku. Jest to jeden z bardziej plastycznych elementów MU, dlatego trzeba podchodzić do niego z rozwagą.

Kiedy BG próbuje kogoś zaatakować z ukrycia, wykorzystując element zaskoczenia posiada przewagę i może wystarczyć mu tylko jeden Sukces do skutecznego trafienia. Ale kiedy walczy przeciwko wię-



cej niż jednemu przeciwnikowi, stopień trudności walki wzrasta, dlatego MG może wymagać od niego więcej niż tylko jednego Sukcesu podczas starcia. Standardowo wymagany jest przynajmniej jeden Sukces, chyba że MG zadecyduje inaczej.

Zagadnienie to najlepiej przedstawia poniższa tabela:

DODATKOWE SUKCESY WYMAGANE W TESTACH

Umiejętność	Ilość Sukcesów
Jednoczesny atak >1 przeciwnika (np.3)	3
Ostrzeliwanie przeciwnika za niepełną osłoną	2
Ostrzeliwanie przeciwnika za pełną osłoną	3
Strzał mierzony	1
Hackowanie rządowej sieci	3+
Przetrwanie eksplozji samochodu	6
Próba przekupstwa policjanta	3
Pościg samochodowy na zatłoczonej ulicy	3
Pilotowanie samolotu bez przeszkolenia	5
Strzelanie z łuku podczas jazdy konnej	3

Tabela "Działań BG" to tylko **przykładowe** wymagania dla wybranych akcji. To od MG zależeć będzie ostatecznie o ilości potrzebnych Sukcesów.

Pamiętać należy o podstawowych dwóch zasadach:

- 1) Mechanika Uniwersalna jest otwartą i plastyczną formułą grania w RPG
- 2) BG zatrzymuje tyle Sukcesów, ile pozwala mu na to jego Cecha

SZCZĘŚCIE I PECH

„1” na kości oznacza, że mieliśmy Pecha. Odbiera on jeden Sukces z puli wyrzuconych, a jeśli nie wypadł żaden to prowadzi do skrajnie niefortunnego dla BG zwrotu wydarzeń (np. potknięcie się, zacięcie broni, narobienie hałasu, itd.).

„0” na kości oznacza, że mamy Szczęście. Jest to automatyczny Sukces, który jednocześnie pozwala przerzucić jedną kość i jeśli się uda, dopisać kolejny Sukces, nawet jeśli na zatrzymanie kolejnego nie pozwala nam nasza Cecha. Można z tego korzystać dopóki sprzyja nam szczęście, czyli wypadają same 0. Przerzut jest dobrowolny i zależy tylko od decyzji BG.

Z zasady "0" mogą korzystać tylko BG i ich główni przeciwnicy.

Uważaj, jeśli przy przerzuceniu „0” wypadnie „1” twój wcześniejszy Sukces zostaje anulowany i zostajesz z niczym.

WALKA

Starcia w MU są dynamiczne, szybkie oraz widowiskowe. W większości z nich to BG wiodą prym, ponieważ tylko oni biorą na siebie odpowiedzialność za rzuty. Dotyczy to starć z przeciwnikami niskiej wagi, czyli zbirami, płótkami, zausznikami i innymi, którzy nie posiadają imienia ani krzty osobowości. Dopiero, kiedy na arenę wkracza główny przeciwnik, MG sięga po kości.

BOHATER VS. KTOŚ, KTO NIE MA NAWET IMIENIA

W takim przypadku wystarcza nawet 1 Sukces, żeby skutecznie wyeliminować przeciwnika. W zależności od ilości adwersarzy liczba Sukcesów może wzrosnąć. Decyduje o tym MG.

Bohater może zostać nawet przez kogoś takiego ranny, ale bardzo rzadko pokonany. Chyba, że ma do czynienia z całą watahą bezimiennych bandziurów.

Brak Sukcesów w starciu z jednym bandziorem oznacza impas. Jeśli przeciwko graczom występuje grupa, to uznaje się taką sytuację, za niekorzystną

dla gracza. Jeżeli graczowi wypadnie Pech, otrzymuje obrażenia. Zasadniczo tyle obrażeń, ile Pechów.

BOHATER VS. PERSONA

Persona to ktoś ważny w fabule. Główny przeciwnik albo istotny Bohater Niezależny. MG powinien znać jego możliwości, które najlepiej ująć powinien w formie statystyk na wzór Bohaterów Graczy.

Kiedy dochodzi do konfrontacji między nimi, MG i Gracz wykonują oboje test. MG ustala ilość wymaganych Sukcesów, zarówno dla BNa jak i dla Gracza z uwzględnieniem otaczającego ich środowiska. Ktoś może mieć przewagę albo szanse mogą być wyrównane. O tym decyduje MG. Dlatego nie zawsze ilość wymaganych Sukcesów jest dla wszystkich taka sama. Wygrywa ten, kto ma ich więcej.

Persony mogą zadawać obrażenia Bohaterom na zasadach opisanych niżej (Zasady Obrażeń Aktywnych).

BOHATER VS. BOHATER

Kiedy dochodzi do konfliktu wewnątrz drużyny, Gracze wykonują przeciwko sobie testy przeciwstawne. MG decyduje o ilości potrzebnych Sukcesów dla każdego z osobna lub dla wszystkich razem w zależności od środowiska zewnętrznego.

OBRAŻENIA I ŚMIERĆ

W RPG życie i śmierć to nieodłączne elementy gry. Po drodze zdarzy się BG otrzymywać obrażenia, czy to w wyniku brawurowych akcji, czy walk z przeciwnikami albo innymi Bohaterami. MU dzieli obrażenia na dwa rodzaje: Pasywne i Aktywne.

ZASADY OBRAŻEŃ PASYWNYCH

Jeśli BG ma otrzymać obrażenia w wyniku wypadku samochodowego, upadku z wysokości, poparzenia od ognia, etc., MG decyduje o ilości Sukcesów niezbędnych do tego, żeby wyszedł z krytycznej sytuacji bez

szwanku. Są to tzw. Obrażenia Pasywne.

W teście BG rzucą taką pulą kości, na jaką pozwala mu jego współczynnik Punktów Zdrowia.

Fredrick podczas przeskakowania nad budynkami źle wymierzył odległości i niechybnie runie w dół w jedną z uliczek. MG ustala, że żeby mógł wyjść z tego cało potrzebuje 3 Sukcesów. Fredrick posiada współczynnik PZ na poziomie 5, zatem rzuca taką ilością kości.

Wypadają mu: 8, 7, 7, 4, 5. Trzy Sukcesy oznaczają, że upadek nie wyrządził mu żadnej krzywdy. Być może akurat udało mu się wylądować w stercie pudeł i worków na śmieci.

Jeżeli jednak BG nie zdoła uzyskać odpowiedniej ilości Sukcesów otrzymuje obrażenia. W przypadku wyrzucenia jakiegokolwiek Sukcesu współczynnik ran jest redukowany o ten właśnie Sukces.

Analogiczna sytuacja, jak powyżej, z tym że układ kości trochę inny: 8, 4, 5, 6, 2. Fredrick wyrzucił odpowiednią wartość tylko na jednej kości dlatego upadek był dla niego dość bolesny. Otrzymuje obrażenia -2.

Każde otrzymane rany obniżają wartość PZ, co oznacza że przy każdym następnym teście BG może posłużyć się mniejszą pulą kości.

Podczas testowania każdego rodzaju obrażeń również działa zasada "0" i "1"

ZASADY OBRAŻEŃ AKTYWNYCH

Kiedy w bezpośrednich starciach z przeciwnikami Bohater Gracza przegrywa w teście przeciwstawnym, różnica Sukcesów świadcząca na jego niekorzyść stanowi ilość odebranych mu przez wroga Punktów Zdrowia. W przypadku Obrażeń Aktywnych nie wykonuje się testu Punktów Zdrowia, są one po prostu odejmowane.

Fredrick walczy na noże z przedstawicielem wrogiej korporacji. Niestety, nie posiada w tej broni specjali-



zacji, dlatego może posłużyć się tylko trzema kośćmi (Zwinność 3). Jego przeciwnik jest w tej dziedzinie lepszy i w sumie ma do dyspozycji 5 kości (Zwinność 2).

Fredrick wyrzuca: 7, 5, 3

Przeciwnik wyrzuca: 7, 8, 9, 2, 3 - może zatrzymać tylko dwie kości, ale to i tak daje mu więcej Sukcesów niż u Fredricka, który otrzymuje jedną ranę.

SKUTKI OBRAŻEŃ

Jeśli nasza ilość PZ spadnie poniżej połowy oznacza to poważne obrażenia. MG powinien dokonać interpretacji tego faktu, np. wymagając większej ilości Sukcesów od bohatera nawet przy niewymagających dla niego wcześniej czynnościach.

Zasada ta dotyczy testów związanych z takimi Cechami jak Hart i Zwinność.

ŚMIERĆ

Gdy ilość Punktów Zdrowia zostanie zredukowana do zera BG czeka śmierć. Mniej lub bardziej spektakularna.

RODZAJ OBRAŻEŃ I ICH NASTĘPSTWA

Rodzaj obrażeń	Opis	Ilość Sukcesów
Lekkie	1 lub więcej obrażeń, ale BG nadal posiada ponad połowę PZ.	Nic się nie dzieje
Średnie	Połowa PZ została zredukowana w wyniku zadanych ran.	Wszystkie działania oparte na Harcie i Zwinności wymagają 1 Sukcesu więcej niż zwykle.
Ciężkie	BG jest na skraju śmierci, pozostały mu maksymalnie 2 PZ	Wszystkie działania oparte na Harcie i Zwinności wymagają 3 Sukcesów więcej niż zwykle.

UWAGA

Gdy Punkty Zdrowia BG zostaną zmniejszone o połowę traci on możliwość przrzucania kości przy wypadających "dziesiątkach" w trakcie testu (patrz zasada "1" i "0"). Oczywiście nadal obowiązuje go zasada "Pecha".

ODZYSKIWANIE PUNKTÓW ZDROWIA

Kolejny raz odwołać się należy do plastyczności MU. Sposobów na leczenie ran jest tutaj wiele, a każdy z nich opierać się powinien na interpretacji MG ujętej też w statystykach BG.

PIERWSZA POMOC

Jeżeli BG posiada Umiejętność "Pierwsza pomoc" MG może zdecydować, że żeby wyleczyć całkowite obrażenia, swoje czy innej postaci, leczący musi mieć tyle Sukcesów, ile wynoszą odniesione rany.

Fredrick Forsyth w wyniku swojej misji stracił 4 punkty PZ. Jest na skraju śmierci. Jest zdesperowany, ponieważ nie może liczyć na profesjonalną opiekę medyczną - jego misja ciągle trwa. Udaje się do miejscowego pediatry i "przekonuje" go do pomocy.

Pediatra operuje w sumie 5 kośćmi, z czego może zatrzymać tylko 3. Forsyth potrzebuje i tak 4 Sukcesów do pełnego wyleczenia, ale lepsza taka interwencja lekarska niż żadna. Pediatrzy wypadają następujące wyniki: 7, 6, 4, 4, 3. Tylko jeden Sukces. Forsytha ilość

PZ wzrasta do 2 punktów. Nie jest już beznadziejnie, ale nadal nie jest dobrze.

Pamiętać należy o tym, że gdyby pediatra leczył na przykład w trakcie strzelaniny, MG mógłby wymagać większej ilości Sukcesów do wyleczenia ran. Wszystko zależy od czasu i miejsca, w którym wykonywana jest akcja.

CZAS LECZY RANY

Jeżeli BG nie ma możliwości uleczenia się w inny sposób niż poprzez solidny odpoczynek, to w trakcie 24h w świecie gry MG może pozwolić mu zredukować jedną ranę.

LEKI, FARMACEUTYKI, MIKSTURY

Oczywiście można też w krytycznej sytuacji używać dobrodziejstw medycyny w postaci silnych leków, zestawów do zamykania ran i innych. Medykamenty posiadają zazwyczaj dwa rodzaje skutków: takie

jakich oczekuje BG oraz uboczne.

PRZEDAWKOWANIE

Wyznacznikiem tego, ile organizm może przyjąć substancji farmakologicznych jest poziom Hartu. Zaaplikowanie sobie większej ilości, niż wartość tej Cechy, będzie ostatecznie prowadzić do przedawkowania.

Skutkiem przedawkowania jest zwiększenie wszystkich wymaganych Sukcesów o 3. Dodatkowo zażywana substancja zwraca się przeciwko postaci i nie wykazuje żadnych działań pożądanых. Nie ma to wpływu na efekty uboczne, które kumulują się z pierwszym z skutków przedawkowania.

Czasami jednak organizm bywa na tyle silny, że może znieść zwiększony poziom chemii we krwi. Jeżeli BG zda test Hartu i uzyska przynajmniej tyle Sukcesów, ile wynosi połowa tej Cechy (zaokrąglamy w górę) uniknie negatywnych efektów przedawkowania.

DZIAŁANIE I EFEKTY UBOCZNE STOSOWANIA LEKÓW

Rodzaj leku	Działanie pożądane	Działanie uboczne
Tabletki przeciwbólowe	Zwiększają pulę PZ o 1. Efekt może się kumulować.	Wszystkie testy oparte na Umyśle wymagają 1 dodatkowego Sukcesu. Efekt może się kumulować.
Morfina	Pozwala zignorować karę za Ciężkie obrażenia na czas trwania danej sceny, np. walki czy pościgu.	Po zakończeniu sceny zarówno Umysł, jak i Psychika, wymagają przy wszystkich testach 3 dodatkowych Sukcesów
Zastrzyk adrenaliny	Zmniejsza ilość wymaganych Sukcesów dla Umysłu i Osobowości o 2 na czas trwania sceny.	Wszystkie testy Psychiki i Hartu wymagają 2 dodatkowych Sukcesów. Efekt działa jednocześnie z pożądanym.
Stimpack	Wymagana liczba Sukcesów przy akcjach Hartu i Zwinności jest mniejsza o 2. Działa przez jedną scenę.	Po zakończeniu działania organizm BG odczuwa znaczny dyskomfort. Wszystkie testy trudniejsze są o 3 przez okres kolejnych 24h.
Amfetamina	Pozwala funkcjonować postaci przez trzy doby z rzędu bez negatywnych skutków w tym czasie.	Po zakończeniu działania przez kolejne trzy doby postać ma ujemny modyfikator do wszystkich testów.
Zestaw pierwszej pomocy	Pozwala zredukować 1 ranę z poziomu Lekkich lub Średnich	Brak
Chleb z pajęczyną	Pozwala zredukować jedną ranę, ale tylko te z poziomu "Lekkie".	Brak



DOŚWIADCZENIE

Podobnie jak sama MU, tak i doświadczenie przyznawane graczom przez MG jest sprawą dosyć plastyczną. Poniższe zasady można zaakceptować, zmienić lub zanegować.

ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI

Każda sesja wiąże się z nowymi wyzwaniami dla graczy. Na pewno w trakcie danej przygody próbowali wykorzystać Umiejętność, której nie posiadali w swoim repertuarze. Dlatego w ramach dobrej gry, MG może przyznać od 1 do 3 punktów na rozwinięcie nowych lub tych, które już posiadają. Wszystko zależy od wkładu gracza do tego, co działo się w trakcie spotkania.

Jednym z najlepszych rozwiązań dla kwestii ilości przyznawanych punktów jest rozmowa z prowadzącym i innymi członkami drużyny po sesji. Koncyliacyjnie wszyscy ustalają, co się komu należy. Zainteresowany wnioskuje, a reszta towarzystwa albo aprobuje albo rozpoczyna dyskusję na temat punktów dla niego. Sam Gracz też na bazie swych dokonania zgłasza propozycję nowej Umiejętności.

Nowa Umiejętność zawsze jest przyznawana na poziomie 1.

PODNOSZENIE CECH

Jeśli MU służy do prowadzenia całych kampanii warto pamiętać o tym, żeby w ich trakcie Gracze rozwijali także swoje Cechy.

MG może przyjąć, że co 3-4 spotkania Gracze będą mogli zwiększyć wartość wybranej przez siebie Cechy o 1 punkt.

LIMIT

Cechy i Umiejętności nie mogą przekroczyć 5 punktów, chyba że MG zadecyduje inaczej.

WYPOSAŻENIE I BROŃ

MU przedstawia dość kontrowersyjne ujęcie kwestii ekwipunku postaci biorących udział w przygodzie. Traktuje tę kwestię bardziej w sposób fabularny niż mechaniczny, dlatego nie jest wprost określone czy dany przedmiot oddziałuje w jakiś sposób na BG lub na innych w kontekście zasad samej gry.

W prezentowanym tutaj założeniu przedmioty nie posiadają statystyk, a mają znaczenie jedynie fabularne. Cała reszta uzależniona jest od Sukcesów będących wynikiem udanego połączenia Cech i Umiejętności.

Można to ująć w bardzo prostym przykładzie.

Fredrick uzbrojony jest jedynie w pistolet 9mm. Sytuacja dla niego stała się tak kuriozalna, że za kilka chwil rozjedzie go rozpędzony pojazd pancerny. Gdyby Forsyth chciał go w tej chwili zniszczyć MG zażądałby od niego 10 Sukcesów. Warunek równie nierealny, co sam pomysł protagonisty.

Ale uzbrojony w wyrzutnię rakiet potrzebowałby osiągnąć jedynie 3 Sukcesy.

Wszystko jest kwestią Sukcesów i fabularnego ich umotywowania. Dzięki temu rozwiązaniu nie trzeba martwić się o statystki przedmiotów tylko skupić się na wykorzystaniu ich w trakcie gry. Jeśli BG musi wydostać się ze studni, do której wpadł, to za pomocą liny będzie mu dużo łatwiej niż bez niej. Lina nie ma żadnych właściwości mechanicznych poza tą, że potrafi wpłynąć na decyzję MG w sprawie wyznaczenia progu ilości Sukcesów niezbędnych do realizacji tego pomysłu.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Oczywiście nie byłoby RPG bez unikalnych przedmiotów, które posiadają specjalne właściwości. W MU zasada ich działania wspiera poszczególne Umiejętności. Oznacza to, że wybrane artefakty (magiczne naszyjniki, cyberwszczepy) mogą

wzmacniać konkretną Umiejętność Bohatera Gracza. Może to być przyznanie automatycznego Sukcesu za każdym razem, gdy postać posługuje się tym przedmiotem.

Poniższe przykłady można mnożyć razem ze specjalnymi zastosowaniami dla nich. Wszystko zależy od wyobraźni MG oraz Graczy.

ARTEFAKTY DLA SETTINGÓW WSPÓŁCZESNYCH

Okulary Oliver Peoples 'Victory'	<i>Wyglądasz w nich jak Michael Westen.</i>	Pozwalają zatrzymać dodatkową kość Sukcesu, nawet ponad wartość Cechy, przy wszystkich testach społecznych (przekonywanie, uwodzenie, zastraszenie).
Aston Martin DB5	<i>Martin, Aston Martin.</i>	Podczas pościgów otrzymujesz jeden dodatkowy Sukces przy wszystkich niebezpiecznych manewrach samochodem.
Karabin snajperski "Jackal"	<i>Jeden strzał. Jedna śmierć.</i>	Każdy trafiony z tej broni przeciwnik otrzymuje jedną dodatkową ranę.

ARTEFAKTY DLA SETTINGÓW FANTASY

Kostur Gandalfa	<i>You shall not pass!</i>	Przeciwko demonom wszystkie wymagane Sukcesy w trakcie walki są zredukowane o 1.
Magiczny miecz	<i>Na potęgę Posępnego Czerepu!</i>	Zwiększa Umiejętność "Broń biała" o 1.
Zaczarowane kości do gry	<i>Pani Fortuna sprzyja śmiałym...</i>	Kości dają 1 dodatkowy Sukces podczas testowania Umiejętności "Hazard"

ARTEFAKTY DLA SETTINGÓW CYBERPUNKOWYCH

Odnaka Sędziego	<i>Ja jestem sędzią, ławą przysięgłych i egzekutorem.</i>	We wszystkich testach społecznych opartych na wykorzystaniu Umiejętności "Prawo" postać otrzymuje jeden automatyczny Sukces.
Adamentowa katana	<i>W katanie nie kończy się amunicja.</i>	Każdy zraniony z tej broni przeciwnik otrzymuje jedną dodatkową ranę.
Kombinezon maskujący	<i>Nigdy się nie dowiedzą, co ich trafiło</i>	Na czas trwania jednej sceny postać zyskuje dodatkowe 2 kości przy testach "Ukrywania się".

ARTEFAKTY DLA SETTINGÓW SPACE OPERA

Kryształ mocy	<i>Niech Moc będzie z tobą.</i>	Podnosi jedną wybraną Umiejętność opartą na Umyśle o 1.
Ostrze energetyczne	<i>Wygra ten, kto ma większy miecz.</i>	Zapewnia automatyczny 1 Sukces w testach Broni Białej.
Detektor ruchu	<i>They're coming outta the walls. They're coming outta the goddamn walls!</i>	Postać posługująca się Detektorem otrzymuje darmowy Sukces w testach Spostrzegawczości, gdy chce zlokalizować poruszające się cele.



STWÓRZ WŁASNĄ GRĘ W OPARCIU O MU

Mechanika Uniwersalna została stworzona w oparciu o licencję wolnych i otwartych zasad. Oznacza to, że możesz ją modyfikować i zmieniać rządzące nią reguły w oparciu o regułę stałego Sukcesu oraz połączenia i uznania zależności pomiędzy Cechami a Umiejętnościami.

Chcemy też zachęcić cię do tworzenia prywatnych settingów, które oprzesz na powyższych zasadach. Ponieważ struktura Mechaniki Uniwersalnej ma otwartą i plastyczną formę nie zdołaliśmy odpowiedzieć na wszystkie zapytania, które mogłyby pojawić się przy tworzeniu własnych światów w oparciu o zasady zawarte w tym dokumencie. Z racji na jej łatwo modyfikowalny charakter, każdy użytkownik może dodawać do ogólnych zasad własne pomysły i rozwinięcia istniejących reguł.

Mechanika Uniwersalna pod żadnym pozorem nie może być rozprowadzana w celach zarobkowych bez wiedzy jej Autorów. Ma być ona produktem ogólnodostępnym oraz darmowym. Powyższe zasady można do woli powielać, kolportować oraz udostępniać w Internecie. Zabrania się ograniczania dostępu do nich innym i czerpania korzyści finansowych opartych na wykorzystaniu zasad MU z wyłączeniem kompleksowych settingów, które będą korzystać z przedstawionych tu reguł. Każdy komercyjny projekt korzystający z tej mechaniki musi posiadać zgodę jej twórców na wydanie i sprzedaż.

Piotrków Dungeon, jako twórca marki MU, zastrzega, że każdy produkt powstały na bazie MU (dodatkowe zasady, setting RPG) powinien być opatrzony logotypem Piotrków Dungeon oraz należy umieścić adres do strony internetowej: dungeon.org.pl

TO NIE JEST MECHANIKA DLA KAŻDEGO

Mistrz Gry i Graczu, jeśli dotarłeś aż tutaj to zapewne jesteś świadom tego, że Mechanika Uniwersalna jest narzędziem o otwartej strukturze. To oznacza, że z góry zakłada wiele rozwiązań, ale jeszcze więcej zagadnień pozostaje w gestii tych, którzy z niej korzystają.

Sesje RPG opierają się na wyobraźni ich uczestników. Podobnie MU. Jeżeli nie odnalazłeś tutaj szukanego przez siebie rozwiązania to je zaproponuj. Zapewne zastanawiasz się dlaczego nie ma tutaj nigdzie zasad magii, wszczepów cybernetycznych albo reguł dla walk za pomocą pojazdów. Na tym etapie prac nawet nie chcieliśmy ich projektować.

MU jest dla ludzi obytych z grami fabularnymi, którzy posiadają doświadczenie w graniu i prowadzeniu sesji. Nowym entuzjastom tego hobby mogłoby być ciężko wykrzesać z siebie iskrę współtworzenia mechaniki, która rodzi się z ogrania kilku różnych systemów. Współtworzenie MU jest jej celem pośrednim. Autorzy nie przewidzieli rozwiązania wszystkich problemów, ale dali wam pewne środki, dzięki którym możecie znaleźć rozwiązanie dla każdej sytuacji. Wszystko jest kwestią waszej wyobraźni.



KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI

HART ○ ○ ○ ○ ○
ZWINNOŚĆ ○ ○ ○ ○ ○
UMYSŁ ○ ○ ○ ○ ○
OSOBOWOŚĆ ○ ○ ○ ○ ○
PSYCHIKA ○ ○ ○ ○ ○

UMIEJĘTNOŚCI

_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○
_____ ○ ○ ○ ○ ○

PUNKTY ZDROWIA

MAKSIMUM ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
AKTUALNIE □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOTATKI

CHARAKTERYSTYKA POSTACI

OPIS		
WZROST	WAGA	WIEK
KOLOR OCZU	KOLOR WŁOSÓW	KOLOR SKÓRY

EKWIPUNEK

DOŚWIADCZENIE

