

Wydanie: 0.2

przedstawienie pomysłu
tylko do wglądu własnego, korekty itp.

Monety Lo\$u

Autor: sebko8@gmail.com
Źródło pliku: <http://dungeon.org.pl>

Wszelkie prawa zastrzeżone

Wstęp

Monety to rozwiązanie dla osób lubiących RPG w narracyjnym stylu. Jeśli uważasz, że mechanika to tylko pomoc przy zabawie, a nie jej główny wyznacznik to jest to propozycja dla Ciebie. Jeśli nie lubisz wgłębiać się w setki tabel, mierzi Cię dźwięk toczących się kości. Skorzystaj z tego pomysłu. Nauczysz go swoich graczy w kilka minut.

Zasady monet powstały z myślą o ludziach, którzy mają pojęcie czym właściwie jest RPG. Wierzę, że osoby czytające mają już kilka sesji za sobą, dlatego nie będę teraz tracił czasu i miejsca na wyjaśnianie czym są gry fabularne.

Co będzie potrzebne?

Poza znajomością zasad z kilku stron tego dokumentu, potrzebne będą monety. Dokładnie pięciokrotnie więcej niż Graczy w sesji RPG. Czyli jeśli gramy w 4 osoby (1 MG i 3 Graczy) to potrzebujemy 15 (3x5 monet). Mogą to również być karty, sztony, zapalki czy jakiegokolwiek inne przedmioty, które dobrze oddadzą klimat Waszej sesji.

Przekupić los

Wspominałem o przekupieniu Losu. Los to tak naprawdę MG, główny kreator rzeczywistości. Da się go przekupić, ale wszystko ma swoje zasady. Los jest łasy na monety i to nimi płacimy. Jedna moneta to jeden większy lub mniejszy sukces. Kładąc na stół jedną z monet możemy być pewni powodzenia swojej akcji. W jakim stopniu, o tym za chwilę.

Kreacja bohatera

W każdej grze mamy do czynienia z Bohaterami. W Monetach Losu, z punktu widzenia mechaniki istnieją dwa atrybuty: Siła Woli oraz Zdrowie.

Siła Woli

Siła Woli, w skrócie SW, to główny hamulec mechaniki gry. Dany bohater nigdy nie może mieć więcej monet niż wynosi jego Siła Woli. Ten atrybut bohatera w pewnym sensie obrazuje jak bohater jest zdeterminowany w swoich działaniach by osiągnąć sukces.

Początkową SW ustalana jest przez MG na podstawie zaangażowania gracza w kreację swojej postaci zgodnie ze wskazówkami MG. Jeśli gracz słabo czuje klimat, nie przykłada się do opisu postaci i nie dotrzymuje terminów należy mu się mniej siły woli. Zadaniem MG jest ocena postaci gracza w skali od 1 do 5. To będzie początkowa SW bohatera.

Zaangażowanie gracza na etapie tworzenia postaci jest niezwykle ważne dla przebiegu gry. Skoro mamy tylko dwa atrybuty to wszystkie informacje dotyczące nabytych zdolności jak i wrodzonych talentów stają się dużo cenniejsze. Istotne jest więc by np. w historii postaci pamiętać o wspomnieniu jakie szkoły ukończył bohater, a może miał mistrza w jakiejś dziedzinie itp. itd. Dzięki wiedzy na temat umiejętności bohatera MG może ułatwiać pewne zadania BG.

Przykład: Janek od 4 lat codziennie jeździ samochodem – nic dziwnego jest bowiem taksówkarzem. Dzięki temu jazda po mieście nie jest dla niego wielkim wyzwaniem, ba umie nawet czasem mocniej przydusić pedał gazu.

Stan zdrowia

Ważne jest by gracz miał świadomość w jakiej kondycji zdrowotnej jest bohater. Wyróżniamy 4 stany zdrowia: w pełni sił, poobijany, ciężko ranny i umierający. Jeśli bohater odnosi obrażenia lub jest poddawany leczeniu MG musi poinformować gracza w jakim stanie zdrowia jest jego postać. MG jest jedyną osobą, która kontroluje stan zdrowia, ocenia obrażenia i skuteczność lekarstw. Za każdym stanem zdrowia kryje się jednak wiele stanów pośrednich.

W pełni sił – ten stan zdrowia oznacza brak jakichkolwiek ran czy obrażeń. Bohater czuje się dobrze lub prawie dobrze. W ten stan wpisuje się również krótkotrwałe zmęczenie. Np. BG, który ścigał tramwaj ciągle pozostaje w pełni sił mimo tego iż złapał zadyszkę na pół minuty.

Poobijany – pierwszy szeroki stan zdrowia. Poobijany jest gracz, którego draśnięto nożem, ale również ten, który przegrał sparing bokserski. Wyrzucony z jadącego pociągu człowiek, również będzie poobijany. W tym stanie mieszczą się również określenia takie jak: pobity, wycieńczony, chory. BG może się normalnie poruszać i płacić za swoje sukcesy, jednak nie może opłacić dwóch postępujących po sobie natychmiast akcji. Czyli jeśli uda nam się zaatakować naszego przeciwnika i zadać mu ranę, ale potrzebna jest „poprawka” w szczękę oponenta to nie możemy za tę poprawkę zapłacić. Upraszczając sukces nie może gonić sukcesu (chyba, że MG zdecyduje inaczej)

Ciężko rany – ciężko ranni są wszyscy z otwartymi ranami, postrzeleni, dźgnięcie nożem i upadek z dużej wysokości również oznacza ciężką ranę. Wszelkie złamania wpisują się w ten stan. BG zazwyczaj ma problemy z poruszaniem, zazwyczaj potrzebuje pomocy lub może tylko chodzić, ciemnieje mu w oczach i ma skłonności do omdleń. W tym stanie każdy sukces wymaga wydania dwóch monet. Ciężko ranny to również poważnie chory, jeśli bohater został wpędzony przez chorobę na szpitalne łóżko – oznacza to dokładnie ten stan zdrowia.

Umierający – jeśli BG był długo w stanie „ciężko ranny” i nie uzyskał stosownej pomocy, np. broczył krwią z nieopatrzonej rany lub otrzymał drugi sztych mieczem, wówczas jest bliżej śmierci niż kiedykolwiek. Nie może się poruszać, co najwyżej może się człogać. Może mieć problemy z mówieniem i oddychaniem. Ciężko mu ocenić rzeczywistość. W tym stanie by zrobić cokolwiek musi zapłacić monetę i aż 3 by np. stanąć na nogi. W efekcie oznacza to iż umierający by wstać z łóżka musi wydać 3 monety, by zadzwonić wcisnąć guzik alarmowy powiadamiający pielęgniarkę wystarczy 1 moneta. Bez płacenia nie ma szans na sukces!

Początek gry

Na początku każdej gry bohater ma pełną Siłę Woli czyli otrzymuje od MG tyle monet ile wskazuje jego SW. W roli MG leży również poinformowanie gracza, w jakim stanie zdrowia znajduje się bohater.

Przekupić los (ciąg dalszy)

Załóżmy, że masz 4 monety. Gracie w system, który lubicie lub realia, które nie zostały na razie opisane żadnym systemem, albo ten, który macie za bardzo mąci Wam w głowach.

Przykład: Twój bohater próbuje postrzelić swojego wroga ze snajperki. Bohaterowi bardzo zależy na sukcesie w tym teście. Deklaruje strzał mierzony i kładzie monetę na stole.

Położenie monety to znak dla MG, że BG skupia maksymalnie swoją Wolę na akcji, którą wykonuje. Położenie monety jest równoznaczne z sukcesem w danej akcji. Jednak jego stopień ocenia MG na podstawie tego jak swoje działanie opisał gracz.

Wracając do naszego przykładu. Hipotetyczny gracz mówi, kładąc na stole monetę:

BG: Strzelam do przeciwnika

MG interpretuje:.. Strzał go tylko drasnął. Przeciwnik kulejąc kryje się za pobliskim kontenerem na śmieci

Ta sama sytuacja:

BG: "Celuję w przeciwnika. Chcę trafić prosto w jego głowę. Nabieram powietrza... strzelam!"

MG: "Nim echo wystrzału ustało, przeciwnik padł już w kałużę krwi"

W obu przypadkach BG osiągnął to co chciał. Trafił przeciwnika, jednak efekt trafienia leży w woli MG.

Mówiąc prosto, płacimy za sukces jednak MG może być w stosunku do nas złośliwy lub... powinien być.

Kiedy monety nic nie dadzą

Jeśli próbujemy akcji nie wpisujących się w konwencję gry, zupełnie nie pasującą do naszej postaci itp. MG może zwyczajnie pominąć fakt położenia monety. Pan Losu nie jest idiotą i jeśli ćpun bez ukończonej podstawówki, próbuje wypowiadać się jak profesor i łapać bohaterów niezależnych w przedziwne intrygi, jego monety przy takich akcjach nie są nic warte. Monety działają przy okazji akcji związanymi z umiejętnościami pasującymi do postaci i opanowanymi przez bohatera. Innymi słowy, barbarzyńca świata fantasy, który nie widział od dzieciństwa pojedynczej runy, nie przeczyta raczej księgi w starokrasnoludzkim. Nie pomoże mu nawet garść monet.

Kwestie sporne i zasada większego losu

Istnieje jeszcze zasada większego losu. Jeśli MG nie chce decydować w jakim stopniu akcja się powiodła lub sam nie wie jak ocenić sytuację może zarządzić zasadę większego losu. Wówczas bierze monetę ze stołu, podrzuca i łapie. Orzeł - sukces gracza, reszka - pech. Proste jak parasol. Udziwnienie, które może dostarczyć szczyptę dramaturgi, a przy tym bardzo łatwa zasada do pamiętania.

Odzyskiwanie monet

Jak łatwo się domyśleć, nawet 5 monet dość łatwo wydać na opłacanie kolejnych sukcesów. Nie zawsze musimy kłaść monety na stół, jednak z pewnością wylądują one tam częściej niż przypuszczamy. Jeśli nie mamy już monet to nie warto ryzykować, jeśli nie ryzykujemy to naszej postaci może być zwyczajnie ciężko. MG może podarować nam 1 monetę, za każdym razem gdy gramy dobrze swoją postać lub jesteśmy pomysłowi (popychamy akcję gry do przodu). Jeśli BG jest czarnuchem nie cierpiącym białych, zasłuży na monetę gdy to odegra. Jeśli jest wybitnym skrytobójcą, zyska gdy pozbędzie się ofiary w należyтым stylu. Dworzanin otrzyma monetę gdy

będzie umiał zachować się na balu kostiumowym.

Dobre odgrywanie równa się monety od Losu, by w przyszłości móc go przekupić. Proste prawda? Jeśli gramy swoją postać otrzymujemy monety za coraz lepszą grę. Samo nakręcająca się spirala. Im lepiej grasz tym częściej oszukasz los.

Test przeciwstawny

Wariacją na temat monet i przekupowania losu są testy przeciwstawne. Co w przypadku gdy przy stole siedzi Jaś i Małgosia. Małgosia chce wrzucić Jasia do pieca, a Jaś chce zrobić dokładnie to samo z Małgosią. W takim przypadku możemy przyjąć jedno z rozwiązań. Jeśli każdy z uczestników położył monetę w celu odniesienia sukcesu, odnosimy się do zasady większego losu (patrz wyżej). Wygrywa ta osoba, która zdobyła orła. Jeśli będzie remis, wówczas wygrywa osoba o większej SW. Nie zawsze będzie to jednak rozwiązanie ostateczne. Po pierwsze mogą paść 2 orły, oboje zaangażowanych może mieć równe SW i co wtedy?

Drugim pomysłem na test przeciwstawny jest licytacja. Kto zapłaci więcej monet losowi wygrywa. Jeśli nadal mamy remis, wtedy odnosimy się do zasady większego losu.

Ewentualnie jeśli bardzo lubicie podrzucanie monet, rzucajcie do skutku.

Zwiększenie siły woli

Gracz zrobił beznadziejną postać i otrzymał marny 1 SW. Co dalej z tym począć? Jeśli fajnie gra, stara się, pokazuje że mu zależy wypada go nagrodzić. Na koniec sesji możesz podarować mu 1 pkt SW. Każdy gracz posiadający 1 lub 2 SW, a grający dobrze zasługuje na nagrodę w postaci 1 extra punktu na koniec sesji. Taki odpowiednik punktów doświadczenia. Jeśli ma już 3 SW sprawa ma się nieco inaczej

Punkty Doświadczenia

Aby zyskać poziom SW należy zbierać punkty doświadczenia. MG ocenia każdy z poniższych punktów.

- odgrywanie postaci
- rozwiązanie historii
- pomysłowość

Jeśli dany gracz wykazał się w jednym z powyższych elementów, otrzymuje punkt doświadczenia (PD). Maksymalnie na sesję można otrzymać do trzech punktów. Awans o jeden stopień SW następuje po zdobyciu tylu PD ile wynosi nasz obecny stan. Jeśli BG posiada SW 3 i zbierze 3 PD, od razu awansuje na 4 poziom SW.

Ujemne punkty doświadczenia i ujemne SW

Jeśli gracz psuje Wam zabawę MG ma prawo do pomniejszania jego puli PD na koniec gry. Jeśli jest totalnym złamasem wykluczcie go z towarzystwa, bo szkoda czasu na głupców.

Zmniejszenie SW

Raczej nie jest to częsta sytuacja, ale może do niej mimo wszystko dojść. Zmniejszenie SW następuje w następujących przypadkach:

1. Gdy BG doświadcza jakiegoś traumatycznego przeżycia, działa wbrew swojemu charakterowi itp.
2. Gdy wykorzysta wszystkie swoje monety, ma prawo poświęcić 1 pkt SW na sesję aby odnieść jeden sukces bez oddania monety (bez względu na to czy posiada jakieś w swojej puli)

Posłowie

Powyższy meta system czy też mechanika pisana jest z myślą o dorosłych ludziach, którzy nie robią afery z tego, że to MG ma jednak mimo wszystko ostatnie słowo. Monety Losu mają minimalizować mechanikę, uprościć ją maksymalnie, by sesja RPG stała się raczej zabawą w opowieść niż turlaniem kostek. I wreszcie ostatnie zdanie. Pamiętaj o abstrakcji monet. Moneta, karta do gry, diamenty, sztony pokerowe, zapalki, strony z pomazanego zeszytu, wszystko może stać się głównym medium tego systemu.

Życzę miłej zabawy
sebko8@gmail.com