

Rozwój Bohaterów

Jeśli bohaterowie zakończą misję lub dokonają wielkich czynów, otrzymują w nagrodę dodatkowy **Punkt Sławy**, z którym rozpoczną kolejną przygodę.

W szczególnych przypadkach Narrator może pozwolić graczom wykonać test, którego pozytywny wynik będzie oznaczał zdobycie przez bohaterów dodatkowego Wyposażenia lub Atrybutu.

k6	Efekt
6	Tak i... – Sukces z dodatkowym, korzystnym efektem (kostka ułatwienia w następnym teście).
5	Tak – Sukces.
4	Tak, ale... – Sukces, ale coś poszło nie tak... (kostka utrudnienia w następnym teście).
3	Nie, ale... – Porażka, ale coś się udało osiągnąć (kostka ułatwienia w następnym teście).
2	Nie – Porażka.
1	Nie i... – Porażka z konsekwencjami (kostka utrudnienia w następnym teście).

Licencje

Mechanika **Freeform Universal RPG** została stworzona przez Nathana Russella. <http://freeformuniversal.com/>

Użyte **ikony** są autorstwa Lorca i Delapouitea. Pochodzą ze strony <https://game-icons.net>.

Cent RPG został stworzony przez Jarosława Daniela i Tomasza Misterkę.

Wszystkie powyższe dzieła są udostępnione na licencji: „Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0)”. <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Blog Jarosława Daniela:
<https://castelviator.wordpress.com/>

Cent RPG - Karta Postaci

Imię: _____

Koncepcja: _____

Motyw działania: _____

Atrybuty: _____

Wyposażenie: _____

Notatki: _____

Stany postaci:

Krwotok Rana Zatrucie

Oszłomienie Strach Zmęczenie

_____ _____

_____ _____

Punkty Sławy:

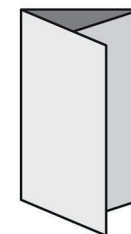
1	2	3	4	5	6
Nie i...	Nie	Nie, ale	Tak, ale	Tak	Tak i...

Więcej gier na: <https://funtrpg.com>

Cent RPG

Gra fabularna

autorzy: Jarosław Daniel i Tomasz Misterka



v. 1.3

Wstęp

Cent RPG to prosta i uniwersalna mechanika gry fabularnej oparta na Freeform Universal RPG. Została stworzona do wspólnego tworzenia i opowiadania ciekawych historii.

Podczas gry wcielicie się w postacie poszukiwaczy przygód – wybrańców, którzy mogą zmienić świat, osiągnąć własne cele i stawić czoła wszelkim przeciwnościom losu.

Do gry wystarczy kartka papieru, coś do pisania oraz kilka standardowych, sześciennych kostek do gry (**k6**). Jedną z uczestniczących w grze osób jest Narratorem. Opisuje ona pozostałym graczom, co się dzieje wokół stworzonych przez nich postaci.

Postacie te, rzucone w wir wydarzeń, realizują własne cele i mierzą się z rozmaitymi wyzwaniem.

Gra jest formą rozmowy, podczas której są odgrywane role bohaterów i bohaterek, przeżywających wspaniałe przygody. Wspólnie z Narratorem stworzycie opowieść. Od Was zależy, jak bardzo będzie niezwykła i jak dobrze będziecie się bawić.

Przykłady użycia zasad zostały oznaczone kursywą.

Przygotowanie do gry

Okreście, w co gracie. Jeśli jest to gotowa przygoda – jakie postacie biorą w niej udział. Możecie też stworzyć własny świat lub jego fragment.

Niech każdy z graczy powie jedno – dwa zdania, zawierające istotne informacje o stworzonym uniwersum. Przedyskutujcie wasze pomysły i zapiszcie finalne założenia świata. Postarajcie się uwzględnić wszystkie idee.

Wiele lat temu, w świat uderzył meteor, który spowodował katastrofę. Cywilizacje pogrążyły się w chaosie potęgowanym przez lata głodu. Dziś przerażające potwory i zmutowane zwierzęta przemierzają dzikie tereny. Dawne siedziby magów zmieniły się w śmiertelne pułapki, pełne cennych skarbów i starożytnych tajemnic. Grupy poszukiwaczy przygód eksplorują je w nadziei na zysk.

Przebieg gry

Narrator opisuje pozostałym graczom, co się dzieje wokół ich bohaterów, tworząc scenę (**Gdzie? Kiedy? Kto tam jest? Co się dzieje?**). Informuje graczy, jak ich postacie odczuwają świat zmysłami. Gracze deklarują, co robią ich postacie. Jeśli działania bohatera mogą się zakończyć porażką, Narrator może zdecydować o konieczności wykonania testu przez gracza.

Brak testu oznacza efekt "Tak" lub "Tak, ale...". Gracz może zażyczyć sobie wykonania testu, jeśli nie zgadza się z jednym z tych efektów. Efekt testu jest wiążący.

Testy

Testy wykonują tylko gracze prowadzący bohaterów. Niepowodzenie testów oznacza powodzenie działań podejmowanych przez przeciwników bohaterów lub niekorzystne dla postaci zmiany sceny (np. uszkodzenie ich wyposażenia).

- Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera utrudniający akcję postaci powoduje dodanie do puli kostki utrudnienia.
- Każdy element sceny lub charakterystyki bohatera ułatwiający akcję postaci powoduje odjęcie kostki utrudnienia, lub dodanie do puli kostki ułatwienia.
- Kostki ułatwienia i utrudnienia anulują się.
- Na końcu do puli należy dodać kostkę testu (zawsze rzuca się przynajmniej jedną kostką).
- Jeśli ułatwień jest więcej niż utrudnień, gracz wybiera najlepszy wynik i opisuje efekty działania swojej postaci.
- Jeśli utrudnień jest więcej niż ułatwień, Narrator wybiera najgorszy wynik i opisuje konsekwencje.

Efektom mogą być stany, tymczasowe lub trwałe, które wpływają na kolejne testy.

Johan walczy z goblinem. Przeciwnik zaatakował z zaskoczenia i jest zwinny (dwie kostki utrudnienia). Bohater jest najemnikiem, ma celne oko i używa swojej automatycznej kuszy (trzy kostki ułatwienia, które znoszą się z dwiema kostkami utrudnienia).

Gracz wykonuje test jedną kostką ułatwienia i kostką testową. *Wypada 1 i 2 – wybiera lepszy wynik – "Nie...". Jeśli go akceptuje, Johan chybił. Goblinowi udało się go trafić. Gracz zaznacza na karcie stan "Rana".*

Może też wydać Punkt Sławy i przerzucić jedną lub wszystkie kostki. **Wykorzystując tę możliwość, rzuca wszystkimi kostkami.** *Wypada 2 i 4 – "Tak, ale...". Johan zranił goblina, ale pękła cięciwa kuszy.*

Postać Gracza

W zależności od ustaleń uczestników, postacie są tworzone przez graczy albo Narratora. Niezależnie od tego, każda z nich ma **Imię, Koncepcję, Motyw działania, trzy opisujące ją Atrybuty i jeden element Wyposażenia** – charakterystyczny przedmiot. Używaj wzorców popkultury i krótkich zwrotów. Wystarczy jedno, dwa zdania:

Johan to rubaszny najemnik. Celnie strzela, jest wytrzymały i sprytny. Posiada automatyczną kuszę. Wiecznie brakuje mu pieniędzy, które przepuszcza w karczmach.

Jaśmina to profesjonalna zabójczyni. Jest szybka, zręczna i zna się na truciznach. Jej ulubiona broń to żelazny wachlarz, złożony z wielu ostrzy. Szuka brata.

Na początku gry otrzymujesz jeden **Punkt Sławy** dla swojej postaci. Możesz go wydać w trakcie gry na przerzucenie nieodpowiadającego rzutu **częścią lub wszystkimi kostkami**. Taki przerzut może być wykonany tylko raz na test. Dodatkowe Punkty Sławy może przydzielić Narrator w trakcie gry, jako nagrodę. Jeśli podczas testu zostanie wyrzucony dublet, postać również uzyskuje Punkt Sławy, o ile wynik zostanie użyty do jego interpretacji.

Wojtek rzucał podczas testu trzema kostkami, na których wypadła jedynka i dwie trójki. Mógłby wydać Punkt Sławy na przerzut, ale woli przyjąć wynik i zyskać drugi Punkt Sławy w zamian za dublet trójek.