

ZA GARŚĆ ZŁOCISZY

GRA FABULARNA

autor: Tomasz Misterka



Spis treści

Wstęp.....	2
Tworzenie postaci.....	3
Ekwipunek.....	5
Awans postaci.....	6
Testy.....	7
Ułatwienia i utrudnienia.....	7
Modyfikatory testu.....	7
Wynik testu.....	8
Punkty Przetrvania.....	9
Ataki grupowe.....	9
Magia i Mistyka.....	9
Przeciwnicy.....	10
Mini Bestiariusz.....	11
Licencja.....	12
Podziękowania.....	12

Wstęp

„Za garść złociszy”, to kieszonkowa, prosta gra RPG.

Poza instrukcją, kartką papieru i czymś do pisania, potrzebne do gry będą **4 kości k6** (sześćściennne).

Jedna z grających osób jest określana mianem Narratorki lub Narratora. Będzie ona opisywała fantastyczny świat, w którym swoje przygody będą przeżywać postacie pozostałych grających. Jej zadaniem będzie również rozstrzyganie wątpliwych sytuacji i pomoc / ostateczny głos przy interpretacji wyników testów.

Pozostałe osoby tworzą postacie, które wyruszą na wyprawę w poszukiwaniu sławy, chwały i bogactwa.

Dzięki wspólnemu tworzeniu opowieści, wszyscy spędzą miło czas i będą dobrze się bawić.

Tworzenie postaci

- Pomyśl, kim chcesz grać. Stwórz koncepcję postaci. Jedno, dwa zdania wystarczą.
- Nazwij ją.
- Określ cel postaci. Co chce osiągnąć? Czego jej brak? Jakie ma marzenie?
- Każdą postać opisuje 5 cech (**Siła, Zręczność, Moc, Wiedza, Charyzma**) o wartości początkowej 10.
 - **Siła** odpowiada za aktywności związane z fizyczną tężyzną postaci.
 - **Zręczność** jest używana podczas testów wymagających koordynacji lub sprawności manualnej.
 - **Moc** to odpowiednik siły woli, esencji magicznej i sił psychicznych postaci.
 - **Wiedza** obrazuje, jak wiele postać rozumie z otaczającego ją świata i jak duży ma zakres informacji.
 - **Charyzma** pozwala na ocenę, jak kształtują się relacje postaci z otoczeniem i jak duży wpływ jest w stanie na nie wywierać.
- Tworząc postać, wybierz dwie cechy i rozdziel między nimi 4 punkty (minimum 1).
 - Maksymalna wartość cechy to 17.
- Każda postać rozpoczyna grę z **10 Punktami Przetrwania (PP)**.

- Wybierz dla swojej postaci jedną umiejętność, z poniższej listy lub wymyśl własną, w podobnej formie. Ustal jej działanie z pozostałymi grającymi. Do każdej umiejętności przypisany jest sugerowany typ ekwipunku i najczęściej testowana z nią cecha.
 - dowodzenie (charyzma lub wiedza, buława / trzcinka / sygnet),
 - leczenie (wiedza, woreczek ziół),
 - magia (moc, księga zaklęć),
 - modlitwa (moc, mistyczny / religijny symbol),
 - przetrwanie (wiedza, zestaw podróżnika),
 - rozbrajanie pułapek (zręczność, narzędzia złodziejskie),
 - strzelectwo (zręczność, broń zasięgowa),
 - sztuka (charyzma, instrument muzyczny),
 - sztuka walki wręcz (siła lub zręczność, kij lub broń o egzotycznym wyglądzie),
 - śledztwo (charyzma lub wiedza, notes),
 - walka bronią (siła lub zręczność, broń jednoręczna),
 - warzenie eliksirów (wiedza, narzędzia alchemika).

Janek tworzy bohatera o imieniu Egil.

Egil to odważny poszukiwacz przygód. Jest Zręczny (10+3) i ma sporą Wiedzę (10+1). Punkty Przetrwania Egila to 10. Umie Leczyć. Marzy o zdobyciu fortuny, pozwalającej na zakup i prowadzenie małej karczmy.

Ekwipunek

Postać może nieść tyle przedmiotów, ile wynosi jej siła. Jeśli niesie więcej, jest przeciążona. Wszelkie zwykłe testy wykonuje wtedy z utrudnieniem, a testy ułatwione, jako normalne.

Na początku postać otrzymuje jeden przedmiot związany z umiejętnością i 10 (lub 3k6) sztuk złota, za które może kupić dodatkowe przedmioty.

- Typowe przedmioty kosztują 1k6 sztuk złota. Trudno dostępne 2k6. Rzadkie 3k6, a magiczne 3k6+10.
- Kupcy na wolnym rynku skupują przedmioty za połowę ich ceny. Można się oczywiście z nimi targować, jednak niepowodzenie zmniejsza proponowaną cenę.

Egil posiada woreczek z ziołami, ze względu na wybraną umiejętność. 10 sztuk złota, przeznacza na zakup:

- włóczni za 1k6[4] sztuki złota,
- tarczy, za 1k6[3] sztuki złota,
- zbroja łuskowa, która w tej okolicy jest trudna do zdobycia kosztowała na straganie 2k6[9] sztuk złota. Egil zachowuje pozostałe 3 monety na inną okazję.

Awans postaci

Postacie mogą awansować po zakończeniu przygody lub wykonaniu zlecenia. Wydają wtedy zarobione złoto na szkolenie u mistrzów, w wybranych dziedzinach.

Gdy postać awansuje:

- Wybierz cechę i wydaj na szkolenie tyle sztuk złota, ile wynosi jej wartość.
 - Rzuć 3k6.
 - Jeśli wynik jest wyższy od wybranej cechy – dodaj do niej jeden. Trening się powiódł.
 - Jeśli wynik jest równy, trening się powiedzie, ale musisz dopłacić połowę jego wartości w złocie lub przedmiotach (po cenach skupu na wolnym rynku).
 - Jeśli wynik jest niższy od wybranej cechy — trening się nie powiódł, a wydane złoto przepada.
- Cecha po awansie nie może przekroczyć 17 punktów.
- Jeśli wyrzucisz 18:
 - możesz wybrać inną (dowolną) cechę i też dodać do niej 1 lub
 - możesz wybrać nową umiejętność
- Jeśli trening się powiódł, Rzuć k6 i dodaj wynik do maksymalnych (i posiadanych) PP.

Egil wrócił z wyprawy obciążony skarbami. Postanowił dalej szkolić się w walce, zwiększając swoją zręczność z 13 do 14.

Inwestuje 13 sztuk złota w trening. Rzut 3k6[13] = 13 oznacza, że udało mu się ją podnieść do 14, ale musi dopłacić 7 sztuk złota. Trening się powiódł, więc rzuca dodatkowo 1k6[3]. Jego maksymalne PP wzrastają do 13.

Testy

Testy wykonują tylko osoby prowadzące poszukiwaczy przygód.

Jeśli istnieje możliwość, że działania postaci się nie powiodą, określana jest cecha postaci, która będzie przedmiotem testu. Osoba prowadząca tę postać rzuca 3k6 i sumuje wyniki uzyskane na kostkach. **Taki test określany jest jako zwykły.**

Ułatwienia i utrudnienia

Jeśli używasz umiejętności, którą posiadasz lub masz inną przewagę, uzasadnioną fabularnie (np. postępujesz zgodnie z koncepcją postaci), wykonujesz rzut 4k6 na odpowiednią cechę i sumujesz 3 najniższe wyniki.

Taki test nazywany jest ułatwionym.

Jeśli okoliczności fabularne dodatkowo utrudniają podjęte zadanie lub niesiesz zbyt wiele przedmiotów, wykonujesz rzut 4k6 na odpowiednią cechę i sumujesz 3 najwyższe wyniki.

Taki test nazywany jest utrudnionym.

Jeśli w danym teście występują ułatwienia i utrudnienia, **wykonaj zwykły test.**

Modyfikatory testu

Wynik rzutu, przed porównaniem może być zmodyfikowany w następujący sposób:

- Powiększ sumę o WB przeciwnika / przeciwników, jeśli zachodzi z nimi interakcja (walka, wchodzenie w relacje)
- Jeśli chcesz wzmocnić swój atak, dodaj 1 punkt do wyniku, za każdą dodatkową kostkę efektu. UWAGA: Ten modyfikator musisz zadeklarować przed wykonaniem rzutu.

Testujący powinien znać modyfikatory rzutu przed jego wykonaniem.

Egil chce wykonać niezwykle silny atak swoją włócznieą, by przeszyć nią na raz dwóch atakujących go rozbójników (każdy z nich ma WB1). Janek decyduje się na dodanie 2 kostek obrażeń do efektu. Do wyniku rzutu dodaje 4 punkty: Dwa za WB obu rozbójników i 2 punkty za wzmocnienie efektu ataku.

Wynik testu

- Jeśli zmodyfikowany wynik jest niższy od wartości testowanej cechy, test zakończył się sukcesem.
 - Jeśli test wiąże się ze stratą PP (walka, pułapki), osoba grająca rzuca odpowiednią ilością k6 (domyślnie 1k6), o ile zmniejszyło się PP przeciwnika lub przeciwników.
- Jeśli zmodyfikowany wynik jest równy wartości testowanej cechy, oznacza to sukces z kosztem.
 - Jeśli test wiąże się ze stratą PP (walka, pułapki), obie strony rzucają odpowiednią ilością k6 – wyniki rzutów są dzielone na pół (zaokrąglenia w górę) przed odjęciem ich od PP.
- Jeśli zmodyfikowany wynik jest wyższy od wartości testowanej cechy, oznacza to porażkę, która jest jednoznaczna z sukcesem przeciwnika lub przeciwności losu.
 - Jeśli test wiąże się ze stratą PP (walka, pułapki), Narrator(-ka) rzuca odpowiednią ilością k6 (domyślnie WB * 1k6), o ile zmniejszyło się PP postaci.
- Jeśli suma wyników na kostkach to 18, traktuj podjęte działanie jako porażkę (z dodatkowymi komplikacjami dla postaci), bez względu na modyfikatory.
- Jeśli suma wyników na kostkach to 3, uznaj to za sukces (z dodatkowymi efektami pozytywnymi dla postaci), bez względu na modyfikatory.

Punkty Przetrwania

Gdy wartość PP spadnie do zera, postać pada nieprzytomna na ziemię i wymaga pomocy osób trzecich, by odzyskać przytomność.

Jeśli cała drużyna będzie nieprzytomna, w zależności od sytuacji mogą wszyscy zginąć lub odzyskać przytomność, ale być w trudnym położeniu (np. w niewoli, albo w dziczy bez ekwipunku).

Ataki grupowe

Atak na więcej niż jednego przeciwnika naraz (lub atak więcej niż jednego przeciwnika na postać) oznacza, że do wyniku testu na daną cechę należy dodać sumę WB biorących udział w ataku przeciwników.

Magia i Mistyka

Wartość Mocy ogranicza ilość jej użyc w ciągu dnia. Po pełnym odpoczynku ilość użyc jest zregenerowana.

Efekty Magiczne, osiągnane za pomocą czarów, modlitwy, sztuką lub na inne sposoby mogą obrócić się przeciwko ich twórcy, jeśli test zakończy się porażką. W wyniku niepowodzenia testu zabierają dodatkowo 1k6 PP za każdą mającą być objętą zaklęciem lub cudownym efektem istotę.

Modyfikatory testu określa się, obliczając ilość k6 niezbędną do ich uzyskania, tak jakby był to zwykły atak.

Efekty można wzmocnić tak samo, jak ataki fizyczne.

Egil próbuje uspokoić napotkanego wilka (WB=2), tak jak widział to u tresera na jarmarcznym przedstawieniu. Musi zdać test na Charyzmę, rzucając mniej niż 10. Do wyniku rzutu należy dodać WB wilka (2).

Przeciwnicy

Główną cechą Przeciwników postaci jest Wartość Bojowa (WB). Na jej podstawie wyznaczane są pozostałe współczynniki:

- WB przyjmuje wartość od 1 w górę.
- PP przeciwników to $WB * 1k6$ (lub uśredniona $WB * 3$).
- Wartość Skarbu przeciwników wyznaczasz rzutem $WB * 1k6$. Ilość kostek, na których wypadło 5 lub 6 oczek pomnożona przez WB przeciwnika, to ilość sztuk złota (nie muszą być to sztuki złota, może być ich odpowiednik w przedmiotach, o maksymalnej wartości równej WB).
 - Przeciwnicy o WB 3 lub wyżej, mogą posiadać przedmioty rzadkie lub magiczne. Rzuć tyloma kostkami, ile wynosi ich WB, jak w wypadku normalnego testu.
 - Jeśli wypadnie jedna 6, przeciwnik posiada przedmiot rzadki.
 - Jeśli wypadną dwie lub więcej 6, przeciwnik posiada przedmiot unikalny lub magiczny.
- Wchodząc w jakąkolwiek interakcję (walka, negocjacje itp.) z przeciwnikiem, dodaj jego WB do wyniku rzutu.
- Przeciwnik może wykonać WB ataków (w wyniku niepowodzenia testów ataku, wykonanych przez osoby grające, może zabrać PP o wartości $WB * k6$, dzieląc je pomiędzy postacie, których ataki się nie powiodły).

Przeciwnicy są charakteryzowani również przez krótki opis, zawierający pomocne informacje na ich temat.

Pokonana grupa 4 rozbójników (WB=1) ma (4k6 [1, 3, 5, 5]) dwie sztuki złota. Zamiast nich można przy jednym z nich znaleźć przyzwoity sztylet.

Mini Bestiariusz

- Rozbójnik (WB1): pospolity banita szukający łatwego łupu.
- Szkielet (WB1): ożywiony kościotrup, połowa PP zadanych bronią kłutą.
- Wąż (WB1): ugryzienie nie jest bolesne (k3), ale trucizna może sparaliżować, jeśli wyrzucisz 1 na 1k6 po ugryzieniu.
- Wielki Szczur (WB1): Stado potrafi spustoszyć niejeden spichlerz. Tworzy sprytnie i inteligentne stada (do 2k6 szczurów).
- Orzeł (WB2): Atakuje z powietrza pazurami i ostrym dziobem.
- Pułapka „Wilczy dół” (WB2): Jeśli jest niewykryta, można w nią wpaść. Ominięcie jej zależy od możliwości fabularnych.
- Wilk (WB2): Gryzie i drapie pazurami. Poluje w dużych stadach (do 1k6 * 1k6 wilków).
- Zombie (WB2): Próbuje zjeść twój mózg. Gryzie i drapie. Trupi jad może spowodować chorobę, jeśli wyrzucisz 1 na 1k6 po ataku.
- Kamienny golem (WB3): Uderza dwiema kamiennymi pięściami. Otrzymuje połowę obrażeń do PP z innej broni niż obuchowa.
- Niedźwiedź (WB3): Gryzie i uderza oboma łapami. Niezwykle silny i łakomy.
- Wampir (WB4): Gryzie, hipnotyzuje, rozplywa się w mgłę, atakując z zaskoczenia. Wrażliwy tylko na srebrną broń i święte symbole. Skuteczność czosnku nie jest udokumentowana.
- Wilkołak (WB4): Szybki i silny, gryzie dwukrotnie i drapie obiema łapami. Tylko srebrna broń może go zranić. Czasem poluje w grupach (do 2k6 wilkołaków).
- Hydra (WB5): Atakuje 4 głowami. Jej ugryzienie jest trujące (powoduje utrudnienie w kolejnych testach). W miejsce odciętej głowy odrastają dwie (WB+1 / głowę), chyba że przypali się je ogniem.

Licencja

Autorem „Za garść złociszy” jest Tomasz Misterka. Niniejsza gra jest udostępniona na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Grafika na stronie tytułowej, na podstawie ikony autorstwa Lorc, z <https://game-icons.net>, udostępnionej na licencji Creative Commons Attribution 3.0.

Podziękowania

Za wsparcie przy wstępnych pracach nad systemem, dziękuję:

- Alicja Misterka
- Wojciech Misterka
- Kamil Pixel Boniecki
- Jarosław Daniel



Hieroglif Tomasz Misterka
ul. Obozowa 16
01-161 Warszawa

kontakt@hieroglif.com.pl
<https://hieroglif.eu>

Warszawa, 2021

