

# KOŁO ASPEKTÓW

## Uniwersalna mechanika RPG

---

Kamil Rybiński, Julian Zubek

### Wstęp

Koło Aspektów powstało w wyniku kilkuletnich rozważań nad różnorodnymi mechanikami RPG. W nieunikniony sposób wykorzystuje rozwiązania znane z innych systemów, często nie siląc się na nadanie im innej nazwy. Najbardziej oczywistymi źródłami inspiracji są tutaj FATE, *Solar System*, *The Pool* oraz mechanika wykorzystywana w przygodzie *Lady Blackbird: Adventures in the Wild Blue Yonder*. Pomimo tego istnieją pewne cechy, które Koło Aspektów wyróżniają, i są to cechy, naszym zdaniem, istotne.

Nasza mechanika jest uniwersalna w tym sensie, że łatwo można dostosować ją do różnych settingów: historycznych, *fantasy*, współczesnych czy futurystycznych. Nie da się natomiast pogodzić założeń, na których się opiera, z dowolnym stylem prowadzenia i sposobem myślenia o mechanice (a może i o RPG w ogóle).

Warto przedstawić pokrótce zasady, którymi się kierowaliśmy. Według nas warstwa mechaniczna gry powinna być ściśle powiązana z jej warstwą fabularną, a więc dotyczyć nie tylko praw rządzących wyobrażonym światem, ale też praw związanych z tworzoną opowieścią. Sama mechanika powinna być skonstruowana zgodnie z zasadami prostoty i elegancji, poszczególne jej części powinny być możliwie jednolite i dopasowane do siebie. Używanie mechaniki podczas sesji powinno być źródłem zabawy oraz emocji, dlatego nie może ona generować przestojów, ale jednocześnie powinna pozostawiać graczom pewne możliwości taktyczne. Wreszcie, mechanika nie powinna narzucać uczestnikom zabawy takiego rozwiązania, które kłóci się z przyjętą przez nich konwencją (w tym zawiera się problem tak zwanego „realizmu” mechaniki).

## Zarys zasad

Postać gracza opisywana jest przez atuty, mówiące o jej naturalnych predyspozycjach, aspekty, mówiące o nabytych w ciągu życia umiejętnościach, oraz sekrety, wyróżniające postać w szczególny sposób. Atuty przypisywane są do pięciu ustalonych sfer, aspekty przypisywane są do sześciu ustalonych biegłości, sekrety nie podlegają przypisaniu. Powiązania postaci ze światem ujmowane są mechanicznie jako zasoby. Doniosłość to specjalny atrybut wyznaczany w oparciu o wszystkie pozostałe, który stanowi miarę wpływu postaci na świat i może być stosowany jako wskaźnik rozwoju bohatera.

Podstawowy wariant testu losowego opiera się na generowaniu sukcesów i porażek w liczbie równej tzw. puli testu. Pulę testu stanowi na ogół suma doniosłości postaci oraz punktów przeznaczonych na ten konkretny test przez gracza z jego własnej puli zaangażowania. Adekwatne do sytuacji atuty pozwalają ignorować uzyskane w teście porażki. O wyniku testu stanowi różnica liczby sukcesów i porażek powiększona o punkty płynące ze stosownych aspektów. Modyfikatory sytuacyjne mają postać tzw. kategorii szans, które modyfikują podstawowy wynik poprzez ignorowanie sukcesów bądź dalsze ignorowanie porażek, oraz tzw. kategorii skali, które przeskalowują wynik całego testu. Testy sporne rozwiązywane są poprzez porównanie wyników dwóch testów prostych. Testy złożone rozgrywane są jako ciąg testów prostych, w których wynik poprzedniego jest uwzględniany jako modyfikator w kolejnym teście.

## Mechaniczny opis postaci

### Sfery i atuty

Atuty to słowne określenia odnoszące się do ogólnych predyspozycji postaci. Mogą one być przypisane do pięciu sfer:

- ⊙ **Charakter** – dotyczy zasobów silnej woli postaci, poczucia tożsamości i zdolności do jej wyrażania.

Przykładowe działania:

- zniesienie forsownego marszu w pełnym słońcu,
- oparcie się pokusie przyjęcia łapówki,
- podniesienie zwalonego pnia blokującego drogę,
- wykorzystanie autorytetu do przejścia komendy nad oddziałem żołnierzy.

♂ **Zaciekłość** – dotyczy zdolności parcia do przodu i postawienia na swoim nie bacząc na przeciwności.

Przykładowe działania:

- fizyczna konfrontacja z napastnikiem,
- zażarta dyskusja filozoficzna z przedstawicielem przeciwnej szkoły,
- wyważenie drzwi z zawiasów,
- zastraszenie człowieka i zmuszenie go do wykonania rozkazu.

♂ **Elastyczność** – dotyczy zdolności do dostosowania się do sytuacji i obrócenia jej na swoją korzyść.

Przykładowe działania:

- odnalezienie właściwej drogi w gęstym lesie podczas mgły,
- zgubienie pościgu w krętych zaułkach miasta,
- szybka reakcja w sytuacji zaskoczenia, np. gwałtownego, wygaszenia światła i wtargnięcia terrorystów do lokalu,
- zdobycie wody i pożywienia w dziczy, z dala od cywilizacji.

♀ **Wyrafinowanie** – dotyczy zdolności do zagłębiania się w skomplikowane zagadnienia i operowania złożonymi metodami.

Przykładowe działania:

- otwarcie zamkniętego zamka przy pomocy przygotowanego wytrychu,
- rozszyfrowanie zakodowanej wiadomości,
- zastosowanie fortelu, opisanego w traktacie historycznym, do wciągnięcia sił nieprzyjaciela w zasadzkę,
- logiczna argumentacja swojego stanowiska w dyskusji.

♀ **Socjalizacja** – dotyczy zdolności do wchodzenia w interakcje społeczne, poruszania się wewnątrz nich i wynikających z tego konsekwencji.

Przykładowe działania:

- nawiązanie przyjaznych kontaktów z kapitanem straży i uzyskanie od niego przysługi,
- osiąganie płynności ruchów w tańcu, zwłaszcza towarzyskim, wymagającym synchronizacji z partnerem,
- zrozumienie motywów, kierujących drugą osobą, poprzez postawienie się na jej miejscu,
- wygodne i estetyczne urządzenie domu.

Poszczególne sfery występują w określonej sekwencji gdzie każda sąsiaduje z dwoma innymi. Rozpoczynając od Charakteru sekwencja przedstawia się następująco: Charakter, Zaciekłość, Elastyczność, Wyrafinowanie, Socjalizacja i ponownie Charakter. Do sfer przypisuje się atuty (słowne określenia) opisujące postać. Każdy atut wart jest 3 punkty, które mogą w całości być przeznaczone na pojedynczą sferę lub też mogą być rozdzielone pomiędzy sferę główną (2 punkty) oraz bezpośrednio sąsiadującą z nią sferę pomocniczą (1 punkt). Żadne dwa atuty nie powinny posiadać takiego samego przypisania do sfer. W konkretnej sytuacji wartość sfery, którą może się posłużyć postać, jest równa 1 plus suma punktów z atutów, których nazwy wskazują przydatność w danej sytuacji. Sugerowana początkowa liczba atutów dla postaci graczy wynosi 6.

Przyjęty zestaw sfer nie podtrzymuje sztucznego podziału na cechy fizyczne i umysłowe, wymusza natomiast sformułowanie pewnej wizji psychiki postaci. Sfery nie określają jedynie silnych stron postaci, ale wskazują, jakimi drogami osiąga ona swoje cele i jakim wartościom hołduje. Przykładowo, dla postaci z wieloma atutami przypisanymi do Zaciekłości naturalnym będzie częste wchodzenie w różnego rodzaju konflikty, ceniecie indywidualności oraz wolnej, nieskrępowanej niczym woli. Oczywiście są to pewnego rodzaju stereotypy, które gracz może świadomie przełamać dobierając odpowiednie atuty.

W początkowym okresie trudność może sprawiać jednoznaczne określenie, z której sfery można skorzystać w danym momencie. Należy tutaj rozpatrywać nie tylko samą czynność, lecz również okoliczności jej wykonywania. Przykładowo, myśliwy przyczajony za drzewem i strzelający z łuku do jelenia będzie korzystał ze swojej Elastyczność, podczas gdy łucznik oddający strzał w trakcie chaotycznego starcia wykorzysta Zaciekłość. Niezależnie od związanej z konfliktem mobilizacji nie oznacza to, że postać o znacząco większej liczbie atutów przypisanych do Zaciekłości posługuje się bronią dystansową sprawniej na polu bitwy niż na strzelnicy: zgiełk i zamieszanie stanowią istotne ograniczenie dla wszelkich wyczynów łuczniczych, więc typowe rezultaty możliwe do osiągnięcia w takich warunkach są od samego początku niższe.

## h Biegłości i aspekty

Aspekty to słowa kluczowe, będące pomostem między fabularną historią postaci a mechanicznym opisem. Pojedynczy aspekt odpowiada zwykle dłuższemu okresowi w życiu bohatera, bądź przeplatającemu się przez nie motywowi, który daje się stosunkowo naturalnie oddzielić od innych

i stwarza możliwości do rozwijania określonych kompetencji oraz wyrabiania pożądanych cech. Aspekty nazywamy dobierając słowo (lub słowa) kluczowe oddające to, czym w tym czasie zajmowała się postać, warunki w jakich przebywała lub przewijające się w danym okresie u postaci tendencje. Często określenia te będą związane z wykonywanym w danym momencie zawodem (np. żeglarz, kupiec), ale mogą też dotyczyć innych, ważniejszych z jakichś powodów, sfer życia (np. bywalec nocnych klubów).

Aspekty dzielimy na aspekty tła, dotyczące bardzo ogólnych kompetencji postaci, wynikłych bardziej z obracania się w jakimś towarzystwie lub życia w określonych warunkach, aspekty roli, dotyczące konkretnych umiejętności postaci, związane z konkretnym zawodem, zainteresowaniami czy zajęciami postaci i aspekty skupienia, dotyczące rozwoju w wyjątkowo ważnych dla postaci dziedzinach. Pozwala to na łatwiejsze stworzenie historii postaci oraz jest wykorzystywane przy przypisywaniu aspektów do biegłości. W celu uniknięcia niejasności w kwestii adekwatności danego aspektu w trakcie rozgrywki zalecane jest opisanie każdego dodatkowymi paroma zdaniem.

W mechanicznym opisie postaci aspekty przypisywane są do pewnych ogólnych kategorii kompetencji zwanych biegłościami. Wyróżniamy sześć biegłości:

## **I Walka i zahartowanie**

Przykładowe aspekty:

- Wykidajło w portowym barze
- Zaprawiony piechur
- Mistrz walki na noże

## **II Kondycja i sprawność**

Przykładowe aspekty:

- Akrobata cyrkowy
- Bezszelestny włamywacz
- Biegacz krótkodystansowy

## **III Wiedza i obycie**

Przykładowe aspekty:

- Poliglota
- Znamca dobrego smaku
- Historyk starożytności

## **IV Percepcja i empatia**

Przykładowe aspekty:

- Indiański tropiciel
- Spostrzegawczy detektyw
- Barman – znawca ludzkiej natury

## **V Ekspresja i perswazja**

Przykładowe aspekty:

- Wytrawny mówca
- Muzyk gitarowy
- Urodzony kłamca

## **VI Skrupulatność i precyzja**

Przykładowe aspekty:

- Stolarz – meblarz
- Ślusarz amator
- Kanciarz karciany

Wartości biegłości wynikają z przypisanych do nich aspektów. Aspekty tła mogą być przypisane do trzech biegłości, aspekty roli do dwóch, a aspekty skupienia do jednej. W konkretnej sytuacji wartość biegłości zależy od przypisanych do niej aspektów pasujących do okoliczności, jednakże każdy rodzaj aspektu liczy się tylko raz. Tak więc postać dysponująca pasującymi aspektami wszystkich trzech rodzajów przypisanymi do biegłości posiada wartość biegłości trzy, dysponująca dwoma wartościami dwa, a dysponująca tylko jednym wartością jeden. Jeśli postać nie dysponuje żadnymi przypisanymi i pasującymi aspektami, a dziedzina testu nie jest naprawdę bardzo pospolita, postać jest traktowana jako niewykwalifikowana, co przekłada się na negatywną kategorię skali (patrz: Kategorie). W sytuacji kiedy wykorzystywana jest więcej niż jedna biegłość na raz można zastosować ich średnią zaokrąglaną w razie potrzeby w dół, przy czym niezależnie od zyskanego w ten sposób poziomu brak aspektów w którejkolwiek kategorii nadal powoduje traktowanie postaci jako niewykwalifikowanej. Opcjonalnie można również opatrzyć każde przypisanie biegłości do aspektu frazą kluczem, sugerującą jego interpretację w kontekście aspektu i zapewniającą uznanie aspektu za odpowiedni w sytuacjach nawiązujących do niej.

## 8 Sekrety

Sekrety opisują wrodzone i nabyte zdolności postaci, których nie da się dobrze rozpisać w oparciu o sfery czy biegłości. Są nabywane niezależnie od aspektów (ale nie niezależnie od historii postaci). Mogą zapewniać jedną z następujących korzyści (bądź efekt będący ich kombinacją):

- Modyfikacja zasad związanych z konkretnym settingiem: zasad użycia ekwipunku, otrzymywania ran, zdrowienia.
- Zapewnienie postaci dodatkowe zdolności nieprzekładające się na testy a jedynie je umożliwiające albo pozwalające na automatyczne zdawanie prostych z nich w określonej bardzo wąskiej dziedzinie.
- Wpływ na sposób interpretacji działania określonych okoliczności na postać pod względem testów.

Specjalnym rodzajem sekretu jest specjalizacja, dająca postaci, oprócz ewentualnych wspomnianych wcześniej korzyści, efekt różnicy kategorii skali (patrz: Kategorie) na jej korzyść przy określonych testach. Reprezentuje ona najczęściej nadnaturalne możliwości postaci w jakiejś stosunkowo wąskiej sferze.

Każdy sekret powinien mieć przypisaną wartość punktową (minimum jeden, poza bardzo rzadkimi przypadkami nie więcej niż trzy) określającą skalę korzyści które daje postaci. Wartość ta jest później wykorzystywana podczas określania doniosłości (patrz: Doniosłość). Wyjątkiem tutaj są specjalizacje, których wartość punktową jest określona z góry jako iloczyn zapewnianej różnicy kategorii i liczby punktów przypadających na poziom doniosłości.

## 4 Zasoby

Przez zasoby rozumiemy wszelkie materialne i niematerialne byty zewnętrzne w stosunku do postaci, ale w jakiś sposób z nią powiązane. Do tej kategorii należy zarówno ekwipunek podróżny, jak i posiadłości ziemskie, odziedziczony po przodkach tytuł, wypracowana reputacja w określonym środowisku czy przyjaźń konkretnych osób. Analogicznie wprowadzić można powiązania dla gracza niekorzystne, jak osobisty wróg albo długi karciane – będą one zmniejszać sumaryczny koszt pozostałych zasobów.

Liczba i rodzaj zasobów znajdujących się początkowo w posiadaniu postaci graczy zależą ściśle od prowadzonej przez MG kampanii i nie

podlegają uniwersalnym regułom innym niż ich wpływ na doniosłość postaci (patrz: Doniosłość).

## Ψ Znaczniki

Wszelkiego rodzaju istotne dla gry ograniczenia postaci wynikające z jej stanu zdrowia, formy fizycznej, psychicznej lub emocjonalnej należy zaznaczyć poprzez ujęcie za pomocą kilku słów kluczowych istoty danej sytuacji. W przypadku testów znaczniki są rozpatrywane jako kategorie tam, gdzie jest to istotne (patrz: Kategorie). Pomijając skrajnie negatywne przypadki, są to zwykle kategorie szans.

## ⊗ Doniosłość

Doniosłość jest miarą określającą stopień wpływu, jaki postać wywiera na świat gry (i *vice versa*). Bohaterowie, których czyny wpływają polityczny i kulturalny kształt świata, tacy jak koronowani monarchowie czy wielcy artyści, będą posiadać wysoką doniosłość, podczas gdy bezdomni włóczędzy i żebracy – niską. Poprzez ustalenie wysokości tego parametru MG sugeruje graczom skalę planowanej kampanii i określa kaliber biorących w niej udział postaci. Jednocześnie patrząc na doniosłość postaci podczas rozgrywki jest w stanie dobierać rozsądne wyzwania dla drużyny. Od tych, którzy mogą więcej, więcej się oczekuje.

Wyróżniamy dwie wartości doniosłości – doniosłość podstawową i doniosłość całkowitą. Doniosłość podstawowa jest wyliczana na podstawie atutów, aspektów i sekretów postaci. Doniosłość całkowita uwzględnia dodatkowe modyfikatory z ekwipunku, pozycji i zasobów. Doniosłość podstawowa nie może być mniejsza od 1, a jej maksimum wynosi 5. Każde rozpoczęte 10 punktów naliczanych według następującej tabelki przekłada się na jeden jej punkt:

Każdy kolejny atut powyżej 6	8
Biegłość z aspektami trzech różnych typów	6
Biegłość z aspektami dwóch różnych typów	4
Każdy aspekt powyżej trzeciego	1
Każdy punkt z atutów jednej sfery powyżej 5	6
Sekret	2×wartość

Doniosłość całkowita może przyjmować dowolne wartości. Wyznacza się ją modyfikując nie ograniczoną górną granicą wartość wynikającą z sumy punktów obliczonych w oparciu o tabelkę doniosłości podstawowej za pomocą modyfikatorów z następującej tabelki:



Wyjątkowy bądź magiczny ekwipunek	+1 do +3
Zdolności magiczne	+1 do +5
Znaczny majątek	+1 do +3
Wyjątkowe znajomości	+1
Pełniona funkcja	+1 do +4
Niska pozycja społeczna	-1 do -2
Bieda	-1 do -2

Na potrzeby kampanii MG powinien określić wartość doniosłości podstawowej i zakres dopuszczalnych doniosłości całkowitych, a postacie powinny być stworzone w oparciu o wartość puli punktów używanych do obliczania doniosłości leżącą w połowie pomiędzy początkiem aktualnego poziomu doniosłości podstawowej i początkiem kolejnego. Sugerowana doniosłość dla postaci graczy wynosi 3, co odpowiada 25 punktom używanym do obliczania doniosłości.

## Mechanika testów

### Testy i skala sukcesu

Z testem mamy do czynienia wtedy, gdy sposób rozwoju sytuacji w grze uzależniamy od kategorii mechanicznych. Dotyczy to głównie momentów, kiedy chcemy określić, czy postać gracza posiada odpowiednie kompetencje albo też mamy zdecydować o rezultacie podjętych działań. Pierwszy z tych problemów rozwiązujemy zazwyczaj przez proste sprawdzenie, czy postać posiada odpowiednie atuty i zdolności. W drugim przypadku, jeśli rozpatrujemy efekt czynności rutynowych bez szczególnego zagrożenia porażką i zaangażowania bohatera, również możemy zadowolić się porównaniem wartości biegłości postaci z tabelką skali sukcesu przeskalowaną względem kategorii skali. Jeśli jednak dana sytuacja niesie w sobie większy ładunek nieprzewidywalności, rezultaty mogą nie być powtarzalne. Odzwierciedlane jest to poprzez użycie kości, monet lub innych przyborów w teście losowym.

Najbardziej intuicyjny przykład dla testu opartego o proste porównanie to sprawdzenie wiedzy bohatera. MG ustala, że do posiadania informacji o zastosowaniu mandragory potrzebna jest wartość 2 biegłości „Wiedza i obycie”, oparta na aspektach związanych z znajomością ziół i leczeniem, i przekazuje te informacje graczowi, jeśli jego postać spełnia ustalony warunek. Czasem wystarczy sam fakt posiadania jakiegось współczynnika – i tak MG stwierdza, że postać z aspektem „Rycerz” zna podstawowe zasady etykiety, nawet jeśli nie przypisała do niego bie-

głości „Wiedza i obycie”. W identyczny sposób funkcjonować mogą testy atutów: do kontynuacji ciężkiego marszu mimo wyczerpania potrzeba ubierać z odpowiednich atutów co najmniej wartość 3 w Charakterze.

Testy losowe przeprowadza się przede wszystkim w sytuacji, kiedy na domyślny wynik akcji wpływają niekorzystnie warunki lub korzystnie starania postaci gracza. Przeprowadza się je z reguły w oparciu o wartość podstawowej doniosłości postaci oraz stosownych do sytuacji atutów, biegłości oraz modyfikatorów sytuacyjnych – kategorii szans i kategorii skali (patrz: Kategorie). Procedura wygląda następująco:

1. Ustalenie puli testu. Pula testu jest na ogół sumą wartości podstawowej doniosłości, ewentualnych premii za wykorzystywanie ekwipunek oraz punktów dołożonych przez gracza z jego puli zaangażowania (patrz: Pule). W rzadkich przypadkach bardziej adekwatne może być uwzględnienie jeszcze innych dodatkowych modyfikatorów czy skorzystanie z doniosłości całkowitej.
2. Wygenerowanie wyników. W celu wykonania testu należy dowolną metodą wygenerować liczbę wyników 0 – porażka lub 1 – sukces równą puli testu. Prawdopodobieństwa osiągnięcia porażki i sukcesu powinny być równe.
3. Uwzględnienie atutów. Za każdy punkt w adekwatnej do sytuacji sferze atutów można zignorować pojedynczą porażkę.
4. Kategorie szans. Każdy dodatni punkt wypadkowej kategorii szans pozwala na zignorowanie dodatkowej porażki, podczas gdy każdy ujemny punkt zmusza do zignorowania jednego sukcesu.
5. Uwzględnienie biegłości. Różnica pozostałych sukcesów i porażek dodawana jest do wartości odpowiedniej biegłości w celu uzyskania wyniku testu.
6. Kategorie skali. Za każdy dodatni punkt wypadkowej kategorii skali wynik testu jest podwajany, za każdy ujemny punkt wartość potrzebna do uzyskania określonego efektu jest podwajana.

Ostateczny wynik testu porównywany jest z tabelką skali sukcesu, której podstawowa wersja prezentuje się następująco:

- 1 – częściowy sukces
- 2 – osiągnięcie celu
- 3 – nadzwyczajny sukces

W szczególnych przypadkach MG może również zróżnicować efekty dla stopni pośrednich w wypadku tabelek rozszerzonych przez kategorie skali bądź nadać konkretne interpretacje dla poszczególnych wartości traktowanych jako nadzwyczajny sukces.

Kolejnym rodzajem testów są testy sporne, które służą do porównywania możliwości lub efektów działań różnych postaci albo do rozstrzygnięcia o wyniku konfliktu pomiędzy nimi. Polegają one na przeprowadzeniu dwóch testów prostych i porównania wartości w nich osiągniętych. Nie muszą być to testy symetryczne – często trzeba wprowadzać modyfikatory, działające na korzyść którejś ze stron w oparciu o kategorie. Przewaga kategorii skali w takim wypadku odpowiednio dubluje wynik strony w korzystniejszej sytuacji, natomiast sposób działania kategorii szans zależy od natury testu spornego – jeśli osoby aktywnie działają przeciwko sobie, kategoria skali powoduje ignorowanie sukcesów strony w gorszej sytuacji, w przeciwnym wypadku powoduje ignorowanie porażek u strony w lepszej. Zauważmy, że w tego typu testach oprócz wyłonienia zwycięzcy otrzymujemy również informację jak wielką przewagę jedna strona miała nad drugą, którą możemy interpretować według tabelki skali sukcesu.

W wypadku bardziej złożonych sytuacji, w których występuje wiele elementów działających przeciwko graczowi, można posłużyć się porównaniem pojedynczej wartości osiągniętej w teście przez gracza z wieloma różnymi progami, żeby określić jak poradził sobie on z każdą kolejną przeciwnością. W skrajnych przypadkach może się okazać potrzebne osobne rozważenie kategorii wpływających na każde porównanie lub uwzględnienie wpływu poszczególnych wyników na siebie.

## Testy złożone

Czasami zachodzi konieczność odwzorowania bardziej złożonych czynności, wykonywanych przez pewien okres czasu. Wykonuje się to przeprowadzając serie rzutów, w których każdy poprzedni wpływa na kolejny. Z każdym rzutem związany jest upływ określonego przedziału czasu i powtarza się je aż do rozstrzygnięcia sytuacji bądź przerwania prób przez gracza. W wypadku takich testów częściowy sukces traktowany jest jako osiągnięcie warunków dających w kolejnym teście przewagę jednego poziomu różnicy kategorii szans dla gracza lub jako osiągnięcie jakiegoś pobocznego celu. W analogiczny sposób można rozpatrywać złożone testy sporne.

Nieco innym przypadkiem jest sytuacja kiedy podczas wykonywania czynności możemy się na przemian zbliżać i oddalać od celu. Jeśli

podczas wykonywania takiej akcji porażki zmodyfikują wynik poniżej zera, należy rozpatrzyć ów ujemny wynik według odwróconej skali sukcesów otrzymując częściową porażkę, porażkę i krytyczną porażkę, przy czym ta pierwsza oznacza jeden poziom różnicy kategorii szans na niekorzyść gracza.

Należy zwrócić uwagę, że dodatkowe uwzględnianie porażek w wypadku złożonych testów spornych zwykle nie jest potrzebne, ponieważ częściowa porażka jednej postaci oznacza częściowy sukces jej przeciwnika i odwrotnie. Czasem jedynie można w specjalny sposób rozróżnić sytuacje, kiedy przegrana jednej ze stron wynika bardziej z jej własnych błędów niż z sukcesów przeciwnika, czyli niezmodyfikowany wynik przegranego ma większą wartość bezwzględną niż niezmodyfikowany wynik wygranego. W takim przypadku modyfikator kategorii szans powoduje ignorowanie porażek strony zwyciężającej, pomimo że sytuacja ma charakter aktywnego przeciwdziałania.

## Kategorie

Stosunkowo wąska skala atutów i biegłości służy do porównywania efektów działania jednostek o podobnych możliwościach, działających w zbliżonych warunkach. Nie da się jednak przy jej pomocy w satysfakcjonujący sposób porównać np. siły fizycznej kota i smoka. Posługiwanie się pojedynczą skalą, nawet przy wprowadzeniu wielu modyfikatorów sytuacyjnych, nie pozwala też w elegancki sposób przedstawić złożoności licznych czynników wpływających na przebieg danej akcji.

Tego rodzaju problemy rozwiązujemy wprowadzając mechaniczne pojęcie kategorii. Najprostszym przykładem takiej klasyfikacji może być rozmiar stworzenia: jeśli humanoidowi przypiszemy wartość 0, rozmiar kota możemy określić jako  $-2$ , a dorosłego smoka jako 3.

Przy każdym teście należy określić wszystkie istotne dla niego kategorie, po czym dokonać ich podziału na te wpływające na skalę możliwych do uzyskania efektów i te wpływające na szanse uzyskania pożądanego wyniku. Następnie należy wyznaczyć wypadkowe różnice kategorii w obrębie każdej z tych grup. Nie należy uwzględniać dwukrotnie kategorii mających podobne znaczenie bądź takich, które razem dałyby nieadekwatny do sytuacji bonus – należy je wówczas rozpatrzyć jako jedną wspólną kategorię. Szczególnie ważne jest potraktowanie trudności i złożoności zadania oraz warunków w których się odbywa jako kategorii – test bez reprezentacji tych czynników będzie odzwierciedlał zadanie o średnim stopniu trudności, typowej dla tego typu zadań

złożoności i skali oraz bez dodatkowego wpływu warunków na szanse jego powodzenia.

Zauważmy, że w różnych sytuacjach ta sama kategoria może mieć raz działanie pozytywne, a raz negatywne – smok jest bez wątpienia silniejszy od kota, lecz nie jest w stanie poruszać się z taką samą zwinnością.

Pojęcie kategorii stosować możemy nie tylko w odniesieniu do możliwości postaci czy warunków w jakich działa. Doskonale nadaje się ono do reprezentowania wpływu wykorzystywanego przez nie szeroko rozumianego ekwipunku. Nie trudno np. stwierdzić, że kierowca prowadzący SSC Aero będzie miał znaczną przewagę ścigając się z osobą prowadzącą Cinquecento.

## Pule

Każdy gracz dysponuje dwoma pulami: pulą zaangażowania i pulą opowieści.

Punkty z puli zaangażowania mogą być wykorzystywane, żeby zwiększyć pulę testów ważnych dla postaci lub gracza. W sytuacji, kiedy taki test się powiedzie, punkty te zostają zużyte, natomiast w przeciwnym wypadku wracają do puli, która dodatkowo powiększa się o jeden dodatkowy punkt (o ile nie była pełna). Gracz powinien zadeklarować chęć wydania punktów z puli zaangażowania przed rzutem, natomiast jeśli to zrobił może wydawać kolejne punkty widząc już wyniki na poprzednich kostkach. Warto zauważyć, że wydawanie punktów na powiększenie puli testu nie zawsze jest korzystne – powiększanie puli o kostki, na których porażek nie można już zignorować z pomocą atutów bądź pozytywnej wypadkowej kategorii szans, ma takie same szanse poprawić, jak i pogorszyć wynik. MG może nie pozwolić na wydanie punktów zaangażowania w sytuacji, kiedy postaci gracza brak jest głębszej motywacji, albo też nie powiększać puli po porażce, jeśli test nie miał szans powodzenia lub jego wynik nie był dla postaci istotny. Należy też zauważyć że samo wydawanie tych punktów przez gracza stanowi również pewną wskazówkę dla MG w kwestii tego które testy gracz uważa za ważne.

Pula opowieści pozwala graczom na chwilę przejąć rolę mistrza gry i wprowadzić własne elementy fabularne. MG musi jednak takie wprowadzenia zaakceptować i to on określa ich koszt w punktach opowieści.

Początkowa i maksymalna wartość obydwu pól wynosi 10. Gracze mogą wydawać punkty opowieści podczas całej rozgrywki, a punkty zaangażowania gdy MG zarządzi rzut. W szczególności po zakończonej przygodzie czy kampanii gracze mogą spróbować wydać punkty opowie-

ści na rozwiązanie niezamkniętych wątków. Po zakończonej kampanii MG może również pozwolić wydać w ten sposób pozostałe punkty zaangażowania. Na początku każdej sceny pula zaangażowania uzupełnia się o jeden punkt (o ile nie była pełna), na początku każdej przygody (nie sesji) obie pule odzyskują do pięciu punktów, a na początku kampanii wracają do swego maksimum. Dodatkowo każda dramatyczna sytuacja podczas sesji (według uznania MG) powoduje odnowienie jednego punktu zaangażowania u graczy z wyczerpaną jego pulą.

## Doświadczenie

Za każdym razem, kiedy graczowi powiedzie się rzut, na który wydał punkty zaangażowania, skutkuje to zdobyciem doświadczenia. Liczba zdobytych punktów wynosi 1 plus liczba sukcesów, które gracz musiał zignorować w teście. Dodatkowo, jeśli przeciw graczowi działała kategoria skali, punkty podwaja się odpowiednią liczbę razy (co wyjaśnia, dlaczego bohaterowie tak bardzo lubią ubijać smoki).

Podobnie w sytuacji, w której modyfikacja wprowadzona przez gracza za pomocą punktów opowieści spodoba się pozostałym graczom i MG, otrzymuje on tyle punktów doświadczenia, ile wydał punktów opowieści.

Punkty doświadczenia powinny mieć przypisane określenia związane z sytuacją, w której zostały zdobyte, i mogą być wydawane tylko na cechy postaci korespondujące z tymi określeniami. Wyjątkiem są tu punkty otrzymane za wydawanie punktów opowieści, które mogą być wydane w dowolny sposób. Opcjonalnie MG może również pozwolić na wydawanie punktów niezgodnie z określeniami licząc każde dwa z nich jak jeden, dopuścić zmianę określeń części posiadanego doświadczenia w wyniku przesłonięcia przeszłych doświadczeń przez odpowiednio dramatyczne wydarzenia bądź ustalić czas, po którym można usuwać określenia przypisane do punktów. Koszt nabywanej nowej cechy w punktach doświadczenia jest równy dwukrotnej spowodowanej przez nią zmianie punktów, wykorzystywanych przy wyliczaniu wartości doniosłości. Opcjonalnie MG może zdecydować się na inną wielokrotność tej wartości, regulując w ten sposób szybkość rozwoju postaci.