ARMADA

Gra napisana pod kątek dwunastej edycji Nibykonkursu na system autorski w tydzień. Nawiązuje do haseł „konkwista”, „akademicki” i „Babylon V”. Szczegóły dotyczące Nibykonkursu znaleźć można na forum systemów autorskich www.autorskie.wieza.org.

Tekst i skład: Jarosław Kopeć – jaroslaw.kopec@gmail.com.

Informacje zawarte w całości podręcznika dedykowane są wyłącznie oczom osób, które będą pełnić rolę Mistrza Gry. Gracze powinni wiedzieć tylko tyle, że wcielą się w rolę rozbitków na obcej planecie, którzy stopniowo będą sobie przypominać jak i dlaczego się na niej znaleźli. Mistrz gry ma też obowiązek zapoznać ich z mechaniką PC i testów.

Wstęp

Stacja kosmiczna Babilon służy do penetracji galaktyki Sartoriusa w poszukiwaniu planet nadających się do ludzkiej kolonizacji. Kryteria są proste. Liczą się zasoby naturalne, strategiczne położenie w kosmosie i przydatność dla założenia osiedli mieszkalnych lub baz wojskowych. Nie ma wśród nich pytań o ewentualnych mieszkańców i ich kulturę. Nie rozważa się też zdolności obronnych danych cywilizacji. Armia Ziemi nie napotkała jeszcze we wszechświecie siły, która byłaby zdolna ją powstrzymać.

Bohaterowie są wysłannikami misji badawczej, która ma za zadanie określić, czy obiecująca planeta napotkana w galaktyce Sartoriusa jest godna uwagi Ziemskiej Armady. To grupa zaufanych badaczy, których opinia będzie niepodważalna.

Podczas wejścia w atmosferę planety Sartorius-7 lądownik uległ poważnej awarii. Lądował awaryjnie z daleka od głównych ośrodków miejskich, w sporych rozmiarów jeziorze na północ od stolicy największego państwa na tym świecie. W wyniku wypadku i awarii podłączanego bezpośrednio do mózgu komputera szkoleniowego, badacze stracili pamięć, a pilot, który sterował lądownikiem, nie przeżył wodowania.

Bohaterowie wyczołgują się na brzeg. Zdołali uratować tylko żelazne racje pokarmowe na kilka dni, holoprojektory pozwalające im wyglądać jak tubylcy, drobne aparaty douszne, pozwalające rozumieć tutejszą mowę i przenośny transmiter satelitarny. Tylko że do jego uruchomienia potrzebny jest kod, który stracili razem z pamięcią.

W czasie gry będą stopniowo odzyskiwać pamięć. Na samym końcu przypomną sobie, jak uruchomić transmiter i powiadomić przełożonych jaki los powinien spotkać badaną planetę. Mają do tego momentu czas, aby zrozumieć, jak nieludzko dotychczas postępowała Ziemska Armada...

Podstawowe założenie gry jest takie, że tylko Mistrz Gry może wiedzieć jakie jest sedno rozgrywki. Gdyby Gracze od początku wiedzieli, jaka jest rola ich bohaterów na tej tajemniczej planecie i do czego służy transmiter, nie przeżywaliby napięcia z odpowiednim natężeniem.

Zadaniem Mistrza Gry jest przedstawienie napotkanej cywilizacji jako pełnej sprzeczności. Niepozbawionej wad, ale zmierzającej ku dobremu, gdzie światłe Państwo próbuje nie paść pod naporem wrogich mu barbarzyńców. Gracze powinni wyrobić sobie konkretne zdanie o napotkanej cywilizacji. Najlepiej, jeśli na końcu gry, kiedy bohaterowie przypomną sobie, na czym miała polegać ich misja i jak uruchomić transmiter, część drużyny będzie chciała polecić tą planetę do podboju przez Armadę, druga zaś będzie chciała wbrew zawodowej etyce okłamać przełożonych i uratować rozkwitającą cywilizację od zagłady.

Sceny poprzedzające finałową powinny być wciągające i dynamiczne. Niech na początku bohaterów porwą „ci źli”. Potem, niech bohaterowie dzięki swojemu sprytowi i inteligencji, której brakuje prymitywnym barbarzyńcom zdołają uciec w momencie, kiedy osadę atakują szlachetni rycerze państwa. Niech jasno zarysuje się dychotomia społeczeństwa planety.

Gra

Każdy gracz powinien mieć kartkę, na której zapisze imię swojej postaci i będzie w trakcie gry notował inne dotyczące jej informacje.

Pula charakteru (PC)

Bohaterowie nie pamiętają, po co przybyli na Sartorius-7, ale mają za sobą gruntowne szkolenie w walce i przetrwaniu, oraz lata pracy w swoich naukowych specjalnościach. Ich dawno nabyte umiejętności dają o sobie znać wtedy, kiedy okazują się potrzebne. Dlatego gracz może w dowolnym momencie zadeklarować jakąś akcję i przydzielić jej od jednego do trzech punktów z PC. Wówczas zapisuje na karcie jaką umiejętność sobie przypomniał i oznacza jej wartość odpowiednio do liczby wydanych punktów na od 1 do 3. PC zostaje obniżona o liczbę równą liczbie wydanych punktów. Jednorazowo (przy okazji jednej deklaracji), gracz może umieścić punkty tylko w jednej umiejętności. Nie ma możliwości cofnąć raz przydzielonych punktów z powrotem do PC, ani przenieść punktów z jednej umiejętności do innej.

Przykład 1, wykupienie umiejętności:
MG: *Znajdujesz we wraku jakiś przedmiot, przypominający broń nowej generacji.*
Andrzej: *Próbuję uruchomić broń pulsacyjną. Chcę wykupić punkt umiejętności. Co to będzie?*
MG: *„Nowoczesna technologia" wydaje mi się najodpowiedniejsza.*
Andrzej: *W porządku. Odpisuję jeden z PC i dopisuję „Nowoczesną technologię" na poziomie pierwszym.*

Gracz może, przy kolejnym teście tej samej umiejętności, podnieść ją o kolejny punkt lub dwa, redukując PC, jednak finalny wynik nie może wciąż przekraczać trzech.

Informacja tylko dla MG: Kiedy PC jednego z graczy spadnie do zera, MG może wręczyć mu w kartkę przeznaczoną tylko jego oczom, z treścią Aneksu 1. MG może zwlekać z jej wręczeniem, jeśli gracz zużyje PC zanim drużyna zdąży poznać świat, na którym przyszło im się znaleźć. Kolejny gracz, który zużyje swoją PC, otrzyma na kartce kod do transmitera (Aneks 2). Bez niego, bohaterowie nie będą mogli skontaktować się z Armadą.

Bohaterowie mogą zatrzymać otrzymane informacje dla siebie, albo przekazać je komu tylko zechcą. Bohaterowie, którzy nie „przypomnieli sobie" informacji z Aneksów, zauważają, że posiadacze tych informacji zaczęli się dość dziwnie zachowywać. Mogą więc pytać, co się stało.

Test

Kiedy następuje sytuacja, w której powodzenie zadeklarowanej przez gracza akcji swojego bohatera nie jest pewne, Mistrz Gry zarządza test.

Wówczas gracz bierze tyle kostek sześciennych (k6) ile wynosi umiejętność, której będzie używał w tym teście. Jeśli nie posiada odpowiedniej umiejętności, bierze jedną kość, na której sukces osiąga tylko przy wyrzuceniu maksymalnego wyniku (6).

Jeśli bohater posiada odpowiednią umiejętność co najmniej na pierwszym poziomie, rzuca liczbą kostek równą jej wartości. Każda wyrzucona piątka i szóstka oznacza po jednym *sukcesie*.

Każdy test posiada swoją *trudność*, którą trzeba *złamać*. Łamanie trudności odbywa się w turach. W pierwszej turze, gracz (MG, jeśli postacią tą jest bohater niezależny) kierujący postacią inicjującą konflikt wykonuje rzut i zlicza uzyskane sukcesy. Jeśli liczba sukcesów równa się lub przekracza trudność testu, trudność zostaje złamana, a test kończy się powodzeniem. Jeśli jednak nie udaje się osiągnąć koniecznej liczby sukcesów:

A) Niektóre testy są testami spornymi – walka, wyścig, itd. Wówczas po niewystarczającym wyniku rzutu strony inicjującej test, rzut wykonuje druga strona.

> Aa) Jeśli druga strona łamie w tym teście trudność, to ona odnosi sukces. Wygrywa wyścig, uniemożliwia drugiej stronie kontynuowanie walki itd.
>
> Ab) Jeśli druga strona nie łamie trudności, obie strony zapamiętują osiągnięte wyniki i pierwsza

strona znowu wykonuje test. Uzyskane sukcesy dodaje do uzyskanej w pierwszej turze sumy. Jeśli wówczas trudność pęknie, ta strona zwycięża. Jeśli nie, rzut wykonuje druga strona, również dodaje wynik do zapamiętanych z poprzedniego rzutu sukcesów i sprawdza, czy złamała test. Jeśli nie, procedura się powtarza, „zapamiętane" zostają liczby sukcesów ze wszystkich rozliczonych rzutów po kolei. Test, w którym strona nie uzyskuje ani jednego sukcesu, obniża uzyskaną dotychczas pulę „zapamiętanych" sukcesów o jeden.

B) Pozostałe testy są testami zwykłymi. W nich nie walczy się z konkretnym przeciwnikiem, ale z jakąś martwą przeszkodą. Wówczas w razie niezłamania testu w pierwszym rzucie, rozważa się, czy trudność była jednorazowa czy ustawiczna:

Ba) Trudność jednorazowa to przeskok nad przepaścią, albo wskoczenie na biegnącego konia. W przypadku takich testów, porażka w pierwszym rzucie oznacza porażkę finalną. Testu nie będzie można kontynuować. Bohater spada w przepaść (odnosząc obrażenia) i nie dosiada konia.

Bb) Trudność ustawiczna może być przełamana w kolejnej turze. Dotyczy to testów, które mogą się po prostu udać po jakimś czasie, gdzie porażka oznacza tylko wydłużenie czasu oczekiwania na wynik. Ale np. rozbrajanie bomby ma określoną liczbę tur, w których zapalnik musi zostać wyłączony. W przypadku takich testów można rzucać raz za razem, pamiętając, że każda porażka wydłuża czas akcji.

Trudności

- Trudność łatwego testu – przeskoczenie odległości metra, przepłynięcie w poprzek rzeki o bardzo słabym prądzie – to testy o trudności równej 1.
- Trudność zwykłego testu – przeskoczenia 1,5 metrowej przepaści, zanurkowanie na 2 metry – to testy o trudności równej 2.
- Trudność trudnych testów – przeskoczenia 2 metrowej przepaści, nurkowanie w jeziorze z aligatorami, wchodzenie na palmę – to testy o trudności równej 3.

Istnieją też *trudności w walce*. Oznaczają trudność pokonania danego przeciwnika w teście spornym. Bazowa wartość takich testów, określająca również bohaterów graczy, wynosi 4. Słabi przeciwnicy będą mieli trudność na poziomie 2, a najsilniejsi 6.

Jeśli po jednej stronie jest więcej niż jedna postać, sumy trudności wszystkich uczestniczących po tej samej stronie się sumują, a testy w imieniu grupy wykonuje bohater o najwyższej umiejętności. Za każdego poplecznika, który ma odpowiednią umiejętność walki, bohater ten otrzymuje bonus w wysokości +1k6 do rzutu. Kiedy jedna ze stron uzyskuje sukcesy, nazywane w walce ranami, jej prowodyr rozdziela je pomiędzy poszczególnych bohaterów. Ten, kto uzyska liczbę ran równą swojej *trudności w walce*, zostaje *wyłączony z akcji*. Jego bonus do rzutu przestaje się iczyć.

Po walce, strona zwycięska może otrząsnąć wszystkich swoich popleczników z ran. Oznacza to, że wszyscy odzyskują obniżone w walce trudności. Nie dotyczy to pokonanych. Ci są na łasce zwycięzców. Mogą zostać uwięzieni, zabici, albo uciec, jeśli im się na to pozwoli. W razie kolejnej walki, trudność każdego z nich zostaje obniżona o jeden. To kara ze strachu przed kolejną porażką.

W przypadku bohaterów, trudność w walce jest równa trudności w każdym teście spornym. U ich przeciwników może być jednak inaczej. Ważne jednak, żeby łączna *trudność w walce*, *w dyskusji* i *w innych testach* wynosiła łącznie 12.

Przykład 2, test walki jeden na jednego:
Bohater inicjuje walkę (jako pierwszy deklaruje atak) z barbarzyńcą. Deklaruje chęć wykupienia umiejętności *walka wręcz* na poziomie 3. Barbarzyńca również. *Trudność w walce* bohatera wynosi 4, barbarzyńcy 5. Rozpoczyna gracz sterujący bohaterem. Rzuca 3k6 uzyskując wyniki 5, 5, 2. Oznacza to 2 sukcesy. To zbyt mało, żeby złamać trudność barbarzyńcy (4). Teraz MG rzuca w imieniu barbarzyńcy. Na 3k6 uzyskuje wyniki 4, 6, 5 (2 sukcesy). Barbarzyńcy nie udało się złamać trudności bohatera. Obaj „zapamiętują" po 2 sukcesy. Gracz rzuca ponownie. Uzyskuje na 3k6 wynik 6, 6, 6. Oznacza to 3 sukcesy. Po dodaniu tego wyniku do „zapamiętanych" z poprzedniej tury 2 sukcesów wynik wynosi 5. To wystarcza, żeby złamać trudność barbarzyńcy. Walkę wygrywa bohater. Gracz wraz z Mistrzem Gry negocjują, jaki jest jej efekt. Ustalają, że pokonany w walce na kije barbarzyńca ucieka do lasu.

Stawki

Czyli co dzieje się w razie porażki w teście dyskusji. Gracz musi przed przystąpieniem do rozpatrywania testu ustalić z przeciwnikiem (niezależnych reprezentuje MG) ustalić stawkę. Stawka określa, co zrobi każda ze stron w razie swojej porażki/zwycięstwa. Stawka nie może wpływać na osoby trzecie niepodległe jednej ze stron testu. Po złamaniu trudności w teście stawka zostaje wprowadzona w życie, chyba że jeden z uczestników zdecyduje się na eskalację i rozpocznie walkę. Może to zrobić, jednak rozpoczyna walkę z karą do swojej trudności -2.

Sartorius-7

Armada jest grą, w której scenerię wydarzeń MG może opracować sam. Liczy się kilka elementów, które muszą być zawarte w charakterystyce planety:

1. Bohaterowie spotkali na planecie cywilizację bardziej prymitywną, niż ludzkość, ale rokującą dobrze na przyszłość.
2. Planetę zamieszkują dwa walczące ze sobą gatunki, narody, nacje, czy rasy. Jedna z nich jest bardziej prymitywna i barbarzyńska, druga kulturalna i zachowująca się pokojowo; broniąca się kurczowo przed barbaryzacją.
3. Przez pierwszą cywilizację goście zostaną przyjęci wrogo, a jeśli stracą holoprojektory zostaną powitanie agresywnie. Druga cywilizacja przyjmie ich z otwartymi ramionami nawet jeśli pokażą jej się tylko pod swoim ludzkim obliczem.

To, czy świat ten będzie porośnięty lasami, czy będzie zamieszkaną tylko przy oazach pustynią – to nie ma już tak kluczowego znaczenia, żeby je w jakikolwiek sposób narzucać. Dobrze, żeby świat był barwny i pozwalał na przeżywanie różnorodnych przygód, wśród których ważne będzie przetrwanie w trudnym środowisku naturalnym, oraz obrona przed barbarzyńcami.

Aneksy

Aneks 1

Nagle, w mgnieniu oka, pamięć wróciła. Przypominasz sobie kosmiczną stację, z której przylecieliście lądownikiem. Mieliście zbadać, czy planeta ma cenne złoża naturalne i czy nadaje się do kolonizacji. Czy warto wydawać pieniądze na anihilację lokalnej cywilizacji, żeby wprowadzić planetę Sartorius-7 pod jurysdykcję Armady.

Aneks 2

Kod uruchamiający transmiter: SOS-112-131-657-854.

Post scriptum

Inspiracje do stworzenia tej gry były bardzo bliskie. Był to przede wszystkim komiks „Armada”, w pewnym sensie gra RPG „Traveller”, oraz „Wehikuł czasu” H.G. Wellsa.