

STARWARS

Trikus

"WHEN I LEFT YOU, I WAS BUT THE LEARNER; NOW I AM THE MASTER."

W tradycyjnych grach fabularnych postać o wyższych współczynnikach ma większy wpływ na fabułę, gdyż więcej testów kończy się dla niej powodzeniem. Drużynę, oprócz podobnych celów, definiuje podobny stopień zaawansowania. Nowy Gracz, który chciałby dołączyć, musi stworzyć postać o równie wysokich statystykach lub zaczynać od zera. Obydwa rozwiązania nie są satysfakcjonujące. Darmowy awans byłby niezasłużony i niesprawiedliwy w stosunku do Graczy, którzy poświęcili wiele godzin grania. Natomiast niedoświadczona postać nie sprostą wyzwaniom. Nie będzie miała żadnego wpływu na kształtowanie fabuły. Teoretycznie więc nie ma możliwości zdobyć doświadczenia, pozwalającego mu awansować. Nigdy nie będzie partnerem dla swoich kompanów. Nie będą drużyną.

W filmach „Gwiezdne Wojny” widzimy jak młody Obi-Wan Kenobi jest uczniem Qui-Gon Jinną, Mistrza Jedi. Gdy Mistrz ginie, prosi Obi-Wana, by ten wyszkolił młodego Anakina Skywalkera. Wkrótce Obi-Wan zostaje Mistrzem, a Anakin Rycerzem Jedi. Jednak Anakin przeszecodzi na Ciemną Stronę i porzuca Obi-Wana. Kilka lat później Obi-Wanowi udaje się skierować młodego Luke’a Skywalkera na ścieżkę Jedi...

Gdybyśmy chcieli odwzorować model drużyny z filmu Gwiezdne Wojny w mechanice d20, drużyna musiałaby się składać np. z postaci 3 (Anakin) i 12 poziomowej (Obi-Wan). W efekcie na sesjach gracz ze słabszą postacią miałby niesłusznie mniejszą rolę, zwłaszcza w porównaniu do postaci z filmów. Dodatkowo mechanika d20 nie uwzględnia roli mistrza i ucznia. Wraz z poświęceniem życia przez mistrza, uczeń nie zyskuje możliwości zastąpienia go. Nie ma też możliwości zmierzyć się ze swoim byłym mistrzem lub uczniem, gdy mentor lub podopieczny przejdzie na drugą Stronę Mocy.

DRUŻYNA

"-YOUR OVER-CONFIDENCE IS YOUR WEAKNESS.

-YOUR FAITH IN YOUR FRIENDS IS YOURS."

Gracze mają do wyboru trzy postaci znacząco różniące się doświadczeniem: Początkujący, Zaawansowany, Mistrz. Drużyna powinna składać się z każdej z tych postaci.

Trikus jest mechaniką wspierającą granie drużynowe lub przeciwko swej drużynie. Nie jest natomiast mechaniką pojedynczych Graczy. Jeśli tylko jeden Gracz będzie dochodził do głosu, szybko okaże się to katastrofalne w skutkach dla niego (przejście na Ciemną Stronę) oraz jego kompanów (Gracz grający Mistrzem traci swą postać). Oczywiście jeśli Gracz zamierza odgrywać postać pragnącą Ciemnej Strony, ma możliwość zrealizować swój plan obalenia i zastąpienia Mistrza.

Gracz prowadzący postać Mistrza w czasie sesji stale musi uwzględniać głosy pozostałych Graczy. Powinien zostawiać pole do działania swym towarzyszom, mimo że mają mniejsze szanse na sukces. W razie ciągłego ich zastępowania, szybko doprowadzi do swej zguby. Następną sesję rozpocznie jako Początkujący, a jego kompanii awansują.

Wybór Mistrza wydaje się być najkorzystniejszy dla Gracza. Większa ilość kostek oznacza większe szanse na Sukces w testach. Decydując się na postać Mistrza trzeba być świadomym również jej wad: mniejsze pole do bezpośredniego działania na sesji, więcej Ciemnej Strony Mocy. Ponadto postać Mistrza jako jedyna z drużyny może zginąć.

Paweł decyduje się grać Początkującym, Zuzia Zaawansowaną, zaś Michał Mistrzem.

Paweł zastanawia się nad wyborem postaci pomiędzy takimi jak Padawan, Szturmowiec, Zwiadowca, Mechanik, Pilot, Kupiec, Medyk, Dyplomata, Żołnierz.

Wybór Zuzi to Jedi, Sabotażysta, Przemysłowiec, Szpieg, Oficer, Łowca Nagród, Wytrawny Polityk, Zabójca lub profesja Elitarna, na przykład Pilot Elitarny.

Michał napisze na swej karcie postaci Rycerz lub Mistrz Jedi, Crime Lord, As Przemysłowiec, Senator, Kapitan, Admirał albo Lord Sithów.

POCZĄTKUJĄCY, ZAAWANSOWANY, MISTRZ

"ALWAYS TWO THERE ARE. A MASTER AND AN APPRENTICE."

Większa szansa na Sukces w teście równoważona jest zmniejszeniem ilości testów, jakie można wykonać. Początkujący działa najczęściej, ale najslabiej, Mistrz najlepiej, ale najrzadziej, Zaawansowany jest wypośrodkowany. Na karcie postaci ilość testów jakie gracz może wykonać określa linia pionowa, natomiast ilość kostek, którymi rzuca w czasie testu - linia pozioma. Początkujący zawsze rzuca jedną kością dziesięciocenną (k10), Mistrz – trzema (3k10), zaś Zaawansowany ma do wyboru: 2k10 lub k10. Początkujący ma do dyspozycji trzy testy, Zaawansowany dwa, Mistrz jeden.

☐ = 1k10

Podstawowa (k10, k10, k10)

☐
☐
☐

Zaawansowana (k10, 2k10)

☐☐
☐

Mistrz (3k10)

☐☐☐

Przystępując do dowolnego testu gracz zakreśla poziomo niezakreśloną linię i rzuca tyloma kośćmi, ile jest kości w tej linii. Jeden test to zakreślenie jednej linii poziomej. Nie można korzystać z linii, która została użyta (zakreślona).

WYCZERPANIE

"YOU COULD HAVE DONE NOTHING HAD YOU BEEN THERE."

Gdy postać zakreśli wszystkie swe linie, osiąga Wyczerpanie. Od tej pory Gracz nie może wykonywać żadnych testów. Aby wyczyścić pole i odzyskać prawo do testów, wszyscy pozostali gracze muszą również osiągnąć stan Wyczerpania. Z chwilą gdy zostanie zakreślona ostatnia linia dowolnego gracza, przy zakreślonych wszystkich liniach pozostałych graczy, cała drużyna odkreśla swe linie i na nowo zyskuje prawo do testów. To oznacza, że Początkujący wykona trzy testy w tym samym czasie co Zaawansowany dwa, a Mistrz jeden.

Sytuacje na sesji lub działania postaci Mistrza Gry mogą wymagać od Gracza wykonania testu. Gracz ma możliwość wykonania testu mimo Wyczerpania, bez konieczności czekania na Wyczerpanie reszty drużyny.

Umożliwiają to:

- Kości Morale
- Sztony Jasnej Strony
- Kości Wzmocnienia

"I HAVE A BAD FEELING ABOUT THIS."

Gracz może zdecydować, że nie przystępuje do testu. Oczywiście w grze działania wymierzone w jego postać lub przez nią podjęte będą miały określony efekt. Nie zadecydują o nim kości, ale Mistrz Gry. Gracz zamiast kościom pozwala zdecydować Mistrzowi Gry.

W praktyce wygląda to tak, że Gracz wypowiada słowa: „Mam złe przeczucia”, po czym opisuje działania swej postaci oraz określa co jego postać zamierza osiągnąć. Następnie Mistrz Gry, wedle własnego uznania, opisuje końcowy efekt.

Gracze wchodzą do posiadłości Senatora. MG oznajmia, że postać Michała Mistrz Jedi wyczuwa potężne skupisko Mocy.

Gracz chciałby sprawdzić co się za tym kryje. Michał, jako że gra Mistrzem, szybko skreślił swoją jedyną linię. Gdyby chciał przystąpić do testu, musiałby poświęcić dodatkowe kości, zużyć Szton Jasnej Strony lub zaryzykować Wzmocnieniem. Michał nie ma kości dodatkowych ani Sztona (albo ma, ale nie chce ich zużywać). Nie decyduje się również na Wzmocnienie, gdyż nie chce ryzykować otrzymaniem Sztona Ciemnej Mocy. Zdaje się na decyzje Mistrza Gry.

Michał opisuje jak jego Mistrz Jedi po przekroczeniu progu posiadłości Senatora zatrzymuje się i wypowiada znamienne słowa: „Mam złe przeczucia”. Jak się okazuje - nieśluszenie, gdyż Senator przyjmuje drużynę bardzo serdecznie, a do tego zatrudnia ich do ważnego zadania.

TESTY

"THE POSSIBILITY OF SUCCESSFULLY NAVIGATING AN ASTEROID FIELD IS APPROXIMATELY 3,720 TO 1."

Mistrz Gry powinien zwracać uwagę na to, by testować wyłącznie najważniejsze działania Graczy. Kości powinny iść w ruch wyłącznie w sytuacjach, kiedy Sukces albo Porażka mają istotny wpływ na fabułę. Nim dojdzie do testu, strony ustalają o co grają – ustalają stawki konfliktu.

Stopień trudności testu określa Mistrz Gry. Jest to pula kości, którą MG dysponuje w teście. Im trudniejszy test, tym więcej kości w puli MG:

1 k10 – test prosty, 2 k10 – trudny, 3 k10 – bardzo trudny, 4 i więcej – najtrudniejsze testy

Ilość kości gracza zależy od wolnej linii którą zakreślił:

| | |
|---------------|----------------|
| 1k10 | - Początkujący |
| 1k10 lub 2k10 | - Zaawansowany |
| 3k10 | - Mistrz |

Gracze przy braku wolnej linii lub w celu zwiększenia swoich szans na Sukces, mogą przed rozpoczęciem testu zdecydować się na użycie:

- **Kości Morale**
- **Sztona Jasnej Strony**
- **Kości Wzmocnienia**

Każdy test jest testem przeciwstawnym – zawsze rzucają obydwie strony konfliktu - MG i Gracz (lub Gracze między sobą). Zawsze rzuca się tylko jedną kością na raz. Każdemu rzutowi towarzyszy opis fabularny. Strona, która uzyskała wyższy wynik, kontroluje sytuację, opisuje co się zdarzyło. Jej wynik to poziom trudności dla drugiej strony. Ta wykonuje rzuty (przerzuca), aż uda jej się zremisować albo przewyższyć wynik. Gdy to się uda, przejmuje kontrolę, a wynik jaki uzyskała jest stopniem trudności dla drugiej strony. Tym razem ta rzuca kośćmi (przerzuca), aż przebije stopień trudności. Test kończy się, gdy przegrywającemu (przerzucającemu) skończą się kości. Zwycięża strona, która kontrolowała sytuację (najwyższy wynik) na koniec rundy. Kości niewyrzucone przez zwycięzcę testu przepadają. Test kończy się Sukcesem lub Porażką. Test nigdy nie może zakończyć się śmiercią postaci Gracza.

Michał próbuje przekonać Handlarza, by ten nie karał Zuzi za włamanie. Gracz ustala wspólnie z MG stawkę konfliktu: wygrana oznacza, że kupiec uwolni Zuzię, przegrana – Zuzia na długo pozostanie w niewoli.

MG ustala, że test jest trudny, i bierze dwie kości do ręki: **[][]**. **Marek** grający Mistrzem zakreśla swą jedną linię (miał ją wolną) i bierze trzy kości do ręki: **[][][]**.

Pierwszy rzut w teście obie strony wykonują jednocześnie. MG wyrzuca **[5][]**, Gracz **[7][][]**. Michał wyrzucił więcej, a zatem kontroluje sytuację. Opisuje, że jego postać wchodzi do kantyny z cennym podarkiem dla kupca.



MG musi przerzucić – bierze drugą kość i wyrzuca **[5][7]**. Remis wystarcza, aby przewyższyć wynik Michała. Teraz Handlarz odzyskuje kontrolę, a Michał przechodzi do defensywy. MG opisuje jak rozwścieczony Handlarz gardzi podarkiem, który nie zrekompensuje ujmę jakiej doznał dając się obrabować.



Gracz rzuca kośćmi – wypada **[7][1]**. MG dalej kontroluje sytuację, Handlarz uderza pięścią w stół, a Michałowi została tylko jedna kość.



Na szczęście wypada **[7][1][9]**. Michał zastrasza Handlarza przypominając mu, że wśród łupów Zuzi jest holodysk z poufnymi informacjami.



MG nie ma już wolnych kości, co oznacza koniec testu i Sukces Michała. Zgodnie z ustaleniami sprzed testu, Handlarz zaniechuje pościgu. Michał za udany test zyskuje jedną **Kość Morale**.



TESTY DRUŻYNOWE

"TOGETHER AGAIN, HUH?"

Wydarzenia na sesji dotyczące całej drużyny nie wymagają, by wszyscy Gracze rzucali kośćmi. Jest to korzystne zwłaszcza dla postaci Mistrza, gdyż ten zazwyczaj najszybciej skreśla swą linię i Wyczerpanie nie pozwala mu podjąć kolejnego testu. Niejednokrotnie ustępuje miejsca swym towarzyszom, wierząc że był dla nich dobrym nauczycielem.

Do testu może przystąpić dowolna ilość Graczy. Jeśli tylko jeden Gracz testuje w imieniu drużyny, tylko on skreśla swą linię i rzuca kośćmi oraz decyduje o narracji. Efekt końcowy dotyczy całej drużyny w równym stopniu.

Większa ilość Graczy nie zwiększa szans na Sukces. Kości Graczy nie sumują się, każdy oddzielnie mierza się z wartościami na kostkach Mistrza Gry. Negatywny wynik jednego Gracza, niweczy Sukces innego.

Jeśli w teście uczestniczy kilku Graczy, przerzucają oni na normalnych zasadach, niezależnie od tego, czy inny Gracz po ich stronie ma wyższy wynik od MG. Wynik jednego Gracza nie wpływa na wyniki pozostałych Graczy. Wszyscy Gracze z niższym wynikiem niż MG przerzucają w tym samym momencie. Jeśli MG ma niższy wynik niż Gracz, także przerzuca w tym samym momencie co Gracze, z niższym wynikiem od niego.

Podsumowując - zawsze przerzuca MG, gdy jego wynik jest niższy niż dowolny wynik Gracza oraz przerzuca każdy Gracz z niższym wynikiem niż MG – nawet gdy jego kompan przewyższa wynikiem MG.

Test drużynowy kończy się Sukcesem każdego Gracza, który ma wyższy wynik niż MG, oraz Porażką wszystkich Graczy z niższym rezultatem. Jednak Gracz, który osiągnął Sukces, może zrezygnować z niego na rzecz Gracza z Porażką. Sukces anuluje Porażkę – test kończy się bez rezultatu lub rezultat zależy od wyniku trzeciego Gracza, pod warunkiem że brał udział w teście.

Michał uwalnia Zuzię i zawiadamia Pawła, że tym razem obyło się bez kłopotów. Razem udają się do Senatora, by dostarczyć mu cenny holodysk ukradziony Handlarzowi. Składają mu także raport o tym, co się wydarzyło w domu kupca:

Do testu przystąpili Zuzia i Paweł. Chcieli wykraść dane Handlarza (Sukces) i uniknąć jego ochroniarzy (Porażka). **MG ma 3 kości** – kupiec posiada doskonałe czujniki i wyszkolonych ochroniarzy. **Paweł (P) ma 1 kość, Zuzia (Z) 2.**

MG wyrzuca [6][][], Gracze: P[9], Z[3][].



Wynik MG jest niższy niż rezultat Pawła, dlatego przerzuca. Podobnie Zuzia, która wyrzuciła mniej niż MG. Biorą drugą kość do ręki i wyrzucają: MG[6] [5][], a Z [3][4].



Zuzia nie ma już więcej kości więc test kończy z Porażką. MG ma jeszcze jedną kość, więc próbuje przetrzeć wyniki Pawła. Wypada [6][5][2]. Najwyższy wynik MG to 6, co wystarcza na przebicie najwyższej wartości na kości Zuzi, czyli 4. Jednak to za mało, by wygrać z Pawłem.



To oznacza Sukces Pawła. Teraz Paweł staje przed wyborem – poświęci swój Sukces by ratować Zuzię przed ochroną (nie zdobędzie holodysku, ale uratuje Zuzię), czy zdecyduje się okraść Handlarza. Wybiera dobro misji, kosztem Zuzi. Nie ratuje Zuzi przed Porażką, chce by Sukces pozwolił mu wygrać test. Ucieka z ukradzionym holodyskiem i otrzymuje **Kość Morale**. Mistrz Gry wygrał z Zuzią, ale tylko Gracze mogą otrzymać Kości Morale.



WALKA

"YOU MAY FIRE WHEN READY."

Test walki składa się z rund. Każda z rund przebiega jak zwykły test, jednak Porażka na koniec rundy oznacza utratę jednej kości z puli. Test trwa do momentu, aż jedna ze stron (MG lub wszyscy Gracze) straci wszystkie swe kości. Utrata wszystkich kości przez Gracza może nastąpić w trakcie testu, po jednej z rund. Gracz, który straci kości, nie bierze udziału w kolejnych rundach.

Z kolejną rundą nie skreśla się nowej linii. Oczywiście Kości za Morale, Jasną Stronę czy Wzmocnienie nie przechodzą z rundy na rundę. Jeśli Gracz lub MG dowodzi jakimś oddziałem walczącym po jego stronie, otrzymuje 1k10 za każdego sojusznika. Kości sojuszników wliczane są do kości z linii. Przechodzą do następnej rundy testu, ewentualnie pomniejszone o jedną po Porażce. Każda utrata kości sojusznika oznacza jego śmierć. Gracze nie giną, gdy tracą wszystkie kości.

Zuzia, przytępiana na włamaniu, staje naprzeciw ochroniarzom. Skreśla swą drugą linię i bierze 1 kość do swej puli. Korzysta także z pomocy szybko przeprogramowanego droida, otrzymuje więc dodatkową 1k10 za sojusznika. Pula Zuzi wynosi teraz 2k10. Ochroniarze również mają 2 kości. MG [4], Z[4]. Obie strony muszą przerzucić, gdyż remis w pierwszym rzucie nie rozstrzyga, kto zyskał przewagę. MG tym razem ma [9], Zuzia [2]. Droid rozpada się od strzału z blastera.

Rozpoczyna się druga runda. Gracz korzysta z tej samej linii, za którą ma 1 kość. Pula kości MG to wciąż 2 kości. MG wyrzuca [1], Zuzia [3]. MG przerzuca, ale udaje się uzyskać jedynie [2]. Sukces Zuzi oznacza wyeliminowanie jednego ochroniarza – zmniejszenie puli MG oraz Kość Morale.

W trzeciej rundzie Zuzia ma 1 kość za linię i 1 kość za Morale, gdyż postanawia ją zużyć. MG posiada już tylko jedną, ostatnią kość. Wyrzuca [10]! Zuzia [8] i ... [9]. Zuzia miała tylko jedną kość (kości dodatkowe nie są tu wliczane) i właśnie ją traci. Ponieważ pula kości Zuzi spada do zera, zostaje ona pokonana. Test kończy się Porażką Zuzi. Choć pokonała jednego ochroniarza, drugiemu udało się obezwładnić.

WALKA DRUŻYNOWA

"NO ONE CAN KILL A JEDI."

W walce drużynowej każdy Gracz, który zakończy rundę Sukcesem, może zachować się ofensywnie lub defensywnie. Ofensywa oznacza zmniejszenie puli kości MG o jeden. Defensywa chroni Gracza z Porażką przed utratą kostki.

Wszyscy Gracze z Sukcesem podejmują decyzję o ataku bądź ochronie po kolei, zaczynając od Gracza z najwyższym wynikiem. Gracz z Sukcesem nie musi chronić gracza z Porażką, jeśli woli zadać cios postaci MG – decyzja jest podejmowana indywidualnie.

Gdy MG straci wszystkie kości, test kończy się Sukcesem graczy. Gdy któryś z graczy po jednej z rund straci ostatnią swą kość, nie bierze już udziału w kolejnych rundach. Utrata ostatniej kości to Katastrofa, która oznacza przykry efekt fabularny dla Gracza. Może to być ciężka rana, utrata przytomności, wypadnięcie z pojazdu, strata broni. Katastrofa nie oznacza śmierci postaci Gracza.

Senator po otrzymaniu danych postanawia pozbyć się wszystkich świadków jego knoarów. Na zaskoczoną drużynę nasyła gwardzistów. Paweł i Zuzia w czasie włamania zużyli wszystkie swe linie, ale Michał w teście negocjacji z Handlarzem również osiągnął Wyczerpanie, więc wszyscy odzyskali swe linie. Paweł ma 1 kość z linii i 1 za Morale, Zuzia 2 kości z linii, Michał 3 kości z linii (ma też Kość Morale, ale nie używa jej). MG w osobie gwardzistów bierze do puli 5 kości.

Gracze rzucają z rezultatem: P[3], Z[5], M[8], MG [8]. Paweł i Zuzia mają niższy wynik niż MG, dlatego muszą przerzucać. Michał i MG zremisowali, więc również przerzucają. Drugi rzut daje wyniki P[6], Z[9], M[2], MG[8]. Najwyższy wynik ma Zuzia, więc nie przerzuca. Musi rzucić MG, gdyż przegrywa z Zuzią. Przerzuca Michał, gdyż jego wynik jest niższy od MG. Przerzucałby również Paweł, ale nie ma już kości. Zatem przerzucają wszyscy oprócz Zuzi, która ma najwyższy wynik, oraz Pawła, który nie ma już kości. MG[7], M[10]. Przerzuca tylko MG - [3] i [7].

Michał, jako że ma najwyższy wynik, pierwszy decyduje, co zrobi z Sukcesem. Jeśli nikt nie ochroni Pawła, prawdopodobnie wypadnie on z dalszej walki. Mimo to Michał postanawia zadać cios gwardzistom, aby zmniejszyć ich kości do 4. Teraz decyzję podejmuje Zuzia. Decyduje się bronić Pawła przed gwardią. Paweł zachowuje swoją kość, a zatem nie wypada z walki.

WALKA Z MISTRZEM

"DUEL OF THE FATES"

Walka z potężnym przeciwnikiem to jedyny przypadek, kiedy postać Gracza może zginąć. Nie dotyczy to jednak postaci Początkującej ani Zaawansowanej. Gdy ktoś z drużyny Graczy ma zginąć, zawsze będzie to Mistrz.

"HE COULD SAVE OTHERS FROM DEATH BUT NOT HIMSELF."

W przypadku, gdy Gracze walczą z potężną postacią MG (np. Lord Sithów), utrata ostatniej kości przez dowolnego Gracza oznacza konsekwencje dla postaci Mistrza z drużyny Gracza. Postać Mistrza ginie, a Gracz ją kontrolujący musi stworzyć nową postać. Jeśli Gracz Mistrz nie brał udziału w walce z potężną postacią kierowaną przez MG, podczas której dowolny Gracz stracił wszystkie kości, Gracz Mistrz traci swą postać na rzecz MG. Mistrz Gracza przechodzi na Ciemną Stronę i staje w opozycji do Graczy.

W obu przypadkach dotychczasowa postać Zaawansowana awansuje na nowego Mistrza, natomiast Początkujący staje się Zaawansowany. Gracz, który utracił Mistrza tworzy postać Początkującą.

Po rozprawieniu się z gwardzistami, drużyna dopada Lorda Sithów, którym okazał się być Senator. Niestety, w czasie walki kości Pawła znów spadają do zera, co oznacza przejście postaci Mistrza Michała na Ciemną Stronę (oddaje kartę postaci MG) lub śmierć jego postaci.

KOŚCI MORALE

"IN MY EXPERIENCE, THERE'S NO SUCH THING AS LUCK."

Sukces, poza efektem fabularnym, oznacza otrzymanie przez Gracza jednej Kości Morale, czyli jednorazowej 1k10. Można mieć zgromadzoną dowolną ilość Kości Morale. Gracz może wykorzystać każdą ilość posiadanych Kości Morale w dowolnym teście. Użycie Kości Morale oznacza dodanie do kości z linii 1k10 za każdą użytą Kość Morale. Kości działają przez jeden test lub jedną rundę walki. Gracz może także użyć dowolnej ilości posiadanych Kości Morale, gdy nie ma wolnej linii, a chce przystąpić do testu.

W przypadku dowolnej Porażki, poniesionej przez gracza w dowolnym teście, wszystkie posiadane przez niego Kości Morale są bezpowrotnie tracone. Gdy w kolejnym teście gracz uzyska Sukces, zyskuje tylko jedną Kość, nie zaś tyle ile utracił.

KOŚCI WZMOCNIENIA

"DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF THE FORCE."

Ze Wzmocnienia można skorzystać, by dodać dwie kości (+2k10) do swej puli kostek w teście. Trzeba o tym zdecydować przed testem, w czasie tworzenia puli kości. Nie wolno decydować się na Wzmocnienie w czasie trwania testu. Ze Wzmocnienia można skorzystać raz na test.

Wzmocnienie to również możliwość wykonania testu mimo Wyczerpania. Test wykonuje się wtedy 2k10, bez względu na stopień zaawansowania postaci.

Jeśli gracz skorzysta ze Wzmocnienia i przegra test, otrzymuje Szton Ciemnej Strony oraz odczuwa skutki Katastrofy!

Michał ma zgromadzone trzy Kości Morale. Nie ma już wolnej linii, a chce przystąpić do testu. Sięga po dwie kości, jedną zachowując na inną okazję. Test kończy się Sukcesem, dodaje więc sobie jedną Kość Morale. W kolejnym teście używa samych kości z linii i rezygnuje z użycia Kości Morale. Wypada Porażką, traci więc zgromadzone wcześniej Kości Morale.

Michał grający Mistrzem nie ma już wolnej linii, Kości Morale ani Sztona Jasnej Strony. Decyduje się więc sięgnąć po Moc, aby przystąpić do testu. Otrzymuje 2k10. Test kończy się jednak Porażką. Postać Michała otrzymuje Szton Ciemnej Strony, traci linie do kolejnego Wyczerpania oraz odczuwa konsekwencje fabularne.

JASNA I CIEMNA STRONA MOCY

"BRING BALANCE TO THE FORCE."

Postaci są opisane działaniami, których chętnie się podejmują, oraz działaniami, od których stronią. Każda postać określa swe zalety - co lubi, a czego nie lubi robić, do czego dąży i czego unika, co jest jej największym pragnieniem (Jasna Strona), a czego nigdy by się nie dopuściła, co jest jej wadą lub słabością (Ciemna).

Przy tworzeniu postaci oraz awansie określa się ilość i treść Jasnych i Ciemnych Stron.

Początkujący: 3 Jasne i 1 Ciemna

Zaawansowany: 2 Jasne i 2 Ciemne

Mistrz: 1 Jasna i 3 Ciemne

Michał grający Mistrzem zapisuje sobie Jasną Stronę: „Działam drużynowo” i Ciemną: „Robię, co chcę”; Paweł wybiera mu drugą Ciemną Stronę: „Nie przyznaję się do błędu”; Zuzia wymyśliła Michałowi Ciemną Stronę: „Zdradzam sojuszników”. Michał zapisuje to wszystko na karcie postaci. W czasie gry Michał będzie nagradzany Sztonami Jasnej Strony za wspieranie towarzyszy. Gdy MG wywoła Szton Ciemnej Mocy Michała, Gracz ujawni jedną ze swych Ciemnych Stron. Podejmie egoistyczne działanie, zachowa się próżnie lub zaszkodzi Pawłowi i Zuzi.

Zasada opcjonalna nr 1: W przypadku Mistrza wybiera on tylko jedną swą Ciemną Stronę. Pozostałe dwie wybierają mu pozostali Gracze.

Zasada opcjonalna nr 2: Mistrz Gry nie zna Ciemnych Stron postaci.

JASNA STRONA MOCY

"USE THE FORCE, LUKE."

Sztonów Jasnej Strony nie otrzymuje się dzięki zdany testom, tak jak Kości Morale. Przyznaje je MG za fabularne dokonania gracza, związane z jego Jasną Stroną.

Gracz może jednorazowo użyć Szton Jasnej Strony na jeden z trzech sposobów:

- Dodatkowa k10 w teście
(jak Morale; jak Wzmocnienie, ale nie 2k10)
- Możliwość wykonania testu mimo Wyczerpania
(jak Morale; jak Wzmocnienie, ale nie 2k10)
- Kreowanie wydarzeń, które normalnie nie miałyby miejsca; Gracz stwierdza jakiś fakt, który jest dla niego korzystny fabularnie

Luke podczas pobytu w Mieście Chmur znalazł się w fatalnym położeniu. Zawisł na antenie, do tego bez jednej dłoni. Postanawia użyć Sztona Jasnej Strony Mocy. Zjawia się Sokół Millennium i ratuje Luke'a z opresji.

Szton Jasnej Strony różni się od Wzmocnienia:

- Użycie Sztona Jasnej Strony w teście zakończonym Porażką nie oznacza otrzymania Sztona Ciemnej Strony.
- Szton Jasnej Strony to jedna dodatkowa kość, nie dwie.
- O użyciu Sztona Jasnej Strony można zdecydować w dowolnym momencie testu, nie zaś tylko przed testem, jak w przypadku Wzmocnienia.

CIEMNA STRONA MOCY

"NOW YOU WILL EXPERIENCE THE FULL POWER OF THE DARK SIDE."

Sztony Ciemnej Strony otrzymuje się za niepowodzenie testu, podczas którego używano Wzmocnienia. Szton należy do MG, ale jest przypisany do Gracza. Jest jednorazowy. MG ma prawo użyć Szton w dowolnym momencie, według uznania. Decyzje o ujawnieniu Ciemnej Strony Gracza podejmuje wyłącznie Mistrz Gry. Efekt użycia Sztona jest czysto fabularny i wymusza na Graczu pewne działania, związane z jego Ciemną Stroną. Gdy MG zdecyduje się wykorzystać Szton, Gracz musi to odpowiednio odegrać. Szton uznaje się za wygaszony.

Zuzia przegrała test, podczas którego korzystała ze Wzmocnienia. Otrzymuje Szton Ciemnej Strony. W dalszej części przygody Zuzia zdobywa holodysk. MG postanawia zużyć Szton Zuzi. Na karcie postaci ma zapisaną Ciemną Stronę: sabotażystka. Zuzia w przyпіywie złości niszczy cenny holodysk.

Sztony Jasnej i Ciemnej Strony są jednorazowe, ale warto odnotowywać na karcie postaci ilość otrzymanych Sztonów jednego i drugiego rodzaju. Gracz, drużyna i MG widzą, w którą stronę zmierza postać i być może będą w stanie przewidzieć jej zachowanie na kolejnych sesjach. MG, na podstawie ilości zgromadzonych przez Graczy Sztonów danego rodzaju, może zdecydować, jak zakończy się przygoda.

Szton Jasnej Strony Mocy otrzymuje się fabularnie, używa w mechanice.

Szton Ciemnej Strony Mocy otrzymuje się poprzez mechanikę, używa fabularnie.

PRZEJŚCIE NA CIEMNA STRONĘ

"GIVE YOURSELF TO THE DARK SIDE."

Jeśli gracz uzbiera trzy aktywne, nie użyte przez MG Sztony Ciemnej Strony, traci kontrolę nad swoją postacią. Przechodzi ona na Ciemną Stronę i staje się postacią MG. Gracz tworzy nowego bohatera. Niezależnie od doświadczenia utraconej postaci, tworzy Początkującego. Reszta drużyny awansuje, chyba że postać stracił Gracz Początkujący.

Jeśli Gracz Mistrz nie brał udziału w walce z MG Mistrzem, podczas której któryś z Graczy stracił wszystkie kości, jego postać przechodzi na Ciemną Stronę. Następną sesję rozpoczyna z nową postacią jako Początkujący. Jego towarzysze awansują z Początkującej na Zaawansowaną i z Zaawansowanej na Mistrza.

POŚWIĘCENIE

"YOU CANNOT ESCAPE YOUR DESTINY."

Jeśli ktokolwiek z Graczy stanie naprzeciw postaci MG Mistrza i przegra (jego kości spadną do zera) – postać Mistrza należąca do Gracza oddaje życie za towarzysza. Gracz grający dotychczas Mistrzem tworzy nową postać Początkującą, a reszta drużyny awansuje. Początkujący staje się Zaawansowany, a Zaawansowany nowym Mistrzem.

Zuzia zgromadziła kilka Sztonów Ciemnej Strony. MG nie zdążył użyć trzech z nich. To oznacza dla Zuzi utratę jej dotychczasowej postaci Zaawansowanej. Tworzy Początkującego, natomiast Paweł awansuje z Początkującego na Zaawansowanego. Michał pozostaje Mistrzem.

Michał grający Mistrzem nie wspomógł towarzyszy w walce z potężnym przeciwnikiem. Bez jego pomocy drużyna przegrała. Michał traci swą postać na rzecz MG, gdyż przeszła ona na Ciemną Stronę.

W czasie walki z Senatorem Początkujący Paweł traci wszystkie swe kości. To oznacza koniec dla postaci Michała. Mistrz poświęca życie w dobrej sprawie. Kolejną sesję Michał rozpocznie z nową postacią, zaczynając swą ścieżkę od zera.

ZASADY ZAAWANSOWANE

"THIS DEAL IS GETTING WORSE ALL THE TIME."

UCIECZKA

"EVACUATE? IN OUR MOMENT OF TRIUMPH?"

Gracz może w każdym momencie wycofać się z dowolnego testu, pod warunkiem że posiada przynajmniej jedną niewyrzuconą kość. Nie można Uciec, gdy wyrzuciło się już wszystkie kości. Wycofanie się nie oznacza Porażki, ale postać nie będzie już mogła brać udziału w teście czy kolejnych rundach walki. Dodatkowo taki bohater otrzymuje Szton Ciemnej Strony.

Trwa walka. MG wyrzucił [10], Paweł [8], Zuzia [3][]. Zuzia może jeszcze wycofać się z walki, gdyż ma przynajmniej jedną niewyrzuconą kość.

KATASTROFA

"WE'RE DOOMED!"

Gracz, który na skutek utraty wszystkich kości stracił jedną linię, nie odzyskuje jej normalnie, po Wyczerpaniu linii wszystkich Graczy. Musi odczekać do kolejnego Wyczerpania całej drużyny, aby odzyskać utraconą linię. Dla Gracza Mistrza oznacza to braku możliwości podjęcia jakiegokolwiek testu do tego czasu.

Początkująca postać Pawła straciła jedną ze swych trzech linii. Zostały mu dwie wolne linie. Gdy wszyscy Gracze osiągną Wyczerpanie, Paweł odzyska tylko dwie linie. Wszystkie trzy będzie mógł wykorzystać dopiero po kolejnym Wyczerpaniu.

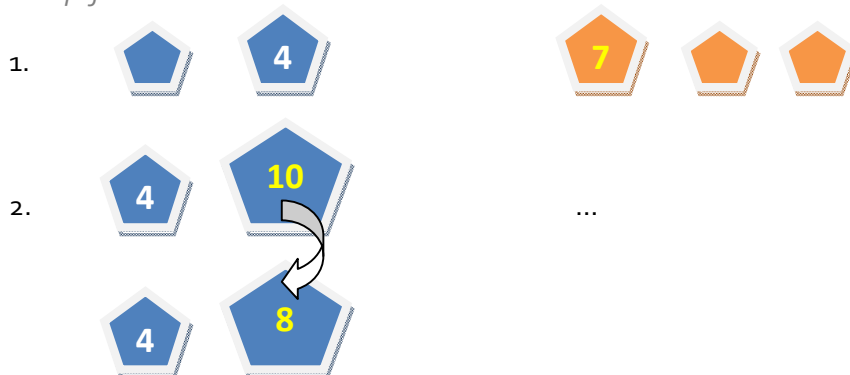
| | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|
| [X] | | | | | |
| [] | -> | [] | -> | [] | [] |
| [] | | [] | | [] | [] |

NEGOCJACJE

"NEVER TELL ME THE ODDS."

Czasem znajdujemy się w sytuacji, gdy przeciwnik wyrzucił na kości dużą wartość i nie widzimy szans na wygraną w teście. W takiej sytuacji możemy zaproponować drugiej stronie, aby wzięła ze stołu do ręki ostatnią wyrzuconą kość i rzuciła nią ponownie. Jeśli się zgodzi, musi zaakceptować nowy wynik, nawet jeśli był niższy. Poprzedni wynik nie ma już znaczenia, stopniem trudności jest rezultat wyrzucony ponownie na tej samej kości. Jednak jeśli strona konfliktu, która zaproponowała taki układ mimo wszystko przegra – automatycznie zostaje ukarana Katastrofą. Oznacza to automatyczną utratę linii i konieczność oczekiwania na kolejne Wyczerpanie, by ją odzyskać. Ponieważ utrata kości jest automatyczna, przegrana postać nie może być chroniona przez Sukces innego Gracza. Dodatkowo Katastrofa ma konkretny efekt fabularny, dolegliwy dla Gracza.

Zuzia próbuje zaskoczyć droida pilnującego wejścia do domu Handlarza. MG ma dwie kości, Zuzia trzy. MG rzuca [4][4], Zuzia [7][1][1]. MG przerzuca. Na kości MG wypada [4] [10]! Zuzia obawia się, czy zdoła wyrzucić tak wysoki wynik. Proponuje MG, by ten rzucił jeszcze raz. MG zgadza się, wyrzucając [4][8]. Teraz, jeśli Zuzi nie uda się przetrzucić nowego wyniku, straci ona jedną linię do czasu kolejnego Wyczerpania oraz ucierpi fabularnie.



KOŚCI BUM

"INTO THE GARBAGE CHUTE, FLYBOY!"

Jeśli podczas testu na dowolnych 3 kościach jednego lub kilku uczestników testu (nie muszą to być kości jednej strony) wypadną takie same wyniki, prawdopodobnie wydarzy się coś nieprzewidywalnego. Gracz, który pierwszy zauważy 3 kości na stole z identycznymi wynikami, natychmiast wstrzymuje test i wedle własnego uznania na chwilę przejmuje narrację. Opowiada, co zaskakującego właśnie się wydarzyło – ktoś mógł wyrzucić kogoś przez okno, ściana na którą ktoś próbował się wspinać wybuchła, rozmówca nagle krzyczy przerażony... Po tym wtrąceniu test toczy się dalej, podobnie jak fabularne opisy tradycyjnie towarzyszące każdemu rzutowi. Jeśli jednak żaden gracz nie zauważy 3 identycznych kostek, Mistrz Gry (oczywiście jeśli sam dostrzeżeł kości bum) po skończonym teście wywraca jego wynik do góry nogami – rezultat testu staje się nieprzewidywalny dla Graczy. Choć kości pokazały coś innego...

MG[7], P[5], Z[5], M[6]. Przerzut: P[7], Z[9], M[9]. Przerzut: MG[5] – w tym momencie (3x[5]) jeden z Graczy krzyczy „Bum” deklarując, że statek gwardzistów, przed którym uciekali wpada w asteroid i rozbija się na atomy.



TRUDNOŚĆ WALKI

"I CAN'T EVEN SEE! HOW AM I SUPPOSED TO FIGHT?"

Zastosowanie Trudności Walki daje szansę zachowania kości mimo Porażki. Kość nie zostaje odebrana automatycznie, decyduje o tym dodatkowy test.

Szansa pozabawienia przeciwnika kości określana jest na podstawie warunków w jakich toczy się walka oraz na podstawie ekwipunku walczących. Uwzględniając: widoczność, warunki atmosferyczne, dostępną broń, rodzaj terenu, zmęczenie, dystans - MG ustala wartość Trudności Walki. Standardowo wynosi ona 3.

Sukces w teście walki umożliwia pozabawienie przeciwnika jednej kości z jego puli. Szansę na odjęcie kości określa Trudność Walki. Gracz lub MG, który na koniec rundy osiągnął Sukces i zadeklarował działanie ofensywne, musi wyrzucić na k10 wartość równą lub większą niż wynosi Trudność (np. 3≤). Taki rezultat oznacza dla przeciwnika z Porażką utratę kości. Natomiast rezultat niższy od stopnia Trudności Walki oznacza brak konsekwencji dla Gracza lub MG z Porażką. Test ten odbywa się po tym, jak wszyscy Gracze z Sukcesami zadeklarują atak na przeciwnika lub ochronę towarzysza. Za udany test Trudności Walki nie otrzymuje się Kości Morale, gdyż nie jest to normalny test (nie używa się kości z puli, nie ma rzutu przeciwstawnego).

Walka odbywa się w wąskim korytarzu, przez co jest znacznie utrudniona. MG ustala Trudność Walki na 5.

Michał deklaruje wymierzenie ciosu gwardzistom. Zuzia zdecydowała się bronić Pawła. Po tych deklaracjach następuje testowanie Trudności. Pierwszy rzuca Michał, następnie MG. Zuzia i Paweł nie testują, gdyż nie działają ofensywnie.

Cios postaci MG może zadać więcej niż jeden Gracz. Tak samo Gracza z Porażką może chronić kilku Graczy z Sukcesem. W obu przypadkach zwiększa to szansę na zadanie lub powstrzymanie ciosu.

OBRONA

"A JEDI NEVER ATTACKS, ALWAYS DEFENDS."

Gracz, który przegrał rundę walki może jeszcze liczyć na pomoc Graczy z Sukcesem. Każdy Sukces poświęcony na ochronę to modyfikator +2 do Trudności Walki. MG musi zrównać lub przewyższyć zmodyfikowaną wartość Trudności Walki, aby zmniejszyć pulę kości Gracza o jeden.

ATAK

"THIS TIME, WE WILL DO IT TOGETHER"

Postaci kontrolowanej przez MG cios może zadać więcej niż jeden gracz. Wtedy każdy z nich oddzielnie wykonuje test, a MG może stracić więcej niż 1 kość na koniec rundy. Podobnie MG oddzielnie wykonuje rzut w stosunku do każdego Gracza z Porażką.

MG aby zmniejszyć pulę kości Pawła przy Trudności 3 i ochronie Zuzi musi wyrzucić 5 (3+2) lub więcej. MG wyrzuca [8] – Paweł mimo pomocy Zuzi traci ostatnią kość i nie może walczyć dalej (np. jest nieprzytomny). Jeśli MG wyrzuciłby [4], pomoc Zuzi okazałaby się skuteczna, a Paweł mógłby walczyć dalej. Natomiast gdyby do obrony przyłączył się również Michał, MG musiałby wyrzucić 7 (3+2+2) lub więcej.

Tym razem wszystkim Graczom udaje się osiągnąć Sukces. Każdy wynik równy lub większy niż 3 oznacza utratę kości z puli MG. Paweł wyrzuca 5, Zuzia 7, Michał 2, co oznacza utratę 2 kości przez MG.

EKWIPUNEK

"WHAT A PIECE OF JUNK."

Ekwipunek użyty w odpowiedniej chwili może uratować postać z opresji. Ma zastosowanie przy określaniu Trudności Walki. Użycie ekwipunku pozwala zmienić modyfikator – podwyższyć w działaniu defensywnym lub obniżyć w ofensywnym. To pozwoli skuteczniej pozbawić kości lub uchronić przed jej utratą.

Ograniczeniem w użyciu ekwipunku może być jego nielegalność, jednorazowość, ukryta wada, zawodność czy zainteresowanie ze strony Sithów.

Ekwipunek, podobnie jak postać, zapisywana jest w formie jednego, dwóch lub trzech oczek. Każde oczko to jedna z cech ekwipunku. Nie wszystkie muszą być znane właścicielowi od początku, może je odkrywać w trakcie przygód.

Ofensywny – modyfikator Trudności Walki ujemny

Defensywny – modyfikator dodatni

Pomocny – dodatkowa kość do puli kości walki

Jednorazowy – utrata po jednym użyciu

Bitewna medytacja – wszyscy Gracze otrzymują Kość Morale

Zawodny – tracony w przypadku Porażki

Czarna dziura – śmierć Gracza w przypadku Porażki

Odnawialny – można przedmiotu użyć ponownie po spełnieniu określonego warunku

Artefakt Sithów – użycie oznacza otrzymanie Sztona Ciemnej Strony

ELEMENTY TRIKUSA

Linia – określa ile testów Gracz może wykonać i z użyciem ilu kostek; ulega zużyciu zwanemu Wyczerpaniem;

Wyczerpanie – uniemożliwia Graczowi podejmowania testów; dopiero gdy wszyscy Gracze dojdą do Wyczerpania, każdy na nowo będzie mógł korzystać ze swych Linii;

Testy – opierają się na rzutach kostkami do momentu przewyższenia lub zrównania się z wynikiem oponenta; wtedy następuje odwrócenie ról; test kończy się wraz z wyrzuceniem wszystkich kości;

Test Drużynowy – do każdego testu może podejść dowolna liczba Graczy; nie zwiększa to jednak szans drużyny za zwycięstwo, gdyż Porażka dowolnego z Graczy może anulować Sukces innego Gracza;

Walka – test przebiega z podziałem na rundy; runda testu kończy się utratą jednej kości przez wszystkich z Porażką; test trwa dalej, dopóki przeciwnik nie straci wszystkich kości;

Trudność Walki – wartość, która określa szansę pozbawienia przeciwnika kości pod koniec rundy Walki;

Kość Morale – otrzymywana za każdy Sukces w teście; może być wykorzystana dowolnie, ale jednorazowo; umożliwia wykonanie testu mimo Wyczerpania; Gracz może mieć dowolną ilość Kości Morale, ale są traczone w przypadku dowolnej Porażki w teście;

Kości Bum – trzy jednakowe wyniki rzucone w dowolnym momencie testu przez dowolnych uczestników testu; sprawiają, że fabularnie dzieje się coś nieprzewidywalnego;

Negocjacje – reguła zwiększająca szansę w teście, kosztem automatycznej utraty kości w razie Porażki lub Katastrofy;

Katastrofa – stan, który następuje po utracie wszystkich kości w czasie Walki, przegranej po zastosowaniu zasady Negocjacji lub przegranej po zastosowaniu Wzmocnienia; oznacza coś bardzo przykrego w skutkach dla Gracza lub nawet całej drużyny; ponadto Gracz nie odzyska utraconej linii aż do kolejnego Wyczerpania;

Wzmocnienie – dodanie 2k10, które pozwala zwiększyć szansę w dowolnym teście lub podjąć test mimo Wyczerpania; karą za Porażkę po użyciu Wzmocnienia jest otrzymanie Sztona Ciemnej Strony;

Jasna Strona – określa osobowość postaci Gracza; w nagrodę za odgrywanie postaci Gracz otrzymuje Sztony Jasnej Strony, które może użyć w teście zwiększając swe szansę na Sukces lub aby przywołać korzystny efekt fabularny;

Ciemna Strona – wszystko to, czego postać normalnie nigdy by się nie dopuściła; gdy MG użyje Sztón Ciemnej Strony, Gracz musi odegrać fabularnie jedną ze swoich Ciemnych Sztón.

AUTORZY

"THEY WERE AT THE WRONG PLACE AT THE WRONG TIME. NATURALLY THEY BECAME HEROES."

Gramy w mechaniki, które odzwierciedlają świat rozgrywanych przygód. To wyklucza wszelkie mechaniki uniwersalne. Widzimy ogromny potencjał mechaniki, która w sposób fabularny, nie tylko mechaniczny, odzwierciedla rozwój postaci. Tak powstaje **Wstęga**.

Wstęga wciąż się rozwija. Rozwijają się nasze postaci w grach, nie tylko mechanicznie, ale i fabularnie. Szukamy powiązań między zmianą postaci w grze i na karcie postaci. Czy bycie coraz lepszym w mechanice, oznacza bycie lepszym fabularnie? Odpowiedź na to pytanie może dać Graczom radość z sesji niezależną od doświadczenia ich postaci. Tak powstaje **Trikus**.

Póki co, to by było na tyle.

Tomek Sokoluk, Tomek Pudło, Wojtek Kutnik i Artur Nowak

viagrom@poczta.onet.pl