

Najgorsze jest jednak to, że Starosta Gry nie był przygotowany na taki wypadek. Jednak Panowie Gracze są rzadko przewidywalni, stąd niezbędna jest u Waszmości duża wyobraźnia i elastyczność.

Pars prima: O grze w kości

Kości, a sprawa polska

Zanim, Mości Starosto, zaczniesz prowadzić rozgrywkę, dobrze będzie, jeśli wcześniej zaopatrzysz się w odpowiednie kości. Okażą się one pomocne podczas gry, jakkolwiek nie będzie bardzo wielu okazji do ich wykorzystania. Na dodatek, jeśli takich kostek nie masz lub nie chcesz z nich korzystać – twoja wola! Nie są one niezbędne. Przypomnę raz jeszcze: podstawową, używaną w Dzikich Polach kością jest kostka dwudziestościenna, oznaczana skrótem k20. Liczby stojące przed skrótem k oznaczają po prostu liczbę kości, którymi należy rzucić, a potem zsumować wyniki, np. 2k20 oznacza rzut dwiema kośćmi dwudziestościennymi i dodanie do siebie obu wyników.

Znaj umiar, Panie Bracie, przy korzystaniu z kości! Co za dużo, to niezdrowo, jak mówi przysłowie. Bacz, by Biesiada nie przemieniła się w wojskowy obóz, w którym nic innego nie czynią jeno w kości grają. Znałem ja jednego towarzysza chorągwi husarskiej, co w jedną noc całe swoje majątności w kości przegrał i na dziady zszedł. Ot najlepsza to nauczka, że z kośćmi umiar trza znać.

Testy, albo komu Fortuna sprzyja

Bohaterowie Panów Graczy, przemierzając świat, bardzo często będą chcieli wprowadzić w życie wszelkiej maści czyny, których powodzenie zależy od tego, jak są zwinni, czy są krzepcy lub mądrzy. Będą zatem skakać z konia na rozpędzoną karetę, bić się na szable w rwącym potoku, tańczyć z panną wojewodzianką etc. Aby przekonać się, czy komuś uda się trafić Tatar z bandoletu, przeskoczyć konno nad powaloną wierzbą czy też wytropić w lesie zwierza, należy zdać się na przychyłność fortuny i przeprowadzić test. W Dzikich Polach, Mości Panie, wykonuje się go na dwa sposoby, o których napisano w Księdze IV – znasz więc testy zwykle i testy przeciwstawne. Gdy decydujesz się na rzuty kośćmi, winienesz rozważyć dwa ważne aspekta:

1. Co testować?

Przeważnie nie będzie wątpliwości, czy w danej sytuacji sprawdzać Jazdę Konną, cechę Zwinność czy Język Niemiecki. Jeśli jakieś wątpliwości będą (np. Retorykę czy Łacinę przy uroczystej mowie), Twoja głowa w tym, aby rzecz rozsądzić.

Ciekawym zabiegiem, który możesz stosować na korzyść Graczy, jest związanie testowanej Biegłości z inną Cechą niż zwykle. Np. Cyrulik dodaje się do (połowy) Mądrości – ale gdy przyjdzie do zsywania rany igłą i nitką, stosowniejsza jest Zwinność.

2. Trudność Testu (TT)

Gdy Waść już uznasz, którą Cechę czy Biegłość należy testować, określić musisz poziom Trudności Testu. Z testami przeciwstawnymi przychodzi to bez trudu, wszak w Księdze IV jest na to prościutka zasada. Tutaj dopowiadamy jednak: gdy w danej sytuacji działają wyjątkowe czynniki, które dodatkowo ułatwiają bądź utrudniają powodzenie testowanej akcji, masz prawo obniżyć lub podnieść TT nawet o dwa poziomy!

W testach prostych ustawiasz Waszmość TT według własnego uznania. Poziom normalny (TT 20) jest tak pomyślany, że bohater o przeciętnej, średniej wartości Cechy czy Biegłości (czyli 10) musi uzyskać również średnią wysokość rzutu kostką (też 10). Osobom bieglesze czy sprawniejsze (o ponadprzeciętnych współczynnikach) osiągną sukces nawet przy odpowiednio gorszych rzutach 1k20. Zaś postaciom słabo wyszkolonym czy o niskich Cechach w normalnym teście potrzeba dobrego wyniku na kostce. Ustalając TT miej na uwadze takie porównania:

TT arcyłatwa (8): Rzeczy arcyłatwe umie zrobić każdy człek, przy odrobinie skupienia i wysiłku nawet najgorsza fajtlapa, chyba tylko dzieciom i upośledzonym groziłaby porażka. No chyba, że kto okrutnie pijany, jako pewnego razu pan Wróblewski kiedy do ust kuflem nie mógł trafić.

TT bardzo łatwa (12): Akcje bardzo łatwe niemal zawsze udają się osobom o choćby przeciętnej sprawności czy wyszkoleniu, porażka grozi jedynie słabeuszom (bardzo niskie Cechy) czy ignorantom (brak Biegłości).

TT łatwa (16): Czynności łatwe sprawiają pewien kłopot osobom o niskich i przeciętnych predyspozycjach, natomiast kto jest dobry, ten czynności łatwe wykonuje rutynowo.

TT normalna (20): Akcje trudniejsze od codziennych, pospolitych wyzwań. Nawet sprawnym i dobrze wyszkolonym nie zawsze się udają, chociaż osoby o bardzo wysokich kwalifikacjach nie mają kłopotów.

TT trudna (24): Tutaj osoby dobrze wyszkolone i sprawne (Biegłość/Cecha 11-17) potrzebują również nieco szczęścia (około 10 na 1k20), nawet najwięksi mistrzowie (Biegłość/Cecha 18-20) nie mogą być całkiem pewni sukcesu.

TT bardzo trudna (28): Działania bardzo trudne i często niebezpieczne, których imać się winni tylko najlepsi. Ale nawet mistrzów nieraz spotyka niepowodzenie.

TT arcytrudna (32): Nawet najbiegłęjszy mistrz do sukcesu potrzebuje sporej dozy szczęścia.

***Przykład:** Imć pan Jędrzej Ruszniewicz salwuje się ucieczką z płonącego dworu obleganego przez Tatarów. Pan Gracz, który wcieli się w rolę dzielnego Sarmaty, decyduje się na próbę nymażenia drzewi w czeladnej izbie, które prowadzą do ogrodu. Jeśli mu się to uda, będzie mógł skryć się w sadzisz lub dobiec do stajni, gdzie czeka osiodłany koń. Pan Jędrzej pedzi z całą mocą na drzewiczki. Starosta Gry decyduje się na wykonanie testu Krzępy (wszak to od siły zależy, czy uda się uszkodzić żelazne zawiasy). Cecha ta u naszego Bohatera wynosi 12. Wymażanie wrót z pewnością nie jest czynnością pospolitą ani łatwą, ale też drzewi do czeladnej nie mają takiej mocy, iżby trzeba było na nich Herkulesa. Starosta ustala więc normalny poziom TT (20). Aby pokonać ten poziom TT, Ruszniewicz (Krzępa 12) musi uzyskać na kostce co najmniej 8 punktów.*

3. Modyfikatory

Poziomy TT to narzędzie Starosty Gry. Tym narzędziem Waszmość ukazujesz warunki obiektywne, wynikające z samej trudności podjętej akcji oraz niektórych sprzyjających bądź niesprzyjających okoliczności. Natomiast modyfikatory są zabawką kompanii Graczy. Zazwyczaj Gracz pilnie śledzi, które Ataki dają plusowy modyfikator do Inicjatywy, które zaś zmniejszają wrogowi Obronę. Gracz ma także świadomość, na ile stan zdrowia jego postaci wpływa na szanse powodzenia testów (lekkie osłabienie, poważne osłabienie, ciężkie osłabienie alkoholem, obrażeniami lub wyczerpaniem fizycznym – patrz: Księga IV). Różnica jest wyraźna: poziomy TT wynika z trudności samego zadania i czasami z warunków panujących w świecie wokół bohaterów – zaś modyfikatory odzwierciedlają przewagę, słabości i rodzaj działań samych bohaterów. Zasady bardzo rzadko naruszają ten podział kompetencji. Stąd też przeróżne znane Graczom modyfikatory dodaje się i odejmuje od ich Cech i Biegleści – nigdy zaś nie wpływają na ustalony przez Waści poziom TT.

I pamiętaj, Mości Starosto, że modyfikatory jest to instrumentum, które ma Wam w grze pomóc, a nie przeszkadzać. Możesz ich używać zawsze, czasem lub nigdy. Jeśli ci fantazja przyjdzie, w ogóle nie musisz na kości spoglądać.

Hej, parchu! A nuże jeszcze garniec miodu przynieś! Do kroćset, podły miodzik w tej karczmie dają. Ot, co mi przyszło na starość, gdyż żywot cały na wojnach strawił i w obozach wodą kryniczną i lebiadą jedynie się żywiłem, tak że mi kijanki się w brzuchu zaległy i u medyka z Italii musiałem bywać. A o czym to ja miałem? Dalibóg, wiem już!

Zamiast testów, porównanie

Na samoprzód, Mości Starosto Gry, musisz zdecydować, jaka Cecha czy Biegleść brana jest pod uwagę przy wykonaniu danej czynności. Potem, mając na uwadze jej trudność, ustalasz słowny poziom Cechy lub Biegleści, który jest potrzebny Panu Bratu, by czyn ów wykonać. Pamiętaj, aby ustalając tę trudność nie zaglądać do Konotacji Pana Gracza. Na przykład, zakładasz, że na stromą skałę wespnie się tylko postać zwinna. Następnie po prostu pytasz np. Jak waćpan jesteś zwinny? Jeżeli wspomniana wartość Cechy (lub też Biegleści) będzie u Pana Gracza równa lub wyższa od zakładanej, to udało mu się. Nie potrzeba chyba dodawać, że Pan Gracz powinien użyć wówczas słownego odpowiednika danego współczynnika, nie zaś liczby.

***Przykład:** Ucieczka przez zamknięte drzwi wymaga sporej siły. Decydujesz, Mości Starosto, że testowana cecha powinna być na poziomie co najmniej dobrym, czyli w przypadku Krzępy – krzępki. Sprawdzasz jej wartość u pana brata na jego Konotacji. Okazuje się, że ów Jegomość jest właśnie krzępki. A więc udało się...*

Rzuty kośćmi nie są najlepszym rozwiązaniem w grze. Zbyt dużo zależy tu od ślepego losu. Jako że w Dzikich Polach wieniłeś przedkładać zgrabny opis, zacny nastrój i ciekawą intrygę nad kosterstwo i turlactwo, tedy polecam że szczeręgo serca drugi sposób testowania. Kości lepiej używać jeno przy czynnościach wyraźnie zależnych od szczęścia, mniej od umiejtności.

W Dzikich Polach i tak największy nacisk kłaść należy na prawidłowe odgrywanie postaci, wczucie się w rolę i grę zgodnie z przyjętym przez gracza konceptem kreowanego bohatera. Stąd rzuty kostkami ograniczyć trzeba do minimum. Oczywiście, jeśli kto lubi kostkami rzucać niechaj rzuca, jeśli kto nie chce, to nie. Gra fabularna ma przede wszystkim dawać rozrywkę uczestnikom. Grajcie tak by dobrze się bawić!

Kości są wszelako najlepsze do gry w karczmie, z zącą kompanią i przy grzecznym trunku. Ot i cała filozofia!

A weź uszu nastaw Asan, bo mam coś nad wyraz ważnego Ci do powiedzenia! Bacz by wszystkie testy, wyjąwszy te, które związane są z walką, wykonywać wyłącznie samemu i to tak, by na kości ciekawskie oczy Kompanii nie spoglądały! Zasłoń się pustymi faszami lub księgami, tak byś tylko ty kosteczki widział. Nie wolno dawać Graczom kości do ręki! No chyba, że zechcą trochę talarów w karczmie przegrać... Dzięki temu nastrój biesiady będzie zacniejszy, a Tobie łacniej całą sprawę będzie kontrolować, kto został ranion, a kto się w stawie utopił...

Testy łączone, albo popił, pobił, skropił, przydzwonił, miasto Poznań wyzwolił...

Czasami zdarza się, że Panu Graczowi przyjdzie do głowy uczynić coś, co zaiste nie mieści się w ramach typowych testów Cech lub Biegłości. Musisz wtedy, Mości Starosto, rozdzielić ów czyn na mniejsze działania, łatwiej dające się określić standardowym testem. A potem testujesz każdą Cechę czy Biegłość z osobna.

Przykład: *Pan Mateusz Marmay konno śiga pędzącą karete, w której siedzi porwana przez złobów białogłowa. Szlachcie postanawia podjechać jak najbliższy pojazd, wskoczyć na niego, usieć woznicę i wstrzymać oszalałe konie. Jakie testy powinien przeprowadzić Starosta, by określić powodzenie śmiałego nyczyntu? Najpierw należy sprawdzić, czy Sarmata dopędzi karete, czyli wykonać test biegłości Jarzda Konna. Następnie Pan Mateusz musi z powodzeniem przeskoczyć z pędzącego konia na tylną ścianę karocy, zatem Fortuna powinna dopomóc przy teście Cechy Zwinności. Zdzielenie w teb woznicę, który nie spodziewa się tego, nie nastręcza trudności. Pozostaje tylko wstrzymać pędzący pojazd, odpowiednio powodując koniami. By się to udało, musi Starosta przetestować Biegłość Powożenia. Ot, i cała sprawa.*

Oszukuj, jeśli wola!

Na koniec przypomnieć trzeba, że Waśc jesteś Starostą Gry i w twoich to rękach spoczywa los całej opowieści. Czasami możesz sobie pozwolić na to, by czyjeś niepowodzenie (lub udany test) zatuszować i odmienić wynik. Bo co zrobić, gdy niefortunna kostka obwieści ciężką ranę Pana Brata, którego koniecznie chcesz mieć zdrowego w dalszej części przygody? Czyż można pozwolić bezrozumnej rzeczy, jaką jest 1k20, zmarnować przygotowany Dyariusz i popsuć wszystkim zabawę? Veto! Nie ma zgody! Jeśli wynik rzutu zaszkodziłby całej przygodzie, bez skrupułów go zafalszuj. Pamiętaj jednak, by nie czynić tego za często.

Pars secunda: O dyariuszach przygód

Dyariusz przygody, alias scenariusz

Jak już z pewnością Waśc dostrzegłeś, w Dzi- kich Polach nie brakuje własnych odpowiedników wielu nazw używanych powszechnie w grach fabular- nych. Scenariusz, czyli rzecz niezbędna do gry, zwiemy Dyariuszem przygody. Właśnie według scena- riusza Starosta winien prowadzić całą przygodę, zwaną Biesiadą. W nim znajdziesz informacje:

- miejsca, które odwiedzają Bohaterowie Graczy

- Bohaterowie Starosty – sojusznicy, wrogowie, osoby neutralne – których spotkają BG

- wprowadzenie dla Kompanii wciągające postacie Graczy w wir wydarzeń, a także dalsza fabuła przy- gody (bliższa lub dalsza).

Jak korzystać z Dyariuszy?

A więc przyjmijmy, że masz oto przed sobą przygotowany Dyariusz. Wymyślony przez Waszmości albo napisany przez kogo innego, a pozyskany z internetowej paginy, z pisma o RPG czy z niniejszej książki albo dodatku do Dzikich Pól. Cóż dalej?

Pierwsza rzecz: nigdy, w żadnych okoliczno- ściach, Dyariusza nie mogą czytać Panowie Gracze! Jeśli przylapiesz na tym lotrów, to wyzwij ich na sza- ble i uszy poobcinaj, a jeśli to plebejusze, bez miło- sierdzia na pale ponawlekaj! Wszystkie zawarte w Dyariuszu fakty, wskazówki i opisy Panowie Gracze poznać powinni dopiero na Biesiadzie.



Druga rzecz: Dyariusz nie może zbyt wiazać rąk Waszmości ani ograniczać poczynañ uczestników zabawy. Jeŝli w scenariuszu stoi, że np. upadek z wysokiego drzewa, na które wdrapie się któryś z bohaterów, zakończy się śmiercią, to moŝesz wyęzkwować zalecenie (jeŝli uznasz to za właściwe i sprawiedliwe), ale bynajmniej nie musisz. Jeŝli w opisywanej sytuacji przedwczesna śmierć któregoś z bohaterów zepsuje całą misterną intrygę i fabułę, to bez wahania złagodz konsekwencje upadku. Zapamiętaj Waŝ: Dyariusz jest pomocą dla Starosty, osiã i osnowã całej przygody, ale nie obowiązującym słowem w słowo Katechizmem (jest to zupełne przeciwieństwo mechanizmu, jaki występuje w tzw. grach paragrafowych).

Co w Dyariuszu być ma

Dyariusz powinien być uniwersalny, tak aby w razie potrzeby dawalo się go łatwo i szybko modyfikować, nie burząc zarazem planu całej przygody. Pod względem fabularnym powinien stanowić opis (ew. streszczenie) ciągu wydarzeń, które będą udziałem Bohaterów Graczy. Staraj się unikać Dyariuszy liniowych, w których Kompania pójdzie niczym po nitce do kłębka i będzie jedynie biernymi uczestnikami zdarzeń. Powinieneś często dawać im wybór drogi, którą będą podążać. Bądź również ostroŝny w zakładaniu z góry, że Kompanija wykona coŝ czego się spodziewasz. Takie hulajpartie szalejące po goŝcińcach są często nieprzewidywalne. I tak nieraz słyszałem o tym, że miast odbitã pannę z rąk infamisa oddać splakany rodzicom, to jeden z Kompanionów brał jã za żonę. Innym razem wiawszy od magnata sakiewkã za rozpedzenie sejmiku, ci woleli wszystko w karczmie na wino i białogłowy przetrwonić. Toć jest najlepszy dowód na to, że Swawolnej Kompanii czasem jak co do lba strzeli to niepodobna temu zaradzić. Ot co!



Dyariusz powinien zawierać kilka podstawowych elementów, niezbędnych do ukończenia przygody. A zatem: cel, do którego dają bohaterowie, opisy terenu, na którym rozgrywa się akcja, charakterystyki napotykanych po drodze przeciwników, a także Bohaterów Starosty. Poza tym znaleźć się w nim winny tak istotne dla ciebie informacje, jak np. plany karczmi i dworów, do których bohaterowie Panów Graczy zawitają po drodze, lub krypt i katakumb z zaznaczonymi w nich tajemnymi przejściami i zapadniami, mogącymi zadać śmierć nieostroŝnemu śmialkowi.

Cele Dyariuszy mogą być bardzo różne: w przygodzie moŝe choǳić o znalezienie ukrytego skarbu, wykonanie zajazdu na dwór sąsiada, rozbicie watahy Kozaków czy Tatarów wzbudzających postrach w okolicy, usieczenie znanego warchoła, doprowadzenie do małżeństwa swego kompana z pięknã i bogatã pannã, uniemoŝliwienie małżeństwa pięknej i bogatej pannie ze starym i biednym dziadem, który jest lasy na jej białogłowskie wdzięki (wszak Swawolna Kompanija z pewnością bardziej lasa) itp. Zwykle zakończenie powinno być takie, aby stanowiło wstę do kolejnych przygód w przepięknej Rzeczypospolitej.

Na końcu podręcznika do Dzikich Pól, znajdziesz przykładowe, gotowe do wykorzystania Dyariusze przygody. Gdy sąs będziesz pisać własne, wspomnij na owe porady:

Miejsca – są w Rzeczypospolitej miejsca pospolite: las, step, miasteczko, karczma, dwór szlachecki, chata chłopska czy kozacka. Tam Swawolna Kompania będzie trafiać najczęściej, więc rychło się nimi znudzi. Niechaj więc odwiedzają lokacje ciekawsze: młyny, wiatraki, kuźnie, pracownie rzemieślnicze, szkuty ze zboŝem na rzecze, klasztory, zamki i pałace magnackie, dwór królewski, obozy wojskowe, jarmarki, miejskie winiarnie, domy rozpusty, wioski Tatarów, Czeremisów czy Olendrów, osady rybackie, leśne smolarnie, szkoły parafialne i kolegia, urzędy grodzkie, sejmiki... Przynajmniej w co drugim Dyariuszu pokazuj Graczom coŝ innego niŝ dworek, karczma i goŝciniec. Jeŝli