



mechanika gry



Nyktofilia jest grą typu LARP, stanowiącą właściwie połączenie teatru i tradycyjnego RPG. Element związany z odgrywaniem postaci staje się tutaj kluczowy, usuwając sprawy techniczne w cień – co sprawia, iż mechanika pełni jedynie pomocniczą rolę, o wiele mniej istotną niż w klasycznych grach fabularnych. Mając na uwadze przede wszystkim płynność rozgrywki zdecydowaliśmy się więc uprościć ją na tyle, na ile było to możliwe. Wiele sytuacji, które na sesji RPG wymagają testów (np. sytuacji społecznych czy związanych z wiedzą) na LARPie przyjmuje postać odgrywanych scen. Wiedza, spryt i charyzma gracza stają się więc cechami odgrywanych postaci, nie zaś elementami wynikającymi z atrybutów. Ktoś, kto nie umie przemawiać nie odegra

przekonywująco sceny w której zachwyci wszystkich retorycznie. Podobnie ktoś, kto nie zna się na sztuce nie odegra w sposób przekonujący Torreadora dokonującego krytyki czyjegoś dzieła. Mając to na uwadze gracze powinni wybierać postacie z którymi sobie poradzą i których kompetencje nie będą odległe od ich własnych.

Wciąż jednak pozostaje kilka sytuacji, które będą miały charakter losowy lub które przyjmą postać starcia między graczami. W takich chwilach mechanika okazuje się nie tylko potrzebna, lecz wręcz konieczna. Pamiętajmy bowiem, iż LARP jest także grą – a element rozstrzygnięcia losowego w grach jest niezwykle istotny. Mechanika Nyktofilli ma więc w założeniu pomagać w szybkim rozwiązaniu sporów i niepewnych sytuacji. Nie powinna utrudniać gry, komplikując sprawę – lecz ułatwiać ją w sposób prosty i efektywny.

Mechanika opisana poniżej odnosi się do testów spornych pomiędzy graczami, które mają miejsce poza walką. Zasady dotyczące starcia różnią się od niej znacznie i są opisane w rozdziale: Mechanika Walki.

Czego potrzebujesz?

Gracz biorący udział w Nyktofilli będzie potrzebował jedynie dwóch rzeczy: dowolnej monety na tyle dużej, by móc zauważyć co znajduje się na jej obu stronach także w półmroku, oraz zestawu sześciu kart. Monety używa się w zwykłych testach spornych poza walką. Karty wykorzystywane są jedynie w walce i opis ich znajdzie się w rozdziale dotyczącym tej kwestii.

Kiedy testować?

Gracz ma prawo do testu w sytuacji, gdy dochodzi do kwestii spornej z innym graczem na poziomie działań fizycznych lub pojedynku woli. Przykładami takich sytuacji mogą być: siłowanie się na rękę, podniesienie czegoś ze stołu szybciej niż inni, pojedynek spojrzeń. We wszystkich innych przypadkach to Mistrz Gry decyduje czy działanie podjęte przez bohatera powiodło się czy nie. Odnosi się to do działań, które postać podejmuje samodzielnie np. wyważenie drzwi, przeskoczenie strumienia, zapanowanie nad mocą magicznej relikwii.

Zasada testu

Dla płynności rozgrywki zakłada się, iż testy pomiędzy graczami nie są konieczne, lecz opcjonalne. Oznacza to, że gracze mogą odegrać między sobą wszystkie sceny, które nie naruszają ich bezpieczeństwa i zaakceptować ich wynik. W podanych wyżej przykładach więc gracze po prostu siłują się na rękę, sięgają po przedmiot na stole czy patrzą się sobie w oczy. Jeśli jednak któryś z nich pragnie rozwiązać sytuację za pomocą testu, mówi wyraźnie słowo: „Test!”. Wymusza ono natychmiast przetestowanie danej cechy na zasadach Zwykłego Testu Spornego.

Mistrz Gry może także zażądać, by gracze wykonali test, jeśli jakieś działanie w jego opinii może być niebezpieczne lub też przedłużyć niepotrzebnie scenę. Np. pojedynek wzrokowy między dwoma postaciami może być dla nich interesującą sceną, dla wszystkich wkoło może jednak stać się przerażająco nudny i niepotrzebnie zahamować dynamikę gry.

Jak widać więc testy nie są konieczne w czasie gry. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są momenty Zagrożenia Bestią. Jeśli Mistrz Gry lub ktokolwiek z jego Pomocników wskaże na któregoś z graczy mówiąc: „Szał!” lub „Rotshreck!” dana osoba musi natychmiast rzucić moneta by sprawdzić, czy znajdzie się pod wpływem wymienionego stanu. Orzeł oznacza zawsze, iż udało się opanować bestię. Reszka w tym teście oznacza porażkę.

Testy bez testów

Aby uprościć mechanikę zdecydowaliśmy się zrezygnować z rozstrzygnięcia losowo testów osobistych – dotyczących działań wykonywanych przez pojedynczego bohatera. Na ich powodzenie wpływają po prostu jego cechy: Atrybuty oraz Dyscypliny. W praktyce wygląda to tak:

We wszystkich sytuacjach dotyczących działań nieco bardziej wymagających od jednoczesnego chodzenia i żucia gumy, Mistrz Gry ma prawo zdecydować, iż dochodzi do wyzwania. Wyzwanie jest sytuacją wymuszającą przetestowanie zdolności bohatera. Mistrz Gry ustala jego skalę, a następnie sprawdza dany Atrybut postaci. Jeśli jest on równy lub wyższy skali wyzwania działanie kończy się powodzeniem. Jeśli zaś nie, nie odnosi ono skutku.

Wyzwanie	Przykład działania	Poziom Cechy
Proste	Strzaskanie krzesła, przeskoczenie strumienia, zastygnięcie w bezruchu na pięć minut;	1
Przeciętne	Wyważanie drewnianych drzwi, wspięcie się na dwumetrowy mur, wytrzymanie wzroku swojego Primogena.	2
Trudne	Zerwanie żelaznego łańcucha, przejście po wąskim gzymsie na dużej wysokości, zapanowanie nad mocą magicznej relikwii.	3
Bardzo Trudne	Podniesienie samochodu, wspinaczka po ścianie budynku, oparcie się woli demona;	4
Czyste Szaleństwo	Rzut samochodem, przejście po linii między budynkami z zawiązanymi oczyma, wejście na poświęconą ziemię.	5

Warto zauważyć, że bohaterowie mogą w czasie testu używać różnych Dyscyplin, aby podnieść swoje Atrybuty i wpłynąć na powodzenie swych działań. Jeśli Mistrz Gry jest w dobrym humorze może nawet zasugerować im to, mówiąc: wiesz, że to działanie będzie bardzo trudne i jeśli nie odpalisz Akceleracji możesz sobie nie poradzić.

Warto zaznaczyć, że poziom cechy: Wola określa także powodzenie wielu Dyscyplin. Dzieje się tak przede wszystkim w przypadku mocy odnoszących się do zdobywania informacji (np. Demencja 2: Oczy Chaosu). Mistrz Gry może zdecydować, że liczba uzyskanych wiadomości zależy od Woli bohatera – Malkavianin posiadający ją na poziomie 3 z pewnością otrzyma ich więcej, od tego, który będzie posiadał ten Atrybut jedynie na poziomie 1.

Zwykłe Testy Sporne

Do testów tego rodzaju dochodzi w większości przypadków poza walką (wyjątkiem jest Atak Dystansowy), w sytuacji gdy dwóch graczy wchodzi w konfrontację opartą na wykorzystaniu swych zdolności. W takim wypadku, jeśli jeden z nich zadeklaruje test, lub Mistrz Gry zdecyduje o jego konieczności, gra ulega wstrzymaniu i następuje sekwencja poniższych działań:

1. Gracze lub Mistrz Gry ustalają jakie cechy będą testować (Krzepę, Wolę czy Zręczność). Zwykle testy dotyczą tych samych Atrybutów, w żadkich sytuacjach jednak mogą dotyczyć różnych cech (np. ktoś kogoś przytrzymuje za pomocą Krzepy a druga osoba próbuje się wyslizgnąć z uścisku korzystając ze Zręczności);
2. Gracze decydują o ewentualnym użyciu Dyscyplin;
3. Gracze ustalają swoje strony monety (orła i reszkę);
4. Ten z graczy który zadeklarował test rzuca monetą w taki sposób, by przeciwnik widział wynik;
5. Gracze odczytują wynik i ustalają stronę, która uzyskała Przewagę;
6. Przewaga oznacza +2 do danego Atrybutu uzyskiwane na czas testu;
7. Gracz o wyższej Sumie Działania wygrywa test. Wysokość Sumy Działania ustala się zliczając Atrybut na karcie, ewentualne premie z Dyscyplin oraz premię z Przewagi (dla strony, która uzyskała ją).

Oczywiście powyższa mechanika jasno wskazuje, iż bohater działać będzie w pewnym określonym spektrum. Powodzenie jego działań w dużej mierze zależne będzie od Atrybutów i Dyscyplin. Osoba posiadająca Zręczność na poziomie 3 zawsze będzie szybsza od kogoś, kto w ogóle nie posiada tej cechy. Chyba, że przeciwnik poratuje się Akceleracją.

Przykład 1: *Gangrel Ivan (Krzepa 3) wchodząc do baru wpada na jakiegoś Torreadora. Postanawia popchnąć go na ścianę, by dać mu odczuć kto tu rządzi. Torreador Michael chce stawić opór (Krzepa 0). Pomimo uzyskanej Przewagi +2 w teście polegającym na rzucie monetą nie jest jednak w stanie oprzeć się Gangrelowi.*

Przykład 2: *Malkavianka Ambra (Zręczność 3) ucieka przed Brujahem Tedem (Zręczność 1). Jest szybka i nawet jeśli Ted uzyska w tym momencie Przewagę +2 w teście rzutu monetą, będzie miał nadzieję tylko na remis. Ted odpala więc Akcelerację 2, co pozwala mu dodać +2 do testu Zręczności. Wynosi ona teraz 3, tak jak u ściganej Kainitki co daje mu duże szanse na zwycięstwo. Niestety, Przewaga +2 z rzutu monetą dostaje się Ambrze, co oznacza iż jej Zręczność w teście przewyższyła Zręczność Teda (Suma Działania to 5) i udaje jej się uciec.*

Remis

W przypadku, gdy uzyskane po rzucie moneta wartości będą równe u obu graczy, należy rzucić nią jeszcze raz. Ten z graczy, który wygra kolejną Przewagę, wygrywa cały test. Innymi słowy, wygrywa ten, kogo wskaże moneta w kolejnym rzucie.

Przykład: *Malkavianka Ambra (Wola 1) próbuje znieść spojrzenie Lydii z klanu Ventrue (Wola 3). Szczęśliwie wygrywa w rzucie monetą, co pozwala jej na dodanie przewagi +2 do Woli. Obie Kainitki mają ją teraz na poziomie 3, co oznacza, że dochodzi do remisu. Rzucają więc ponownie – i tym razem rzut wypada na korzyść Lydii, która wygrywa cały test, zmuszając Ambrę do spuszczenia wzroku.*

Poruszanie się w grze

Uczestnicy pozostające na terenie gry, odgrywają swoje postacie, biorąc udział w LARPie, za wyjątkiem Głównego Mistrza Gry, który odpowiada za fabułę. Poza nim w czasie zabawy obecny też będą Pomocniczy Mistrzowie Gry. Są to osoby, które prowadzą własne postacie i nie ingerują w fabułę, mają jednak na tyle duża wiedze o systemie, by w razie potrzeby nadzorować testy, pomagać w sytuacjach niejasnych czy też udzielać porad technicznych. Pomocniczy Mistrzowie Gry mają także prawo uznać, że któryś z graczy jest Zagrożony przez Bestię i zażądać testu na opanowanie się.

Na terenie LARPu istniały będą także miejsca wyłączone z gry np. toalety czy pomieszczenia gospodarcze. Będą one odpowiednio oznaczone. Każda osoba, która znajduje się na ich terenie powinna być traktowana tak, jakby chwilowo nie uczestniczyła w grze i postacie graczy biorących udział w LARPie nie mogą wchodzić z nią w interakcje. W omawianych lokacjach nie można także wykonywać żadnych działań, które miałyby mieć wpływ na fabułę Nyktofilii.

Gesty:

Podniesienie ręki

Osoby, które z jakichś względów pragną wyjść na chwilę z roli, powinny to zadeklarować, przez proste stwierdzenie: „Wychodzę z gry!” oraz podniesienie lewej ręki. Oznacza to, iż chwilowo znajdują się one poza grą i nie mogą wchodzić w interakcje z bohaterami innych graczy ani wykonywać czynności mających wpływ na fabułę. Jeśli któraś z postaci odezwie się do nich przez pomyłkę, należy odpowiedzieć krótko: „Poza grą!”. Oczywiście nie należy nadużywać tej opcji i powinna być ona stosowana tylko w wyniku wyraźnej potrzeby (np. zgubienie czegoś czy poszukanie MG w celu ustalenia istotnych spraw technicznych). Najlepiej więc opuszczać grę ją jak najrzadziej.

Niewidzialność

Osoba, która w wyniku korzystania z Dyscyplin jest niewidzialna, powinna położyć lewą rękę na prawym ramieniu, pokazując jednocześnie liczbę palców, odpowiadającą poziomowi Niewidoczności. Chodzi tutaj oczywiście nie o poziom użytego efektu, lecz o poziom znanej przez bohatera Dyscypliny. Gest ten pozwala ustalić graczom z Nadwrażliwością, czy widzą ukrytego bohatera, czy nie.