

I. THE POOL

A role-playing game by James V. West

Thanks to all the support from folks at The Forge (indie-rpgs.com). Special thanks to Ron Edwards, Scott Knipe, Paul Czege, Mike Holmes, Blake Hutchins, Nathan E. Banks, Rene Vernon, Tim Denee (and rpg.net), bankuei, David Farmer (and the other folks at Collector Comics), Shawn Martin, James Perrin, Phillip Keeney, Dawna Keeney (wink), etc..

Tłumaczenie: Jacek „Darken” Gołębiowski,

Magdalena „Redone” Wilamowska

Skład: Jacek „Darken” Gołębiowski

The Pool jest systemem rpg ukierunkowanym na narratywistyczną współpracę graczy i mistrza gry.

Możesz używać go do każdego settingu jakiego tylko chcesz. Jedna osoba w twojej grupie musi zostać Mistrzem gry, czyli osobą która kontroluje przebieg gry. By grać potrzebujesz masy k6 (sześćo-ściennych kostek) w tym przydatnych „Kości MG” różnych od reszty zwykłych kostek.

Przed stworzeniem postaci, każdy gracz potrzebuje 15 kostek dla ich startowych Pool (Pul). Resztę kostek należy umieścić w zwykłej puli.

II. TWORZENIE POSTACI

Kiedy twoja grupa zadecyduje, w jakim settingu (świecie) zagracie, możecie rozpocząć tworzenie postaci.

Tworzenie postaci jest proste, napisz 50 wyrazową historię. Stwórz pozory, że piszesz książkę a twój tekst to wprowadzenie na temat głównego bohatera. Masz tylko 50 słów, więc skup się tylko na najważniejszych elementach twojej postaci i na tym, jak pasuje ona do świata, jaki został ustalony na początku gry. Wspomnę tylko, że imię twojej postaci nie zawiera się w limicie słów.

PRZYKŁAD HISTORII

Stworzyłem moją pierwszą postać do The Pool. Setting w którym gramy, to mroczny i magiczny świat fantasy.

„Damart jest czarodziejem wyszkolonym w magi żywiołów przez sekretny zakon Zaginionego Łądu. Został wyrzucony z zakonu po tym, jak zakochał się w młodej nowicjuszce, która zginęła gdy próbował nauczyć ją zaklęcia, którego nie potrafiła kontrolować. Teraz Damart próbuje odnaleźć środki, by przywrócić ją do życia.” (45 słów)

PRZYPISYWANIE CECH I PREMII

Teraz wybierz najważniejsze elementy swojej Historii. To Cechy, które pomogą ci otrzymać kontrolę narracyjną podczas gry.

Cechy mogą być wszystkim, od przyjaciół i wrogów po dobrego konia lub talent do przyciążania kłopotów. Cokolwiek jest ważne dla twojej postaci może być Cechą. Choć możesz sformułować swoją Cechę w jakikolwiek sposób, upewnij się, że nie zaprzecza lub nie wykracza poza twoją Historię. Na przykład w Historii Damarta czytamy „Szuka sposobu aby przywrócić jej życie” więc Cecha oparta na tym stwierdzeniu będzie następująca: „*próbuję odnaleźć środki, by przywrócić ją do życia.*” lub „*Próbuje znaleźć sposób aby przywrócić ukochaną do życia*” lub coś podobnego. Ale nazwanie Cechy „*Ma szeroką wiedzę na temat magii śmierci i zmartwychwstania*” nie będzie dobre, ponieważ Historia nie określa żadnych umiejętności czy wiedzy związanej ze śmiercią.

Niech twoje Cechy będą wyraźne aby uniknąć konfliktów podczas gry z powodu braku precyzji. Na przykład Damart jest czarodziejem żywiołów. Kiedy używa magii, jest to magia żywiołów, nie magia śmierci albo strzelanie promieniami z palców. Unikaj wymieniania Cech tak niespecyficznych jak „*Magia*” albo „*Uczony*” – bądź bardziej dokładny.

Możesz dodawać premie do ważnych cech w postaci kostki. Premie zwiększają skuteczność cech podczas gry. Nie musisz dodawać premii do każdej Cechy.

Aby dodać premię skorzystaj z kostki ze swojej startowej Puli. Koszt to Bonus pomnożony przez siebie. Zatem Premia +2 będzie kosztować 4 kostki, a +3 to 9 kostek i tak dalej. Ważne abyś zostawił jakieś kostki w Puli - przynajmniej 3 lub 4.

PRZYKŁAD PRZYPISYWANIA CECH I PREMII

Po napisaniu Historii Damarta wybiorę Cechy, które mi się spodobają i dodam do nich Premie. Będą mnie to kosztować 9 kostek, w Puli pozostanie 6 kostek.

- ✓ Czarodziej żywiołów z Zakonu Zaginionego Łądu +2
- ✓ Wygnaniec z Zakonu Zaginionego Łądu
- ✓ Prowadzony przez miłość +2
- ✓ Szuka sposobu na przywrócenie życia ukochanej +1

III.RZUCANIE KOSTEK

Kości są używane dla ustalenia wyniku konfliktu. Nie jest to to samo, co rzucanie by po prostu sprawdzić czy twoja akcja się powiodła. Sukces machnięcia mieczem może zostać osiągnięty przez rozmowę z MG bez rzucania kostkami. Efekt rzutu kośćmi w **The Pool** jest daleko szerszy niż zwyczajne uderzenie mieczem.

Każdy może zgłosić chęć rzutu za każdym razem gdy wystąpił konflikt interesów lub wtedy gdy ktoś chce wprowadzić nowy konflikt do gry. Po prostu zgłoś swoją chęć do rzutu. By osiągnąć sukces, musisz wyrzucić 1 na dowolnej kostce z rzutu. Zignoruj wszystkie pozostałe wyniki. Jeżeli nie wyrzuciłeś ani razu 1, przegrałeś rzut.

Kiedy rzucasz, MG doda ci 1-3 kostek do rzutu. Jeżeli potrafisz wskazać oczywiste powiązanie twojego zamiaru z jedną [i tylko jedną] z cech postaci, możesz dodać tyle bonusowych kostek ile wynosi wartość bonusu w twojej cieszce.

Dodatkowo, możesz zgrać do 9 kostek z Puli. Dodane kostki mocno zwiększają twoją szansę na wypadnięcie jedyńki, czyli uzyskania sukcesu. **Jeżeli pomimo dodania kostek przegrasz, to tracisz wszystkie kostki, które zgrałeś.** Zły rzut może momentalnie zmniejszyć twoją Pulę do zera.

PRZYKŁADOWY RZUT KOŚĆMI:

Damart jest w starożytnej bibliotece. Chce by znalazł ułamek wiedzy która pomoże mu w jego zadaniu, więc prosi o rzut bazujący na Cesze „*Szuka sposobu na przywrócenie życia ukochanej +1*”. MG daje mi jedną kostkę (za cechę +1) oraz decyduje się na dodanie mi 2 kostek do rzutu (może dodać mi dodatkowe 1-3 kostki). Nadal mam 6 kostek w mojej Puli, więc zgrywam 4 kostki by zwiększyć moje szansę.

Rzucam wszystkimi 7 kostkami, szczęśliwie, uzyskuje sukces. Jeżeli nie uzyskał bym sukcesu na żadnej z kostek, stracił bym wtedy 4 zgrane kostki z Puli, i zostało by mi ich jedynie 2.

IV.SUKCES I PORAŻKA

Kiedy rzucisz dobrze, masz dwie opcje: dodać kostkę do swojej Puli, albo stworzyć Monolog Zwycięstwa. Jeśli wybierzesz dodanie kostki do Puli, Mistrz Gry opowie o pozytywnym wyniku konfliktu, ale zrobi to w wybranym przez siebie sposobie. Oznacza to, że sprawy nie koniecznie potoczą się po twojej myśli.

Zbudowanie Monologu Zwycięstwa (lub MZ) jest jedynym sposobem na upewnienie się, że konflikt zakończy się tak jak chcesz. MZ jest jak przejęcie kontroli nad grą przez parę chwil. Możesz opisać akcje swojego bohatera, akcję osób w jego otoczeniu, i wynik tych akcji. Możesz nawet skupić się na mniej bezpośrednich elementach konfliktu jak co się dzieje w pokoju obok, albo kto wchodzi na scenę.

Możesz zrobić właściwie wszystko. W zasadzie, to są jedyny ograniczenia:

- Nie dokonuj zmian w postaciach innych graczy (jak zabicie ich). Możesz im stworzyć jakieś komplikacje i wpływać na rzeczy wokół nich, ale nie wtrącaj się w postacie graczy.
- Niech twoja narracja będzie zgodna z ustalonymi faktami i rodzajem gry. Jeśli musisz zapytać o coś MG lub innych graczy podczas MZ, zrób to.
- Postaraj się by narracja nie była za długa.

Trzymając się tych zasad sprawisz, że gra będzie dla wszystkich dobrą zabawą. Jeśli je złamiesz, Mistrz Gry może w każdej chwili przerwać twój MZ.

Jeśli nie powiedzie ci się rzut, staną się dwie rzeczy. Po pierwsze, stracisz każdą kostkę którą wydałeś z puli. Po drugie, MG opowie o takim wyniku akcji, który znacząco różni się od twojego pomysłu. Szczegóły narracji wybiera sam. Może stworzyć twojej postaci nowe problemy lub po prostu opowiedzieć o sytuacji przeciwnej do tej, jakiej oczekiwałeś.

PRZYKŁAD MONOLOGU ZWYCIĘSTWA

Z udanego rzutu z poprzedniego przykładu, wybieram MZ. Mistrz Gry przeka-

zuje mi głos, wszyscy słuchają...

„Po kilku frustrujących godzinach przeszukiwania starożytnych ksiąg, Damart był już gotów się poddać. Nic tu nie ma. Ale wtedy zauważył dziwną rzecz. W zacienionym rogu leży oparta o ścianę książka. Ale ona nie tylko leży, ona się rusza! Przypatruje się bliżej a książka ucieka pod stół. Ona może chodzić! Damart wpełza pod stół i udaje mu się dopaść książkę. Książka wykręca się, ale nie jest na tyle silna by się uwolnić. Na okładce widnieją litery z bardzo starego języka, z którym Damart jest zaznajomiony. „Ziemia umarłych” przeczytał. Na brzegach książki widać plamy krwi.”

Zdecydowałem, że to dobry moment na przerwanie. Każdy jest bardzo ciekawy tej chodzącej książki i teraz MG znów ma kontrolę nad grą, biorąc pod uwagę nowy element, który wprowadziłem.

V. KONTYNUACJA HISTORII

Jeżeli masz 9 kostek lub więcej w twojej Puli na końcu sesji, zaczynasz następną sesję z taką samą sumą. Jeżeli mniej, następną sesję zaczynasz z 9 kostkami w puli.

Na końcu każdej sesji możesz dodać 15 nowych słów do historii swojej postaci. Mogą one być nowymi zdaniami, albo kontynuacją starych. Możesz zachować je do następnej sesji i zapisać sumę, czyli 30 nowych słów.

Możesz uzyskać nową cechę kiedy tylko zechcesz. Możesz dodać lub zwiększyć bonus cechy kiedykolwiek podczas sesji, tak samo jak to robiłeś przy tworzeniu postaci (+2 kosztuje 4 kostki, 3 kosztuje 9, itp).

VI. U DRZWI ŚMIERCI

Twój bohater nie ma „obrażeń” ani żadnych innych mierników życia. Ale może umrzeć.

Jeśli nie powiedzie ci się rzut w sytuacji, którą MG uważa za absolutnie śmiertelną, możesz albo zaakceptować śmierć i wykonać ostatnie MZ by ją opisać (nie jest wymagany żaden rzut), albo wykonać ostateczny rzut by zachować życie. Przy tym rzucie nie możesz używać żadnych Cech a MG nie może dodać ci żadnej kostki. Musisz wykorzystać wszystkie kostki. Inni gracze mogą dodać do 9 kostek każdy aby pomóc ci przeżyć. Nie ważne jaki jest wynik rzutu, wszystkie kostki których użyłeś są stracone – nawet te od innych graczy.

Jeśli uda ci się ten rzut, twoja postać przeżyła, ale nie otrzymuje możliwości wprowadzenia MZ ani nie możesz dodać żadnych kostek do Puli. MG opisze jak oszukałeś śmierć.

Jeśli nie powiedzie ci się rzut, twoja postać umiera. W tym przypadku, możesz przy pomocy MZ opisać śmierć bohatera w szczegółach. Niech to będzie świetny opis.