# NIP'AJIN

© 2009–2017, Markus Leupold-Löwenthal

v1.5.2; Tłumaczenie: Szymon „*Noobirus*” Piecha

creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/
(Oprócz logo i nazwy marek.)

*Nieskomplikowany, uniwersalny system RPG od LUDUS LEONIS.*

*NIP'AJIN nadaje się na pojedyncze przygody i krótkie kampanie. Ten niemiecki akronim wymawia się* [ˈnɪp aˌʃɪn] *i oznacza „nikt nie jest doskonały, lecz każdy przydatny”. Każdy gracz ma tutaj swoje 5 minut chwały i nikt nie jest ograniczony mechaniką.*

**ludus-leonis.com/pl/**
**@ludusleonis**

# ZASADY DLA GRACZY

Każda **postać** zaczyna jako pusta kartka A4. Ta **karta postaci** zostaje podzielona linią na dwie karty A5, później prawa strona na dwie kartki A6.

Teraz gracze zapisują ogólne informacje, jak imię, pochodzenie i wygląd na lewej kartce a następnie **tło** postaci. Można je zapisać za pomocą słów-kluczy lub opisu. W opisie należy ustalić co postać dotychczas zrobiła, a nie to, co potrafi robić. To ostatnie ustali się w grze. Na karcie postaci stoi np. „*nosił fortepiany*” zamiast „*jest silny*”. **Uzbrojenie** (✎ 2) i **efekty** (✎ 3) zawierają to, co gracze i mistrzowie uważają za pasujące.

Na koniec kładziemy kości k4, k6, k8, k10 i k12 na prawą górną kartkę. Gracz wybiera jedną z tych kostek jako **kość oporu** (♥) i kładzie ją na lewą stronę kartki z jedynką u góry. Jeśli granica kostki zostanie przekroczona (np. siódemka w k6), postać wypada z gry.

## KOSTKI

Dopóki nie ma wątpliwości, gracze i mistrzowie spokojnie rozwijają akcję gry. Lecz jeśli w czasie ważnej **akcji** narodzi się pytanie, czy postaci uda się coś zrobić, wtedy gracz wybiera **dostępną kość** z górnej ćwiartki karty i rzuca. Jeśli wypadnie jedynka, akcja kończy się **automatyczną porażką** w innym przypadku, dodaje się do rzutu **modyfikator** ze **znajomości** bohatera. Znajomość jest ustalana przez MG, na podstawie tła postaci.

| Znajomość | Modyfik. |
|---|---|
| poważna słabość | -4 |
| niedoświadczony | -2 |
| trochę się zapomniało | -1 |
| średni | 0 |
| trochę wiedzy, hobby | +1 |
| wieloletnie doświadczenie, rutyna | +2 |
| dziesiątki lat dośw./ weteran | +4 |

Akcja jest udana, jeśli wynik osiągnie lub przekroczy **cel** ◎ wyznaczony przez prowadzącego. Wyliczona jedynka, w przeciwieństwie do wyrzuconej jedynki, nie jest automatyczną porażką, ale rzadko wystarczy.

| Trudność | ◎ | Przykład |
|---|---|---|
| łatwy | 2 | – |
| dobre warunki | 3 | dobre narzędzia |
| zwyczajny | 4 | – |
| złe warunki | 5 | brak światła |
| ciężki | 6 | żonglerka nożami |
| mistrzowski | 8 | spacer po linie |
| legendarny | 12 | – |

Po rzucie, **zużyta kostka** ląduje na dolnej ćwiartce karty postaci. Gdy *wszystkie* zostaną

zużyte – i tylko wtedy! – gracz może dać swojej postaci **odsapnąć**, zanim kostki wylądują znowu na górę: musi przeczekać całą rundę w konflikcie.

Raz przydzielone modyfikatory zapisywane są na karcie postaci i o ile nie zajdą jakieś specjalne okoliczności, są one stałe.

Nie można używać kości, które nie mają szans by zaliczyć akcję. Cel ◎ akcji zwiększa się o 1 z każdą próbą, jeśli postać chce **powtórzyć** nieudany test współgracza.

## KONFLIKTY

Konflikty podzielone są na **rundy**, których długość określa prowadzący. W każdej rundzie postać może wykonać jedną akcję, np. atakować i może reagować na akcje wroga, np. parować. ♥ przeciwników musi zostać pokonana. Za pomocą siły lub bez.

Na początku każdej rundy gracze wybierają jednocześnie **kość akcji** (👊) i jedną **kość reakcji** (🛡) z puli dostępnych kości. Za ich pomocą, rozwiązują wszystkie akcje i reakcje w tej rundzie. Własnowolnie, lub gdy nie ma dość kości, można zrezygnować z 👊 lub 🛡 i tym samym zrezygnować z wykonywania akcji lub reakcji. Jeśli ktoś nie ma *żadnych* dostępnych kości, musi przeczekać i odsapnąć.

Wybrana 👊 decyduje też o **inicjatywie** w rundzie. Mniejsze kości działają przed większymi (np. k6 przed k8) w przypadku remisu, wykonuje się rzut kością.

By atak się udał, wynik 👊 musi być większy od 🛡, wyrzucenie jedynki jest zawsze porażką. Przy udanym ataku, reagujący otrzymuje **ranę** i podnosi swoją ♥ w górę. Nawet akcje bez użycia siły pomagają przełamać opór: powodują **traumę**, którą liczy się znacznikami lub za pomocą dodatkowej k20. Jeśli suma traumy i obecnego wyniku ♥ przekroczy ♥, przeciwnik jest pokonany (przestraszony, zirytowany, …).

Za pomocą **ataku obszarowego** postać może zaatakować wielu wrogów (np. wir ciosów, zastraszenie grupy, kula ognia, …). Za każdy dodatkowy cel, wynik rzutu zostaje obniżony o -2. Każdy przeciwnik może osobno zareagować.

Postać może też kogoś **osłaniać**, jeśli nie wybierze w tej rundzie 👊. Może przyjmować na siebie ataki wszystkich w zasięgu, z połową swojej 🛡 np. dwa w k4 lub trzy przy k6. Osłaniający otrzymuje rany, jeśli nie uda mu się ta akcja.

## EKWIPUNEK

Nie ma tabeli z przedmiotami. Normalne bronie zadają jedną ranę przy celnym ataku, specjalne lub magiczne dwie a  palne lub eksplodujące trzy do czterech. Improwizowane uzbrojenie dostaje -1 do 👊. Zbroje, w zależności od wykonania, zwiększają 🛡 o +1 lub +2.

## LECZENIE

Po każdej **przespanej nocy** postacie *„odsapują”*. Dodatkowo można spróbować zmniejszyć rany na ♥. Gracz zapamiętuje wartość i rzuca ♥. Jeśli wyrzuci mniej, jedna rana się leczy. Więc ♥ zostaje odłożona z wynikiem mniejszym o jeden.

Prowadzący decyduje, jak szybko leczą się **traumy**. Zastraszenia zostają zapomniane pod koniec sceny, fobie, klątwy, itp. nękają postać dniami a nawet tygodniami.

# EFEKTY

Magia, cuda, supermoce czy też moce psioniczne są nazywane **efektami** i postać może je już posiadać na początku gry. NIP'AJINopisuje moce tego typu następująco:

W czasie **przygotowania** (⏲) postać wymawia inkantacje lub gestykuluje. Jeśli czas jest **różny**, to zostaje określony przez gracza. Wykonuje się rzut z ew. karą -2 za każdy dodatkowy cel w ataku obszarowym. Cel wykonuje rzut na reakcję, by w pełni uniknąć efektu. Efekty, które nie mają na nikogo wpływać, mają wartość celową ustaloną przez prowadzącego. Jeśli rzut się uda, efekt się utrzymuje, dopóki postać się koncentruje przez **czas działania** (⏳).

**Efekty bliskiego zasięgu** kaleczą jak bronie białe, np. *lodowy dotyk* lub *widmowy miecz*. Trafienie zadaje jedną ranę. ⏲: 1 Runda; ⏳: ∞

**Efekty dalekiego zasięgu** kaleczą jak bronie dystansowe i do użycia potrzebują jakiegoś ograniczonego materiału lub źródła, np. *magiczny pocisk* potrzebuje prochu strzelniczego. ⏲: 1 Runda; ⏳: ∞

**Efekty nokautujące** unieszkodliwiają wrogów, np. *uśpienie*, *strach*, *zamiana w kamień* lub *odesłanie*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

**Efekty wspomagające** pomagają istocie lub polepszają coś, np. *odporność na ogień*, *szybowanie* lub *światło*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

**Przemiany** formują lub poruszają martwą materią istoty lub jej emocje, np. *woda w wino*, *zaprzyjaźnienie* lub *telekineza*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

**Iluzje** wpływają na zmysły istot, np. *tęczowe kolory*, *wywołanie dźwięku* lub *niewidzialność*. ⏲: różny; ⏳: ustalony ⏲

**Natchnienia** dają wiedzę na temat różnych zagadnień, np. *wykrycie magii*, *czytanie myśli* lub *jasnowidzenie*. ⏲: minuta jeśli chodzi o teraźniejszość, godzina jeśli przeszłość, dzień jeśli przyszłość; ⏳: –

**Uzdrowienia** zamykają rany lub leczą choroby. ⏲: godzina na każdą ranę, dzień na każdą chorobę; ⏳: ∞

# ZASADY DLA PROWADZĄCYCH

## TŁA

Największy nacisk NIP'AJIN kładzie na tła bohaterów graczy (BG). Dobre historie postaci obejmują dzieciństwo, wyszkolenie i co BG robił przez ostatnie lata. Parę ważnych wydarzeń świetnie uzupełnia opis. Powinno się również zapisać wiek i wygląd.

To jak ma wyglądać opis, zależy w głównej mierze od stylu gry. Prowadzący musi tylko zadbać o to, by z opisów można było wyczytać jakie silne i słabe strony ma postać, ponieważ na ich bazie będzie się później decydować, czy jakaś akcja będzie łatwa czy trudna. Luki w opisach powinny być, przy wcześniejszej rozmowie z graczem, natychmiast uzupełnione.

## TESTY GRUPOWE

Jeśli więcej BG bierze udział w jednej akcji, wykonuje się **test grupowy**. Każdy z graczy wybiera sobie kostkę i wybiera się przywódcę. Przywódca rzuca pierwszy i decyduje, czy jego rzut liczy się za wszystkich. Jeśli nie, przekazuje przywództwo innemu graczowi itd. Każdy rzut *zastępuje* poprzedni. Wyrzucenie jedynki udaremnia wszystkim próby. Tylko rzucone kości zostają zużyte.

W czasie wykonywania grupowego rzutu w konflikcie, grupa dostaje najgorszą inicjatywę. Wróg odpiera wynik ataku swoją ♥ jeśli atak się uda, dostaje tyle obrażeń, ile każda postać w grupie mogłaby zadać osobno.

**Złożone akcje** mają wysoką wartość celową, np. Naprawa◎20. Zaangażowani BG pracują w etapach – pojedynczych rzutach grupowych, w których się tylko *zastępuje* – ku tej sumie. Prowadzący decyduje, ile czasu mija po każdym etapie, np. jeden dzień. Wyrzucona jedynka udaremnia etap, ale nie całą akcję złożoną.

## BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Prowadzący będzie przedstawiał graczom kolejnych wrogów jak i przyjaciół. Można ich stworzyć na dwa sposoby.

**Główni bohaterowie niezależni** (BN) przygody mogą, tak jak postacie, posiadać tło fabularne, które zawiera słabe i silne strony. Nie należy jednak z tym przesadzać, nie dawaj więcej niż dwóm BN obszernej historii. Prowadzący korzysta z zasad działu dla graczy, jeśli gracze mają konflikt z taką postacią.

Większość BN ma tylko **rolę poboczną**. Są to różni informatorzy, sprzedawcy na bazarze lub nieznośny potwór. By prowadzącemu było łatwiej, takie postacie buduje się na prostszych zasadach. Poza wyglądem i zachowaniem, wystarczy określić jeszcze ♥, *jedną* 👊 i *jedną* ♥. Do tego zostaje zanotowanych kilka słabych i silnych stron. Przy ♥ można zapisać wszystko od 1 do ∞, przy 👊/♥ kostki k2, k3, k4, k5, k6, k8, k10, k12 i k20. Traumy są liczone bezpośrednio na ♥ a nie osobno. Poboczne role mają tę przewagę, że nie muszą odsapnąć, ponieważ 👊/♥ się im nie kończy. By było uczciwie, nie powinny być za wysokie.

## BESTIARIUSZ

Poniższe kreatury są jedynie przykładem, nie sugerują, by prowadzić NIP'AJIN w tych klimatach.

| Potwór | ♥ | 👊 | ♥ | Zdolności |
|---|---|---|---|---|
| D. szczur | 1 | 2 | 3 | Bieg+4, Ukrywanie+2 |
| Goblin | 3 | 4 | 4 | Percepcja+1 |
| Ork | 6 | 6 | 6 | Zastraszanie+1, Walka+1, Umysł-1 |
| Troll | 10 | 8 | 6 | Walka+2, regeneruje ranę/rundę |
| Gigant | 20 | 8 | 8 | Walka+2, Siła+4 |
| Smok | 40 | 12 | 10 | Zionięcie+4, odporny na nokautujące |

## DOŚWIADCZENIE

BG określają „*poziom*" otoczenia, jeśli są oni zwyczajnymi podróżnikami, to podane w powyższej tabeli cechy są dobrymi wytycznymi dla „*reszty*". Jeśli są goblinami, które odpierają stada „*bohaterów*" atakujących obóz, to „*bohaterowie*" są być może dla graczy silni jak trolle. Prowadzący powinien patrzeć na BG i BN relatywnie.

NIP'AJIN nie jest przeznaczony do tego, by rozwijać bohaterów w długich kampaniach. Gdy w czasie przygody postać długo trenowała, prowadzący może podnieść jedną znajomość postaci na wyższy poziom. Jeśli jednak BG dostaną supermoce, zaleca się nie polepszać *postaci*, lecz osłabić *świat* wokół nich!