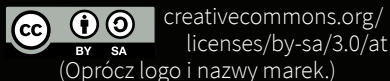


NIPAJIN

© 2009–2014, Markus Leupold-Löwenthal

Tłumaczenie: Szymon „Noobirus” Piecha
v1.5.1-pl, 26 maja 2014



Nieskomplikowany, uniwersalny system RPG od LUDUS LEONIS.

NIPAJIN nadaje się na pojedyncze przygody i krótkie kampanie. Ten niemiecki akronim wymawia się „nip-a-czin” 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
 [ludus-leonis.com/twitter](https://twitter.com/ludus-leonis.com)
 [ludus-leonis.com/facebook](https://facebook.com/ludus-leonis.com)

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 jedyneką 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 jedyneką, 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 jedyneką, w przeciwieństwie do wyrzuconej jedynek, 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 jakiegś 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 **ostłaniać**, 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. Ostłaniający 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** postaci „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, kłątwy, itp. nekają 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'AJIN opisuje moce tego typu następująco:

W czasie **przygotowania** ☺ postać wymawia inkantacje lub gestykułuje. 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 *odestanie*. ☺: różny; ☹: ustalony ☺

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

Przemiany formują lub poruszają 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. *wykrzycie magii*, *czytanie myśli* lub *jasnowidzenie*. ☺: minuta jeśli chodzi o terażniejszość, 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, wykszolenie 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 by-


ło 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, natomiast uzupełnione.

TESTY GRUPOWE

Jeśli więcej BG bierze udział w jednej akcji, wykonuje się **test grupowy**. Każdy z graczy wybiera sobie kostkę i wybiera się przywód-

cę. 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 miją 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. Traумы 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 ostabić *świat* wokół nich!