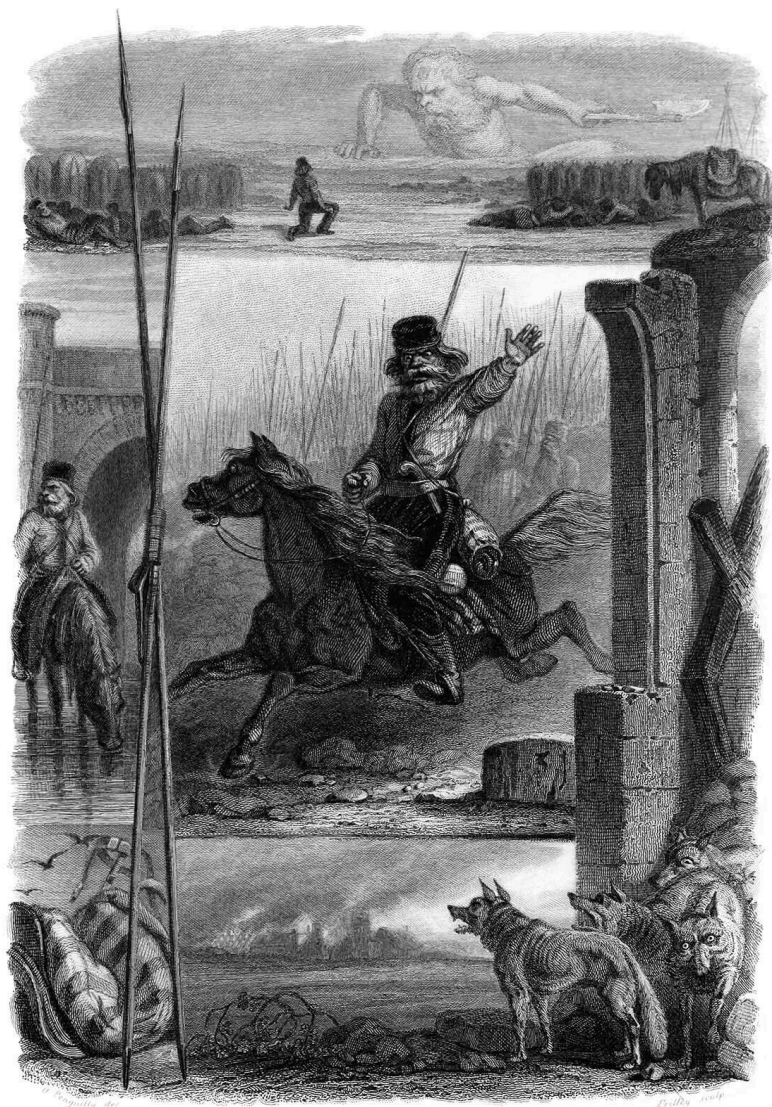


Nalewajmy, bracia!



RPG o legendzie Kozaków

Autor: Bogdan Szwarc

Wersja 1.1. Gra po raz pierwszy opublikowana została 9 marca 2022 na blogu autora.

Blog: <https://wolfgangschwarzenatter.blogspot.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100063505896100>

Itch.io: <https://wolfschwarz.itch.io/>

*Nalewajmy, bracia! udostępnione jest na licencji Creative Commons 4.0 (CC BY 4.0)
(Uznanie autorstwa 4.0 międzynarodowe).*

*Obraz na okładce: The Cossack Song, Octave Penguilly L'Harridon, ilustracja do książki
Œuvres complètes de Béranger, vol. 2, Paryż 1847 (domena publiczna)*

Wstęp

Nalewajmy, bracia! to gra o Kozakach. A może raczej o *legendzie* Kozaków. Czy jest to gra odpowiadająca na polityczną sytuację w miejscu kojarzonym z historycznymi Kozakami? Tak. Została napisana kilka dni po rozpoczęciu zbrodniczej napaści Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, publikowana po raz drugi w pierwszą rocznicę tej agresji. Czy ta gra to element propagandy? Być może, oceńcie sami. Jest to prosta gra role-playing, luźno inspirowana grami z nurtu *Powered by the Apocalypse*, w szczególności grą *Ironsworn*. Gra nie ma ambicji być kompletną. Ma stanowić punkt wyjścia do uzupełnienia przez osoby grające.

Osoby uczestniczące w grze wcielają się w role Kozaków z ich legendarnego okresu. Pojęcie to wymyśliłem sam, a chodzi mi o okres między końcem XVI wieku a połową wieku XVII. Jedna z osób wciela się w rolę Guślarki/Guślarza, która to rola polega na prowadzeniu rozgrywki.

Historycznie, wśród Kozaków nie było zbyt wiele kobiet ani osób należących do mniejszości we współczesnym rozumieniu. Ale to nie jest gra historyczna, więc wasi Kozacy mogą reprezentować pełne spektrum genderów, tożsamości i etnosów.

Co robią Kozacy? Przykładowo:

- biją Moskali,
- paktują z Chanem, a czasem się z nim biją,
- piszą listy do Sułtana,
- świecą Sułtanowi łunami pożarów w okna pałacu (o tym, swoją drogą, opowiada znakomita gra Jacka Kuziemskiego *Rajd na Stambuł*),
- piją wino i gorzałkę,
- śpiewają dumki,
- no i wreszcie biją lackich panów (wszak często uciekli spod ich władzy).

Postacie

Każdy Kozak opisany jest pięcioma cechami:

- **Fantazja.** To najważniejsza cecha każdego Kozaka. Ma zastosowanie we wszystkich sytuacjach, w których Kozacy podejmują brawurowe akcje, w których liczy się zwinność, koordynacja, ale i szybkie myślenie oraz instynkt.
- **Krzepa.** Opisuje siłę i tężyznę fizyczną Kozaka.
- **Posłuch.** Opisuje zdolności społeczne Kozaka i miejsce w hierarchii.
- **Szabla.** Opisuje jak dobrze Kozak radzi sobie w walce w zwarciu.
- **Samopół.** Opisuje jak dobrze Kozak radzi sobie w walce na dystans.

Każda z Cech przyjmuje wartość od 1 do 4 (im więcej, tym lepiej). Tworząc postać Kozaka osoby grające przydzielają następujące wartości do wybranych przez siebie Cech: 4, 3, 3, 2, 2.

Poza tym Kozak może mieć Przymioty. Gra nie zawiera ich wyczerpującej listy, poniżej przykłady, które pozwolą złapać schemat i przygotować własne pomysły na Przymioty (wszystkie pojęcia pisane wielką literą zostaną wyjaśnione później):

- **Wiedźma.** Zadaj 1 Ranę sobie lub innej osobie. Otrzymujesz Urok, który działa do najbliższego wschodu słońca. Wykorzystaj Urok, aby dodać Ułatwienie do jednego testu.
- **Mistrz czekana.** Zadajesz 1 dodatkową Ranę walcząc czekanem.
- **Pieśniarz.** Masz Ułatwienie w testach Posłuchu związanych ze śpiewem.
- **Twardy łeb.** Możesz przyjąć jedną dodatkową Ranę zanim zostaniesz wyłączona z walki.

Każdy Kozak zaczyna grę mając jeden Przymiot. Po każdej zakończonej przygodzie Kozak może otrzymać kolejny Przymiot, najlepiej związany z przebiegiem przygody.

Każdy Kozak może przyjąć 4 Rany, potem zostaje wyeliminowany z gry.

Rozgrywka

Jak gra się w *Nalewajmy, bracia*? Zasadniczo gra opiera się na jednym rodzaju testu. Za każdym razem testowana jest jedna z Cech. Test polega na rzucie kością dziesięciościenną (k10). Możliwe wyniki to:

- Kozacko! Gdy wynik na kości jest niższy lub równy poziomowi Cechy test zakończył się sukcesem, osobie grającej udało się osiągnąć zamierzony cel.
- Ujdzie. Gdy wynik na kości jest niższy lub równy podwojonemu poziomowi Cechy test zakończył się częściowym sukcesem. Udało się osiągnąć część zamierzonego celu lub pojawiły się nieprzewidziane konsekwencje.
- Piździec. Gdy wynik na kości jest wyższy niż podwojony poziom Cechy test zakończył się porażką: nie udało się osiągnąć zamierzonego celu oraz pojawiły się konsekwencje.

Jeśli okoliczności za tym przemawiają (oraz gdy wynika to z Przymiotu) Guślarka może przyznać Ułatwienie lub Utrudnienie do testu. Ułatwienie polega na tym, że test wykonuje się dwiema kośćmi i wybiera korzystniejszy wynik. Utrudnienie - działa odwrotnie, czyli dwie kości i gorszy wynik. Ułatwienia i Utrudnienia znoszą się wzajemnie.

Testy wykonuje się w każdej sytuacji, kiedy wynik sytuacji zaistniałej w grze jest niepewny, ale jednocześnie niepewność ta ma potencjalnie ciekawe wyniki dla dalszego przebiegu gry. Jeśli drugi z warunków nie jest spełniony, Guślarka powinna zarządzić, że sytuacja ulega rozstrzygnięciu na korzyść Kozaków.

Konsekwencje wyników Ujdzie i Piździec powinny zostać dobrane adekwatnie do wykonywanego testu i sytuacji w narracji. Dobrym zwyczajem jest omówienie przez wszystkie osoby grające potencjalnych konsekwencji jeszcze zanim potoczą się kości.

Walka

Na wstępie napisałem co robią Kozacy. Jak wynika z listy, duża część ich przygód to bicie się. Stąd też walka w *Nalewajmy, bracia!* jest opisana nieco bardziej szczegółowo niż pozostała część mechaniki.

Zasadniczo walka, podobnie jak pozostałe części gry polega na narracji przez osoby uczestniczące w rozgrywce i opowiadaniu co robią Kozacy oraz co robią inne postaci lub co dzieje się w świecie. Tak samo jak w wypadku innych testów, konieczność rzutu kośćmi pojawia się kiedy sytuacja staje się niepewna. W walce najczęstsze przykłady niepewności mają miejsce w następujących sytuacjach:

- Do boju! Przetestuj Fantazję, kiedy angażujesz się w walkę w zwarcu.
 - Kozacko - masz Inicjatywę.
 - Ujdzie - wybierz 1 z:
 - masz Inicjatywę, ale otrzymujesz 1 Ranę;
 - przeciwnik ma Inicjatywę.
 - Piździec - przeciwnik ma Inicjatywę.
- Bij! Przetestuj Szablę lub Samopał, jeśli masz Inicjatywę, aby zaatakować przeciwnika.
 - Kozacko - wybierz 1 z:
 - zadajesz Rany w liczbie równej połowie Krzepy Kozaka (zaokrąglone w górę, nie mniej niż 1) i zachowujesz Inicjatywę,
 - zadajesz Rany w liczbie równej Krzepie Kozaka, ale tracisz Inicjatywę.
 - Ujdzie - wybierz 1 z:
 - zadajesz Rany w liczbie równej połowie Krzepy Kozaka ale tracisz Inicjatywę,
 - nie zadajesz Ran, ale zachowujesz Inicjatywę,
 - zadajesz Rany w liczbie równej Krzepie Kozaka, ale tracisz Inicjatywę i otrzymujesz Rany w liczbie równej połowie Krzepy przeciwnika.
 - Piździec - tracisz Inicjatywę.
- Kryj się! Przetestuj Szablę lub Fantazję, by uniknąć ataku przeciwnika, który ma Inicjatywę.
 - Kozacko - wybierz 1 z:
 - przejmujesz Inicjatywę.

- przeciwnik zachowuje Inicjatywę, ale zadajesz mu Rany w liczbie równej połowie Krzepy Kozaka.
- Ujdzie - wybierz 1 z:
 - przejmujesz Inicjatywę, ale otrzymujesz Rany w liczbie równej połowie Krzepy przeciwnika,
 - przeciwnik zachowuje Inicjatywę.
- Piździec - Guślarka wybiera 1 z:
 - otrzymujesz Rany w liczbie równej Krzepie przeciwnika, ale przejmujesz Inicjatywę,
 - otrzymujesz Rany w liczbie równej połowie Krzepy przeciwnika, ale przeciwnik zachowuje Inicjatywę.

Pamiętaj, że w wypadku każdego wyniku innego niż Kozacko!, możecie wymyślić konsekwencję inną niż wskazana.

Rany zadawane w wyniku udanego ataku dystansowego równe są odpowiednio sile broni lub połowie siły broni. W zależności od rodzaju siła broni powinna wynosić od 1 do 4, podobnie jak Krzepa.

Kiedy przeciwnik Kozaka ma Szablę wyższą niż Kozak, testy Do boju!, Bij! i Kryj się! wykonywane są z Utrudnieniem. Jeśli sytuacja jest odwrotna – z Ułatwieniem. W walce dystansowej porównujemy Cechy Samopał i Fantazja.

Jak łatwo się domyślić z powyższego - postacie inne niż Kozacy opisywane są tym samym zestawem Cech, mogą mieć również Przymioty. Należy pamiętać o tym, że rzadko kiedy inne postacie mają Fantazję równie wielką co Kozacy.

Aby zapobiegać Ranom Kozacy mogą zakładać Pancerz. Pancerz zmniejsza otrzymane Rany o 1, ale powoduje Utrudnienie w testach Fantazji. Kozak w pancerzu traci wiele ze swej śmiałości.

Jeśli Kozak otrzyma maksymalną możliwą dla siebie liczbę Ran to każda następna Rana powoduje wyłączenie z akcji. Przetestuj Krzepę. Wynik Piździec oznacza, że Kozak umarł. Rany leczy się odpoczywając w siczy, maksymalnie 2 Rany może wyleczyć inna postać testując Fantazję.

I to wszystko, czego potrzebujesz do gry!

