



Karciany Mechanizm Rozgrywki

iteracja 4.5

© Jagmin 2013-2014

Glosariusz

Blotka - na potrzeby gry karta o *nominale* od Asa do 10.

Figura - karta o *nominale* od Waleta (J) do Króla (K).

Karo (♦) - *kolor* karciany, zwany także dzwonkiem, podlegają mu czynności intelektualne i żywioł ziemi.

Kier (♥) - *kolor* karciany, zwany także czerwienią, podlegają mu czynności emocjonalne i żywioł wody.

Kolor - 1) symbol karciany: *pik, trefl, karo i kier*. 2) kilka kart o takim samym symbolu karcianym.

Komplet - kilka kart o tym samym *nominale* i różnych *kolorach*.

Nominał - oznaczenie numeryczne lub literowe karty: A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K.

Pik (♠) - *kolor* karciany, zwany także winem, podlegają mu czynności ruchowe i żywioł powietrza.

Licytacja - porównanie ilości i ewentualnie *starszeństwa* wyłożonych kart w celu ustalenia zwycięscy.

Sekwens - kilka kart po kolei według *nominału* w dowolnym *kolorze*.

Starszeństwo - hierarchia ważności *nominałów* kart, od najniższego Asa do najwyższego Króla.

Sygnifikator - 1) karta symbolizująca osobę, której stawia się wróżbę. 2) jedna z czterech cech postaci wyrażona za pomocą *nominału* i *koloru* karty.

Talia - 54 karty od Asa (A) do Króla (K) w czterech *kolorach* z dwoma Jokerami.

Trefl (♣) - *kolor* karciany, zwany także żółędziem, podlegają mu czynności siłowe i żywioł ognia.

I. Rekwizyty

Do poprowadzenia rozgrywki wystarczy talia 54 kart (razem z dwoma Jokerami). Każdy z jej uczestników losuje na początku rozgrywki 5 kart. To będzie jego ręka.

II. Predyspozycje

Predyspozycje to cechy określające psychofizyczne możliwości postaci. Ich podział odwołuje się bezpośrednio do filozofii żywiołów i oznaczony jest czterema kolorami karcianymi. Każdej predyspozycji przypisana jest wartość z przedziału 2 do 10, która odzwierciedla nominalną karty.

Pik ♠ [miecze, powietrze]

Charakteryzuje postacie żwawe, ruchliwe, zręczne, ale także porywcze i niespokojne.

Kier ♥ [kielichy, woda]

Cechuje postacie bezpośrednie, odważne, charyzmatyczne, a czasami wręcz bezczelne i zuchwałe.

Trefl ♣ [kije, ogień]

Określa postacie mocarne, twarde, wytrzymałe, lecz także brutalne, łakome i uparte.

Karo ♦ [monety, ziemia]

Opisuje postacie pomysłowe, skrupulatne, bystre, sprytne, ciekawskie, ale i wścibskie, przemądrzałe.

III. Upodobania

Upodobania to wyjątkowo często powtarzające się motywy, sytuacje i sceny w życiu postaci, w których nabyła doświadczenia. Wyrażane za pomocą stopni od 1 do 4. Każdy stopień to inny, wybrany przez gracza kolor, którym może się posługiwać w ramach danego upodobania.

♠♥♣♦

1. **Bogactwo** - ♠ sklepy, ziemie, posiadłości. ♥ służba, kupcy, skarbnicy. ♣ klejnoty, kruszce, towary. ♦ handel, hazard, wycena.
2. **Ezoteryka** - ♠ kręgi, gaje, wieże. ♥ duchy, chowańce, demony. ♣ różdżki, wahadełka, amulety. ♦ okultyzm, czarowanie, wróżenie.
3. **Filozofia** - gramatyka, retoryka, logika, arytmetyka, geometria, astronomia i muzyka. Zasoby: instrumenty zarówno muzyczne jak i matematyczne, księgi i zwoje.

4. **Intryga** - kłamstwo, oszustwo, szpiegostwo, plotkowanie, przebieranie, ukrywanie. Zasoby: kontakty, informatorzy, przedmioty do charakteryzacji.
5. **Kultura** - zwyczaje, przesady, legendy, podania, mądrość ludowa. Zasoby: zioła, pamiątki.
6. **Łowy** - polowanie, tropienie, przetrwanie, zastawianie pułapek, rozpoznawanie zwierząt. Zasoby: pułapki, broń myśliwska.
7. **Podróż** - nawigacja, kartografia, odkrywanie, kierowanie pojazdami i jeździectwo. Zasoby: środki transportu, mapy.
8. **Pojedynek** - szermierka, fechtunek, turnieje, zawody. Zasoby: broń pojedynkowa, zarówno do walki wręcz jak i strzelecka.
9. **Praca** - praca z kamieniem, metalem, suknem, skórą, drewnem itd. Zasoby: narzędzia, warsztat, kunsztowne wyroby, kontrakt cechowy.
10. **Rodzina** - scheda, genealogia, wsparcie, potomkowie. Zasoby: członkowie rodziny.
11. **Romans** - flirt, uwodzenie, moda, elokwencja, urok osobisty. Zasoby: piękne stroje, adoratorzy.
12. **Sława** - chwała, reputacja, popularność, znajomości. Zasoby: fani, sponsorzy, znajomości.
13. **Wiara** - gorliwość, teologia, znajomość obrzędów religijnych. Zasoby: dewocjonalia, relikwie, święcenia kapłańskie,
14. **Władza** - dowodzenie, strategia, zarządzanie, rozkazywanie. Zasoby: podwładni.
15. **Wojna** - szarża, szturm, obleganie, bitwa, taktyka. Zasoby: oręż.
16. **Zbrodnia** - grabież, rozbój, włamanie, wymuszenie, skrytobójstwo. Zasoby: cicha broń, wytrychy.

IV. Sprawdzanie

Gdy w jakimś momencie rozgrywki dojdzie do sytuacji, której rezultat jest niepewny i wiąże się z ryzykiem, stosuje się tzw. sprawdzanie. Polega ono na wyłożeniu karty o wyższym nominale niż karta przeciwnika. Można w tym celu użyć karty z predyspozycji, upodobania, narzędzia lub z ręki.

Ważne aby każda wyłożona karta miała poparcie w fabule, czyli trzeba określić co ona symbolizuje w danej sytuacji. Podpowiedzią mogą być kolory: piki odpowiadają za czynności związane z ruchem, kiery za uczucia, trefle za siłę i wytrzymałość, a kara za myśli.

Sekwens

Zamiast wyklądać pojedynczą kartę można wyłożyć od razu kilka kart. Warunkiem jest by było to kilka kolejnych co do nominału kart w tym samym kolorze. Wartość mierzy się wg najwyższej karty. Każda karta ponad pierwszą pozwala uzyskać dodatkową **przewagę**.

V. Konsekwencje

Odniesienie sukcesu nad przeciwnikiem skłania go do kapitulacji lub **odwrócenia** tyłu kart z ręk i (tak by były widoczne dla innych), ile zgromadziło się przewag. Kolor karty dającej przewagę podpowiada kolor karty jaką należy odwrócić. Jeżeli przeciwnik nie posiada karty danego koloru powinien odwrócić kartę podobnego koloru (np. pik i trefl, lub karo i kier). Jeżeli i to jest niemożliwe wtedy odwraca dowolną kartę. Za każdym razem musi umotywować swoją decyzję w fabule.

Gdy zabraknie na reku kart do odwracania postać musi **oznaczyć** jedną ze swoich predyspozycji. Jej kolor można określić na podstawie koloru ostatniej karty, dzięki której przeciwnik uzyskał przewagę. Od tej pory, aż do wyleczenia, postać nie może korzystać kart z tego koloru. Jeżeli straci w ten sposób możliwość operowania wszystkimi kolorami, postać jest wyeliminowana. Skutki wyeliminowania z gry określa prowadzący razem z graczem.

VI. Odpoczynek

Wyłożone podczas rozgrywki karty z ręki **odnawiają** się całkowicie po odpoczynku. Odpoczynek musi być przerwą od jakichkolwiek działań narażających postać na kolejne sprawdzanie kart.

Karty odwrócone wymagają specjalnego traktowania, powiązanego z danym kolorem, np.: pik - rozmasowanie lub nastawienie konczyn, kier - uspokojenie i rozmowa, trefl - opatrzenie ran, karo - chwila na pozbieranie myśli.

Pozbycie się oznaczenia predyspozycji wymaga przynajmniej całodniowej rekonwalescencji odpowiadającej oznaczonemu kolorowi.

VII. Tworzenie postaci

Podstawową metodą tworzenia nowej postaci jest przejście przez szereg życiowych wyborów. Na każdym etapie gracz wybiera jeden z nich i zapisuje wszystkie premie i kary.

Krok 1. Płeć i wiek

Jakiej jesteś płci?

♠ **Młody mężczyzna** (Pik 5, Kier 4, Trefl 4, Karo 4. Podróż)

♥ **Młoda kobieta** (Pik 4, Kier 5, Trefl 4, Karo 4. Romans)

♣ **Stary mężczyzna** (Pik 4, Kier 4, Trefl 5, Karo 4. Praca)

♦ **Stara kobieta** (Pik 4, Kier 4, Trefl 4, Karo 5. Rodzina)

Krok 2. Postura

Jakiej jesteś postury?

[A] **Karłowata** (Pik +1, Kier +0, Trefl -2, Karo +1)

[2]...[4] **Drobna** (Pik +1, Kier +0, Trefl -1, Karo +0)

[5]...[9] **Zwyczajna** (Pik +0, Kier +0, Trefl +0, Karo +0)

[10]...[Q] **Potężna** (Pik +0, Kier -1, Trefl +1, Karo +0)

[K] **Olbrzymia** (Pik -1, Kier -1, Trefl +2, Karo +0)

Krok 3. Pozycja w rodzinie

Jakie miejsce zajmujesz w rodzinie?

[A]...[2] **Najstarsze dziecko** (Rodzina, Władza)

[3]...[4] **Środkowe dziecko** (Rodzina, Wiara)

[5]...[6] **Najmłodsze dziecko** (Rodzina, Praca)

[7] **Siódme dziecko** (Ezoteryka, Rodzina)

[8]...[9] **Jedyne dziecko** (Praca, Sława)

[10]...[J] **Sierota** (Praca, Zbrodnia)

[Q]...[K] **Bękart** (Intryga, Zbrodnia)

Krok 4. Nacja i stan

Jakiej jesteś nacji i do jakiego stanu społecznego należysz?

[A] Patronat

♠, ♣ **Niższe duchowieństwo** (Pik lub Trefl +1. Kultura +2, Praca +2, Wiara +2)

♥, ♦ **Wyższe duchowieństwo** (Kier lub Karo +1. Bogactwo +2, Wiara +2, Władza +2)

[2] Emptorczyk/Emptorka

♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Kultura +2, Praca +2, Zbrodnia +2)

♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Podróż +2, Władza +2)

♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Bogactwo +2, Filozofia +2, Wiara +2)

♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Intryga +2, Pojedynek +2, Wojna +2)

[3] Gladyjczyk/Gladyjka

- ♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Kultura +2, Praca +2, Wojna +2)
- ♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Praca +2, Wojna +2)
- ♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Bogactwo +2, Wiara +2, Wojna +2)
- ♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Bogactwo +2, Pojedynek +2, Wojna +2)

[4] Namismarczyk/Namismarka

- ♣, ♦ **Lud** (Trefl lub Karo +1. Kultura +2, Praca +2, Zbrodnia +2)
- ♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Bogactwo +2, Kultura +2, Wiara +2)
- ♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Bogactwo +2, Romans +2, Wojna +2)

[5] Tulganin/Tulganka

- ♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Kultura +2, Praca +2, Rodzina +2)
- ♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Kultura +2, Praca +2)
- ♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Kultura +2, Praca +2, Wiara +2)
- ♠ **Szlachta** (Pik +1. Bogactwo +2, Kultura +2, Wojna +2)

[6] Bakulijczyk/Bakulijka

- ♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Ezoteryka +2, Kultura +2, Praca +2)
- ♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Ezoteryka +2, Praca +2)
- ♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Ezoteryka +2, Kultura +2, Wiara +2)
- ♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Bogactwo +2, Ezoteryka +2, Pojedynek +2)

[7] Mergijczyk/Mergijka

- ♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Łowy +2, Praca +2, Zbrodnia +2)
- ♠ **Plebs** (Pik +1. Ezoteryka +2, Praca +2, Zbrodnia +2)
- ♥ **Pospólstwo** (Kier +1. Bogactwo +2, Ezoteryka +2, Praca +2)
- ♦ **Patrycjat** (Karo +1. Bogactwo +2, Filozofia +2, Władza +2)

[8] Savergijczyk/Savergijka

- ♣ **Chłopstwo** (Trefl +1. Podróż +2, Praca +2, Zbrodnia +2)
- ♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Podróż +2, Sława +2)
- ♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Kultura +2, Wiara +2, Władza +2)

♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Bogactwo +2, Pojedynek +2, Sława +2)

[9] Harpesyjczyk/Harpesyjka

♣ **Koczownicy** (Trefl +1. Łowy +2, Podróż +2, Rodzina +2)

♦ **Kupcy** (Karo +1. Bogactwo +2, Podróż +2, Rodzina +2)

♥ **Szamani** (Kier +1. Ezoteryka +2, Kultura +2, Wiara +2)

♠ **Starszyzna** (Pik +1. Łowy +2, Rodzina +2, Władza +2)

[10] Venderyjczyk/Venderyjka

♥, ♣ **Chłoptwo** (Kier lub Trefl +1. Łowy +2, Kultura +2, Praca +2)

♦ **Mieszczañstwo** (Karo +1. Bogactwo +2, Podróż +2, Praca +2)

♠ **Rycerstwo** (Pik +1. Bogactwo +2, Podróż +2, Władza +2)

[J] Iveryjczyk/Iveryjka

♣, ♦ **Chłoptwo** (Trefl lub Karo +1. Łowy +2, Podróż +2, Zbrodnia +2)

♥ **Duchowieństwo** (Kier +1. Łowy +2, Kultura +2, Wiara +2)

♠ **Wojownicy** (Pik +1. Łowy +2, Władza +2, Podróż +2)

[Q] Ankhar/Ankharka

♠, ♣ **Chłoptwo** (Pik lub Trefl +1. Ezoteryka +2, Kultura +2, Praca +2)

♥, ♦ **Duchowieństwo** (Kier lub Karo +1. Ezoteryka +2, Wiara +2, Władza +2)

[K] Drach/Draszka

♣ **Niewolnicy** (Trefl +1. Łowy +2, Kultura +2, Praca +2)

♦ **Urzędnicy** (Karo +1. Bogactwo +2, Ezoteryka +2, Władza +2)

♥ **Szlachta** (Kier +1. Bogactwo +2, Pojedynek +2, Wojna +2)

♠ **Arystokracja** (Pik +1. Bogactwo +2, Władza +2, Wojna +2)

Krok 5. Przynależność

Do jakiego stowarzyszenia, organizacji lub wyznania należysz?

Ateusze (bezbożnicy) - brak sformalizowanej wiary, kierowanie się własnymi zasadami moralnymi. (Kultura +2, Filozofia +2)

Patronat - kult opiekunów Cesarstwa. Formalnie nie są uznawani za bóstwa, ale ich moc wykracza poza możliwości ludzkie. (Wiara +2, Władza +2)

Archeuszyci - religia oparta na przekonaniu, że cały świat to jedna wielka istota, tzw. Archeusz.

Wyjątkowo popularna wśród alchemików. (Filozofia +2, Wiara +2)

Solitarycy (samo-bóstwo) - kult solarny czczący boga-króla. Kult przywieziony wraz z Ankaharyczkami. (Wiara +2, Wojna +2)

Poganie - wspólna nazwa wszystkich pomniejszych kultów pierwotnych i prymitywnych oddających cześć siłom natury. (Kultura +2, Wiara +2)

Gildie - kult pieniądza. Liczy się tylko zysk, a reszta to zawracanie głowy. (Bogactwo +2, Praca +2)

Fulsystensi (migoczące ostrza) - heretycki zakon rycerski o charakterze okultystycznym. (Ezoteryka +2, Pojedynek +2)

Stygmatycy (piętnicy) - ruch okultystyczny okaleczający swoje ciała w celu zdobycia wielkiej mocy. (Ezoteryka +2, Filozofia +2)

Obskuryści - sekretne stowarzyszenie bez wyraźnych dążeń i określonej roli. (Filozofia +2, Intryga +2)

VIII. Maszynowa magia

Świat to wielka maszyna, która spełnia zachcianki osób wtajemniczonych. Istnieją trzy znane sposoby wykorzystania tego.

1. Kapłaństwo

Duchowni oddają cześć swym bogom - istotom, które jak mniemają, rządzą Maszyną. Wznosząc do nich modły i prośby czekają łask i cudów.

Błogosławieństwa i przekleństwa. Postać kapłana może, podczas ceremonii religijnej, obdarować swymi kartami wiernych. Jeżeli jest to błogosławieństwo to duchowny powinien wybrać wysoką kartę i dać ją błogosławionemu. Obdarowany musi teraz odrzucić dowolną kartę z posiadanych. W przypadku przekleństwa obdarowany najpierw odrzuca losowo jedną ze swoich kart po czym otrzymuje od kapłana kartę o niskim nominale. To, jaki nominal kapłan uzna za niski lub wysoki zależy od gracza. Kolor karty wskazuje naturę błogosławieństwa lub przekleństwa: Pik - ruchowe, Kier - uczuciowe, Trefl - siłowe, Karo - intelektualne.

Wiara duchownego, a liczba kart jakich może użyć:

1-2 / 1 karta

3-4 / 2 karty

5-6 / 3 karty

7-8 / 4 karty

9-10 / 5 kart

Cuda. Czynić je mogą wyłącznie istoty wyższe, którym służy kapłan. Mogą one niemal wszystko

na co pozwala im Maszyneria. Nie mniej większość jest ograniczona swoją wiedzą i sferą wpływów. Więc bóstwo brzydzące się przemocą nie będzie skłonne zabijać. Gracz może przekazać tylko intencję modlitw swej postaci. Wszelkie decyzje podejmuje w tej kwestii Prowadzący. Nie trzeba być kapłanem by prosić o cuda, ale trzeba udowodnić swoje oddanie.

Przykładowe strefy wpływów Patronów:

Oreksa - wiedza, poszukiwanie

Metusz - śmierć, strach

Iria - walka, ochrona

Agror - leczenie, choroba

2. Czarodziejstwo

Czarodzieje zawdzięczają swą moc skrawkom prawdy, którą wydarli Maszynerii. Są to słowa składane w komendy sterujące jej funkcjami. Ponieważ nie istniały żadne źródła pisane wszystkie poznane słowa były wynikiem prób i błędów jakie przez wieki popełniali poprzednicy współczesnych magów.

Sztuka czarodziejska polega na składaniu poznanych słów w zaklęcia. Najbezpieczniej posługiwać się gotowymi czarami z ksiąg i zwojów dawnych mistrzów. Wtedy gracz może za każde użyte słowo wyłożyć jedna ze swoich kart. Słowa mają ograniczenia co do koloru, zaś nominał karty wyznacza parametr zaklęcia. Nieraz by zaklęcie zadziałało trzeba wykładanymi kartami pobić inne karty.

Jeżeli nie znamy formuły czaru musimy improwizować. Wtedy prowadzący losowo wybiera kartę z reki gracza. Jeżeli kolor karty nie będzie zgadzał się z użytym słowem zaklęcie nie udaje się.

Im precyzyjniejsza formuła czaru tym większa szansa, że ten zadziała po naszej myśli. Na przykład rzucenie czaru na człowieka bez określenia, o kogo dokładnie chodzi, może zadziałać na najbliższego. Dlatego często używa się fragmentu celu, na który ma działać zaklęcie. Oprócz tego używa się przeróżnych przedmiotów skupiających moc: różdżek, amuletów i talizmanów, które zapewniają dodatkowe karty podczas rzucania zaklęć.

Przykłady słów:

Człowiek (Kier - liczba ludzi pod działaniem zaklęcia)

Ogień (Trefl - siła ognia, która musi być wyższa niż Trefl celu)

Daleko (Pik - odległość od czarodzieja)

3. Alchemia

Alchemicy to filozofowie, badacze natury, wydzierający jej tajemnice. Oni Maszynerię poznają od podstaw. Sami chcą dowiedzieć się jak to działa i powielić w swoich wynalazkach. Dlatego studiują wszelakie substancje i wyodrębniają z nich właściwości. Za każdym razem gdy

analizują jakiś obiekt ciągną losową kartę z talii i kładą ją obok. Kolor określa kategorię właściwości jaką ma dana substancja a nominal jej stężenie. Alchemik może próbować oczyścić substancję w celu zwiększenia stężenia danej właściwości. Uda mu się to jeżeli kolejną kartą jaką wyciągnie będzie karta o tym samym kolorze i wyższym nominale. Wtedy porzuca starą i kładzie przed sobą nową. Proces ten nazywa się rafinacją.

Alchemik może analizować tylko jedną właściwość na raz. Otrzymaną w tym procesie kartę może wykorzystać jako bazę do stworzenia nowego obiektu o podanej właściwości. Wtedy zapisuje ją w dossier i okłada kartę. Proces analizy i syntezy jest żmudny i długotrwały, ale w efekcie alchemik może tworzyć przedmioty o wyjątkowych właściwościach.

Przykład:

Alchemik bada dziwny minerał. Wyciąga 4 Kier. Okazuje się, że to piękny okaz kryształu, który przy odrobinie pracy może stać się cennym klejnotem. Alchemik postanawia zaryzykować i wydobyć jego piękno ciągnąc kolejną kartę po wielu godzinach pracy. Jeżeli wyciągnie kartę w innym kolorze niż Kier wtedy cała jego praca na nic. Na szczęście wyciąga 7 Kier i zastępuje starą kartę nową. Dzięki temu może stworzyć przepiękną kolię, która będzie zdobiła właścicielkę i dawała jej 7 Kier w sytuacjach towarzyskich.