Jeden na jeden, czyli Dwory bez Frakcji

RPG to rozrywka społeczna, a ***Dwory Końca Świata*** to gra drużynowa. W podręczniku podstawowym skupiliśmy się wiec na tym, jak rozgrywać opowieści o Frakcji, grupie wspierających się nawzajem sojuszników połączonych wspólnym celem. To nie jest jednak jedyny sposób na granie w ten system. Choć może to być zaskakujące, dobrze się on sprawdza też przy rozgrywkach w parze MG – jeden Gracz.

Jedynki, zwane też solówkami lub sesjami jeden na jeden, to sposób grania, który niesie ze sobą wiele przyjemności, ale też pewne trudności. Czasem takie kampanie rodzą się podczas wyjazdów, biorą się z braku czasu czy trudności ze znalezieniem stałej ekipy – zwłaszcza w ostatnim trudnym okresie. Niektórzy decydują się na nie też wtedy, gdy chcą rozegrać jakiś osobisty wątek postaci – historię tego, jak stała się Bohaterem lub ważny osobisty wątek, np. związany z Dziedzictwem.

Musicie wziąć pod uwagę, że kiedy decydujecie się na jedynkę, rezygnujecie z pewnych ważnych elementów gry w ***Dwory Końca Świata***. Stworzyliśmy system nastawiony na zabawę w większej grupie i bez dodatkowych osób po prostu będziecie musieli odrzucić jego część. Przede wszystkim nie będzie zarządzania Frakcją i jej rozwoju (choć postać może zebrać wokół siebie grupkę BN-ów, nie będzie to podobna sytuacja). Nie pojawi się zasada „Ufam Ci" i wiele innych mechanik, które napędzają rozgrywkę poprzez interakcję między Graczami oraz ich Bohaterami. Ceną za wielkość jest zwykle samotność.

Protagonista

Bohater takiej rozgrywki będzie się różnił od większości innych postaci. Musi być dużo bardziej samodzielny, radzić sobie ze zróżnicowanymi wyzwaniami i szukać oparcia w BN-ach, a nie innych BG. Historia tego protagonisty będzie musiała samodzielnie napędzić całą rozgrywkę. Dlatego tworzenie takiej postaci będzie przebiegało trochę inaczej, niż zazwyczaj.

W **Kroku Drugim** Gracz musi wybrać dla takiej postaci przynajmniej **pięć Dziedzictw** i **budzi trzy** spośród nich. Pozwoli to na wspólną budowę ciekawej historii wokół nich, uczyni postać od początku nieco silniejszą, ale też częściej będzie sprowadzało na nią rozmaite kłopoty i stawiało ją przed wyzwaniami dzięki Komplikacjom.

W **Kroku Trzecim** postać otrzymuje obok Szkolenia wybranego przez Gracza opisane w ramce na tej stronie dodatkowe Szkolenie *Protagonista*. Staje się dzięki niemu bardziej wszechstronna i znacząca. Swoje **Umiejętności Mistrzowskie wybiera spośród** wszystkich **dziewięciu** (trzech z Rodu i po trzech z obydwu Szkoleń). Postać zyskuje też dodatkową Zaletę. Za to w Kroku Piątym **musi wybrać jedną z** podanych w opisie *Protagonisty* **Wad**. W skrócie tworzenia postaci są one oznaczone symbolem „*". Dostarczą one dodatkowych wątków losowanych na początku sesji.

Koncentracja

Przygody dla jednej postaci dużo bardziej niż klasyczne sesje przypominają filmy czy książki z jednym wyrazistym bohaterem. Cała akcja, wszystkie wydarzenia i postaci, będą się koncentrować na tej jednej wyjątkowej osobie. Nie ma tu miejsca na wątki innych członków grupy ani zbyt długie przestoje przy prezentowaniu historii BN-ów. Wszystko toczy się wokół głównego Bohatera, protagonisty i jego perspektywy.

Koncentracja na wątkach związanych z postacią jest zwykle szczególnym obciążeniem dla MG. To osoba prowadząca musi przygotować się, by ciągle dostarczać Graczowi kolejnych wątków i wydarzeń. W ***Dworach Końca Świata*** to zadanie ułatwiają Dziedzictwa, Komplikacje oraz Wady. Mistrzu Gry, jeśli nie wiesz co robić, wykorzystaj właśnie historie zapisane na karcie postaci. BG pójdzie ich tropem, bo tak go stworzono. Oczywiście dobrymi wskazówkami są też Ambicja (cel, do którego dąży), Cnota (co bohater uważa za niesprawiedliwość). Szczególne znaczenie gra tu Aspekt Potęgi. W końcu to on mówi, czemu postać jest Bohaterem tej opowieści. Jest to kluczowe w takiej właśnie rozgrywce i powinno zawsze stanowić punkt odniesienia przy planowaniu kolejnych wyzwań. Inne historie opowiada się o kimś, kto swoją Wolą nadaje sens wydarzeniom niż o tym, kto widzi we wszystkich wypadkach rolę opatrzności i Przeznaczenia. Po każdym spotkaniu rozmawiajcie też o tym, co się Graczowi podobało, a co nie.

Łatwiej utrzymać koncentrację, jeżeli przed rozpoczęciem jedynek umówicie się, w co będziecie grać. Możecie wybrać jeden z klasycznych tematów systemu albo jakąś inną formułę opowieści. Ułatwi to zadanie nie tylko MG, ale też Graczowi. W końcu jedna postać nie będzie nigdy uniwersalna – nawet kiedy jest *Protagonistą* i prawdziwym człowiekiem renesansu. Dużo łatwiej ograniczyć więc przynajmniej z początku tematykę, wskazując też na zestaw niezbędnych Umiejętności. W trakcie rozgrywki taka ogólna koncepcja nie pozwoli na łatwe rozjechanie się wizji obydwu stron.

Protagonista

Imperium Lainów pełne jest jednostek wybitnych, ale mało kto jest w stanie zajść na szczyt bez pomocy innych. Kiedy przy chodzi do godziny próby, często staje się przed nią samotnie. Tylko nieliczni są w stanie przejść ją bez szwanku. To osoby o wyjątkowych przymiotach ciała i ducha.

Bonus do Cechy: +1 do Potęgi

Umiejętności (wybierz trzy): Etykieta, Heraldyka, Opanowanie, Wysportowanie

Zaleta: Patron albo Przyjaciel

Wada (wybierz jedną, dostajesz za nią punkty): Bękart, Broń rodowa, Dług, Kontrakt małżeński, Zdrajca w rodzinie.

UWAGA: tworząc Protagonistę do gry jeden na jeden wybierasz pięć Dziedzictw i budzisz z nich trzy.

Bez wytchnienia

Takie sesje to ciągły dialog. Nie ma w nim miejsca na przerwy, narady z drużyną czy przygotowane przez MG sceny odwracające na chwilę uwagę Gracza od akcji. Wymaga to ciągłej koncentracji i nieprzerwanego autentycznego uczestnictwa w rozgrywce. Szczególnie wymagające jest to dla osoby prowadzącej, która musi się wcielać w wielu BN-ów i często prowadzić grupowe dialogi, w tym między takimi postaciami. Dlatego nie polecamy jedynek trwających dłużej niż dwie godziny. Szczerze mówiąc po godzinie zwykle czuć już zużycie materiału. Obydwie strony robią się zmęczone i zaczyna brakować energii. Jeśli chcecie grać dłużej, róbcie sobie po 45-60 minutach przerwę, na przykład kwadrans na herbatę i ciastko. Odzyskacie siły i będziecie mogli grać dalej.

Jedynki sprawdzają się świetnie wtedy, kiedy jesteście w ruchu. Pasują dobrze do letniej wędrówki po górach i lasach lub długiej jazdy pociągiem (nie zachęcamy do tego przy podróżach samochodowych ze względu na bezpieczeństwo). Z jedną osobą i mechaniką automatycznego zaliczania testów możecie grać niemal w każdym miejscu. To jednak tworzy dodatkowe pułapki. Kiedy już zaczniecie rozgrywkę w takich warunkach, trudno elegancko zrobić przerwę. Umówcie się więc koniecznie, że kiedy jedna stron będzie czuła się zmęczona, natychmiast daje znać i zawieszacie wtedy rozgrywkę, aż odetchniecie. Gra ma sens tak długo, póki dobrze się bawicie i komfortowo czujecie.

Bez Frakcji

Oczywistym jest, że kiedy gracie w jedynkę, nie tworzycie ani nie rozwijacie Frakcji. Postać będzie mieć jakiś własny cel w opowieści, ale ten zwykle opisuje już Ambicja. Wszelkie reguły napędzające relacje w grupie nie mają tu zastosowania.

Choć to kuszące, nie da się zastąpić postaci dodatkowych Graczy BN-ami. Po prostu nie działają oni tak, jak BG i nie pełnią w opowieści tej samej roli. Oczywiście Bohaterowie Niezależni będą w takiej rozgrywce pełnić istotną rolę. Mogą stać się świtą, wiernymi partnerami i przyjaciółmi postaci. Nigdy nie będą jednak takimi samymi bohaterami historii jak ona.

W związku z brakiem Frakcji, przy grze w jedynkę **Zalety zapewniające sojuszników** (Patron, Przyjaciel, Sługa, Uczeń...) **nie liczą się do normalnych limitów**. W związku z tym **zdolność mistrzowska Etykiety** z jej poziomu 4 zmienia działanie na: postać może po każdym rozdziale wykonać jedno dodatkowe Przedsięwzięcie *Zacieśnianie przyjaźni*. Dodatkowo wszelkie Zalety i Dziedzictwa, które robią coś na rzecz Frakcji, dają ten sam efekt dla samej postaci Gracza.

Przykład: *Racele ze swojego Szkolenia uzyskała Zaletę* Przyjaciel, *a z* Protagonisty *dodatkowo* Patrona. *Wybrała też jako Wadę* Bękarta. *W tym trybie rozgrywki ciągle jeszcze może dobrać sobie cztery Wady i Zalety. Kolejni* Przyjaciele, Sługi *oraz* Uczniowie *też nie będą się liczyć do tego limitu.*

Bez Zaufania

Najpoważniejszą różnicą w grze między normalną sesją w ***Dwory Końca Świata*** a jedynką jest brak puli Zaufania. Gracz może polegać tylko na Potędze swojej postaci. To poważne ograniczenie. W dodatku utrudniałoby odzyskiwanie Punktów Potęgi. Jeżeli cała kampania ma dotyczyć tylko tej jednej postaci, wprowadźcie **dodatkową pulę działającą tak samo, jak Zaufanie**. Mistrz Gry dodaje tam na początek 1 punkt i Gracz przekazuje tam 1 Punkt Potęgi. Trafiają tam też punkty za wprowadzanie Komplikacji, a Gracz może przekładać tam Potęgę. My nazywamy ją Pulą Bohaterstwa, bo wspiera ona głównego bohatera opowieści.

Pula Bohaterstwa oczywiście nie jest odnawiana tak szybko, jak Zaufanie. Nie pozwala też rozwijać Frakcji, bo tej w takiej kampanii nie będzie. Natomiast umożliwi ona zachowanie płynności rozgrywki bez dodatkowych ingerencji ze strony MG, który i tak ma już w tym układzie więcej kontroli narracyjnej.

***Przykład**: Racele ma Potęgę na poziomie 3 oraz pecha w kostkach, więc już trzykrotnie w trakcie tej sesji zdarzyły się jej Komplikacje. Zakładając, że do Puli Bohaterstwa nie wpadły żadne dodatkowe punkty, jest ich w tej chwili 5 (1 od MG, 1 od BG, 3 za Komplikacje). Wykorzystując pozostałe 2 Punkty Potęgi Umajarka może zmienić w świecie gry tyle, ile Frakcja mająca 7 Zaufania. Nie może jednak sama sobie zaufać.*

Bez Wahadła

Zasada Wahadła została obmyślana dla sytuacji, w których kilka postaci Graczy wydaje Rezultat na przemian z BN-ami. Tworzy ona wtedy ciekawe sytuacje taktyczne i stwarza okazję do ciekawych wyborów, wiążących się z pewnym ryzykiem. W grze jeden na jeden sytuacja wygląda trochę inaczej. Skorzystanie z tych reguł może łatwo sprawić, że BG zadziała na początku, by potem znaleźć się na łasce swoich wrogów. Dlatego w tego typu sesjach sugerujemy porzucenie tej reguły.

Podczas jedynek wszystkie postaci w Konflikcie i innych GoWS działają w Rundzie w kolejności swojego **AKTUALNEGO** Rezultatu. Gracz będzie dzięki temu mieć okazję do staranniejszego planowania swoich Akcji, skoro nie może aż tak polegać na wsparciu sojuszników.

***Przykład**: Komplikacje doprowadziły do starcia między Racele a dwoma żołdakami. Jej Rezultat to 15, a oni mają go 11. Umajarka działa pierwsza. Zaczyna od zrzucenia na jednego z wrogów ciężkiej kotary, spod której będzie się wyplątywał przez dwie Rundy (ogłuszenie* Statysty za 8 Rezultatu*). Jej drugi przeciwnik dobywa tylko broni (2* Rezultatu*) i wbiega po schodach, by odciąć jej drogę ucieczki (*darmowy Ruch oraz drugi za 2 Rezultatu*). W następnej Rundzie mają oni tyle samo pozostałego Rezultatu: po 7 punktów. Racele jest BG, więc zadziała znowu pierwsza.*

Współpraca

Koniec końców granie w parze Gracz – Mistrz Gry opiera się na współpracy. Tak jak w czasie sesji cały czas rozmawiacie, po niej również powinniście zawsze poświęcić trochę czasu na omówienie najważniejszych kwestii. Co się udało, a co nie. Czego brakowało, a bez jakich elementów mogłoby się obyć (na przykład niektórzy Gracze nie lubią w jedynkach dłuższego opisu, bo są w jego czasie bierni)? To wszystko trzeba ustalić, podobnie jak Gracz musi usłyszeć, jakie pomysły się udały, a jakie trudno będzie zrealizować w ramach „solówki".

Pomocne i w grze grupowej narzędzia komunikacji, takiej jak Dziedzictwa, są tu niezwykle ważne. Obydwie strony powinny się nad nimi zastanawiać: MG szukając inspiracji, a Gracz ustalając, które z nich są najważniejsze. Dzielcie się swoimi przemyśleniami. Mówcie, czego szukacie i czego potrzebujecie. Razem uczynicie taką rozgrywkę dużo lepszą. Musicie tylko sobie zaufać.