

# Zasady Gry o Wysokie Stawki

Grę o Wysokie Stawki przeprowadza się w następujących krokach:

## 1. Cel oraz Intencja (Gracz);

Gracz określa swój cel (efekt Spektakularnego Sukcesu) oraz Intencję (Cecha + Umiejętność), a MG może wskazać Umiejętność Wspierającą;

## 2. Stawki (MG);

MG określa efekt marginalnego Sukcesu (jeżeli jakiś się pojawi) oraz wyznacza Stawki dla wszystkich uczestników GoWS, dzieląc między nie pulę 20 punktów. Może też w tym celu wykorzystać przykłady właściwe dla Konfliktu, który najbardziej przypomina daną Grę o Wysokie Stawki.

Ponad to Mistrz Gry może dodać do GoWS dodatkowe Stawki Obrażeń, jeżeli warunki są szczególnie niebezpieczne.

## 3. Spektakularna Porażka (MG);

MG określa konsekwencje Spektakularnej Porażki. W Testach Przeciwnych jest nią pełne zwycięstwo przeciwnika. W innych przypadkach skutki powinny stanowić poważne zagrożenie dla zdrowia, pozycji, majątku i życia postaci. Gry o najwyższe stawki mogą się skończyć śmiercią.

## 4. Wycofanie się (Gracz);

Gracz może się w tym momencie wycofać z GoWS.

## 5. Podbijanie Stawek (Gracz);

Gracz może Podbijać Stawki, dodając nowe sposoby na wydanie Rezultatu. Określa swój cel, a MG wskazuje odpowiednią Umiejętność i Specjalność (choć Gracz może sam jakieś zaproponować). Domyślny koszt Rezultatu dla Stawki Podbicia to 5 dla przeciętnej, 10 dla poważnej.

Inni Gracze mogą przyłączyć się do GoWS proponując własne Podbicia na tych samych zasadach. Zostają jednak wtedy związani określonymi Stawkami i efektami Spektakularnej Porażki.

Mistrz Gry lub zasady mogą też określić wymuszone Podbicie, wskazując odpowiednią Umiejętność i Specjalność. Takie Stawki domyślnie są warte 10 Rezultatu.

Jeżeli postać posiada odpowiednią Umiejętność i Specjalność, otrzymuje Ułatwienie.

Jeżeli postać nie posiada odpowiedniej Umiejętności i Specjalności, otrzymuje Utrudnienie.

## 6. Test;

Przeprowadza się Test wedle zasad ogólnych, odpowiednio zwykły albo przeciwny.

## 7. Wydawanie Rezultatu (Zasada Wahadła).

Wszyscy uczestnicy Gry o Wysokie Stawki wydają Rezultat na Akcje zgodnie w Zasadą Wahadła.

Wartości typowych Stawek				
Wartość	Ogólnie	Operacja	Romans	Partyjka szachów
1	drobiazg	fabularny „prztyczek w nos” dla przeciwnika		
2	przekazanie 1 punktu Rezultatu sojusznikowi (można wydać na raz dowolną liczbę z uzyskanych punktów)			
3	drobna Stawka	zatarowanie krwawienia	zwrócenie uwagi	rozpoznanie otwarcia
5	średnia Stawka	wycięcie grotu strzały (uleczenie 1 Rany)	wyciągnięcie na rozmowę na osobności	zbitie pionka
7	znacząca Stawka	wycięcie grotu (1 Rana) i oczyszczenie zranienia	potajemny pocałunek na balkonie	roszarda
10	mocna Stawka	zaszycie rany (uleczenie 2 Ran)	rozpoczęcie pikantnej korespondencji	zbitie figury
15	wycofanie się z GoWS: postaci dotyczą tylko te Stawki, które już zostały opłacone, przeciwnicy nie mogą już jej zaszkodzić			
20	pełne zwycięstwo, Gracz może je opisać	postawienie na nogi (uleczenie wszystkich Ran w jednym zabiegu)	rozkochanie w sobie celu	szach-mat
Przykłady Obrażeń jako Stawek				
Stawka za	Skala	Przykład		
6	niedogodność	popętnienie nietaktu podczas audycji (Reputacja)		
12	wyzwanie	marsz przez strome górskie ścieżki (Zmęczenie)		
18	zagrożenie	wydostawianie się z płonącego budynku (Rany)		