Dziki Wolsung v0.1

Konwersja Wolsunga na mechanikę Savage Worlds

Wstęp

Mechanika Wolsunga bardzo mi nie odpowiadała i już podczas betatestów zgłaszałem swoje uwagi co do niej, które nie zostały wysłuchane. Odniosłem wrażenie że w wielu miejscach ona jest „ tak jak Savage Worlds tylko inaczej”, gmatwając i utrudniając jej zrozumienie. Na sesjach nie sprawdziła się fenomenalnie i o ile ma kilka ciekawych rozwiązań, odniosłem wrażenie że główny „silnik” gry, ze znacznikami, żetonami i kartami to za dużo, zwłaszcza z dziwnymi modyfikatorami do testów. Tym bardziej gdy porównałem obie mechaniki, okazało się że jeżeli spojrzeć na zasady z Wolsunga przez pryzmat SW konwersja jest banalnie prosta. Więc o to przed wami moje wypociny, stworzone na potrzebę moich gier, jednak z pomocą i poradami użytkowników forum polter.pl.

Poniższe zasady to zarówno konwersja „silnika gry” (taka jak w „Savage Worlds – Revised Core” jest dla d20) oraz tych kilku fajnych rozwiązań z samego Wolsunga, które mi się naprawdę podobały, i które dodają smaku sesją w ten system. Jeżeli nie zaznaczona inaczej, korzystaj z zasad Savage Worlds. Używam też skrótów **W** i **SW** na mechaniki odpowiednio Wolsunga i Savage Worlds. Na końcu dokumentu zamieszczam jednostronicowy skrót zasad konwersji – wystarczy wydrukować i grać.

Zapraszam damy i dżentelmenów do dalszej lektury.

Podstawy

Poniżej przedstawione są najbardziej potrzebne zasady konwersji dla Atrybutów i Umiejętności oraz wykonywania testów dla istot opisanych w mechanice W. Zasady te są raczej dla NPCów, postacie graczy najlepiej robić od początku według zasad SW. Są to też raczej wskazówki – jeśli sądzimy że dana istota powinna mieć, na przykład, Atrybut większy niż wychodzi z wyliczeń, bo jej opis na to wskazuje, dajmy jej o ta jedną kategorię w górę.

Atrybuty

W tym miejscu mamy pierwszy problem – w mechanice W istnieją 5 Atrybutów i w SW też 5 – ale listy się nie pokrywają. O to mój pomysł na rozwiązanie konwersji odpowiedników:

Atrybuty - Odpowiedniki

W	**SW**
Krzepa	Siła
Zręczność	Zręczność
Przenikliwość	Spryt
Opanowanie	Duch

Problem stanowi jak wyliczyć Wigor z mechaniki SW. Proponuje zrobić to jako średnią z Krzepy i Charyzmy w mechanice W istoty, zaokrąglając w dół.

Dla dalszej konwersji najważniejsza jest liczba punktów wydanych na dany Atrybut w mechanice W. W zależności ile punktów idzie na daną cechę, taki rodzaj kostki będzie odpowiadał w mechanice SW.

Atrybuty - Wartość

W	**SW**
10+ (1 pkt.)	k6
9+ (2pkt.)	k8
8+ (3pkt.)	k10

Przykład: Jeśli istota w mechanice W ma Krzepę na 9+, a Charyzmę na 8+, to istota ma 2 punkty w Krzepie i 3 w Charyzmie. Średnia, zaokrąglona w dół, daje nam 2, po zaokrągleniu w dół. Czyli Wigor istoty wynosić będzie k8.

Umiejętności

Wiele Umiejętności w W to zmienione nazwy ich z SW. Mimo to, zostawiłem nazwy ich taki jakie są w W bo bardziej pasują do konwencji. (Patrz Dzikie Wolsung, Karta Postaci). Dla konwersji najważniejsze jest że NPCe nie posiadają wszystkich Umiejętności na 3, tak jak Bohaterowie w W. Czyli nie musimy się przejmować że Wrogowie będą umieć wszystko i zawsze. A teraz do rzeczy.

W mechanice W istnieją trzy poziomy Umiejętności – 3, 6, 9+, przy czym 9+ to wąska specjalizacja istoty. Sądzę że najlepiej było by rozwiązać konwersje w tym miejscu w ten sposób, by wartość Umiejętności w SW brać z wartości Atrybutu już wyliczonego w SW.

Umiejętności - Wartość

W	**SW**
3	Wartość Atrybutu w SW
6	Wartość Atrybutu o kategorię wyżej w SW
9	Przewaga dająca +1 do testów danej Umiejętności
12	Przewaga dająca +2 do testów danej Umiejętności

Przykład: Istota ma Wigor k8 w mechanice SW. Wysportowanie jej w mechanice W wynosi 6, z 9 w Pływaniu. Stąd w SW, która podpada pod Wigor, będzie mieć na k10 oraz dostanie Przewagę Specjalizacja (Pływanie) która daje jej +1 do testów tej Umiejętności.

Testy

Wiedząc już jak mamy konwertować Atrybuty i Umiejętności, możemy przejść do tego jak zamieniać skrócone zapisy w mechanice W na odpowiednie testy i kości dla

mechaniki SW. Także najróżniejsze Poziomy Trudności i Modyfikatory zostaną tutaj omówione.
W podręcznik do Wolsunga, czy dodatkach, często można zobaczyć skrócony zapis do testów danego rodzaju dla danej istoty, na przykład, „*walka* 9/8+”. Zapis ten oznacza że dana postać, w mechanice W, ma modyfikator +9 do rzutu (najczęściej z samej Umiejętności) i Atrybut powiązany pozwalający na rzuty 8+. Co dokładnie to oznacza nie musi nas obchodzić, najważniejsze wiemy ile wynosi Umiejętność i Atrybut w tym konkretnym rzucie, dzięki czemu możemy przekuć to w konkretną Umiejętność w mechanice SW.

Przykład: Kontynuując i korzystając z zasad konwersji dla Atrybutów i Umiejętności wiemy że Atrybutowi 8+ odpowiada kostka k10 w SW. Z kolei Umiejętność na 9 oznacza podwyższenie kategorii oraz bonus +1 do rzutu. Czyli otrzymujemy że ta konkretna istota ma aż k12+1 w rzutach na walkę – może wydawać się że to naprawdę ogromna wartość, ale ta postać jest totalnym mistrzem w mechanice W i odpowiada to dokładnie temu samemu w mechanice SW

Dalej musimy zestawić modyfikatory i Poziomy Trudności w obu mechanikach, ale chyba nie potrzeba do tego jest jakikolwiek większy komentarz.

Modyfikatory

W	**SW**
+/- 3	+/- 1
+/- 5	+/- 2
+/- 10	+/- 4
+/- 20	+/- 8

Poziomy Trudności

W	**SW**
5	2
10	4
15	6
20	8
30	10
50	12

Pule kości

Jedną z ważniejszych cech mechaniki W jest to że rośnie postaci Pula używanych kostek przy testach w zależności od jej Rangi lub ogólnej potęgi dla monstrów. W swej konwersji postanowiłem to rozwiązać wykorzystując Dziką Kostkę z Savage Worlds, która odróżnia Dzikie Karty od zwykłych ludzi. W Dzikim Wolsungu, im większa Ranga postaci, tym bardziej sprzyja jej los, w postaci wyższej wartości Dzikiej Kostki. Wszystkie zasady dla normalnej Dzikiej Kostki stosuje się dla jej wyższych typów.

Pule Kości

SW – Ranga	**SW – Dzika Kostka**
Nowicjusz	k6
Doświadczony	k8
Weteran	k8
Heros	k10
Legenda	k10

Karty

Kolejną własnością mechaniki W którą chciałem zachować jest użycie kart na sesjach. Pomysł mi się bardzo podobał, za to tabela modyfikatorów wcale. Dlatego w Dzikim Wolsungu karty działają tak jak w na mechanice W, za wyjątkiem wartości premii jaką dają – ta postanowiłem uprościć i dostosować do mechaniki Savage Worlds. Dana karta daje premię do rzutu w wielkości połowy jej wartości, zaokrągloną w dół. Asa i Jokera traktujemy tutaj jako odpowiednio drugą w kolejności i najwyższą możliwą kartę. Joker jednak daje +8 do rzutu. Tabela poniżej przedstawia modyfikatory

Karty

Wartość	**Modyfikator**
2-10	+ Wartość / 2
Walet (11)	+5
Dama (12)	+6
Król (13)	+6
As (14)	+7
Joker	+8

Postacie

Te zasady dotyczą raczej postaci graczy oraz ważniejszych NPCów. Nie trzeba ich jednak brać pod uwagę przy każdym stworze.

Archetypy, Narodowości i Profesje

Wszystkie te cechy pozostają i działają tak jak opisuje to podręcznik, poza jednym wyjątkiem – Profesją, pozwala dostać jeden żeton ekstra, nie tylko odzyskać, raz na sesje, wypełniającej je warunek. Postacie w Dzikim Wolsungu, domyślnie, mogą mieć maksymalnie 4 żetony – 3 normalnie według Zasad Savage Worlds, jeden ekstra za wykonanie akcji z Profesji.

Rasa

Rasa postaci daje jej dostęp do jednej z 3 zalet opisanych w niej. Każda z nich należy traktować za jedna Przewagę. Zamiast jednej z niej Ludzie mogą wziąć dodatkową Przewagę, a nie-ludzie zwiększyć jeden ze swoich Atrybutów, jeżeli opis cechy na to wykazuje.

UWAGA!!! Postać może wybrać tylko jedną z tych cech na początku, jednak,

ponieważ są to Przewagi, może wykupić je później w trakcie gry,

Przykład: Wolsungowe elfy, poza możliwością widzenia czyiś snów czy niesamowitym splendorem, pozsiadają Elfia Gracje, która przekłada się na kostkę startowa w Zręczności k6.

Wada danej Rasy to poważna Zawada. Jak widać, Zaleta i Wada niwelują się w ostatecznym rozrachunku (Poważna zawada warta jest tyle co jedna Przewaga).

Opcja: Jeśli gracz chce, a MG się zgodzi, może on zrezygnować z Zalety Rasy, i dostać 2 dodatkowe punkty na inne Przewagi.

Reputacja, czyli Charyzma
W mechanice W mamy statystykę Reputacji, które w mym odczuciu jest za wysoka. Mamy też kilka niepotrzebnych mym zdanie statystyk. Z drugiej strony, nie mamy Charyzmy, która działałaby jak w SW. Proponuje by Reputacja odpowiadała Charyzmie takiej jak w SW, z tym że za każde Osiągnięcie rosła o jeden. Tak, postacie na początek miałby Reputacje 1, chyba że wziąłby sobie specjalnie Przewagi które normalnie poprawiały by Charyzmę, takie jak Ładny – wtedy miała by Reputacje 3. Wszystkie wzmianki w mechanice SW o Charyzmie, można zastąpić Reputacją.

Jako że Reputacja w Wolsungu jednak to ważna rzecz, tam gdzie stawką jest ona, naprawdę można ją stracić. Wartości ujemne to niesława.

Przykład: Sir Cathonley jest młodym Bon Vivantem, który wsławił się romansem jedną z dwórek samej królowej. Ma jedno osiągnięcie oraz Przewagi Charyzmatyczny i Ładniutki, czyli w sumie ma Reputacje na +5. Gracz postanawia że Sir Cathonley spróbuje przekonać swego antagonistę do racji podczas balu. MG rozwiązuje to jako Konfrontację (patrz dalej), gdzie stawką jest jest punkt Reputacja obu. Niestety, przegrywa, i jego Reputacja spada o jeden, do +4.

Gadżety
Działają one dokładnie tak jak opisuje to podręcznik Wolsunga, oczywiście Umiejętności i modyfikatory do nich trzeba dostosować zgodnie z powyższymi wytycznymi.

Nowe Gadżety zakupujemy za pomocą nowej Przewagi, przedstawionej poniżej:

Przewaga Gadżet (1 – 4 pkt.)
Postać posiada przedmiot który ma jedna cechę za każdy punkt tej przewagi.

Dziki Wolsung

Skrót konwersji Wolsunga na mechanikę Savage Worlds

Cechy

Atrybuty - Odpowiedniki

W	**SW**
Krzepa	Siła
Zręczność	Zręczność
Przenikliwość	Spryt
Opanowanie	Duch

Wigor - > Średnia z Krzepy i Chryzma

Atrybuty - Wartość

W	**SW**
10+ (1 pkt.)	k6
9+ (2pkt.)	k8
8+ (3pkt.)	k10

Umiejętności - Wartość

W	**SW**
3	Wartość Atrybutu w SW
6	Wartość Atrybutu o kategorię wyżej w SW
9	Przewaga dająca +1 do testów danej Umiejętności
12	Przewaga dająca +2 do testów danej Umiejętności

Testy

Modyfikatory

W	**SW**
+/- 3	+/- 1
+/- 5	+/- 2
+/- 10	+/- 4
+/- 20	+/- 8

Poziomy Trudności

W	**SW**
5	2
10	4
15	6
20	8
30	10
50	12

Pule Kości

Ranga	**Dzika Kostka**
Nowicjusz	k6
Doświadczony	k8
Weteran	k8
Heros	k10
Legenda	k10

Reszta

Karty

Wartość	**Modyfikator**
2-10	+ Wartość / 2
Walet (11)	+5
Dama (12)	+6
Król (13)	+6
As (14)	+7
Joker	+8

Reputacja = liczba osiągnięć + bonusy z Przewag – minusy z Zawad