



# SouldinX

By Kordian Krawczyk vel sil  
(<http://grynarracyjne.pl>)

Grafika: John Austen (domena publiczna)

Z okazji 4 edycji Rzutu na Inicjatywę  
(<http://rni3.blogspot.com/>)

z ukłonami dla pana Beamhita za niestrudzone  
przybliżanie tabletopowych mordobić i nie tylko.  
(<http://rpg.piekielko.pl/>)

EARLY ACCESS

## Wstęp

SouldinX to gra narracyjna odwołująca się do komputerowych bijatyk, czyli gier w których naprzeciw siebie staje dwóch przeciwników, a w finale pozostaje tylko jeden. Bardziej jednak niż nad szczegółowym odwzorowaniem mechaniki walki, SouldinX pochyła się nad fabularną otoczką towarzyszącą pojedynkom. SouldinX to historia obejmująca nieraz kilka odsłon serii, rozpisanych na kilkunastu (jak nie kilkadziesiąciu) bohaterów, wszystkie koligacje, wendety i twisty w które wmieszane są postacie z jakże różnych bajek.

SouldinX stawia na fabułę ponad postaciami – te dobierane są losowo i mogą zostać wyeliminowane z historii równie gwałtownie jak się w niej pojawiają.

Fun ponad logiką – storyline przyjmie każdy, nawet najbardziej absurdalny zwrot akcji, a lore ze śmiertelną powagą pomieści każdy pomysł.

Efektowność i kreatywność ponad realizmem – podczas walki nie ma zbyt dużo czasu na rozkminianie zasadności kolejnego posunięcia a pierwszy pomysł jest zwykle najlepszy.

SouldinX to gra w którą może grać od 2 do nawet 16 graczy, z tym, że poza specjalnym trybem turniejowym, nie polecam rozgrywki w więcej niż 4 osoby.

## Przygotowanie

Do gry potrzebować będziecie tali kart. Na początku wyjmiecie jokery (zachowując jednego z nich), a karty podzielcie na dwie kupki. Kupka pierwsza to figury, od waleta do asa. Kupka druga to blotki, od dwójek do dziesiątek.

## SouldinX

Zacznijmy od odłożonego na bok Jokera – to on symbolizuje SouldinX, przedmiot pożądanego każdej z postaci. Podczas pierwszej gry warto obdarować nim gracza, który będzie wprowadzał innych w zasady rozgrywki. Później osoba, która rozpoczyna grę posiadając SouldinXa może być określana losowo, na przykład przez pociągnięcie kart ze stosu blotek.

Osoba rozpoczynająca grę z SouldinXem ma prawo do szerszego opisu wprowadzającego, nakreślającego ogólny klimat rozgrywki.

## Obsada

Jaszczuroludź, strzegący SouldinXa w ukrytej na bagnach świątyni. Dawniej drobny złodziejaszek, a obecnie ninja klanu Krwawego Księżyca, który na rozpiętym nad przepaścią moście próbował zdobyć SouldinXa dla swego demonicznego mistrza. Czarny Muszkieter, który po stuleciach poszukiwań w końcu stanął przed szansą zdobycia SouldinXa podczas pojedynku na dachu remontowanego wieżowca. Van, łowczyni skarbów ze swym nieodłącznym miotaczem ognia, która spuściła łomot im wszystkim by w finale umieścić SouldinXa na kominku w swej rezydencji...

Właśnie stos figur to postacie wojowników i wojowniczek, bohaterów i bohaterek biorących udział w przygodzie. Każda z nich, ze względu na swój kolor przynależy do określonej frakcji, siły, stronnictwa.

Występujące w grze frakcje to

♥ - awanturnicy – wszystkie urocze dranie, pozytywni, choć parający się niekiedy podejrzanym zajęciem bohaterowie, ronini, najemnicy i uliczni wojownicy.

♠ - korporacja – Wielkie i ponure organizacje, mafie i triady, bananowe republiki, rządowe agencje, ponadnarodowe biznesy. Zwykli i modyfikowani żołnierze, specjaliści do zadań specjalnych, roboty i efekty eksperymentów, mali dyrektorzy lub podli dyktatorzy wzmocnieni cyberwszczepami i innymi wynalazkami.

♦ - siły dobra – od wieków lub neonów na straży ludzkości, dbający by SouldinX nie wpadł w złe ręce. Mnisi tajnych zakonów, cudowne dzieci, templariusze, biali ninja, anieliczni wojownicy, kosmiczni strażnicy, niepozorni włóczędzy.

♣ - złe moce – złowieszcze sekty, demonetki z otchłani i innych wymiarów, nekromanci i cyberliche, ludzie pantery i uwodzicielskie wampiry.

Z kolei wartość karty określa bardzo umownie pozycję, rolę postaci w danej frakcji.

Walec - to zwykle szeregowy żołnierz, mało rozgarnięta mięśniara, pomniejszy sługa.

Dama i Król - to klasa średnia bohaterów: elitarny cyborg, uznana łowczyni skarbów, wieczny krzyżowiec, lamia.

As - to z kolei pomniejszy szef danej frakcji, ważna i potężna persona w służbie określonego stronnictwa: zmutowany dyktator, mistrzyni szkoły walki, cybermeduza z wymiaru Z czy dawno zapomniana półbogi.

Trzeba podkreślić, że wartość postaci nie ma żadnego przełożenia na mechanikę gry. Wszystko zależy od szczęścia i umiejętności grającego nią gracza.

Świadomie nie zamieszczam pełnej rozpiski postaci dla każdej z frakcji. Ich wymyślanie w locie, zaraz po wylosowaniu, jest jednym z elementów zabawy z SouldinXem. Dobrze jednak, aby kolejne postacie były w jakiś sposób, nawet najbardziej karkołomny – nie ma problemu - ze sobą powiązane. Hej, to przecież poważna epicka opowieść o odwiecznej walce dobra, zła, prawa i anarchii o SouldinXa.

## Kto z kim

Zasadą jest, że jednym z walczących w danej walce zawsze będzie posiadacz SouldinXa. To gracz prowadzący tę postać wprowadza ją skrótowo (gdy pojawia się po raz pierwszy), a następnie opisuje co ta aktualnie robi. Wszystko po to by umiejscowić ją na arenie kolejnej walki.

W przypadku gdy o SouldinXa walczą postacie tylko dwóch graczy, sprawa jest prosta. To drugi gracz przedstawia swą postać i wprowadza ją na arenę robiąc podkład do honorowego pojedynku, czy zdradzieckiej napaści.

W przypadku gdy w grze bierze udział większa ilość graczy, aby określić, kto zmierzy się z postacią

aktualnie posiadającą SouldinX, pozostali gracze ciągną po jednej karcie ze stosu blotek. Określimy ją kartą inicjatywy.

Następnie następuje odliczanie od 10 w dół. Osoba, która ma wywołaną kartę, opowiada, o swojej postaci i w jaki sposób ta szykuje się do walki. Do tej jednak może nie dojść, gdy inny gracz (z niższą kartą inicjatywy) zdecyduje się na przerwanie sceny i wprowadzenie swojej postaci. Co więcej to właśnie ten gracz decyduje, z którym z dwójki niedoszłych przeciwników, stanie do walki jego postać.

Chyba, że kolejny gracz, z jeszcze niższą inicjatywą, zdecyduje się na wtrącenie...

W przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy posiadać będzie kartę inicjatywy takiej samej wartości, dociągają kolejną, aby określić kto ma prawo włączyć się do gry. Osoba z wyższą drugą kartą wygrywa inicjatywę i może podjąć walkę. Osoba z niższą nie może już włączyć się do walki w tej rundzie.

Jednocześnie „zgłaszanie się” graczy nie jest obowiązkowe. Ktoś, może zawsze stwierdzić, że w danej sytuacji nie zamierza przerywać mającej rozpocząć się walki.

Niezależnie od tego jak przebiegać będzie rozstrzygnięcie inicjatywy, w momencie gdy odliczanie dojdzie do jeden - walczy tylko jedna para.

Gdy ta zostanie już ostatecznie wyłoniona, wszystkie karty inicjatywy są odkładane. I wreszcie rozpoczyna się...

## Walka

Na początku walki, każdy z graczy ciągnie pięć kart ze stosu blotek. Dodatkowo gracz, którego postać posiada SouldinX, ciągnie szóstą kartę.

Na początku starcia inicjatywę, czyli prawo do pierwszego ruchu, ma zawsze gracz, którego postać jako druga dołączyła do walki. Czyli będzie to osoba chcąca zdobyć SouldinXa i/lub która jako ostatnia przetrwała mającą się rozpocząć walkę.

Gracz posiadający inicjatywę ma do wyboru albo wzmocnić się jednocześnie oddając inicjatywę, albo rozpocząć starcie.

## Wzmocnienie

To regeneracja sił, otrząśnięcie się po otrzymanych ciosach, metamorfoza lub transformacja, rzucenie zaklęcia, czy po prostu chwila na nabranie oddechu, wyczekanie odpowiedniego momentu do ataku. Gracz wybierając tę opcję opowiada w jaki sposób jego postać się wzmocnia, a następnie dobiera jedną kartę. Następnie inicjatywa przechodzi na drugiego gracza.

## Starcie

Starcie to dynamiczna wymiana ciosów, pocisków i rąków, zwarcie po którym walczący na chwilę odskakują od siebie na nabranie tchu.

Rozpoczynający starcie gracz wyklada jedną z posiadanych kart, opowiadając w jaki sposób próbuje zaatakować. Przeciwnik ma teraz do wyboru:

- Przyjąć atak – gracz opowiada w jaki sposób to robi, a następnie dociąga kartę (nie może jej już jednak wyłożyć do zablokowania ataku).

Atakujący wyłożył 8, broniący się nie blokuje ataku, więc na zakończenie starcia otrzyma obrażenia o wartości 8.

- Zablokować atak – ponownie, gracz opowiada w jaki sposób to robi, a następnie wyklada odpowiednią kartę. Karta musi mieć taką samą, lub o jeden wyższą wartość, niż karta „atakująca”. Karta bloku kładziona jest na przeciwko karty ataku.

Aby zablokować wyłożoną ósemkę, obrońca może wyłożyć dowolną inną ósemkę, albo dowolną dziewiątkę.

- Skontrolować atak – gracz najpierw wykonuje blok, a następnie przechodzi do kontrataku. W tym celu musi być w stanie wyłożyć kartę o wartości takiej samej, lub o jeden wyższej, niż karta bloku. Kartę kontry wyklada w swoim rządzie, w kolejnej kolumnie, obok karty bloku. Tym samym to on staje się teraz atakującym.

Aby skontrolować wyłożoną ósemkę, obrońca może zablokować ją ósemką a następnie przejść do kontr-

● ataku jeszcze inną ósemką lub dziewiątką albo też za-  
● blokować ją dziewiątką, a następnie przejść do kontr-  
● ataku inną dziewiątką lub dziesiątką.

● W sytuacji, gdy atak nie zostanie skontrowany,  
● atakujący ma możliwość kontynuowania ataku, przez  
● wyłożenie kolejnej karty. Jej wartość musi być taka  
● sama, lub o jeden wyższa od wyłożonej poprzednio.  
● Nową kartę ataku gracz kładzie w swoim rzędzie, ale  
● w następnej kolumnie, czyli obok karty poprzedniego  
● ataku.

● Jeżeli wyłożona ósemka została przyjęta bądź za-  
● blokowana, atakujący może kontynuować kombinację  
● wykładając inną ósemkę, bądź dowolną dziewiątkę.

● Gracze mogą wzajemnie przyjmować, blokować i  
● kontrować swoje ataki dopóki któryś z nich nie zakoń-  
● czy starcie.

## ● Koniec starcia

● Starcie kończy się w momencie, gdy gracz aktualnie  
● posiadający inicjatywę nie może lub nie chce wyłożyć  
● kolejnej karty ataku. W tym momencie opowiada w  
● jaki sposób jego postać na moment przerywa starcie,  
● odstępuje od przeciwnika itp.

● Gdy starcie jest zakończone, każdy z uczestników  
● zbiera „niepokryte”, niezablokowane przez siebie kar-  
● ty ataku. Są odkładane na bok i traktowane jako otrzy-  
● mane obrażenia. Wszystkie zablokowane karty leżące  
● na stole są usuwane. Jednocześnie gracze zachowują  
● karty, które mają w ręku.

● Jeżeli obaj przeciwnicy są w stanie kontynuować  
● walkę, gracz, który przerwał starcie oddaje inicjatywę  
● przeciwnikowi. Ten, tak samo jak na początku walki,  
● decyduje on czy chce wzmocnić swoją postać, czy roz-  
● począć kolejne starcie.

## ● Obrażenia

● Gdy suma wartości zebranych kart obrażeń wyniesie  
● lub przekroczy 21 postać nie jest zdolna do dalszej wal-  
● ki. Czasem tylko może jeszcze o tym nie wiedzieć, roz-

grywając do końca aktualne starcie. Podliczenie ran  
następuje dopiero w momencie zakończenia starcia.  
Dlaczego jednak ktoś miałby nadal okładać pokonanego  
już przeciwnika? Zagrajcie, to się przekonacie.

Osoba wyeliminowana z walki ma jeszcze prawo do  
ostatniego opisu. Finałowy opis przeprowadza jednak  
zwycięzca. Tak, to jest dobry moment na fatality.

## Ostatni cios

Podczas starcia może dojść do sytuacji, że walka za-  
kończy się wzajemną eliminacją obu przeciwników.  
Ma to miejsce, gdy podczas trwającego starcia wartość  
kart obrażeń obu postaci przekroczy 21.

W takim przypadku przyjmuje się, że walkę wygrał  
gracz, który pierwszy zebrał 21 punktów obrażeń. To  
on ma prawo do ostatniego słowa. Jednocześnie tak  
czy inaczej, jego postać zostaje wyeliminowana. Powin-  
nien więc wylosować nową, opowiedzieć w jaki sposób  
to ona weszła w posiadanie SouldinXa (dobrym pomys-  
łem może być jakiś rodzaj przeobrażenia poprzedniej  
postaci). Następnie, już jako obecny właściciel Souldin-  
nXa może stanąć do kolejnej walki.

## Brak kart

W przypadku, gdy zabraknie kart do dociągnięcia,  
należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć  
z niego nowy stos blotek. Jeżeli natomiast graczowi  
zabraknie kart na ręku, nie dzieje się nic szczególne-  
go. Po prostu musi wykorzystać swoją inicjatywę na  
wzmocnienie postaci, a do tej pory zdać się na karty  
otrzymywane wraz z obrażeniami.

## Rodzaje akcji

To jaką akcją, zarówno ofensywną jak i defensywną,  
przeprowadza postać, zależy od koloru karty.  
Podstawowy układ prezentuje się następująco:

- ♥ - pięści, dłonie, bloki, zasłony
- ♠ - kopnięcia, wyskoki, uniki, odskoki
- ♦ - ekwipunek, magia, technologia
- ♣ - Elementy otoczenia,

Poszczególne elementy mogą zostać zmienione ze  
względu na specyfikę gry. Przykładowo w sytuacji,  
gdzie dominującą rolę odgrywa broń biała, może ona  
zastąpić kategorię „elementów otoczenia”, które to z  
kolei mogą zostać wrzucone do worka z magią i tech-  
nologią.

Hasła przy poszczególnych kolorach to rodzaj  
wskazówek, kierunku, w jakim powinna iść narracja.  
Z jednej strony odpowiedź, a z drugiej wyzwanie dla  
kreatywności grających i efektywności walczących.

## Gesty

Podczas walki gracze mogą pomagać sobie gestami,  
tak aby ich działania były czytelne a jednocześnie nie  
przeszkadzały w narracji. I tak:

Gest dłonią w górę oznacza wzmocnienie. Wskazanie  
palcem – atak.

Gest dłonią w dół oznacza przyjęcie ciosu. Gest dłonią  
przed siebie oznacza blokadę ciosu, przechodzący we  
wskazanie palcem – kontrę.

Gest dłonią nad leżącymi kartami – zakończenie star-  
cia.

## Kolejna walka

Po zakończeniu walki sytuacja wraca do punktu po-  
czątkowego. To posiadający SouldinX opowiada co  
dzieje się z jego postacią i gdzie odbędzie się kolejny  
pojedynek, a pozostali gracze ciągnąc karty inicjatywy,  
określają, kto z kim stoczy tam walkę.

Po każdej rozegranej walce należy przetasować po-  
nownie wszystkie blotki i ułożyć z nich nowy stos.

## Tryby gry

Pojedynek – pojedyncza walka jeden na jeden. W sam  
raz na krótką niezobowiązującą partyjkę. Gracze losu-  
ją swoje postacie, a następnie albo toczą walkę o Soul-  
dinX albo też jedna postać próbuje odebrać go drugiej.

Pojedynek: wyzwanie - to wariacja tego trybu, gdzie  
gracz, który ostatnio zdobył SouldinXa, broni go tą

● samą postacią przed kolejnym losowo wybranym na-  
● pastnikiem.

● Przygoda – to dłuższa rozgrywka, dodatkowo z elemen-  
● tem rywalizacji. W zależności od ilości graczy, i plano-  
● wanym czasem gry, każdy z nich losuje po dwie, trzy  
● postaci. Gracz, który straci wszystkie swoje postaci,  
● zostaje wyeliminowany z gry. Wygrywa osoba, której  
● postać przetrwa całą przygodę i zdobędzie SouldinX.

● Saga – to pełna rozgrywka z wykorzystaniem wszyst-  
● kich postaci. Bardziej niż na rywalizację nastawiona  
● na stworzenie opowieści o epickiej walce o SouldinX.  
● W tym trybie na początku gry każdy z graczy losuje  
● tylko jedną postać. Dopiero po jej utracie może wyloso-  
● wać kolejną z puli jeszcze dostępnych.

● Turniej – zabawa dla co najmniej czwórki graczy za-  
● znajomionych jako tako z grą. W tym trybie wyloso-

wana przez każdego z graczy postać może wziąć udział  
w wielkim turnieju, w którym nagrodą jest oczywiście  
SouldinX. Najpierw przeprowadzamy eliminacje w par-  
rach, a następnie rozgrywamy półfinały metodą każ-  
dy z każdym, by wreszcie wyłonić parę, która weźmie  
udział w finałowym pojedynku.

## Opcje

Jak łatwo zauważyć podczas lektury, SouldinX jest grą  
łatwo poddającą się najróżniejszym modyfikacjom. Oto  
parę pomysłów:

Trudne Fatality – gracz, którego postać zwyciężyła w  
walce, nie może w ostatnim słowie nic zrobić pokona-  
nemu przeciwnikowi. Chyba, że zdecyduje się na Fata-  
lity. W tym momencie, wyklada jedną z pozostałych na  
ręce kart, a przeciwnik wyklada jedną kartę ze stosu  
kart błotek. Jeżeli wyłożona przez zwycięzcę karta jest

wyższa – może zakończyć walkę w zupełnie dowolny  
sposób.

Moc SouldinXa – wraz z każdą kolejną wygraną wal-  
ką, gracz na początku kolejnej wyciąga jedną kartę  
więcej. Czyli przed drugą wyciąga 2 karty, przed trze-  
cią – 3 itd. Opcję tę można połączyć z Trudnym Fa-  
tality – wzrost mocy SouldinXa wymaga jego udane  
przeprowadzenie. Z drugiej jednak strony moc taka  
nie powinna rosnać w nieskończoność. Można przyjąć,  
że po każdej walce gracz ciągnie kartę błotek i dopóki  
jej wartość jest wyższa od mocy SouldinXa nic się nie  
dzieje, lub też odgórnie wyznaczyć maksymalną moc  
na 5.

W przypadku osiągnięcia limitu postać ginie, do-  
znaje transcendencji czy w inny sposób zostaje wyeli-  
minowana z dalszej rozgrywki. Gracz natomiast losuje  
nową postać – dokładnie wedle zasad „ostatniego cio-  
su”.

# SouldinX

## Akcje

♥ - pięści, dłonie, bloki,  
zasłony

♠ - kopnięcia, wyskoki,  
uniki, odskoki

♦ - ekwipunek, magia,  
technologia

♣ - elementy otoczenia

## Gesty

Dłoń w górę - wzmocnienie.

Wskazanie palcem – atak.

Dłoń w dół - przyjęcie ciosu.

Dłoń przed siebie - blok

wskazanie palcem – kontra

Dłoń nad leżącymi kartami

– zakończenie starcia.

## Frakcje

♥ - awanturnicy

♠ - korporacja

♦ - siły dobra

♣ - złe moce