

PRZERYWNIKI

Savage Worlds, Deadlands, One Sheets, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. All rights reserved.
Polish edition is licensed from Pinnacle Entertainment Group. Text of Polish translation and the Gravel logo are Copyright Gravel. All rights reserved.



WWW.WYDAWNICTWOGRAVEL.PL



PRZERYWNIKI

W książkach i filmach rojno jest od długich przerw w akcji, w rodzaju uciążliwej podróży przez nieprzyjazne okolice lub przedłużającego się pobytu w stosunkowo bezpiecznym miejscu. Takie sekwencje nie tylko prezentują epizody ze zwykłego życia bohaterów, ale służą też budowaniu oraz redukcji napięcia. Nadto, co chyba najważniejsze, dają okazję pogłębienia postaci poprzez wprowadzenie ich historii i osobowości.

W grze fabularnej trudno to zasymulować, ponieważ takie sekwencje są zwykle pozbawione akcji. Opisy wspaniałych krajobrazów i zabawne anegdoty, relacjonowane przez MG, zmieniają sesję w gawędę. Z drugiej strony, jeżeli długa wędrówka to seria przeszkód oraz pomniejszych potyczek, prowadzący ryzykuje przyćmienie właściwego wątku przygody i zmniejsza ekscytację z dotarcia do celu.

System, przedstawiony niżej, nadaje rumieńców podróżom i długim postojom, nie zmniejszając przy tym zaangażowania graczy w sesję: przeciwnie, wymaga od całej grupy nieco narracji, odgrywania postaci i improwizacji. Zachęć całą drużynę, by poprowadziła przerywniki – nawet nieśmiały graczy, którzy zwykle unikają tego rodzaju scen. Będą mogli choć przez chwilę pobawić się narracją, a nie mechaniką gry, a na koniec otrzymają nagrodę.

Prowadzenie przerywnika

Rozpoczynając przerywnik, rozdaj każdemu graczowi jedną kartę z Talii Akcji i pozwól sprawdzić wynik w tabeli. Karty rozgrywajcie w kolejności od najniższej, do najwyższej. Najlepiej jeżeli ty, Mistrzu Gry, będziesz po prostu wywoływał: „Dwójki?” i czekał, czy ktoś się odezwie. Jeżeli nikt nie ma dwójki, przejdź do trójek i tak dalej. W ten sposób nikt nie będzie wiedział, jakie karty mają pozostali.

Większość kart nakazuje graczowi opowiedzieć krótką historyjkę. Dobrze, gdy trwa kilka minut i jest dość mięsista. Bohater, który wylosował „Wypadek”, nie powinien ograniczać się do prostego: „Tego wieczora Glenn czyścił nóż i przypadkiem się zaciął”. Lepiej, jeżeli zaimprovizuje niewielką historyjkę, być może nawet wciągając pozostałe postaci – na przykład opowie, jak Glenn i jeden z towarzyszy toczyli ćwiczebny pojedynek, który skończył się wypadkiem. A może zaczęło się od kłótni i gracz zapyta kolegę z drużyny, czy może przypomnieć, o co poszło...

Nagrody

Gdy gracz skończy rozgrywać swoją kartę, daj mu fuksa albo Kartę Przygody (do wyboru) i przejdź do kolejnego członka grupy. Kiedy wszyscy skończą opowiadać, przerywnik się kończy.

PRZYKŁAD

Dzikię Pola przemierza wraz kompanami postać Michała, Ojciec Jędrzej – dobiegający sześćdziesiątki mnich z zakonu Kapucynów. Nie jest żadną tajemnicą, że dość późno przywdział suknię duchowną, a jego młodość obfitowała w przygody. Michał ciągnie siódemkę trefli i gdy staje obozem w karczmie pod Korsuniem, opowiada następującą historię. Jej celem jest poinformować pozostałych graczy, że jego bohater był niegdyś Lisowczykiem, i że posiada Nadprzyrodzone Zdolności (Cuda).

„Bóg to dobry sprawił, żeśmy się znowu zesłi! Wszak ledwie trzy dzionki temu nas ordyńcy opadli. Ten tu pan Cissowski, co był panienki defensorem, zebrał pachotków i dzielnie Tatarzyna siekł, ale siła ich było. Tedy krzyczy do mnie, bym Hanusię ratował, więc my wraz w konie, w step uszli.

Wieczorem w chutorze stanęliśmy, bo konie ustały, a i nam trzeba było gardło zwilżyć i głowę na noc złożyć. Ledwo się panienka uspiła, zaraz słychać hałtakowanie: ordyńcy nas doszli. Biorę się do szabli, ale im ani w głowie starwać: strzałami do chyży mnie zapędzili, podpalili nad nami strzechę i dalej pokrzykiwać z uciechy. Panienka się przebudziła i płacze, a ja wiem, że nasza śmierć pewna. Na kolana padłem i dobrego Pana Boga proszę, by nie mnie, ale dziewczeczkę oszczędził.

I tak się stało jak przed laty, kiedy pod Panem Pułkownikiem Lisowskim na Moskwę chodził. Młody byłem, głupi, burda i pijanica zawołany. I nieźle żeśmy po Moskwie hulali, siły na nas nie było. Aż razu jednego stanęliśmy z kompanionami w karczmie. Właściciel przystępu nam do córek swoich bronił, tośmy go usiekli, a dziewczki pohańbili. Potem piliśmy do rana, aż żeśmy się pospali. Budzę się – a tu pełno dymu wkoło, okna i drzwi zarwane, a na dach czerwonego kura Moskale puścili. Myślisz – sprawa stracona. Strach mnie za gardło chwycił, więc padam na kolana i dobremu Jezusowi obiecuję: wybaw mnie, a com złego uczynił, naprawię. I stało się, że karczma cała zgorzała, moi kompanioni się popalili, a jam z tego wyszedł. Tak przyszło mi odwiesić szablę i chwycić kropidło.

Ale tamtej nocy Bóg mnie znów wysłuchał. Nie dla siebie prosiłem, co tam żywot mój marny, jeno dla panny Hanusi. I stał się cud, Pan płomienie gorejące zdusił i pod śmierci nas ocalił. Tatarzy, zadziwieni, uciekli w przestachu. A rankiem żeście nas naszli i od dalszych złych przygód wybarwili.”

TABELA PRZERYWNIKÓW

Karta	Rezultat
1	<p>Kłopoty: Dzieje się coś naprawdę złego. Grupa wpada w zasadzkę wrogów, ściga ją potwór albo gubi drogę (i traci mnóstwo czasu). Opisz scenę, a potem oddaj narrację Mistrzowi Gry, by przeprowadził wydarzenie. Po walce, opowiedz historię ze swojej przeszłości, związaną jakoś ze zdarzeniem.</p> <p>Mistrz Gry: Możesz albo bazować całkowicie na pomysle gracza, albo wykorzystać przygotowaną wcześniej zasadzkę lub podobne zdarzenie.</p>
3-4	<p>Przeszkoda: Drogę zagraża bardzo trudna do pokonania przeszkoda. Opisz ją, a potem wraz z drużyną zastanówcie się, jak ją pokonać. Kiedy będzie po wszystkim, opowiedz zdarzenie ze swojej przeszłości, związane z jakąś trudnością tego rodzaju.</p> <p>Mistrz Gry: Rozegraj to normalnie, używając zaplanowanej wcześniej przeszkody albo improwizując w oparciu o pomysł gracza.</p>
5-6	<p>Wypadek: Masz groźny wypadek (w rezultacie otrzymujesz Ranę, której nie możesz wyparować i która sama musi się wyleczyć). Opowiedz, co się stało, wykorzystując przy tym elementy historii postaci.</p>
7-8	<p>Próba sił: Ten etap podróży jest szczególnie męczący, trudny lub psychicznie wyczerpujący dla bohatera. Na następne 24 godziny otrzymujesz poziom Wyczerpania. Opowiedz, co się stało, nawiązując przy okazji do wydarzenia z twojej przeszłości.</p>
9-10	<p>Cudne zjawisko: Po drodze oglądacie zapierających dech widok, pamiątkę przeszłości, cudowną, skąpaną w słońcu polanę czy inne miejsce szczególnej urody. Opowiedz o tym z perspektywy postaci i dodaj relację o najpiękniejszej rzeczy, którą w życiu widziałeś, albo innej kwestii, którą cudne zjawisko ci przypomina.</p>
Walet	<p>Anegdota: Dzieje się coś śmiesznego, przypominając ci inną zabawną (lub chociaż szokującą) rzecz z przeszłości. Opowiedz ją swoim kompanom.</p>
Dama	<p>Memento: Znajdujesz drobny przedmiot, który przypomina ci o jakimś zdarzeniu z przeszłości. W przyływie melancholii opowiedz o tym drużynie. Możesz zatrzymać znalezisko.</p>
Król	<p>Znalezisko: Wraz z kompanami znajdujecie coś wartościowego. Opisz, jak doszło do odkrycia, kto go strzegł i jakie trudności musieliście przezwyciężyć (nie musicie ich jednak rozgrywać). Zaplanuj udział wszystkich kompanów. Pamiętaj, że znalezisko powinno być cenne, ale nie niszczyć równowagi gry: może to być kilka sztuk pospolitej broni, trochę amunicji, żywność, paliwo albo pojazd.</p>
As	<p>Skarb: Znajdujecie cenny skarb, w rodzaju potężnej broni, ciężarówce racji żywnościowych, leków leczących jedną Ranę wszystkich członków drużyny albo grupy Blotek, gotowych do was dołączyć. Skarb może mieć również charakter osobisty, jak zaginiony ukochany. Opowiedz, gdzie i jak doszło do odkrycia oraz jakie przezwyciężyliście przeszkody. W twojej opowieści musi być miejsce dla całej drużyny.</p>
Joker	<p>Dar: Jak Skarb, ale prócz tego dostajesz zarówno fuksa, jak kartę przygody (albo dwa fuksy, jeżeli nie używacie kart).</p>