



EDYCJA POLSKA

Staroszkolny Evernight

Królewski Port

Aragron

Cromholm

Tristom

Autor: Michał "Kuglarz" Dzidt Redakcja: Tomasz Z. Majkowski Skład: Michał Smaga

Savage Worlds, Evernight 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



Staroszkolny Evernight

Sandbox

W kilku kolejnych akapitach i tabelach chcemy dać ci narzędzia do poprowadzenia sesji w uniwersum Evernighta, na zasadach sandboxa. Czym charakteryzuje się ten styl? W latach 70-tych, gdy RPG dopiero krystalizowało swą formę, dominowały sesje wypełnione przez całkowicie improwizowane wydarzenia. Prowadzący generował „scenariusz” w czasie gry, w oparciu o historie postaci, ich osobiste motywacje oraz kilka tabel z losowymi zdarzeniami i spotkaniami. Poniższy materiał wraz z generatorem przygód i spotkań, który znajdziesz w podręczniku głównym to zestaw narzędzi w pełni wystarczający do poprowadzenia sandboxa w Evernight.

Mapa i heksy

Sercem sandboxowej kampanii jest mapa podzielona na heksy. Pozwala ona dokładnie śledzić, gdzie gracze byli, gdzie się znajdują i co mają jeszcze do odkrycia. Podczas sesji będziesz na bieżąco generował różne wątki i umieszczał je na aktualnie przemierzanych heksach.

Wspólnie z graczami zaznaczaj te wydarzenia na mapie. Jeśli wygenerujesz lokację bądź wątek, który zostanie przez drużynę pominięty, zanotuj go w swoich notatkach wraz z numerem heksu na którym się znajduje. Być może w przyszłości bohaterowie ponownie odwiedzą to miejsce – będziesz wtedy miał gotowy pomysł. Możesz przygotować również swoją wersję mapy, na której umieścisz kilka przygotowanych wcześniej lokacji i bohaterów niezależnych. Nie przesadzaj jednak ze szczegółami, w sandboxie liczy się przede wszystkim spontaniczność i improwizacja. Taka mapa Mistrza Gry jest oczywiście dokumentem absolutnie tajnym, który musisz chronić przed graczami. Udostępnienie jej byłoby jak wręczenie graczom scenariusza do przeczytania. Pozbawiłbyś ich sporej ilości zabawy.

Poruszanie po mapie

Każdy heks odpowiada mniej więcej 15 km. Bohaterowie mogą więc przebyć w ciągu dnia marszu 2-3 heksy, jeśli idą pieszo lub 5-6 heksów gdy jadą konno. Jeżeli będą poruszać się po bezdrożach, tempo spada o połowę. Jeśli natrafiają na trudny teren, np. bagna, góry bądź gęsty las wtedy tempo spadnie do 1/3. Dla każdego heksa powinieneś losować choć jedno zdarzenie lub spotkanie. Jeśli drużyna zignoruje wątek, nie przejmuj się. Zapisz go na kartce wraz z numerem heksa i zostaw na przyszłość.

Pamiętaj o dokładnych opisach miejsc, które bohaterowie odwiedzają eksplorując mapę. Każdy heks możesz opisywać pod kątem rzeźby terenu, przyrody, ludzkich osiedli i miejsc, gdzie drużynę może spotkać przygoda. Wejście na nowy obszar powinno zostać symbolicznie odnotowane lub narysowane przez drużynowego kronikarza. Aby jeszcze lepiej osadzić tą funkcję w świecie gry, możesz podeprzeć ją stałym zleceniem uzupełniania i korygowania map, które zleciłby władze Królewskiego Portu.

Tabela abstraktów

Abstrakty służą za szkielet wątków fabularnych, które możesz wstawiać w swój sandbox. Tworzy się je, czterokrotnie rzucając kostką k20. Z wylosowanych słów powstaje zdanie, które będziesz rozwijał w oparciu o kontekst aktualnych wydarzeń w świecie gry i własną pomysłowość. Siła abstraktów polega na dużej pojemności znaczeniowej słów, z których się składają. Interpretuj dowolnie zarówno cały abstrakt, jak i pojedyncze słowa. A więc potwór może być zarówno wielkim pająkiem czy smokiem jak i groźnym orkiem czy okrutnym tyranem. Abstrakt „obcy mści drewno z przyczyn religijnych” możesz zrozumieć jako „karczmarz podtruwa gości z Białych Miast, bo trzy wiosny temu zdemolowali mu lokal” lub „adoptowany syn burmistrza opłaca podpalaczy, żeby puścili z dymem kantory jego przyrodniego brata, co lichwą grzeszy”. Trenuj wyobraźnię, myśl odległymi analogiami i pozwalaj sobie na odchodzenie od bazowego abstraktu. Wylosowany zestaw wyrazów ma cię inspirować, a nie więzić i ograniczać. Ważne jest jedynie zachowanie logicznego ciągu zdarzeń, który wynika w czterech rzutów kostką.

K20	KTO?	AKCJA	KOGO	Z JAKICH POWODÓW?
1	człowiek	kocha	imana	z konieczności
2	zło	broni	ojciec	dla przyjemności
3	dobro	niszczy	złoto	z altruizmu
4	muszkieter	nienawidzi	siebie	z powodu obietnicy/przysięgi
5	siostra	zdradza	matka	w imię dostatniej przyszłości
6	brat	mści	drewno	z przyczyn religijnych
7	natura	pragnie	ziemia	z poczucia obowiązku
8	duch	poświęca	krwawnik	z miłości
9	potwór	zdobywa	władza	z egoizmu
10	imana	oszukuje	natura	dla bezpieczeństwa
11	obcy	naprawia	potwór	dla przetrwania
12	intrygant	tęskni	tubylec	aby zrobić wrażenie
13	złodziej	prześladuje	obcy	z powodu paskudnego charakteru
14	władza	sprzedaje	starzec	dla pieniędzy
15	Czerwony Rycerz	kupuje	młodzieniec	dla swoich dzieci
16	kobieta	leczy	mężczyzna	w imię długowieczności
17	mężczyzna	truje	kobieta	z przekory
18	czarodziej	zabija	artysta	dla chwały
19	artysta	opiekuje	władca	dla doskonałości
20	Kapłan Słońca	doradza	wyznawca Solariona	aby się wyzwolić

Tabela wątku przewodniego

Podczas wędrówek bohaterowie przemieszczają się będą przez rozległe, dzikie i niebezpieczne tereny. Aby sandbox mógł dobrze działać, każdy heks, na który zawitają śmiałkowie, powinien zapewnić im ciekawe przeżycia. Aby określić klimat podczas eksploracji tego skrawka mapy, możesz użyć poniższej tabeli. Jeśli masz własny pomysł, kolejna przygoda jest konsekwencją dotychczasowego działania bohaterów lub ma inny kontekst, zrezygnuj z losowania i zdaj się na własny osąd. Pamiętaj aby większość spotkań losowych, wątków wynikających z abstraktów i plotek podporządkować klimatowi, jaki dominuje na tym heksie.

K10	WĄTEK PRZEWODNI
1	Spustoszony
2	Spokojny
3	Intrygujący
4	Bogaty
5	Niepokojący
6	Egzotyczny
7	Niebezpieczny
8	Brutalny
9	Zdradziecki
10	Wesoły

Tabela plotek

Tabela plotek zawiera tak zwane wątki poboczne, które bohaterowie mogą rozwinąć podczas swoich przygód przed inwazją. Jeśli potrzebujesz plotek nowych lub odpowiadających realiom po ataku Władców, zachęcamy do przygotowania własnych materiałów bądź modyfikacji proponowanych przez nas. Pamiętaj, że plotki mają to do siebie, że często są przesadzone bądź przeinaczone. Trochę jak w dowcipie o tym, że na Placu Czerwonym w Moskwie samochody rozdają. Ale nie samochody, tylko rowery, nie w Moskwie tylko w Leningradzie, nie na Placu Czerwonym, tylko na Newskim Prospekcie i nie rozdają tylko kradną.

Plotki przedstawione są w postaci „zdań-kluczy” i podobnie jak przy abstraktach powinny być interpretowane wedle aktualnego kontekstu wydarzeń w świecie gry. Masz pełną dowolność, jak zinterpretujesz nazwy występujące w plotkach. Na przykład, siedem siostr to równie dobrze grupa młodych kobiet, jak karczma. Albo nazwa grupy bohaterów.

Używaj tej tabeli, gdy gracze rozmawiają z bohaterami niezależnymi i wypytują „co tam w szerokim świecie słychać?”.

1	Siedem sióstr przygotowuje swoje dwudzieste pierwsze urodziny.
2	Wczoraj w nocy straż znalazła dwa ciała pozbawione oczu i języków.
3	Facet w dredach skupuje masowo grzyby Unoith i kły dzikich orków.
4	Król kazał zamknąć wszystkie zamtuzy!
5	Na czarnym rynku pojawiły się, rzekomo prawdziwe, zęby smoka, świetne na porost włosów, kurzajki i udane małżeństwo.
6	Ponoć na zachodzie płoną całe kilometry lasów.
7	Tuż za murami pojawiła się nowa, stożkowata budowla, którą oblażyły insekty.
8	Znani z bezdennej głupoty wieśniacy, Rzepa i Kakadu, szukają mózgów wielkich gadów w celu uwarzenia Elixiru Inteligencji.
9	Czarna Zośka zaszła w ciążę! Tylko nie wie z kim, bo tak zabalowała na odpuszcie, że nic nie pamięta.
10	W kopalni na wschodzie znów kogoś przysypało. Do tego wydobywał tam złoto nielegalnie. Gildia górników szuka jego współników.
11	Od kilku tygodni po okolicy krąży tajemniczy wędrowiec . Co dziwne, w ogóle nie próbuje wejść do miasta/wsi lub skontaktować się z ludźmi.
12	Dzień rejsu w morze, na płyciźnie elektrycznych węży, znaleziono szczątki starożytnego okrętu.
13	Podobno stara wiedźma przepowiedziała zimę stulecia. Plebs panikuje, boi się głodu i śmierci.
14	Młoda Iva chce otworzyć sklep ze smakołykami - niestety trochę jej brakuje pieniędzy więc szuka inwestora.
15	Kultyści Zakonu Krańca Świata znów szukają ofiar dla swych mrocznych Panów - trzeba uważać po zmroku.
16	W ruinach Sa Karanów, które znajdują się trzy dni drogi stąd, załagł się jakiś nekromanta i wskrzesza truchła orków, które zeszłej wiosny ubili tam sławni bohaterowie.
17	Krasnoludzki złotnik Levi ma problem z synem, który zamiast uczyć się tajników zawodu całymi dniami włóczy się i układa poezję.
18	Ostatnio w okolicy zniknęło kilku kapłanów Solariona – dziwne to i złowróżbne.
19	Gang niziołków terroryzuje południową dzielnicę. Kradną, wymuszają, uczciwych ludzi biją, a nawet wodę podtruwają.
20	Podobno burmistrz marmur z ratusza przegrał w karty.

Reakcje BNów

Podczas wędrowki bohaterowie spotykają rozliczne istoty. Czasami popadamy w sztamkę, jeśli chodzi o zachowania bohaterów tła, w szczególności tych, których wylosowaliśmy z tabel bądź spontanicznie dołączyliśmy do wątku fabuły. Z pomocą przychodzi prosta tabela, określająca nastawienie spotykanych istot. Korzystaj z niej zawsze, gdy wprowadzasz nową postać bez określonego miejsca w aktualnych wydarzeniach.

3k6 NASTAWIENIE SPOTKANYCH BNÓW

3	nienawiść, agresja, chęć absolutnej anihilacji
4-6	wrogość, intryganctwo, arogancja
7-9	podejrzliwość, nieufność
10-11	neutralność
12-14	zainteresowanie, chęć poznania
15-17	fascynacja, przyjaźń
18	absolutne uwielbienie, miłość