

TWORZENIE SAVAGE WORLDS

SHANE LACY HENSLEY I DZIESIĄTKI FANÓW





TWORZENIE SAVAGE WORLDS

Artykuł powstał podczas prac nad pierwszą wersją gry. Uzupełniłem go w 2004 r., rok po premierze, która miała miejsce w marcu 2003 r.

– te poprawki oznaczone są jako „Komentarz”. W 2006, w fanzinie *Shark Bytes* ukazała się ponadto skrócona i zredagowana wersja.

Fragmenty oznaczone jako „Komentarz z 2009” są najnowszym dodatkiem do artykułu – spisałem je w lutym 2009 r.

Cały tekst jest, oczywiście, o mnie i zawiera mnóstwo osobistych anegdot, które mogą w ogóle was nie obchodzić. Skoro jednak często o niego pytano – proszę. Muszę tylko zaznaczyć, że *Savage Worlds* nie są grą totalną, punktem dojścia ewolucji RPG. Zakładam, że zdajecie sobie z tego sprawę i wiecie, że mają wady, nad którymi po dziś dzień pracujemy. Jednocześnie jednak, system spełnia swoje najważniejsze zadania: zapewnia mięsistą grę, którą szybko się prowadzi, i zdejmuje mnóstwo roboty z barków Mistrza Gry. Z tego jestem dumny – i onieśmiałony, że tak wielu ludzi postanowiło go wypróbować.

—Shane Hensley, luty 2009

CZĘŚĆ I: CZARNE KAPELUSZE I TRUDNE ZADANIA

Zacząłem się od kłopotów z Czarnymi Kapeluszymi. Graliśmy w *Ground Zero*, przygodę z ekranu do *Piekła na Ziemi*. Szeryfem był jeden z moich najlepszych przyjaciół, współautor gry John Hopler, który słynie z wielkich i krwawych scen walki. Ta była doskonała. Łotry (i bohaterowie) ginęli jak muchy – doszło do jednej z tych wspaniałych, filmowych klęsk, które wspomina się całymi miesiącami.

Tak, przegraliśmy. Dostaliśmy w zadek. Walka w *Deadlands* jest twarda i krwawa – tak było i tym razem. Po naszej stronie był Wygrzebaniec uzbrojony w dwie piły łańcuchowe (Ashe Marler), oddany Bogu Templariusz (Charles Ryan), Prorok Zagłady, któremu prawie udało się sprowadzić na nas zagładę (Jason Nichols) i stary dobry ja, jako zwolennik Kruka imieniem Tommy Dwie Kobiety (tak, to moja postać, która sprzedawała broń złym ludziom). I mimo to, Czarne Kapelusze, ich karabin maszynowy ustawiony na dachu szkoły oraz snajperki w oknach dali nam radę.

Mechanika *Deadlands* od początku miała symulować akcję jak z filmu *Wyjęty spod prawa Josey Wales* – kilka rund strzelaniny, w której kule wrywają z ludzi kawały ciała, i ktoś ładuje na cmentarzu. Ale wielka bitwa, z 20 przeciwnikami, 5 bohaterami i kilkoma BNami, których wzięliśmy, żeby chwytały kule przeznaczone dla nas, może zająć dobrą chwilę. Jeżeli znasz się na rzeczy, zaznaczasz rany sztonami, szybko odliczasz karty i nie pozwalasz, żeby gracze za długo zastanawiali się, co robić – ale nawet wtedy takie starcie zajmuje ze dwie godziny.

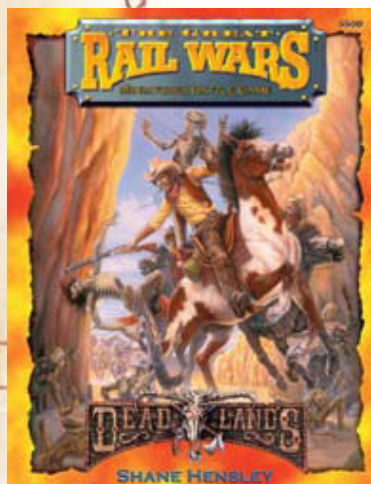
To problem, z którym mierzy się każda gra fabularna – jak przeprowadzić walkę z udziałem wielu przeciwników, która w naszym przygodowym gatunku zdarza się często. System d20 Wizards of the Coast ma dość proste podstawy, ale stwarza problemy z potęgą postaci. Jeżeli drużyna jest na średnich poziomach, trzeba napuszczać na nią całe hordy wrogów, a potem śledzić w pocie czoła wytrzymałość każdego z nich („Zadałem 2 obrażenia szkieletowi ze źle pomalowanym mieczem”, „Zadałem 8 obrażeń jednogroszówce”). Dorzuc do tego kilku sojuszników, którzy mają specjalne moce, a potem spróbuj nad tym zapanować – gra będzie szła naprawdę powoli. Przynajmniej dla mnie – być może macie inny prędkościomierz.

Na świecie jest wiele gier. Lubię *GURPSa*, *Hero* i mojego ukochanego *TORGa*. Uważam, że d20 dobrze sprawdza się w D&D i mam słabość do dziwactw w rodzaju *Zamku Falkenstein* czy *Blue Planet*. Nawet jeżeli nie wszystkie trafiają w mój erpegowy gust, w każdej znalazłem coś ciekawego.



Ale tak naprawdę marzył mi się system, który robi coś nowego. Wszystkie te gry, łącznie z *Deadlands*, sprawdzają się bardzo dobrze póki trzymasz się podręcznika – ale tracą, gdy próbujesz je przyspieszyć, a przede wszystkim – uprościć. Chyba wszyscy współcześni gracze uważają tak samo. Rozpuściły nas karcianki, pomalowane kolekcjonerskie figurki i gry planszowe: świetne produkty, których można nauczyć się i rozegrać w kilkanaście minut. Ale te nieliczne erpegi, które próbowały osiągnąć tę samą prędkość – większość to systemy autorskie – były zwykłe za proste i pozbawione głębi.

Zacząłem dumać, jak osiągnąć fantastyczne emocje tamtej strzelaniny z *Piekła na ziemi*, skracając czas o połowę.



KOLEJOWA INSPIRACJA

Jakoś tak w 1999 sie-
dzieliśmy w PEG przy
stole i zastanawialiśmy
się nad przyszłością *Great Rail Wars* (GRW).

Tytułem wyjaśnienia
– GRW dostały nagrodę
Origins dla najlepszej
gry bitewnej i zewsząd
zbierały świetne recen-
zje. Ba, nawet my uważa-

liśmy, że system jest bardzo elegancki i nigdy nie bawiliśmy się lepiej podczas gry figurowej (a znaliśmy ich całą masę!). Uważaliśmy też, że ma odpowiednią liczbę szczegółów – można tworzyć postaci posiadające erpegowe Przewagi i Zawady, a jednocześnie stoczyć bitwę z setkami figurek i pojazdów w raptem kilka godzin.

Ale brakło nam reklamy z prawdziwego zdarzenia, a walka o miejsce na sklepowej półce okazała się bardzo brutalna. Co więcej, nasze ówczesne szefostwo miało inne priorytety i nie forsowało nowych dodatków oraz wzorów figurek. Nie zamierzam nikogo obwiniać – w tamtym jednak czasie zajmowałem się głównie pisaniami i redakcją, a firmę prowadziły osoby, których plany różniły się od moich.

Tymczasem, urodził się pomysł, by zmodyfikować zasady GRW i użyć ich w systemie RPG. Tyle, że tego nie dało się zrobić. Nie mogliśmy przecież oznajmić naszym lojalnym fanom, którzy kupili całe stopy podręczników, że w ich ulubionym *Deadlands* zaczynamy nagle używać mechaniki z *Great Rail Wars*. Wydaje mi się, że nawet coś takiego sugerowałem, ale inni członkowie zarządu, którzy tym razem mieli całkowitą rację, od razu powiedzieli: nie.

Więc porzuciliśmy ten pomysł i zajęliśmy się czymś innym.

CZĘŚĆ II:

OSIEMDZIESIĄTKA ÓSEMKA

Następny etap podróży w kierunku *Savage Worlds* zaczął się, kiedy całą paczką oglądaliśmy, jak ulubiona drużyna Johna Hoplera, Giants, dostaje podczas Superbowl XXXV w tyłek od jakiś tam Ravens. Powiedziałem Johnowi, że chodzi mi po głowie pomysł na kampanię w czasie II Wojny Światowej, ze szczyptą horroru i że mam nawet tytuł *Weird Wars*. Hopler jest wielkim miłośnikiem II WŚ, a że był wściekły na świetną grę Ravens, sypta doskonałymi pomysłami. Podekscytowany, postanowiłem, że Hop grę napiszę, a ja ją wydaję. Przecież miałem własne wydawnictwo!

Tymczasem, w branży wydarzyła się niezwykła rzecz. Wizards of the Coast (WotC), wprowadziło system d20 i Otwartą Licencję. Moi znajomi, którzy zaczęli wydawać produkty na d20, odkryli, że sprzedają się dwa, albo i trzy razy lepiej. Od dystrybutorów słyszeliśmy entuzjastyczne prognozy o tym, iluż to nowych fanów zdobędziemy dzięki *Deadlands d20*.

Komentarz z 2009:

Co ciekawe, choć sprzedaliśmy stopy podręczników do *Deadlands d20*, w sumie nam to zaszkodziło. Dziś widzę, że winne były dwie kwestie. Po pierwsze, tak naprawdę nie oddaliśmy się d20 całkowicie – owszem, potem zamieściliśmy trochę fajnych materiałów w *The Epitaph*, ale było już za późno.

Co gorsza, nasi starzy fani uznali, że przestaliśmy produkować „klasyczne *Deadlands*” (co nie było prawdą – zamieszczaliśmy wówczas dwie mechaniki). Firmy, których właściciele byli mądrzejsi ode mnie, jak Kevin Siembieda z *Palladium*, Steve Jackson z *GURPsem* czy Stephen Wieck, wydający *Wampira* trzymali się swoich starych systemów i przeczekali falę d20. W efekcie udało im się znacznie bardziej, niż mnie.

Wydawało się całkiem naturalne, że *Weird Wars* powinien wyjść na d20. Natychmiast zaczęliśmy testy – bardzo udane, jeżeli nie liczyć kilku kwestii. Premie do ataku bronią strzelecką były trochę dziwne, bo w czasie II WŚ nie nosi się przecież zbroi, a punkty wytrzymałości powodowały, że można było strzelać do kogoś z broni maszynowej, a on się tylko otrząsał. Krótko mówiąc – wypróbowaliśmy z 50 różnych sposobów zadawania obrażeń, łącznie z systemem „ran/witalności” z *Gwiezdnych Wojen* WotC. Wtedy zaczęła się krytyka innych gier, które korzystały z takich rozwiązań – że nie można używać w nich fajnych potworów i dodatków do d20, wydawanych przez WotC i inne firmy.



Usłyszałem nawet, że gdyby mieli wydawać je jeszcze raz, *Gwiezdne Wojny* używałyby normalnego d20 i były kompatybilne ze wszystkim innym.

Komentarz z 2009: Tymczasem, ukazała się 4 edycja *Dungeons & Dragons* i nowe *Gwiezdne Wojny*. Ogromne zmiany w obu tych systemach dowodzą, że ich autorzy też zapragnęli innych rozwiązań.



Zmieniliśmy zatem podejście na „dodawać, ale nie modyfikować” i napisaliśmy nowe, fajne atuty dla komandosów oraz snajperów, których motto brzmi: „jeden strzał, jeden trup”. Wszystko działało bardzo dobrze, *Weird Wars* ukazały się na GenConie 2001 i świetnie tam sprzedały.

Tymczasem jednak Jason Nichols prowadził grę na Froncie Wschodnim. Byłem radzieckim komisarzem, przydzielonym do dwudziestoosobowego plutonu (było w nim 4 graczy). Kiedy dowódca zginął, objąłem komendę. I wtedy nadziałśmy się na osiemdziesiątkę ósemkę, niemieckie działko przeciwlotnicze Flak 18, umocnione w ruinach Stalingradu. Jedna drużyna miała przygwoździć Niemców ogniem, a druga zaatakować z flanki. Grupa uderzeniowa była uzbrojona w pistolety automatyczne – a ogień automatyczny nie był tak mocny, jak powinien.

Walka z udziałem około pięćdziesięciu osób, bronią maszynową, granatami, wsparciem artylerii i szczyptą niesamowitości może się dłużyć. Jason zrobił to, co musiał: rozegrał te fragmenty, w których brali udział gracze, a resztę zmyślił. Kiedy bitwa się skończyła, uznał, że straciliśmy tylu ludzi, ilu sami zabiliśmy. Na pewno postąpił fair, a nawet był dość szczodry, biorąc pod uwagę realia historyczne, ale czułem się ograbiony. Wiedziałem, że gdyby rozegrać wszystko według zasad, mój pluton poradziłby sobie lepiej. Ale nie było sposobu, żeby łatwo przeprowadzić tak wielkie starcie.

Komentarz z 2009: Jestem magistrem historii wojskowości, służyłem w Gwardii Narodowej, ale nie interesuje mnie jakoś bardzo odtwarzanie każdego militarnego szczegółu. Ważne, żeby odpowiednio nagradzać dobrą taktykę i solidny plan (oczywiście, biorąc pod uwagę czynnik losowy).

O ELFACH, KRASNOLUDACH I D20

W tym miejscu siedł długi rozdział o tym, jak to zrezygnowaliśmy z wydawania materiału do d20 – dość jednak powiedzieć, że to nie była mechanika dla nas. Uważam, że firmy takie jak Green Ronin, AEG czy Fantasy Flight świetnie wypełniły tę niszę i bardzo podobają mi się ich

produkty. Ale my woleliśmy inne nastroje, i niech to wystarczy za wyjaśnienie.

CZĘŚĆ III: ODYSEJA

ŚRODKOWWSCHODNIA

W lutym 2002 zaproszono mnie na świetny weekend gier wojennych do sklepu Last Square w Madison, Wisconsin. Po drodze mieszkały dwie grupy moich przyjaciół, których poznałem dzięki Pinnacle, zdecydowałem więc, że pojadę dłuższą drogą, spędzę u nich noc i trochę pogramy.

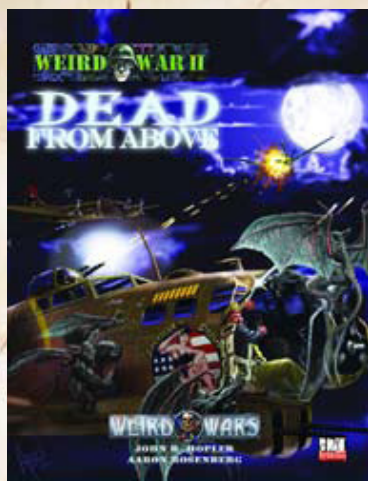
Poza tym, nikt nie wie, że potrzebuję długiej podróży, żeby przemyśleć, co powinienem zrobić teraz w firmie.

Pierwszym przystankiem był nocleg u Marka Metznera i jego paczki w Louisville, Kentucky. Pogadaliśmy, pograliśmy chwilę na Xboksie i zabraliśmy się za RPG. Mark ściągnął demo nowego systemu w realiach II WŚ (który potem wydano) i zabraliśmy się do rzeczy. Moim zdaniem, było tak sobie. Gra, która dzieje się podczas II Wojny Światowej powinna być szybka i stosunkowo prosta – a ta nie była. Mechanika testów okazała się dziwaczna, trzeba było zaznaczać masę różnych rodzajów ran, więc walka z pięcioma Nazistami zajęła nam godzinę. Oczywiście, nic nie mówiłem moim gospodarzom, ale po jakimś czasie cała drużyna stwierdziła, że już nie chce grać, a ja zaproponowałem alternatywę.

Komentarz z 2009: Od tamtej pory przyznałem już publicznie, że tą grą było *Godlike*. Wiem też dzisiaj, że nie tylko graliśmy na zasadach testowych, ale wiele rzeczy poprzekręcaliśmy. Autorzy *Godlike* to świetni ludzie i projektanci gier. Serdecznie przepraszam Dennisa, Grega i Johna za tę pomyłkę. Zostawiam jednak całą historię, bo to ważna część artykułu i procesu tworzenia *Savage Worlds*.

Ponieważ cała grupa grała w *Great Rail Wars*, kazałem im zrobić szybko postaci na mechanice GRW, w realiach II Wojny. To było około 23.00. Postaci powstały w parę minut, a potem poprowadziłem przygodę, którą wydałem później pod tytułem *Dead From Above*. Stoczyliśmy kilka fajnych potyczek z Niemcami, wielką bitwę lotniczą i straszne starcie z latającym gargulcem. Wszyscy świetnie się bawili, i poszło jeszcze szybciej, niż śmiałem marzyć. Skończyliśmy do 2.00 – łącznie z tworzeniem postaci w jakieś trzy godziny. I nie tylko grało się szybko, grało się też prosto.

Następnym przystankiem było Bloomington/Normal, Illinois, gdzie miałem grać w *GRW* a potem w *Deadlands* z moimi przyjaciółmi Davem Rossem i Aaronem Isaakiem. Poznałem wtedy również niezmiernie uzdolnionego dr Roba Luskę.



Komentarz z 2009:

Ta trójka należy do najwspanialszych ludzi, z którymi kiedykolwiek grałem i których spotkałem w życiu. Dave i Aaron wspierali mnie nie raz, kiedy wydawało mi się, że nie ma już nadziei, a nieustający entuzjazm Roba Luska do *Deadlands*, a teraz i do jego gry *Sticks and Stones* jest naprawdę zaraźliwy. Jeżeli będziecie

mieli okazję pojechać na konwent, który organizują – FlatCon – nie zmnajcie jej.

Za dnia grałem w *Great Rail Wars* z ośmioma osobami, każda z armią za jakieś tysiąc punktów. Ośmiu obcych ludzi, setki figurek, pojazdów, łodzi, potworów – a cała partia trwała trzy godziny. Fantastycznie. Nie grałem od dawna w *GRW* i zdążyłem zapomnieć, jak wiele tracę.

Wieczorem poszliśmy do dr Roba na świetną sesję *Deadlands*. Bawiliśmy się znakomicie, ale w drużynie było z 11 postaci, więc walka trochę się dłużyła. Nie bardzo, ale z pewnością nie dała się porównać z doświadczeniami poprzedniej nocy.

Po sesji siedliśmy z Davem i Robem i godzinami omawialiśmy nowy pomysł – system, który będzie szybki i prosty. Czy kogoś zainteresuje? Czy jest na niego rynek? Ich na pewno interesował. Tak jak ja, mieli swoje lata (wszyscy byli po trzydziestce), dzieci i pracę zawodową. Chcieli gry, do której można sięść i zacząć grać bez wielogodzinnych przygotowań, z szybką i sprawną walką, która jednak nie zrezygnuje ze wszystkich smaczków. Kiedyś już zganiono mnie za kiepski dobór określenia, gdy mówiłem o grze dla „dojrzałych” graczy, ale to właśnie miałem na myśli. Gracze w naszym wieku z trudem znajdują czas na RPG, bo zawsze są zajęci i mają zobowiązania rodzinne – więc potrzebowaliśmy gry, która dałaby się pogodzić z naszym nowym stylem życia. Powiedziałem im to, opowiedziałem o sesji z poprzedniego wieczoru, a oni wpadli w entuzjazm który i mnie zaczął się udzielać.

Komentarz: Tamta rozmowa ostatecznie przesądziła, że zacząłem tworzyć *Savage Worlds*. Dzięki, chłopaki. Nawet nie wiecie, jaki to był świetny wyjazd.

CZY SZYBCIEJ ZNACZY LEPIEJ?

Gdybym był na twoim miejscu i doczytał aż dotąd, myślałbym pewnie: „Rany, ten cały Shane chciał po prostu szybkiej walki. O to chodzi w jego systemie”. Tak, marzyła mi się walka szybsza, niż w jakiegokolwiek innej grze. Ale chciałem też złożonego tworzenia postaci, rodem z takich gier jak *Deadlands* czy d20. Uważałem, że atuty są super i bardzo lubiłem nasze Przewagi i Zawady. Wolałbym

jednak, by nie były tak skomplikowane, że postać trzeba tworzyć z pomocą komputera, a nowych graczy prowadzić za rączkę przez cały proces.

Komentarz z 2009: Nasza „szybkość”, co dotarło do mnie później, bierze się nie tyle z uproszczenia testów, co ze zmniejszenia liczby rzeczy, których trzeba pilnować.

Najważniejszy powód, dla którego ludzie nie chcą poznawać nowych gier, to konieczność uczenia się nowych reguł. A więc potrzeba nam gry, której zasady zmieszczą się na jednej stronie. Czy to się da zrobić?

Tak. Ale pamiętaj, że w żadnym wypadku nie nazywam wyniku naszych prac „Grą Doskonałą”. Coś takiego nie istnieje, bo różni ludzie lubią różne rzeczy – wiercie mi, przez lata przeczytałem tysiące projektów i widziałem najróżniejsze pomysły na RPG. *Savage Worlds* daje to, czego zawsze chciałem jako gracz i Mistrz Gry: upraszcza robotę i pozwala po prostu grać.

Jako Mistrz Gry:

1) Chcę gry, w której łatwo wymyślać potwory, BNów, magiczne przedmioty, broń i tak dalej. Jeżeli muszę przeglądać kilka tabel, dodawać punkty (jako MG, nie gracz) i tak dalej, wszystko robi się za skomplikowane.

2) Chcę gry, gdzie „statystyki” albo walczą, albo leżą, albo nie żyją. Nie chce mi się zapisywać wytrzymałości zgrai pomniejszych BNów – a tylko ważnych przeciwników, łotrów, smoków i tak dalej.

3) Chcę gry z łatwymi zasadami pojazdów. W większości systemów przeprowadzenie pościgu samochodowego wymaga doktoratu.

4) Chcę gry, którą mogę pokazać znajomemu, który wcześniej nie grał, a on ją od razu zrozumie. Podstawową zasadę „*Savage Worlds*” można wyłożyć w jednym zdaniu („Sprawdź, jaką kostką rzucasz, i rzuć nią”).

5) Chcę gry, której „kręgosłup” pozwala na zabawę w każdej konwencji, ale zostawia miejsce na specyficzne dla



Jess, Ernie, Aaron, Eliot, Shane i Rob grają w *Deadlands* w domu Roba.

różnych gatunków zasady. Taką, w której horror ma dodatkowe reguły strachu, a konwencja awanturnicza łagodniej rozlicza obrażenia, niż gra w realiach II WŚ.

7) Chcę gry, gdzie za trafienie każdego przeciwnika rzucam jedną kostką i nie potrzebuję żadnych dodatkowych rachunków. Jeżeli bohatera atakuje trzech orków, chcę rzucić trzema kostkami, sprawdzić, kto trafił i mieć spokój.

Komentarz z 2009: Pisanie statystystyk d20 dla BNów z trzech linii *Deadlands*, *Weird Wars* i książki, którą nazywaliśmy *Hostile Claims* naprawdę dało mi w kość. D20 ma bardzo sztywne zasady, wszystko zależy od klasy i typu istoty, którą rozpisujesz. Na przykład, nieumarli nie mają Kondycji, a rozumne rośliny posiadają znacznie więcej punktów na umiejętności, niż chce się wydać. Przeciwnicy z wysokich poziomów są strasznie skomplikowani. Rozpisanie 20-poziomowego, wieloklasowego BNa do *Lost Colony* zabrało kiedyś Johnowi dobre trzy godziny.

W dodatku trzeba bardzo dbać, by wszystko było zgodne z zasadami, więc nie wystarczy rozpisać postaci, trzeba ją jeszcze dwa razy sprawdzić, bo trafiają się błędy. Rozu-

miem to, i doceniam taki styl gry, ale mnie on nie pasuje i ogromnie nas wykańczał. Po strasznych przejściach z d20 uznaliśmy za absolutnie konieczne, żeby przeciwników w *Savage Worlds* rozpisywało się w jedną chwilę.

Jako gracz:

1) Chcę gry z bogatym tworzeniem postaci. Żeby mój bohater rozwijał się, zdobywał nowe specjalne zdolności, zwiększał umiejętności i cechy.

2) Chcę gry, w której można szybko rozegrać bitwę. Jeżeli mój sierżant z II Wojny Światowej przekona wieśniaków, żeby chwycili za broń, niech wezmą czynny udział w boju, a nie pętają się gdzieś w tle, całkiem zapomniani.

3) Chcę, żeby moi sojusznicy, BNi, mieli imiona i choć ogólne cechy charakterystyczne. Jeżeli mój porucznik w Wietnamie ma wysłać kogoś na zwiad, niech wybiera spośród żołnierzy którzy są „porywczy”, „solidni”, „cwani”, „leniwi” i tak dalej.

4) Chcę kontroli nad wynikami testu, jaką zapewniają Sztony Losu czy fuksy. Lubię, jeżeli bohatera można położyć jednym ciosem, ale chcę też narzędzi, które uratują mnie przed strzałą prosto w oko, którą zabije mnie jakiś fartowny goblin, choć ja nie zrobiłem nic złego. Ale element losowy jest ważny – sądzę, że nieśmiertelność bohaterów psuje napięcie.

5) Chcę „otwartych wyników testów”. Jeżeli mam szczęście i dobrze rzucę, chcę rzucać dalej i czuć się, jakbym miał zaraz podłić świat.

Czy „Savage Worlds” daje to wszystko? Osobiście w to wierzę. Ale sam się przekonaj.

CZĘŚĆ IV: ZASADY

A zatem, zachciało mi się szybszej i prostszej gry. Żeby była brawurowa i grywalna. Postanowiłem nawet, że to będzie jej motto: „Brawurowo i Grywalnie!”

A teraz zdradzę wam zakończenie. Ostatecznie zastosowaliśmy zmodyfikowane zasady *Great Rail Wars*. Ale musicie wiedzieć, że miałem szczerzy zamiar napisać całkiem nową mechanikę. Przemyslałem kilka różnych projektów. Jednym z nich była gra pod tytułem *Blood Moon*.

Komentarz z 2009: Starzy fani wiedzą, że ta nazwa już padała. Czy kiedyś wydamy *Blood Moon*? Mam nadzieję. Jest zupełnie inny. Częściowo zainspirował go na pewno Solomon Kane – tym zresztą zajęliśmy się już w naszej grze *Savage Worlds of Solomon Kane*. Ale gra nie ograniczała się do cytowania Howarda i mam nadzieję, że kiedyś do niej wrócę.

System był bardzo prosty i elegancki. Polegał w gruncie rzeczy na rzucaniu 2k6 i sumowaniu wyników, z moją tradycyjną skłonnością do asów (część z was mówi na to „eksplozja kostek”, a większość – przerzucanie szóstek). Problem pojawił się, kiedy po raz pierwszy rozgrywałem naprawdę dużą bitwę. Łatwo jest rzucić garścią kostek –



Randy Mosiondz, obecnie główny designer Champions Online w Cryptic Studios i jeden z pierwszych „Dzikusów”, którzy pomagali mi testować pierwotne zasady. Na zdjęciu prowadzi grę na GenConie i (mam nadzieję!) dowodzi wszystkim, co powiedziałem wyżej. To chyba najlepsza część tej pracy – Randy został jednym z moich najlepszych kumpli i ma świetny pomysł na setting, który mam nadzieję opublikować.



Scena z gry figurkowej Modern Ops, z udziałem rozmaitej broni, helikoptera i wozów opancerzonych – wszystko używa mechaniki naszego erpega.

znacznie trudniej dodawać wyniki dwóch, osobno dla każdej postaci.

Wyobraźcie to sobie. Trwa Pierwsza Dziwna Wojna Światowa. Grają karabiny maszynowe, powietrze przecinają serie pocisków. Więc MG może albo rzucać kilka razy 2k6 (przerzucając asy) i dodawać rezultaty, albo potrzeba nowej zasady (na przykład, za każde 5 powyżej PT trafia kolejny pocisk).

A teraz przejdźmy do bitwy w stylu *Warhammera*. Tym razem potrzeba zasad dla dużych grup wojska, obok tradycyjnych erpegowych potyczek. Jeżeli banda skavenów ściera się z oddziałem dzielnych imperialnych halabardników, rzucanie 2k6 dla każdego z walczących nie może dobrze się skończyć.

Nie. To musi być jedna kostka na atak. Żeby seria z karabinu maszynowego wymagała rzutu 3 kośćmi, a oddział 10 szczurów rzucał 10 kostkami.

Więc rzucasz jedną kostką. Fajnie – a jeszcze fajniej, jeżeli to co wypadnie jest wynikiem testu (nie licząc kilku powszechnych modyfikatorów). Jeśli nie trzeba za każdym razem dodawać poziomów cech i umiejętności. Gracze, którzy znają *Great Rail Wars* wiedzą, że tam właśnie tak było.

I tak zakończyłem koło. Mój system okazał się w gruncie rzeczy mechaniką *GRW*.

ZASADY

A oto podstawy mechaniki *Savage Worlds*. Bohaterowie mają umiejętności i cechy o poziomach od k4 do k12 (istoty nadnaturalne miewają większe, jak k12+1, k12+2 i tak dalej). Przeciętny człowiek ma k6 we wszystkich pięciu cechach i wszystkich umiejętnościach, jakie posiada. Podstawowy PT wynosi 4 – jeżeli wyrzucisz tyle lub więcej, udało się. Za każde cztery punkty więcej, dolicza się kolejny sukces (nazywany „przebicciem”).

Obrażenia wynikają z Siły w wypadku broni białej (na przykład miecz zadaje Siłę+3), albo mają stałą wartość dla broni palnej (2k6 dla większości pistoletów).

Komentarz z 2009: Począwszy od *Deadlands: Reloaded*, czyli wersji na *Savage Worlds*, broń biała zadaje kosztę Siły i jeszcze jedną kosztę obrażeń: k4 dla sztyletów, k6 dla mieczy i tak dalej.

Trafiony testuje Wytrzymałość, plus zbroję. Jeżeli wyrzuci od 1 do 3 mniej, niż wynoszą obrażenia, jest w Szoku (jak Eatin’ Dirt w *GRW*). Obrażenia wyższe o 4+ oznaczają ranę. To wystarcza, żeby wyłączyć z walki przeciętniaka – bohaterowie i arcyłotry otrzymują rany, które potem zmieniają się w fajne, krwawe ciosy krytyczne. To wszystkie podstawy gry.

Komentarz: Potem Wytrzymałość stała się wartością stałą, do której porównuje się obrażenia. Jeżeli wyrzucisz sukces, przeciwnik jest w Szoku. Przebicie (albo drugi Szok) oznacza ranę.

FIGURY

Pojawia się jednak kłopot: brak „krzywej” prawdopodobieństwa wyników. To niewielki problem dla statystów, ale potrafi irytować w wypadku bohaterów. Próbowaliśmy więc kilku rozwiązań. Pierwsze mówiło, że poza walką „bohater” rzuca dwiema kostkami współczynnika i wybiera lepszy wynik. Ale ta reguła była niejasna.

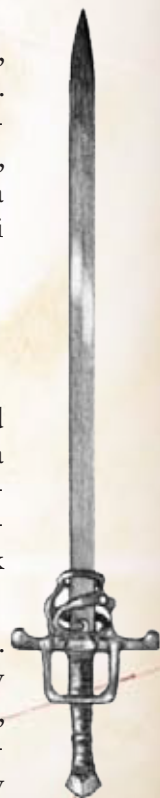
Drugi pomysł był lepszy i się przyjął. Nazwaliśmy „bohaterów” (oraz ważnych łotrów) „Figurami”. Do tej kategorii zaliczają się postaci graczy i arcyłotry, które otrzymują ranę zamiast paść bez ducha. Podczas każdego testu cechy i umiejętności rzucają dodatkową „kością Figury” (k6) i wybierają lepszy wynik.

A oto przykład z *Legendy pięciu Kregów*, prowadzonej na SW przez Zeke Sparkesa. Moja postać, Iuchi Tang, ma Rzucanie czarów na k12. Kiery czaruje, rzuca k12 i k6, wybierając lepszy wynik. I wiercie mi, ta k6 potrafi naprawdę uratować człowiekowi skórę!

SZCZYPTA BOHATERSTWA

Poradziliśmy sobie z krzywą rzutów, i od dawna wiedzieliśmy, że walka jest prosta i szybka. Ale bohaterowie wymagali dopieszczenia, żeby zyskali głębię prawdziwych postaci z gry fabularnej, a nie tylko statystyk dla figurek.

Na szczęście, ta część przyszła łatwo. We wszystkich naszych grach postaci miały zawsze Przewagi i Zawady, a dawno temu, kiedy pierwszy raz rozmawialiśmy o erpegu opartym o mechanikę *GRW*, chcieliśmy dać jakiś „sznyt” każdemu typowi postaci.



Wprawdzie akurat nas mocniej inspirowały doskonałe *Tales of the Floating Vagabond* Lee Garvina, niż d20, ale to WotC utrwalił tę koncepcję, w postaci atutów z 3 edycji *Dungeons & Dragons*.

Więc zmodyfikowaliśmy trochę nasze Przewagi, żeby były bardziej dostępne. Mniej więcej co drugą sesję możesz albo podnieść umiejętności bohatera, albo wykupić nową Przewagę. Do tego, raz na „Rangę” wolno też zwiększyć cechę (a pomiędzy Rangami „awansujesz” cztery razy – aż stajesz się Legendą, bo wtedy rozwój trochę zwalnia).

A czym jest Ranga? Miara tego, jak dużo masz doświadczenia. Postać zaczyna jako Nowicjusz. Kiedy zgromadzi 20 punktów doświadczenia, staje się Doświadczoną, potem zostaje Weteranem, Herosem, a wreszcie – Legendą (wówczas rozwój trochę się zmienia: awansujesz co 10 punktów). Legenda zyskuje dostęp do całej serii nowych przewag, w rodzaju pomocników, kryjówek, „nadludzkich” współczynników i tak dalej.

CZĘŚĆ V: GADZETY, CZARY I MOCE NADPRZYRODZONE

Mieliśmy zatem zasady tworzenia postaci i wysyłania ich do piachu, wciąż jednak została nam jedna arcyważna kwestia: magia.

W *Great Rail Wars* funkcjonował dobry, solidny system rzucania czarów, ale tam postać mogła użyć zaklęcia w każdej chwili, a sprzężenie zwrotne było śmiertelne. Co doskonale sprawdzało się w grze bitewnej, gdzie figurki i tak giną jak muchy, ale nie w erpegu. Trzeba więc było dodać jakieś „punkty magii”. Na szczęście, mechanika przewag ułatwiła nam bardzo pracę: mogliśmy dać postaci podstawową pulę punktów mocy i pozwolić jej zwiększać ją, kiedy zechce, dzięki Przewagom.

Ta zmiana poszła błyskawicznie.

Ale kategoria „czary” musiała objąć nie tylko, cóż – czary. Chcieliśmy tych samych zasad dla psioników, superbohaterów, szalonych naukowców, a nawet obcych.

Tak więc „czary” zmieniły się w „moce”. Ustaliliśmy, że na poziomie zasad „magiczny pocisk” czarodzieja nie różni się szczególnie od „ciosu psionicznego” telepaty i „przyduszenia” kanciarza. Owszem, wyglądają inaczej, ale działają tak samo: uderzają magiczną energią, która zadaje obrażenia.

Miałem w tym względzie pewne doświadczenia – „czarna magia”, narzędzie Szeryfa z *Deadlands* była szalenie ogólna, ale gracze zgoda tego nie widzieli. Zły szaman mógł razić bohaterów rojem kąśliwej szarańczy, a czarownik strzelać pociskami najczarniejszej czerni – ale obydwaj używali mocy „gromy zagłady”. Różniła się „bajerami”, czyli wyglądem.

Więc w *Savage Worlds* zrobiliśmy tak samo. Pytanie – czemu? Dlaczego jedna moc jest lepsza od tuzina czarów, które minimalnie różnią się mechaniką? Posłużę się przykładem z d20, bo tę mechanikę znacie najlepiej i wiecie, ile tam jest „magicznych pocisków”, poczynając od „Płonących dłoni”, na „Kwasowej strzale Melfa” kończąc. Pewnie, wszystkie mają trochę inne parametry, ale robią to samo – zadają obrażenia.

Jeżeli „magicznych pocisków” jest tuzin, MG i gracze muszą sprawdzać w czasie walki ich współczynniki. Jeśli jest jeden, sprawy stają się znacznie prostsze. A gdy taki pocisk można wzmacniać, wydając dodatkowe punkty magii, doświadczony i potężny czarodziej dysponuje znacznie potężniejszą bronią, niż młodzieńcy uczeń, posiadający raptem kilka punktów mocy.

Tak rzeczy mają się z „magicznym pociskiem”, ale to samo rozumowanie można odnieść do innych czarów. „Pancerz” zapewnia bohaterowi pancerz, „odbicie” powoduje, że trudniej go trafić na dystans, „niewidzialność” czyni go... cóż, chyba już łapiecie zasadę.

Co prowadzi do kolejnej kwestii. Lubię, kiedy moce mają proste nazwy, dzięki którym od razu wiadomo, co robią. „Upostacienie Mistrza Piekarnikusa” brzmi strasznie fajnie, ale co to robi? Kiedy gracz mówi mi, że rzuca coś takiego ja (jako MG) odpowiadam coś w stylu: „E, jasne! Fajnie! Dobra, kto następny?”.

W danej grze, bohater może znać moc „wybuch” pod nazwą „Gniew duchów ognia”, i, jeśli chce, tak ją właśnie nazywać – ale, z perspektywy zasad, wszyscy wiemy że to jest „wybuch”, czar który zadaje obrażenia na jakimś obszarze.

PROFESJE

Więc jak rozróżnić kulę ognia czarodzieja i ognisty cios superbohatera? To proste. Pierwsza sprawa to warianty wyglądu: czarodziej coś tam mamrocze i pojawia się ognista kula, a superbohater rzuca kąśliwą uwagę i mierzy we wroga otwartą dłoń. Druga sprawa to profesje, które precyzują, jak bohater robi to, co robi. Jeżeli ktoś ma „moc nadprzyrodzoną” – jest czarodziejem, kapłanem, superbohaterem i tak dalej – posiada specjalną Przewagę, która określa, ile ma punktów mocy, jakie czary, które



umiejętności używa, by zadziały i czy dotyczą go jakieś specjalne zasady.

A więc, czarownik i superbohater mają swoją „nadprzyrodzoną umiejętność”. Ten pierwszy posługuje się Rzucaniem czarów, które odpowiada za najrozmaitsze zaklęcia. Umiejętność podnosi tanio, ale musi też kupować kolejne czary, które służą do różnych rzeczy (otwierają zamki, rozpraszają magię i tak dalej).

Superbohater tymczasem ma znacznie mniej mocy, i osobną umiejętność do każdej. Nazywa ją jak chce – na przykład „płonący cios” – i testuje zawsze, gdy używa tej właśnie zdolności. Musi inwestować więcej w umiejętności i pewnie nie może zdobywać nowych mocy, ale za to ma mnóstwo punktów magii, więc może naprawdę zaszałeć.

CZĘŚĆ VI: EVERNIGHT



Kiedys już opowiadałem, jak powstawał *Evernight* (*Wiecznanoc - przyp. tłum.*), przypomnę to jednak, na wypadek gdybyście przeoczyli tę historyjkę. Jeżeli nie chcesz zepsuć sobie niespodzianek z tego podręcznika, przeskocz tę część. W każdym razie: gdy po raz pierwszy pojawiła się 3 edycja *D&D*, postanowiliśmy ją wypróbować i po-

prowadziłem trylogię trylogii. Pierwszą była seria *Illithid* TSRu – skrócona wersja, w której łupieżcy umysłu próbują opanować świat i pogrążyć go w wiecznej ciemności. Moja drużyna koncertowo to schrzaniła, zabijając jedyną istotę, która wiedziała jak dostać się do świata najeźdźców i ich powstrzymać. Kampania skończyła się słowami „No dobra. Mija kilka miesięcy i słońce znika z nieba. Łupieżcy atakują i świat w zasadzie się kończy.”

ZAPADA CIEMNOŚĆ

Choć fakt, że kampania skończyła się w ten sposób, dość nas wkurzył, kilku moich kumpli wpadło na ten sam pomysł, który zaświtał i mnie. Ledwie wypowiedziałem ostatnie zdanie, spojrzeliśmy po sobie i pomyśleliśmy – co za wspaniała okazja! Ale fajnie będzie zorganizować ruch oporu w świecie, gdzie czytające w myślach, przeważające siły najeźdźców zniewoliły ludzkość!

Pomysł siedział mi w głowie przez dłuższy czas, ale nie miałem czasu się nim zająć, bo pracowałem nad *Deadlands* i *Weird Wars*. Potem pojawiły się *Savage Worlds* i narodził się *Evernight*.

Komentarz z 2009: Rany. Ominąłem naprawdę masę szczegółów. W większości związanych z firmą, a niekoniecznie z tworzeniem samej gry, ale z pewnością odpowiadających na pytanie, czemu nagle mogłem porzucić „klasyczne *Deadlands*” i zająć się czymś innym. W skrócie mówiąc, Pinnacle i ja przeszliśmy piekło i w ciągu roku znaleźliśmy się na krawędzi upadku. Kiedy kurz opadł, wszystko się zmieniło, a ja uznałem, że mogę wreszcie zrobić grę, która mi się marzyła. Nie chciałem jednak pakować się w pełną linię, z masą dodatków (i chyba nie było na nią rynku). Dzięki *Savage Worlds* mogłem jednak wypuścić „jednostrzał” i nie wydawać mnóstwa kolejnych książek o samym świecie. To coś, co znów się zmienia, ale o tym następnym razem...

Można by dużo mówić o rzeczach związanych z *Evernight*, skupię się jednak na jednej: formacie przygody. Nie wszystkie podręczniki do *Savage Worlds* będą takie, ale *Evernight* jest „zamkniętą kampanią” – książka jest serią przygód, które rozgrywa się po kolei, od początku aż do widowiskowego finału.

Jeżeli graliście w *Deadlands*, wiecie, że lubię kampanie z wyraźnym wątkiem przewodnim, w których dużo się dzieje i dużo zmienia. Kłopot z większością gier – również z naszymi – polega na tym, że aby to wszystko ogarnąć trzeba śledzić linię przez kilka lat i kupować mnóstwo podręczników. Tym razem chciałem dać MG tyle samo fajnych sekretów, ale tak, żeby miał do nich dostęp i naprawdę mógł uczynić drużynę częścią wielkiej historii świata.

Wiem, co niektórzy z was myślą: znam argumenty za i przeciw. Pozwólcie, że zestawię pytania i twierdzenia, które – jak sądzę – cisną się wam na usta.

1) *Zamknięta kampania? Ale ja chcę świata, w którym będę prowadził własne przygody!* Takich światów są tysiące. A ja lubiłem zawsze robić coś innego, o ile to ma sens. A sposób, w którym opowiadamy historię *Evernight* ma zdecydowanie najwięcej sensu.

2) *Powtarzam, chcę prowadzić własne przygody!* Dobrze, jeżeli naprawdę musisz – proszę bardzo. W książce znajdzie mnóstwo informacji o wszystkich miejscach, ludziach i potworach, możesz z nimi zrobić co chcesz. A nawet pozenie naszą kampanię z własnymi pomysłami.

3) *Nienawidzę liniowych przygód.* Bardzo się starałem, żeby w podręczniku znalazły się nie tyle przygody, co scenariusze – które stawiają drużynę przed problemem lub sposobnością i pozwalają poradzić z nią sobie na własny sposób. To, co robią w przygodzie ma oczywiście wpływ na następnej, ale (ogólnie rzecz biorąc), nie muszą doprowadzić do założonego zakończenia, żeby grać dalej. Pewnie, są wyjątki, ale większość „misji” tylko zapewnia drużynie określone korzyści.

A ponieważ gracze mają stworzyć własne postaci, z własną motywacją i historią, będziesz mieć mnóstwo miejsca do improwizacji, dodawania własnych wątków i tak dalej.

4) *Hej, mnie się podoba!* Mnie też! Bo to oznacza, że przed sesją musisz tylko przeczytać 2-4 strony (większość misji trwa jedną lub dwie sesje) i popracować nad tym, co uczyni ją fajną, zamiast przebić się przez 64 strony scenariusza, żeby się dowiedzieć, że gobliny z Obszaru 63 atakują, kiedy usłyszysz hałas w Obszarze 7.

5) *Więc... a co, kiedy skończymy?* To zależy. Ja zakładam, że bohaterowie będą wówczas legendarnymi herosami, którzy „ocalili świat” lub zawiedli (cóż, sprawy są trochę bardziej skomplikowane, ale nie chcę za dużo zdradzać). Możesz skończyć i zacząć grać w inną grę, albo, jeżeli wolisz, kupić kolejny podręcznik do *Savage Worlds*.

Ewentualnie, jeżeli bohaterowie przeżyją ostatni scenariusz, pozwolisz im zebrać siły i wymyślić, co teraz. Albo, gdy zginą, stworzyć nową drużynę, zmienić świat tak, żeby dopasować go do skutków porażki poprzedniej grupy i wymyślić własną kampanię (w książce jest kilka dobrze opracowanych wariantów zakończenia).

Jeżeli będzie zapotrzebowanie, przygotujemy kontynuację. Po finałowym, hm, starciu, pozostaje wciąż miejsce na rozmaite wydarzenia i wątki, na razie jednak chcę skupić się na właściwej historii.

Komentarz z 2009: *Evernight II* powstał, pod piórem BD Flory. Od tamtej pory zaczęliśmy jednak inaczej przygotowywać książki, i rzecz wymaga poważnych przeróbek, nie z winy autora. Kiedyś zajmiemy się i tym – obiecuję!



Kraken-mag z 50 Fathoms

Część VII: U NAS NA SESJI

Często słyszę pytania, jak wygląda nasza sesja: jakich używamy rekwizytów, jak często się spotykamy, czy używamy figurek i plansz, ile osób liczy drużyna i tak dalej. Rzucenie światła na nasze zwyczaje pomoże wam zrozumieć koncepcje, które stoją za *Savage Worlds*.

KAMPANIE I JEDNOSTRZAŁY

Nasza grupa najchętniej grywa w krótkie kampanie, zwykle trwające około miesiąca, choć zdarzają się wyjątki. *Piekło na Ziemi* Hoplera zajęło dobrze ponad dwa lata, a w jego obecne *Starcie królów* na *Savage Worlds* gramy już szósty miesiąc. Moja kampania do *D&D*, podczas której testowałem system, gdy był jeszcze nowością, zajęła nam dziesięć miesięcy.

Spotykamy się mniej więcej raz w tygodniu, zwykle we środy (jako rodzice, poświęcamy weekendy na coś zgoła innego). Zaczynamy koło 18.00, gramy do 23.00. Jeżeli w drużynie są ludzie dorośli (po 30-stce), pracujący na pełen etat, regularne spotkania stają się bardzo ważne. Jeśli umawiacie się od czasu do czasu, będziecie grać bardzo rzadko, bo wszyscy są zajęci i muszą planować z dużym wyprzedzeniem. Kiedy jednak ustalicie stały termin, łatwiej będzie wszystkim przesunąć inne rzeczy.

PONIEDZIAŁKOWA SESJA

Bywają różne drużyny, zwykle jednak myśli się o erpegach w kategoriach nie kończących się kampanii. Owszem, są zwykle bardziej angażujące, niż jednostrzały, jeżeli jednak trudno wam uzgodnić, w co będziecie grać, spróbujcie naszego rozwiązania.

Przez wiele lat moja drużyna umawiała się na „poniedziałkową sesję”. Nieważne, czy faktycznie graliśmy w poniedziałek wieczorem (choć tak się zaczęło) – liczyło się, że każda osoba która chciała być MG, prowadziła jedną „przygodę”. Taka przygoda trwała zwykle 3-6 sesji, a po jej zakończeniu braliśmy się za coś innego.

Uwielbiam, kiedy grupa przez chwilę bawi się w *Weird Wars*, potem próbuje *Evernighta*, po nim rozgrywa kilka sesji *Deadlands* i tak dalej. I pewnie – od czasu do czasu zagra w stare, dobre *D&D*. Albo, jeszcze lepiej, wypróbuje *Unknown Armies* Atlas Games, albo *Blue Planet* od Fantasy Flight.

Jeżeli jesteście trochę podobni do mnie, macie cały regał gier, w które chętnie byście zagrali, ale nigdy się nie udaje. Model „poniedziałkowej sesji” pozwala często próbować czegoś nowego, bez rezygnacji z systemu, w który gracie stale. Dzięki niemu wykorzystacie te wszystkie dziewicze podręczniki i złapiecie oddech po długiej, wyczerpującej kampanii.

PRZYBORNİK

Figurki, figurki, figurki. Używajcie. Większość miłośników naszych gier tak robi. Nieważne, czy figurki faktycznie wyglądają jak to, co mają przedstawiać – ale układajcie na stole cokolwiek, żeby wszyscy wiedzieli, co się dzieje. Wydaliśmy *Kartonowych Kowbojów* do *Deadlands* i *Piekła na Ziemi* dla osób, które nie lubią taszczyć kilogramów ołowiu, oraz najprawdziwsze figurki dla ich miłośników. Ale równie dobrze sprawdzą się koraliki, kapsle czy nieśmiertelne kostki.

Wiem, że część z was grywa w bardzo okultystyczne erpegie. Nie chcecie gry wojennej z postaciami graczy, tylko wczuwania się w postać i emocjonującej opowieści. Uwierzcie, figurki pomogą i w tym. Być może wydają się zbyt techniczne, ale tak naprawdę pomagają wszystkim zrozumieć sytuację, w której biorą udział. Bo ile razy opisaście pokój, a po kilku rundach walki okazywało się, że gracze nie mają zielonego pojęcia, w których miejscach stoją ich postaci?

Rzecz w tym, że im lepiej gracze znają otoczenie, tym chętniej je wykorzystują. Jeżeli powiesz „w komnacie są cztery orki”, gracz odpowie „to ja je tnę”. Kiedy pokażesz, gdzie są, zaczniesz nagle zastanawiać się, jak je podejść, zaproponuje współdziałanie pozostałym i pewnie zaczniesz używać w walce elementów scenerii, zamiast tylko wywijać mieczem.

Komentarz z 2009: Przez tych kilka lat przeczytałem mnóstwo komentarzy o figurkach, pisanych zwłaszcza przez przeciwników ich stosowania w RPG. Ja to rozumiem, i naprawdę nie musicie ich używać, żeby dobrze bawić się naszą grą. Ale polecam chociaż raz spróbować – nieważne, czy w *Savage Worlds*, *D&D*, czy innym systemie, w który grywacie. Poprowadziłem w życiu tysiące sesji, zarówno dla najbliższych przyjaciół, jak kompletnie obcych ludzi na konwencie. I doświadczenie uczy mnie, że figurki pomagają odgrywać postać oraz wykorzystywać otoczenie. Bardzo trudno opowiedzieć dokładnie to, co ma się w głowie, a przecież wystarczy pokazać graczowi prosty szkic z zaznaczonymi pozycjami wszystkich uczestników walki, a zaraz zaczniesz rzucać sprytnymi pomysłami. Ponadto, będzie mniej zagubiony, a więc bardziej zaangażowany w grę.

KOBIETY

Kobiety stanowią od jednej trzeciej do połowy naszej drużyny. Może myślisz, że to sprawa drugorzędna, ale uwierz – żonaty sprawia wielką różnicę. Czemu? Bo jeżeli twoja lepsza połowa nie grywa, znacznie trudniej wygospodarować czas na sesję, nie mówiąc już o regularnych spotkaniach, o których mówiłem.

A teraz czas na straszne uogólnienie: gra z kobietami jest inna. Pewien jestem, że poniższe ściąganie na mnie kłopoty, ale posłuchajcie kilku rad gościa, który prowadzi masę sesji dla drużyn mieszanych, zarówno w stałej grupie, jak podczas konwentów na całym świecie.



Jedna z pierwszych sesji *Savage Worlds*, z kostkami, kartami i wczesnym wydrukiem systemu.

A) Opisujcie opcje, zamiast wyliczać modyfikatory. Chociaż większość kobiet nie przejmuje się tak bardzo mechaniką i chce przede wszystkim dobrej historii, też lubią zabłysnąć. Pomaga przygotowanie ściąg z najpopularniejszych manewrów bojowych. Dziewczyny wykorzystają je równie dobrze, jak faceci, choć pewnie nie chciałyby im się przeszukiwać podręcznika na własną rękę.

B) Opisujcie potwory. Mówcie „atakuję was ogromna, włochata kreatura”, a nie „sowoniedźwiedź” (to zresztą świetny przykład. Sowoniedźwiedź ma naprawdę głupią nazwę, ale jeżeli dać mu szansę potrafi nastraszyć.)

C) Dbajcie o pamiętnych przeciwników i BNów. Nie mówicie „to czarnoksiężnik 10 poziomu”, ale twórzcie prawdopodobne osoby o prawdopodobnych motywacjach i dziwactwach. Kobiety częściej traktują BNów jak postaci (jeżeli dacie im szansę), a mężczyźni często sprowadzają ich po prostu do roli wrogów lub sojuszników.

Kiedy pisywałem do *Dark Sun*, prowadziłem dla drużyny więźniów z całego obszaru pustyni Athas. Pilnował ich sadystyczny stróż, naprawdę okrutny i cyniczny kapłan Smoczych Królów o bardzo irytującym chichocie, który doskonale naśladowałem. Mężczyźni w drużynie długo knuli, jak zabić postać o takich właśnie mocach: rozważali w tym celu swoje czary i improwizowali broń. Kobiety również dyszały rządzą odwetu, też chciały się wyswobodzić i dać draniowi w kość, ale bardziej interesował je powód, dla którego tak go nienawidzą – ten paskudny śmiech – niż dokładny plan ucieczki i zemsty.

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

W ostatecznym rozrachunku ważne, żebyście grali tak, jak lubicie. Jeżeli któraś z moich uwag wam pomoże, to świetnie. Moja grupa trzyma się razem od ponad 16 lat, mamy za sobą setki sesji i tysiące wspaniałych wspomnień. Dostaję mnóstwo maili od ludzi, których drużyny rozpadają się tego czy innego powodu – może któraś z moich rad wam pomoże.

Komentarz z 2009: To jedno udało mi się na pewno. Dostałem mnóstwo maili od ludzi piszących, że dzięki *Savage Worlds* udało im się wygospodarować czas i znów zacząć grać. Wielu członków mojej drużyny przeprowadziło się przez cały kraj i pracuje razem. To niesamowite i dowodzi, jak silne więzi wytwarza wspólna gra.

CZĘŚĆ VIII: OBRAŻENIA

Ta część będzie znacznie bardziej techniczna, ale chciałbym żebyście naprawdę zrozumieli, jak działa system obrażeń, żeby dobrze go wykorzystać.

Ponieważ gra bazowała na *Great Rail Wars*, nie poświęcałem początkowo wiele uwagi obrażeniom. Chciałem zostawić je niezmienione i tak właśnie działało się przez pierwsze kilka sesji. Ale były to zwykłe albo przygody dla bardzo małych grup (jak *Death from Above* w domu Scotta Nethery), albo po prostu ogromne potyczki (jak mój scenariusz w czasie Wojny z Francuzami i Indianami).

Potem zaczęliśmy grać w *Legendę pięciu Kręgów* u Zeke. Który podobnie jak ja cieszył się na myśl o wykorzystaniu BNów w walce i przydzielił nam oddział Żurawi Daidoji. Podczas pierwszej przygody stoczyliśmy sporą bitwę, na 50 osób, w tym 15 naszych BNów i masę włóczników Lwa pod dowództwem shugenja.

Użyliśmy wszystkich smaczków mechaniki i poszło doskonale, z tym, że trochę przytłoczyła nas liczba rzutów, zwłaszcza między BNami. Rzut za trafienie, rzut za obronę, rzut za obrażenia, rzut za odporność. Żeby im zaradzić, wprowadziliśmy współczynnik Obrony, który dał każdemu PT trafienia. Przeszedł kilka poprawek, ale w zasadzie się nie zmienił.

Gorzej poszło z obrażeniami. Za pierwszym podejściem przygotowałem PT zranienia zależne od Rozmiaru (trochę jak w *Deadlands*): porównywało się obrażenia z rozmiarem potwora – rezultatem był Szok lub rana. Potem jednak stoczyliśmy pierwszą walkę z naprawdę dużą istotą, nieumartym jaszczurem animowanym przez niegodziwego

shugenja naga, i odkryliśmy że system nie działa najlepiej (i sprawia, że Wigor BNów zupełnie się nie liczy).

ORKACH I EVERNIGHT

Wymyśliliśmy więc zasadę: 2 + połowa Wigoru + bonus ze zbroi (która trwa po dziś dzień) i rozegraliśmy pierwszą misję w *Evernight*. Moja drużyna, złożona z typowych postaci fantasy, walczyła z ogromną istotą, nie będącą jednak Figurą, i uznała że to okropnie frustrujące, że albo zginie od jednego ciosu, albo nic się nie dzieje.

Potem, grupa przekradała się obok 20 orków i nie zdała testu Skradania. Jako MG jestem dość... surowy i uznałem, że orki zaatakują. Wyobrażałem sobie, że grupa musi wymyślić teraz coś naprawdę sprytnego, żeby przetrwać. Ale nie miałem racji, bo bohaterowie po prostu zaszarżowali i w kilka rund rozsmarowali wrogów po ścianach.

Chociaż orki miały przyzwoitą Siłę, k8, i długie miecze (+3), nie mogły przebić się przez zbroję przeciętnego bohatera (nie mówiąc nawet o „tanku” Johna Hoplera, Rolandzie, półorczym muszkietierze w kolczudze i kirysie). Pewnie, nie raz spowodowały szok, ale nie udało im się nikogo zranić.

Wprowadziłem kilka zmian. Próbowałem zwiększyć obrażenia broni (miecz zadawał Siłę plus k6 obrażeń, sztylet Siłę plus k4 itd.), ale to też nie zadziałało. Średnia wynosiła tyle samo, co przy stałych modyfikatorach, trzeba było więcej rzucać – zwłaszcza w walce z mnóstwem drabów – a asy sprawiały, że szczęście stawało się ważniejsze niż wybór broni.

Komentarz z 2009: I oczywiście na tym stanęło po dalszych, długich próbach. Bo przecież dwie kostki dają nieco większą średnią obrażeń, a po uwzględnieniu asów pozwalają naprawdę zrobić krzywdę. Ba, są znacznie fajniejsze! Nowy sposób rozliczania przebić (+k6, zamiast +2 za każde przebicie) również znacznie poprawił sytuację.

Potem graliśmy w *Deadlands: Lost Colony* i wróciliśmy do zasady testowania Wigoru po zadaniu obrażeń, co sprawdziło się świetnie przez wiele sesji. Byliśmy zadowoleni.

JAZDA PRÓBNA

A więc wreszcie przygotowałem *Jazdę Próbną*, a wy, zani czytelnicy, ściągnęliście ją z sieci i zaczęliście grać.

Bardzo szybko zdałem sobie sprawę, że popełniłem błąd. Przeciwny test obrażeń statystycznie był bez zarzutu, stwarzał jednak dwa problemy:

- 1) Wymagał okropnie dużo turlania, co zaczynało być problemem kiedy tylko ktoś próbował przeprowadzić wielką bitwę, o jakiej nawijam tu bez przerwy.
- 2) Irytował ludzi, którym udało się bardzo dobrze trafić, ale nie byli w stanie położyć przeciwnika.



Nasze pięknie graczki w *Savage Worlds*:
Jackie, Michelle i Jenny.

Pierwszą część umiałem naprawić: trzeba było ustalić stały PT zranienia. Zresztą, i tak właśnie zabierałem się do wersji zasad przeznaczonej dla gier bitewnych, i chciałem, by dało się rozegrać ogromne starcie w typie *Warhammera* – więc ta sprawa była kluczowa. Bo jak podczas bitwy przypisywać kostki do figurek, by sprawdzić, kto kogo trafił?

Rzecz okazała się naprawdę trudna. Dlaczego? Otóż, bohaterowie fantasy noszą zbroje, o wartości od +2 do +4 (skórzna i płytówka). Przy Wigorze k6, Wytrzymałość (połowa Wigoru+2) gościa w kolczudze wynosi 8. Średnie obrażenia przy Sile k6 i mieczu (+3) wynoszą 7 (choć pamiętajcie, że „średnie” to w *Savage Worlds* niebezpieczny termin, ze względu na asy i Kość Figury, którą rzucają tylko wybrani). A ponieważ potrzeba przebicia, by zadać ranę, przeciętny Jaśko musi wyrzucić asa, by choćby zadrapać przeciętnym mieczem innego przeciętnego Jaska, w przeciętnej kolczudze. Może to i realistyczne (przecież zbroja ma ochraniać), ale co to za radość: okładać kogoś jak cepem, bez żadnego efektu. To naprawdę mocna strona punktów wytrzymałości – masz wrażenie, że czymś się to jednak skończy. Ale ma i słabą: nie można zabić kogoś jednym ciosem i trzeba strasznie mazać po karcie.

Rozwiązaniem problemu 1 okazała się odpowiedź na problem 2, która jest wynikiem wielu wspaniałych pomysłów z listy dyskusyjnej *Savage Worlds*. Po pierwsze, nadaliśmy większe znaczenie przebiciom w teście trafienia: zamiast +1, dawały +2 do obrażeń.

Komentarz z 2009: Potem zmieniliśmy to na „masz przebicie, rzucasz k6”, co jest szybsze, łatwiejsze, i pozwala rzucić jeszcze jedną kostką za obrażenia!

Następna zmiana – i to ona wszystko naprawiła – to decyzja, że dwa Szoki powodują ranę. Ostatnia pomniejsza kwestia (konieczność wyrównania, a nie wyrzucenia za obrażenia więcej, niż wynosi Wytrzymałość – czyli zmniejszenie jej o 1 punkt) sprawiła, że system zaczął naprawdę dobrze działać. I zawdzięczamy ją liście dyskusyjnej.

Blotki mogą zwykle przyjąć jedno trafienie, zanim będzie po nich, co daje wrażenie punktów wytrzymałości. Zbrojna kupa, którą wynajęłeś, utrzyma się przez chwilę – zwłaszcza, jeżeli ma porządne zbroje – ale nie spędzicie z biednym MG całego dnia na próbach wyluskania ich z pancerza.

Pomogła też ostatnia modyfikacja. Ponieważ nie było osobnego testu odpierania obrażeń, fuksy (umożliwiające przerzuty) straciły na znaczeniu. Dodaliśmy więc zasadę wyparowania, która pozwala bohaterom w opałach uratować skórę. Konsekwencje okazały się świetne. Szczególnie zadowolony jestem z faktu, że wyparowanie jest testem, nie automatyczną negacją ran (jak w *Deadlands*) – dzięki temu nie możesz po prostu zignorować strzelby, z której mierzą ci w plecy, pewny, że anulujesz obrażenia.

OSTATNI SZCZEGÓŁ

A co dzieje się, kiedy Figura otrzyma za dużo ran? Ten problem rozwiązał John Hopler. Pierwotnie rzecz wyglądała jak w *Great Rail Wars* – po każdym ranie rzucało się w tabeli ciosów krytycznych. Dzięki czemu bohater cały czas miał się świetnie, aż nie umarł. Brak mi było dreszczyku znanego z systemów posiadających punkty wytrzymałości czy inną mechanikę ran, jak *Deadlands*. To nie było fajne.

Potem miałem kilka złych pomysłów, aż w końcu Hopler na to wpadł. Zauważył, że szansa śmierci powinna wiązać się z siłą ostatniego ciosu, a nie poprzednimi ranami. Jego rozwiązanie było następujące: powiedzmy, że nie masz żadnych obrażeń i jesteś zdrow jak ryba. A potem dostajesz sześć ran na raz. Nie sprawdzasz wtedy tabelki dla posiadaczy trzech ran, ale opisując sytuację po dostaniu sześciu (choć wcześniej byłeś zdrowy). (Na marginesie: sześć ran zabija!) To symuluje fakt, że oberwałeś wyjątkowo paskudnie, choć nic ci wcześniej nie dolegało. Analogicznie, jeżeli położy cię jedna rana (bo wcześniej masz już trzy), sprawdzasz tabelę dla jednej rany (dość niegroźną).

Komentarz z 2009: Potem trochę to uprościliśmy. Wciąż jednak najbardziej podoba mi się, że możesz otrzymać trwały uraz. Może to i brzmi sadystycznie, ale tworzy historię i składa się na legendę bohatera, zwłaszcza w kampanii.



Jeden ze wspomnianych wyżej orków z Evernight.

CZĘŚĆ IX: POKOCHAĆ GRĘ

Wydawca gier nie powinien produkować czegoś, czego nie kocha na zabój (wybaczcie hiperbolę). Nasza ostatnia sesja testowa *Savage Worlds: Wietnam* była bardzo typowa. Pozwólcie, że o niej opowiem, a przekonacie się sami.

PRZYGOTOWANIA

Tajemniczy Teller wpada z wizytą i prowadzi przygodę w Wietnamie dla Jasona, Zeke i mnie. Jesteśmy Zielonymi Beretami, wysłanymi, by przeciągnąć na naszą stronę mieszkańców pewnej wioski na pograniczu z Kambodżą. Zamieszkuje ją zamknięta grupa mnichów, słynnych ze swoich sztuk walki – a że nie kochają Wietkongu ani zbrodniczych najeźdźców z Kambodży, mogą przysłużyć się nam.

Ponieważ gramy w *Savage Worlds*, Teller nie waha się przydzielić nam pełnej drużyny gotowych do walki BNów.

Rzucamy za ich osobowość i wychodzą nam przeróżne typy. Jason jest naszym głodnym awansu porucznikiem, Zeke gra Rainmana, naszego „boga piorunów” (a „piorun” to jego granatnik M79), a ja (Shane) wcielam się w napakowanego studenta medycyny z Nowego Jorku, którego wszyscy od razu przezywają „Doktor Bronx”. Wzrost daje mi predyspozycję do noszenia M60, więc jestem jednocześnie strzelcem i lekarzem.

WIOSECZKA

Po odprawie i krótkim locie śmigłowcem do melodii Surfin' Bird, docieramy do wioski, gdzie właśnie zamordowano grupę cywilów z Zachodu. Znajdujemy ocalałego, który twierdzi, że odpowiada za to tajny oddział amerykański, o nazwie Black Cats. Cywile na-

tomiast najwyraźniej szukali w okolicy skarbu, być może sławnych bogactw mnichów, których przyjechaliśmy przekabacić.

Rainman i Doktor Bronx rozdają zatem batoniki dzieciom i starają się zatrzeć złe wrażenie, a porucznik Guy łączy się tymczasem ze sztabem i dowiaduje, że ocalały jest „w błędzie”. Żadne Black Cats nie istnieją. Tymczasem, trochę penicyliny (i pokaz moich zdjęć z Nowego Jorku) zapewniają nam kolejną informację. Jedno z dzieci mówi Doktorowi, że w lesie żyją gigantyczne nietoperze, które porywają świnie.

ATAK NIETOPERZY

Kontynuujemy misję i na noc zatrzymujemy się w niewielkim wozie, gdzieś między Wietnamem a Kambodżą. Tak jak nas ostrzegano, pojawia się ogromny rój gigantycznych nietoperzy. Ku naszej zgrozie, gdy zaatakują w kilka, potrafią porwać w powietrze dorosłego mężczyznę! Ten los spotyka dwóch cennych członków naszej drużyny. Doktor Bronx i Rainman zmuszają porucznika, żeby zarządził poszukiwania, ale po całej nocy przeszukiwania krętych górskich wąwozów tracimy nadzieję.

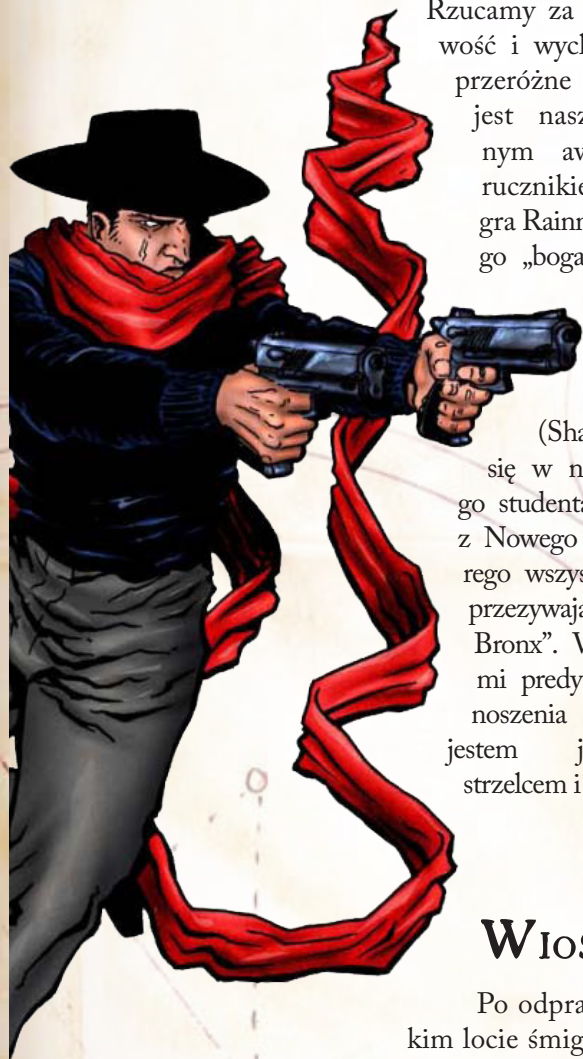
Mechanicznie, scena wyszła doskonale. *Savage Worlds* ma proste, ale bardzo skuteczne zasady wyczerpania, które pozwalają symulować zarówno uderzenie cieplne, jak głód i bezsenność. Nasza część Wietnamu jest szczególnie gorąca i wilgotna, więc po długim marszu i histerycznym przeszukiwaniu gór zaczynamy naprawdę czuć zmęczenie.

Doktor i Rainman niechętnie godzą się z rozkazem porucznika, by zaniechać poszukiwań – nasi towarzysze albo nie żyją, albo właśnie próbują wrócić do obozu. Jason (porucznik Guy) naprawdę odważył tu kawał rolpleing, który należy wspomnieć. Jego bohater chciał natychmiast kontynuować misję, ale wiedział, że oddział zareagowałby źle na porzucenie żołnierzy bez próby ratunku. Pozwolił nam szukać, póki nie zaczęliśmy wydawać fuksów na testy wyczerpania, a potem „zostawił nam” decyzję o przerwaniu poszukiwań. Mistrzowska manipulacja.

OGNIA!

Po kilku fantastycznych scenach trafiamy wreszcie do wioski tajemniczych mnichów – by odkryć, że dziesięciu Black Cats morduje ich bez miłosierdzia. Graliśmy już w Wietnam i wiedzieliśmy, że walka ze źle wyszkolonymi partyzantami uzbrojonymi w kałasze to jedno – a starcie z uzbrojonym oddziałem amerykańskim, z granatnikami, M60 i wysokim Strzelaniem to całkiem co innego.

Nasza drużyna rozkłada się grzbiecie wzgórza, dokładnie za Black Cats, zajmując doskonałą pozycję, by strzelić im prosto w plecy. Zanim jednak podejmujemy decyzję, z prawej flanki niewidoczny wróg rzuca w nas granatem. Dwóch naszych BNów jest w Szoku, a my zaczynamy ob-
rzucać granatami tajemniczego przeciwnika.



Mniej więcej w tej samej chwili porucznik Guy krzyczy „Amerykanie! Amerykanie! Przerwać ogień!”

Dowódca Black Cats, Major, wrzeszczy „Wstrzymać ogień!” i na kilka gęstych minut wszystko zamiera. Mój bohater, Doktor Bronx, ma zawadę Ślubowanie: Przysięga Hipokratesa, więc porzucam M60 na wzgórzu, biorę apteczkę i biegnę na dół, pomóc zranionym przez granaty. Okazuje się, że to wsparcie Black Cats, goście z M60. Przybiega też jeden z ich lekarzy.

Major wzywa gestem naszego porucznika – spotykają się pośrodku pola, między dwoma oddziałami. Na szczęście Jason ma przewagę „Wykrywacz kłopotów” (potem zmienioną na „Szósty zmysł”) i orientuje się, że coś jest nie tak. Major i Guy mają wstrzymane akcje, więc wykonują przeciwstawny test Zręczności. Jason wygrywa i rzuca się do parowu, ciskając granat w stronę Majora. Ten, będąc Figurą, wyparowuje obrażenia za pomocą fuksa: pada do niewielkiego wykopu i udaje mu się uniknąć obrażeń.

Zaczyna się piekło. Zeke, posiadacz przewagi Bóg piorunów, zaczyna walić granatami w pozostałych Black Cats. Jeden z naszych ludzi chwyta porzucony przeze mnie M60 i pruje z niego jak obłąkany ogniem zaporowym. Dzięki temu reszta łatwiej zdejmuje swoje cele (ponieważ drugi Szok oznacza ranę, ogień zaporowy połączony ze strzelaniem do przeciwników, u których spowodował Szok, sprawdza się świetnie).

NA MARGINESIE

W tej bitwie walczyło dwadzieścia osób, wszystkie z bronią automatyczną, M60, granatami ręcznymi albo granatnikami. Chciałoby się wam pilnować zużycia amunicji? Nam też nie. Na szczęście w *Tour of Darkness* jest bardzo fajna mechanika, która pozwala uniknąć tego koszmaru zarówno graczom kontrolującym BNów, jak MG.



Aaron prowadzi Savage Worlds: Wietnam na Origins 2003.

Dopracowaliśmy je podczas tej sesji. Pełne zasady znajdziecie w podręczniku, ale w skrócie działa to tak. BG kontrolują amunicję normalnie, pocisk po pocisku. BNi mają jej określony poziom: Bardzo dużo, Dużo (standard na patrolu), Mało albo Brak. MG może uznać (zwykle po walce), że poziom amunicji BN spadł o poziom. W czasie starcia natomiast zmniejsza się zawsze, gdy grupa dostanie dwójkę za inicjatywę. Co znaczy, że grupa sojuszników, która posiada Mało amunicji, może przestrzelać strzelając w połowie walki!

To nie tylko łatwiejsze, ale prowokuje naprawdę dramatyczne decyzje – jeżeli kończy wam się amunicja, pewnie zdecyduje się nałożyć drogi byle uzupełnić zaopatrzenie, albo spróbujecie zdobyć ją w wiosce wroga.

Podobnie jak zasady, pozwalające po walce określić, który z BNów nie żyje, a który jest tylko ranny (i wymusić decyzję, co z rannym zrobić), reguły amunicji sprawiają, że podczas walki myślisz jak prawdziwy dowódca, nad prawdziwymi problemami, a nie regułkami, które cię przeciążają!

A TYMCZASEM MOJA POSTAĆ...

Gdy szalała bitwa, mojej postaci (Doktorowi Bronx) przydarzyło się coś ciekawego. Lekarz, któremu pomagałem, walnął mnie w tył głowy kolbą M16. Mówiąc językiem zasad, wykorzystał bezwzględna przewagę (+4 do trafienia, +4 do obrażeń), co mnie załatwiło. Poczekiałem więc, wstrzymałem akcję i kiedy coś odwróciło jego uwagę od więźniów spróbowałem się uwolnić. Jason i Zeke ze śmiechem potrząsali głowami. „Może zagrasz tym gościem, kiedy już wróg odstrzeli ci łeb?” śmiał się Zeke, wskazując na jednego z naszych BNów.

Wrogi lekarz i ja (Doktor Bronx – kiedy gram, zawsze mówię w pierwszej osobie) mieliśmy zachowane karty. By przerwać jego akcję, musiałem pokonać go w teście Zręczności. Mimo wydania fuksa, wyrzuciłem tylko 4 – ale miałem szczęście, bo on wyturlał 2. Walnąłem go pięścią prosto w twarz, ale wyrzuciłem mało obrażeń.

Lekarz miał wybór. Wciąż miał nade mną bezwzględna przewagę, ale w garści trzymał karabin. Nie mógł do mnie strzelić, nie cofnąwszy się – a wówczas miałbym dodatkowo cios. Teller zdecydował, że medyk się cofa, licząc pewnie, że rozetnie mnie na pół serią po tym, jak znów ledwo go musnę. Pocałowałem moje szczęśliwe kostki i rzuciłem. Ledwie trafiłem. Ale, byłem napakowany i miałem k8 siły. Rzuciłem k8 i Kością Figury. Poszczęściło mi się, na k6 wypadł as. Dzięki przerzutowi osiągnąłem 8 – za mało, żeby zranić, ale dość, by przeciwnik był w Szoku. Miałem szansę! Mało tego, zanim gość się otrząsnął, nasz sierżant – BN zdobył wzgórze i przerobił go na dżem swoim M16.

Komentarz z 2009: Dziś obrażenia działają trochę inaczej: nawet w walce wręcz nie rzuca się Kością Figury, a wszędzie tam, gdzie pisałem +1, +2 i tak dalej, jest dziś +k4, +k6 itd.

MORAŁ Z TEJ OPOWIASTKI

Po sesji, kiedy wszyscy ekscytowaliśmy się, jak super było, najczęściej powtarzany komentarz dotyczył tego, że udało nam się jednocześnie przeprowadzić sporą bitwę z 20 osobami, uzbrojonymi w broń automatyczną i granaty, oraz bardzo szczegółowe starcie pięściarskie między dwoma lekarzami.

Zaczęliśmy około 19:00, zrobiliśmy postaci, stoczyliśmy dwa duże starcia, naodgrywaliśmy się podczas rozmów z BNami z wiosek oraz między bohaterami i przynajmniej godzinę cieszyliśmy się z fantastycznych zasad, które powymyślał nasz MG. Skończyliśmy przed północą.



Pierwotna okładka do *Weird Wars: Wietnam*, pędzla bardzo uzdolnionego Gila Formosy. Nie użyliśmy jej, bo postanowiliśmy z Zeke Sparksem, że będziemy mieć na okładkach „symbole”, jak w *Evernight* i *50 Fathoms*. Podoba mi się próba stworzenia jednolitego wizerunku całej linii, ale ta okładka jest znacznie lepsza i sądzę, że z nią podręcznik sprzedalby się lepiej. To samo zrobiliśmy z *Necessary Evil* i też pożalowaliśmy. Nowa wersja wygląda moim zdaniem znacznie lepiej.

PODSUMOWANIE

I tyle. Kiedy przeczytałem ten tekst powtórnie, naprawdę doceniłem ciężką pracę naszych testerów i setek uczestników listy dyskusyjnej. Szczerze wam dziękuję – nie tylko jako facet, który tę grę sprzedaje, ale jako gracza, który ją uwielbia.

WYMIANA OGNIĄ Z 2009



Gdzie się podział Jack? „Jack Szyderca” był naszą pierwotną maskotką, wzorowaną na starym, dobrym gospodarzu „Opowieści z Krypty” i podobnych postaciach. Drażnił jednak bardzo wielu ludzi, poza tym ciężko było wciskać go do każdego podręcznika, który zrobiliśmy. Więc odesłaliśmy go na emeryturę. Ale czasem wzywa mnie ze swojego samotnego pudełka. A wiercie mi, nie ma nic gorszego, niż wściekły Jack w pudełku.

Zamknięte kampanie: Nie planujemy robić następnych podręczników podobnych do *Evernight*. Teraz, kiedy nauczylismy się robić Sploty, bardzo uważamy na równowagę pomiędzy historią a brakiem linearności.

10\$ za podręcznik: *Explorers Edition*, po 10\$, była ogromnym hitem i sprzedajemy teraz drugi nakład. Bardzo się cieszę, widząc w naszej gromadce tak wiele nowych twarzy.

Nagroda Origins: Jesteśmy w Pinnacle dość rozgoryczeni, gdy idzie o nagrody Origins dla naszych nowych produktów. *Savage Worlds* zdobyło nagrodę Player's Choice w 2003, ale organizatorzy zapomnieli tego ogłosić na ceremonii wręczenia i wciąż nie przysłali nam statuetki. Niestety, nasza branża jest znacznie mniej profesjonalna, niż by się chciało. Ale wy zrobiliście swoje i oddaliście na nas głosy, za co bardzo dziękujemy.

Niespodzianki: Największym zaskoczeniem był sukces *Savage Worlds*. Rzeczy szły kiepsko między starym a nowym Pinnacle. Napisałem grę nie po to, żeby odbudować firmę, ale dlatego, że chciałem w nią grać. I wciąż chcę, a ponowna publikacja tego artykułu bardzo mnie nakręciła. Na szczęście, jutro mam sesję. Wracamy do Stalingradu, wysadzić tę cholerną osiemdziesiątkę ósemkę.