

KULISY BOHATERSTWA

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



KULISY BOHATERSTWA

POMYSŁ: MACIEJ „AUREUS” GAJZLEROWICZ

W DWÓCH ZDANIACH

Kulisy Bohaterstwa to pomysł na odskocznię od standardowych sesji, stworzony na potrzeby improwizowanych jednostrzałówek wykorzystujących mechanikę Savage Worlds. Może posłużyć do stworzenia humorystycznej, nastawionej na akcję gry, bazującej na kiczowatej warstwie potocznie rozumianego heroizmu.

OGÓLNE ZAŁOŻENIA

Gracze kontrolują grupę *szaraków*, którzy na sesjach wspierają bohaterów i herosów podczas wypełniania zadań, jednocześnie dając się szlachtować, mordować, miażdżyć, porywać i tym podobne. Postaci może być o wiele więcej, niż graczy, jednak każdy gracz może jednocześnie sterować tylko jedną postacią – sięgając po następną w chwili, gdy obecna umrze.

Najemnicy są o wiele słabsi od bohaterów i zazwyczaj ich szanse przeżycia są drastycznie małe – ale ktoś przecież musi pozostać przy życiu, by głosić po wioskach czyny herosów. Gracze „wygrywają” sesję, jeżeli uda im się uchronić przed przeznaczeniem określoną na początku spotkania ilość *szaraków*.

PRZYGOTOWANIE

Prowadzący w kilku słowach wtajemnicza graczy w realia fabuły. Zazwyczaj *szaraki* nie są świadome, w czym uczestniczą i często mimowolnie zostają wciągnięci w ratowanie świata. Prowadzący zdradza nie liczne fakty, które niekoniecznie muszą być przydatne lub prawdziwe. Jest to ich *Sekretna Misja*.

Następnie prowadzący powinien zademonstrować *Drużynę*. Są to prawdziwi herosi (w przypadku, gdy sesję rozgrywa znająca się drużyna, mogą to być nawet postacie należące do tych samych graczy), którzy zbiorą całą chwałę z wykonanego zadania. Są potężni, odważni, utalentowani i wyjątkowi – prawdziwe figury. Nieustannie lekceważą życie *szaraków* (albo ich wykorzystują), będąc przy tym bardzo pewnymi siebie. W praktyce wszystkie ich działania się powodzą.

KIM MOGĄ BYĆ SZARAKI

Gracze kierują grupą. Mogą być strażnikami miejskimi, najemnikami, rycerzami, szturmowcami imperialnymi, kultystami, piratami, Uruk-Hai... Po prostu statystami. Nikim istotnym. Mięchem armatnim. To są ci kolesie, którzy w filmach są porywani przez prąd rzeczny podczas pogoni za Wielkim

Złym, przegrywają z nim w krótkich pojedynkach, rozbrajają pułapki wchodząc na nie i skaczą na granat, by zasłonić towarzyszy własnym ciałem.

Ważne, by *szaraki* nigdy nie przyćmiewały Figur.

MECHANIKA

Mówiąc językiem gry, gracze sterować będą blotkami. Przyboczni herosi to figury. Blotki najlepiej opisać poprzez ogólniki – można bez problemu uznać, że wszystkie postacie mają te same wartości cech czy ekwipunek. Można też podzielić je na kilka grup, np. strzelców, mieczników i postacie posiadające podstawowe moce.

Mechanika musi zostać przedyskutowana przed sesją – gracze są w na tyle przykrew pozycji, że powinni mieć jej klarowne wyobrażenie.

Szaraki tracą możliwość korzystania z kości figury. Umierają po otrzymaniu pierwszej rany. Posiadają wspólną kartę inicjatywy chyba, że są podzieleni na grupy. Drużyna posiada wspólną pulę fuksów (po jednym na gracza) i każdy z graczy otrzymuje jednego fuksa, z którego może skorzystać tylko on. Można zrezygnować z systemu przewag i zawał oraz pozostawić dobór ekwipunku prowadzącemu. Można zrezygnować z egzekwowania zasad pancerza i odebrać graczom możliwość skorzystania z jokera podczas ustalania inicjatywy.

POCZĄTEK SESJI

Gdy gracze poznają Sekretną Misję, Drużynę i swoich *szaraków*, zostają wprowadzeni w sam punkt kulminacyjny sesji. Napad bandytów. Oblężenie twierdzy wampirów. Obrona zamku przed trollami. Apogeum i trzęsienie ziemi w jednym. Jakby ktoś wyciągnął klaps przed kamerą i zawołał „Akcja!” – nie ma sensu próba ogarnięcia bałaganu.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Podstawowym celem *szaraków* jest utrzymać ustaloną ich ilość przy życiu do końca sesji.

WARUNKI PRZEGRANEJ

Śmierć ustalonej ilości *szaraków*, a także uniemożliwienie bohaterom spełnienia ich Misji. No i ucieczka.

ZASADY SPECJALNE I ALTERNATYWNE

Każdy inny, wszyscy równi

Każdy z graczy może przygotować własne statystyki dla reprezentatywnego *szaraka*. Biorąc nową postać z puli, nadaje jej własny szablon cech i umiejętności. W praktyce przypomina to grę jedną postacią o bardzo dynamicznej reinkarnacji.

Mam tego dosyć!

Gdy *szarak* postanowi uciec z miejsca zdarzeń (także w wyniku testów np. paniki), na pewno przydarzy mu się coś złego. I prawdopodobnie zginie. Tchórzowsko.

Ostatnia karta ratunku

Jeżeli gracz świetnie wpasuje się w konwencję, doskonale odegra emocje swojej postaci, wpadnie na pomysł, który pomoże kilku *szarakom* uratować życie, innymi słowy: naprawdę zrobi coś dobrego dla sesji, nie ograniczając się do rzucania kośćmi, otrzymuje *Kartę*.

Karta to specjalna premia od prowadzącego. Podaje ją ze zawczasu przygotowanej talii kart. Na potrzeby sesji używa się tylko jednego koloru (od dwójki do asa). Im niższa wartość karty, tym mniej wpływa na świat gry. Jako, że dostępna jest tylko jedna talia, ilość *Kart* jest ograniczona. Po wykorzystaniu karty przez gracza, wraca do puli. Warto podkreślić, że *Karty* otrzymuje nie postać, tylko gracz i może je wykorzystać także po śmierci postaci, za którą otrzymał premię. *Karty* można też wykorzystywać na korzyść pozostałych graczy.

Przykładowy podział (z podkreśleniem, że dwójka jest znacznie słabsza od piątki, a szóstka – od dziesiątki):

2-5 – obniżenie negatywnego wpływu testu (np. rana wynikająca z przebicia staje się zwykłym sukcesem, prowadzącym do szoku).

6-10 – natrafienie na korzystniejsze okoliczności otoczenia.

Walet – figura zdradza *szarakowi* ważny fakt dotyczący *Sekretnej Misji*, mogący przydać się do dalszych działań.

Królowa – przynoszący śmiertelne skutki test zostaje anulowany przez interwencję jednego z *Bohaterów*, jednak zagrożenie nie znika (np. bohater odbija strzałę lecącą w stronę *szaraka*, jednak od razu rusza na heroiczny pojedynek).

Król – *szarak* zostaje uratowany przez jednego z *Bohaterów* z sytuacji zagrażającej życiu.

As – grupa *szaraków* zostaje uratowana przez jednego z *Bohaterów* z sytuacji zagrażającej życiu.

Pan Kapitan

Każdą grupą *szaraków* dowodzi jedna osoba wybitna, ponadprzeciętna, z którą konsultują się nawet bohaterowie książek. Jeżeli ta postać umrze przypadkowo,

cała grupa przegrywa. Ale to właśnie ona w dramatycznej scenie musi poświęcić swoje życie dla Wyższych Celów. Gracz prowadzący tę postać ma przechłapano, bo dopóki nie zabije go dla rozwoju fabuły prowadzący, musi przeżyć. Nie oznacza to, że postać jest wolna od wszelkich zagrożeń – po prostu gracz nią prowadzący ją musi utrzymać się przy życiu za wszelką cenę. A jak już się cieszy, że tak dobrze mu idzie, postanawia powstrzymać pościg rzucając się pod koła powozu. Innymi słowy: prowadzący ogłasza w pewnym momencie, że postać musi umrzeć, by historia miała sens, lecz nie powoduje to porażki drużyny.

Uwaga, leci!

Gdy jeden z *Bohaterów* ma umrzeć, najbliższy *szarak* rzuca się mu na ratunek, poświęcając desperacko własne życie.

PODPORZĄDKOWAĆ SIĘ CZY PRZEŁAMYWAĆ? O ZABAWIE KONWENCJĄ

Istnieje kilka sposobów, w jaki gracze mogą odnaleźć się w historii opowiadającej o desperackiej ochronie życia *szaraków*.

Za przykład może posłużyć typowa scena z filmów, kiedy to ważna postać zostaje otoczona przez strażników. Strażnicy podbiegają po kolei, dając się spokojnie zabić przez potężnego wojownika. Czy gracze zamierzają bawić się tego typu sztampą nie przekształcając jej, czy może przeciwnie – przełamać? Może uda im się udowodnić, że „i Herkules dupa...”? Czy prowadzący uzna, że gracze nie mają możliwości zabić Wielkiego Złego, usuwając się w cień dla działań *Bohaterów*, czy że gracze powinni pokazać Kulisy Bohaterstwa, jednoznacznie wskazujące, że herosi nie umieliby nawet upolować królika bez pomocy gromadki przydupasów?

Jedno jest pewne – niezwykle wkurzające jest umierać ze świadomością, że to grupka złotych dzieci zbierze wszystkie laury.

ATAK ZIELONOSKÓRYCH

PRZYKŁADOWY SCENARIUSZ

Świat: Stary Świat (porównaj z: WFRP2ndEd)

Zwycięstwo: Utrzymanie przy życiu przynajmniej czterech szaraków

Szaraki na początek: Dziesięciu szermierzy; Dziesięciu strzelców; Dowódca oddziału; szaraki stanowią grupę najemników

Zasady specjalne: *Ostatnia karta ratunku*, *Pan Kapitan*, *Uwaga*, *leci!*

Figury: Johan Groźny – kapłan (sigmaryta); Gertruda – czarodziejka (kolegium światła); bracia Friedrich i Dietrich (rycerze)

Sekretna Misja: *Szaraki* wiedzą: dotarcie do opuszczonej warowni w Middenheim. *Szaraki* nie wiedzą: warownia ma zostać wykorzystana w celu odparcia ataku zielonoskórych. Figury podejrzewają, że warownia może być zajęta przez dziwne istoty.

SCENA 1, PROLOG

Przedstawienie figur i sekretnej misji. Postacie są już w trasie, w ciągu kilku godzin dotrą do warowni.

Wyzwanie: Johan Groźny podejrzewa jednego z *szaraków* o przynależność do kultu Slaanesh, argumentując swe stanowisko absurdalnymi, fanatycznymi dowodami. Jeżeli nie uda się odrzucić jego tezy, rozbije wskazanemu czaszkę.

Nagroda: Jeżeli uda się odeprzeć zarzuty Johana bez sięgania po siłę, jeden z graczy może otrzymać *Ostatnią kartę ratunku* (2-5).

SCENA 2, PIERWSZY ATAK

Będąc blisko warowni figury dostrzegają zbliżające się orki. Dietrich bohatersko deklaruje, że wraz z gwardzistami powstrzyma zielonoskórych. Pozostałe figury pędzą w stronę murów. Na czele napastników stoi dowódca (ork – figura).

Wyzwanie: Odeprzeć liczny atak orków. Agresorzy dążą do walki wręcz nie zważając na straty.

Nagroda: Jeżeli *szaraki* zadeklarują, że same odeprą atak (może zasugerować im to Dietrich), rycerz ruszy na dowódcę orków. Reszta walki toczy się między błotkami (*szaraki* vs. orki). Zależnie od sprytu graczy można ich nagrodzić *Ostatnimi kartami ratunku*.

SCENA 3, TAJEMNICA WAROWNI

Moment na zrealizowanie schematu dungeonu. *Szaraki* zostają wysłane przez figury na rekonesans po warowni. Lochy oraz ciasne korytarze mogą zawierać liczne niebezpieczeństwa (sugerowane: placówka kultystów Chaosu).

Wyzwanie: Pułapki, zaniedbane fragmenty konstrukcji (wałące się schody), nawiedzona świątynia (konieczność pokonania zjawy bez magicznej broni), ataki kultystów w ciemnościach.

Nagroda: Za wykorzystywanie elementów otoczenia przeciwko mieszkańcom warowni można otrzymać *Ostatnie karty ratunku* oraz fuksy.

Kara: Każda komplikacja, która zostanie przez graczy porzucona, powinna w następnej scenie okrutnie się zemścić.

Alternatywna kompozycja: *Szaraki* można podzielić na grupy, które podjęły się przeszukania różnych zakątków warowni. W takiej sytuacji zmiana postaci następuje dopiero w momencie, gdy umrze ostatni członek grupy.

SCENA 4, OSTATECZNY ATAK

Po oczyszczeniu warowni wypoczęte figury szykują się do podjęcia bitwy z oddziałem zielonoskórych. Gertruda ustawia najemników w szeregu, częstując ich epickim przemówieniem. Wreszcie dochodzi do starcia.

Wyzwania: Gracze walczą z zielonoskórymi w trzech, kolejnych strefach.

1. Walka z goblinami z bezpiecznych murów zamku. Figury ratują postacie na tyle często, że raczej nie powinno umrzeć więcej, jak dwóch *szaraków*. Łucznicy wroga są nieefektywni.

Nagroda: Jeżeli żaden z *szaraków* nie zginie, gracze mogą otrzymać *Ostatnie karty ratunku*.

2. Walka z orkami na murach zamku. Wzrasta wartość Szermierzy. W tym momencie została wybita główna brama, na murach znajdują się liczne drabiny. Figury walczą (wedle ich słów) z wrogami w lesie.

Nagroda: Gracze mogą otrzymać *Ostatnie karty ratunku* za wykorzystywanie zrujnowanej fortecy przeciwko orkom.

Pan Kapitan: Podczas tego etapu dowódca *szaraków* może stanąć do rywalizacji z generałem orków. Jeżeli podczas niej umrze, *szaraki* nie przegrają. Jeżeli przeżyje, będzie pierwszą i główną ofiarą ataków trolla z wyzwania trzeciego.

3. Walka z trollem na głównym placu. Troll po drodze niszczy fragment muru. Jest figurą, którą trudno pokonać. Jeżeli gracze zbliżą się do tego momentu (np. trollowi pozostanie tylko jedna rana w zapasie) pojawiają się bohaterowie, którzy go dobijają.

Nagroda: Jeżeli do końca gry przetrwało przynajmniej czterech *szaraków*, gracze wygrywają!

PRZYKŁADOWE STATYSTYKI

SZARAK - SZERMIERZ

Ranga: Nowicjusz (0 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k6/k8, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k6/k8 (k8 do wyboru między Siłą a Zręcznością)

Umiejętności: Jeździectwo k4, Odwaga k6, Pływanie k4, Przetrwanie k4, Rzucanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k4, Strzelanie k4, Walka k8, Wspinaczka k4, Żeglowanie k4

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Chuchro, Ostrożny

Przewagi: nie dotyczy

Sprzęt: Dowolna broń do walki wręcz (za pozwoleniem prowadzącego), pancerz (za pozwoleniem prowadzącego – może nie mieć efektów)

Języki: dowolny (używany od urodzenia)

SZARAK - STRZELEC

Jak szermierz, ale: Odwaga k4, Strzelanie k8, Walka k6, Obrona 5, dowolna broń do walki strzeleckiej (za pozwoleniem prowadzącego) i broń do walki wręcz przypisana przez prowadzącego

SZARAK - MISTYK

Jak szermierz, ale: Duch k8, Siła k6, Zręczność k6; umiejętność mistyczna k8 (jedna moc przypisane przez prowadzącego), Walka k4, traci jedną z: Jeździectwo, Rzucanie, Żeglowanie; Obrona: 4; Przewaga: Zdolności nadprzyrodzone (10 PM)

SZARAK - DOWÓDCA ODDZIAŁU

Jak szermierz, ale: Nowicjusz (15 pd), Duch k8, Wigor k8; Odwaga k8, Wypytywanie k6; Zawada Chuchro zastąpiona przez Straceniec; Przewaga: Bacność!; pancerz powinien być brany pod uwagę; język figur (jeżeli bohaterowie posługują się innym językiem, niż *szaraki*, dowódca może się z nimi porozumieć)

