

Ostatnia Szarża

szkic gierki narracyjnej by sil [grynarracyjne.pl]

Wstęp

Ostatnia Szarża to krótka gra narracyjna opowiadająca o bitwie o wszystko. Bezpośrednim impulsem do jej napisania był występem polskiej reprezentacji na Euro jak i inne heroiczne zrywy w historii i najróżniejszych twórcach kultury. Natomiast pod względem designerskim gra czerpie głównie z gier Big Chiefs oraz Danger Mountain! Ostatnia Szarża przeznaczona jest dla sensownej liczby graczy (3-4), z których każdy pełni taką samą rolę.

Przygotowania

Zgromadźcie ilość najróżniejszych kostek odpowiadającą wielokrotności graczy. Im więcej tym dłuższa, ale i mogąca się znudzić, gra – cztery kostki na głowę powinno być ok. Wrzucicie je wszystkie do jakiegoś naczynia. Znajdźcie również łatwo chwytalny przedmiot, który posłuży jako Buława (tak, totem z gry Jungle Speed będzie idealny). Do gry potrzebne będą też małe karteczki Sojuszników, oraz jedna większa kartka Bitwy.

Nakreślenie miejsca akcji

Porozmawiajcie chwilę nad tym jakiego rodzaju grę chcecie rozegrać. Tzn. w jakim świecie, gdzie, o co, między kim i w jakiej skali będzie się toczyć bitwa. Dogadajcie się też wstępnie kim mogą być bohaterowie i Sojusznicy.

Beznadzieja sytuacji

W międzyczasie dodajcie do siebie wartości na wszystkich kostkach. Uzyskana suma to praktycz-

nie zerowe szanse na zwycięstwo. Obniżcie ją zatem wedle uznania. Na przykład do 75%. Tę ustaloną wartość nazwijmy Potęgą.

Buława

Podczas gry do ustalania kto z graczy będzie działać w kolejnej rundzie używana jest Buława. Walka o nią przebiega na podobnej zasadzie jak w Jungle Speed. Na sygnał gracze sięgają po leżący na stole przedmiot – ten kto zdoła go zabrać przejmuje inicjatywę. W przypadku patu powtórzcie walkę.

W sytuacjach gdy w danej fazie każdy z graczy ma do wykonania jedno zadanie, po swoim „ruchu” nie bierze już udziału w kolejnej walce o Buławę. Podczas bitwy sygnał do walki o Buławę daje gracz, który działał w poprzedniej rundzie, samemu nie biorąc udziału w tym najbliższym starciu.

Z lotu ptaka

Ustalcie za pomocą Buławy, kto zaczynać będzie jako pierwszy. Najpierw on, a potem każdy z pozostałych graczy kolejno wyciąga z naczynia po jednej wybranej kostce, dopóki naczynie nie zostanie opróżnione. Za każdym razem gdy to robi może wypowiedzieć jakiś szczegół na temat przeciwników z którymi przyjdzie stoczyć bitwę, poczynając od pierwszych harcówników po samego wielkiego Złego. Możecie potraktować to jako luźne wrzutki do późniejszej improwizacji, lub też konkretny widok pola bitwy z lotu ptaka. Zapiszcie rzucane hasła na Karcie Bitwy, w kolejności, przypisując im różne wartości z puli Potęgi. W ten sposób powinna powstać mniej lub bardziej sztywna kolejka przeciw-

ności do pokonania na drodze do Wielkiego Złego, a tym samym wygrania bitwy.

Bohaterowie i Sojusznicy

Teraz każdy z graczy musi zdecydować, kogo poprowadzi do bitwy. Jedną z wyciągniętych z puli kostek musi przeznaczyć dla swojego Bohatera, natomiast każdej z pozostałych przypisać armię, oddział, czy inną, zależną od przyjętej skali, jednostkę. Każdą z takich grup określać będziemy mianem Sojuszników. Pamiętajcie, aby włożyć jak najwięcej serca w wymyślenie tych elementów. Opisując oddział mniej od ich uzbrojenia itd liczy się skąd pochodzą, dlaczego biorą udział w bitwie, w jaki sposób przyłączyli się do bohatera. Dla każdej z grupy Sojuszników zapiszcie na karteczce hasłowe podsumowanie.

Gromadzenie wojsk

Teraz każdy z graczy wprowadza na pole bitwy swojego bohatera, a następnie przyprowadzonych przez niego Sojuszników. Kolejność ustalajcie za pomocą Buławy. Dla każdego z Sojuszników, po opowiedzeniu o nim, gracz kładzie na stole jego karteczkę, a na niej kostkę którą mu przypisał. Kostki swoich bohaterów gracze trzymają w sekrecie. Po prezentacji przychodzi czas na rozpoczęcie bitwy.

Przebieg bitwy

Bitwa toczy się w rundach, w każdej z nich działać może tylko gracz, który zdobył Buławę. Przy rozpoczęciu bitwy, czyli w pierwszej rundzie, walka o Bu-

ławę toczy się na ogólnych zasadach. W kolejnych, gracz który działał w zakończonej rundzie, nie może walczyć o inicjatywę w jednej najbliższej.

Wykorzystanie Sojuszników

Po wyborze Sojusznika, gracz rzuca przypisaną mu kostką, jednocześnie opisując jak grupa sojuszników bohatersko walczy, by następnie równie bohatersko polec. Wynik rzutu określa jak wiele z Potęgi przeciwnika udało się uszczknąć. Wartość tę dopiszcie, lub w inny sposób zaznaczcie, określcie na Karcie Bitwy. Następnie gracz wrzuca do naczynia kostkę przypisaną Sojusznikowi, a jego kartkę pozostawia na polu bitwy.

Bohaterska szarża

Zamiast Sojuszników, gracz może posłać do boju swojego Bohatera. W tym przypadku rzuca przypisaną mu kostką, jednocześnie opisując przebieg i efekt szarży.

Jeżeli po dodaniu wyniku tego rzutu do pozostałych, suma nie przekracza Potęgi wroga, Bohater ginie bohatersko. W tym momencie gracz nie może już aktywnie uczestniczyć w dalszej grze.

Jeżeli natomiast jest wyższa – Bohater pokonuje Wielkiego Złego, zostając Zwycięzcą.

Uwaga: Sojusznicy sami nie mogą wygrać bitwy, ostateczny cios musi zawsze zadać Bohater.

Wycofanie bohatera

W swojej turze gracz może również zdecydować, że jego Bohater z jakiegoś powodu wycofuje się z bitwy. W tej sytuacji dla każdego z pozostałych przy życiu Sojuszników Bohatera rzuć kostką. Wynik mniejszy lub równy połowie kostki oznacza, że również postanawia się wycofać. Jeżeli wycofujący

się Bohater i/lub każdy inny będzie aktywnie zachęcał Sojusznika do pozostania lub wycofania, odpowiednio dodaj lub odejmij wynik rzutu na kostce Bohatera.

Kartki Sojuszników, którzy wycofały się z walki, wraz z kostkami przesun z pola bitwy w stronę gracza.

Gracz, którego Bohater się wycofał, do końca bitwy nie może brać w niej aktywnego udziału.

Zwycięstwo

W momencie, gdy któryś z bohaterów zdecyduje się na zakończoną zwycięstwem szarżę, bitwa się kończy. Teraz gracz prowadzący zwycięskiego bohatera powinien opowiedzieć o krajobrazie po bitwie i najbliższych wydarzeniach odnośnie siebie, pozostałych Bohaterów i Sojuszników, zarówno tych, którzy polegli, wytrwali do końca jak i się wycofali. Następnie, w kolejności rozstrzyganej za pomocą Buławy, mogą zrobić to inni gracze wszystkich pozostałych przy życiu Bohaterów. Ostatnie, zamykające grę słowa, powinny znów należeć do zwycięzcy.

Przegrana

Gdy wszyscy bohaterowie zginą lub się wycofają, bitwa jest przegrana.

Jeżeli jacyś bohaterowie zdecydowali się na wycofanie, teraz prowadzący ich gracze mogą opis krajobraz po klęsce. Ostatnie słowo należy do bohatera, który wycofał się jako pierwszy.

W sytuacji, gdy polegli wszyscy Bohaterowie nie pozostaje nic innego jak rzucić Buławę, poświęcić chwilę cichych rozmyślań bitwie i następstwach jej przegranej, a następnie zakończyć grę.

Do boju!

