



ZABILI GO I UCIEKŁ

Obietnica Śmierci w Dolinie Węży 2 i setki innych filmów złotej ery video w jednej niewielkiej grze narracyjnej.

Naszybkie choć wolne tłumaczenie gry Explosions & Escapes, której autorem jest Andrew Domino (www.dominowriting.com/games.html), będącej poprawioną wersją gry Bad Attitudes, której autorem jest Berin Kinsman.

Wyklikał, złożył i udostępnił sil [grynarracyjne.pl]
z okazji 4 Dnia Darmowych Gier Fabularnych. Wszystkiego najlepszego!
Niniejsza gra udostępniona jest na licencji CC-BY-NC-SA.

Fot. victorward /sxc.hu

00 Wstęp

Filmy akcji były już wcześniej przekładane na gry fabularne, jednak nie w tak prosty i zgrabny sposób jak robi to ZGIU. Wszystko czego potrzebujesz to trzy k6 na gracza, kartę postaci, coś do pisania, woreczek żetonów, odrobina wiedzy jak działają gry fabularne i skłonnego do improwizacji Mistrza Gry. To ostatnie nie jest w sumie konieczne, dopóki wszyscy zgadzają się, że wysadzenie czegoś to dobry sposób na popchnięcie akcji do przodu.

01 Postawa

W filmach to jak jesteś twardy zależy od tego jak inni cię postrzegają. A to zależy od tego, jak twardy sam się czujesz, co mówisz i robisz. W ZBIU wszystko czego potrzebujesz do przeżycia to Postawa. Początkowa Postawa twojego bohatera jest uzależniona od jego typu (patrz dalej). Jeżeli dostaniesz bęcki, tracisz trochę Postawy, ale możesz ją odzyskać robiąc i mówiąc cwaniackie rzeczy. Nigdy nie odzyskasz Postawy ponad jej początkowy poziom. Kiedy twoja Postawa spadnie do zera, zo-

stajesz wyłączony z akcji, co jednak wcale nie znaczy, że nie żyjesz. Do śledzenia bieżącej wartości Postawy służyć właśnie wspomniane we wstępie żetony.

02 Atrybuty

Podczas gry prowadzisz bohatera kina akcji, który może wiedzieć, lub nie, że jest postacią z filmu. Wszystko co chcesz zrobić w grze, cała twoja broń i inny sprzęt podpada pod jeden z sześciu Atrybutów. W gestii GM leży decyzja, który z nich jest najodpowiedniejszy do rozstrzygnięcia akcji, którą podejmujesz.

Wal ze spluw!

Ten atrybut wykorzystuje każda broń która strzela do celu - pistolety, strzelby, kusze, proce, wyrzutnie rakiet, czołgi, działa na pirackim statku, ogniste kule, gwiazdki ninja itd. Materiały wybuchowe jak C4 czy dynamit też.

Kop dupę!

Ten atrybut wykorzystują każda broń, której nie wypuszczasz z łapy, lub szerzej - która nie opuszcza twojego ciała - miecze, topory, młoty, pięści, szpony, rogi, kopy, kły, bejsbolowe kije, noże, nunczaka...

Rób odjechane akcje!

Ten atrybut wykorzystują akcje wymagające jakiegoś rodzaju wysportowania - uskok (oczywiście w zwolnionym tempie) jak najdalej od eksplozji, wspinanie się na mur, kierowanie motocyklem podczas jazdy pod prąd w godzinach szczytu, bujanie się na kablu nad rozpadliną, przejście przez montaż scen treningu aby w trzy minuty nabyć umiejętności lat doskonalenia sztuk walki...

Ogarniaj sprawy!

Potrzebujesz tego atrybutu, jeżeli jesteś bohaterem, który działa bardziej mózgiem niż mięśniami. Wykorzystaj go do hakowania systemów komputerowych, skonstruowania czego tylko potrzebujesz z kokosowych orzechów i gumy do żucia, odczytania na głos antycznych run (w dodatku bez przywoływania potwora) itd.

Szczerz kły!

Ten Atrybut jest używany aby zastraszyć lub przerazić kogokolwiek, kto ci podpadnie. Nie musisz być przy tym wielki i brzydki - lodowa królowa licealnych czirlierek i dzieciaki z wielkimi mieczami mogą być równie straszne, jak sierżanci szkolący Marins czy odrażające potwory. Ten Atrybut przydaje się również, gdy to ktoś próbuje cię przestraszyć o ile nie chcesz oddalić się pospiesznie i w mokrych spodniach w przeciwnym kierunku.

Zniewalaj urokiem!

Wykorzystaj ten atrybut aby podrywać laski, ciacha albo jedno i drugie, utorować sobie drogę między sprzedawcami, wyciągnąć informacje od informatora itd.

Atrybuty przyjmują wartości od 1 do 5

- 1 - Bezużyteczny
- 2 - Beznadziejny (zwykli ludzie mają wszystkie Atrybuty na tym poziomie)
- 3 - Przeciętny
- 4 - Ponadprzeciętny
- 5 - Maksymalny

Wartości Atrybutów mogą być ustalone na trzy sposoby:

Standardowy - Ustal jeden Atrybut na 5, dwa na 4, dwa na 3 i jeden na 2.

Brudny - Dla bohaterów żyjący w trudnych czasach ustal jeden Atrybut na 4, trzy na 3 i dwa na 2.

Losowy - Rzuć 6 razy k6, traktując wyrzucenie 6 jako 5. Przypisz uzyskane wyniki wedle uznania, lub rzucaj po kolei na każdy z Atrybutów. Jeżeli suma wyników wyniesie 15 lub mniej przeprowadź losowanie jeszcze raz.

03 Rodzaje bohaterów

Wszyscy ludzie na świecie dzielą się na 7 rodzajów. Twój bohater może być jednym z trzech (Superbohater, Bohater akcji, albo Pomagier). Pozostałych rodzajów używa Mistrz Gry. Grupa bohaterów może składać się z superbohaterów, bohaterów akcji, pomagierów lub dowolnej ich kombinacji.

Każdy typ posiada określoną ilość punktów Postawy. Przed rozpoczęciem gry, powinienś pokrótce opisać pomysł na swojego bohatera - ubiór, fajne tatuaże lub blizny, ulubiona broń, powiedzonka, towarzyszący jego działaniom rockowy kawałek...

Superbohater - w kolorowym kostiumie albo tylko obcisłym skórzanym wdzianku, z mocami i/lub zdolnościami z którymi zwykły człowiek nie ma co nawet się mierzyć. Zaczyna z 25 punktami Postawy oraz jednym Atrybutem oznaczającym supermoc. Za każdym razem gdy gracz użyje tego Atrybutu podczas testu może rzucić dwoma kostkami i wybrać lepszy wynik.

Elektroniczny morderca, mroczny uliczny mściciel, obdarzony supermocą Siewca Dobra, Mistrz sztuk walki z fryzurą z anime, Pisoniczny dziwak, Technomag, Tajemniczy Czarodziej.

Bohater akcji - główny pozytywny bohater, który nie ma innych niezwykłych mocy poza własną zajefajnością. Zaczyna z 30 punktami Postawy.

Krzepki szermierz, seksowna amazonka, Ostatnia Nadzieja Ludzkości, mistrz Kung-fu, samozwańczy stróż prawa, półnagi władca dżungli, zgorzkniały prywatny detektyw, czarujący tajny agent, Doświadczony Gliniarz Dzień Przed Emeryturą.

Pomagier - pomniejszy pozytywny bohater, przy czym można być pomagierem bez bohatera - ten typ postaci określa raczej twoje miejsce w świecie bohaterów. Z kolei gra z grupą pomagierów może być dobrym wyborem przy grze chociaż troszkę bardziej stonowanej. Pomagier zaczyna z 20 punktami Postawy, dysponując przy tym odrobiną szczęścia, a konkretnie jego dwoma punktami. Jeżeli gracz zawali test Atrybutu, może skreślić jeden z tych punktów, a test zostanie uznany za udany. Raz skreślone punkty szczęścia mogą być wykorzystane dopiero podczas następnej sesji.

Doświadczony złodziej, niezawodny szermierz, Nie-Tak-Potężny Superbohater, młody gliniarz, przyszły mistrz kung-fu, komputerowy geniusz, upierdliwy małolat, roztropna dziewczyna, która sama sobie poradzi, zwierzęcy towarzysz

Zwykły śmiertelnik - każdy inny I wszystko inne na ziemi, co nie jest złym gościem. Zaczyna z 5 punktami Postawy.

Złoczyńca - Główny zły, cwańszy, twardszy I bogadszy od większości pozytywnych bohaterów. Zaczyna z 40 punktami Postawy. Król półświatka, obdarzony supermocami pogromca światów, demoniczny władca, obłąkany dowódca, przywódca kultu, mo-

dliszkowata dama, pazerny szef korporacji, psychol z maczetą, imperator Obcych, skorumpowany polityk

Drab - prawa ręka i zbrojne ramię złoczyńcy. W świecie profesjonalnych wojowników (jak np. turniej sztuk walki), wszyscy przeciwnicy z którymi zetkną się bohaterowie będą Drabami, ale bez głównego złoczyńcy przeciw któremu można by stanąć. Zaczynają z 30 punktami Postawy.

Skorumpowany gliniarz który sprawia wrażenie pożądanego człowieka, wielki jak szafa gangster, herszt ulicznego gangu punktów, skrytobójca ninja, zły czarnoksiężnik, opętany ksiądz, superżołnierz, pomniejszy demon, genetycznie zmodyfikowany wojownik.

Pionek - bezimienne, bezosobowe tempaki, które żyją tylko dlatego, że bohaterowie jeszcze nie zdecydowali się na rozgniecenie ich pojedynczym ciosem. Każdy zaczyna z 1 punktem Postawy i zawsze atakują pojedynczo mimo, że zwykle pojawiają się w dużych grupach.

Szkaradne pozaziemskie robale, szeregowi żołnierze upadającego imperium, ninje, kultuści, punki, opancerzeni legionieści, świry z biowspomagaczami, wrodzy tubylcy, tępi naziści

04 Przeprowadzenie akcji

Opisz co chcesz zrobić, a MG określi, który Atrybut będzie najlepiej pasował do akcji. To właśnie nazywamy testem Atrybutu. Rzuć k6 i jeżeli wyrzucisz mniej lub tyle samo ile wynosi wartość twojego Atrybutu, odnosisz sukces. Przypominamy, że Superbohaterowie testując Atrybut oznaczony jako supermoc, rzucają dwoma kostkami wybierając lepszy wynik. Jeżeli wyrzucisz

więcej - ponosisz porażkę. I znów przypomnamy, że Pomagierzy mogą użyć tu swojego szczęścia.

W razie konieczności ustalenia inicjatywy liczy się oczywiście Postawa, kto ma większą działa pierwszy.

Jeżeli atakujesz niemilców - no bo w sumie, co innego miałbyś robić? - przy udanym teście zadajesz obrażenia. Atrybut, który testujesz zależy od rodzaju wykonywanego ataku.

Superbohaterowie, bohaterowie akcji I Draby rzucają 3k6 aby określić ilość zadanych obrażeń. Nie ma znaczenia jakiej broni używają, nawet jeśli podkładają bombę albo rzucają czar. To właśnie ich akcje chcą oglądać widzowie, zatem warto w nie zainwestować cały budżet na efekty specjalne.

Pomagierzy i Złoczyńcy rzucają na obrażenia 2k6, znów niezależnie od broni. Ci kolesie stawiają bardziej na swoją kreatywność niż ostrza i spluwy.

Zwykli śmiertelnicy I Pionki zadają tylko 1 punkt obrażeń. Zawsze. Oczywiście, rabusz strzelający do bohatera może trafić go prosto w pierś, ale aplauz publiczności wzbudzi raczej moment, gdy ten w odpowiedzi walnie rabusia w szczękę.

Inne rodzaje obrażeń, jak ogień, wyrzucenie z wysokiego budynku, trucizny I świecące na zielono nuklearne promieniowanie powodują k6 obrażeń.

Nie ma Atrybutów pozwalających się obronić. Jedyne co się liczy to trafienie. Po-

ciski mogą odbić się od twojego pancerza lub ostrze noża świsnąć koło ucha gdy zdąży się uchylić, ale dzieje się tak dlatego, że atakujący zawalił ataka, a nie dlatego, że zdołałeś się obronić.

Zadane obrażenia odejmij od Postawy przeciwnika, jeżeli ta spadnie do zera lub mniej, dany osobnik jest martwy. Jeżeli spotka to superbohatera, bohatera akcji lub pomagiera, jest prawie martwy i wyłączony z dalszej akcji. Kiedy bitwa czy inna tocząca się scena się zakończy, ktoś pewnie rzuci się sprawdzić co z naszym bohaterem, a ten odkaszlnie i zacznie wstawać, może mówiąc coś w stylu „Było blisko!”. Następnie bohater natychmiast odzyskuje 5 punktów Postawy, w sam raz by zebrać się do kupy i ruszyć dalej.

05 Wydawanie punktów Postawy

Punkty Postawy oznaczają jak twardy ciałem jak i duchem jest bohater, ale jednocześnie przekładają się na możliwość zrobienia czegoś czego zwykle nie robi. Możesz wydawać punkty Postawy w każdej chwili, tak długo jak jeszcze masz coś w zapasie. Możesz nawet zużyć je wszystkie. To jednocześnie fajne i głupie i raz na jakiś czas może być dobrym pomysłem.

Punkty możesz wydać na cztery rzeczy:

1 punkt aby zmniejszyć o jeden wynik rzutu podczas testu Atrybutu (np. wyrzucenie 5 może oznaczać porażkę, ale wydając punkt Postawy zmniejszasz wynik do 4 co wystarczy aby osiągnąć sukces). Nie możesz przy tym obniżyć wyniku poniżej 1.

1 punkt aby zwiększyć o dwa wynik rzutu podczas zadawania obrażeń (np. Bohater

kina akcji rzuca 1,5 i 6, następnie wydaje 1 punkt Postawy i zwiększa wyniki do 3, 5 i 6. Nie możesz zwiększyć wyniku rzutu powyżej 6.

3 punkty aby rzucić jeszcze raz kostką podczas testu Atrybutu, lub przerzucić wszystkie kostki zadając obrażenia.

5 punktów aby dodać nowy element do opowieści, jak np. „Wtem teren oświetla reflektor policyjnego helikoptera” albo „Dostrzegam starożytną księgę z zaklęciem, które odpędzi demona”. Jeżeli MG nie zezwoli na wprowadzenie takiego elementu, punkty nie są tracone.

06 Odzyskiwanie punktów Postawy

Jest tylko jedna metoda aby odzyskać wydane punkty Postawy – zarobienie ich, robiąc coś fajnego. Zrób coś wyjątkowego, jak przejazd samochodem przez budynek, lub rzuć jakiegoś onlinera jak „Niech Moc będzie z tobą”, a MG da ci 1 punkt Postawy. To działa przez całą grę, więc staraj się cały czas robić coś fajnego. Nie możesz przy tym zgromadzić więcej punktów Postawy niż miałeś na początku gry.

Jeżeli twój bohater jest wzorowany na konkretnej postaci lub typie bohatera z serialu, filmu, komiksu czy książki, z pewnością wiecie, czego się po nim spodziewać. Jeżeli podczas gry odwołasz się do tego z czego jest znany, MG powinien wynagrodzić to dwoma punktami Postawy.

Przykładowo bohater który jest znany z tworzenia przeróżnych gadżetów z czegokolwiek co znajdzie pod ręką, powinien być nagradzany punktami Postawy, za każdym razem gdy to zrobi (co pewnie nie bę-

dzie dla niego trudne przy wymaksowanym Atrybucie „Ogarniaj sprawy!”).

Łowca wampirów powinien otrzymywać 2 punkty Postawy kiedy zniszczy nieumarłego w jakiś efektowny sposób. Zwykle zaciukanie go kołkiem nie wystarczy, a z drugiej strony nawet dramatyczny koniec lokalnego alfonsa również nie jest warty 2 punktów, gdyż łowca wampirów znany jest z polowania na wampiry, zombie i inne takie, a nie pospolitych oprychów.

07 Awans

Kiedy w końcu uda się wyprodukować kolejny niemilosierdzie niskobudżetowy sequel dodaj 1 punkt do wybranego Atrybutu postaci lub 5 punktów do bazowej Postawy.

I to tyle zasad, czas uratować świat!

BONUS Granie z zabawkami

Gra nieźle sprawdza się również na stole do gier bitewnych. Weź swoje figurki, przygotuj odpowiednią makietę i jazda. Jeżeli dysponujesz figurkami (wielkości około cala lub 25-28mm) odpowiadającymi bohaterom i przeciwnikom, każda z nich może poruszać się o 6 cali lub pół podczas tury. Pojazdy oraz mniejsze i większe potwory mogą poruszać się inaczej, w zależności od decyzji MG.

Aby przeprowadzić atak na bliski dystans twoja figurka musi dotykać drugiej. Aby użyć broni miotanej figurki powinny być w zasięgu 10 cali/pół i nie dalej niż 20 cali/pół dla broni palnej.

Dla każdej szóstki wyrzuconej podczas rzutu na obrażenia, cel ataku jest odrzucany w tył o swój pełny zakres ruchu (6 pół/cali). Odnosi przy tym 6 obrażeń, za każdą ścianę czy inną przeszkodę w którą uderzy, z tym, że przy wyrzuceniu 6 nie następuje już ponowny efekt „odrzucenia”.

Imię:.....

Typ Bohatera

Wal ze spluw! 1 2 3 4 5
Kop w dupę! 1 2 3 4 5
Rób odjechane akcje! 1 2 3 4 5
Ogarniaj sprawy! 1 2 3 4 5
Szczesz kły! 1 2 3 4 5
Zniewalaj urokiem! 1 2 3 4 5

Supermoc Superbohatera [2kostki]

.....

Szczęście Pomagiera [zdany test]
[FUKS!] [FUKS!]

Startowa wartość Postawy

[]

Aby coś zrobić (czyli przetestować Atrybut) rzuć kostką. Wynik mniejszy lub równy od wartości atrybutu oznacza sukces.

Superbohaterowie i bohaterowie akcji zadają 3 kostki obrażeń, Pomagierzy - 2 kostki.

Jeżeli utracisz całą Postawę, na końcu sceny powracasz do akcji z 5 punktami Postawy.

Wydawanie punktów Postawy:

1 punkt: zmniejszenie wyniku o 1 przy teście,
1 punkt: zwiększenie o 2 obrażeń,
3 punkty: przerzucenie dowolnego rzutu,
5 punktów: dodanie elementu do opowieści.

Imię:.....

Typ Bohatera

Wal ze spluw! 1 2 3 4 5
Kop w dupę! 1 2 3 4 5
Rób odjechane akcje! 1 2 3 4 5
Ogarniaj sprawy! 1 2 3 4 5
Szczesz kły! 1 2 3 4 5
Zniewalaj urokiem! 1 2 3 4 5

Supermoc Superbohatera [2kostki]

.....

Szczęście Pomagiera [zdany test]
[FUKS!] [FUKS!]

Startowa wartość Postawy

[]

Aby coś zrobić (czyli przetestować Atrybut) rzuć kostką. Wynik mniejszy lub równy od wartości atrybutu oznacza sukces.

Superbohaterowie i bohaterowie akcji zadają 3 kostki obrażeń, Pomagierzy - 2 kostki.

Jeżeli utracisz całą Postawę, na końcu sceny powracasz do akcji z 5 punktami Postawy.

Wydawanie punktów Postawy:

1 punkt: zmniejszenie wyniku o 1 przy teście,
1 punkt: zwiększenie o 2 obrażeń,
3 punkty: przerzucenie dowolnego rzutu,
5 punktów: dodanie elementu do opowieści.

Imię:.....

Typ Bohatera

Wal ze spluw! 1 2 3 4 5
Kop w dupę! 1 2 3 4 5
Rób odjechane akcje! 1 2 3 4 5
Ogarniaj sprawy! 1 2 3 4 5
Szczesz kły! 1 2 3 4 5
Zniewalaj urokiem! 1 2 3 4 5

Supermoc Superbohatera [2kostki]

.....

Szczęście Pomagiera [zdany test]
[FUKS!] [FUKS!]

Startowa wartość Postawy

[]

Aby coś zrobić (czyli przetestować Atrybut) rzuć kostką. Wynik mniejszy lub równy od wartości atrybutu oznacza sukces.

Superbohaterowie i bohaterowie akcji zadają 3 kostki obrażeń, Pomagierzy - 2 kostki.

Jeżeli utracisz całą Postawę, na końcu sceny powracasz do akcji z 5 punktami Postawy.

Wydawanie punktów Postawy:

1 punkt: zmniejszenie wyniku o 1 przy teście,
1 punkt: zwiększenie o 2 obrażeń,
3 punkty: przerzucenie dowolnego rzutu,
5 punktów: dodanie elementu do opowieści.