



## ***Martwe Legendy***

*albo co legendarny bohater robi będąc martwym*  
**GRA FABULARNA**

# Martwe legendy

albo co legendarny bohater robi będąc martwym

Cała prawda o życiu i śmierci  
(głównie o śmierci i nie cała, ale tak lepiej brzmi)

Stało się. Umartęś i całe życie przeleciało ci przed oczami. Trwało to pewien czas, byłeś w końcu legendarnym bohaterem, a nie przeciętnym człowiekiem i czegoś w życiu dokonałeś. Zresztą, nie bądźmy skromni, dokonałeś więcej niż przeciętny człowiek mógłby wymarzyć. Po śmierci człowiek staje się dziwnie szczery. Tak samo, jak po wypiciu większej ilości krasnoludzkiej wódki. Nic w tym dziwnego - większość stworzeń umiera po wypiciu dużej ilości krasnoludzkiej wódki.

Wróćmy do tematu. Nie żyjesz, życie mignęło ci przed oczami i tak dalej. Mógłbyś to przeżyć (taki żart, załapałeś?), gdyby nie fakt, że Śmierć jest stanowczo przereklamowana. Mogąc samemu wybierać byłbyś teraz na egzotycznej wyspie otoczony przez chętne, tubylcze kobiety przynoszące ci alkohole i frykasy, a w nocy...no dobrze, wszyscy wiemy o co chodzi. Śmierć to jednak nie biuro podróży i teraz spędzasz wieczność słuchając pocziwych i nudnych rzemieślników wspominających swoje tłuste żony, a których największym wyczynem było obsikanie po pijanemu wozu poborcy podatków. Po dokonaniu czego przez tydzień nie wychodzili ze strachu z domu. Trochę ciekawsi są złodzieje i bandyci. Jednak choć czasami (bliższe prawdy byłoby cały czas) dokonywałeś zaboru mienia i życia, to robiłeś to w imię przygody, bohaterstwa i sławy, czego oni nigdy nie pojmą. Nie rozumieją pojęcia podwójna moralność (ty też nie).

W dodatku wszyscy uważają cię za aroganckiego buca po tym jak stwierdziłeś, że przehulałeś więcej pieniędzy niż są w sobie stanie wyobrazić. Niektórzy stają się po śmierci bardzo drażliwi.

Krótko podsumowując. Jesteś otoczony przez zazdrosne miernoty i zastanawiasz się, gdzie nastąpił błąd w boskim planie? Dlaczego nikt nie docenił twojej sławy i dokonań? Nie martw się - istnieje rozwiązanie. Miejsce, o którym wspomina każda znana religia, gdzie legendarni bohaterowie są goszczeni przez chętne i piękne Niebianki przynoszące im alkohole (ambrozja to pewnie jakiś alkohol) i frykasy, a w nocy...no dobrze, wszyscy wiemy o co chodzi. Tak, mój legendarny, bohaterski przyjacielu, mogę cię zaprowadzić do tego miejsca.

Do Zamku Bogów i Herosów!

*Gra, którą właśnie czytasz, została napisana na konkurs polegający na stworzeniu w ciągu tygodnia gry fabularnej wykorzystującej dwa z trzech haseł:*

*biografia;  
małpy piraci!;  
zamek;*

*Wykorzystałem słowa **biografia** i **zamek**. Postacie są legendarnymi bohaterami, którzy zmarli i teraz stają przed szansą dostania się do zamku bogów i herosów, elity zaświatów. Muszą do tego przekonać sędziego opowiadając swoje dokonania.*

*Nie jest to typowa gra fabularna. Opiera się na jednym pomysle i jest przeznaczona do krótkich sesji. Można za to grać w nią wielokrotnie - prawie wszystko zależy od graczy i ich wyobraźni.*

*Autorem tej gry jestem ja, Ja-Prozac - dziennikarz, wróżbita, rysownik marnych pasków komiksowych, kucharz azjatycki, a przede wszystkim upierdliwy malkontent. Jeśli masz uwagi, komentarze, pisz:*

*hic\_sunt\_leones@o2.pl*

Na szarym tle będę przedstawiał moje dodatkowe komentarze, rady dla Sędziego (obligatoryjna zmiana określenia Mistrz Gry. Hej, skoro White Wolf i prawie każdy inny wydawca może to zrobić, to czemu nie ja. Ja przynajmniej nie każę ci za to płacić. Powinieneś być mi wdzięczny). Niektórym gra może się kojarzyć z Baronem Munchausenem, ale to tylko pozory. W BM sesja polega na przechwalaniu się, tylko i wyłącznie. W Martwych Legendach jest jeszcze współzawodnictwo, oszustwo, no i co najważniejsze, istnieje wyraźnie cel do którego dążą gracze. Nie oznacza to, że nie wzorowałem się na wyżej wymienionej grze. Korzystałem z twórczych inspiracji, he he.

## Zamek Bogów i Herosów

(tak, zastrzeżliśmy tę nazwę i nie, nie możesz jej używać bez naszego pozwolenia, chyba, że chcesz się narazić na piorun z nieba)

Słyszalesz o tym miejscu, co? Trudno nie słyszeć, wszyscy w zaświatach o nim plotkują. Nawet poczciwy i nudny rzemieślnik zapomniatby od razu o swojej tłustej potowicy, gdyby dano mu chociaż cień szansy na zamieszkanie tam. Ty masz tę szansę, ale nie będzie to proste - jego mieszkańcy nie lubią bratać się z pospółstwem(chyba, że to pospółstwo ma długie blond włosy i wymiary 90-60-90, zresztą gusta bywają różne). Będziesz musiał udowodnić, że jesteś godzien, by cię przyjąć do śmietanki bogów i herosów. Nie będziesz też jedynym, który się o to stara.

Fakty są takie, że nawet w zaświatach cudów nie ma i nie możemy zapewnić wystarczająco miejsca dla wszystkich chętnych. Dlatego staniesz wraz z grupą innych herosów, by przedstawić swoje życie sędziemu. Sędzia wybierze tylko jednego, który dostąpi zaszczytu przebywania między bogami i boginiami.

## Niech wygra najlepszy!

(jasne, a kto wtedy zarobi na łapówkach?)

Nie będziesz musiał zdobywać skarbów, pokonywać potworów i dokonywać atletycznych wyczynów. Bogowie nie oczekują tego od ciebie, poza tym gdybyś coś takiego robił w Zamku, to mógłbyś wylać ambrosję i zapaskudzić komuś ubranie. Nie mówiąc już, ile hałasu powodują takie heroiczne głupstwa, a po szlachetnym trunku człowiek staje się bardzo wyczulony na głośne dźwięki. Szczególnie, gdy wypije za dużo poprzedniego dnia.

Wystarczy, że zajmując i wiarygodnie opowiesz swoje przygody. Ciekawy kompan jest milej widziany niż naburmuszony mięśniak co chwila wygrażający komuś toporem. Mamy już takich wystarczająco, a poza tym jesteśmy wszyscy cywilizowanymi istotami(choć odrobina egzotycznej dzikości nie zaszkodzi).

Co się dzieje z przegranymi? Byli na tyle aroganccy i bezczelni, żeby przeszkadzać bogom i ich wybrańcom. Co się może z nimi dziać? Piorun z nieba jest najłagodniejszą karą na jaką zasługują. Nie ma litości dla przegranych. Trzeba też czasami urządzać pokazy walk z potworami. Albo...no, lepiej żebyś wygrał.

Powodzenia.

## Koniec z bzdurami o świecie, zaczynamy opis mechaniki (nie, nie będzie statystyk broni ani obrażeń od upadków)

Wiadomo już, co trzeba zrobić, teraz będzie opisane jak. Po pierwsze to nie jest jedna z tych hippisowskich gier w których “nie ma zwycięzców”. W tej grze gracze mają konkurować, wykorzystywać cudze słabości, podkładać kłody pod nogi, a nawet przekupywać Sędziego. O tym na razie sza, nie będę zdradzał wszystkiego na samym początku.

Gracze(Bohaterowie, co mi szkodzi) będą w trakcie gry zbierali punkty sukcesu i porażki. Jeśli na końcu sesji punktów sukcesu będą mieli więcej niż porażki, mają szansę na zwycięstwo. Wygrywa ta osoba, która będzie miała największą różnicę między sukcesami, a porażkami (na korzyść sukcesów oczywiście, przypominam na wszelki wypadek). Bohaterowie zdobywają punkty poprzez opowiadanie o swoich wyczynach i testowanie, czy Sędzia i pozostałe postacie dały się nabrać na ich kł..historie znaczy, tak, heroiczne historie.

### Nazywam się Gothrak i pochodzę z Północnych Lodów (sala - Cześć, Gothrak! Opowi...czyli tworzenie postaci)

Tworzenie postaci jest proste, głównie dlatego, że mechanicznie niewiele się między sobą różnią. To nie wada, a ułatwiający grę element rozgrywki, naprawdę.

Postać określają cztery cechy:

Sława - jakby to określić, sława? Jak bardzo postać jest znana i przekonywująca w chętności się. Każdy ma na początku 4 punkty.

Dokonania - trzy niezwykle rzeczy, które Bohater zrobił. Później gracz rozdziela na nie 7 punktów. Każdy punkt Dokonań daje 3 punkty wiarygodności .

Słabość - Bohaterowie mają wiele słabości, ale ta jest największa i najbardziej ich ogranicza.

Śmierć - zapomniałeś, że Bohaterowie są martwi. W jaki sposób zginąłeś. Masz przy niej napisane 3 punkty. Dowiesz się za chwilę dlaczego.

Powróćmy do tytułowego Gothraka. Już wiemy, że pochodzi z Północnych Lodów. Dzięki krainy zamieszkałej przez wilki, barbarzyńców i kilka garści potworów. Barbarzyńcy bardzo się tam nudzą, więc wyruszają na łupieskie wyprawy.

*Lepiej zacznij czytać moje komentarze, bo czasami będą w nich zawarte dodatkowe informacje. Jak na przykład teraz.*

*W zasadzie gra nie jednej konwencji, Bohaterowie mogą pochodzić z dowolnego miejsca i czasu.*

*Dlatego przed sesją i tworzeniem postaci trzeba ustalić, kim ogólnie mają być bohaterowie. Czy to będą rewolwerowcy z dzikiego zachodu, awanturnicy z krain fantasy, szermierze z magicznego XVII wieku. To określa ich dokonania i opisy wyczynów.*

*Kolejna sprawa to postać Sędziego. W dalszej części zasad przekonasz się, że nie jest najlepsza rola pod słońcem, jednak ktoś ją musi odegrać.*

*Pełni ona podwójną funkcję - ma uczciwie (łapówki są w tym systemie uczciwe - nie próbujcie tego w domu) kontrolować rozgrywkę i dodawać kolorytu jako fizyczna postać w grze.*

*Dlatego musisz jako MG wymyślić sobie postać. Grubego eunucha z obsesją na punkcie biurokracji, śmiertelnie wręcz chudego sędziego z dzikiego zachodu, mongolskiego mędrca, czy kogokolwiek innego.*

Rolą Sędziego jest kontrolowanie tempa opowieści. Jeśli w niej nie dzieje się nic, zadaj pytanie o przeciwników, którzy mieszkają w danym miejscu lub pułapki, z których znany jest na przykład pałac o którym mówi gracz. Nie znaczy to, że o cokolwiek zapytałeś istniało wcześniej. Improwizuj. Staraj się wprowadzić postać gracza w jak największe kłopoty. Gdy Bohater opowiada o tym jak skrada się między gigantycznymi lodowymi małpami, powiedz, że lodowe małpy mają doskonały węch i widzą w ciemnościach i powinny śmiać się z gracza. Zadawane pytania powinny sugerować kierunek opowieści, ale doceniaj szybkie myślenie u graczy. W końcu to najważniejsze dla bogów, którzy dali ci pracę - zdolność improwizacji i szybkiego myślenia. To i mocna głowa.

Cechy Gothraka

Sława 4

Dokonania:

Zabicie lodowego czerwia spod Skąty Gigantów 4p/12

Kradzież kryształu śmierci czarownikowi Ebzibenowi 2p/6

Pokonanie największego pirata Morza Rozpaczy Edelba Okrutnego 1p/3

Słabość: Prymitywny (musicie to Gothrakowi wybaczyć - do 11 roku życia wychowywał się wśród wilków, a później przygarnęła go grupa najemników)

Śmierć: Zamrożenie 3 OIOIO

**Co to wszystko znaczy?**

**(Mechanika staje się nagle bardzo skomplikowana)**

Tutaj dowiedziecie się jak wygląda rozgrywka. Każdy z bohaterów snuje heroiczną opowieść o jednym ze swoich wyczynów. Bohaterowie wybierają w tajemnicy Dokonanie, o którym będą opowiadać i rzucają k6. Ten, który miał najwyższy wynik, zaczyna pierwszy. Następnie opowiada osoba siedząca po prawej stronie. Bohater, który opowiadał ostatnią historię w kolejce rozpoczyna następną kolejkę opowieści. To trwa do czasu, aż bohaterom skończą się wyczyny (w sumie trzy kolejki po jednej historii każdej z postaci).

Każda opowieść ma pulę kości składającą się z 12k6, która służy do kwestionowania wiarygodności bohatera. Mogą z niej korzystać Sędzia i pozostali Bohaterowie.

**Pytanie**

W każdej chwili opowieści Sędzia może ją przerwać i zadać podchwytliwe pytanie bohaterowi. Po odpowiedzi Bohatera Sędzia bierze ilość k6 zależną od tego, jak przekonywujący się wydała odpowiedź. Od 1k6 (w sumie ma rację) do 4k6 (zdecydowanie podejrzane). Mogą się do tego dołączyć gracze mający swoje wątpliwości.

**Wątpliwości**

Każdy z graczy może w dowolnej chwili zgłosić swoje wątpliwości co do prawdziwości opowiadanej historii Sędziemu. Może wtedy powołać się na:

- Słabość opowiadającego bohatera, dostaje wtedy 1k6 z puli za darmo
- własne doświadczenia; może wydać punkty z jednego z Dokonań, za każdy punkt dostaje 1k6 albo wydać punkty Sławy. Podobnie jak punkty Dokonań jeden punkt Sławy daje 1k6. Bierze odpowiednią ilość k6 z puli.
- wydany punkt sukcesu pozwala na dobranie 1k6 z puli. Odzwierciedla to zaufanie, jakim wszyscy cię już obdarzyli.

Jeśli Sędzia zadał pytanie, to pierwsza wątpliwość zgłoszona dodatkowo przez gracza i przyjęta przez arbitra dostaje darmową k6.

Bohater może, a nawet powinien, bronić prawdziwości swojej opowieści. W końcu od tego zależy jego honor i wejście do Zamku Bogów i Herosów. Podstawową obroną jest wiarygodność Dokonania. Dodatkowo Bohater może wydać:

- swoje punkty Sławy
- punkty swoich Dokonań. Każdy z tych punktów dodaje 3 do wiarygodności.
- może też wydać punkty sukcesów na zwiększenie wiarygodności o 3 za 1 punkt lub spalić punkty porażki dodając kość z puli za każdy wydany punkt.
- Bohater może użyć punktów Śmierci, które dodają 3 za każdy wydany punkt do wiarygodności.

### **Śmierć i Sława, chleb codzienny Bohatera (z tą śmiercią to lekka przesada, mało kto lubi umierać)**

Śmierć jest niebezpieczna. Zauważyłeś pewnie trzy pola obok Śmierci. Za każdym razem, gdy użyłeś punktów Śmierci i przegrałeś, zaznacz jedno z tych pól. Po zaznaczeniu wszystkich trzech w tym właśnie momencie opowiadania zginąłeś. Pozostaje ci tylko opisać swoją bohaterską śmierć. Więcej już nie możesz opowiadać, a tylko zgłaszać swoje wątpliwości. W trakcie sesji możesz użyć Śmierci tylko trzy razy.

Sława bywa ulotna. Możesz użyć w trakcie opowieści (obojętne czyjej) tylko tyle Sławy, ile jej posiadasz. Jeśli będziesz chciał użyć jej częściej, to zostaniesz uznany za gołosłownego chwalipiętę. Tracisz na stałe 1 punkt Sławy. Sława 4 staje się Sławą 3, a jeśli zużyjesz w trakcie tej samej lub kolejnej opowieści kolejne 4 punkty, to Sława 3 spada na 2, wiesz już o co chodzi.

Jeśli nie użyłeś więcej Sławy niż posiadasz, odzyskujesz punkty w następnej opowieści.

*W oczywisty sposób zasady skupiają się na czysto mechanicznych rozwiązaniach. Nie oznacza to, że gracze nie muszą prowadzić narracji przy wszystkich wydawanych punktach, sławie i całej reszcie. Od ciebie, Sędzio, zależy, jak to będzie wyglądało. Ale sama narracja przy wydawaniu punktów nie pomoże, gdy gracze nie zorientują się w podstawowej zasadzie - wątpliwości stanowią sedno gry. One nadają dynamikę całej sytuacji, dają szansę na punkty zwycięstwa lub jeśli się nie uda, porażki. Wszyscy bohaterowie powinni o nie walczyć, a ty, Sędzio, powinieneś tylko siedzieć i uśmiechać się jak zadowolony kot.*

*Kilka moich ostatnich porad. Jeśli nie chcesz, żeby gracze sromotnie przegrywali, wprowadź górny limit kości. To pozwoli też na rozwinięcie opowieści na dłużej niż kilka minut. 6k6 jest dobrym limitem, mało kto od razu osiągnie tyle kości, a stanowi spore zagrożenie. Po drugie, daj się przekupywać i daj graczom okazje do łapówek. Jeśli się dobrze postarasz, nie będziesz musiał przez całą wieczór wydawać pieniędzy na piwo. Musisz wziąć pod uwagę, że gra Martwe Legendy powstawała w ciągu tygodnia i nie było okazji do playtestu. Jeśli stwierdzisz, że potrzeba większej ilości kostek na pulę wątpliwości, powiększ ją. Tak powinienś robić w większości spornych sytuacji. (Wiem, jestem bardzo leniwy.) To na razie wszystko, życzę wszystkim Bohaterom i Sędziom powodzenia i zabawy w grze. Pamiętajcie, może wygrać tylko jeden.*

Wykorzystane punkty Dokonań tracone są na stałe. Skutecznie pochwalić się można tylko raz. Nie zmienia to jednak wiarygodności Dokonań.

**Przegrać można na wiele sposobów  
(wygrać też, ogólnie - rozstrzyganie sporów i dalszy ciąg mechaniki, wciąż brak statystyk broni)**

Wiadomo już, jak zbiera się kości z puli i określa wiarygodność. Po tym wszystkim rozstrzyganie sporów jest drobnostką - wystarczy rzucić i zsumować wszystkie wzięte z puli k6 i porównać z wiarygodnością Bohatera.

Jeśli wynik porażki jest wyższy, heros koloryzował swoje dokonania i musi teraz je opowiedzieć na nowo ten fragment swojej historii zgodnie z potwierdzonymi wątpliwościami. Dodatkowo dostaje punkty porażki.

Bohater wygrywa, gdy suma porażki jest niższa lub równa niż wiarygodność wytłumaczenia. Zdobyte punkty wylicza się w następujący sposób:

- za zwycięstwo/porażkę Bohater dostaje 1 punkt w odpowiedniej kategorii
- za każde 3 punkty różnicy w wyniku na korzyść sukcesu lub porażki 1 punkt.

Punkty sukcesu/porażki odejmują kości z puli. Bohater może nie przyjąć porażki. Stają one wtedy punktami sukcesów, które dostają osoby zgłaszające wątpliwości. Jeśli porażką zakończyło się pytanie Sędziego i nie było innych wątpliwości, gracz może odrzucić punkty porażki i w zamian za to zaznaczyć pole Śmierci. Co wybierzesz, pozerze?

Opowieść kończy się, gdy pula kości zejdzie do zera. Bohater opowiada wtedy chwalebne zakończenie i oddaje narrację kolejnej opowieści innemu śmiałkowi.

**Zasada najważniejsza - łapówka  
(jak wszystko, co na końcu)**

Łapówka to zasada opcjonalna, która stwierdza, że wszystkie inne zasady są opcjonalne i jeśli zaproponujesz Sędziemu odpowiednie usługi, alkohol lub cokolwiek, co go może przekonać, to może on uznać jakąś zasadę na krótką chwilę za niebyłą.

**To już koniec  
(jeszcze tylko przykład sesji i karta postaci)**

Pewnie przeczytałeś tę minigrę i zastanawiasz się, jak w to grać. Nie szukaj dalej - za chwilę zobaczysz przykład z sesji, który powinien rozjaśnić nie całkiem jasne zasady:

[Gothrak opowiada o swoim dokonaniu - kradzieży kryształu śmierci]

*Gothrak: Wspinalem się po prawie gładkiej powierzchni wieży i tylko moje doświadczenie nabyte podczas wspinaczki w górach od dziecka pozwalało mi dokonać...*

*Sędzia: Hola, przecież mówiłeś, że wychowały cię wilki, które raczej się nie wspinają po górach?*

*Gothrak: Owszem, ale to były to Lodowe Pustkowia. Tam trzeba było się wspiąć, żeby przeżyć.*

[Sędzia się namyśla, a w tym czasie jeden z graczy chce wykorzystać darmową kość wątpliwości] *Nie mówiąc już o tym, że większość czarowników zna zaklęcie gładkości, tym bardziej Ebziben, który w końcu stworzył kryształ śmierci.*

*Gothrak: Tak, ale...*

*Sędzia: Cisza, Gothrak - możesz mieć nawet rację [Sędzia nie chciał, żeby kości z puli rozeszły się za szybko], więc na początek masz 2k6 plus k6 za słuszną wątpliwość. Jeśli Ebziben jest taki dobry, to powinien znać zaklęcie gładkości. Sprawdźmy, czy wpadniesz do fosy z okrutnymi, wzmacnianymi magicznie stworzeniami w środku. Są jakieś inne wątpliwości? [nie ma. Na razie nikt nie chce wydawać Sławy]*

*Gothrak: Ugh, Gothrak zawsze bał się wody, jest taka zimna, że mrozi jego ciało - 1 punkt Śmierci, ale Gothrak potrafi wiele wytrzymać i jest wystarczająco silny, żeby wspiąć się po wieży nawet z zaklęciem gładkości - 1 punkt sławy. To daje 12 punktów wiarygodności.*

[12 punktów wiarygodności przeciwko 3k6, wynik 10, Gothrak zyskuje 1 punkt sukcesu; pozostało 11 kości w puli. Gothrak może jeszcze wydać tylko 3 punkty Sławy, zanim zostanie uznany za kłapacza jadaczką i chwalipiętę]

*Gothrak: wiatr szarpał mną na wszystkie strony, jego gwizdy mieszały z wyciami potępieńczych istot z fosy, ale nie zwracałem na to uwagi - miałem swój cel, okno w wieży.*

[odezwał się kolejny amator darmowych kości, tym razem chce uaktywnić słabość Gothraka] *Gothrak pewnie wejdzie od razu przez okno, nie uznaje czarów i nie będzie sprawdzał, czy jest na nie założone zaklęcie alarmu. Z jego prymitywizmem to oczywiste.*

*Sędzia [zadowolony, że ktoś za niego odwała czarną robotę]: Jasne, pewnie też nie zwróciłeś uwagi na Gargoylę wmurowaną nad oknem?*

*Gothrak: nie musiałem, bardzo szybko wslizgnąłem się do środka. Lodowy Czerw to jedna z najszybszych istot na Pustkowiach, a i tak go pokonałem - 1 punkt z dokonań.*

*Sędzia: dobra, odpisz sobie. Jakies inne wątpliwości? Gothrak, to wszystko, co wydajesz?*

*Gothrak: Ha, to wszystko.*

*Sędzia: Dobrze [2k6 przeciw wiarygodności 9, wynik 12; 2 porażki - 9k6 w puli i zostały Gothrakowi tylko 3 punkty w Dokonaniu - zabicie Lodowego Czerwia]. 2 porażki, Gothrak, co z tym zrobisz?*

*Gothrak: Jak wskoczyłem do środka, ta płynna masa kamienia, która tworzyła Gargoylę, wlała się do środka i przygniotła mnie do podłogi znowu formując się w kamienną bestię, ale nie z takich opresji wychodziłem...*

*Sędzia: Zobaczmy, Gothrak, zobaczmy...*

To był krótki pokaz wykorzystania zasad, jeśli chcecie zobaczyć więcej musicie zagrać sami. Powodzenia!

