

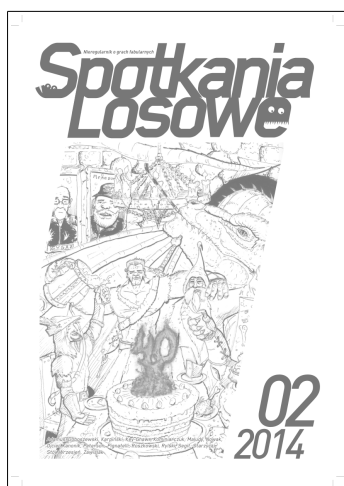
Nieregularnik o grach fabularnych **Spotkania Losowe**

NIEREGULARNY BIULETYN SPECJALNY #1
zjAva 2015

CZEŚĆ!

„Spotkania Losowe” to fanzin tworzony przez fanów i dla fanów, za darmo, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji – jak wszelkie inne fanowskie projekty i przedsięwzięcia. Rozpoczęliśmy działalność w styczniu 2014 roku i do tej pory wydaliśmy dwa numery. Znajdziecie nas na www.spotkanialosowe.pl (PDF, EPUB, MOBI). W ręku natomiast trzymacie pierwszy – i być może nie ostatni – nieregularny biuletyn wydawany pod egidą fanzinu „Spotkania Losowe”. To kolejna forma zabawy i powrót do „starych dobrych czasów” fanowskich publikacji innych niż wpisy na blogach. To także reklama naszego fanzinu i okazja na częściowe przedstawienie zawartości nadchodzącego trzeciego numeru. Tego nie znajdziecie nigdzie w Sieci, przynajmniej na razie. :)

Dotychczas wydane numery „Spotkań Losowych”:



SPOTKANIA LOSOWE #3

Co znajdziecie w trzecim numerze „Spotkań Losowych”? Przede wszystkim skończymy opisywać historię *Dungeons & Dragons*, zarówno samej gry i jej rozlicznych wersji, jak i wydawców pierwszej gry fabularnej. W numerze znajdzie się pięć scenariuszy. Trzy z nich to prace nagrodzone w konkursie Kufel, pozostałe dwa to teksty premierowe. Podsumowując: trzy razy *Warhammer*, do tego *Diadem* oraz scenariusz do autorskiego systemu *Zapomniana Nierzeczywistość*. Dla mistrzów gry będzie co nieco o ideałach, charakterach frakcjach i intrygach. Miłośników budowania własnych światów powinien ucieszyć tekst o magiotworzeniu, a fanów zasad rozważania, jak trudno jest zabić człowieka i dlaczego punkty życia to dość kiepskie rozwiązanie. W dziale *Trzy po Trzy*, podobnie jak w poprzednich numerach, zgodnie z Regułą trójek zadajemy trzy pytania trzem osobom związanym z grami fabularnymi. Tym razem będą to Michał Oracz (*De Profundis*, *Neuroshima*), Andrzej Rylski (*Pływ*, *Diadem*) oraz Jakub Zapła (*Dziedzictwo Imperium*, *Dwory Końca Świata*). Do tego dorzucamy rozbudowaną tabelę losową i podziemia. A to jeszcze nie wszystko! Nie chcemy jednak odkrywać wszystkich kart za jednym zamachem i prosimy o cierpliwość.

Kiedy ukaże się trzeci numer? Kiedy będzie gotowy. Nie zostało nam już dużo do zrobienia, jednak jak to bywa z fanowską pracą, życie ma pierwszeństwo. Stąd też nie możemy wskazać konkretnej daty, jednak mamy nadzieję, że będzie to już niedługo. Chyba że coś się posypie. :) Aby czekało wam się milej, obok zamieszczamy pełny tekst artykułu o pisaniu scenariuszy, który ukaże się w trzecim numerze „Spotkań Losowych”.

SCENARIUSZ, CZYLI JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ NA SESJĘ tekst: NIKOLA ADAMUS

Zebrałście drużynę, przeczytaliście podręcznik i ustaliliście datę waszej pierwszej sesji. Została już tylko jedna rzecz do zrobienia: przygotowanie scenariusza. Scenariusz na sesję na szczęście nie ma zbyt wiele wspólnego ze scenariuszem filmowym, gdzie każda postać ma przypisane kwestie, a wydarzenia dzieją się w ustalonej kolejności, której nie można zmienić. To raczej słowo-wytrych. Wielu osobom rzeczywiście kojarzy się ze sztywną, spisaną od początku do końca historią, lecz dla mnie scenariusz to dowolna forma przygotowania informacji do gry – obojętne, czy to będzie dziesięć stron tekstu, pięć tabel, stos rekwyzytów, czy tylko trzy słowa-klucze zapisane przed sesją.

Nie ma „jedynego słusznego sposobu spisywania scenariuszy”. W tym tekście przedstawiam jedną z możliwości – moją ulubioną – oraz kilka ogólnych wskazówek dotyczących tego, jak można przygotować się do gry i jednocześnie nie zapomnieć o tym, że gracze również powinni mieć coś do powiedzenia. Przy czym opisane tu porady dotyczą przygotowania scenariusza dla siebie na potrzeby sesji. Pisanie tekstu na konkurs bądź celem opublikowania go – czyli, ogólnie rzecz ujmując, udostępnienia go innym osobom – wymaga dodatkowych zabiegów, o których nie będzie tutaj mowy.

Gracz najlepszym źródłem pomysłów

Zanim usiądę do spisywania przygody, najpierw rozmawiam z graczami. Zwykle w tym momencie stworzyli już postacie, a być może mają również pomysły na to, jak drużyna ma wyglądać oraz czym się zajmować. Ponadto mogą mieć własne preferencje względem tego, co na sesji powinno się pojawić – konkretne motywy, bohaterowie niezależni, a nawet miejsca do odwiedzenia. Te oczekiwania to doskonałe źródła pomysłów i inspiracji. Co więcej, jeśli z nich skorzystasz, będziesz mógł mieć niemal całkowitą pewność, że graczom będzie się podobało. Może się zdarzyć i tak, że zbierając wszystkie pomysły razem, uzyskasz szkielet przygody, a nawet całej kampanii. Kiedy już porozmawiacie, możesz przejść do kolejnych etapów, czyli szukania dodatkowych inspiracji oraz składania wszystkiego w całość.

Rozmowa z graczami i korzystanie z ich pomysłów nie oznacza porzucenia na nich odpowiedzialności za przygotowanie sesji. Pamiętaj, że każdy powinien się dobrze bawić, a wspólne tworzenie wciągającej historii to jeden ze sposobów na udane spotkanie.

Książki, filmy i... poezja

Inspiracji możesz szukać w tym, co czytasz lub oglądasz. Skorzystaj ze wszystkiego, co w jakiś sposób oddziałuje na ciebie, inspiruje. Nawet czytanie poezji może być czasem przydatne podczas tworzenia scenariusza, jeśli tylko jest to coś, co lubisz.

Jeśli zechcesz wykorzystać elementy fabuły książki lub filmu, pamiętaj, żeby nie przenosić bezwiednie treści utworu do scenariusza. Literatura i kino rządzą się zupełnie innymi prawami niż sesje RPG. Fabuła w książkach i filmach jest zamkniętym ciągiem wydarzeń z ustalonymi raz na zawsze reakcjami wszystkich bohaterów. Na sesji nie jest możliwe zaplanowanie wszystkich wydarzeń, ponieważ nie wiesz, co zrobią gracze. Z kolei zmuszanie ich do pójścia „jedyną słuszną drogą” sprawi tylko, że rozgrywka straci na płynności, a gracze spędzą więcej czasu nad zastanawianiem się, jak odkryć ową właściwą ścieżkę, zamiast na dobrej zabawie.

Gotowe scenariusze i inne pomoce

Wiele podręczników zawiera gotowy scenariusz (czasem nawet kilka), który zwykle został przygotowany z myślą o początkujących graczach. Do tekstu zazwyczaj dołączone są charakterystyki potworów i bohaterów niezależnych, dzięki czemu możesz zaoszczędzić sporo pracy, korzystając z gotowego opisu. Możesz traktować takie scenariusze jako wskazówki lub pomoc, kiedy nie masz pomysłu na nadchodzącą sesję. Z podręcznikowych scenariuszy warto korzystać, zwłaszcza kiedy uczysz się nowych zasad lub dopiero zaczynasz przygodę z RPG.

Kolejnym źródłem pomysłów i scenariuszy są dodatki do gier, a także publikacje poświęcone grom fabularnym oraz Internet. Być może za jakiś czas będziesz wolał wymyślić wszystko samodzielnie, jednak na początku warto popatrzeć na cudze pomysły. Tyczy się to nie tylko scenariuszy, lecz także opisów miejsc, potworów i bohaterów niezależnych.

Rzadko kiedy jednak uda się wykorzystać cudzy pomysł bez modyfikacji. Zmiany należy wprowadzić choćby po to, żeby dopasować postacie niezależne lub zarys fabuły do wymagań drużyny. To mogą być drob-

ne, wręcz kosmetyczne zmiany, czasem jednak z oryginalnej pracy po-
stanie jedynie myśl przewodnia. Żeby tego uniknąć, możesz stworzyć
scenariusz, którego centralnym elementem będzie wybrane przez ciebie
miejsce bądź bohater niezależny, choć takie rozwiązanie również będzie
wymagało sporo pracy.

Jak to wszystko połączyć?

Sposobów na wykorzystanie zebranych pomysłów i sprawienie, żeby
gracze dobrze bawili się na sesji, jest prawdopodobnie tyle, ilu mistrzów
gry. Można jednak wyróżnić pewne podstawowe metody pracy, wspólne
dla większości prowadzących. Być może w przedstawionych poniżej po-
radach odnajdziesz sposób na tworzenie przygód dla siebie i swojej dru-
żyny.

Kiedy już zakończysz etap poszukiwania pomysłów oraz porozma-
wiasz z graczami, pozostaje jedynie złożyć wszystko w całość. Pierwszą
rzeczą, nad którą musisz się zastanowić, to cel scenariusza. Powinien on
być motywacją dla postaci graczy, ponieważ to one powinny chcieć go
osiągnąć, a jednocześnie winien także zainteresować samych graczy, po-
nieważ oni również powinni się dobrze bawić (czasem genialne pomysły
mistrza gry są takie tylko dla niego). To brzmi banalnie, jednak łatwo za-
pomnieć o tym, że najważniejszą rzeczą w scenariuszu jest sprawienie,
by gracze chcieli go rozegrać, a postaci zaangażować się w wydarzenia.
Właśnie dlatego tak ważne jest porozmawianie z graczami o tym, czego
oczekują do gry, oraz sprawdzenie, jakie wymyślili postaci.

Drugą kwestią jest moment rozpoczęcia scenariusza i sytuacja począt-
kowa postaci. Czy będzie to kontynuacja poprzedniej sesji? Zupełnie
nowa historia? Czy postaci już się poznały i wspólnie snują plany, czy
też zawiązanie drużyny dopiero nastąpi? Warto pomyśleć o odpowied-
nich okolicznościach, choć stereotypowe „siedzenie w karczmie” również
zadziała.

Kiedy określisz zarówno początek, jak i cel scenariusza, dostaniesz
spinającą całość klamrę – znasz już bowiem początek historii oraz jej
punkt kulminacyjny. Teraz należy wypełnić przestrzeń pomiędzy tymi
dwoma punktami. Żeby uniknąć prowadzenia graczy po sznurku od zda-
rzenia do zdarzenia, warto rozpisać scenariusz za pomocą mapy myśli.
Do każdej postaci, miejsca i sceny można dopisać skojarzenia z nimi
związane, oznaczyć i opisać powiązania między wszystkimi elementami
scenariusza. Dzięki temu od razu można opracować różne rozwiązania
danego problemu i różne drogi, którymi mogą podążać postaci, łatwiej
również śledzić związki między nimi. Nie próbuj jednak przewidzieć
wszystkiego, to niemożliwe a gracze zaskoczą cię i tak niestandardowym
rozwiązaniem problemu.

Podczas tworzenia mapy myśli ważna jest jednak dyscyplina. Skoja-
rzenia i pomysły muszą być zgodne z ogólną koncepcją scenariusza.
Warto zatem na początku opracować szkielet fabuły. Masz już przecież
początek i koniec scenariusza, zastanów się zatem, co może wydarzyć
się pomiędzy tymi krańcowymi punktami historii. Nawet jeśli szkic bę-
dzie uproszczony i zawierał dwa lub trzy zdarzenia, będzie on dobrym
punktem odniesienia podczas tworzenia mapy myśli.

Nie ma jednego sposobu na korzystanie z takiej mapy. Można jej użyć
jako pomocy podczas tworzenia scenariusza, a potem schować do szufla-
dy. Mapa myśli może posłużyć także jako ściągawka w trakcie sesji,
zwłaszcza kiedy rozpiszemy alternatywne sytuacje. Wtedy o wiele łat-
wiej jest improwizować, mając pod ręką gotowy wykaz postaci, miejsc
i wydarzeń. Mapa myśli nigdy jednak nie jest gotowym, kompletnym
planem scenariusza. Jej charakter pozwala na niemalże nieograniczone
zmiany i wykorzystywanie tylko pojedynczych elementów przygotowa-
nego uprzednio schematu. Jeśli coś pójdzie nie tak, np. gracze zupełnie
nie będą zainteresowani scenariuszem lub zrobią coś nieprzewidzianego,
zawsze można szybko sięgnąć po inne elementy przygody i sprawdzić,
co się stanie. Czasem jednak nie da się uratować naszego pierwotnego
zamyśłu i jedyne, co możemy zrobić, to podążyć za graczami, jednocze-
śnie starając się wykorzystać wcześniej przygotowane pomysły.

Scenariusz podczas sesji

Tutaj dochodzimy do tego, jak przygotowany scenariusz zrealizować.
Na pytanie „jak poprowadzić sesję” istnieją tysiące, jeśli nie miliony od-
powiedzi. Każdy mistrz gry ma swój sposób, każda drużyna jest inna.
Wszystko zależy od oczekiwań i preferencji grającej ekipy. Warto przy
tym pamiętać o kilku sprawach.

- Scenariusz to pomoc, nie wyrocznia. Jeśli widzisz, że jakiś pomysł
nie działa lub pomniejszy w zamyśle element przygody zaciekał
graczy bardziej niż główny wątek, zmień początkowe założenia.
Lepiej pozwolić graczom na eksplorowanie świata gry i zaakcento-

wanie tego, co ich interesuje, niż na siłę podsuwać nieinteresujące
ich elementy fabuły. Nie ma bowiem nic gorszego, niż nudna sesja,
na której dobrze bawi się jedynie prowadzący bądź wręcz nikt.

- Daj graczom pole do działania. Celowe ograniczanie możliwości
dostępnych dla postaci, by koniecznie podążyły za wytycznymi
scenariusza, nie jest dobre. Nie ma nic złego w tym, że scenariusz
prowadzi drużynę z punktu A do punktu E przez punkty B, C i D.
Najważniejsze, żeby gracze mogli za każdym razem spróbować in-
nych rozwiązań, pokombinować, może ponieść porażkę. Jak wspo-
mniałam wcześniej, nie narzucaj konkretnych rozwiązań („prowa-
dzenie graczy po sznurku”). Każdy pomysł ma prawo zadziałać, je-
śli tylko uznasz, że ma szansę powodzenia. Od umiejętności postaci
zależać będzie, czy działanie zakończy się powodzeniem.
- Nie próbuj ratować przygody na siłę. Jeżeli gracze nie są zaintere-
sowani scenariuszem, a opisane wyżej podążanie za ich pomysłami
nie zdaje rezultatu (jeśli na przykład zupełnie nie mają ochoty
grać), lepiej przerwać sesję i porozmawiać, co nie zadziałało. Być
może zupełnie rozminęliście się w oczekiwaniach wobec sesji (tak,
jako prowadzący rozgrywkę również masz swoje predyspozycje co
do tego, co się będzie działo), może to kwestia doboru postaci,
a być może to nie jest dobry dzień na grę. Postarajcie się znaleźć
przyczynę niepowodzenia oraz satysfakcjonujące wszystkich roz-
wiązanie. Następna sesja pójdzie lepiej.
- Jeśli w którymś momencie odkryjesz, że pomyliłeś się i podałeś
drużynie błędne lub sprzeczne informacje, masz dwa wyjścia.
Pierwsze, to powiedzenie graczom o pomyłce, podanie właściwych
informacji i kontynuowanie gry (możecie nawet „cofnąć czas”, jeśli
nie sprawi to większych problemów i wszyscy się na to zgodzą).
Drugie rozwiązanie to przyjęcie wersji błędnej za właściwą lub na-
wet dołożenie do niej „prawdziwych” informacji, których wcze-
śniej nie podałeś. Nic tak nie podgrzewa atmosfery sesji, jak kom-
binowanie, co jest prawdą w świecie gry, a co nie – kto kłamie, kto
spiskuje, co naprawdę się wydarzyło.
- Nie bój się przyznać po sesji, że nie wszystko poszło tak, jak się
spodziewałeś. Z drugiej strony pochwal graczy za nietypowe roz-
wiązania. Nie każdy pomysł zadziała, nie wszystkie oczekiwania
zostaną spełnione. Czasem nie wykorzystasz wszystkich pomy-
słów, a gracze i tak zaskoczą cię interpretacją tego, co im podsu-
niesz. Niekiedy ich podejście do sprawy będzie tak niestandardo-
we, że nigdy byś go sobie nie wyobraził. To właśnie lubię w gra-
czach – często mają lepsze pomysły ode mnie.

Scenariusz? Warto!

Wszystkie zabiegi, które opisałam w tym artykule, mogą wydawać się
niezwykłe czasochłonne, a przez to odstraszać. Żeby skrócić czas
przygotowania do sesji, można się ograniczyć do samej improwizacji lub
rzucania na różnorakie tabelki (spotkań, plotek wydarzeń, potworów,
skarbów itd.), jednak nie każdemu takie rozwiązania pasują, do tego wy-
magają nieco wprawy (oraz czasu na przygotowanie stosownych tabel,
jeśli nie można skorzystać z gotowych).

Uważam, że warto poświęcić trochę czasu na przygotowanie się do se-
sji. Jednak nie musi to koniecznie polegać na rysowaniu szczegółowych
map i pisaniu wielostronicowych scenariuszy. Trzeba znaleźć złoty śro-
dek między tym, co my możemy (lub musimy) przygotować, choćby dla
własnego komfortu, a tym, co mogą dać od siebie gracze. Wiele syste-
mów oferuje pomoce, takie jak zbiory bohaterów niezależnych, gotowe
postacie graczy bądź mapy – warto z nich korzystać.

Rozlegające się od czasu do czasu narzekanie, że na sesję trzeba się
przygotować, moim zdaniem jest nie na miejscu. Każdy to robi, zarówno
gracze, jak i mistrz gry. Wszyscy dobrze wiedzą, że gry fabularne wyma-
gają poświęcenia sporej ilości czasu (jak zresztą każde inne hobby). Na
szczęście jest kilka sposobów na to, by ułatwić sobie życie. Warto z nich
korzystać i przede wszystkim dostosowywać je do potrzeb swoich i swo-
jej drużyny. Ja preferuję opisane wyżej metody, jeśli jednak ktoś woli
scenariusze rozpisane co do ostatniego szczegółu, nie ma w tym nic złe-
go. Najważniejsze jest to, by wszyscy dobrze się bawili, a narzędzia
spełniały swoją funkcję.