



WSTĘP HISTORIA PEWNEGO PROJEKTU

Kiedy kończyłem pracę nad *Graj z głową*, szkicowałem już także równolegle *Graj fabułą*. Robiłem notatki, spisywałem pomysły i uwagi. Na skrawkach papieru i w prostych plikach *.txt, dzień po dniu powstawał drugi tom cyklu, którego tematem było pisanie przygód. Wszystko miałem świetnie przygotowane i ułożone – całą almanachową trylogię - *Graj z głową* dotyczyło relacji pomiędzy graczami i MG, *Graj fabułą* miało dotyczyć pisania przygód, trzeci zaś tom cyklu miał opowiadać o samej sesji. Taki był plan.

Oczywiście, podobnie jak onegdaj z *Saxendorfem*, cały misterny plan szlag trafił, a ja ostatecznie zostałem wykolegowany z własnego projektu. Pewnie już zauważyliście, że na okładce *Graj fabułą* widnieje nazwisko Mateusza Zaróda, a nie Ignacego Trzewiczka. Otóż tak, moi drodzy. To prawda - nie jestem autorem podręcznika, który sam sobie wymyśliłem. Mistrzostwo świata.

Zaczął się jak zwykle niewinnie. Gdy na księgarskie półki trafiło *Graj z głową*, a ja wieczorami spokojnie pisałem *Graj fabułą*, dostałem e-mail od Mateusza. „Trzewik, wyczytałem właśnie, że robisz podręcznik o pisaniu przygód. Mam trochę fajnych patentów. Mogę podesłać ci kilka pomysłów?”

Musicie przyznać, że to całkiem niewinny list.

Cóż, powinienem był dostrzec podstęp. A jednak popełniłem błąd - zgodziłem się.

Kilkanaście dni później otrzymałem plik. Grubo ponad dwadzieścia bitych stron chaotycznie spisanych notatek Mateusza. „Aha, kilka pomysłów, dobre mi sobie”, pomyślałem wrzucając to na drukarkę i zastanawiając się, ile ten materiał jest wart.

Materiał był rewelacyjny. Czytałem i kiwałem z zazdrością głową. Przewracałem kolejne strony i pochłaniałem patenty i rozwiązania. Zaznaczałem flamastrem te akapity, które obowiązkowo trzeba wyczyścić, poprawić i wrzucić do książki. Po kilkudziesięciu minutach cały wydruk był uwalony notatkami. Wynikało z nich kilka rzeczy. Po pierwsze, Mateusz nie miał kilku pomysłów. Miał ich kilkadziesiąt. Po drugie, jego pomysły były bardzo, bardzo dobre. Wyrwane żywcem z sesji, sprawdzone w boju, obłądnie praktyczne. Żadne tam pitu pitu, jak czasem autorzy almanachów lubią pisać na temat grania. Oj, nie. Z tych notatek wylewały się setki godzin sesji. „A tu jak graliśmy w NS to kolo zrobił tak, a tam jak prowadziłem WFRP to zagiąłem graczy tak, a tu moja dziewczyna na Polconie poprowadziła taką sesję Monastyru, a tu tak, a tam inaczej”. Kalejdoskop rozwiązań robiących graczy wodę z mózgu, zamieniających przygody w wykręcone, zaskakujące, emocjonujące sesje. Czytanie tego, mimo że były to chaotycznie spisane pomysły i notatki, było olbrzymią przyjemnością i fascynującą przygodą.

No dobra - pomyślałem, kiedy skończyłem. - Ten materiał wchodzi do książki. Ja z niej niestety wypadam.

Mateusz dostał z powrotem pokreślony flamastrem materiał i zaczął wprowadzać uwagi, spisywać wszystko na czysto. Wiele jego trików wyleciało,

wiele innych pozostało. Do wielu dopisał czytelniejsze przykłady. Całość okrasiliśmy garścią materiałów autorstwa mojego i moich przyjaciół z Portalu. Ostatecznie książkę podzieliliśmy na pięć rozdziałów. W pierwszym mówimy o fundamentach związanych z projektowaniem przygód, w drugim o błędach, jakich warto unikać. Rozdział trzeci to różne metody na pisanie przygód od podstaw, zaś czwarty – wizytówka tego podręcznika i pomysłów Mateusza – to masa trików, których celem jest sprawienie, by prosta przygoda nagle zmieniła się w torpedę rzucającą graczy na glebę. Piąty rozdział, Wielka improwizacja, to jeszcze kilka pomysłów na to, jak modyfikować przygodę już na bieżąco, na sesji. To w zasadzie zapowiedź tego, co czeka was w trzecim tomie cyklu...

No cóż... Panie i panowie! Przed państwem almanach porad i pomysłów związanych z pisaniem przygód. Mam nadzieję, że sprawi wam on tyle radości, ile mi sprawił, kiedy czytałem go kilka miesięcy temu, powoli, strona za stroną pojmując, że Matti właśnie rozkłada mnie na łopatki i wykopuje mnie z mojej własnej książki.

Ignacy Trzewiczek



Spis treści

WSTĘP		
HISTORIA PEWNEGO PROJEKTU	7	
ROZDZIAŁ 1		
SCENARIUSZ:		
FUNDAMENTY I TEORIA	11	
Po pierwsze: gracze to debile	12	
Po drugie: przygoda jest dla graczy	13	
Po trzecie: przygoda jest dla postaci	15	
Po czwarte: przygoda jest dla postaci II	16	
Po piąte: bądź czujny	17	
Po co tu gracze?	18	
Przygodę napędzają informacje	20	
Przygodę napędzają motywacje postaci	21	
ROZDZIAŁ 2		
BŁĘDY	23	
Blokada informacji	24	
Hiper realizm	25	
Hiper realizm II	27	
Ulubiony BN Mistrza Gry	28	
Ulubiony BN Mistrza Gry II	29	
Zachowanie wbrew logice	30	
Klimatyczny potwór	31	
Zagadka – stop klatka	32	
Karczmia improwizowana	33	
ROZDZIAŁ 3		
PISZEMY PRZYGODĘ	34	
Nim ruszymy do pracy	36	
Pierwsze wrażenie	37	
Pierwsze wrażenie II	38	
Słowa klucze	39	
CCG w służbie RPG	41	
5 pytań	42	
Ogry są jak cebula	44	
Gotowanie na ekranie, czyli 7 pytań	46	
A waszym zdaniem...?	48	
Rozdzielanie fabuły pomiędzy graczy	49	
Duży cel	51	
Cel postaci	53	
Wielkie tło	54	
Grabki masz już w piaskownicy	55	
Rznąć bez żenady...	56	
Kamibalizowanie przygód	58	
Jeśli nie umiesz napisać przygody, narysuj ją	59	
Sequel dobra rzecz	61	
Poprowadź jeszcze raz to samo	62	
Dodaj ludków	64	
Musi być wybór	65	
ROZDZIAŁ 4		
TWIST AND SHOUT	71	
Podobne motywacje	72	
Zwiększaj zasięg	74	
Zwiększaj zasięg II	75	
Pierwszy BN to zawsze pionek	77	
Pierwszy BN zawsze kłamie	79	
Infiltracja	80	
Nie zostawiaj graczy samych	81	
Jeżycek u wagi	83	
Trzy asy z rękawa	84	
Bohaterowie Niezależni też się czasem mogą pomylić	85	
Wyłożenie kart na stół	86	
Uciekające informacje	88	
Druga drużyna	90	
Dramatyczne okoliczności	92	
Informacje chodzą parami	93	
Wiaderko	94	
Dodanie szarości	95	
Pomyłone intencje	97	
Walcz fabułą	98	
Walka: trik negocjatora	100	
Walka: syndrom torturowanego	101	
ROZDZIAŁ 5		
WIELKA IMPROWIZACJA		
Lista "Kto mi zalał za skórę"	104	
Test na pamięć	106	
Oddam fabułę w dobre ręce	107	
Szanuj swój czas	108	
Fabularne rudery	110	
EPILOG		
Dwa wieczory	113	

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY



Gra fabularna osadzona w mrocznym świecie, gdzie płoną ognie inkwizycji, dekadenska szlachta snuje intrygi, a pod stopami rozciąga się świat ciemności i magii. Ogromny i bogaty świat opisany na 264 kredowych stronach A4, w twardej okładce!