GRA FABULARNA O SOKOLNIKACH

HISTORIE O LUDZIACH I MIEJSCACH, DAWNE ZWYCZAJE I TAJEMNICE

Opowiedzmy o naszych korzeniach: gra fabularna o Sokolnikach w oparciu o "Chłopów" W.S. Reymonta

Opracowanie gry: Tomasz Piątek, tomasz.adam.piatek[at]gmail.com

Wsparcie: Beata Waniek, Kamil Szyndler

Redakcja językowa: Piotr Orzechowski

Fotografie: Danuta Urbaś

Gracze testujący: Bartosz Górka, Beata Waniek, Maciej Kadłubek, Paweł Mencel, Roksana Krasoń, Sylwia Sylwant, Zuzanna Waniek

Gra powstała w oparciu o materiały przekazane podczas spotkań warsztatowych oraz o artykuły zamieszczone na stronie www.sokolniki.pl, autorstwa Jana Juszczaka.

Całość powstała przy współpracy mieszkanek i mieszkańców Sokolnik, pomiędzy sierpniem a październikiem 2017 r.
Za co serdecznie dziękujemy!

Projekt współfinansowany przez Łódzki Dom Kultury, Instytucję Kultury Samorządu Województwa Łódzkiego i Bibliotekę Publiczną Gminy Sokolniki.

Partnerzy projektu: Gmina Sokolniki, Gminny Ośrodek Kultury, Sportu i Turystyki w Sokolnikach, Towarzystwo Aktywnych Kobiet, szkoły z terenu Gminy Sokolniki.

Wydanie pierwsze – wersja elektroniczna.

Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe

ŁÓDZKI DOM KULTURY
INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO
promuje łódzkie

WSPÓŁORGANIZACJA PROJEKTÓW KULTURALNYCH
NA TERENIE WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO
2017 ŁÓDZKI DOM KULTURY

Biblioteka Publiczna Gminy Sokolniki

I Spis treści

I Spis treści 2
II Wstęp 3-5
II.1. Skąd pomysł na grę o Sokolnikach 4
II.2. Czym jest gra fabularna 4-5
II.3. Dla kogo jest ten podręcznik 5
III Sokolnicka gra fabularna 6-12
III.1. Jak zacząć grać 6
III.2. Zasady gry 6-12
- Tworzenie postaci i ich rozwój podczas gry 6-9
- Mechanika gry, czyli kiedy rzucamy kośćmi 10
- Punkty doświadczenia a rozwój postaci w grze 10
- Walka 11
- Tabela porównawcza 12
III.3. Informacje dla osób grających 12-13
III.4. Informacje dla os. prowadzącej (MG) 14-16
III.5. Historie sokolnickie i inspiracje 17-20
- Scenariusz „Pewnego razu w Sokolnikach” 17-20
III.6. Materiały dodatkowe 21-26
- W.S. Reymont a Sokolniki (obrzędy) 21-22
- Sokolniki – historia 23-25
- Jak stworzyć własną przygodę do gry 27
Karta postaci do gry 28-29

II Wstęp

„Opowiedzmy o naszych korzeniach: gra fabularna o Sokolnikach w oparciu o „Chłopów" W.S. Reymonta" to projekt, który został zrealizowany w ramach współorganizacji projektów kulturalnych związanych z obchodami Roku Reymontowskiego w województwie łódzkim w 2017 r. Przedsięwzięcie jest współfinansowane przez Łódzki Dom Kultury, Instytucję Kultury Samorządu Województwa Łódzkiego i Bibliotekę Publiczną Gminy Sokolniki.

Celem nadrzędnym stworzenia gry o Sokolnikach było przedstawienie, w sposób innowacyjny i niekonwencjonalny, poprzez zabawę, mieszkańcom tego miejsca związanych z nim historii oraz zwyczajów. Praca nad gromadzeniem materiałów do scenariuszy gry, polegająca w dużej mierze na słuchaniu opowieści starszych mieszkańców Sokolnik, wpłynęła w znaczący sposób na integrację środowiska lokalnego, wzmacniając jego tożsamość regionalną i — przede wszystkim — więzi międzypokoleniowe.

W trakcie pracy pojawiło się wiele pomysłów na scenariusze rozgrywek. Część z nich została wykorzystana w podstawowej wersji gry, natomiast pozostałe historie będą sukcesywnie opracowywane i dodawane w formie kolejnych scenariuszy. Przy tworzeniu gry zostały również wykorzystane fragmenty „Chłopów" W.S. Reymonta.

Praca nad grą fabularną o Sokolnikach uwieńczone pierwszymi rozgrywkami uświadomiły nam wszystkim, jak ważnym i nowatorskim narzędziem dysponujemy — szczególnie w pracy z młodzieżą. Aby zagrać w taką grę, trzeba się spotkać w tzw. realu, co w czasach zdominowanych przez wszelkiego rodzaju komunikatory stanowi dużą wartość. Sama zaś rozgrywka uruchamia w graczach wyobraźnię, kreatywność, umiejętność słuchania, współpracy i publicznego wypowiadania się. Taka gra uczy również, że każda decyzja pociąga za sobą określone konsekwencje. Poszczególne akcje mogą toczyć się w różnych przestrzeniach czasowych, co z kolei uczy historii danego okresu. Uczestnik gry (bohater) musi na przykład poradzić sobie w rozgrywce toczącej się podczas pierwszych dni II wojny światowej i wydarzeń z tym związanych, jakie miały miejsce na ziemiach sokolnickich. Poprzez, wydawać by się mogło, niepozorną, zabawę przyswajamy lokalną historię, a nawet w niej uczestniczymy.

Warto podkreślić, że gra o Sokolnikach jest pierwszą w Polsce grą fabularną opartą o historię danej miejscowości. Zapraszamy do gry!

Beata Waniek, dyrektor Biblioteki Publicznej Gminy Sokolniki

Kilka słów od autora

Ile razy czytaliście książkę lub oglądaliście film i chcieliście ostrzec ich bohaterów przed zbliżającym się niebezpieczeństwem? Ile razy zdarzyło wam się być złymi na tych bohaterów, ponieważ zrobili coś złego lub lekkomyślnego? Kojarzycie to uczucie wynikające z bezsilności i niemocy, by cokolwiek zdziałać? Tę frustrację możecie poniekąd rozładować, grając w gry fabularne. Będąc ich bohaterami, macie wpływ na rozwój akcji. Możecie np. nie tylko ostrzec bohaterów opowiadanej historii, ale też wcielić się w postaci, które w niej występują. A wszystko to w wyjątkowym klimacie, tajemniczych opowieści dotyczących miasteczka Sokolniki.

Poniższy podręcznik opisuje grę fabularną, w którą możecie zagrać wspólnie z rodziną lub znajomymi, grę, która sprawi, że dzięki wspólnej zabawie będziecie w stanie na nowo poznać i przeżyć opowieści związane z urokliwym miejscem, jakim są Sokolniki. To także narzędzie edukacyjne dla nauczycieli i nauczycielek. Poprzez tę grę zachęcamy do poszukiwania informacji na temat swojej małej ojczyzny. Szczególnie zależy nam na tym, aby dać wszystkim możliwość zapoznania się ze zwyczajami, obrzędami i tradycjami, które panowały tutaj 100, 200, a nawet 300 lat temu.

Przekazujemy na wasze ręce coś zupełnie wyjątkowego. Dajemy wam grę, w której osoby grające stają się autorami opowiadanych historii.

Nasza gra powstała pomiędzy sierpniem a październikiem 2017 r. i była współtworzona przez mieszkańców i mieszkanki Sokolnik. Dodatkowego jej uroku nadają piękne zdjęcia autorstwa Pani Danuty Urbaś. Nie trzymamy was dłużej w niepewności, po prostu zabierzcie się z nami we wspólną podróż!

Tomasz Piątek

II.1. Skąd pomysł na grę o Sokolnikach

Sokolniki to miejsce, które obfituje w wiele ciekawych wydarzeń. Jest to także miejsce o bogatej historii. W przeszłości — zarówno w epoce średniowiecza, jak i w czasach późniejszych, sięgających okresu zaborów, powstania styczniowego czy lat przed- i międzywojennych — działo się tu wiele interesujących rzeczy. Sokolniki to jedna z tych miejscowości, w których okoliczne legendy utrzymują się na językach mieszkańców do dnia dzisiejszego. Są to legendy o podziemnym tunelu, ukrytym w studni skarbie czy nawiedzonych przez duchy miejscach. Zarówno poznanie powyższych legend, jak i fakt, że historia Sokolnik nie została spisana w jednym tylko miejscu, spowodowały, że postanowiliśmy raz jeszcze sięgnąć do archiwalnych zapisków osób oraz instytucji, a także porozmawiać z tutejszymi mieszkańcami i mieszkankami — i tymi starszymi, których pamięć sięga okresu pierwszej połowy XX w., i tymi młodszymi, urodzonymi po roku 1989. Pytaliśmy o wspomnienia konkretnych osób oraz zachęcaliśmy je do zadawania tych samych pytań swoim rodzinom. W ten sposób stworzyliśmy materiał, który w całości oparty jest na historiach zbieranych przez społeczność lokalną. Planując podjęcie kolejnego kroku, chcieliśmy, aby zebrane w ten sposób opowieści stały się częścią gry fabularnej (więcej o tym, czym jest gra, w części II.2.), w którą będą mogły zagrać i osoby znające Sokolniki, i osoby Sokolnik nieznające. Celem gry jest odkrywanie tej miejscowości poprzez dobrą zabawę i czas spędzony wspólnie ze znajomymi.

II.2. Czym jest gra fabularna

Gra fabularna to inaczej RPG (z ang. role-playing game), zwana również grą wyobraźni. Jest opartą na narracji grą towarzyską, w której osoby grające (od jednej do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym lub historycznym świecie istniejącym tylko w wyobraźni grających. Zamysłem jest tu na ogół rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza (taki scenariusz o Sokolnikach znajduje się w części III.5.) i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów przy zachowaniu zasad gry, zwanych mechaniką gry (więcej o zasadach gry znajdziecie w części III.2.). Taką grę można porównać do teatru amatorskiego z elementami teatru improwizowanego, z tą jednak zasadniczą różnicą, że gra odbywa się bez udziału publiczności i poza sceną (najczęściej gra się w nią po prostu przy wspólnym stole). W grze fabularnej autorem scenariusza, reżyserem, narratorem i jednocześnie osobą odgrywającą postaci drugoplanowych jest Mistrz Gry. Natomiast pozostałe osoby grające są aktorami pierwszoplanowymi nieznającymi scenariusza i zmuszonymi improwizować oraz reagować na sytuacje, jakie stawia przed nimi mistrz gry. Do rozwiązywania kwestii spornych w grze służy mechanika. To dzięki niej rozstrzygane są występujące podczas gry konflikty i zdarzenia, których wyniku nie można określić od ręki (np. starcia zbrojne, upadki, otwieranie drzwi wytrychem itd.). Gdy taka sytuacja wystąpi, wówczas gracz proszony jest o wykonanie rzutu odpowiednią liczbą kości do gry (więcej o zasadach gry i mechanice znajduje się w części III.2.).

Początki gier fabularnych na świecie

Pierwszą komercyjną i jednocześnie jedną z najbardziej znanych gier fabularnych pozostaje wydana w 1974 r. Dungeons and Dragons (D&D), która do dnia dzisiejszego doczekała się pięciu edycji, a także bardzo dużej liczby dodatków i rozszerzeń. Dungeons and Dragons stała się również inspiracją do powstania innych gier — komputerowych oraz karcianych — oraz książek czy produkcji filmowych. Od roku 1974 rynek gier fabularnych rozwinął się niezwykle mocno, oferując w kolejnych latach setki nowych tytułów gier, dodatków, rozszerzeń i innych przydatnych materiałów.

Żeby chociaż otrzeć się o rozmach tego zjawiska, wejdźcie na stronę **www.drivethrurpg.com**. Co prawda, większość obecnych tam materiałów jest w wersji anglojęzycznej, ale można znaleźć także wersje hiszpańsko-, niemiecko-, francusko- czy polskojęzyczne.

Początki gier fabularnych w Polsce

Jeżeli chodzi o Polskę, gry fabularne mają swoje początki w grach paragrafowych. Gry paragrafowe to nic innego jak tylko książki z oznaczonymi numerami akapitami. Te numery odnoszą się kolejno do treści, co do których należy podjąć konkretne decyzje, by następnie móc przejść dalej.
Pierwsze polskojęzyczne wzmianki na temat gier fabularnych pojawiły się w formie artykułów, m.in. w 25 numerze „Fantastyki" w roku 1984 oraz w popularnym jak na tamte czasy magazynie „Razem" (nr 11/1986). Początek lat 90. to przede wszystkim pojawienie się na rynku magazynu „Feniks" oraz ukazanie się gry napisanej przez Andrzeja Sapkowskiego (tak, tego samego, który opisał fenomenalne perypetie wiedźmina Geralta) pt. „Oko Yrrhedesa". Ponadto w roku 1993 powstało pismo „Magia i Miecz" (MiM), które do roku 2002 pełniło funkcję płaszczyzny wymiany kontaktów, inspiracji i doświadczeń. Warto podkreślić, że kiedy MiM rozwijało swoje skrzydła, główną formą kontaktów międzyludzkich były spotkania bezpośrednie (np. podczas tzw. konwentów czy organizacji innych spotkań wokół gier), gdyż było to jeszcze w epoce przedinternetowej. Więcej o historii gier fabularnych w Polsce przeczytacie na stronie internetowej **www.gitgames.pl/2016/10/historia-gier-fabularnych-i-pierwsza.html**.

II.3. Dla kogo jest ten podręcznik

Gra powstała przede wszystkim z myślą o osobach, które chciałyby się dowiedzieć czegoś więcej o miasteczku Sokolniki — o jego przeszłości i tajemnicach obecnych na tamtych ziemiach na przełomie kilku epok historycznych. Gra ta ma szansę być świetną przygodą zarówno dla młodych, jak i dla starszych osób. Może być ona wykorzystywana jako narzędzie edukacyjne służące do inicjowania pogłębionej rozmowy z dziećmi lub młodzieżą podczas lekcji czy zajęć pozaszkolnych. Może być też przedmiotem rozmów dla kółek zainteresowań działających przy instytucjach kultury, a także klubów dyskusyjnych czy grup historycznych. Gra doskonale sprawdzi się również przy okazji towarzyskich spotkań w gronie znajomych. Jej uniwersalność, prosty język oraz zasady sprawiają, że zagrać w nią mogą zarówno osoby znające Sokolniki, jak i te, które nawet nie wiedzą, gdzie to miasteczko leży. Ponadto wierzymy, że gra ma szansę stać się ciekawym narzędziem do pracy dla nauczycieli, edukatorów czy animatorów lokalnych. Zachęcamy do zaparzenia sobie swojej ulubionej herbaty i zanurzenia się w świat sokolnickiej gry fabularnej.

Testujemy grę, zdj. T. Piątek

III Sokolnicka gra fabularna

III.1. Jak zacząć grać

Jeżeli jesteś w tym miejscu, to oznacza, że przed tobą droga ku rozpoczęciu przygody z grą o Sokolnikach. Dlatego, żeby ułatwić jej rozgrywkę, podejmij decyzję, czy chcesz być **Mistrzem Gry (MG)**, czy **graczem**.
Mistrz gry to osoba kreująca świat w grze. To od niej zależy, kogo gracze napotkają na swojej drodze i z jakimi zagadkami czy trudnościami przyjdzie im się zmierzyć. Mistrz gry to jest także taka osoba, która pilnuje porządku rozgrywki. Jest narratorem i jednocześnie przewodnikiem po świecie gry (więcej o roli Mistrza Gry oraz o jego możliwościach znajdziecie w części III.4.). Natomiast gracze są to bohaterowie pierwszoplanowi. Są oni opisani poprzez zbiór cech i przypisanych do nich umiejętności oraz talentów, które będą mogli nabywać w toku rozgrywki (więcej w części III.3.).
Oczywiście decyzję, kto będzie MG, a kto graczem, możesz też podjąć wspólnie ze znajomymi. Możecie także umówić się tak, że rola MG będzie przechodnia pomiędzy kolejnymi rozgrywkami (każda rozgrywka to jedna przygoda, która może się zakończyć zarówno po dwóch lub pięciu godzinach spotkania, jak i po kilku równie długich spotkaniach). Żeby zagrać w grę fabularną, potrzebujesz przede wszystkim zaprosić do wspólnej zabawy kilkoro swoich znajomych. Liczba od jednej do pięciu osób będzie optymalna. Znajdźcie zaciszne miejsce (takim miejscem może być zwykły pokój — ważne, żeby nic was podczas gry nie rozpraszało), wydrukujcie znajdujące się na końcu tego podręcznika karty postaci (więcej o postaciach w grze znajdziecie w części III.3.), przygotujcie ołówki, gumkę do ścierania oraz dwie sześciościenne kości do gry. Na tym etapie musicie już mieć jasność, kto w waszej grze będzie Mistrzem Gry, a kto osobą grającą. Od powyższych ustaleń zależeć będzie bowiem, która z osób grających powinna zgłębić kolejne części poniższego podręcznika (Mistrz Gry zapoznaje się z pozostałymi częściami podręcznika, natomiast gracze czytają tylko część dotyczącą zasad gry oraz informacje dla osoby grającej).

III.2. Zasady gry

Jak wiadomo, każda gra ma swoje określone zasady.
Za chwilę poznacie te, które dotyczą waszej gry. W ich ustalaniu postawiliśmy na prostotę, dlatego nie martwcie się, jeżeli wcześniej nie graliście w nic, co wymagało użycia kości — poznanie tych zasad i przyswojenie ich nie powinno wam zająć więcej niż kwadrans.
Weźcie łyk swojej ulubionej herbaty i chodźmy dalej!

Tworzenie postaci i ich rozwój podczas gry

Już wiesz, że każda z osób grających wciela się w konkretnego bohatera lub bohaterkę. W naszej wersji gry bohaterami są zwykli ludzie — mieszkańcy i mieszkanki Sokolnik, a także osoby przyjezdne, które pojawiły się w Sokolnikach z powodów rodzinnych czy chociażby turystycznie. Weź do ręki — znajdującą się na końcu podręcznika — kartę postaci i krok po kroku postępuj zgodnie z zwartymi na niej wytycznymi (kartę tę należy wydrukować po jednym egzemplarzu na osobę). Stwórz swoją postać.

KROK PIERWSZY
Zacznijmy od góry karty. Wpisz swoje imię w pole „imię osoby” oraz imię wymyślonej postaci w pole „imię postaci”. Ważne jest, żeby w grze funkcjonować jako postać wykreowana, nie zaś prawdziwa. Jest to istotne z tego prostego powodu, że gra stanowi formę zabawy, a życie… jest życiem. Lepiej nie mieszajmy tych dwóch porządków.
Idąc dalej, wybierz swój wiek. W naszej grze można grać nastolatkami, osobami dorosłymi, a także starszymi.

Również i na tym etapie zastanów się, jaki będzie twój bohater — czym będzie się na co dzień zajmował, jaki rodzaj pracy będzie wykonywał, czym będzie się interesował, czy będzie miał rodzinę, czy jest osobą z Sokolnik, czy może osobą przyjezdną itd. Gdy już sobie na te pytania odpowiesz, możesz przejść do części dotyczącej wyglądu zewnętrznego. Zastanów się, jaki twoja postać ma mieć kolor oczu i skóry, jakiej będzie płci, jakiego wzrostu, czy będzie szczupła i wysportowana, a może nieco grubsza i ociężała. Wszystkie te cechy wpisz w odpowiednie pola.

KROK DRUGI
Jeśli wiesz już, kim będziesz grać, przejdźmy do określenia poziomu twoich cech. Poszczególne cechy i przypisane do nich umiejętności określają to, na ile twoja postać jest w czymś biegła. W naszej grze mamy do wyboru cechy fizyczne (wydolność, sprawność, żywotność) oraz psychiczne (żwawość, kreatywność, skłonność). Maksymalny poziom, tj. współczynnik, jaki poszczególne cechy mogą osiągnąć w przebiegu rozgrywki i rozwoju postaci, wynosi 5.

Powyższa skala obowiązuje przy założeniu, że:
5 oznacza poziom rewelacyjny,
4 oznacza poziom bardzo dobry,
3 oznacza poziom dobry,
2 oznacza poziom średni,
1 oznacza poziom słaby.

Co kryje się pod nazwami cech

Cechy fizyczne odpowiadają za wszelkie działania związane ze stroną fizyczną twojej postaci. Są to:
- wydolność (WYD) — cecha oznaczająca kondycję, wytrzymałość, siłę, odporność na choroby oraz to, czy dana postać jest krótko- czy długodystansowcem,
- sprawność (SPR) — cecha oznaczająca wszelkie działania związane ze zwinnością, zręcznością, skradaniem się, skakaniem, wspinaczką, używaniem broni, rzucaniem itp.,
- żywotność (ŻYW) — to inaczej punkty życia twojej postaci, które uzależnione są od wydolności postaci (wydolność + 10 punktów).

Cechy psychiczne odpowiadają za wszelkie działania związane ze stroną intelektualną. Wiążą się z postrzeganiem i bystrością twojej postaci. Są to:
- żwawość (ŻWA) — cecha odpowiadająca za spostrzegawczość, nasłuchiwanie, uniki, tropienie,
- kreatywność (KRE) — cecha związana jest z pomysłowością, wiedzą, mądrością, naprawianiem czy rozwiązywaniem zagadek,
- skłonność (SKŁ) — cecha oznaczająca zarówno wpływanie na innych (dowodzenie oraz przekonywanie do swoich racji), jak i opieranie się ich wpływom (silna wola czy zachowywanie zimnej krwi w sytuacjach zagrożenia).

Pozostaje jeszcze jeden element: **reputacja**.
Reputacja wiąże się z poziomem znajomości zarówno danej okolicy, jak i mieszkających w niej ludzi. Określa sytuację bohatera pod względem relacji z innymi osobami. Pokazuje, czy jest lubiany, czy też z jakichś przyczyn (np. rodzinnych lub wynikających ze swojego zachowania) ma w miasteczku raczej średnią lub kiepską opinię. Każda postać na starcie posiada reputację na poziomie dobrym (3). Poziom ten może się w toku rozgrywki zwiększyć, jeżeli postać zasłynie z jakichś dobrych uczynków lub przysłuży się dla społeczności.
Podobnie jak w przypadku innych cech poziom reputacji może osiągnąć maksymalnie wartość 5. Poszczególne punkty skali reputacji oznaczają:

5 —Wszyscy cię znają i chętnie słuchają. Masz wielu sprzymierzeńców i wystarczy tylko hasło, a wokół ciebie gromadzi się grupka osób chętnych pomóc ci bezinteresownie w słusznej sprawie. Twoja postać na pewno zapisze się na kartach historii Sokolnik. Pamiętaj jednak, żeby tej sławy nie nadużywać!
4 — Posiadasz dar zjednywania sobie ludzi. Wszędzie, gdzie się pojawiasz, wzbudzasz zainteresowanie. Jesteś osobą lubianą, ponieważ dokonałeś lub dokonałaś jakiegoś bohaterskiego czynu (razem ze znajomymi ujęliście złodzieja, pomagasz starszym ludziom w robieniu zakupów oraz w prostych czynnościach domowych lub też prowadzisz kółko wolontariuszy, którzy chętnie angażują się w działania społeczne i charytatywne).

3 — Napotkanym na ulicy osobom zawsze mówisz „dzień dobry”.
Chętnie pomagasz, kiedy widzisz, że ktoś tego potrzebuje. Masz wielu znajomych w różnym wieku.
Ktoś z twojej rodziny zasłynął w historii Sokolnik i do dnia dzisiejszego wspomina się ten fakt.
2 — Istnieje jakaś wstydliwa rzecz dotycząca twojej lub twojej rodziny przeszłości.
Być może ktoś z twoich bliskich nadużył kiedyś alkoholu i wszczął awanturę w okolicznym barze, albo powstała na twój temat plotka, która jednak z rzeczywistością nie ma nic wspólnego.
1 — Musiałeś sobie niezłe nagrabić, żeby zapracować na tak kiepską reputację.
Czas, żeby się poważnie zastanowić nad swoimi czynami, bo one do niczego dobrego nie prowadzą!

W tym miejscu rozdysponuj punkty na poszczególne cechy fizyczne i psychiczne (pomijając reputację). Masz do wyboru jedną z dwóch opcji: 4, 3, 2, 2, 1 lub 3, 3, 2, 2, 2.
Reputacja na starcie wynosi 3.

KROK TRZECI

Wybierz jedną z poniższych zdolności. Pozostałe zdolności możesz „wykupywać” dzięki punktom doświadczenia zdobywanym w trakcie rozgrywki. Każda zdolność kosztuje 5 punktów doświadczenia.

Zdrów jak ryba (WYD)

Współczynniki: +2 do żywotności.
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach na odporność na choroby i zatrucia.
Opisowo: Twoja postać jest dużo bardziej wytrzymała niż większość osób. Nie straszne ci chodzenie zimą w samej bluzce, nie straszny deszcz i śnieg, a przeziębienia zdarzają ci się raz na kilka lat. Jeżeli lubisz zimne kąpiele, to nie będziesz mieć problemu z wejściem do przeręba.

Krzepkość (WYD)

Współczynniki: +1 do żywotności.
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach związanych z siłą. Dodatkowo +1 obrażeń zadanych podczas walki wręcz.
Opisowo: Mówią, że masz siłę po dziadku, który powalał na rękę nawet najsilniejszych wśród okolicznych chłopów. Czynności, w których trzeba użyć siły, nie sprawiają ci większej trudności.

Akrobata (SPR)

Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach związanych ze zwinnością i wszelkimi aktywnościami wymagającymi gibkości oraz sprawności ciała (np. skakania, uników itp.).
Opisowo: Twoja postać zajmuje się lub zajmowała akrobatyką lub breakdancem, a jednym z twoich ulubionych zajęć w młodości było chodzenie po drzewach i wspinanie się na wszelkiej maści siatki oraz murki.

Złota rączka (SPR)

Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach związanych z wszelkiej maści naprawami.
Opisowo: Od najmłodszych lat twoim ulubionym zajęciem było rozkręcanie i skręcanie wszelkiego rodzaju urządzeń elektroniczno-mechanicznych. Wiesz, jak sobie poradzić z niedziałającym żelazkiem, komputerem czy nawet samochodem.

Sokole oko (ŻWA)

Rzuty: Niweluje Kość Trudności przy testach na spostrzegawczość.
Opisowo: Widzisz więcej niż przeciętny człowiek. Nawet z dalekiej odległości jesteś w stanie wypatrzeć ruch, a czasami nawet szczegóły ubioru czy mimikę twarzy.
Niejeden sokół zazdrości ci twojego wprawnego oka!

Szósty zmysł (ŻWA)
Współczynniki: +1 do żwawości, ale ŻWA nie może być wyższa niż 5.
Rzuty: + 1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach związanych ze spostrzegawczością, nasłuchiwaniem, unikami i przeczuciem zbliżającego się zagrożenia.
Opisowo: Twoja intuicja jest zdumiewająca! Często zdarza ci się przeczuwać przyszłe wydarzenia.

Mól książkowy (KRE)
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy testach związanych z wiedzą ogólną oraz specjalistyczną.
Opisowo: Mówią, że jesteś chodzącą encyklopedią. Interesujesz się wieloma rzeczami z różnych, często dalekich od siebie dziedzin nauki, techniki czy sztuki. Często bywasz w okolicznej bibliotece.

Badacz tajemnic (KRE)
Współczynniki: +1 do kreatywności, ale KRE nie może być wyższa niż 5.
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy wszelkich testach związanych z poszukiwaniami i dochodzeniami.
Opisowo: Masz głowę do rozwiązywania zagadek. Twoja pomysłowość, logika i umiejętność łączenia faktów świadczą o tym, że byłbyś idealnym materiałem na detektywa.

Żelazne nerwy (SKŁ)
Współczynniki: +1 do skłonności, ale SKŁ nie może być wyższa niż 5.
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy wszelkich testach związanych ze strachem, paniką, zastraszaniem czy opanowaniem.
Opisowo: Należysz do niewielkiego grona osób nieustraszonych. Nie boisz się bólu i krwi. Twoja pomoc strażakom ratującym ludzi z płonącego budynku byłaby nieoceniona.

Liderski zmysł (SKŁ)
Rzuty: +1 do oczek na Kości Trudności (sukces od 1 do 4) przy wszelkich testach związanych z dowodzeniem, przekonywaniem innych, opieraniem się wpływom innym.
Opisowo: Mówią, że potrafisz doskonale przewodzić grupie. Masz wyczucie co do potrzeb i oczekiwań zjednanych sobie osób. Kiedy w grupie nie ma osób z liderskim zmysłem, na lidera większość typuje ciebie.

KROK CZWARTY
Kiedy masz już rozdysponowane punkty i wiesz, w czym twoja postać jest mniej lub bardziej biegła, to czas na wypisanie swojego wyposażenia (w zakładce plecak). Chodzi tutaj o przedmioty codziennego użytku, takie jak: zegarek, telefon (jeżeli rozpoczynacie przygodę w XXI wieku), ciepła kurtka, latarka, pieniądze itp. Twoja postać jest już gotowa.

Mechanika gry, czyli kiedy rzucamy kośćmi

W naszej grze używamy dwóch kości sześciościennych. Jedna kość służy do rzucania za daną cechę, a druga jest tzw. Kością Trudności (więcej o tym w dalszej części tekstu). Rzut kością wykonywany jest wówczas, kiedy mamy do czynienia z sytuacją sporną, jak np. gdy postać próbuje przekonać do swoich racji bohatera niezależnego (czyli jedną z postaci odgrywaną przez Mistrza Gry) lub gdy próbuje się wspiąć na ścianę muru albo chce rzucić kamieniem do konkretnego celu itd. W takiej sytuacji bierze się odpowiednią cechę (w przypadku np. działań związanych ze zręcznością — Sprawność), a następnie sprawdzamy, jaka cyfra jest do niej przyporządkowana, i rzuca jedną kością. Jeżeli wynik na kości jest równy lub niższy niż wartość przypisana do danej cechy, to test się powiódł i graczowi udało się wykonać daną czynność. Jeżeli zaś wynik jest wyższy, test kończy się niepowodzeniem.

Dla przykładu:
Postać Ani chce wspiąć się na mur, zza którego dobiegają odgłosy rozmów. Chce zobaczyć, kto znajduje się po jego drugiej stronie. Mur ma wystające cegły, więc wspięcie się po nim będzie możliwe. Jednak w tej sytuacji Ania musi wykonać rzut. Sprawność ma na poziomie 2 (średni poziom) i rzuca kością sześciościenną, na której wypada 3, czyli o jedno oczko więcej niż wynosi wartość tej cechy. Test się nie powiódł, co oznacza, że Ani nie uda się wspiąć po murze.

Kość Trudności (KT)
W przypadku, gdy na daną sytuację wpływają jakieś niekorzystne zewnętrzne czynniki, Mistrz Gry może poprosić gracza o rzut dodatkową kością sześciościenną zwaną Kością Trudności (przy założeniu, że sukces jest wtedy, kiedy na kości wypadną oczka od 1 do 3, a porażka, kiedy wypadną od 4 do 6). KT jest stosowana wtedy, kiedy utrudnienia wywołane są np. przez:
– warunki atmosferyczne,
– ślady, których szuka gracz, są dobrze ukryte,
– dokument napisany jest w języku obcym,
– panuje mrok lub półmrok,
– panuje hałas i ciężko jest wyłapać, pomimo bliskiej odległości, o czym rozmawiają konkretne osoby,
– odległość od obiektu, którego chce dosięgnąć gracz, jest daleka.

Powyższe trudności są tylko przykładem. W rzeczywistości może być ich dużo więcej, jednak ich rodzaj zależy od sytuacji, w jakiej znajduje się gracz, i inwencji Mistrza Gry.

Dla przykładu:
Postać Maćka właśnie wychodzi z piwnicy pałacu i po chwili bateria w latarce rozładowuje się. Zapanował mrok. Po chwili oczy przyzwyczajają się do ciemności i bohater dostrzega niewielkie refleksy światła wydostające się spod drzwi piwnicy. Ale żeby dojść na górę bez szwanku, potrzebna będzie większa uważność. Dlatego Mistrz Gry prosi Maćka o rzucenie kością za Sprawność, a następnie dodatkowo Kością Trudności, ponieważ schody są strome, a w piwnicy panuje ciemność. W teście wypada 3, a na Kości Trudności — 2. Maćka Sprawność wynosi 3, czyli test wypada pomyślnie i bohater bez szwanku wchodzi schodami na górę. Sukces.

Punkty doświadczenia a rozwój postaci w grze

W trakcie rozgrywki Mistrz Gry przyznaje graczom punkty doświadczenia. Dzięki tym punktom gracz może rozwijać swoją postać, rozszerzając zakres jej zdolności oraz podnosząc poziom współczynników przy danych cechach. Aby podnieść cechę na wyższy poziom, należy pomnożyć dany poziom o pięć, czyli np. jeżeli chcielibyśmy podnieść sprawność z poziomu trzeciego na czwarty, to potrzebowalibyśmy 20 punktów doświadczenia (4 poziom x 5). Jeżeli zaś chodzi o wykupywanie zdolności, każdorazowo ich koszt wynosi pięć punktów doświadczenia.
Więcej o nagradzaniu graczy przeczytacie w części III.4.

Walka

Choć nasza gra nastawiona jest głównie na rozwiązywanie zagadek, a także odkrywanie tajemnic i ratowanie innych z opałów, nie raz zdarzy się tak, że przyjdzie wam stoczyć pojedynek — czy to na pięści, czy to za pomocą broni białej (np. nóż, łuk, kusza, miecz) lub palnej.
W naszej grze zasady walki zostały uproszczone i sprowadzone do używania dwóch cech: sprawności (SPR) i żwawości (ŻWA). Dzięki pierwszej z nich (SPR) testujecie atak i obronę (parowanie ciosów), a dzięki drugiej (ŻWA) testujecie uniki. Czas w walce podzielony jest na rundy. Walkę rozpoczyna osoba z najwyższym poziomem żwawości (ŻWA). Jeżeli żwawość (ŻWA) osób jest równa, wówczas porównuje się drugą z cech — sprawność (SPR). Jeżeli nadal jest remis, należy wykonać rzut kością: 1–3 osoba pierwsza, 4–6 osoba druga. W trakcie rundy można zaatakować, obronić się lub sparować.

Zadawanie obrażeń — kość obrażeń

Podczas każdego ataku następuje zadawanie obrażeń. W przypadku obrażeń zadanych w walce wręcz bierze się pod uwagę wydolność (WYD) i dodaje wynik rzucony na kości podzielony przez dwa minus wydolność (WYD) przeciwnika. W przypadku obrażeń bronią białą bierze się pod uwagę wydolność (WYD) i dodaje wynik rzucony na kości minus wydolność (WYD) przeciwnika.
W przypadku obrażeń bronią palną rzucamy dwiema kośćmi i sumujemy wynik. Kiedy żywotność (ŻYW) spadnie do zera, to postać automatycznie znajduje się w stanie krytycznym i dalsza jej gra w obecnym stanie jest niemożliwa.

Parowanie

W przypadku gdy wiemy, że atak naszego przeciwnika się powiódł, mamy do wyboru uniknąć ciosu lub go sparować. Parować ciałem możemy wyłącznie ciosy zadawane podczas walki wręcz.
Jeżeli walczymy bronią białą — np. mieczem — możemy sparować cios zadany inną taką bronią.
Nie możemy parować ciałem (np. ręką lub nogą) ataku bronią białą lub palną.
Decydując się na parowanie, bierzemy pod uwagę zasady określone w tabeli porównawczej (jej schemat znajduje się poniżej).

Unikanie ciosów

Unikać możemy jedynie ciosów wręcz lub bronią białą (z wyłączeniem łuków, kusz, proc).
Podobnie jak w przypadku parowania ciosów deklarujemy ich unikanie. Wówczas należy wykonać test żwawości (ŻWA). W przypadku sukcesu uda nam się uniknąć zadanego ciosu.

Dla przykładu:

W wyniku pogoni postać Wojtka została zagoniona w ślepy zaułek. W tym momencie staje przed nim napastnik — rosły chłopak, który zaczyna szykować się do walki. Mistrz Gry porównuje żwawość obu walczących. Zarówno Wojtek, jak i napastnik mają 3 ŻWA. W takiej sytuacji następuje porównanie kolejnej cechy — sprawności (SPR). Sprawność postaci Wojtka jest lepsza, ponieważ wynosi 3, podczas gdy napastnika — 2. Dzięki temu postać Wojtka ma możliwość zaatakować jako pierwsza — i tak też czyni (próbuje przewrócić napastnika, aby móc uciec). Rzuca więc kością za sprawność (SPR) i wypada 2. Dzięki temu test się udaje, ale napastnik postanawia uniknąć i wyrzuca w teście 4, a ponieważ żwawości (ŻWA) posiada 3, to test kończy się porażką i napastnik przewraca się na ziemię. Przyjmuje tym samym obrażenia. Wydolność (WYD) postaci Wojtka, 2 plus 2 (na kości obrażeń wypadło 4 i podzielone przez 2 daje 2), równa się 4.
Ale to jeszcze nie koniec, bo od liczby 4 odejmujemy 2 (2 to poziom WYD napastnika), co daje w końcowym efekcie 2 punkty obrażeń.

Tabela porównawcza

Tabela porównawcza stosowana jest w przypadkach, gdy postać paruje atak przeciwnika oraz gdy próbuje ona przeciwstawić swoją siłę sile przeciwnika lub jakiegoś przedmiotu, np. drzwi, szafy, ściany itp. Zasada działania jest tu następująca: bierzemy poziom cechy osoby, która napiera (cecha aktywna) i zestawiamy ją z poziomem cechy osoby lub rzeczy napieranej (cecha pasywna), a następnie testujemy tę czynność za pomocą rzutu kością, np. 1–3 w tabeli oznacza, że powodzenie następuje wtedy, kiedy na kości wypadają oczka od jednego do trzech itd.

		Cecha aktywna				
Cecha pasywna		1	2	3	4	5
	1	1–3	1–4	1–5	1–5	1–5
	2	1–2	1–3	1–4	1–5	1–5
	3	1	1–2	1–3	1–4	1–5
	4	1	1	1–2	1–3	1–4
	5	1	1	1	1–2	1–3

III.3. Informacje dla osób grających

Znasz już zasady gry i wiesz już, jak stworzyć w niej własną postać.
Teraz czas na zapoznanie się z innymi tajnikami.

Rola graczy a rola Mistrza Gry

Gracze są bohaterami opowieści. To dzięki ich wyborom przygoda posuwa się do przodu.
Każdy bohater ma swoje motywacje oraz własną historię, która z biegiem czasu staje się coraz pełniejsza. Mistrz Gry jest przewodnikiem. Czuwa on nad zasadami oraz dba o dobre samopoczucie wszystkich grających osób. W razie wystąpienia różnych trudności (np. ze zrozumieniem czegoś lub wewnętrzną niezgodą na takie czy inne potoczenie się historii) możecie o nich porozmawiać. Sugeruję, żebyście dodatkowo zawsze po rozgrywce przeznaczyli dla siebie około 10 minut, by móc odpowiedzieć sobie na pytania, jak się grało, co było ciekawe, a co wymaga poprawy. Może były jakieś trudności, którymi chcielibyście się podzielić. Dzięki odpowiedziom na powyższe pytania kolejna rozgrywka może być już tylko lepsza. Osobiście zawsze pytam swoich graczy, co im się podobało, a co ich zdaniem należy zmienić.

Przygotowanie się do grania

Żeby zacząć grać, potrzebujesz przede wszystkim otworzyć się na nowe doświadczenia.
Poza tym powinieneś zarezerwować sobie kilka godzin na spotkanie z osobami, z którymi przyjdzie ci zagrać. Nie obawiaj się, że coś pójdzie nie tak, bo przecież jeśli potraficie się ze sobą spotykać i rozmawiać, a także oglądać wspólnie filmy czy np. grać w gry planszowe, to dlaczego nie mielibyście grać ze sobą w gry fabularne. Nic tak nie zbliża jak wspólne pasje.
Ponieważ ciężko jest wyjaśnić słowami, na czym polega gra fabularna, polecam po prostu spróbować w nią zagrać. Po jednym spotkaniu będziesz zapewne w stanie stwierdzić, czy taka forma rozrywki jest dla ciebie, czy też nie. Nie blokuj się też myśleniem, że twoja głowa jest za mało kreatywna, bo zobaczysz, że już w ciągu kilku minut zaczną się w niej rysować się ciekawe obrazy. Zaczniesz czuć klimat opowiadanej przygody, a twoja postać nabierze konkretnych kształtów.

Odgrywanie postaci

Wyznaję zasadę, że każda osoba ma prawo do odgrywania swojej postaci tak, jak potrafi i jak chce. Jeżeli masz ochotę np. udawać czyjś sposób mówienia, używać ulubionych przez postać powiedzonek, mimiki, postępować według wymyślonego przez siebie i przypisanego swojej postaci schematu , to jest to na pewno ciekawe.

Z pewnością nadaje to grze jeszcze większego kolorytu i pozwala bardziej utożsamić się ze swoją postacią. Jeżeli zaś nie za bardzo czujesz się w takim wyrazistym odgrywaniu postaci, to jak najbardziej masz do tego prawo. Tym, do czego będę cię zachęcał, jest przede wszystkim mówienie w pierwszej osobie w imieniu postaci, bo to skraca dystans w grze. A więc, na przykład, kiedy twoja postać chce porozmawiać z kimś, to zamiast mówienia: „to moja postać podchodzi do tej osoby i zaczyna dopytywać się o sprawę taką i taką", zastosuj komunikat: „podchodząc do tej osoby, mówię : dzień dobry, czy wiesz coś na temat tej sprawy?". Zobaczycie, że dzięki temu prostemu zabiegowi będziecie czerpać z grania jeszcze większą przyjemność!

To samo tyczy się sytuacji, w której Mistrz Gry pyta was o to, co robicie. Odpowiadacie wtedy, co w danej sytuacji robi wasza postać, ale nie opisujecie konsekwencji tego działania (chyba że MG was o to poprosi). Zasadniczo od opisywania konsekwencji działań graczy jest w naszej grze Mistrz Gry. Na tym też polega losowość gry fabularnej. Odgrywając postać, pamiętajmy także o przestrzeni dla pozostałych osób grających, tak aby nasz sposób grania nie zdominował całej rozgrywki. Dlatego tak ważne jest szanowanie osobistych wyborów pozostałych osób grających oraz czasu, który rozdysponowany jest pomiędzy konkretne osoby.

Bezpieczeństwo w grze

Nie ma dobrej zabawy bez zapewnienia bezpieczeństwa. Bezpieczeństwo to podstawa. Dotyczy to także naszej gry. Dlatego podczas całej rozgrywki zwracaj uwagę na to, co się dzieje z osobami siedzącymi przy stole. Aby zagrać, potrzebujecie kart postaci, kostek do gry, ołówków z gumką, ewentualnie jakichś przekąsek oraz — jeżeli chcecie mieć muzyczne tło — sprzętu grającego. Żadne inne rekwizyty nie są tutaj potrzebne. Ponadto w grze nie jest potrzebne ani wstawanie, ani dotyk, ponieważ wszystko, co się odbywa, ma miejsce w sferze wyobraźni. Inna sprawa. Kiedy ktoś czuje się źle i nie chce już grać, należy przerwać rozgrywkę. Należy również pamiętać, że za każdym razem, kiedy coś utrudnia wam wczucie się w postać lub przebywanie w gronie konkretnych osób, należy zasygnalizować to grupie, a przede wszystkim Mistrzowi Gry, bo to on ma ostateczny wpływ na kształt waszej rozgrywki. Jeśli nie chcecie wnosić jakiegoś wątku na forum grupy, możecie poprosić Mistrza Gry o indywidualne, odbywające się poza salą konsultacje. Pamiętajcie też, że to tylko gra i konflikty waszych postaci nie przenoszą się na życie codzienne, lecz pozostają wyłącznie w jej sferze. Dlatego zadbajcie o to, by po każdorazowej grze wyjść ze swoich ról. Porozmawiajcie we wspólnym gronie o waszej rozgrywce.

11 wskazówek dla osób grających

Poniżej zawarłem 11 wskazówek, które pomogą wam jeszcze lepiej bawić się w grze fabularnej:

1. Weź ze sobą dobry nastrój, graj zespołowo i według zasady fair play.
2. Daj sobie i innym prawo do popełniania błędów — to normalne!
3. Szanuj czas i wypowiedzi innych.
4. Jeśli chcesz, możesz odgrywać swoją postać bardziej ekspresyjnie (głos, mimika, gestykulacja, zachowanie) lub możesz się tylko ograniczyć do opisywania tego, co ona robi.
5. Mów w pierwszej osobie — to pozwala skrócić dystans w grze i zapewnić jeszcze ciekawszą rozgrywkę!
6. Jeśli czujesz się źle lub uważasz, że ktoś przekroczył twoje granice, natychmiast zasygnalizuj to Mistrzowi Gry. Razem musicie temu zaradzić.
7. Pamiętaj, że nasza gra oparta jest na rozwiązywaniu zagadek i odkrywaniu tajemnic. Walka jest tutaj ostatecznością. Staraj się grać tak, żeby nie doprowadzić do niej!
8. Spróbuj wyobrazić sobie nie tylko swoją postać, ale także postacie innych graczy.
9. Czasami jest zbyt wiele informacji, żeby móc je wszystkie zapamiętać, dlatego rób notatki podczas gry!
10. Nie narzucaj innym swojego zdania — każdy ma prawo postępować tak, jak chce.
11. Liczy się przede wszystkim bezpieczeństwo!

Autor: Tomasz Piątek

III.4. Informacje dla osoby prowadzącej grę (Mistrza Gry)

Bycie Mistrzem Gry (MG) — początek przygody

Bycie MG to przygoda jedyna w swoim rodzaju. Jako MG nie tylko odgrywasz wszystkie napotkane przez graczy postacie, ale też to od ciebie zależy, jak będzie wyglądał przedstawiany przez ciebie świat. Aby zacząć tę przygodę, potrzebujesz się do niej odpowiednio przygotować. Poniżej opiszę, na czym to polega. Znowu zastosuję metodę kroków, tym razem 12. Przeczytaj je uważnie i staraj się o nich pamiętać podczas rozgrywki, a zobaczysz, że sztuka mistrzowania przyniesie ci wiele frajdy.

Krok pierwszy: start!

Żeby dowiedzieć wszystkiego o grze, przeczytaj ten podręcznik od deski do deski .
Kiedy już skończysz go czytać, wróć do części dotyczących zasad gry oraz funkcji Mistrza Gry. Zasady gry przetestujesz już podczas rozgrywki. Będziesz je mieć pod ręką, spisane na tylnej stronie karty postaci. Co się zaś tyczy porad, warto je sobie przypominać przed każdą rozgrywką, dzięki temu się utrwalą.

Krok drugi: przygotuj scenariusz

Pomyśl nad przygodą, jaką chcesz zapewnić swoim graczom. W podręczniku znajduje się przykładowy scenariusz, z którego na początku możesz skorzystać. Zorientuj się jednak wcześniej, czy twoi gracze już według niego nie grali, a jeżeli grali, skorzystaj ze znajdujących się na końcu podręcznika inspiracji oraz schematu, które pozwolą ci stworzyć własną przygodę. Tak czy inaczej, kiedy już będziesz wiedział lub wiedziała, jaką przygodę poprowadzisz, przeczytaj ją uważnie (najlepiej ją wydrukuj i zaznacz miejsca, które są kluczowe dla jej przebiegu). Ja osobiście, chcąc możliwie najlepiej oddać realia czasów, które postanowiłem przedstawić w grze, korzystam m.in. z wiedzy dostępnej w Wikipedii. Ponadto czytam opowiadania o codziennym życiu ludzi z danej epoki, poznaję wówczas panującą sytuację społeczną itd. Jeśli wymaga tego historia, szukam także konkretnych informacji typu: na czym polegała pańszczyzna w Polsce, jakie przywileje miała szlachta w XVIII wieku, jak wyglądały pierwsze dni II wojny światowej itd. Sprawdzam wszelkie inne informacje, które przydadzą mi się do odgrywania postaci i przedstawiania świata w grze.

Krok trzeci: trenuj prowadzenie

Graj, ćwicz i graj. Trening czyni mistrza. Po prostu prowadź grę i nie zrażaj się, że coś nie wychodzi. Każdym następnym razem będzie tylko lepiej. Zobaczysz, że po którejś kolejnej rozgrywce będziesz potrafił lub potrafiła więcej. Łatwiej będzie ci odgrywać postacie oraz panować nad całym zamieszaniem podczas gry. Pisząc „zamieszaniem”, mam na myśli opisywanie konkretnych sytuacji, słuchanie graczy, zwracanie uwagi na ich działania oraz opisywanie konsekwencji, czyli tego co się konkretnie dzieje, kiedy robią oni to czy tamto. Prowadzenie gry wymaga skupienia uwagi na wielu rzeczach jednocześnie.

Krok czwarty: szukaj inspiracji do swoich przygód

Przygotowuj się do prowadzonych przez siebie przygód, ale daj sobie też przestrzeń do improwizacji i zmieniania zaplanowanej historii w trakcie gry. Nawet najlepszy plan może ulec zmianie — nie bój się tego. Kiedy będziesz prowadzić grę już po raz kolejny, zobaczysz, że do wielu rzeczy można podchodzić z dużym luzem. Mnie pomaga czytanie książek, zwłaszcza powieści, i oglądanie filmów oraz seriali. Wszystkie te źródła są świetne, jeżeli chodzi o dialogi pomiędzy osobami, a także realia świata. Szukaj inspiracji w codziennym świecie — wszystko to jest na wyciągnięcie ręki. Nawet w zwykłych bajkach znanych z dzieciństwa jest sporo inspiracji do wykorzystania w swoich przygodach. Pamiętaj, że twoi gracze nie chcą skomplikowanych historii, których rozwikłanie nie będzie możliwe albo prawie niemożliwe.

Oni potrzebują dobrze się bawić. Będzie fajnie, jeżeli wykorzystasz znane większości historie, zmieniając tylko ich zakończenia lub inne elementy, co sprawi, że wszystko nie będzie już takie oczywiste.

Krok piąty: cechy dobrego MG
Bądź osobą miłosierną i przyjazną. Nie karz swoich graczy za to, że czegoś nie zrobili po twojej myśli, albo że obrali drogę nieco bądź zupełnie inną. To jest ich gra, a ty jesteś tylko przewodnikiem, który podsuwa im wskazówki. Pamiętaj, że gra fabularna ma sprawiać wam wszystkim przyjemność. Jeśli ktoś czuje się z jakiegoś powodu źle, to zatrzymajcie grę i porozmawiajcie o danej sytuacji. To ważne, by tego nie zostawiać. Daj graczom wolność w podejmowaniu decyzji, ale też pokazuj im, jakie konsekwencje stoją za ich wyborami.

Krok szósty: kiedy rzucać kośćmi
Rzucaj kośćmi tylko wtedy, kiedy wymagają tego okoliczności. Proponuję uwzględnić dwa rodzaje takich okoliczności. Pierwsza — kiedy sytuacja jest sporna i trudno jest stwierdzić, czy postać coś widzi, a także kiedy chce ona kogoś trafić lub przekonać do swojej racji. Druga — kiedy gracz chce wykonać test dotyczący konkretnej czynności. W pozostałych sytuacjach raczej omijaj rzucanie kośćmi, bo np. nie jest ono potrzebne, gdy postać idzie, mówi czy jedzie samochodem. No, chyba że idzie po stromym zboczu, mówi w obcym języku, którego nie zna zbyt dobrze, lub jedzie samochodem po raz pierwszy w życiu. Czy rozumiesz już, na czym polega potrzeba rzucania kośćmi w przypadkach spornych? Właśnie na tym.

Krok siódmy: zarządzanie czasem w grze
Czas w grze dziel po równo na każdą osobę. To bardzo ważne, by czuły one, że skupiasz uwagę w równym stopniu na wszystkich, nikogo nie faworyzując.
Jeśli chodzi o ustalanie czasu i kolejności, spotkasz się zapewne z następującymi sytuacjami:
1. Walka — podczas walki w grze kolejność postaci ustanawiana jest za pomocą inicjatywy, którą określa cecha psychiczna żwawość (ŻWA). To od niej zależy, kto ma pierwszeństwo w walce.
2. Każda inna sytuacja — kolejność wypowiadania się graczy ustalona jest wcześniej przez MG (np. zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub odwrotnie). W sytuacji, kiedy postacie graczy są w różnych miejscach, przeznaczaj na każdą osobę maks. po dwie minuty i przechodź do kolejnej. To sprawi, że wszystkie osoby będą czuły się jednakowo włączone do gry i nie będą się nudziły, czekając na swoją kolej. Zwracaj też uwagę na to, żeby każda osoba miała szansę się wypowiedzieć.

Krok ósmy: nagradzanie graczy
Swoich graczy nagradzaj za wysiłki, za odgrywanie postaci oraz zaangażowanie. Niekoniecznie nagradzaj ich za efekt końcowy, czyli np. za to, że wpadli na trop, rozwiązali zagadkę (czy też nie) itp. W grze fabularnej ważniejsze są poczynione wysiłki niż osiągnięte rezultaty. Nagradzaj maksymalnie pięcioma punktami doświadczenia po każdym spotkaniu.

Krok dziewiąty: klimat gry
Klimat w grze może być identyczny z tym przedstawionym w książkach czy filmach. Dlatego ważne jest, by budować go w podobny sposób. W związku z powyższym — w przypadku gdy bohaterowie są świadkami czegoś niemiłego, przykrego czy trudnego — zadbaj o spokojny, poważny ton głosu. Możesz wówczas puścić w tle jakiś spokojny i smutny kawałek. Jeżeli zaś macie do czynienia z sytuacją wesołą, rozprężającą, wtedy możesz bardziej się ożywić, tzn. więcej gestykulować, mówić podniesionym głosem, a w tle puścić coś bardziej dynamicznego. Kiedy natomiast chcesz swoich graczy trochę przestraszyć, postaraj staraj się tak zbudować opowieść, żeby mieli poczucie, jakby przez cały czas coś na nich za plecami czyhało.

Zobaczysz, że wprowadzisz więcej tajemniczego klimatu, kiedy będziesz mówić przyciszonym głosem, a w tle poleci niespokojna muzyka. Pozostał jeszcze klimat walki. Tutaj ważna jest szybkość w głosie. Opisuj krótko i zwięźle — że ktoś strzela, skąd strzela lub atakuje. Unikaj opisywania detali niewidocznych na pierwszy rzut oka. A więc, kiedy gracze zostali zaatakowani znienacka, opisuj to tak, jak gbyby widzieli tylko sylwetkę i moment ataku. Dopiero później, w trakcie samej walki, możesz dodawać kolejne elementy, np. ubioru, zapachu, kształtów itp. Jeżeli chodzi o muzykę, mam dla ciebie świetną rzecz — stronę z gotowymi 10-minutowymi utworami oddającymi konkretny klimat sytuacji: **www.tabletopaudio.com**.

Krok dziesiąty: odgrywanie bohaterów niezależnych

Bohaterowie niezależni (BN) to wszystkie postacie, które twoi gracze spotykają na swojej drodze. Postaraj się, aby każda z nich była charakterystyczna, tj. żeby wypowiadała się w swoim stylu, żeby miała własne cele (przed przygodą warto, żeby się zastanowić, dlaczego dany BN występuję w tej przygodzie i jaki jest jego cel) itd. Takie cele mogą być różne w zależności od przygody. Gdy będziesz np. prowadzić przygodę w świecie nawiązującym do okresu XVIII w., kiedy w Polsce panowała pańszczyzna, to odgrywane przez poszczególne osoby postacie chłopów mogą być nie tylko zmęczone, ale też sfrustrowane tym, że są wykorzystywane przez szlachtę. Kiedy zaś przygoda będzie miała miejsce w okresie II wojny światowej, to mieszkańcy Polski będą wystraszeni, szukający bezpiecznego schronienia i bojący się o życie swoje oraz swoich bliskich. Ważne, żeby pamiętać o takich szczegółach, bo to dzięki nim osiągniesz zamierzony efekt w postaci stworzenia odpowiedniego klimatu gry.

Krok jedenasty: daj sobie prawo do popełniania błędów i niewiedzy

Pamiętaj, że nikt nie jest nieomylny i nie ma osób, które wiedzą wszystko. Wiadomo, że wiedza i doświadczenie to rzeczy, które przychodzą z wiekiem, ale niech ich niedostatek nie zraża cię do prowadzenia gry. Możesz nie wiedzieć czegoś, np. o historii Sokolnik czy w ogóle Polski, czy też świata, lecz nie jest to powód do drwin. Jeżeli tylko będziesz chcieć się dowiedzieć, to masz do dyspozycji wiele rozwiązań — masz Internet, bibliotekę, masz starsze osoby, np. mamę, tatę lub nauczycielkę od historii. Nie bój się pytać i przyznawać do błędów czy niewiedzy. Rzeczą ludzką jest błądzić. Gdyby było inaczej, nie rozwijalibyśmy się.

Krok dwunasty: prowadzenie gry

Staraj się zapamiętać powyższe wskazówki, ale pamiętaj też, że nie od razu Sokolniki zbudowano! Żeby nauczyć się dobrze prowadzić gry… potrzebujesz po prostu je prowadzić. Jeszcze kilka porad odnośnie do sposobów opisywania świata w grze. Przede wszystkim, gdy będzie to czynił, przedstawiaj go takim, jakim go widzisz. Pokażę ci to na przykładzie wejścia do pokoju: najpierw uchylasz drzwi, następnie dostrzegasz ruch (np. ruch człowieka lub zwierzęcia), później czujesz zapach, następnie dostrzegasz źródło światła (czyli np. okno lub — w nocy — włączona lampka/zapalona świeczka), a chwilę potem widzisz większe przedmioty, które stoją w pomieszczeniu (typu sofa, szafa, krzesła), i dopiero na koniec twoim oczom ukazują się pozostałe szczegóły. Z czasem nauczysz się snuć opowieść w sposób, który sprawi, że będzie ona jeszcze ciekawsza — np. używając śmiesznych powiedzonek, odwołując się do rzeczy, które wszyscy znają (np. jakieś wydarzenia czy fakty związane z Sokolnikami), dodając inne elementy, które będą nadawać przygodom niepowtarzalnego charakteru.

Autor: Tomasz Piątek

III.5. Historie sokolnickie i inspiracje

W tej części przygotowaliśmy dla was przykładowy scenariusz oraz propozycje, w oparciu o które możecie samodzielnie tworzyć własne przygody. Całość bazuje na historiach zebranych podczas spotkań warsztatowych z udziałem społeczności Sokolnickiej, które odbyły się między sierpniem a październikiem 2017 r. Scenariusz daje wam możliwość wspólnej zabawy trwającej od kilku do kilkunastu godzin. Same zaś propozycje mogą stać się dodatkową inspiracją dla kolejnych wielogodzinnych spotkań. Ponadto przygotowaliśmy dedykowane oddzielnie graczom i mistrzom gry części wprowadzające do świata gier fabularnych (praktyczne porady i wskazówki). Wisienką na torcie jest praktyczne narzędzie pozwalające odpowiedzieć na pytanie, jak tworzyć własne przygody. Nie będziemy was jednak trzymać dłużej w niepewności — po prostu ruszajmy dalej!

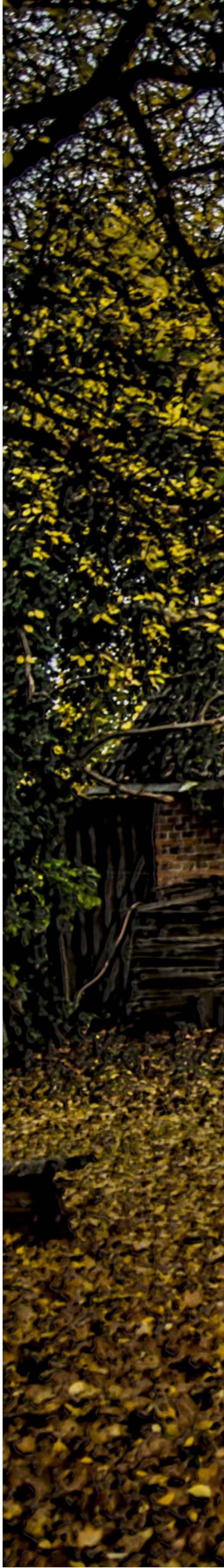
"Pewnego razu w Sokolnikach"

Liczba graczy: 4–5 osób
Czas trwania: 4–6 godzin
Ograniczenia wiekowe: od 9 roku życia
Kluczowe elementy: przygoda z elementami fantastyki, z wykorzystaniem wydarzeń historycznych.
Ważne: Poniższa treść przeznaczona jest wyłącznie dla Mistrzów Gry. Gracze nie powinni jej czytać, ponieważ to popsuje im całą zabawę.

Wstęp
Jest noc z 22 na 23 września, roku pańskiego 2017, zwana inaczej równonocą jesienną. To czas, kiedy lato definitywnie się kończy, a rozpoczyna kalendarzowa jesień — czas zadumy i przygotowań do zbliżającej się zimy. I tak — w rzeczy samej jest – codzienna monotonia w pracy, w szkole i w obowiązkach dnia codziennego staje się co najmniej nużąca. Wszystko przebiega jak zwykle, wszystko poza jednym drobnym szczegółem. W ostatnim czasie na terenie Sokolnik zaobserwowano niepokojące rozbłyski na niebie, które według świadków pojawiały się trzy dni z rzędu — od 19 września, zawsze o tej samej porze, w okolicach godz. 23.00. Co ważne, przy okazji pojawiających się rozbłysków w całym miasteczku gasło światło i pomimo interwencji pogotowia energetycznego prąd wracał dopiero o 6 nad ranem. Jest godzina 22.45, kilkoro znajomych postanowiło spotkać się, aby porozmawiać o tym, co dzieje się od kilku dni w Sokolnikach.

Jak możesz się domyślić, Mistrzu Gry, tych kilkoro znajomych to postacie twoich graczy.

Narada
Podczas narady bohaterowie będą zastanawiać się, co zrobić. Pojawią się w tym miejscu różne pomysły i pytania, takie jak: gdzie jest dokładne źródło wyładowań energii, dlaczego to się tutaj pojawia i dlaczego nie da się naprawić prądu przez kolejne kilka godzin? Jeżeli gracze wpadną na pomysł, żeby przyjrzeć się z bliska miejscu wyładowań, to pozwól im pójść tym tropem. Chwilę po tym, jak zdecydują, że należy sprawdzić źródło wyładowań w domu, w którym obecnie się znajdują, zacznie zanikać światło, a sprzęty elektroniczne na zmianę będą się wyłączały i włączały, aż wreszcie całkowicie zgasną. Zapanuje całkowita ciemność, a chwilę później w okolicach lasu pojawią się rozbłyski. Jeśli gracze będą podążać za światłami, to dotrą do domostw położonych tuż pod lasem. Jeżeli będą używać latarek, to na jednym domów zauważą coś na wzór piorunochronu zakończonego metalową kulą o średnicy 40 cm. To dom braci Mariusza i Wojciecha Kopackich.



Dom Dziwny

Kiedy osoby dotrą już na miejsce, wyładowania ustaną. Jeżeli gracze będą próbowali dowiedzieć się, czy ktoś jest w domu, usłyszą głośny turkot przypominający dźwięk jakiejś fabrycznej maszyny. Jak się później okaże, będzie to dużej mocy agregat. W tym miejscu gracze sami podejmą decyzję, czy chcą zapukać do środka i dowiedzieć się czegoś więcej o tym, co dzieje się w środku, czy może postanowią wrócić tutaj następnego dnia, kiedy będzie jasno. Jeżeli wybiorą pierwszą drogę, otworzy im drzwi jeden z braci Kopackich — Mariusz. Będzie on zaskoczony najściem o tej porze, jednak będzie widać po nim, że jest obecnie czymś bardzo pochłonięty (ma rozbiegane oczy, co i raz odwraca się za siebie, ma zamyślony wzrok, na sobie ma roboczy strój ubrudzony w smarze). Jeżeli zaś gracze będą próbowali wejść na teren domu niepostrzeżenie, możesz wówczas zwrócić im uwagę na kilka rzeczy:

- dom jest piętrowy, z balkonem na pierwszym piętrze,
- wszystkie okna w domu są zasłonięte przez grube zasłony, a same okna są szczelnie pozamykane,
- na tyłach domu panuje nieporządek — leżą tam m.in. opakowania po akumulatorach, dużych bateriach (R20) w liczbie kilkudziesięciu (do wiadomości MG: Wojtek Kopacki wykorzystuje je do wsparcia swojej maszyny podczas skoków napięcia),
- z tyłu domu jest wejście do piwnicy, ale metalowe drzwi są zamknięte na trzy zamki,
- dla spostrzegawczych — w piwnicy domu co kilkanaście sekund pojawiają się rozbłyski światła.

W momencie, kiedy osoby dotrą na miejsce, wyładowania nagle ustaną. Gdy będą próbowali dowiedzieć się, czy ktoś jest w domu, okaże się, że będzie się z niego wydobywał głośny turkot jakiegoś urządzenia. Jak się później okaże, będzie to dużej mocy agregat. I tutaj mogą wydarzyć się co najmniej dwie rzeczy:

1. Bohaterowie zapukają, a ich oczom ukażę się zaskoczony gospodarz. Gdy będą go pytać o pochodzenie rozbłysków, będzie próbował wyminąć temat, zasłaniając się, że nie ma w tej chwili czasu, ponieważ pracuje nad czymś bardzo ważnym. Jeżeli zaś bohaterom uda się przekonać do siebie gospodarza, zaproponuje on im udział w „pewnym przedsięwzięciu”.
2. Bohaterowie stwierdzą, że nie będą po nocy niepokoić gospodarza domu i wrócą tam jutro w ciągu dnia.

Niezależnie od wyboru — w jednym i drugim przypadku — gracze spotkają gospodarza (na drugi dzień będzie on bardziej zmęczony, będzie wyglądał, jakby długo nie spał — podkrążone oczy, rozczochrane włosy, na twarzy kilkudniowy zarost). W obu przypadkach będą mieli oni szansę przekonać gospodarza do siebie, a on zaprosi ich do wzięcia udziału w czymś dla siebie ważnym.

Maszyna Czasu

Kiedy bohaterowie wejdą do domu, od razu rzuci im się w oczy panujący w nim bałagan. Dowiedzą się oni też, że obecnie gospodarz przebywa w domu sam. Jeżeli któryś z graczy jest pracownikiem urzędu miasta, pracuje w szkole, bibliotece lub domu kultury, to przypomni sobie, że od kilku dni nie widział brata Wojciecha, Mariusza, który zajmuje się akustyką i nagłośnieniem, obsługując wszystkie większe i mniejsze wydarzenia w miasteczku.

Kiedy już gospodarz zaprosi bohaterów do swojej piwnicy, to pierwszą rzeczą, która rzuci im się w oczy, będzie panujący tam porządek (zupełnie inaczej niż w pozostałych częściach domu).

Wyposażenie piwnicy: spora, kilkumetrowa ława z poukładanymi papierami (przedstawiającymi schematy jakiejś maszyny) w języku angielskim, łacińskim i polskim, dwa wygodne krzesła na kółkach, na stole stoi aparatura w postaci szklanych naczyń połączonych ze sobą za pomocą elastycznych, powyginanych rur wypełnionych cieczami o różnych kolorach — różowym, niebieskim i czarnym. W niektórych naczyniach widać bulgoczący płyn. Tym widokom będzie towarzyszył odgłos pracującego agregatu prądotwórczego umieszczonego w schowku. Jeżeli zaś gracze zawitają do pracowni w ciągu dnia, sprzęt będzie wyłączony. Poza aparaturą kojarzącą się z laboratorium bohaterowie znajdą też różnego rodzaju tekturowe pudła oznaczone liczbami 1937, 1740, 2030, 1402 i wiele innych rzeczy, które można przypisać pracowni osoby, która zajmuje się alchemią. Gospodarz będzie twierdził, że w pudłach znajdują się pamiątki rodzinne. Dodatkowo na stole będzie leżała pokaźna liczba książek z dziedziny fizyki, astronomii, chemii i matematyki — niektóre z nich są napisane w językach francuskim oraz angielskim. W tym miejscu gospodarz opowie bohaterom o swoich planach (gestykulując przy tym i mówiąc podnieconym, pełnym emocji głosem):

„Tak się składa, że od długiego czasu pracuję nad pewnym urządzeniem. Nie będę ukrywał, te wyładowania to moja wina. Niestety, uruchomienie maszyny wymaga dużej ilości energii i odpowiedniej receptury, którą przygotowuję w tym oto zaciszu. Jestem pewien, że odkryłem coś bardzo przełomowego, coś, co rozsławi Sokolniki na cały świat. Jesteście pierwszymi poza mną i... moim bratem, który zdecydował się zrobić pierwszy krok. Wszystko miało być bezpieczne, tak zapewniały mnie notatki mojego dziadka, ale mój brat jak dotąd — to już będą dwie noce — nie wrócił. Udało nam się uruchomić maszynę, nad którą pracował mój ojciec, a jeszcze wcześniej mój dziadek. Otóż, kilka lat temu w trakcie robienia porządków w piwnicy znalazłem kompletny schemat oraz wskazówki, jak uruchomić maszynę, którą mój dziadek nazwał "wiechciem czasu". Kilka lat zajęło mi skompletowanie wszystkich elementów potrzebnych do uruchomienia maszyny. Potrzebuję was, abyście pomogli mi sprowadzić mojego brata z powrotem i abyśmy mogli kontynuować testy lub też całkowicie ich zaprzestać, jeżeli okaże się, że maszyna jest niebezpieczna. Czy pomożecie mi, mojemu bratu i nauce?”

Jeżeli bohaterowie zdecydują się na pomoc, wówczas gospodarz otworzy pomieszczenie w piwnicy. Będzie ono prawie całkowicie puste, poza obecnością dwóch elektrycznych urządzeń stojących tuż przy ścianach po obu stronach pokoju. Jeżeli agregat jest włączony, oczom bohaterów ukaże się ściana pokryta czymś na wzór tafli wody, która będzie emanowała wyładowaniami energii. W tym miejscu gospodarz poprosi osoby o wzięcie tylko najpotrzebniejszych rzeczy i zostawienie tych, które są elektroniczne lub elektryczne, ponieważ mogą one spowodować zaburzenia w tunelu czasu. Według instrukcji obsługi maszyny czasu powrót możliwy jest tylko wtedy, kiedy maszyna zostanie uruchomiona we współczesności. Gospodarz umawia się z bohaterami, że będzie ona włączona przez godzinę, między pierwszą a drugą w nocy, i wówczas będzie mógł on sprowadzić ich do współczesności.
Cała ta historia będzie wydawała się nieprawdopodobna i być może któryś z bohaterów stwierdzi, że Wojciech jest szaleńcem, który wymaga nagłej interwencji lekarskiej. Być może ktoś inny będzie chciał wezwać policję. To tylko od twojej, Mistrzu Gry, pomysłowości i pomysłowości twoich graczy zależy, jak rozwinie się ten wątek.

Poniżej znajduje się kilka możliwych ścieżek fabularnych przydatnych w sytuacji, kiedy gracze zdecydują się pomóc Wojciechowi:

1. Pierwsza historia przeniesie bohaterów do dn. 2 września 1937 r., drugi dzień inwazji Niemiec na Polskę. Tutaj też utknął brat Wojciecha Mariusz Kopacki, który musi się ukrywać przed oddziałami hitlerowskimi w okolicznych lasach. Bohaterowie znajdą Mariusza Kopackiego, wraz z którym powrócą do czasów współczesnych. Sugeruję, aby wykorzystać w tej sytuacji działania zbrojne (walkę Polaków z Niemcami) takie jak wysadzenie mostu na Strudze Węglewskiej oraz zestrzelenie samolotu polskiego z trójką lotników (więcej o tych historiach poczytasz w części pn. Materiały dodatkowe).
Poczytaj w Internecie i dowiedz się, jak wyglądały pierwsze dni II wojny światowej (jaki panował wtedy nastrój itd.), i pomyśl nad przygodą, która toczyłaby się wokół charakterystycznych dla Sokolnik wydarzeń. Uwzględnij wersję, w której należałoby coś gdzieś przetransportować lub przenieść, ukrywając się przed niemieckimi najeźdźcami.

2. Druga historia przeniesie osoby do połowy lat 70. XVIII wieku, gdzie głównym motywem będzie bunt mieszczan i chłopów przeciwko staroście Łukaszowi Bnińskiemu. Kluczowa będzie tutaj postać Urbana „Maślaka” Kopackiego, charyzmatycznego przywódcy, który będzie walczył najpierw na drodze sądowej, a później zbrojnej przeciwko niesprawiedliwości władzy, która pod postacią ówczesnego starosty zabierała chłopom i mieszczanom prawo do ziemi. W odwecie za sprzeciw starosta sprowadzi przeciwko buntującym się oddziały zbrojne.
W tej części przygody możesz bardziej wyeksponować Pałac Sokolnicki. Może w tym czasie będzie odbywał się w nim jakiś bal, a może inna uroczystość. Żeby dowiedzieć się więcej o panujących wtedy zwyczajach, poczytaj o tym, czym była pańszczyzn i na czym polegało życie szlachty. Ta część to także możliwość wykorzystania elementów fantastycznych, takich jak np. tunel pod pałacem, który może prowadzić w jakieś tajemnicze miejsce. Może to być także dobry wątek, aby wykorzystać w przygodzie wałęsające się po lasach zmory, zjawy czy inne istoty rodem ze „słowiańskiego bestariusza” (więcej inspiracji znajdziesz w tym miejscu: **www.slowianskibestiariusz.pl**). To także doskonały okres, żeby móc ukazać obrzędy i zwyczaje sokolnickie ujęte w części podręcznika pn. materiały dodatkowe.

3. Kolejne przygody należą wyłącznie do twojej inwencji.
Poniżej zaproponuję ci kilka wątków, które warto wprowadzić i rozwinąć w formie przygody:
- należąca do majętnych rodzina Kłobutów,
- skarb w studni,
- teatr amatorski działający przed II wojną światową,
- obecność powstańca warszawskiego na terenie Sokolnik (obecnie grób powstańca na cmentarzu),
- pojawiające się na polu tajemnicze świetliki,
- tzw. doły znajdujące się na terenie miasteczka,
- historie związane z Pałacem w Sokolnikach oraz tunelem podziemnym,
- nawiedzony las,
- Dąb Niepodległości (datowany na 05.10.1917 r.).

Podsumowanie
Podróżowanie za pomocą maszyny czasu może trwać w nieskończoność. Możecie bawić się tą formą, dodając kolejne wątki związane z Sokolnikami, ale także inne, które uznacie za ciekawe.
Rzeczą, która was ogranicza, jest wyłącznie wasza wyobraźnia.

III.6. Materiały dodatkowe

W.S. Reymont a Sokolniki (obrzędy, tradycje, zwyczaje)

Nie od dzisiaj wiadomo, że życie na wsi podlega specyficznemu kalendarzowi, zwanemu kalendarzem obyczajowo-obrzędowo-liturgicznym. Związany jest on przede wszystkim z najważniejszymi świętami religijnymi, w tym również z odpustami, chrzcinami, ślubami, weselami, pogrzebami itd., oraz ze wspólnym spędzaniem wolnego czasu i zwyczajami ludowymi, a także z pracą, wróżbami i zabobonami. Spora część dawnych obrzędów i zwyczajów przetrwała, w mniej lub bardziej zmienionej formie, do dzisiaj. W literaturze polskiej owe obrzędy zostały doskonale opisane. My również postanowiliśmy o nich napisać, nawiązując głównie do powieści pt. „Chłopi" Władysława Reymonta, a także do historii zebranych w trakcie tworzenia gry. Duża część świąt oraz innych uroczystości o charakterze religijnym ma swoje korzenie nie tylko w tradycji chrześcijańskiej, ale także w wierzeniach pogańskich. Ogół tych obrzędów stanowi połączenie, w którym różne wpływy tradycji dopełniają się. Jednym z takich przykładów są chrzciny. Rozpoczynają się one w kościele, a kończą rytualnym obchodzeniem czterech kątów domu i odpędzaniem od dziecka „złych duchów". Kolejnym przykładem jest Dzień Zaduszny. W „Chłopach" organista zbierał pieniądze lub jajka w zamian za dopisanie do listy osób zmarłych, które następnie ksiądz wymieniał podczas modlitwy w ich intencji. W powieści Reymonta opis poszczególnych czynności — gotowania potraw, porządków, wróżb — jest bardzo szczegółowy. Przykładem może być obrządek weselny, który poprzedzają kolejno: posyłanie z wódką, zmówiny, zaręczyny, zapowiedzi. Do obyczajów, w których osoby brały udział wspólnie, możemy również zaliczyć prace na polu, ale też wieczorne spotkania przy szatkowaniu kapusty lub darciu pierza. Wszystkim tym czynnościom towarzyszyły wspólne rozmowy, śpiewy ludowych piosenek przekazywanych z pokolenia na pokolenie, a także żarty i wzajemne docinki. Warto wspomnieć, że ówcześnie (ale także i dzisiaj) obrzędy, obyczaje oraz święta wyznaczały rytm życia społeczności wiejskiej. Każda osoba, która w tamtym okresie zamieszkiwała wieś, musiała wiedzieć wszystko o panujących zwyczajach oraz tradycjach. Co istotne, każdy, kto sprzeciwiał się tym zwyczajom, był usuwany z życia społecznego, znajdował się na marginesie.

Wybrane obrzędy i obyczaje kultywowane w Sokolnikach
Powszechna w całym kraju tradycja Bożego Narodzenia również w Sokolnikach rozpoczyna się pierwszą gwiazdką. Następnie każda osoba, tuż przed kolacją wigilijną, dzieli się opłatkiem, składając życzenia bliskim i dalszym członkom rodziny lub społeczności. Niedługo po spożyciu kolacji wszystkie osoby udają się do kościoła na Pasterkę. W okresie po Bożym Narodzeniu ksiądz przychodzi na wizytę duszpasterską zwaną kolędą. Członkowie gospodarstwa wraz z księdzem modlą się wspólnie o pomyślność i zdrowie dla całej rodziny. Innym ciekawym świętem jest Wielkanoc. W Wielki Piątek w kościele milkną dzwony i odprawiana jest droga krzyżowa. W trakcie Wielkiej Soboty następuje święcenie pokarmów przeznaczonych na stół wielkanocny. Dawniej chłopi zbierali się w co bogatszych domostwach i tam odbywało się święcenie przez księdza. Po tym obrzędzie gaszono ogień w chałupach i udawano się do kościoła na uroczystość święcenia wody i ognia. Po powrocie do domów mieszkańcy rozpalali paleniska poświęconym ogniem, natomiast wodę wypijali, ponieważ uważali, że posiada ona w sobie właściwości lecznicze. W Wielką Niedzielę, tuż o świcie, mieszkańcy zbierają się na tzw. rezurekcji w celu świętowania zmartwychwstania Jezusa Chrystusa.

Jeszcze bardziej obrazowo - tekst źródłowy
Aby jeszcze bardziej móc wczuć się w klimat wiejskich obrzędów i obyczajów, warto przeczytać choć kilka fragmentów „Chłopów" W.S. Reymonta. Oto kilka z nich:

Kiszenie kapusty
„Ogień buzował się na kominie i rozświetlał ogromną izbę, aż lśniły się szkła od obrazów i kołysały się te światy, czynione z kolorowych opłatków i na nitkach wiszące u czarnych, okopconych belek; na środku izby leżała kupa czerwonej kapusty, a w półkole, szeroko zatoczone twarzami do ognia, siedziały rzędem dziewczyny i kilka kobiet starszych — obierały z liści kapustę, a główki rzucały na rozesłaną pod oknem płachtę. […] Antek zaś szatkował nad wielkim cebrem przy kominie".
Poszatkowana kapusta trafiała do beczki, a ubijać ją mogła młoda panna. Na kiszenie kapusty schodzili się sąsiedzi. Jedli przy tym i pili, opowiadając różne historie.

Kolędnicy
„— Idą już, idą! — zaczęły wołać dziewczyny, bo się rozległ przed domem długi ryk, a po nim głosy różnych zwierząt zaczęły się rozlegać w sieni, to kogut piał, owce beczały, koń rżał, a przewodził im ktosik na piszczałce, wreszcie drzwi się otwarły i przodem wlazł chłopak, przyodziany w kożuch do góry wełną, z czapą wysoką, przysmolony na gębie, że jak Cygan się widział, a ciągnął za sobą na długim powróśle onego niedźwiedzia, przybranego całkiem w grochowiny, z kożuszanym łbem, z ruchającymi się uszami z papieru i z ozorem czerwonym, może na łokieć wywalonym, do rąk miał zaś przywiązane kije, okręcone w grochowiny i wrażone w trepy, że chodził niby na czworakach, a za nim szedł tuż drugi wodziciel, ze słomianą pytą i kijem ostrymi kołkami najeżonym, na których tkwiły kawałki słoniny, to chleby, to jakieś pękate torebeczki wisiały, a dopiero za nimi Michał od organisty na piszczałce przygrywający i cała hurma chłopaków z kijami, bijąc nimi w podłogę i pokrzykując z całej mocy".

Malowanie jajek
„A pod kominem, w samym świetle ognia siedziały zgodnie Jgna z Józką, zajęte pilnie kraszeniem jajek, a każda swoje z osobna chroniła i kryjomo, aby się barzej wysadzić. Jagusia najpierw myła swoje w ciepłej wodzie i wytarte do sucha dopiero znaczyła w różności roztopionym woskiem, a potem wpuszczała we wrzątek bełkocący w trzech garnuszkach, w których je kolejno zanurzała. Żmudna była robota, bo wosk miejscami nie chciał trzymać albo jajka w rękach się gnietły lub pękały przy gotowaniu, ale w końcu naczyniły ich przeszło pół kopy i nuż dopiero okazywać sobie i przechwalać się piękniej kraszonymi. […] Jakże, to aż mieniło się w oczach, czerwone były, żółte, fiołkowe i jak lnowe kwiatuszki niebieskie, a widać było na nich takie rzeczy, że prosto nie do uwierzenia: koguty piejące na płocie, gąski na drugim syczały na maciory, uwalone w błocie; gdzie znów stado gołębi białych nad polami czerwonymi, a na inszych wzory takie i cudeńka, kiej na szybach, gdy zamróz je lodem potrzęsie".

Lany poniedziałek
„Chłopaki już latały z sikawkami, sprawiając sobie śmigus, albo przyczajone za drzewami nad stawem, lały nie tylko przechodzących, ale każdego, kto ino na próg wyjrzał, że już nawet ściany były pomoczone i kałuże siwiły się pod domami. Zawrzały wszystkie drogi i obejścia, wrzaski, śmiechy, przegony narastały coraz barzej, bo i dzieuchy gziły się niezgorzej, lejąc się między sobą i ganiając po sadach".

Sokolniki - historia

Żeby chociaż częściowo zrozumieć, jak sytuacja polityczna w przeszłości wpływała na ówczesną gospodarkę oraz życie społeczne, trzeba sięgnąć do źródeł historycznych — zarówno tych ogólnych, dotyczących okresu późnego średniowiecza, renesansu, baroku oraz oświecenia, jak i tych szczegółowych, napisanych chociażby ręką pana Jana Juszczaka, badacza historii sokolnickich. Teksty pana Jana możemy znaleźć w formie kilku artykułów zamieszczonych na stronie internetowej **www.sokolniki.pl** w zakładce „Historia". Poniższe informacje będą tylko pewnym zarysem tego, o czym możecie poczytać choćby we wspomnianych artykułach i innych materiałach źródłowych, o których piszemy w dalszej części podręcznika.

Początki, Frydrychsztat, zdobycie i utrata praw miejskich

Pierwsze wzmianki dotyczące Sokolnik pojawiły się na przełomie X i XI w. (Sokolniki jako osada) oraz w roku 1380, kiedy Sokolniki były wsią służebna, której ludność świadczyła usługi na rzecz kasztelańskiego grodu w Rudzie. Jako miasto Sokolniki pojawiają się w źródłach dopiero w XVIII w. Prawa miejskie Sokolniki uzyskały na mocy decyzji wydanej przez króla Augusta II w Warszawie w dn. 9.08.1726 r., a jego ówczesnym zarządcą stał się Józef Aleksander Sułkowski.

Ulokowane w pobliżu granicy ze Śląskiem oraz leżące obok trasy wiodącej z Warszawy do Drezna miasteczko było jednocześnie rezydencją królewską zamieszkiwaną w czasie podróży króla z Saksonii do Polski. Jego nazwa, Frydrychsztat, powstała na cześć króla Saksonii noszącego imię Fryderyk. W tamtym okresie wybudowany został pałac z ogrodem, a także kościół oraz ratusz. Ponadto miasto otrzymało prawo magdeburskie, uzyskując prawo do handlu i zjazdów, a osiedlających się w dzisiejszych Sokolnikach kupców zwalniano na okres 12 lat z płaceniu podatków państwowych. Później, 11 lipca 1766 r. prawa i przywileje nadane przez króla Stanisława Augusta Poniatowskiego zostały potwierdzone. Następne lata przyniosły stopniowy upadek miasteczka, a kolejni dzierżawcy zmuszali mieszczan do odrabiania pańszczyzny na równi z chłopami. Wówczas, na skutek tarć między grupami społecznymi prowadzonych przez mieszczan przeciwko obowiązkom feudalnym, spalone zostały przywileje lokacyjne miasteczka będące w posiadaniu komisarza starostwa Jana Będzińskiego . Były to zbiory przywilejów i praw, jakimi podmiot lokujący obdarzał założone miasto lub wieś. Nieco później, na skutek ożywienia politycznego w okresie Sejmu Wielkiego, objęto (dnia 1.08.1791 r.) prawem miejskim całą ludność Sokolnik, jak również zaczęto używać spolszczonej nazwy miasteczka — Frydrychów. Po pewnym czasie powrócono do pierwotnej nazwy miasteczka, czyli Sokolniki. W roku 1791 miasteczko liczyło 126 osób i 24 domy.

Na chwilę obecną nie udało się dokładnie ustalić, kiedy miasteczko utraciło prawa miejskie, ale prawdopodobnie nastąpiło to pod koniec XVIII w. Hipoteza ta podparta jest faktem, że po 1793 r. wysoki urzędnik administracji pruskiej, A.C. Holsche, nie wspomina o Sokolnikach w kontekście gruntów przyłączonych do Prus w wyniku II rozbioru Polski.

Frydrychsztat — realia, sytuacja gospodarczo-społeczna

W 1706 r. uruchomiono dwa szlaki handlowe. Pierwszy prowadził przez Piotrków Trybunalski, Sokolniki, Kepno, Oleśnicę i Wrocław. Drugi zaś — przez Łowicz, Kalisz, Głogów i Żagań. W tym czasie w Sokolnikach znajdowała się stacja pocztowa. Miasteczko było również jedną z rezydencji na szlaku królewskim.

Ówczesne położenie miasteczka

Miasteczko Sokolniki swoim terenem obejmowało grunty położone na wschód od obecnego kościoła i zakładu mleczarskiego. Granice terenu wyznaczała droga biegnąca do Galewic (obecnie ul. Kaliska). W południowej części granice miasteczka stanowiły dzisiejsze ulice: Wieluńska, Wrocławska i Bolesławiecka, natomiast w północnej: Szkolna i Ogrodowa. W owym czasie wybudowano okazały drewniany pałac i założono ogród, a także postawiono kościół oraz ratusz. Miasto otoczone zostało murem i fosą. Ratusz wzniesiony był we wschodniej części miasta, na terenie obecnej posesji Pani K. Szymczakowej. Budynek ten był piętrowy i drewniany. W 1731 r. wybudowano z drzewa modrzewiowego kościół. Trzeciego września 1939 r. został on spalony przez niemieckie wojska. W jego miejscu postawiono nową świątynię.

Osobami zarządzającymi miasteczkiem byli:
- Aleksander Józef Sułkowski (w latach 1726–1754),
- Antoni Sułkowski, syn Aleksandra (w latach 1754–1774),
- Józef Zaremba — wieluńsko-sieradzki dowódca konfederatów barskich (1774–?),
- Franciszek Ksawery Branicki — hetman,
- Łukasz Bniński — sędzia ziemski poznański.

Sytuacja gospodarcza

W latach 1726–1765 nie nastąpiły żadne istotne przemiany, które świadczyłyby o rozwoju miasta, a zwiększenie poziomu zaludnienia miało miejsce dopiero na przełomie lat 90. XVIII w. i wiązało się ono z ożywieniem gospodarczym, jakie w tym okresie nastąpiło przy okazji Sejmu Czteroletniego (więcej o tamtych wydarzeniach znajdziesz w książkach do historii oraz w Wikipedii: https://pl.wikipedia.org/wiki/Sejm_Czteroletni).
W latach 80. XVIII w. wprowadzono oczynszowanie chłopów, tzn. zwolniono ich z odrabiania pańszczyzny. Uczyniono to w zamian za roczną, miesięczną lub kwartalną opłatę za dzierżawienie gruntu. Frydrychsztat był w tym okresie biedną wsią, a duża część osób pracowała w Wielkim Księstwie Poznańskim.

Ludność miasteczka

Do 1791 r. ludność Frydrychsztatu stanowili głównie katolicy — Polacy i Niemcy. Jakiś czas później przybyły do miasteczka trzy rodziny żydowskich rzemieślników, których jednak nie zaliczano do ludności miejskiej. Znanymi osobami narodowości niemieckiej byli Jakub Szwab, Franciszek Gustaff oraz burmistrz Jan Zajwert. Pod koniec lat 80., XVIII w. burmistrzem był polak Jan Łochyński. W tym okresie funkcjonowały na terenie miasteczka dwie karczmy. Produkowano w nim też piwo i gorzałę.

Wzrost gospodarczy miasteczka

Największy rozkwit gospodarczy Sokolnik przypada na lata 1790–1793. Był to również czas, kiedy znacznie wzrosła liczba mieszkańców i mieszkanek miasteczka. Mieszkało w nim wtedy 15 rzemieślników, w tym trzech krawców, jeden kuśnierz, dwóch czapników, dwóch szewców, dwóch kowali, kołodziej i garncarz. Było wśród nich trzech Żydów: krawiec, czapnik i szewc. Siedmiu pozostałych mieszkało poza miasteczkiem. Spośród nich można wyróżnić nich dwóch Niemców, którzy posiadali własne warsztaty, gdzie produkowali towary dla śląskich nakładców tekstylnych. Podstawowym źródłem utrzymania mieszkańców i mieszkanek było rolnictwo. W 1783 r. dwór starościański odebrał grunty nadane mieszkańcom jeszcze za czasów zarządcy Aleksandra Józefa Sułkowskiego, co oznaczało, że mieszczanie Frydrychsztatu nie mogli dziedziczyć żadnych gruntów. Krótko mówiąc, zostali oni zrównani w obowiązkach z sokolnickimi chłopami.

Wiesz, czym dokładnie zajmowali się ówcześni rzemieślnicy? Dowiedz się z encyklopedii oraz Internetu, co takiego kryje się pod podanymi powyżej nazwami zawodów.

Edukacja

W 1791 r. na 18 uczniów i uczennic ośmioro wywodziło się od mieszczan Frydrychsztatu. Była to prawdopodobnie pełna liczba dzieci w wieku szkolnym zamieszkujących miasteczko. W Sokolnikach i Ochędzynie na 74 dzieci w wieku szkolnych do szkoły uczęszczało zaledwie 10 osób.

Spory z dworem królewskim, Urban Kopacki

W latach 1765–1791 wraz z rosnącym zaludnieniem i rozwojem gospodarczym miasteczka pojawiły się starcia mieszkańców ze starostwem. Wiązało się to ze zwiększeniem zapotrzebowaniem na grunty rolne potrzebne pod uprawę żywności. Organizatorem walki był mieszczanin Frydrychsztatu, radny magistratu, kołodziej Urban „Maślak” Kopacki.
W pierwszej kolejności Kopacki próbował drogą sądową odebrać plebanowi utracone grunty. Były to ziemie, które kołodziej otrzymał w 1747 r. na mocy prawa nadanego przez ówczesnego zarządcę Józefa A. Sułkowskiego. Urban Kopacki, jako człowiek niepiśmienny, korzystał z usług prawników. Posiadał on dowody na to, że grunty są wspólnotowe (gromadzkie), jednak sąd orzekł na jego niekorzyść. W odpowiedzi na orzeczenie sądu mieszczanin wkroczył do kościoła, zabierając stamtąd chorągiew kościelną oraz krzyż, przez co ściągnął na siebie ekskomunikę. Jednak już w 1778 r. Kopacki został wybrany na wójta sokolnickiego, ale przez to, że dwór szlachecki nie zaakceptował jego kandydatury, nie mógł pełnić tej funkcji. Pod dekretem sądu komisarskiego z 1781 r. Urban Kopacki podpisany jest, jako „przeszły wójt wsi Sokolniki ręką trzymaną”.
Największy ucisk panował jednak za czasów, kiedy starostą był Łukasz Bniński.
Było to pod koniec lat 70. XVIII w. Wykazał się on jeszcze większą aktywnością w zakresie zwiększania pańszczyzny i zakładania nowych folwarków rolnych kosztem gruntów i łąk gromadzkich. W odpowiedzi na taką politykę zarządzania gruntami Urban Kopacki doprowadził do strajku rolnego. Łukasz Bniński sprowadził więc przeciwko strajkującym oddział egzekucyjny. Żołnierze zabierali chłopom żywność i paszę, używali wobec nich przemocy fizycznej, strzelali do nich, gwałcili kobiety. Pomimo tych trudności strona strajku nie uginała się przed agresywnym starostą. Na skutek rozbiorów polski w latach 1793 i 1795 miasto upadło. Jednym z powodów było zniesienie granicy na skutek zaboru pruskiego.
Więcej o losach chłopów, a także o następcach Urbana Kopackiego przeczytacie w artykule pana Jana Juszczaka pt. „Frydrychsztat — miasto na królewskim szlaku”, dostępnym na stronie www.sokolniki.pl w zakładce „Historia”.

Okres między XIX w. a początkiem XX w.

Okres między wiekiem XIX a początkiem wieku XX to czas, który wymaga bliższego przyjrzenia się. Wzmianki o Sokolnikach z tamtego okresu na pewno znajdują w archiwach — czy to regionalnych, czy państwowych. Warto byłoby więc sprawdzić, kto w tamtym okresie zasiedlał miasteczko, jakie były główne rodzaje aktywności mieszkańców, z czego oni się utrzymywali i czy oprócz większości katolickiej Sokolniki zamieszkiwali również przedstawiciele innych kultur (np. niemieckiej lub żydowskiej). Tej części historii nie udało nam się zgłębić w toku tworzenia podręcznika, ale nic nie stoi na przeszkodzie, abyście to właśnie wy stali się autorkami i autorami tego brakującego elementu. Zapytajcie swoich nauczycieli historii, starszych osób, a także pana Jana Juszczaka — a nuż okaże się, że uzupełnienie tej części wcale nie jest takie trudne.

Pierwsze dni II wojny światowej

Pierwsze dni wojny na ziemi sokolnickiej bardzo dobrze opisane są w książce „Wieluński Wrzesień 1939" (Narcyz Klatka, Wieluń, Gdynia 2006) oraz w artykule pt. „Pierwsze dni wojny w Sokolnikach", autorstwa pana Jana Juszczaka, zamieszczonym na stronie internetowej www.sokolniki.pl w zakładce „Historia". Mówi się, że tuż przed inwazją Niemiec na Polskę mieszkańcy Sokolnik ujrzeli na niebie tajemnicze rozbłyski (zorza polarna), które jednym przypominały sylwetkę Chrystusa wraz z krzyżem, innym zaś — złowrogie postacie przepowiadające nadchodzący kataklizm. Po wkroczeniu Niemców do Sokolnik zapanował chaos i strach. Z jednej strony najeźdźcy niemieccy — lepiej uzbrojeni, liczniejsi — a z drugiej polskie oddziały broniące każdego kawałka ziemi.
Pośród tej zawieruchy zwykli cywile uciekający i szukający schronienia przed hitlerowcami. W dniu 2 września, wraz z wkroczeniem armii niemieckiej, 40% zabudowań zostało podpalonych. Tylko dzięki bezwietrznej pogodzie nie spłonęła pozostała część miasteczka. Wartym wspomnienia wydarzeniem było wysadzenie przez wycofujących się polskich żołnierzy (saperów pod dowództwem płk. Grobickiego) mostu na Strudze Węglewskiej. Jego późniejszą odbudowę Niemcy nakazali uciekającym cywilom. I w tym miejscu zdania są poróżnione, ponieważ niektóre źródła mówią o zwolnieniu mieszkańców po wykonanej pracy, a niektóre wskazują na ich egzekucję.

Zestrzelenie samolotu

W dniu 3 września 1939 r. około godz. 8.00 spadł na polu Jerzego Waligóry polski samolot wojskowy „Karaś", który został zestrzelony przez Niemców. Załoga samolotu poniosła śmierć. Dopiero w 1987 r. odkryto personalia poszczególnych jej członków. Byli to: kpr. pilot Edward Kościelny, ppor. obserwator Ludwik Dembek i kpr. strzelec pokładowy Henryk Dubisz. Samolot został trafiony w trakcie trzeciego natarcia na oddziały niemieckie. Walkę tę widział nieżyjący już dzisiaj pan Stanisław Amroziński.

Więcej o wydarzeniach z tamtego okresu znajdziecie na podanej już wcześniej stronie internetowej www.sokolniki.pl w artykule pn. „II wojna światowa i okupacja hitlerowska" autorstwa Jana Juszczaka. Występują tam konkretne osoby — z imienia i nazwiska, a także opisane są pojedyncze wydarzenia, o których warto pamiętać i które mogą stać się częścią opisywanych przez was przygód w grze.

DĄB PAMIĘCI
POŚWIĘCONY
piechoty Hugonowi Korneliuszowi
Mijakowskiemu
Kisniewskich urodzony 31.III.1891r. w Wieruszowie.
Mijakowskiego długoletniego kierownika szkoły
Wieruszowie. Matka Maria była bliską krewną
siostrę Rafaelę i brata Jerzego.
gimnazjum w Łodzi. W latach 1905 – 1909 uczy
cierzy Szkolnej w Wieluniu. W następnych latach
gdzie w roku 1912 kończy Gimnazjum Polskiego
W tymże roku

Jak stworzyć własną przygodę do gry

Pewnie zastanawiasz się, jak zacząć tworzyć własne przygody. Poniżej zamieszczamy wskazówki, które przydadzą ci się w jej tworzeniu:

1. Wymyśl wątek główny.
Zastanów się, co ma być wątkiem głównym przygody — czy ma to być miejsce, osoba, a może konkretne wydarzenia prawdziwe lub fikcyjne.

2. Nadaj wątkowi życie.
Jeżeli już wiesz, co jest kluczowe dla przygody, to teraz czas na wymyślenie historii, która będzie oplatała ten wątek. Pomyśl o niej w taki sposób, jakbyś chciał ją opowiedzieć bliskiej osobie. Zastanów się, na co należy zwrócić w niej uwagę, co jest ciekawe, co prowadzi po nitce do kłębka.

3. Wymyśl bohaterów niezależnych.
Zastanów się, jakie osoby będą częścią twojej historii. Pomyśl nad tym, jak wyglądają, czym się zajmują i dlaczego stali się częścią tej historii, oraz jaką historię każda z tych osób ma do opowiedzenia (pamiętaj o tym, że część z tych osób być może będzie chciała coś ukryć albo będzie nieświadoma, kto lub co stoi za pewnymi wydarzeniami — dlatego ważne jest, żeby zarysować sobie takich bohaterów przed rozpoczęciem prowadzenia przygody).

4. Stwórz wątki poboczne przygody.
Przygoda, poza wątkiem głównym, może mieć także przynajmniej kilka pobocznych historii (to tak jak w życiu). Możesz zastanowić się nad tym, jak sprawić, żeby twoi gracze nie wpadli zbyt szybko na trop danej historii, i spróbować im pokazać, że przygoda, w której biorą udział, jest bardziej złożona. Możesz tutaj dodać np. wątki związane z tłem przygody, tj. opowiadać o uroczystościach, które właśnie się odbywają, albo o tym, że właśnie ktoś zaginął lub coś ciekawego zostało znalezionego w miasteczku. Pamiętaj jednak, żeby za każdym pobocznym wątkiem też stały konkretna postać i historia.

5. Wymyśl, jak ma wyglądać świat przedstawiony w grze.
Zastanów się, jak wygląda świat, który opisujesz w przygodzie (który jest rok, jaka jest pora roku, jakie wydarzenia historyczne mogą być związane z tym konkretnie czasem itd.). Jeżeli wymaga tego sytuacja, poczytaj o zwyczajach ludzi żyjących w konkretnej epoce.

6. Rób notatki.
Przygotuj sobie notatki, wypisując rzeczy, które są kluczowe dla całego przebiegu przygody.

7. Przygotuj pomoce do gry.
Spróbuj rozpisać sobie karty postaci także dla bohaterów niezależnych, tak aby mieć ich statystyki pod ręką, kiedy przyjdzie ci testować te postacie za ich powodzenie. Pamiętaj jednak, żeby rozpisywać statystyki tylko tych kluczowych bohaterów niezależnych. Wszystkich pozostałych możesz potraktować tak, jakby mieli cechy na poziomie 2 (średnim) lub 3 (dobrym). W ramach pomocy do gry możesz też rozrysować sobie mapę okolicy, zdjęcia osób (na stronie **www.pinterest.com** jest ich bardzo dużo) oraz muzykę, która będzie towarzyszyła konkretnemu klimatowi podczas waszej rozgrywki.

8. Inspiruj się.
Inspiruj się wydarzeniami codziennymi, ale też takimi, które spotykasz w książkach, filmach czy grach komputerowych. Stawiaj przed graczami wyzwania w postaci tajemnic do rozwiązania lub konieczności znalezienia czegoś ważnego dla społeczności.

GRA FABULARNA O SOKOLNIKACH

DANE POSTACI

Imię gracza/graczki: _____ | **Wiek:** _____
Imię i nazwisko postaci: _____ | **Płeć:** _____
Zajęcie: _____

CECHY FIZYCZNE

Wydolność (WYD)
kondycja, wytrzymałość, siła, odporność na choroby
O O O O O

Sprawność (SPR)
zwinność, zręczność, skradanie się, wspinaczka, używanie broni, rzucanie
O O O O O

Żywotność (ŻYW)
Wydolność (WYD) + 10 punktów
O O O O O
O O O O O
O O O O O

CECHY PSYCHICZNE

Żwawość (ŻWA)
spostrzegawczość, nasłuchiwanie, uniki, tropienie
O O O O O

Kreatywność (KRE)
pomysłowość, wiedza, mądrość, naprawianie rzeczy, rozwiązywanie zagadek, leczenie
O O O O O

Skłonność (SKŁ)
dowodzenie, wmawianie, silna wola, nieuleganie presji
O O O O O

REPUTACJA O O O O O

DOSWIADCZENIE|WYKORZYSTANE _____ **NIEWYKORZYSTANE** _____

ZDOLNOSCI

O Zdrów jak ryba (WYD): +2 do Żywotności oraz +1 do oczek na KT przy testach na odporność od chorób i zatruć.
O Krzepkość (WYD): +1 do Żywotności oraz +1 do oczek na KT przy testach siły.
O Akrobata (SPR): +1 do oczek na KT przy testach za zwinność i wszelkie aktywności wymagającymi gibkości i sprawności ciała.
O Złota rączka (SPR): +1 do oczek na KT przy testach związanych z wszelkiej maści naprawami.
O Sokole oko (ŻWA): niweluje KT przy testach na spostrzegawczość.
O Szósty zmysł (ŻWA): +1 do Żwawości, ale ŻWA nie może być wyższa niż 5 oraz +1 do oczek na KT przy testach za spostrzegawczość, nasłuchiwanie, uniki i przeczucie zbliżającego się zagrożenia.
O Mól książkowy (KRE): +1 do oczek na KT przy testach za wiedzę ogólną i specjalistyczną.
O Badacz tajemnic (KRE): +1 do Kreatywności, ale KRE nie może być wyższa niż 5 oraz +1 do oczek na KT przy testach za poszukiwania i dochodzenia.
O Żelazne nerwy (SKŁ): +1 do Skłonności, ale SKŁ nie może być wyższa niż 5 oraz +1 do oczek na KT przy testach za strach, panikę, zastraszanie i opanowanie.
O Liderski zmysł (SKŁ): +1 do oczek KT przy testach za dowodzenie, przekonywanie innych, opieranie się wpływom innych.

PLECAK

NOTATKI

Karta postaci do gry fabularnej o Sokolnikach, dostępnej na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych 4.0 Międzynarodowe

Sokolniki 2017