



## WSTĘP SAXENDORF

Na wydanie *Graj z głową* czekałem osiem lat. Z początku podręcznik miał nazywać się *Saxendorf*, a pierwszy plik z nim związany, `saxendorf_spis_treści.rtf`, wciąż pałęta się po moim dysku. Powstał 22 października 2000 roku. Kawał czasu temu.

To były inne czasy. Na rynku istniały dwa papierowe magazyny poświęcone grom fabularnym, *Magia i Miecz* oraz *Portal*. W *Warhammera* grało więcej ludzi niż dziś łącznie w *Neuroshimę* i *D&D*. Gry fabularne nie musiały walczyć o miejsce na rynku z grami planszowymi, o których wtedy mało kto nad Wisłą słyszał. Ja zaś byłem powszechnie rozpoznawalnym gościem, tym facetem, który napisał *Jesienną gawędę*.

Słyszeliście o *Jesiennej gawędzie*? Właśnie sprawdziłem ją na googlach. Wyskoczyło 7060 linków związanych z tym zapytaniem.

„Jesienna gawęda – polski wymysł czy światowa norma?”, „Ignacy Trzewiczek w swej serii artykułów Jesienna gawęda próbował także (...)”, „Dzięki Jesiennej gawędzie Warhammer przestał być widziany jako (...)”, „Wieloletnie eksploataowanie WFRP, odkrywanie w nim nowych pokładów pomysłów i konwencji, doprowadziło do powstania zjawiska Jesiennej Gawędy.”, i tak dalej...

Było to osobliwe zjawisko. Napisałem kilka artykułów z poradami jak prowadzić *Warhammera* i okazało się, że dokonałem rewolucji. Na moje prelekcje na konwentach przychodziło po kilkadziesiąt osób, szczelnie wypełniając sale. Artykuły w ankietach dostawały najwyższe noty i wybierane były tekstami numeru zarówno w piśmie *Magia i Miecz* jak i w *Portalu*. Zupełnie tego nie pojmowałem. Prawdziwe szaleństwo.

Ta myśl w końcu musiała się narodzić: Hej, dlaczego nie napisać całej książki o prowadzeniu *Warhammera*?

Tak narodził się pomysł na *Saxendorf*, czyli stustronicową książkę z artykułami w stylu *Jesiennej gawędy*. Miałem nad nim pracować wraz z Piotrem Smolańskim. Mieliśmy masę pomysłów. Opisać najbardziej charakterystyczne elementy świata *Warhammera* i pokazać, jak klimatycznie prezentować je na sesji. Pokazać, jak prowadzić walkę, jak odgrywać Bohaterów Niezależnych. Spoglądam do pliku sprzed ośmiu lat. Spis treści ma bite dwie strony. Na końcu chcieliśmy też dodać przygodę, klasyczną, mroczną, warhammerową przygodę.

Przygoda. No właśnie...

Ta przygoda pogrzebała *Saxendorf*. Piotr zaczął ją szkicować, i szkic przygody przerodził się w szkic kampanii, a ten ostatecznie przerodził się w kampanię. Dużą, wspaniałą kampanię.

*Saxendorf* odszedł na dalszy plan. Usiedliśmy do pisania kampanii. Po wielu miesiącach pracy w ręce fanów *Warhammera* trafił *Władca zimy*. Najlepsza kampania, jaka kiedykolwiek ukazała się do *Warhammera*. Mówię poważnie i z pełną odpowiedzialnością, to żadna kryptoreklama. Nakład dawno już się

wyczerpał, nie muszę tu niczego promować, nie kupicie już tego dodatku. Może na allegro. Jeśli będziecie mieć szczęście.

*Władca zimy* to dwustustronicowa, wspaniała księga. Potężny kawał roboty. Kiedy go skończyliśmy, mieliśmy serdecznie dość *Warhammera*. Potrzebowaliśmy odpoczynku. Projekt *Saxendorf* odszedł na dalszy plan.

Rok później pisałem z Michałem Oraczem i Marcinem Blachą *Neuroshimę*.

Rok później pisałem z nimi *Monastyr*.

Rok później pisałem dodatki do *Neuroshimy* i *Monastyru*.

Rok później...

Minęło osiem lat. Napisałem dwie duże gry fabularne i kończę pisać trzecią. *Warhammer* nie jest już najpopularniejszą grą w Polsce. *Magia i Miecz* upadła. Upadł magazyn *Portal*. Narodził się *Gwiezdny Pirat* i po kilku latach został zamknięty – dziś ukazuje się w formie elektronicznej. Fani RPG grają dziś głównie w *Neuroshimę*, *Warhammera* i *D&D*, w zapomnienie odeszły *Zew Cthulhu*, *Deadlands*, *Cyberpunk*, *Dzikie Pola*... Ja nie jestem już tym gościem od *Jesiennej gawędy*. Oj tak, czasy się zmieniły.

W czerwcu 2008 roku *Portal* wydał książkę *Graj twardo* Johna Wicka. To zbiór artykułów publikowanych wiele lat temu na łamach amerykańskiego magazynu *Pyramid*. John Wick to jedna z ikon rynku gier fabularnych, autor *Legendy Pięciu Kręgów* i *7<sup>th</sup> Sea*, człowiek, który zgarnął całą półkę nagród i statuetek za swoją robotę. Wydając jego książkę, przygotowaliśmy grunt pod *Saxendorf*. Pod podręcznik, do którego notatki dosłownie zapychały mi dysk. Pod podręcznik, o którym rozmawialiśmy w Firmie i na który nigdy nie było czasu, by go skończyć, by go wydać, by sprawdzić, czy fani gier chcą jeszcze czytać porady dotyczące prowadzenia sesji, tak jak to było przed laty, w czasach *Jesiennej gawędy*.

W końcu znalazłem czas i z pomocą moich przyjaciół napisałem współczesną wersję *Saxendorfu*. Wiele z dawnych pomysłów odrzuciłem. *Graj z głową* to nie jest książka o prowadzeniu *Warhammera*. To coś zupełnie innego. Uni-

wersalnego. To podręcznik świadomego Mistrza Gry, książka, która pokazuje, jak rozwiązywać różne problemy powstające na sesji. *Graj z głową* skupia się na relacjach pomiędzy Mistrzem Gry i graczami. Pokazuję, jak ważne są relacje z graczami, jak ważne jest kreowanie drużyny, jak delikatną sprawą jest przyznawanie PD i wreszcie, pokazuję różne triki i techniki związane z Bohaterami Graczy.

Kiedy książka trafi do sprzedaży, ja będę segregował notatki i zapiski związane z kolejnym tomem. Opowiem w nim o pisaniu przygód. To dopiero przed nami...

Póki co oddaję w wasze ręce *Graj z głową*. Nosilem tę książkę w głowie przez osiem lat. Strasznie jestem ciekaw, co z tego dziś wyniknie.