

RAFAŁ SZYMA

PODRĘCZNIK JAKO KSIĘGĄ PRZYGÓD

Inspiracją dla MG do wymyślania przygód może być (a wręcz powinien być) podręcznik. „Przygodogenność” to jeden z wyznaczników jego jakości. Pod tym względem bardzo kiepsko wypadają podręczniki, w których nacisk położony jest przede wszystkim na przedstawienie mechaniki i „suche” opisanie świata: nie jako zbioru potencjalnych przygód, ale jako gotowej, skryzalizowanej historii. Podręcznik do Neuroshimy znajduje się po drugiej stronie – pełno w nim mniej lub bardziej jawnie podanych pomysłów, z których przygoda sama się układa. Stwórzmy katalog elementów, które stanowią inspirację do przygód:



Jak prowadzić nowy system, gdy nie ma jeszcze do niego masy przygód i materiałów fanowskich? I gdy to praktycznie jedyna gra w tym klimacie dostępna szeroko na rynku? Trudno uwierzyć, ale z takimi problemami borykali się kiedyś neuroshimowcy. I dlatego powstał ten tekst, który przy okazji... był moim pierwszym wydrukowanym materiałem do Neuroshimy <wzruszenie mocno>.

1. SCENARIUSZ PRZYGODY

Powinien nie tylko umożliwić zagranie jednej sesji, ale także być reprezentatywnym przykładem przygód w świecie. Ponadto dobrze byłoby, gdyby był produktem wielokrotnego użytku – by jego elementy (miejsca, bohaterowie) mogły pojawiać się także po jego rozegraniu. Czy „Twarde lądowanie” spełnia te postulaty? Można by dyskutować. Przejdźmy lepiej do tych części, które dużo bardziej zapładniają wyobraźnię MG.

2. OPIS ŚWIATA

Jego zadaniem nie jest jedynie przedstawienie historii i wyglądu świata gry. Poprzestanie tylko na tym jest rzeczą dopuszczalną w beletryście, ale nie w RPG. Najbardziej złożona struktura okaże się bublek, jeśli nie będzie zawierać szeregu pomysłów, potencjalnych rozwinięć, miejsca dla bohaterów graczy.

W Neuroshimie ta część skonstruowana jest wzorowo. Główne miejsca opisane są właściwie tak, jak gracze będą mieli z nimi styczność, stanowią niemal gotowy scenariusz przygody lub serii przygód. Bohaterowie docierają do miasta i MG może po prostu przeczytać rozdział „Okiem przybysza”. Dzięki temu, że jest on stylizowany na mowę konkretnego człowieka, może być bez większych modyfikacji włączony w scenkę, w której ktoś opowiada bohaterom: trochę o sobie, trochę o tym, co znajduje się dookoła, trochę o miejscu w ogóle.

Kolejna część – „Ludzie”. Jej treści gracze zaznają już przez konkretne wydarzenia, kolejne scenki, kontakt z BN. A wiadomo – gdzie bohater niezależny, tam jest już prawie przygoda. „Mormoni zaproszą cię na ziołową herbatę i opowiedzą o Ostatnich Dniach”. A w herbatce pływał będzie gwóźdź, gracze się zezłoszczą, postanowią ukarać winnych... Dwie pieczenie na jednym ogniu – gracze nie dość, że poznają charakter mieszkańców, to jeszcze pakują się w przygodę.

Rozdział „Fakty” to właściwie gotowe pomysły na przygody. Weźmy na przykład opis Miami. Pierwsza informacja tego rozdziału dotyczy handlu niewolnikami: „Może osiędziesz kiedyś na jakiejś opuszczonej farmie i będziesz potrzebował taniej siły roboczej? Pamiętaj wtedy o Miami”. Przeczytajmy to inaczej, tak jak może patrzeć na to MG: „Bohaterowie spotykają klan farmerów, którym zaraza przetrzebiła niewolników. Farmarzy potrzebują siły roboczej i kogoś, kto ją dla nich kupi. Zatrudniają do tego bohaterów, którzy

udają się w tym celu do Miami”. To oczywiście tylko jedna z możliwych aktualizacji całej gamy pomysłów kryjących się za tym jednym zdaniem.

Mijamy kilka wersji i mamy kolejny tekst: „Być może chcesz poczuć sól morską w ustach i wiatr we włosach? (...) Możesz zostać piratem, albo zaciągnąć się na galerę”. Ważna informacja – w Neuroshimie można pobawić się w piratów z Karaibów. Ale jest też pomysł na przygodę, kampanię. I tak dalej: handel narządami (zadanie: zdobyć wątrobę/ocalić przyjaciela – mimo-wolnego dawcę), zadania dla bossów, kawałek o aligatorach... Jeśli ekipa wpadnie do Miami, mogą z niego nie wyłazić przez pół roku gania. Prędzej znudzi im się miasto, niż Mistrzowi Gry wyczerpią się pomysły na przygody. Tak jest z każdym z głównych miejsc. To zasługa właśnie takiej konstrukcji tekstów, że stanowią one kopalnię pomysłów.

Pozostałe rozdziały części „świat” zbudowane są podobnie. Opisy organizacji, Molocha, Tornado... wszystko podporządkowane jest jednej myśli: jak to wykorzystać na sesji.

3. RYSUNKI

Obrazki spełniają nie tylko funkcję estetyczną – powinny zachęcać do gry i inspirować MG. Czasami jedno spojrzenie na grafikę rodzi przygodę lub choćby jej część. Wystarczy przekartkować podręcznik, zatrzymując się na stronach z obrazkami: Strona 366 – szalejące tornado zbliża się do mieściny (i wyciskamy z tego fabułę: w mieście mieszka ważny BN, który może tego – niewiarygodnie gwałtownego – tornado nie przeżyć. Trzeba wpaść do wioski i wyciągnąć gościa, zanim dotrze tam huragan. Ile to może być? Dziesięć minut? Pięć? A co jeśli bohaterowie nie zdążą? Trzeba będzie znaleźć schronienie, jakąś piwnicę. A w niej... Przygoda sama się pisze); strona 5 – para na motorze (zapewne właśnie przed kimś uciekają; tak, są ścigani przez bohaterów, którym...).

Pomijam tu takie rysunki, które obrazują konkretne profesje, stwory, itp. Tego typu grafiki nie stanowią oddzielnej, samodzielnej całości, znaczą w połączeniu z tekstem i razem z nim mogą inspirować.

4. WSTAWKI

Charakterystycznym dla podręcznika Neuroshimy elementem są liczne wstawki na marginesie, krótkie tabliczki z ogłoszeniami. Ich obecność jest tym cenniejsza, że budują klimat

podręcznika i świata w ogóle. Przede wszystkim jednak są załączkami przygód.

„Skupujemy dzieci do lat dwunastu. Żadnych pytań. Płacimy paliwem” – po prostu genialne. Czyżby bohaterom zaginął mały braciszek? Ciekawe, gdzie on może być... A może właśnie ścigają wroga numer jeden i zabrakło im paliwa, a mężczyźni z pobliskiej wioski ruszyli usiec jakiegoś mutanta pozostawiając kobiety i dzieci bez opieki? Albo hardcore: gracze wcielają się w dzieciaków, wobec których pewni panowie mają niecne zamiary.

„Zegarmistrz. Pieprzyć wojnę. Zegarek ma chodzić dokładnie” – z nieba spada to ogłoszenie bohaterom potrzebującym dokładnego czasomierza, bez którego nie sposób uruchomić pewnej przedwojennej instalacji. Szkoda tylko, że zegarmistrz ma straszne kłopoty i musi się ukrywać. Na pewno byłby wdzięczny, gdyby ktoś pozbył się nękających go chłopców mafii, wystarczy tylko się z nim spotkać, a tamtych wykończyć...

5. CAŁA RESZTA

Czy da się zrobić przygodę ze Sztuczki? Da się (Rozwinięcie „Hej, przystojniaku”: Jest taka kobieta, nazywa się Alice. Gdy tylko powiedziała, że chce futro ze srebrnych lisów, ruszyliśmy do Vegas. To nic, że jedyny taki płaszcz ma dziewczyna Kowalsky’ego. Jeśli Alicja czegoś chce, musi to dostać). Z profesji, choroby, broni czy czegokolwiek innego – nie ma sprawy. Wystarczy odrobinę pokombinować, dostrzec i wykorzystać drzemiące w danej rzeczy możliwości.

KURS WYMYŚLANIA PRZYGÓD

Na koniec przykład praktycznego wykorzystania tego, o czym była już mowa, czyli „Krótki kurs wymyślania przygód w oparciu o podręcznik”:

Krok pierwszy: Weź podręcznik do ręki.

Krok drugi: Przekartkuj go. W trakcie tej czynności zatrzymaj się w kilku miejscach w różnych jego częściach. Strony, które zostały w ten sposób wybrane, zapisz na kartce.

Niech będzie, że wybraliśmy tym sposobem strony 213, 377, 38, 128 i 320.

Krok trzeci: Przyjrzyj się temu, co znajduje się na wylosowanych stronach, wyciągnij kilka pasujących do siebie motywów i ułóż je w jedną całość.

Strona 213 – obrazek ze stertą czaszek. Jest więc miejsce zbiorowej śmierci. 377 – Sharrash, szczury. Powiedzmy, że taki motyw nam nie

pasuje (bo w zeszłym tygodniu skończyliśmy prowadzić kampanię „Zabić szczura”), szukamy dalej, 38 – Nowojorczyk. Jedną z jego cech jest wizja. Wizja... jasnowidztwo... przepowiednia! Ktoś spodziewał się zagłady, prawdopodobnie próbował ostrzec innych. Strona 128 – choroby.

Znamy już przyczynę śmierci – była nią zaraza. Wreszcie strona 320 – obrazek z robotem. Więc to Moloch stoi za wszystkim. Wystarczy nam tego – zdobyliśmy materiał, z którego bez trudu da się ułożyć szkic przygody:

Bohaterowie przebywający w okolicy pewnej osady natrafiają na ślady obecności Molocha. Jednocześnie w samej wiosce działa obłąkany staruszek, niezwykle uciążliwy dla miasta z powodu swych profetycznych zapędów. Wieszczy on rychłą zagładę i nieustannie stara się zmusić wszystkich do opuszczenia wioski.

Staje się w tym niebezpieczny – próbuje zniszczyć zapasy wody czy żywności, wznieść pożar – wszystko, byle tylko mieszkańcy wyjechali. Nic z tego – bohaterowie na usługach miejscowej władzy raz po raz udaremniają jego plany. Wreszcie zamykają go w areszcie, gdzie nikomu nie może zaszkodzić. (Odrzuciliśmy wątek ze szczurami, ale może dobrze będzie go wprowadzić). Pewnej nocy w mieście pojawia się mnóstwo szczurów. Wywołuje to panikę i pewne straty. Okazuje się, że wszystkie szczury opuszczają osadę. Ten niemal biblijny znak rehabilituje starca w oczach niemałej części mieszkańców, mnożą się spory. Być może co bardziej radykalni osadnicy przypuszczają szturm mający na celu uwolnienie strzeżonego przez bohaterów proroka? W końcu zjawiają się maszyny Molocha – początkowo łatwe do odparcia. Za nimi przybywa coś większego i, posługując się bronią chemiczną lub biologiczną, podtruwa miasto. Bohaterowie mogą próbować stawić czoła śmiercionośnej maszynie, ewakuować miasteczko, albo ratować się na własny ratunek. Mogą też po prostu zginąć.

Parę minut i szkic przygody gotowy. Wszystko zależy tylko od tego, ile uda się wyciągnąć z podręcznika, jak daleko MG zabrnę w sw-ich wariacjach na temat jakiejś jego części. A jeśli pewnego dnia zdarzy się, że akurat nic w podręczniku nie będzie inspirowało, można sięgnąć gdzie indziej i stamtąd czerpać pomysły. Metoda zaprezentowana w „Krótkim kursie wymyślania przygód w oparciu o podręcznik” działa także przy wykorzystaniu podstawy innej niż podręcznik Neuroshimy, a nawet w innych systemach!