



WAWERSKIE
CENTRUM KULTURY
FILIA ANIN

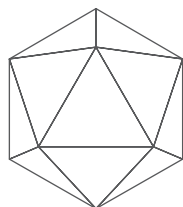


POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI.

RPG Z DOROSŁYMI 50+

Gry fabularne w działalności instytucji kultury.

TOMASZ PIĄTEK „FREJTAG”



POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI. RPG Z DOROSŁYMI 50+

Gry fabularne w działalności instytucji kultury.

TOMASZ PIĄTEK „FREJTAG”



Projekt sfinansowany z Funduszu Animacji Kultury 2020 Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej.

Wawerskie Centrum Kultury
Warszawa 2020

Spis

Wstęp

07

Opinie uczestników projektu
„Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+” 10

Część I: Czym są gry fabularne (RPG)?

1. Charakterystyka	12
Gracze i ich postacie	12
Mistrz gry (MG)	13
Czy zawsze te role są tak podzielone?	13
Zasady gry (mechanika)	13
Społeczność	14
2. Kilka słów o historii gier RPG	15
Jak to wygląda z perspektywy Polski?	16

11

Część II: Prezentacja metod wykorzystywanych w projekcie

17

1. RPG a animacja kulturalna – społecznościowa metoda tworzenia gier fabularnych	18
Punkty styczne	18
Prezentacja metody	19
2. Etiudy fabularne	23
Czym jest etiuda fabularna?	23
Prezentacja metody	23

Część III: RPG w działaniu animacyjnym: wskazówki i rekomendacje poprojektowe

27

1. RPG w twojej instytucji – jak zacząć?	28
2. Rekomendacje	30
Przemyślcie rekrutację do projektu	30
Uważność na potrzeby uczestników projektu – nie zapominajcie o niej	30
Bądźcie przygotowani na rotację wśród graczek i graczy	33
Bądźcie świadomi języka	33
Zachęcajcie grających do przejmowania roli mistrza/mistrzyni gry	33
Stwórcie razem przygodę o waszym mieście	33
Korzystajcie z wiedzy innych	34
Gry dla osób 50 plus i więcej	34

Scenariusz:

Aninie – jak tu do Ciebie nie wracać?	36
---------------------------------------	----

35

treści





Wstep



Anna Polkowska

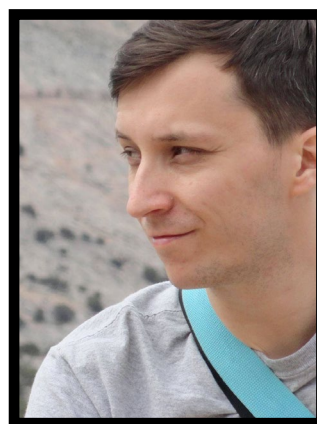
kierownik filii Anin Wawerskiego Centrum Kultury

Wszystko zaczęło się trochę przypadkiem. Dowiedziałam się, że Tomasz Piątek „Frejtag”, ceniony mistrz gry i autor serwisu Gry Frejtaga, chciałby poprowadzić spotkania z RPG-ami dla dorosłych. Zaproponowałam więc jako miejsce tych wydarzeń nasz Anin. Planowaliśmy wtedy, w ramach projektu Zgrany Wawer, który prowadzę w Wawerskim Centrum Kultury od 2015 roku, organizację dużego wydarzenia związanego z grami fabularnymi. Niestety, ze względu na COVID-19, do wydarzenia nie doszło, ale do regularnych spotkań w ramach rozwijającej się w naszej filii sekcji gier fabularnych – jak najbardziej. Spisaliśmy swoje pomysły na kolejne działania, zgłosiliśmy je do Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej i otrzymaliśmy dofinansowanie. Tak właśnie powstał projekt „Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+”, którego efekt trzymacie w rękach.

Gry fabularne to wspaniała rozrywka, która bawi nie tylko dzieci i młodzież, ale – jak widać po tym projekcie – także osoby zdecydowanie dorosłe. Jest polem do eksperymentowania i doskonałym pretekstem do zabawy z historią. Nasze opowieści rozgrywały się na terenie Anina i okolic. Miejsca prawdziwe mieszały się z wymyślonymi, a postaci historyczne przeplatały z nigdy nieistniejącymi. Jestem przekonana, że spacer uliczkami Anina, zwłaszcza w okolicy naszej filii, po rozegraniu scenariusza załączonego do tego poradnika, nigdy nie będzie taki sam, jak wcześniej. I choć sam projekt dobiegł końca, nie zamierzamy z RPG-ów w Aninie rezygnować. Gry fabularne nazywane są grami wyobraźni, a pobudzanie wyobraźni to przecież specjalność domów kultury.

Kiedy byłem dzieckiem, to najbardziej ze wszystkich zabaw uwielbiałem możliwość wcielania się w rozmaite role. Bywałem superbohaterem ratującym swój dom i przyjaciół przed najazdem złych ludzi. Innym razem przemierzałem ocean w poszukiwaniu zaginionego łądu z dinozaurami, oczywiście na wersalce w swoim pokoju, ze starym aparatem Zenit w rękach. To jednak nic niezwykłego: przecież każdy i każda z nas ma za sobą takie twórcze epizody. Jeszcze jako dziecko dowiedziałem się o grach fabularnych i już od pierwszego spotkania wiedziałem, że to coś dokładnie dla mnie. Lata mijały, a ja wciąż grałem ze znajomymi ze swojego blokowiska, aż do momentu ukończenia liceum, kiedy życie przyniosło zupełnie nowe wyzwania i zainteresowania. W kolejnych latach poświęciłem się zgłębianiu zagadnień wokół pedagogiki i animacji społeczno-kulturalnej, zaangażowałem w działania z różnymi społecznościami i organizowałem akcje społeczne, koncerty, festiwale muzyczne i filmowe. Temat gier fabularnych powrócił jednak wraz z chęcią znalezienia zupełnie nowych narzędzi do pracy z ludźmi. I tak, po 13 latach przerwy, najpierw zagłębiłem się w prowadzenie gier znajomym, a następnie zacząłem wykorzystywać RPG jako narzędzie w kontekście animacji kulturalnej. Dziś, z ogromną przyjemnością, pragnę podzielić się swoim doświadczeniem oraz pomysłami na to, jak gry fabularne można wykorzystać w ramach działań instytucji kultury (także w formie on-line).

W poniższym poradniku znajdziecie: wyjaśnienie, czym są gry fabularne oraz opis tego zjawiska; prezentację dwóch, stworzonych przeze mnie metod pracy z ludźmi, wykorzystujących RPG (społecznościową metodę tworzenia gier fabularnych oraz etiudy fabularne); scenariusz gry oparty o pomysły uczestników działającej w Aninie grupy gier fabularnych dla osób w wieku 50 plus; rekomendacje z realizowanego przez nas projektu oraz sugestie, jak krok po kroku stworzyć grupę dla miłośników gier fabularnych w waszej instytucji. Zanim jednak zagłębicie się w tę, być może zupełnie nową dla siebie opowieść, to przeczytajcie, co do opowiedzenia mają osoby, które swoją przygodę z grami fabularnymi rozpoczęły w tym roku. Ze swojej strony życzę powodzenia w odkrywaniu nowego!



Tomasz Piątek „Frejtag”

Opinie uczestników projektu

„Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+”

Na gry RPG zdecydowałem się, bo szukałem alternatywy dla komputerów czy telefonów dla swoich synów, a finalnie sam zacząłem w nie grać.

Rozwijają wyobraźnię, dają możliwość bycia kimkolwiek się chce i w porównaniu do filmów czy książek, ich fabuła jest elastyczna i pozwala nam na praktycznie nieograniczone sposoby prowadzenia akcji, wymyślania sytuacji czy wymyślania całych historii.

Można grać niezależnie od wieku, możliwości fizycznych, sytuacji, miejsca. Z dziećmi w trakcie wieczorów, jako forma spędzania czasu czy zabijania nudy podróży. Jako grę towarzyską i przez to lepiej się poznawać z ludźmi znanymi czy mniej znanymi. Jako integracja z ludźmi z pracy, sąsiadami czy znajomymi.

Mogą mieć właściwości terapeutyczne, odstresować, pomagać w przepracowaniu problemów, tematów czy projektów, pomagają w pracy nad sobą, nad swoimi słabościami i wadami. Pomagają się nam otworzyć i prze-programować swoje nastawienie do spraw, osób czy sytuacji.

Najlepszą formą poznania RPG i ich zalet jest spróbowanie.

Gry RPG to dla mnie zabawa, która pomaga wejść na nowe pole czyli w strefę dotąd nie-znaną, pozwala przesunąć choć o odrobinę tę granicę, poza którą zaczyna się rozwój. Wejście w rolę bohatera, który jest inny niż ja, znalezienie się w sytuacji, w jakiej nigdy dotąd nie byłem w realnym życiu i pewnie nigdy nie będę, pozwala spojrzeć na siebie, swoje ograniczenia w inny sposób, uwolnić potencjał, który gdzieś tam drzemie uśpiony. Gry RPG pobudzają wyobraźnię, uwalniają kreatywność. To jak pójście do kina, gdzie zamiast siedzieć na widowni przechodzisz na drugą stronę ekranu lub też jak totalne zanurzenie się w kartach książki. Poza tym gry RPG to dobra metoda na poznanie ludzi. Co bym powiedziała komuś, kto się zastanawia nad dołączeniem? Nie myśl o tym, że nie masz wyobraźni, że nie jesteś kreatywny. Byłeś dzieckiem, czyli masz to w sobie: teraz wystarczy to obudzić, jak niedźwiedzia z zimowego snu.

MONIKA

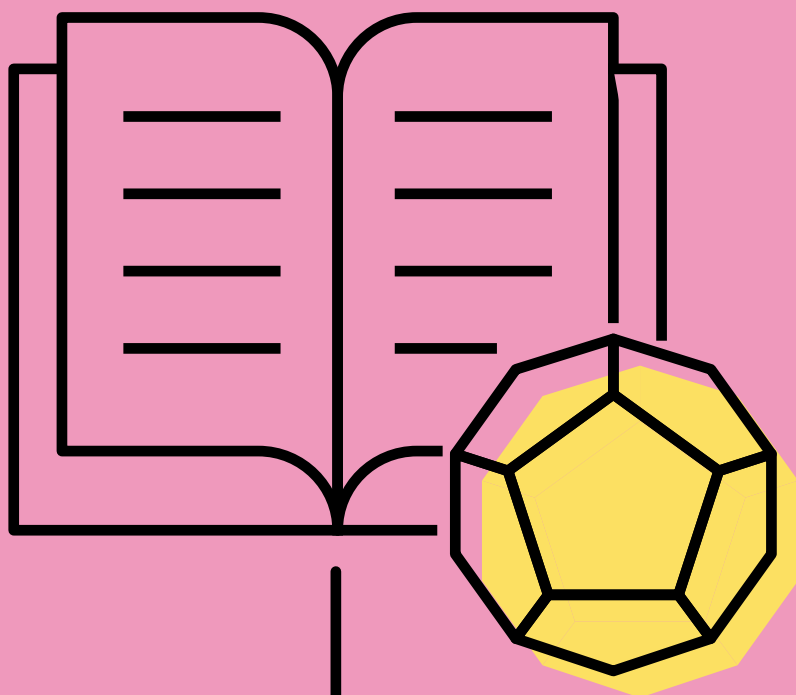
PAWEŁ

JOANNA:

RPG jest bardzo angażującą emocjonalnie i intelektualnie zabawą – jest jak tworzenie filmu, w którym się jeszcze w dodatku gra. I to będzie raczej mocny film. W życiu dorosłych ludzi jest bardzo mało okazji do zabawy wyobraźnią, jeśli ktoś nie jest artystą – a tu jest to nieodzowne, a przy tym bardzo ekscytujące i zabawne. Ma coś wspólnego z udawaniem, przebierankami, sprawdzaniem siebie w innych wariantach; bycie tą ciocią, która miała wąsy i stała się wujkiem, w dodatku wujkiem spotykającym się z Obcym albo eksplorującym przeklęte świątynie.

RPG nie jest dla każdego. Jest dla osób lubiących film i literaturę, jest dla ludzi inteligentnych. Poczucie humoru się też przydaje.

Nasze czwartki są dla mnie energizerem, wyraźnym oderwaniem od tu i teraz, a przy tym atrakcją towarzyską, bo nigdy nie mam pojęcia, co się będzie działo.



CZĘŚĆ I:

**Czym są
gry fabularne
(RPG)?**

1

Charakterystyka

RPG (z ang. role-playing game) to gry, w których nadrzędną rolę pełni wyobraźnia. Tradycyjnie gracze i graczkі zasiadali przy wspólnym stole i, wcielając się w fikcyjne postacie, tworzyli fabułę wspólnej opowieści. Obecnie sesje mogą odbywać się również on-line, w formie wideokonferencji: wystarczą do tego mikrofon, kamera i jedna z licznych, bezpłatnych lub płatnych aplikacji. Gra może przebiegać według określonego scenariusza lub być w pełni improwizowaną zabawą i może toczyć się w dowolnej konwencji: od fantasy i science fiction, przez przygodową, historyczną, kryminalną czy horroru, aż po klimaty postapokaliptyczne, cyberpunkowe, a nawet pulpowe. Do gier wydawane są podręczniki opisujące różne uniwersa i właściwą sobie mechanikę, zawierające wskazówki dotyczące tworzenia postaci i przykładowe scenariusze. Systemy najpopularniejszych gier są niezwykle bogate, a mnogość oficjalnych dodatków uzupełniają liczne publikacje fanów.

Ta forma rozrywki czerpie zarówno z metod teatru amatorskiego¹, improwizowanego² i dramy³, jak i teatru forum⁴. Należy jednak pamiętać, że w grach fabularnych umiejętności aktorskie nie są czymś, od czego zależy powodzenie rozgrywki. Mogą nato-

miast stanowić jej uzupełnienie, poprzez dodanie klimatu całej zabawy.

W kontekście rozgrywki RPG używa się najczęściej określeń: sesja, przygoda lub kampania. Sesja to jedno spotkanie trwające średnio 3-4 godziny, przygoda to kilka sesji, które tworzą zamkniętą fabułę, a kampania to trwająca miesiącami lub nawet latami wspólna rozgrywka, podzielona na cykliczne spotkania i składająca się z kilku lub kilkunastu przygód. Przygody te rozgrywane są w ramach jednego uniwersum i połączone głównym wątkiem fabularnym oraz postaciami bohaterów.

GRACZE I ICH POSTACIE

Gracze wcielają się w bohaterów pierwszoplanowych. To na nich skupia się cała historia i od ich działań zależy, w jakim kierunku rozwinie się fabuła. Bohater lub bohaterka są przygotowywani według wzoru zawartego na tzw. karcie postaci, dostępnej w materiałach do gry. Opisuje ich szereg określeń i statystyk odnoszących się do cech fizycznych i psychicznych, a także umiejętności i zdolności, które posiada dana postać oraz wartości, jakie wyznaje.



¹ **Teatr amatorski** – spektakle realizowane są przez osoby, które nie mają wykształcenia aktorskiego.

² **Teatr improwizowany** – forma teatralna, w której aktorzy grają bez scenariusza, spontanicznie improwizują.

³ **Drama, metoda dramy** – metoda pracy z grupą. Wykorzystuje naturalną zdolność człowieka do wchodzenia w rolę. Pozwala przeżyć różne doświadczenia w bezpieczny sposób i wyciągnąć z nich wnioski, bez ponoszenia realnych konsekwencji.

⁴ **Teatr forum** – metoda pracy z grupą z pogranicza teatru i edukacji dla życia, stworzona przez Augusto Boala. Występują w niej widzo-aktorzy: osoby, które mogą wejść z widowni na scenę i, wcielając się w bohaterów spektaklu, sprawdzać alternatywne rozwiązania ich problemów. Problemy te są symulacją codziennych trudności samych widzo-aktorów.



MISTRZ GRY (MG)

To osoba, która pełni rolę narratora, odgrywa postacie drugoplanowe (tzw. postacie niezależne) i opisuje elementy świata, w którym poruszają się postacie graczy. MG pilnuje też zasad danej rozgrywki (określonych w podręczniku do gry) oraz opisuje konsekwencje działań, które podejmują bohaterowie.



CZY ZAWSZE TE ROLE SĄ TAK PODZIELONE?

Oczywiście, w zależności od gry, te różnice między graczami a mistrzem gry mogą być mniej lub bardziej zatarte. Są takie systemy, w których każda osoba przy stole opisuje zarówno konsekwencje działań, jak i kreuje na bieżąco elementy świata oraz wydarzenia, a jej głos jest tak samo znaczący, jak głos MG. Są to jednak wciąż wyjątki: najczęściej podział na graczy i MG jest wyraźny. Zakłada on, że gracze pełnią rolę aktorów, wczuwając się w bohaterów, i improwizując, a mistrz gry jest reżyserem poszczególnych scen. Mistrz pilnuje również realizacji podstawowych założeń scenariusza, który stanowi jednocześnie główną linię fabularną rozgrywki.



ZASADY GRY (MECHANIKA)

Ważnym elementem gry fabularnej są jej zasady (w nomenklaturze RPG określane jako „mechanika”). Zasady nadają rozgrywce strukturę i wprowadzają element losowości, pozwalają skonkretyzować możliwości danej postaci słownie (np. za pomocą określeń „kiepska”, „średnia”, „dobra” itp.) lub za pomocą liczb (np. poprzez określenie procentowych szans na powodzenie konkretnej akcji). Do zasad zawsze można się odwołać w sytuacjach spornych. Mechanika pomaga odpowiedzieć na pytanie: czy dana akcja może się powieść, czy może jej wykonanie przewyższa trudnością możliwości mojej postaci? Najczęściej rozstrzygnięcie tego następuje za pomocą rzutu kością lub kośćmi,

a wynik porównuje się z opisem lub statystykami na karcie postaci: każda mechanika posiada swój zestaw kości do gry i określa, kiedy rzut oznacza sukces akcji bohatera, a kiedy jej porażkę.

Zasady bywają rozmaite: jedne prostsze, inne bardziej skomplikowane. Na początek przygody z RPG szczególnie warta polecenia jest mechanika „Freeform Universal PL”⁵ (FUPL), która powstała na podstawie darmowej gry Nathana Russella: „FU: The Freeform Universal RPG”. Tomasz Misterka, w trakcie „swobodnego” przekładu na język polski, zmodyfikował nieznacznie grę Russella i opublikował podręcznik pod nazwą FUPL, a we wstępie do niego napisał:

Jest to system uniwersalny. Poniższe zasady nie są spisane z uwzględnieniem konkretnego świata. Z ich pomocą możesz tworzyć własne uniwersa i historie lub wykorzystać istniejące. FUPL ma jednak konkretny styl. Można go zdefiniować jako „osądź to sam” lub „Ty mi to powiedz”. Mistrzowie Gry (zwani Narratorami), którzy lubią prowadzić przygody improwizowane, docenią go. Gracze, zmęczeni tym, że ich postacie czegoś nie mogą zrobić – również. Ten system stawia na wyzwania i możliwość ich przezwyciężenia – zwykle za odpowiednią cenę⁶.

Mechanika tego systemu jest niezwykle prosta i oparta o tradycyjną kość sześcienną. Tomasz Misterka wyjaśnia jej działanie w podręczniku FUPL, w podrozdziale „Pokonywanie przeszkód”:

Kiedy postać podejmuje akcję, podczas której pojawiają się przeszkody, wykonujesz próbę ich przezwyciężenia. Rzut kostką sześcienną (1k6) rozstrzyga wynik podjętej akcji. Jeśli wypadnie parzysty numer – udało Ci się. Im jest on wyższy, tym lepiej. Jeśli wypadnie nieparzysty – akcja się nie powiodła lub nie dała tak dobrych efektów, jak się spodziewałeś. Im niższa jest liczba, tym gorzej⁷.

⁵ Misterka, Tomasz, *Freeform Universal PL*, Hieroglif 2019 (podręcznik do pobrania na stronie <https://funtrpg.com/content/fupl>, [dostęp: listopad 2020]); na podstawie: Russell, Nathan, *FU: The Freeform Universal RPG[on-line]*, licencja CC BY 3.0, [dostęp: listopad 2020].

⁶ Tamże, str. 5.

⁷ j.w., str. 15.



SPOŁECZNOŚĆ

Spółeczność osób grających w RPG stanowią osoby obu płci, niemal w każdym wieku. Dawniej, takie miejsca spotkań jak: kluby fantastyki, dzielnicowe świetlice, szkolne kółka zainteresowań, lokalne sklepy z grami planszowymi czy konwenty, dawały możliwość spotkania nowych osób i zagrania z nimi sesji RPG lub umówienia się. Dzisiaj, poza tymi tradycyjnymi miejscami skupiającymi społeczność graczy i graczek, bardzo powszechne jest dyskusowanie i dzielenie się swoimi inspiracjami i działaniami on-line, np. w mediach społecznościowych, a także umawianie się i granie przez internet. Na Facebooku znajdziemy dedykowane grupy, na których każdego dnia, zarówno zaczynający swoją przygodę z tą formą rozrywki, jak i prawdziwi weterani i weteranki, ogłaszają możliwość dołączenia do planowanej rozgrywki lub deklarują chęć zagrania

w RPG. Obecnie odnalezienie osób o podobnych zainteresowaniach nie stanowi już takiego wyzwania, jak kiedyś: wystarczy wpisać w wyszukiwarce internetowej nazwę miasta i skrót RPG, aby sprawdzić, czy znajduje się tam jakaś grupa pasjonatów gier fabularnych.

Najbardziej popularną grupą zrzeszającą społeczność RPG na Facebooku jest: „Panie i Panowie, zagrajmy w RPG”⁸. Powstało ich jednak dużo więcej, np.: „Mamo Tato zagrajmy w RPG”⁹ – grupa dedykowana rodzicom grającym w gry ze swoimi pociechami – czy też strony zrzeszające twórców przeróżnych materiałów, w tym „Erpegowe Piekiełko”¹⁰ i „O grach RPG”¹¹. Jeżeli chodzi o konwenty, czyli spotkania fanów fantastyki, to te nastawione głównie na gry fabularne, to m.in.: warszawska Zjava, toruński Copernicon, lubelski Rzut na wschód, rawska Toporiada czy krakowski Lajconik¹².

8 „Panie i Panowie, zagrajmy w RPG”, <https://www.facebook.com/groups/panowie.panie.rpg/> [on-line], [dostęp: listopad 2020].

9 „Mamo Tato zagrajmy w RPG”, <https://www.facebook.com/groups/481160132367393>, [dostęp: listopad 2020].

10 „Erpegowe Piekiełko”, <https://www.facebook.com/rpgpiekielko> [on-line], [dostęp: listopad 2020].

11 „O grach RPG”, <https://www.facebook.com/ograchrpg> [on-line], [dostęp: listopad 2020].

12 Szeroki spis polskich konwentów znajduje się on-line pod adresem: <https://konwenty.info/>, [dostęp: listopad 2020].

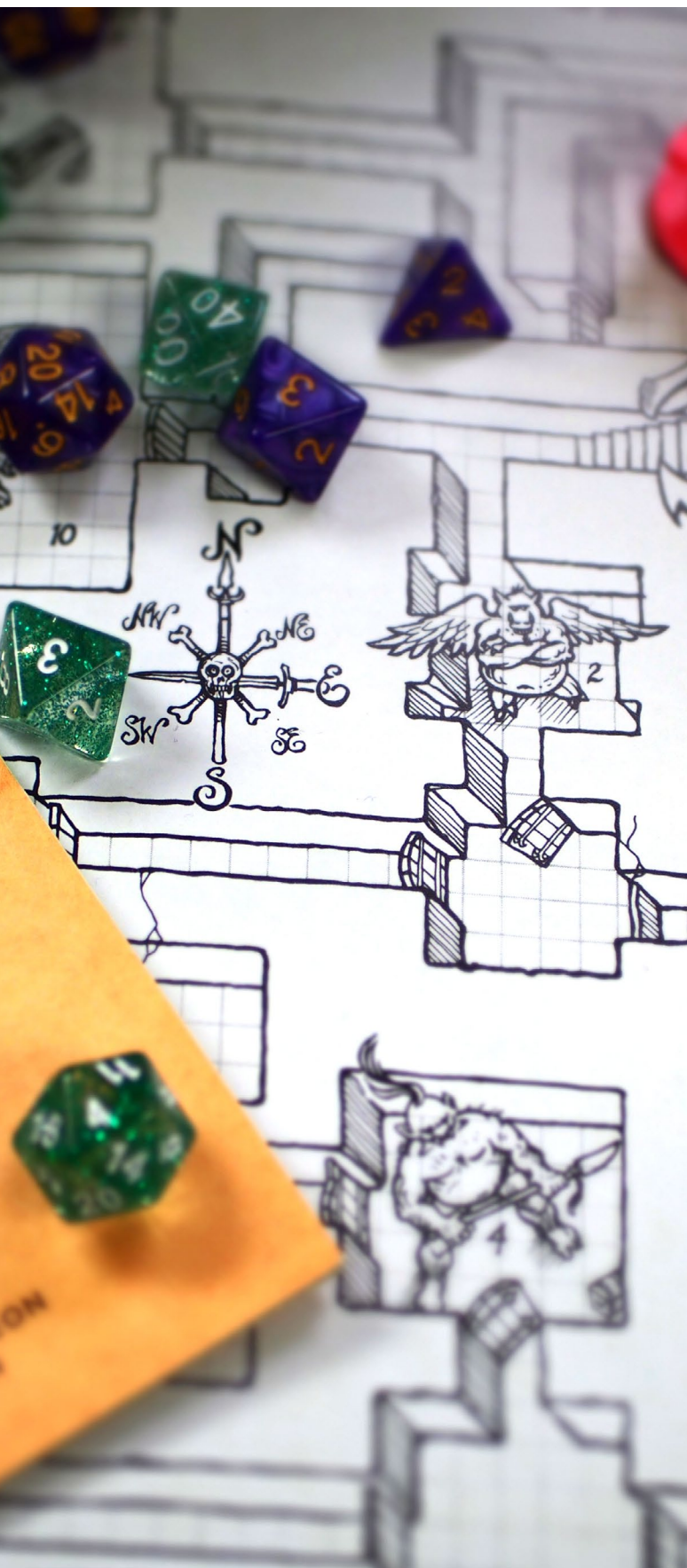
2 Kilka słów o historii gier RPG

Początki RPG datowane są na wczesne lata 70. ubiegłego wieku. Wtedy też wydano pierwszą grę fabularną na komercyjną skalę: „Dungeons and Dragons” (D&D). Od roku 1974 do dnia dzisiejszego gra doczekała się pięciu edycji oraz ogromnej ilości dodatków i rozszerzeń. Stała się również inspiracją dla innych wytworów popkultury: gier komputerowych i karcianych, książek, a nawet filmów.

Obecnie na całym świecie ten rodzaj gier nieustannie się rozwija. Takie strony jak www.drivethrurpg.com oferują dziesiątki tysięcy systemów i dodatków – zarówno płatnych, jak i bezpłatnych. Gry wydawane są w wielu wersjach językowych, w tym także po polsku, nie tylko przez profesjonalne wydawnictwa, ale również przez samych graczy i fanów. Powstają nowe systemy, skierowane do niszowych grup odbiorców (np. rodziców i dzieci), a samo RPG wychodzi poza zamkniętą społeczność fanowską i wykorzystywane jest w celach edukacyjnych, a nawet terapeutycznych.



Image by Mitaukano from Pixabay



JAK TO WYGLĄDA Z PERSPEKTYWY POLSKI?

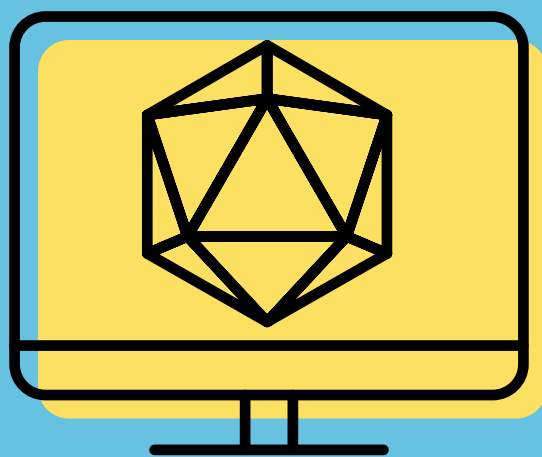
Początki historii RPG w naszym kraju przypadają na lata 80., kiedy to pojawiły się pierwsze wzmianki o tym rodzaju rozrywki w piśmie „Fantastyka” (nr 25, 10/1984)¹³, a później w magazynie „Razem” (nr 11/1986)¹⁴. Jednak dopiero kilka lat później RPG na tyle rozpowszechniło się w Polsce, że można mówić o funkcjonowaniu społeczności osób, które podczas koleżeńskich spotkań lub w ramach konwentów poświęconych fantastyce spotykały się, wymieniały doświadczeniami i spędzały długie godziny na wspólnych rozgrywkach. To rozwijające się zjawisko wspierane było przez pismo „Magia i Miecz”¹⁵, dostępne w większości kiosków z prasą na terenie całego kraju.

Obecnie gry fabularne przeżywają u nas swoją drugą młodość. Dzięki zbiórkom społecznościowym (crowdfunding) wydaje się drukem zarówno polskie wersje dużych, zagranicznych tytułów, jak i autorskie gry, tworzone w zaciszu domowym przez pasjonatów. Na rynku znajdziemy zarówno takie wydawnictwa, jak Black Monk Games, Rebel, Gramel, Copernicus Corporation, Stinger Press, które istnieją już od jakiegoś czasu, jak również małe inicjatywy, które w ostatnim czasie rozpoczęły swoją działalność.

13 „Fantastyka” – miesięcznik literacki poświęcony fantastyce i science fiction. Pierwszy numer wydano nakładem wydawnictwa Prószyński Media w 1982 roku; redaktorem nr 25 (10/1984) był Adam Hollanek.

14 „Razem” – popularny tygodnik dla młodych czytelników, wydawany od 1976 do 1991 roku, nakładem Robotniczej Spółdzielni Wydawniczej „Prasa-Książka-Ruch”.

15 „Magia i miecz” – pierwsze czasopismo poświęcone grom fabularnym na polskim rynku, wydawane przez Wydawnictwo MAG w latach 1993-2002.



CZĘŚĆ II:

**Prezentacja metod
wykorzystywanych
w projekcie**

1

RPG a animacja kulturalna – społecznościowa metoda tworzenia gier fabularnych

Społecznościowa metoda tworzenia gier fabularnych to jedno z trzech narzędzi, które (obok etiud fabularnych i scenariusza gry) zostanie zaprezentowane w tym poradniku. Ta autorska metoda została użyta, aby wraz z mieszkańcami i mieszkankami Sokolników (woj. łódzkie)¹⁶ stworzyć grę fabularną o ich miejscowości. W opisie etapów pracy metodą społecznościową pobrzmiewają doświadczenia i refleksje wyniesione z tego projektu. Jak to się jednak ma do wspomnianej wyżej animacji?

Ideą animacji kulturalnej jest ożywianie lokalnego potencjału ludzkiego i przekazywanie go na wspólne działanie. Oczywiście to swoiste uproszczenie, ale nie ma tu miejsca, aby rozpisywać się o animacji jako takiej. Na ten temat powstało wystarczająco dużo prac, aby zainteresowani mieli w czym wybierać. Są to m.in. teksty Haliny Radlińskiej, polskiej pedagogożki, twórczyni pedagogiki społecznej, a także inne, wynikające z doświadczeń różnych instytucji, choćby Centrum Wspierania Aktywności Lokalnej CAL, Laboratorium Edukacji Twórczej przy CSW w Warszawie lub Teremisek¹⁷. W tej publikacji podjęto próbę ukazania, gdzie mogą doprowadzić rozważania na temat ewentualnego połączenia animacji kulturalnej i gier fabularnych.

PUNKTY STYCZNE

Zarówno animacja, jak i gry RPG posiadają komponenty związane z aktywnością i współtworzeniem

czegoś, co najogólniej nazwalibyśmy dobrem wspólnym. W przypadku animacji przywołać można wiele działań i aktywności, a wśród nich: tworzenie przez członków lokalnej społeczności świetlic i innych miejsc spotkań, projekty społeczne z udziałem odbiorców i odbiorczyń czy cykliczne wydarzenia dla społeczności lokalnej. Podczas spotkań animacyjnych osoby zamieszkujące konkretne miejsce (ulicę, dzielnicę, miejscowość etc.) dzielą się ze sobą tym, co posiadają i potrafią, a także np. przywołują historię, kulturę czy tradycje związane z konkretną lokalizacją.

W przypadku gier fabularnych, w ich tradycyjnym znaczeniu, mamy do czynienia z typową rozrywką, podczas której grupa osób (znajomych lub nieznanych sobie) spędza czas, wcielając się w fikcyjne postacie. Osoby te tworzą przeróżne historie z udziałem swoich bohaterów, używając do tego własnej wyobraźni. Dlatego znaczenie dobra wspólnego na przykładzie gier RPG ogranicza się do takich kwestii jak spędzanie czasu wolnego w bezpiecznym gronie, możliwość odskoczni od trudów dnia codziennego czy po prostu relaks przy wspólnej opowieści. Wzorów jest oczywiście więcej, jak choćby możliwość integracji lokalnej społeczności, kształtowanie empatii w graczach czy pobudzanie ich wyobraźni i kreatywności, ale jednak zupełnie czym innym jest tworzenie miejsca i animowanie go przy udziale mieszkanki i mieszkańców, a czym innym jest spędzanie czasu wolnego przy grach fabularnych.

¹⁶ Gra jest dostępna do pobrania w tym miejscu:

<http://www.sokolniki.naszabiblioteka.com/pliki/plik/gra-fabularna-o-sokolnikach-2017ostat-1509101895.pdf>, [dostęp: listopad 2020].

¹⁷ Zobacz więcej: <http://www.teremiski.edu.pl/o-nas/zespol>, [dostęp: listopad 2020].

Możemy jednak potraktować grę fabularną jako narzędzie do nawiązania dialogu poprzez poszukiwanie elementów, które składają się na naszą wspólną tożsamość. W takim wypadku już sam proces zbierania informacji o miejscu, osobach czy wydarzeniach nie różni się niczym od tego, w jaki sposób animatorzy przygotowują się do prowadzenia swoich projektów. Także zespół projektowy, przygotowujący się i prowadzący działania animacyjne powiązane z RPG, korzystać będzie z typowych narzędzi diagnozy lokalnej społeczności, czyli wywiadów, sond i dyskusji.



PREZENTACJA METODY

Proces tworzenia wspólnej opowieści jest w pewnym sensie zbieżny z procesem budowania spacerownika lub scenariusza w ramach gry terenowej. Dotyczy to w zasadzie każdego projektu, którego głównym założeniem jest umiejscowienie różnych, ważnych dla danej społeczności punktów, poprzez umieszczenie ich na mapie.

Poniżej opisano społecznościową metodę tworzenia gier fabularnych krok po kroku, aby ułatwić jej przeprowadzenie:

Czas potrzebny na przeprowadzenie projektu:

2 miesiące;

Co będzie potrzebne: materiały plastyczne i piśmienne, miejsce spotkań;

Liczba osób: min. 2 osoby (zespół projektowy) oraz przedstawiciele i przedstawicielki różnych grup społecznych. Jeżeli temat projektu dotyczy tylko określonej grupy: kilkoro jej przedstawicieli. Im jednak więcej uczestników projektu, tym bardziej różnorodne informacje i historie uda się zebrać;

Forma pracy: tradycyjne spotkania lub spotkania on-line, rozmowa, dyskusje, wywiady, sondy itp.

Etap 1: Stworzenie zespołu

Na początku warto zebrać kilka osób: wspólnie będziecie stanowili trzon projektu. Przez cały okres jego trwania każda osoba z zespołu będzie miała przydzielone różne zadania, związane ze zbieraniem informacji, promowaniem inicjatywy czy zaprasza-

niem przedstawicieli i przedstawicieli różnych grup społecznych (np. osób starszych, takich, które zamieszkują dane miejsce od urodzenia oraz takich, które przeprowadziły się z innej miejscowości, osób z niepełnosprawnością, młodzieży i innych). Na podstawie zebranych od nich informacji będziecie tworzyć zarys historii, które na dalszych etapach posłużą do zbudowania scenariusza waszej gry.

Etap 2: Spotkania i rozmowy

Organizowanie spotkań z udziałem mieszkańców i mieszanek lokalnej społeczności da wam możliwość porozmawiania z wieloma osobami i przeprowadzenia wywiadów oraz dyskusji. Każde takie spotkanie powinno zawierać w sobie komponent integracyjny, który pozwoli waszym rozmówcom poczuć się lepiej w swoim i waszym towarzystwie i sprawi, że będą chętniej dzielili się spostrzeżeniami.

W dyskusji warto poruszyć następujące tematy:

- co w danym miejscu jest dla waszych rozmówców ważne?
- jak wspominają to miejsce sprzed pięciu, piętnastu, trzydziestu lat?
- jak myślą – co się zmieni w przyszłości? Czego nie będzie, a co powstanie nowego?
- jakie lokalne miejsca, osoby lub wydarzenia są dla nich ważne i ich zdaniem powinny stać się częścią gry fabularnej?
- czy w ich miejscowości jest lub było coś, o czym chcieliby dowiedzieć się więcej, a co mogłoby pojawić się w samej grze?

Już na tym etapie będziecie dotykali tematów, o których zazwyczaj uczestnicy waszych spotkań nie rozmawiają, bo kwestie te wydają się im nazbyt oczywiste. Przekonacie się też, że zadawanie na pozór prostych pytań o wspomnienia czy doświadczenia jest w stanie pobudzić w ludziach refleksję oraz dostarczyć ciekawych historii i informacji.

Garść przydatnych wskazówek:

- Pamiętajcie, że podczas takich spotkań musicie poinformować przybyłych o tym, w jakim celu

zbieracie informacje. Zróbcie to, nawet jeśli wspominaliście o tym już wcześniej, przy okazji zapraszania ich na spotkanie.

- Zadbajcie o zapewnienie waszym uczestnikom bezpiecznej atmosfery, bo tematy, które poruszają w swoich wypowiedziach, mogą dotyczyć bardzo różnych obszarów, także takich, które stanowią lokalną kość niezgody. Jak to zrobić?
 - Po pierwsze: warto na początku zadbać o to, aby uczestnicy się poznali i poczuli dobrze w grupie, w której się znaleźli. Służą do tego tzw. lodołamacze, czyli krótkie zadania lub aktywności, do których możecie zachęcić uczestników. Poszukajcie inspiracji w internecie albo zapytajcie znajomego trenera lub osobę zajmującą się animacją.
 - Po drugie: pomoże wam w tym stworzenie z uczestnikami wspólnego kontraktu, czyli wypisanie wskazówek i zasad porządkujących spotkanie (np. nie przerywamy sobie, nie krytykujemy innych osób, jesteśmy dla siebie życzliwi, nie poruszamy tematów politycznych i kontrowersyjnych, trzymamy się tematu, pozwalamy się wypowiadać innym itp. itd.).
 - Po trzecie: gdy odczuwacie rosnące napięcie pomiędzy uczestnikami, warto odpowiednio zamoderować rozmowę: delikatnie wrócić do tematu (np. dopytując o jakiś ciekawy, neutralny element z wcześniejszej wypowiedzi), zrobić krótką przerwę, odwołać się do kontraktu i przypomnieć uczestnikom, po co się spotkaliście.
 - Jeśli nikt z was nie ma odpowiedniego doświadczenia (np. trenerskiego lub w moderowaniu dyskusji), porozmawiajcie z jakimś doświadczonym trenerem – z pewnością podzieli się z wami istotnymi wskazówkami i podsunie kilka inspiracji.
- Zapraszajcie na rozmowy różne osoby. Jeżeli to możliwe – warto organizować spotkania w miejscach, które są dostępne dla wszystkich przedstawicieli lokalnej społeczności i dają szansę spotkać ze sobą bardzo różne osoby. To dodatkowo podniesie walor integracyjny projektu i może stać się okazją do ciekawych rozmów między zaproszonymi osobami. Jeżeli jednak w waszych warunkach nie jest możliwe zorganizowanie spotkania

w takiej „poszerzonej” formie, to z powodzeniem możecie umawiać się z różnymi grupami oddzielnie (np. z seniorami w innym miejscu i w inny dzień niż z młodzieżą). Już sama okazja do spotkania i proces twórczy, jaki będzie zachodził między waszymi rozmówcami a wami, jest cenny sam w sobie. Być może dla niektórych z tych osób będzie to pierwsza okazja do tego, żeby móc w bezpiecznej atmosferze opowiedzieć o miejscu, w którym żyją. Może się też okazać, że dowiecie się czegoś zupełnie nowego o danym miejscu i ludziach.

- Pamiętajcie również, aby zapytać uczestników spotkań wprost, czy możecie daną informację wykorzystać jako część gry fabularnej, czy potrzebują, abyście coś w tej informacji zmienili. Czasem takie zmiany będą konieczne dla zachowania anonimowości i komfortu osoby, która podzieliła się z wami tą historią albo kogoś, kto jest z nią w jakiś sposób powiązany.
- Jeśli macie już jakiś zarys fabuły scenariusza, pomyśl na to, w jakim klimacie będzie utrzymany albo na jakieś fantastyczne, nadnaturalne elementy, które chcecie w niego wpleść, to wykorzystajcie te spotkania również do tego, aby zapytać swoich rozmówców, co o tym sądzą. Zbieranie ich opinii na tym etapie pozwoli wam od początku tworzyć coś, co będzie lepiej odpowiadało na preferencje, oczekiwania i potrzeby waszych przyszłych graczy.

Jak przeprowadzić to on-line

Spotkanie z zaproszonymi osobami możecie zorganizować na jednym z darmowych narzędzi do videokonferencji, np. <https://meet.google.com> lub <https://www.discord.com>. Do spisywania treści możecie użyć cyfrowej tablicy on-line (tzw. whiteboardu), np. <https://awwapp.com>. Ważne jest jednak, aby odpowiednio wcześniej uprzedzić swoich rozmówców, co jest konieczne, żeby mogli uczestniczyć w spotkaniu (np. użycie mikrofonu, kamery). Jeśli będą czuli się onieśmieleni nieznaną sobie technologią, to zachęćcie ich zawnazu do włączenia w spotkanie kogoś, kto pomoże im w technicznej obsłudze różnych sprzętów i aplikacji.

Etap 3: Opracowanie i uporządkowanie materiału

Ilość informacji, jakie będziecie zbierać w trakcie każdego spotkania, może być spora. Dlatego warto porządkować je na bieżąco lub nawet spisywać notatki w określony sposób. Najprzydatniejsze będzie dla was podzielenie treści na trzy kategorie:

- sylwetki osób (bardziej lub mniej znanych, które są ważne dla społeczności. Mogą to być zarówno postaci historyczne, jak i obecnie żyjące osoby);
- miejsca (charakterystyczne i takie, które istniały dawniej lub/i można znaleźć je dzisiaj);
- wydarzenia (istotne dla miejscowości fakty, również takie, które owiane są tajemnicą, pełne są niedopowiedzeń i czy stanowią tzw. miejskie legendy).

Etap 4: Tworzenie scenariuszy gry

Kiedy macie już zebrany materiał, to nadchodzi czas, aby nabrał on kształtu scenariusza lub nawet kilku scenariuszy do gry, z udziałem wybranych wątków pojawiających się podczas spotkań.

Najważniejsze jest, aby na początku postawić sobie pytanie, co chcecie przekazać za pomocą scenariuszy. Czy ma być to jedynie rozrywka, przemycająca lokalne historie, klimat i postacie? Chcecie zaznajomić graczy z bogatą historią i kulturą lokalnej społeczności? A może chcecie zaktywizować graczy do podjęcia realnych działań albo zależeć wam na obudzeniu w nich uczuć solidarności i patriotyzmu lokalnego? Jakikolwiek cel przed sobą postawicie, to jego sformułowanie pozwoli wam skonstruować scenariusz w taki sposób, abyście mogli go osiągnąć.

Jeśli nie wiecie, jak może wyglądać scenariusz do RPG, to zajrzyjcie na koniec poradnika, do zamieszczonej tam przygody (patrz: str. 35). Zapoznanie się z tym, jak została rozpisana, pomoże wam nakreślić ramy waszego scenariusza. W celu jego stworzenia możecie też wykorzystać inną metodę, opisaną w dalszej części poradnika: metodę etiud fabularnych (patrz: str. 23).

Etap 5: Rozgrywka i zebranie informacji zwrotnych odnośnie scenariuszy

Po stworzeniu scenariuszy należy je jeszcze przetestować: sprawdzić, czy dla potencjalnych graczy będą ciekawe i angażujące, czy prezentują w odpowiedni sposób wiedzę i ciekawostki dotyczące miejsca ich zamieszkania. W tym celu warto zaprosić ich do rozegrania scenariuszy, które dzięki nim powstały.

Wybierzcie spośród swojego zespołu osoby, które podejmą się poprowadzenia poszczególnych scenariuszy. Poinformujcie graczy przed sesją, że waszym celem jest nie tylko przyjemne spędzenie czasu, ale przede wszystkim: zebranie opinii zwrotnej dotyczącej rozgrywanego scenariusza.

Trudne emocje w trakcie rozgrywki

Pamiętajcie: gracze z ludźmi, którzy mają różną wrażliwość i doświadczenia. W trakcie gry, kiedy uruchamia się proces immersji, gracz na pewien czas staje się swoją postacią. Czasem przeżycia lub tematy (opisy, sytuacje, wątki) są tak silne lub osobiste, że wyzwalają w osobie grającej trudne emocje, a w skrajnych (na szczęście rzadkich) przypadkach: nawet traumatyczne. Warto więc na samym początku, przed rozpoczęciem gry, ustalić kilka zasad, dzięki którym można zawczasu temu zapobiec. Istotne jest, aby mistrz lub mistrzyni gry miał/-ła świadomość, jakich triggerów („wyzwalaczy”) musi się wystrzegać w trakcie rozgrywki. Jeśli to pojęcie nie jest wam znane, to przed swoją pierwszą sesją koniecznie przeczytajciej rekomendacje (patrz: str. 30).

W zależności od tego, jak skonstruowaliście scenariusz, gracze przed rozgrywką albo będą tworzyć swoje postacie, albo będą musieli zaznajomić się z postaciami przygotowanymi dla nich w ramach scenariusza lub przez mistrza/mistrzynię gry. Jeśli sami je tworzą, to powinni również ustalić, czy coś je łączy, jakie wydarzenie lub motywacja mogą sprawić, że staną się drużyną. Jeśli postacie są już gotowe, to ten motyw zapewne też będzie podany.

Szybkie tworzenie postaci polega na wymyśleniu i wypisaniu: jej imienia, tego, kim jest i/lub czym się zajmuje, jak również jej mocnych i słabych strony. Czasem, o ile wymaga tego wybrana mechanika gry, trzeba wypisać również określone statystyki, jednak w przypadku waszego projektu raczej nie będzie miało to miejsca. Za to warto dodatkowo zastanowić się nad charakterem postaci i nad tym, co przywiodło ją do punktu, w którym rozpoczyna się gra. Jeśli jest na to czas, można również pomyśleć nad ważnymi wydarzeniami z jej życia, nad tym, co lubi, a czego nie, w co wierzy, czy ktoś z jej bliskich lub znajomych jest dla niej wyjątkowo ważny, albo czy ma przedmiot, który jest jej szczęśliwym amuletem lub ma dla niej dużą wartość sentymentalną. Wymyślenie odpowiedzi nawet na dwa z tych pytań pomoże w lepszym wczuciu się w postać w trakcie gry.

W pierwszej scenie rozgrywki gracze zostają wprowadzeni przez mistrza lub mistrzynię gry w stworzony przez nich świat. Prowadzący, używając słów powiązanych ze zmysłami, powinien sprawić, aby gracze niemal namacalnie poculi, w jakim miejscu znajdują się ich postaci: co odczuwają, widzą i słyszą. Następnie gracze przejmują inicjatywę i po kolei opowiadają, co robią ich postaci. Cała rozgrywka polega na powtarzaniu tych kroków i wspieraniu się w odpowiednich momentach rzutami kostką. Mistrz, oprócz opisywania konsekwencji działań postaci oraz kolejnych scen, odgrywa również spotykanych przez nie bohaterów niezależnych.

Gracze odnoszą się do opisów i opowiadają, co ich postacie robią w scenie, w której biorą udział. Jeśli jakiś gracz jest mniej aktywny lub rzadziej ma możliwość opowiedzieć, co robi jego postać, mistrz lub mistrzyni gry powinien/-na go zachęcić do zabrania głosu lub dać przestrzeń na to, aby jego głos miał szansę zabrzmieć.

Po rozegraniu sesji RPG zawsze warto zapytać graczy o ich wrażenia, dotyczące zarówno prowadzenia gry, jej klimatu, jakości historii i scenariusza, jak i tego, jak czuli się odgrywając swoje postacie. Po przeprowadzeniu sesji testowej będzie to podwójnie ważne. Refleksje, odczucia, opinie i uwagi graczy pomogą wam dopasować scenariusze do potrzeb i oczekiwań waszej grupy docelowej. Dlatego nie bójcie się pytać ich o zdanie i uwzględniać go, modyfikując pierwsze scenariusze, a następnie testując je z kolejnymi osobami.

Jeśli nie chcecie zbierać informacji zwrotnej podczas rozmowy na forum, możecie przygotować ankietę, w której zapytacie swoich graczy o konkretne kwestie dotyczące scenariusza. Pamiętajcie, aby zawrzeć w niej przynajmniej jedno pytanie otwarte, w którym będą mogli podzielić się swoimi spontanicznymi refleksjami.

Nie zapomnijcie też, aby po prezentacji metody gier RPG (czyli rozegraniu sesji testowej) i dyskusji o scenariuszu, zachęcić uczestników rozgrywki do dalszego grania i prowadzenia RPG w gronie bliskich i znajomych.

Podsumowanie społecznościowej metody tworzenia gier fabularnych:

1. Zebranie kilku osób, które stanowią trzon waszego zespołu.
2. Wyjście ze swoim pomysłem do osób z lokalnej społeczności.
 - a. Organizacja spotkań z mieszkańcami i zachęcanie ich do dzielenia się swoją wiedzą na temat miejscowości.
 - b. Dyskusja z mieszkańcami o zarysach fabularnych, w tym także o wątkach fantastycznych, które mogłyby się pojawić w historii.
3. Opracowanie zebranego materiału, w tym porządkowanie informacji na bieżąco, podczas notowania, poprzez dzielenie ich na trzy kategorie: sylwetki osób, miejsca, wydarzenia.
4. Stworzenie z zebranego materiału kilku niewielkich scenariuszy.
5. Organizacja sesji RPG na podstawie waszych scenariuszy, z przedstawicielami lokalnej społeczności w roli graczy. Zebranie informacji zwrotnych dotyczących scenariuszy i historii umieszczonych w grze i wprowadzenie ewentualnych zmian.

2

Etiudy fabularne



CZYM JEST ETIUDA FABULARNA?

Jak podaje Słownik języka polskiego PWN etiudą nazywamy:

- «utwór muzyczny przeznaczony do ćwiczeń»
- «utwór muzyczny łączący problemy techniki z muzyką o dużych walorach artystycznych»
- «ćwiczenie mające na celu doskonalenie gry aktorskiej, techniki filmowej itp.»

W nawiązaniu do tych znaczeń można powiedzieć, że etiuda fabularna to skuteczna metoda na pobudzenie oraz ćwiczenie wyobraźni i kreatywności: za jej pomocą, wspólnie z graczami, wymyśla się i odgrywa interaktywne historie. To nic innego, jak krótka forma gry fabularnej, w której każdy gracz i graczka może dorzucić coś od siebie, aby nadać wspólnej historii jeszcze ciekawszy kształt.



PREZENTACJA METODY

Czas trwania: od 30 min do 2 godz. (optymalnie 1 godz. do 1,5 godz.).

Co będzie potrzebne: materiały piśmiennicze, małe karteczki lub wycięte paski papieru, zaciszne miejsce do spotkania, stół, kilka kości sześciościennych, przedmiot, z którego będzie można losować słowa, np. małe pudełko albo czapka.

Liczba osób grających w jednej drużynie:
min. 2, maks. 5.

Czy będzie potrzebny mistrz/mistrzyni gry (MG):
tak, ale w minimalnym stopniu.

Zasady gry: zasady rzucania kostkami opisane poniżej, we fragmencie „W dalszych krokach”, oparte są na mechanice gry FUPL, przywołanej na początku poradnika.

Forma pracy: tradycyjne spotkania lub spotkania on-line (np. poprzez komunikator Discord z opcją tekstowego i głosowego kanału, Google Meet lub Zoom).

Krótką charakterystyka:

- metoda w przystępny sposób wyjaśnia, na czym polegają gry fabularne;
- rozgrywka może ograniczyć się do narracyjnego stylu grania (samo opowiadanie, bez korzystania z mechaniki) lub toczyć się z użyciem kości do gry;
- każda osoba grająca ma wpływ na wymyślanie wspólnej historii;
- w każdej chwili do rozgrywki może dołączyć nowa osoba i wymyślić postać na poczekaniu.

Etap 1: Początek

Zbierzcie kilka osób chętnych do gry. Im więcej, tym lepiej: można wtedy podzielić je na więcej niż jedną drużynę (przy czym należy pamiętać o tym, że w jednej drużynie nie powinno być więcej niż 5 osób). Dzięki temu, jeśli jakieś osoby zrezygnują z grania, to macie gwarancję, że ktoś jednak zostanie i projekt będzie kontynuowany.

Wyjaśnijcie chętnym, że rozgrywka będzie polegać na wspólnym wymyślaniu historii, a każdy z graczy będzie miał możliwość coś do niej dodać, aby była

18 Etiuda, [hasło w:] Słownik języka polskiego PWN [on-line], dostępny w internecie: <https://sjp.pwn.pl/>, [dostęp listopad 2020].

jeszcze ciekawsza i bardziej angażująca. Podzielcie zainteresowanych na graczy/graczki i mistrza/mistrzynię gry. Wy, jako prowadzący projekt, możecie dołączyć do utworzonych grup jako gracze lub jako prowadzący. Ważne jednak, aby w jednej drużynie nie było więcej niż dwóch organizatorów (w tym jeden jako mistrz lub mistrzyni gry), aby początkujący gracze nie poczuli się skrzepowani.

Kolejnym krokiem po utworzeniu grup będzie umówienie spotkania i przejście do etapu drugiego.

Etap 2: Skojarzenia

Każda osoba w grupie powinna wypisać na małych karteczkach lub wyciętych paskach papieru trzy dowolne słowa. Najlepiej takie, które przychodzą jej spontanicznie do głowy. Jeżeli będzie pięć osób, to takich skojarzeń pojawi się w sumie 15. Jeżeli graczy będzie mniej, to wówczas można zwiększyć pulę skojarzeń na osobę.

Po wypisaniu słów gracze i graczki powinni złożyć karteczki na pół i wrzucić je do przygotowanej „maszyny losującej” (pudełko, czapki itp.).

Opcjonalnie: jeśli pojawi się problem w wymyśleniu skojarzeń, to można skorzystać ze strony www.slowa.net i wylosować słowa. Świetną pomocą będą również kości opowieści (tzw. story cubes), o ile ktoś z zespołu projektowego lub graczy je posiada.

Etap 3: Losowanie słów i tworzenie uniwersum oraz ram historii

Każda osoba losuje jedno słowo, aż do momentu, gdy na stole będzie w sumie pięć różnych wyrazów. Następnie wszyscy pochylają się nad wylosowanymi słowami i próbują z nich stworzyć opis uniwersum, w którym będą funkcjonowały postacie. Zachęcajcie, aby każda osoba dodała coś od siebie już na etapie tworzenia zarysów historii. Wymyślajcie kolejne skojarzenia i rozwijajcie je w zdania tak, aby sformułować podstawowe założenia opowieści i informacje, które pozwolą zacząć grę.

Powinniście w ten sposób opisać:

- umiejscowienie historii (gdzie i kiedy dzieje się fabuła gry?)
- świat, w którym przyjdzie żyć postaciom (jaka jest pogoda i pora roku? Czy ten świat jest zbliżony do tego, w którym żyjemy, czy jest zupełnie inny/wymyślony? A może to świat z jakiegoś filmu, obrazu lub książki?)
- kim są bohaterowie graczy? (oraz: skąd się znają? Jaki cel ich łączy? Co w sobie wzajemnie cenią?). Aby stworzyć swoją postać, każda osoba losuje z puli słów po dwa wyrazy, które będą składały się na opis bohatera. Ponadto na kartce papieru tworzy kartę postaci, według następującego schematu:

Karta postaci

- Imię postaci
- Czym się zajmuje/kim jest
- Mocna strona postaci (zaleta/atut)
- Słaba strona postaci (wada/słabość)
- Ulubiony przedmiot

- wydarzenie, które pobudziło postacie do działania (czy jest to coś przełomowego, co ma miejsce w grze, a z czym związane są postacie graczy? Czy może jest to jakaś niewyjaśniona sprawa, którą bohaterowie pragną rozwikłać?). Po nakreśleniu świata, postaci oraz ich wzajemnych relacji, pozostanie wymyślenie ostatniego, kluczowego elementu. Element ten, a właściwie: wydarzenie, będzie impulsem, który popchnie bohaterów do działania i który może również mieć funkcję spajającą ich w jedną drużynę.

Kiedy zostaną opisane cztery powyższe elementy, to powstanie już tak naprawdę zarys historii. Trzeba jednak pamiętać, że aby była ona angażująca, to powinien znajdować się w niej jakiś wabik: coś, co sprawi, że bohaterowie graczy będą chcieli się

w nią zagłębić. Przykładowe elementy, które mogą zwiększyć motywację graczy do zaangażowania się w historię, to np.: jakieś dodatkowe, ciekawe wydarzenie, jak przyjazd cyrku osobliwości do ich miasta; kradzież jakiegoś ważnego dla jednej z postaci przedmiotu; chęć udowodnienia innym swojej wartości; wpadnięcie na trop tajemniczych zaginięć ludzi; chęć uratowania przyjaciela bohaterów, który wpakował się w tarapaty. Dodatkowym czynnikiem może być wprowadzenie lekkiej presji czasu, np. odnalezienie przez postacie listu, w którym podano dokładny czas, w trakcie którego mogą zapobiec jakiemuś wydarzeniu.

Pamiętajcie jednak, że to ma być raczej krótka rozgrywka, dlatego nie starajcie się zbyt długo zastanawiać ani analizować wymyślonej historii. Im bardziej spontanicznie będzie powstawać – niemal na poczekaniu, bez niepotrzebnych przestojów czy dłużyń – tym lepiej. Zobaczycie też, że już po kilku minutach tego procesu każdy z graczy będzie coraz śmielej dokładał swoje elementy do całej przygody.

Etap 4: Właściwa rozgrywka

Po opisanu elementów wymienionych w poprzednim etapie będziecie gotowi, aby zacząć. Mistrz gry powinien wprowadzić wszystkich do świata wykreowanego na podstawie wspólnych ustaleń i opisać miejsce, w którym znajdują się postacie. Ważne, aby używał słów i skojarzeń odnoszących

się do różnych zmysłów, pozwalających określić między innymi co czują, widzą i słyszą bohaterowie graczy. Po tym krótkim wprowadzeniu w klimat gry powinno nastąpić pytanie, co robi każda z postaci: gracze będą odpowiadać po kolei. Pierwsza scena to również dobry moment, aby zebrani przypomnieli, co dokładnie się wydarzyło i po co ich postacie się spotkały.

W dalszych krokach:

- mistrz gry na podstawie działań graczy zarysowuje kolejne sceny, odgrywa spotkanych bohaterów niezależnych i opisuje konsekwencje działań poszczególnych postaci; gracze opowiadają, co ich postacie robią w każdej scenie, w której biorą udział. Warto zachęcać mniej aktywnych do wypowiedzi, aby każdy miał podobną ilość czasu na aktywne uczestniczenie w grze;
- mistrz gry zachęca graczy do tego, aby sami posuwali historię dalej, na przykład dopytując ich w następujący sposób: słyszeliście, że ktoś biegł po ogrodzie. Dlaczego uciekał? Kim jest ten człowiek? Czy ktoś z was zobaczył tę postać z bliska? Można też sprawdzać, za pomocą rzutu kością sześciocinną, powodzenie różnych akcji podejmowanych przez postaci graczy, np. czy coś usłyszały. Każdy wynik oznacza w takim wypadku jakiś konkretny efekt:
 - 6 – *tak i*;
 - 5 – *tak*;
 - 4 – *tak, ale*;
 - 3 – *nie, ale*;
 - 2 – *nie*;
 - 1 – *nie i*;
- jeżeli gracze będą mniej aktywni podczas samej rozgrywki, to można zachęcić ich do większego zaangażowania, wykorzystując do tego rzuty kostką. Niech każdy z graczy rzuci po kolei kością do gry i spróbuje opisać dalszy ciąg historii według poniższego schematu. Jeżeli któryś z graczy będzie miał problem z wymyśleniem opisu adekwatnego do efektu rzutu kością, to spróbujcie wymyślić i opisać go wspólnie.

Ważne (zwłaszcza dla osób początkujących w roli mistrza gry)

Idź za głosem grupy i zadawaj pytania typu:

- Co widzieliście/widzieliście?
- Co tu się stało?
- Jak myślicie, kto jest winny temu zdarzeniu?
- Czy któraś z waszych postaci była świadkiem zdarzenia? Jeżeli tak, to co słyszała, czuła lub/i widziała?

Wyniki rzutu oznaczają dopowiedzenie dalszego fragmentu historii, rozpoczynającego się od następujących zdań lub wydarzeń:

- 6 – *przecież to jasne, musimy tylko...*;
 - 5 – *coś nagle się zmieniło* (niech gracz opisz, co takiego i jak to wpływa na jego postać lub całą drużynę);
 - 4 – *znajdujesz tajemniczy przedmiot* (gracz powinien dopowiedzieć, czym on jest);
 - 3 – *pojawia się nowy trop* (to do gracza należy wymyślenie jaki);
 - 2 – *uwaga kłopoty!* (gracz wprowadza jakieś tarapaty do gry);
 - 1 – *wróg czy przyjaciel* (gracz wprowadza do gry nową postać – to on decyduje jaką);
- myślcie o tej przygodzie jak o dobrej opowieści z książki lub filmu i starajcie się budować historię w taki sposób, jakbyście dzielili ją na sceny.

Etap 5: Zakończenie i klamra dla historii

Na koniec rozgrywki zadajcie sobie następujące pytania:

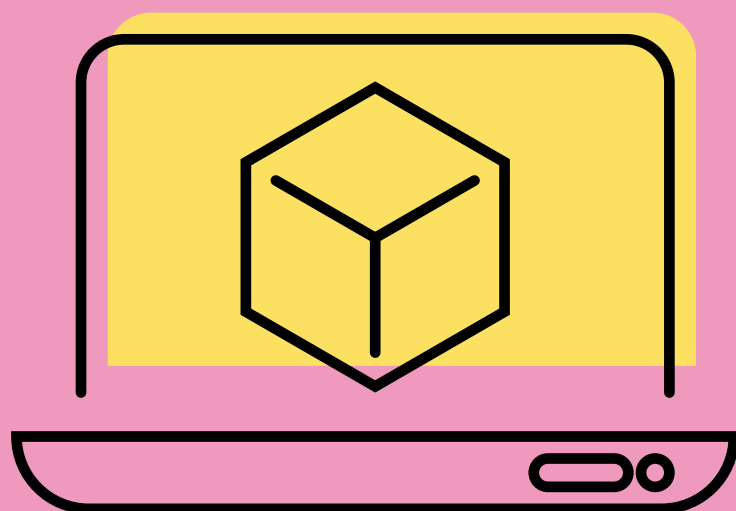
- Jakie mogłoby być zakończenie tej przygody? Co się wydarzyło na koniec?
- Czy udało się rozwikłać tajemnicę i/lub zamknąć historię, czy zakończenie pozostaje otwarte?
- Czy można połączyć wątki związane z bohaterami graczy w jedną całość? Spróbujcie to zrobić opisowo.

Etap 6: Omówienie rozgrywki

Na zakończenie podzielcie się wrażeniami związanymi ze wspólną grą. Porozmawiajcie o tym, jakie są wasze odczucia odnośnie całości, jak wam się grało, co było w tym ciekawe, a co sprawiało trudność? Czy jest coś, co warto zmienić? Podziękujcie sobie za wspólną grę i jeżeli tylko macie możliwość i chęci – umówcie się na kolejne spotkania.

Podsumowanie metody etiid fabularnych

1. Początek: zebranie osób chętnych do gry oraz wyjaśnienie, na czym będzie ona polegała.
2. Skojarzenia: wypisanie razem z osobami grającymi skojarzeń, z których później powstanie wspólna historia.
3. Losowanie słów i tworzenie uniwersum oraz ram historii: stworzenie historii ze skojarzeń (odpowiadanie na pytania, tworzenie postaci i wątków fabularnych).
4. Właściwa rozgrywka: wcielenie się w role bohaterów, opisywanie ich poczynań i mierzenie się z konsekwencjami.
5. Zakończenie i klamra dla historii: ustalenie zakończenia, dopowiedzenie różnych elementów.
6. Omówienie rozgrywki: wymiana wrażeń i przejście do tworzenia kolejnej historii lub podziękowanie za wspólnie spędzony czas.



CZĘŚĆ III:
RPG w działaniu
animacyjnym.
Wskazówki
i rekomendacje
poprojektowe

W tej części publikacji, zwłaszcza zaś w pierwszym jej rozdziale, znajdziesz wskazówki, w jaki sposób wprowadzić gry fabularne do stałej oferty instytucji kultury. W drugim rozdziale szczególną uwagę poświęcono wykorzystaniu tego narzędzia do pracy z osobami w wieku 50 i więcej lat oraz zawarto w nim konkretne rekomendacje. Przeczytaj je, nawet jeśli nie planujesz pracować z taką grupą docelową: znajdziesz tam wiele wskazówek przydatnych w projektach z innymi grupami wiekowymi. Prowadzenie działań związanych z grami fabularnymi oraz rozgrywanie ich z dorosłymi i z młodzieżą ma więcej punktów styecznych niż różnic, dzięki temu może stać się swoistą platformą integracji międzypokoleniowej.

1

RPG w twojej instytucji – jak zacząć?

Co będzie potrzebne, aby rozgrywać sesje: zaciszna sala dla kilku osób, dostęp do internetu, materiały piśmiennicze, stół, krzesła, coś do picia.

Etap 1: Zapoznanie się z ideą gier fabularnych

Poza przeczytaniem niniejszego poradnika warto poszukać informacji na temat RPG w internecie. W sieci, poza historią rozwoju gier fabularnych, wskazówkami dla początkujących, opisami różnych systemów i wieloma innymi wiadomościami, znajdziesz również sesje gier fabularnych do obejrzenia i posłuchania. Szczególnie godne polecenia są nagrania takich inicjatyw, jak: [Podcast 6 10 12](#), [To Ja Go Tnę](#), [Erpegowe Piekietko](#) czy [Niezwyczajne Przygody](#).

Etap 2: Zebranie kilku chętnych śmiazków

Na tym etapie wiesz już, czym są gry fabularne – przynajmniej w teorii. Możliwe jednak, że zgłębiłeś/-łaś już temat także od strony praktycznej. Spróbuj zatem zebrać kilkoro śmiazków – mogą to być nawet 2 lub 3 osoby. Pamiętaj jednak, że w przypadku RPG liczba osób przy stole ma duże znaczenie, dlatego staraj się nie przekraczać magicznej liczby 5 osób. Spotkajcie się przy wspólnej herbacie i ciastku i, nie robiąc długiego wstępu, zacznijcie waszą grę. Możecie wykorzystać do tego narzędzie zaprezentowane w niniejszej publikacji – etiudę fabularną – lub stworzyć grę na podstawie zasad dostępnych w podręczniku do gry FUPL (patrz: str. 25). Po czasie wspólnie spędzonym przy RPG podzielcie się wrażeniami i zaplanujcie kolejne spotkanie (opis waszych wrażeń możecie

wykorzystać także jako treść informacji promocyjnej, zamieszczonej pod waszym ogłoszeniem o kolejnych grach). Etiudy fabularne są sprawdzoną metodą do rozgrywania krótkich przygód, ale jeżeli będziecie chcieli rozegrać coś dłuższego, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyście sięgnęli po oficjalne systemy: gry, które posiadają podręczniki opisujące konkretne światy i zasady. W rozdziale z rekomendacjami znajdziecie listę takich polecanych gier.

Etap 3: Cykliczne spotkania

W przypadku gier fabularnych cykliczność jest bardzo ważna. Spróbujcie ustalić np. jeden dzień w tygodniu, kiedy spotyka się wasza grupa. Na początek niech spotkania trwają nie dłużej niż 2 godziny. Jeżeli z czasem zechcecie spędzać ze sobą więcej czasu, to oczywiście w miarę możliwości zwiększajcie liczbę godzin. Spróbujcie też na zmianę prowadzić grę jako mistrz/mistrzyni gry, tak aby wszyscy chętni mogli wcielić się w tę rolę.

Etap 4: Spotkania otwarte dla nowych osób

Warto również organizować sesje RPG otwarte dla osób z zewnątrz. W przypadku Anina taką inicjatywą jest Zgrany Wawer, w ramach której odbywają się cykliczne spotkania z grami planszowymi oraz te dedykowane grom RPG. Na takie wydarzenia dobrze jest od czasu do czasu zapraszać mistrzów i mistrzynie gry z zewnątrz, aby ich uczestnicy mogli zapoznawać się z różnymi systemami i sposobami ich prowadzenia. Możecie to zrobić, formułując ogłoszenie na Facebooku, na grupie „Panie i Panowie, zagrajmy w RPG”. Opiszcie w nim kim jesteście i kogo potrzebujecie. Szukajcie także lokalnie, poprzez własne kanały komunikacji.



ETAPY OPCJONALNE:

Etap 5: Tworzenie scenariuszy gry fabularnej o lokalnej społeczności

W pierwszej części poradnika opisujemy metodę społecznościową tworzenia gier fabularnych. Jeżeli

dzięki cyklicznym spotkaniom udało ci się stworzyć zgraną grupę osób, które zgłębiają tematykę RPG, to może jest to dobry moment na kolejny krok. Może nim być próba stworzenia scenariusza na temat własnej społeczności. Takie działanie ma szansę upowszechnić wiedzę o miejscu, w którym mieszkacie oraz ideę samych gier fabularnych. Opis, jak to zrobić, znajdziesz w rozdziale dotyczącym tej metody (patrz: str. 18).

Etap 6: Uruchomienie sekcji gier fabularnych

Jeśli poza graniem macie ochotę (lub macie ochotę) zrobić coś więcej, to warto pomyśleć o uruchomieniu sekcji gier fabularnych w waszej instytucji. Da to wam całkiem nowe możliwości. Możecie na przykład zatrudnić osobę, która będzie prowadziła zajęcia z gier fabularnych lub sami je poprowadzić. Podczas takich zajęć możecie na podstawie rozegranych przygód tworzyć opowiadania lub słuchowiska. Możecie nagrywać wspólne sesje, a na zajęciach montować je i umieszczać na kanale w mediach społecznościowych instytucji. Zajęcia mogą być skierowane do różnych grup wiekowych, a każde spotkanie może być dedykowane innemu tematowi.

Spotkania wokół gier fabularnych mogą być zaczątkiem czegoś całkowicie nowego dla instytucji kultury. Z czasem możecie organizować zajęcia, które będą podnosiły warsztat mistrzów gry oraz rozwijały graczy, doskonaląc ich umiejętności. Możecie zapraszać ciekawe osoby i ekspertów z zewnątrz: aktorów, storytellerów, pisarzy, lektorów, montażystów i innych – takie spotkania mają szansę być nie tylko interesujące, ale również rozwijające. Z czasem można również pomyśleć o większych wydarzeniach, poświęconych RPG lub łączących je z innymi formami spędzania czasu wolnego, jak choćby z grami planszowymi, które w naszym kraju od lat przeżywają swój rozkwit.

2

Rekomendacje

Poniżej znajdziecie rekomendacje z projektu „Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+”, którego celem było rozwinięcie istniejącej już sekcji gier fabularnych dla osób w wieku 50 i więcej lat, w anińskiej filii Wawerskiego Centrum Kultury. Trzeba też dodać, że okres w którym realizowano projekt nie był nader szczęśliwy: jego większa część przypadła w momencie drugiej fali pandemii COVID-19. Udało się jednak przenieść spotkania projektowe do przestrzeni wirtualnej i w niej kontynuować rozgrywki. Przejdźmy zatem do wniosków i związanych z nimi rekomendacji.



PRZEMYŚLCIE REKRUTACJĘ DO PROJEKTU

W przypadku projektu „Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+” informacja zamieszczona w internecie, na plakatach, czy w lokalnej prasie nie przyniosła tak dobrego efektu, jak bezpośrednie rozmowy z potencjalnie zainteresowanymi osobami. Dzięki uczestnikom projektu, którzy spotykali się z nami jeszcze przed pandemią, udało się zaprosić, a następnie zrekrutować, nowe osoby.

Co można jeszcze zrobić: warto pokazać potencjalnym zainteresowanym, czym są gry fabularne. W tym celu można zorganizować otwarte spotkanie przy okazji innego wydarzenia, skupiającego osoby w różnym wieku. W jego trakcie można chętnym niezobowiązująco zaproponować rozegranie krótkiej sesji RPG, np. w for-

mie etiudy fabularnej, opisaną w tym poradniku. Jeśli spodoba im się taka forma spędzania czasu z innymi, to można ich zachęcić do dołączenia do projektu.

UWAŻNOŚĆ NA POTRZEBY UCZESTNIKÓW PROJEKTU – NIE ZAPOMINAJCIE O NIEJ



Potencjalne potrzeby osób uczestniczących w projekcie zostały podzielone na cztery grupy, wynikające ze sprawności, możliwości i charakteru graczy oraz z tematów podejmowanych w grze.

Grupa 1: Potrzeby wynikające ze sprawności

Wzrok

Materiały papierowe lub pomoce w wersji elektronicznej powinno się przygotować w formie czytelniejszej niż zwykle. Warto zwrócić uwagę na to, aby:

- czcionka była czytelna (pozbawiona dodatkowych ozdóbek) i miała rozmiar minimum 14 pkt,
- treść znajdowała się na jednolitym tle – unikajmy przebarwień w druku,
- zachowany był duży kontrast między tłem a tekstem (żeby treść nie zlewała się z tłem).

W przypadku, kiedy w grze uczestniczą osoby niewidome:

- niech mistrz gry lub inny gracz odczytuje treść materiałów,

- jeżeli to możliwe: warto przed sesją nagrać plik dźwiękowy z opisem pomocy, np. kiedy w grze pojawi się list, dłuższy opis lub historia. Dzięki temu gracz będzie mógł wielokrotnie, w każdym momencie spotkania, odsłuchać dany materiał, bez konieczności dopytywania o jego szczegóły.

Słuch

Wszystkie osoby uczestniczące w rozgrywce powinny dostosować sposób wypowiedzi do potrzeb gracza, który słabiej słyszy:

- ważne, aby nie mówić zbyt szybko, ale też nie przesadnie wolno,
- treść wszystkich wypowiedzi powinna być przekazywana wyraźnie,
- należy starać się mówić nieco głośniej,
- jeśli ktoś zwraca się bezpośrednio do tej osoby, to powinien patrzeć na nią tak, aby widziała ruch warg i wypowiedzane słowa,
- muzyka puszczone w tle, dla dodania klimatu, powinna być ściszone, subtelna i nie zagłuszać tego, co mówią gracze i mistrz gry. Jeśli mimo wszystko stanowi problem, to w trakcie spotkania na żywo można z niej zrezygnować, a w trakcie rozgrywki on-line niektóre aplikacje, np. Discord, dają każdemu z graczy możliwość wyciszenia muzyki w swoich słuchawkach/głośnikach.

Poruszanie się

Organizując spotkanie należy pamiętać o kilku sprawach:

- warto zadbać o to, aby miejsce, w którym się odbędzie, znajdowało się na parterze,
- spotkanie można zorganizować na wyższych piętrach wyłącznie wtedy, kiedy można wjechać na nie windą,
- miejsce spotkania powinno znajdować się w pobliżu toalety, a dostęp do niej musi być swobodny. Toaleta powinna być przystosowana do potrzeb osób z niepełnosprawnością ruchową,
- niezbędne będą też wygodne krzesła i stół,
- nie mniej ważne jest to, aby miejsce było dobrze oświetlone i nie było pomieszczeniem przechodnim.

Grupa 2:

Potrzeby wynikające z możliwości

Planując zajęcia, trzeba uwzględnić następujące możliwości uczestników:

- możliwość dojazdu na miejsce** – w tym kontekście należy też uwzględnić godziny, w których te osoby będą mogły swobodnie się przemieszczać (na spotkanie i z powrotem),
- możliwości finansowe** – warto zadbać o to, aby zajęcia były bezpłatne lub za dobrowolną opłatą,
- możliwości komunikacyjne** – jeżeli chcecie komunikować się z waszymi graczami i graczami także pomiędzy spotkaniami, to w pierwszej kolejności powinniście się zorientować, jaka forma kontaktu im pasuje. Być może kontakt telefoniczny będzie jedynym możliwym, a może wręcz przeciwnie – będziecie mieć grupę na Facebooku lub Discordzie.

Ważne, żebyście jako organizatorzy byli otwarci na różne rozwiązania.

Grupa 3:

Potrzeby wynikające z charakteru

Tak naprawdę należałoby tutaj napisać o potrzebach wynikających z indywidualnych uwarunkowań graczy. Osoba prowadząca sekcję gier fabularnych w waszej instytucji powinna być sprawnym pedagogiem. I nie chodzi tu tylko o wykształcenie, ale o metody działania, nastawione na wsłuchiwanie się w innych i reagowanie na ich potrzeby. Każdy człowiek ma indywidualne cechy i różni się charakterem, a co za tym idzie: ma różne oczekiwania i potrzeby. Osoba, która prowadzi sekcję, powinna mieć tego świadomość i odpowiednie kompetencje, aby umieć się wsłuchiwać w różne potrzeby i znajdować rozwiązania, które będą wszystkim pasować. W trakcie gry powinna pamiętać o tym, aby każdemu, nawet bardziej wycofanemu czy nieśmiałemu graczowi, dawać tyle samo czasu, co innymi, dbać o to, aby i dla niego znalazło się odpowiednio dużo przestrzeni do swobodnego wyrazu. Gra ma



nieść ze sobą dobrą energię i być miło spędzonym czasem, dlatego tak ważne jest, żeby pamiętać o podarowaniu uwagi każdej osobie. Nie należy nikogo pomijać, tylko starać się dzielić czas w trakcie rozgrywki po równo.

Grupa 4: Potrzeby wynikające z tematów poruszanych w grze

W grach fabularnych mówi się o tzw. wyzwalaczach (z ang. „triggerach”), które wiążą się z tematami niepożądanymi i drażliwymi. Dlatego na początku, kiedy zapoznajemy się z naszymi graczami, dobrze zrobić krótkie wprowadzenie. W jego trakcie warto wyjaśnić, na czym będzie polegała rozgrywka oraz zapytać o to, które tematy w życiu, filmach, książkach itd. interesują ich, a których nie lubią lub które wywołują trudne dla nich emocje. Pytając o tę drugą grupę treści, można poprosić graczy, aby anonimowo wypisali na kartkach tematy lub kwestie, które potencjalnie mogą być dla nich triggerami, czyli wyzwalac w nich silne i wyjątkowo trudne emocje. Zapisane karteczki powinni przekazać prowadzącemu, który się z nimi zapozna i zapamięta ich treść, aby podczas wspólnej rozgrywki nie poruszać tych tematów. Ważne, żeby osoba prowadząca nie odczytywała tych kartek na forum – są przeznaczone tylko dla niej. Oprócz zebrania informacji o potencjalnych triggerach, których mistrz gry powinien unikać, trzeba też poinformować graczy, że podczas rozgrywki w każdej chwili mogą powiedzieć „stop”, jeśli pojawi się jakiś temat czy opis, który wzbudzi w nich trudne emocje. Nie muszą przy tym tłumaczyć, dlaczego nie chcą, aby dana scena była kontynuowana. Wówczas osoba prowadząca lub inny gracz powinni zatrzymać swój opis, złagodzić efekt, jaki mogła wyrzucić dana scena i kontynuować rozgrywkę. Więcej o zachowaniu komfortu w trakcie sesji RPG można znaleźć na stronie „Graj! Kolektywu”¹⁹.

¹⁹ Krupińska, Agnieszka „As”, Bezpieczeństwo i higiena sesji – BHP w RPG [on-line], w: portal „Graj! Kolektyw”, 21 września 2020, dostępny w internecie: <https://www.grajkolektyw.pl/2020/09/21/bezpieczenstwo-i-higiena-sesji-bhp-w-rpg/#top>, [dostęp listopad 2020].



BĄDŹCIE PRZYGOTOWANI NA ROTACJĘ WŚRÓD GRACZEK I GRACZY

Obecna sytuacja na świecie nauczyła wielu ludzi, że rzeczywistość bywa nieprzewidywalna. Świadomość tego jest istotna również w kontekście spotkań z grami fabularnymi. Osoby uczestniczące w projekcie mogą z dnia na dzień dać znać, że nie przyjdą na kolejne spotkanie, a w sytuacji, kiedy nie będzie możliwości spotkać się na żywo, może się okazać, że niektórzy gracze mają opór do spotkań on-line. W takich momentach ważne jest zrozumienie i porozmawianie z pozostałymi graczami, aby ustalić, co można zrobić w takiej sytuacji. Jeżeli przynajmniej część z nich będzie gotowa na przejście w tryb on-line, to warto spróbować. W przypadku projektu „Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+”, dzięki tej możliwości udało się utrzymać z graczami kontakt i kontynuować cykliczne, cotygodniowe spotkania. Jeżeli jednak z jakiegoś powodu zabraknie osób grających, to można ponownie uruchomić proces rekrutacyjny: rozpytać się wśród znajomych lub rozesłać ogłoszenia dostępnymi kanałami komunikacji.



BĄDŹCIE ŚWIADOMI JĘZYKA

Zwracajcie uwagę, aby w swoich wypowiedziach (tam gdzie się tylko da) używać zarówno form gramatycznych męskich, jak i żeńskich: warto zaznaczać obecność różnych osób przy stole. Dla przykładu: mówiąc o społeczności miłośników RPG, nie mówcie tylko „gracze” czy „grający”, ale „gracze i graczki” oraz „grające i grający”; jeśli mówicie o innych osobach, które prowadzą gry fabularne, wspominajcie o „mistrzach i mistrzyniach gry”. Ten gest będzie nie tylko ukłonem w stosunku do uczestniczek waszego projektu, ale także zasygnalizuje, że wbrew potocznej opinii, grami fabularnymi interesują się nie tylko mężczyźni, ale również kobiety i wciąż ich w społeczności przybywa.

Wyjaśniajcie obcobrzmiałe słowa lub nowe terminy (np. naukowe), które wprowadzacie do gry: lepiej żebyście od razu dopytali, czy wszystko jest zrozumiałe, niż pozostawiali pole do błędnej interpretacji lub prowokowali niezręczną sytuację, w której wyjdzie na jaw, że ktoś czegoś nie zrozumiał, ale się do tego nie przyznał. To samo dotyczy was: jeżeli ze strony graczy padną jakieś sformułowania, których nie rozumiecie, to nie obawiajcie się pytać o ich znaczenie. Takie dopytywanie, wyjaśnianie i precyzowanie może być szczególnie istotne, kiedy przy stole spotkają się osoby reprezentujące różne pokolenia.

ZACHĘCAJCIE GRAJĄCYCH DO PRZEJMOWANIA ROLI MISTRZA/MISTRZYNI GRY



Po jakimś czasie, kiedy wasza grupa już się nieco pozna i zagra wspólnie kilka razy, zacznijcie zachęcać waszych graczy do przejmowania roli mistrza/mistrzyni gry. Może za pierwszym razem się nie zgodzą, za drugim powiedzą, że dzisiaj to nie jest ich dzień, ale za trzecim razem podejmą się tej roli. Pokażcie im wtedy, że nie jest to trudne, dajcie im przeczytać scenariusz gry lub/i opowiedzcie o metodzie, którą stosujecie w grze z nimi.

STWÓRZCIE RAZEM PRZYGODĘ O WASZYM MIEŚCIE



Możecie spróbować zrobić to już na samym początku waszych spotkań. Połączcie dwie opisane w tym poradniku metody (pamiętajcie, nie musicie zapraszać nowych osób – możecie ograniczyć się tylko do waszego grona): zróbcie burzę mózgów przy użyciu społecznościowej metody tworzenia gier fabularnych (patrz: str. 18), a następnie snujcie wspólne opowieści przy użyciu drugiej z metod – etiud fabularnych (patrz: str. 23). Spróbujcie rozpiąć efekty w formie krótkich scenariuszy (jeśli nie

20 Darmowe scenariusze do gry Zew Cthulhu dostępne są pod adresem: <https://blackmonk.pl/147-zew-cthulhu>; darmowe scenariusze do różnych gier fabularnych są dostępne także tutaj: <http://quentinrpg.pl/>, [dostęp: listopad 2020].

wiecie, jak powinien wyglądać schemat scenariusza, to zajrzyjcie do przygody anińskiej, dostępnej w poniższym poradniku i popatrzcie, w jaki sposób została rozpisana). Jeżeli ten pomysł spodoba się wam i waszym graczom, to z czasem możecie pójść o krok dalej i zaangażować w proces powstawania gry więcej osób. Pamiętajcie, że ogranicza was tylko i wyłącznie wasza wyobraźnia!



KORZYSTAJCIE Z WIEDZY INNYCH

W tym punkcie znajdziecie kilka stron internetowych, które mogą stać się dla was inspiracją i dostarczyć ciekawych informacji i materiałów:

- [Zgrany Wawer](#) (cykliczna inicjatywa z grami planszowymi i fabularnymi)
- [Gry Frejtaga](#) (opowiadania i słuchowiska na podstawie sesji RPG, materiały dla mistrzów gry i graczy)
- [Black Monk Games](#) (największe polskie wydawnictwo gier RPG)
- [Handouty.pl](#) (portal poświęcony pomocom do gier fabularnych)
- [Staroświecka Pracownia Gier imć pani Wiewiórskiej](#) (recenzje, ciekawe materiały, raporty z sesji RPG)
- [Erpegowe piekielko](#) (nowości rpgowe z Polski i ze świata)
- [Graj! Kolektyw](#) (prelekcje, wywiady, scenariusze, ziny i inne ciekawe materiały dla graczy i mistrzów gry)
- [Erpegowy codziennik](#) (codzienna dawka informacji o grach RPG)
- [O grach RPG](#) (portal skupiający polskich blogerów piszących o grach fabularnych)

GRY DLA OSÓB 50 PLUS I WIĘCEJ

Oczywiście wśród osób grających w RPG są również osoby, które mają 50 i więcej lat, grają od dawna i są na bieżąco z tym, co dzieje się na rynku wydawniczym. Często również sami współtworzą wydawnictwa i prze-różne inicjatywy. W tym miejscu zamieszczone są jednak propozycje gier dla osób, które, poza rozgrywaniem krótkich form fabularnych w ramach cyklicznych spotkań, chciałyby się zagłębić w dłuższe przygody i poznać różne rodzaje gier i zawarte w nich zasady. Podziału dokonałmy według prezentowanego klimatu gier:

Fantasy

- Earthdawn
- Warhammer
- Wiedźmin RPG

Kryminalne zagadki lub/i horror

- Zew Cthulhu
- Ostrza w Mroku
- Coldcity

Sci-fi

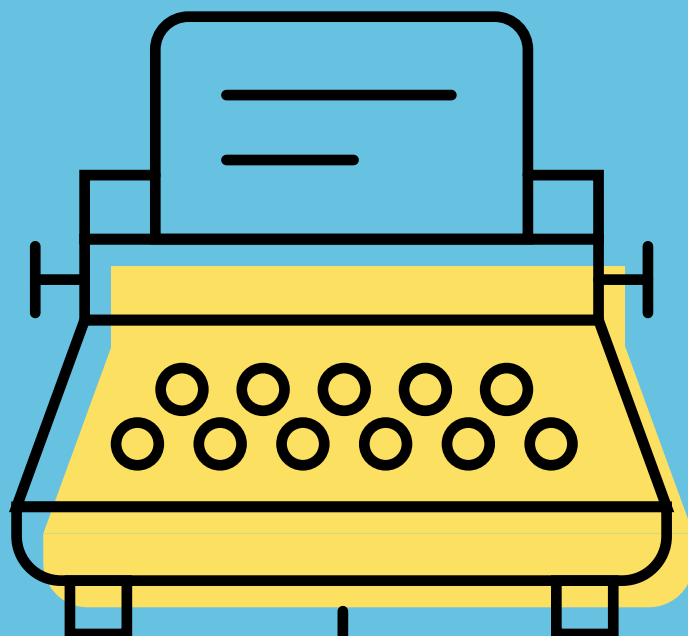
- Mothership
- Obcy RPG
- Czarny Kod
- Cyberpunk 2020 i 2077

Fantastyczne

- Tajemnice Pętli
- Tajemnice Powodzi

Inne

- Legenda Pięciu Kręgów
- 7th Sea
- Deadlands



SCENARIUSZ:

Aninie

**– jak tu do Ciebie
nie wracać?**

Materiał przeznaczony wyłącznie dla osoby prowadzącej (MG)



Aninie

– jak tu do Ciebie nie wracać?

Materiał przeznaczony wyłącznie dla osoby prowadzącej (MG)



WSTĘP

W scenariusz może grać od dwóch do pięciu graczy. Inspirowany klimatem dwudziestolecia międzywojennego, jest opowieścią o przyjaźni i przywiązaniu do miejsca urodzenia, a także o gangsterskich porachunkach i ucieczce przed przeznaczeniem.

Akcja przygody rozpoczyna się w niedzielę 20 listopada 1937 r. w Aninie (pow. warszawski) i opowiada o zapowiadzianym pojawieniu się przyjaciela głównych bohaterów – Ernesta Brejzla. Wraca on w rodzinne strony, aby zająć się sprawą spadku po swoim niedawno zmarłym ojcu. Ernest przybywa do Anina pociągiem Simplon Orient Express, co dodaje historii dodatkowej nuty niesamowitości.



WPROWADZENIE

Anin w latach 1935-1938 znacznie się powiększył i zaczęto nazywać go Nowym Aninem albo Aninem-Wawrem. To malownicze miejsce położone w południowo-wschodniej (prawobrzeżnej) części Warszawy. Po Wielkiej Wojnie zaczęło się dynamicznie rozwijać i rozrastać. Warszawa w tamtym okresie była zbyt ciasna dla przybywających do niej ludzi, dlatego osiedle Anin stało się swego rodzaju spokojnym schronieniem dla wojskowych, urzędników, ludzi finansjery, przedstawicieli inteligencji i artystów. W związku ze stale rosnącym zapotrzebowaniem wybudowano tam wiele

nowych domów i willi. Komunikacja ze stolicą także się poprawiła: prócz kolei i kolejki dojazdowej, w Aninie pojawiła się też linia autobusowa. W okresie międzywojnia bywały tu lub mieszkwały na stałe takie persony, jak: Mieczysława Ćwiklińska, Jerzy Zaruba, Julian Tuwim, Konstanty Ildefons Gałczyński, Stanisław Kazuro, Eugeniusz Morawski i wielu, wielu innych.

Dzięki obecności znamienitych ludzi Anin zaczął się rozwijać pod kątem społecznym i kulturalnym. Powróciło na te ziemie Towarzystwo Przyjaciół Anina, zostało powołane Zrzeszenie Właścicieli Nieruchomości, a także Związek Obywatelskiej Pracy Kobiet, który organizował w szkołach dożywianie biednych dzieci. Oprócz tego pojawiły się takie organizacje, jak: Polska Macierz Szkolna, która zakładała ochronkę dla dzieci, organizowała czytelnie i kursy dla analfabetów, „Caritas”, Związek Strzelecki oraz Anińskie Towarzystwo Ogródków Jordanowskich.

W drugiej połowie lat 30. XX wieku mieszkańcy postanowili stworzyć w Aninie Kasyno, które miało pełnić rolę ośrodka kulturalnego. W samym budynku, poza pomieszczeniami dla organizacji społecznych, znajdowała się sala teatralno-imprezowa, biblioteka, czytelnia, a także kawiarnia i restauracja. Odbýwały się tam m.in. bezpłatne koncerty chóru Filharmonii Warszawskiej, wystawy obrazów i dzieł sztuki, wystawiano sztuki teatralne oraz organizowano imprezy okolicznościowe²¹.

21 Wprowadzenie opracowane na pdst.: **Wierchowski, Henryk**, Anin Wawer, wyd. PWN, Warszawa 1971 r.

20 listopada 1937 r., po 10 latach nieobecności, do rodzinnego Anina powraca Ernest Brejzel. Oficjalnym powodem przyjazdu są sprawy spadkowe po zmarłym miesiąc temu ojcu Waldemarze. Jednak nie to jest prawdziwą przyczyną pojawienia się Ernesta w tym miejscu. Jego przyjaciele wiedzą, że ojciec i syn nienawidzili się szczerze, po tym jak młodszy brat Ernesta został wyrzucony z domu z powodu megalomanii z młodą praczką z warszawskich Szmulek. Krótko po tym fakcie brat Ernesta, Adam, zginął ugodzony nożem przy jednej z praskich kamienic. Po tym wydarzeniu Ernest postanowił wyjechać z Polski. Najpierw osiedlił się w Monachium, a następnie na stałe zamieszkał w Paryżu. Został znanym prawnikiem i dorobił się niemałego majątku.

Lata mijały, a Ernest nie potrafił zapomnieć o swoim bracie. Pośrednio to z tego powodu powrócił do Anina. Podczas swoich duchowych poszukiwań Ernest

poznał tureckiego myśliciela Mehmeda Makryata, który – jak sam twierdził – wie, jak uleczyć jego duszę. Dzięki swojej przebiegłości Makryat szybko zwęszył w tej znajomości interes. Poradził Ernestowi, aby ten zniszczył wszystkie pamiątki rodzinne, a zwłaszcza te, które przypominają mu o bracie, ponieważ to te przedmioty, podobnie jak jego dusza, przesiąknięte są trwogą. Ich zniszczenie spowoduje uwolnienie się od myśli o stracie. Mehmed namówił Brejzla do podróży Simplon Orient Expressem: po wizycie w Polsce obaj mają udać się do Stambułu w celu oddania się modlitwie w jednym z tamtejszych meczetów. Prawdziwym powodem wyprawy Mehmeda do Turcji jest odnalezienie tajemniczego artefaktu, ale to już historia na inną przygodę. W naszej opowieści Ernest niewątpliwie jest narzędziem w rękach fałszywego myśliciela.

POSTACIE GRACZY



To osoby, które dobrze znają Ernesta Brejzla i wyciekają z niecierpliwością jego przybycia, mając nadzieję, że pojawi się tutaj na dłużej. Gracze mogą wcielić się w artystów wszelakich specjalizacji, urzędników, wojskowych, właścicieli jakiegoś dochodowego biznesu itd. Postaci mogą być osobami, które mieszkają w Aninie na stałe lub są przyjezdnymi, ale w jakiś sposób są z nim związane.

Ważniejsze postacie pojawiające się w grze (bohaterowie niezależni)

Ernest Brejzel – przyjaciel grupy bohaterów. Charizmatyczny i szarmancki, ale też sentymentalny i emocjonalny. Przyjechał do Anina po to, aby zniszczyć rzeczy przypominające mu o jego bracie. W rzeczywistości kierowany sentymentem, ma cichą nadzieję na pogodzenie się z ciotką Izabellą i przeżycie żałoby po ojcu oraz dawno zmarłym bracie.

Mehmed Makryat – hochsztapler, cynik i udający duchownego intrygant. Specjalizuje się w manipulacji. Znajomość z Ernestem przynosi mu profity finansowe, m.in. podróż Orient Expressem jest finansowana przez Brejzla.

Wygląd Anina

O tej porze roku Anin wygląda pięknie. Stylowe wille skąpane są w mlecznych obłokach mgły, a wszędzie dookoła w pozornym nieładzie leżą różnokolorowe liście. W tym roku zima przyjdzie dopiero za dwa tygodnie, zatem mieszkańcy mogą jeszcze przez chwilę cieszyć się z tej nostalgiczno-magicznej aury złotej jesieni. W ciągu dnia na ulicach widać przemierzające się dorożki i drogie automobile, a tuż za parkanami budynków szkolno-przedszkolnych dzieci radośnie biegają i cieszą się z psot i wspólnych zabaw. Z oddali dobiega bicie dzwonów kościelnych, a wąskimi uliczkami spacerują dostojnie ubrane damy i dżentelmeni. Pewnie wybierają się na prywatkę lub do znanego na całą okolicę Kasyna. Jeżeli przejdiesz uliczkami odchodzącymi od torów, to usłyszysz rozbrzmiewające, piękne melodie, grane na klawesynie i fortepianie. Tutaj każdy, nawet najmniejszy dom, posiada swoją wyjątkową aurę. Czasami objawia się ona w ziołowych zapachach, ulatujących przez uchylony lufcik, czasami w spokojnym mężczyźnie, grabiącym liście, a jeszcze innym razem wyjątkowość widać w zachwycającej, drewnianej architekturze, której próżno szukać w innych zakątkach Polski. Tak, mowa tutaj o świdermajerze.

Karta Gracza

Powrót do Przyszłości

Twoje imię:

Imię postaci:

Wiek:

Płeć:

Kim jest/czym się zajmuje:

Miejsce zamieszkania:

Anin jest dla niej/niego:



Najważniejsza zaleta:



Największa słabość:



Ulubiona rzecz:



Izabella Brejzel – stara panna, ciotka Ernesta. Spotykająca się w ostatnim czasie z poetą Julianem Tuwimem.

Julian Tuwim – charyzmatyczny poeta o ciętym poczuciu humoru. Ostatnio spotyka się z panną Brejzel.

Mieczysława Ćwiklińska – znana aktorka i śpiewaczka, znajoma bohaterów.

Pantaleon Karpiński – jeden z najgroźniejszych gangsterów w Warszawie, prawa ręka Taty Tasiemki.



SCENA INICJUJĄCA

Jest 20 listopada 1937 r., niedziela, godz. 16:30. Jest już ciemno. Postacie graczy czekają na peronie stacji kolejowej na przyjazd pociągu, z którego ma wysiąść ich przyjaciel. Potężna, czarna lokomotywa wjeżdża na peron, a za nią pojawiają się wagony w fioletowo-złotym kolorze: pocztowy, bagażowy, restauracyjny, pięć sypialnianych, a także salonka oraz wagon-katedra. Ten widok sam w sobie robi wrażenie. Na peronie czeka także liczny tłum gapiów, dziennikarze oraz policjanci wraz ze strażą kolei, pilnujący porządku. Po kilku chwilach z kłębiącego się tuż przy pociągu tłumu wychodzi Ernest. Poprawia kapelusz na głowie i, trzymając w ręku niewielką walizkę, rusza w stronę naszych bohaterów. Brejzel to bardzo sentymentalny człowiek, dlatego nie stroni od łez i uścisków. O dziwo jednak nie idzie z bohaterami do rodzinnego domu, tylko zmierza w kierunku Kasyna. Mówi, że wynajął tam pokój i chciałby ze swoimi przyjaciółmi spędzić czas w tamtejszej restauracji.



WIZYTA W KASYNIE

W środku jest gwarно, gdzieś z głównej sali dobiega jazzowa muzyka. Dziś na scenie pojawi się ceniona aktorka i śpiewaczka – Mieczysława Ćwiklińska – oraz najbardziej znany polski amant – Eugeniusz Bodo. Dym papierosowy miesza się tutaj z zapachem wytwornych perfum, a obsługa podsuwa naszym bohaterom pod nos tace z szampanem. Dziś jest święto – wspaniały Simplon Orient Express zawitał w anińskie progi, a śmietanka polskiej i zagranicznej

bohemy oraz inteligencji będzie miała szansę spotkać się w trakcie tej długiej nocy.

Ernest podchodzi do recepcji, aby poprosić o klucze do pokoju, a zaraz po tym znika na górze, informując wcześniej bohaterów, że zejdzie do nich za kwadrans. Prosi, aby poczekali na niego w restauracji. Jednak o umówionym czasie ich przyjaciel nie pojawia się w miejscu spotkania. Mijają kolejne minuty, gości przybywa, robi się coraz głośniejsze, a Ernesta jak nie było, tak nie ma.

W tym miejscu bohaterowie najpewniej ruszą do wynajętego pokoju, aby sprawdzić powód zwłoki Brejzla. Natkną się na niego w holu głównym, rozmawiającego z dwoma, podejrzanymi wyglądającymi, mężczyznami. Jeżeli wśród bohaterów jest wojskowy lub policjant, to od razu rozpozna w jednym z nich groźnego przestępcę: Pantaleona Karpińskiego. Widać, że mężczyźni są speszeni liczbą osób dookoła, dlatego nie wykonują żadnych pochopnych ruchów. Jednak w pewnym momencie Ernest – ubrany w płaszcz i kapelusz – rusza razem z nimi w kierunku drzwi. Jeżeli bohaterowie graczy zareagują w tym momencie lub chwilę wcześniej, to jedyne, co powie do nich Ernest, to coś w stylu: „Alkohol zostawiłem przy walizce. Częstujcie się, a ja niedługo się pojawię”. Udany rzut na spostrzegawczość sprawi, że bohaterowie zorientują się, że Ernest jest w tarapatkach.

CO DALEJ?



Rozmowa ze zbirami i ciotką

Kiedy wszyscy wyjdą na zewnątrz, to będzie tam na nich czekał czarny chevrolet, a w środku tego samochodu – ciotka Ernesta. Jeżeli bohaterowie będą próbowali skonfrontować się z mężczyznami, to ci odpowiedzą im tylko, że są starymi przyjaciółmi Ernesta i chcą porozmawiać w ustronnym miejscu. Testy na przekonywanie nie sprawdzą się w tym przypadku. Ciotka Brejzla również będzie ich przekonywać, że to tylko krótka przejażdżka i zanim się obejrzą, Ernest do nich wróci. Bohaterowie mają jednak szansę wyczuć, że coś jest bardzo nie tak.

Śledzenie samochodu

Jeżeli bohaterowie ruszą za czarnym chevroletem, to tamten pojedzie prosto do rodzinnego domu Ernesta. Zanim jednak bohaterom uda się odpalić silnik własnego automobilu, to czeka ich jeszcze krótkie spotkanie (patrz niżej: „Powrót do Kasyna”).

Powrót do Kasyna

Jeżeli bohaterowie wrócą do Kasyna, to podbiegnie do nich Mieczysława Ćwiklińska i zapyta ich, dlaczego chcą zadzierać z ludźmi Taty Tasiemki, czyli znanym w gangsterskim półświatku Łukaszem Siemiątkowskim? To powinno zaniepokoić bohaterów jeszcze bardziej. Jeżeli zapytają, co wśród nich robiła ciotka Ernesta, to Mieczysława początkowo nie będzie chciała mówić. Kiedy jednak odejdą w ustronne miejsce, to zdradzi im, że dzięki znajomemu pochodzącemu z Anina, a prowadzącemu interes na warszawskiej Woli dowiedziała się, że Izabella Brejzel ma do spłacenia dług Tasiemce. Ponoć chodzi o niedotrzymanie jakiejś umowy, którą z Tasiemką zawarł jej zmarły brat. Mieczysława doda na koniec, żeby nie wzywali policji, bo funkcjonariusze i tak nie zareagują: Tasiemka trzyma ich w garści.

Jeżeli bohaterowie będą chcieli od razu ruszyć za czarnym chevroletem, to mistrz gry powinien wprowadzić do tej sceny Mieczysławę, która np. wyskoczy nagle przed maskę ich automobilu, i odegrać powyższą rozmowę. Ważne, żeby przekazane przez nią informacje pojawiły się w grze.

Pokój w Kasynie

Po wejściu do wynajętego pokoju Ernesta okaże się, że wszystko jest w należytym porządku. Przy wspomnianej przez niego walizce leży duży klucz do drzwi wejściowych, z numerem domu rodzinnego Brejzla – 24. Klucz jest już nieco pordzewiały, ale wciąż sprawny.

Przed domem rodzinnym Ernesta Brejzla

To piętrowa, murowana willa z dużym, zadbanym ogrodem. Nawet o tej porze roku ogród wydaje się zjawiskowy. Na ulicy przed domem stoi czarny

chevrolet, a na piętrze willi świecą się światła. Jeżeli bohaterowie graczy nie posiadają klucza z pokoju w Kasynie, to będą potrzebowali dostać się do środka inną drogą. Może drzwi z tyłu domu są przypadkowo otwarte albo ktoś nie domknął dużych drzwi balkonowych, prowadzących na taras od strony ogrodu?

Tak czy inaczej, przed furtką domu nagle pojawi się mężczyzna około 40-letni, z bukietem kwiatów w rękach, w kremowym płaszczu i kapeluszu. Udany test na spostrzegawczość ujawni, że przed bohaterami stoi poeta Julian Tuwim. Jeżeli będą próbowali nawiązać z nim rozmowę, to powie im, że przyszedł spotkać się z panną Izabellą, aby zabrać ją na romantyczny spacer, a później do Kasyna. Jeśli bohaterowie powiedzą, że Izabella i jej bratanek są w niebezpieczeństwie, to Tuwim wyprostuje pierś i oznajmi z pełną powagą w głosie, że należy niezwłocznie im pomóc, po czym ruszy w kierunku drzwi wejściowych. Wyjmie zza doniczki klucz (taki sam jak ten należący do Ernesta) i otworzy nim drzwi.

W środku domu

Na parterze jest ciemno. Po wejściu bohaterowie mają szansę usłyszeć męskie chrapanie. Okaże się, że jeden ze zbirów Tasiemki, będąc kompletnie pijanym, śpi na skórzanej sofie w salonie na parterze. Jeżeli się obudzi to tylko na chwilę, aby zaraz ponownie zasnąć. Z piętra dobiega odgłos rozkręconego na cały regulator radia, w którym komentator relacjonuje właśnie walkę bokerską zawodników dwóch warszawskich klubów: Legii Warszawa przeciwko Makabi Warszawa. Ponadto słychać dwa tubalne, męskie głosy, wznoszące podniecone okrzyki. Należą one do zbirów Tasiemki. Jeżeli bohaterom uda się test na skradanie, a do wykonania jest tylko jeden test za wszystkich (jest to ułatwienie – zbiory zajęte są słuchaniem meczu bokerskiego), to przejdą obok pokoju z Pantaleonem i jego kolegą, a w kolejnym pomieszczeniu zobaczą Izabellę i Ernesta – zdezorientowanych i wystraszonych. W tej sytuacji powinni wspólnie uciekać z domu. Sukces wyrzucony w teście na skradanie zagwarantuje, że uda im się uciec.

Jeżeli jednak w którymś momencie test na skradanie nie wyjdzie, to ludzie Tasiemki zauważą intruzów i zaczną odgrażać się bohaterom, krzycząc, żeby wraz z Tuwimem wynosili się z domu. Jeżeli dojdzie do konfrontacji, to użyją siły fizycznej, natomiast żaden z nich nie użyje broni palnej: trzeba pamiętać, że nasi bohaterowie mają przed sobą mężczyzn, którzy wychowali się na ulicy i jedyne co dobrze potrafią, to bić się i zastraszać. Jeżeli jednak bohaterowie będą próbowali rozmawiać z nimi, to udany test przekonywania sprawi, że Pantaleon zgodzi się wypuścić Izabellę i Ernesta pod warunkiem, że do północy przyniosą 10 tysięcy złotych (czyli równowartość dwóch, luksusowych na tamten czas „dekawek”, czyli automobili DKW). W przeciwnym wypadku wywiąże się między bohaterami a zbirami siłowa potyczka. Izabella powie, że nie posiada aktualnie takich pieniędzy i że czekają na rozstrzygnięcie sprawy spadkowej.

Potencjalne zakończenia konfliktu

Wygrana gangsterów: Pantaleon zacznie wymachiwać pistoletem i straszyć bohaterów, że jeżeli nie opuszczą tego miejsca, to stanie się komuś prawdziwa krzywda. Bohaterowie będą zmuszeni opuścić dom, a sprawa dalej będzie nierozwiązana. Każda kolejna próba wejścia do domu skończy się jeszcze większym oporem gangsterów. Tylko wezwanie policji i zatajenie faktu o jakich napastników chodzi spowoduje, że tamci oddalą się z domu, ale nadal Izabella i Ernest będą zdenerwowani i niepewni, czy tamci nie wrócą. To pozostawia zakończenie otwartym.

Przegrana zbirów: uciekną z domu, ale nie dadzą za wygraną. Może będą czaić się gdzieś niedaleko albo wezwą posiłki? Może wrócą kolejnego dnia? Tak czy inaczej, Julian Tuwim zabierze ze sobą wszystkich do swojego domu na terenie Anina. Dobrze by było, aby w tej scenie Ernest powiedział, jaki jest prawdziwy motyw jego przybycia. Ponadto sytuacja, w której znaleźli się razem z ciotką, ewidentnie skruszyła łód między nimi i nastąpił wiekopomny rozejm.

Przekonanie zbirów: przekonanie Pantaleona i jego kolegi do tego, że to nie Izabella i Ernest są winni interesom prowadzonym między Waldemarem Brejzlem a Tatą Tasiemką spowoduje, że odpuszczą. Zabiorą swojego kolegę z salonu i odjadą w kierunku warszawskiej Woli. To najszcześniejsze zakończenie. Najpierw nasi bohaterowie w towarzystwie Ernesta, Izabelli i Juliana skosztują jakiegoś wytwornego alkoholu, a następnie ruszą w kierunku Kasyna. Pozostawia za sobą ten szalony wieczór i konflikt rodzinny, bowiem sytuacja ta spowoduje dodatkowo, że Ernest i jego ciotka Izabella pogodzą się. Może okazać się, że kiedy Ernest przekroczył progi starego domu i zobaczył zdjęcia, to zmienił zdanie i nie będzie już chciał zniszczyć rodzinnych pamiątek. Może też postanowi zostać w Aninie i pomóc ciotce w sprawach spadkowych.

Kilka pomysłów na rozwinięcie powyższej historii:

Pociąg Orient Express: a gdyby tak w ostatnim wagonie pociągu, w tzw. katedrze, jechał jakiś znany na cały świat ksiądz, który przewozi osobliwe zbiory okraszone mianem „Muzeum Duszy Czyśćcowych”²²?

Tajemnicza postać Mehmeda Makryata i jego wplątanie się w całą historię: postać Makryata to nawiązanie do przygody „Horror w Orient Expressie”, wydanej przez amerykańskie wydawnictwo Chaosium do gry fabularnej Zew Cthulhu.

Obecność znamienitych gości z zagranicy: warto zastanowić się, kto jeszcze mógłby znaleźć się w pociągu Orient Express, który na te kilkanaście godzin zawitał do Anina.

Anin jako miejsce, gdzie rodzi się niesamowita sztuka: może któryś z artystów plastyków lub muzyków stworzył jakieś znamienite dzieło, które w niezwykle sposób potrafi poruszyć oglądających lub słuchaczy? A gdyby tak jego oglądanie albo słuchanie przenosiło osoby do równoległego wymiaru, przeszłości lub przyszłości?

²² Nawiązanie do opowiadania polskiego mistrza grozy, Stefana Grabińskiego: **Grabiński, Stefan**, *Muzeum dusz czyśćcowych*, w: *Muzeum dusz czyśćcowych. Opowieści niesamowite*, wyd. Vesper, Czerwonak 2018 r.



Tomasz Piątek „Frejtag” – mistrz gry, prowadzenie spotkań, autor podręcznika i scenariusza
Anna Polkowska – koordynacja projektu
Paweł Domownik – oprawa graficzna
Małgorzata Goczeńska – ilustracje
Joanna Luźnia – redakcja i korekta

WAWERSKIE CENTRUM KULTURY

Filia Anin
ul. V Poprzeczna 13
04-611 Warszawa
tel. 22 815 41 40
anin@wck-wawer.pl

W razie jakichkolwiek pytań dotyczących projektu „Powrót do przeszłości – RPG z dorosłymi 50+” prosimy o kontakt z zespołem projektowym: apolkowska@wck-wawer.pl, gryfrejtaga@gmail.com.

ISBN 978-83-957001-8
Warszawa 2020

Projekt został sfinansowany z Funduszu Animacji Kultury 2020 Warszawskiego Programu Edukacji Kulturalnej.



