

# Solo RPG

Opcjonalne zasady gier fabularnych  
dla jednego gracza



Just Me Writing Games



Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.

Tekst zainspirowały różne gry solowe, w tym poradniki Petera Rudhin-Burghessa, Mythic RPG oraz Ironsworn.

Inną ważną inspiracją było FU RPG autorstwa Nathana Russella (w przekładzie Tomasza Misterki) oraz mutacje – FUNT i Solo FUNT (autorstwa Tomasza Misterki) i OHET Michała Dzitda.



Autor i skład: Jakub Osiejewski

Redakcja: Alina Komsta

Korekta: Piotr Koryś

Okładka: Grzegorz Pedrycz

Ilustracje: JEShields, Rich Hershey - Fat Goblin Games. Ilustracje nie są objęte licencją CC.

Opublikowane przez wydawnictwo Gramel Books

# Czym jest solo RPG

Często, gdy erpegowcy mówią o grze solo, mają na myśli grę w dwie osoby w formacie „jeden gracz – jeden Mistrz Gry”. Jednak niniejszy dodatek prezentuje styl grania prawdziwie jednoosobowego – grę bez Mistrza lub Mistrzynie Gry.

Gdy myślimy o sesji RPG, wyobrażamy sobie, jak grupa kumpli siedzi przy stole, opowiada historie, przesuwając figurki czy żetony po mapie, rzuca kośćmi i wygłupia się wspólnie. Ale RPG nie musi być przecież rozgrywką grupową. Gra solo nie jest tym samym, co wspólna zabawa z przyjaciółmi, ale nadal ma wiele cech, za które kochamy gry RPG. Może, ale nie musi być „namiastką” gier grupowych, może też umożliwić ci całkiem nowy rodzaj zabawy.

## Jak więc grać samemu?

W klasycznym modelu RPG uczestnicy i uczestniczki zabawy mogą pełnić jedną z dwóch rozłącznych ról – Gracza lub Mistrza Gry. Grając samemu, tworzymy zazwyczaj jednego bohatera i opowiadamy jego historię, posiłkując się mechaniką gry, ale pełnimy też rolę prowadzącego. Zasady losowego tworzenia wydarzeń (tzw.

wyroczenia) częściowo wyręczą nas w tej roli. Dzięki nim gra zachowa elementy nieprzewidywalności właściwe grom fabularnym.

Gdy rozpoczynasz rozgrywkę solo, tworzysz własną postać, następnie sam wprowadzasz scenę otwierającą historię i wyobrażasz sobie, co ten bohater zrobi w takiej sytuacji. „Odgrywanie postaci” polega po prostu na tym, że wyobrażasz sobie, co ta postać robi i powie. Możesz mówić to na głos, zapisać dialogi czy toczyć całą rozmowę w wyobraźni. Możesz sięgnąć po kości zgodnie z zasadami systemu – rzucić na Zwinność, by dowiedzieć się, czy bohater uniknie spadającego głazu.

Nieprzewidywalność i pomysłowość MG zastąpi „wyroczenia” – mechanizm losowego tworzenia odpowiedzi na pytania. Podczas prawdziwej rozgrywki zadawałbyś Mistrzynie Gry pytania. Mogą być to pytania zamknięte („czy jestem sam?”) lub otwarte („kto jest w domu?”). Kiedy chcesz zadać pytanie „automatycznemu MG”, rzucaś kośćmi i sprawdzasz wynik, a następnie go interpretujesz.

Kiedy MG prowadzi, często ma w głowie jakąś fabułę („walczyście z goblinami, walczyście z wodzem goblinów, zdobywacie skarb” – to także fabuła), ale gracze mogą, naturalnie, zmienić jej przebieg. Podobnie MG może zaskoczyć graczy niezwykłym zdarzeniem. By odzwierciedlić takie nagle zwroty akcji, dodaliśmy zasadę Trafu. Połączenie Wyroczni, Trafu i twojej osobowości często może cię zaskoczyć i postawi przed twoim bohaterem ciekawe wyzwania. Nieprzewidywalność gier soloowych to ich podstawowy atut.

Grając samemu, normalnie stosujesz mechanikę walki, spotkań społecznych czy punktów szczęścia. Nie bój się eksperymentować. Możesz na przykład, zamiast „odgrywania postaci” podczas dyskusji, najpierw przetestować Charyzmę, a potem wyobrazić sobie, jak wyglądałaby rozmowa twojej postaci z bohaterem niezależnym, zależnie od wyniku testu. W końcu znajdziesz styl, który ci najbardziej pasuje.

Gracz solo sam musi oceniać szanse sukcesu (poziom trudności testów), opisywać i interpretować wygenerowane przez Wyroc-

nię i Traf wyniki. Podczas takiej rozgrywki musisz wysilić swoje umiejętności improwizacji.

### **Dlaczego grać solo?**

Możesz grać solo, kiedy chcesz zaplanować prostą fabułę do sesji, opowiadania, fanfiku. To ciekawe narzędzie dla pisarzy, które zapewni ci wiele inspiracji. Wielu graczy solo spisuje dziennik czy kronikę postaci.

Samotne rozgrywki pomogą ci też nauczyć się mechaniki nowego systemu RPG albo przetestować „build” postaci czy nowy styl gry – jeśli zawsze grałeś wojownikiem, możesz dziś wybrać postać czarodzieja, lub wypróbować postać znacznie potężniejszą niż normalnie.

Gra solo pomaga też w rozwinięciu zdolności improwizacji, co przydaje się nowym Mistrzom Gry. Możecie też korzystać z wyroczni, nawet jeśli gracie w kilka osób.

Możesz też po prostu zabić czas, czekając na pociąg. To twój czas wolny i to ty decydujesz, jak go spędzasz.

### **Przykład**

*Gdy gram samemu, nie ograniczają mnie inni gracze i nie muszą obawiać się, że będę kontrowersyjny. Ma to swoje złe strony, ale oznacza to też, że mogę stworzyć bohatera, który jest potężny, widowiskowy i może być jedynym protagonistą opowiadanej historii. Zagrałbym więc zamaskowanym mścicielem z powieści płaszcz i szpady – a moją wersję nazwę El Cuervo Rojo, Czerwony Kruk. Tacy bohaterowie na ogół rzadko kiedy potrzebują drużyny, choć mają sojuszników. Tworząc postać, dowiedziałem się o nim trochę, nazywa się Ramon Ortega, jest bękarciem synem alcalde, uznawanym za typha spod ciemnej gwiazdy. Ciekawi mnie więc, jak taki zbir z ostrza do wynajęcia stał się bohaterem.*

*Do stylizowanego na osiemnastowieczną Kalifornię czy Meksyk świata dodaje subtelną magię i dziwne potwory czające się na granicach osad. Wiem, że Kruk jest pulpowym bohaterem z kart powieści groszowej, więc na przykład nie może zginąć w starciu z przypadkowym żołnierzem.*

# Zasady rozgrywki

## Wyroczenia

Grając solo, sam ustalasz, co dzieje się w scenie. Możesz to robić w myślach, na głos czy na papierze. W roli Mistrza Gry przedstawiasz scenę i wyobrażasz sobie, co się dzieje. Możesz zacząć od bohatera „siedzącego w karczmie”, możesz też wyobrazić sobie go, jak wikła się w jakieś niebezpieczeństwo (poniżej znajdziesz sugestie, jak zaplanować „odcinki” i „sezony” kampanii).

Decydujesz, co robi protagonista historii, jak reaguje na napotkanych BN-ów, a równocześnie wyobrażasz sobie ich reakcje.

## Przykład

*Mam akurat chwilę, mogę więc wyobrazić sobie pierwszą przygodę Czerwonego Kruka. Przypomina mi się początek znakomitej „Maski Zorro” oraz „Za garść dolarów” – skoro Ramon jest bandytą... może na pierwszej sesji niech wraz z ojcem zostanie przez niekochanego ojca wynajęty do napadu na transport... czegoś cennego.*

*Wyobrażam sobie więc zadymioną tawernę, spotkanie Ramona z ojcem (granym przez Anthony’ego Hopkinsa), jak ten nakazuje mu napad... i dopiero*

*chciwość Ramona kusi go, by przystąpić do spółki. Mógłbym wyobrazić sobie wymianę zdań i zapisać ją w dzienniku, ale mogę też po prostu zadeklarować: „Ojciec przekonał Ramona”.*

*Ramon bierze z sobą dwóch swoich znajomych, Luisa i Adriana, zaś ojciec – Antonio. Daje mu też kilku zbirów do napadu. Gdybym chciał i miał figurki, mógłbym rozegrać mini-bitwę, ale wolę to zrobić narracyjnie.*

Mamy zarysowaną scenę, ale z natury gier RPG wynika to, że nasz protagonista i gracz, jako osoba odkrywająca historię, nie wie wszystkiego. Grając z Mistrzem Gry, zadawalibyśmy mu pytania, jak: „kto jest za drzwiami?” lub „jaka jest pogoda?”. Czasem odpowiedź na to będzie oczywista lub jasna: w kajucie kapitana najpewniej jest kapitan, w Kalifornii raczej nie pada śnieg. Jeśli chcemy się dać zaskoczyć, warto sięgnąć po kości.

## Pytania zamknięte

Pytania zamknięte to takie, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Jeśli zadałeś „wirtualnemu” MG pytanie tego typu, wystarczy rzucić jedną kością sześcienną.

## k6 Wynik

- 1 Nie, i...
- 2 Nie
- 3 Nie, ale...
- 4 Tak, ale...
- 5 Tak
- 6 Tak, i...

„Tak, i”, oznacza, że wydarzyło się coś jeszcze – oprócz pozytywnej odpowiedzi na pytanie, bohater może liczyć na premię, korzystniejszy skutek, przyjemne wydarzenie.

Za to „Nie, i” to negatywny skutek... i miało miejsce coś, czego nie planowałeś, coś raczej negatywnego – to „Nie, i coś poszło jeszcze gorzej”.

Wynik „Tak, ale...” oznacza, że odpowiedź jest pozytywna, ale miało miejsce coś negatywnego, mały problem – a „nie, ale...”, że miało miejsce coś, co złagodzi zle skutki.

### Przykład

*Zanim Ramon uda się wypełnić zadanie zlecone mu przez ojca, chce zasiegnąć języka u swojego informatora, braciszka Santiago. Czy mnich jest w kościele misji? Wyniki „tak” i „nie” są oczywiste. „Tak, i” oznaczać może, że zaprosi Ramona na obiad, „tak, ale”, że nie jest sam. „Nie, i”, że być może jest tam ktoś, kogo Ramon nie chce spotkać, a „nie, ale”, że zamiast z Santiago Ramon może pogadać z kimś innym... Ja ustaliłbym takie szczegóły już po wykonaniu rzutu, by dać się zaskoczyć, ale są też gracze, którzy lubią planować takie odpowiedzi.*

Interpretuj odpowiedzi w zgodzie z logiką i sensem opowieści – oraz zasadami gry fabularnej. Nie rzucaj za każdego bohatera niezależnego, najlepiej jest polegać na



odpowiedziach kości tylko jeśli rzeczywiście nie wiesz, co robić.

Tak w wypadku pytań otwartych, jak i zamkniętych, staraj się użyć pierwszej odpowiedzi, która wpadnie ci do głowy. Jeśli nie potrafisz wymyślić dobrej odpowiedzi „i/ale” po trzydziestu sekundach, po prostu przyjmij najprostszą możliwą negatywną lub pozytywną interpretację i graj dalej.

Staraj się unikać zadawania trzech pytań zamkniętych z rzędu. To RPG, nie gra w dwadzieścia pytań. Możesz zamiast tego zadać pytanie otwarte lub odwołać się do mechaniki gry (testując odpowiednią umiejętność postaci). Jeśli chcesz spytać, czy jest tu jakiś samochód, który twoja bohaterka mogłaby ukrąść, nie pytaj o

jego markę lub jakość – „Tak, i” może oznaczać, że jest to nowe BMW, a „nie, ale”, że stoi tu rower.

Nie oszukuj – jasne, możesz spytać: „czy znalazłem worek złota pod drzewem?”, „a pod następnym?”. Jedyne, co robisz, to oszukujesz samego siebie.

### Przykład

*Ramon i jego ludzie zaczęli się na stepie w cieniu drzew. By określić, czy to dobry pomysł, sięgam po mechanikę gry, testując Dowodzenie Ramona... Ale po kilku godzinach oczekiwania nadzieją w końcu strzeżony przez żołnierzy powóz. Chcę wiedzieć, czy jest dobrze chroniony – na to pytanie żadna z moich umiejętności nie odpowie. Rzucam więc 1k6 – tu akurat wysoki wynik nie jest korzystny dla mojej postaci. Wypadło 3 – „Nie, ale” ...*

*Wydaje mi się to oczywiste – eskorta liczy sobie tylko ośmiu żołnierzy, ale to doborowi weterani. Rzucam na Spostrzegawczość Ramona – rozpoznaje ludzi obytych z pistoletami i szpadą, ale decyduje się zaatakować, gdy odwróci ich uwagę.*

Czasem jednak widać, że jakies zdarzenie może być bardziej lub mniej prawdopodobne.

**Jeśli odpowiedź „tak” wydaje ci się bardziej prawdopodobna,** rzuć dwiema kośćmi sześciennymi i wybierz lepszy wynik.

**Jeśli odpowiedź „tak” jest mało prawdopodobna,** rzuć dwiema kośćmi sześciennymi i wybierz gorszy wynik.

### Przykład

*Nie jestem pewien, jakie mundury noszą ci żołnierze w powyższym przykładzie. Czy to „nasi” żołnierze wicekróla kolonii? To bardzo prawdopodobne, ale mogą być to też jacyś gringos! Rzucam 2k6 i wypada „tak”. OK, będziemy bić swoich.*

### Traf

Samo „tak” i „nie” (5 i 2 na kostce) jest dość nudne, ale zawsze posuwa opowieść do przodu. Jeśli na kostce wypadnie 5 lub 2, przyjmij najprostszy możliwy wynik... i rzuć na Traf. Wystarczy rzucić kolejny raz kością sześcienną: sześć oczek oznacza, że dzieje się coś nieprzewidywanego, co nie jest związane z zamysłem sceny. Co? Czasem coś może przyjść samo na myśl – podczas pościgu po dachach kogoś może trafić piorun, podczas pokojowej rozmowy do pomieszczenia może wpaść pijany ogr. A jeśli masz wątpliwości, możesz użyć tabeli pytań otwartych.

### Kuszenie Trafu

Widowiskowe porażki i klęski potrafią sprawić, że twój bohater będzie kontrolował swój los. Jeśli w poprzedniej scenie odniosłeś widowiskowy sukces, możesz zignorować pierwszy rzut na Traf w tej scenie. Jeśli zaś poniosłeś spektakularną klęskę, Traf ma miejsce przy wyniku 5 lub 6 na k6.

### Przykład

*Wyrzuciłem właśnie 5, więc rzucam po raz kolejny na Traf – i wypadło 6! Pamiętam, że Ramon na razie obserwuje tylko żołnierzy z ukrycia... Co może na gale się przydarzyć? Hm... warto wprowadzić wątek fantastyczny – skoro w tym świecie istnieją potwory, to pokażmy jakiegoś. Coś wielkiego na horyzoncie zmierza w stronę żołnierzy! Ha! Ale... co to jest?*

# Pytania otwarte

Nie na każde pytanie da się odpowiedzieć „Tak”. Czasem potrzebujemy bardziej szczegółowej odpowiedzi. Tutaj przyda nam się generator odpowiedzi otwartych. Sformułuj pytanie i wybierz dwie kolumny, które mogą cię zainspirować. Rzuć k100 dwa razy i odczytaj odpowiednią frazę, dopasowując oczywiście gramatykę.

Możesz użyć kolumny przymiotników i rzeczowników, by opisać postać, dwóch rzeczowników, by określić przedmiot, lub rzeczownika i czasownika, by opisać sytu-

ację. Sam interpretuj wynik – zależnie od sytuacji możesz określić czy „kopać” znaczy „uderzać nogą” lub „używać łopaty”.

Posługuj się skojarzeniami, nie musisz traktować słów dosłownie. Jeśli wylosujesz wyniki wydające się być sprzeczne – „biedny bogacz”, „żywa śmierć”, możesz rzucić ponownie lub spróbować użyć synonimów czy metafor, by wyjaśnić sprzeczność. Może „żywa śmierć” to tak naprawdę relacjonowanie egzekucji na żywo?

K100	Jaki?	Co?	Co robić?
1	biały	biedak	atakować
2	biedny	bogacz	badać
3	bliski	broń	bić
4	błędny	chłopiec	biec
5	bogaty	chwila	brać
6	cały	ciało	bronić
7	ciemny	cyfra	budować
8	cienki	czas	całować
9	cywilny	część	chwytać
10	czarny	człowiek	ciąć
11	czerwony	dom	ciągnąć
12	daleki	droga	czekać
13	darmowy	dziecko	czuć
14	długi	dzień	czyścić
15	dobry	dziewczyna	czytać
16	donośny	energia	dać
17	doskonały	fakt	dodać
18	dostępny	figura	doskonalić
19	doświadczony	firma	grać
20	duchowy	głowa	hałasować
21	duży	gra	iść
22	falszywy	grupa	jeść
23	fioletowy	historia	kierować

K100	Jaki?	Co?	Co robić?
24	gorący	idea	kochać
25	gotowy	imię	kopać
26	kiepski	impieza	kraść
27	kościany	jedzenie	kryć
28	królewski	klucz	krzyczeć
29	krótki	kobieta	kupić
30	kulturalny	komunikacja	latać
31	losowy	koniec	lubić
32	ludzki	kraj	łamać
33	łatwy	książka	łapać
34	magiczny	linia	macać
35	mały	ludzie	móc
36	martwy	magia	mówić
37	materialny	matka	myśleć
38	medyczny	metal	naprawiać
39	młody	mężczyzna	nauczać
40	możliwy	miasto	nienawidzić
41	naturalny	miejsce	nieść
42	niebieski	narzędzie	nosić
43	niezwykły	nauczyciel	odpowiadać
44	niski	nauka	ofiarować
45	nowy	niebezpieczeństwo	oglądać
46	odmienny	noc	otworzyć



47	osobisty	ogień	pamiętać
48	ostatni	ojciec	pchać
49	ostrzy	oko	pić
50	otwarty	papier	pisać
51	pełny	pieniądze	płacić
52	pewny	pismo	plakać
53	płaski	początek	plynąć
54	podobny	podróż	podróżować
55	polityczny	pojazd	pokazać
56	pomarańczowy	pokój	pomóc
57	poważny	powietrze	potrafić
58	powszechny	praca	poznać
59	prawdziwy	prawo	próbować
60	prosty	problem	pytać
61	przedziwny	przyjaciel	ranić
62	przyjemny	przyroda	rozwalić
63	ranny	pytanie	rysować
64	religijny	ręka	rzucić
65	rodzimy	rodzina	skakać
66	siłny	roślina	śuchać
67	słodki	siła	spać
68	smutny	skarb	spadać
69	sprawny	słońce	spotkać
70	starożytny	słowo	sprzedać
71	stary	sługa	spudłować
72	straszny	sport	szukać
73	szary	sport	śmiać się
74	szalony	strona	śpiewać
75	szczęśliwy	system	świecić
76	szeroki	sytuacja	tańczyć
77	świeży	szkoła	tracić
78	tępy	sztuka	trząść
79	tradycyjny	śmierć	trzymać
80	trudny	tajemnica	tworzyć
81	twardy	twarz	uciekać
82	ważny	ubranie	uczyć się
83	wesoły	uczony	upuścić
84	widoczny	walka	walczyć
85	wielokrotny	wiedza	wąchać
86	właściwy	władca	wędrować
87	wojskowy	włosy	wskazać
88	wolny	woda	wybuchnąć
89	wspaniały	wojna	wygrywać
90	wspólny	wojownik	wyjść
91	wysoki	wynalazek	wystać
92	zadufany	wynik	występować
93	zagraniczny	zabawa	zabić
94	zielony	zaklęcie	zamknąć
95	zimny	zbrodnia	zgiąć
96	złożony	zdrowie	zmienić
97	zły	ziemia	zwiedzać
98	zyskowny	zmiana	zyskiwać
99	zółty	zwierzę	żartować
100	żywy	życie	żyć

## Przykład

*Wypadałoby się dowiedzieć, co to jest. Wyrzuciłem „zielony-roślina” ... I uśmiecham się szeroko – to jakaś olbrzymia, drapieżna roślina. Połączenie mięsożerne roszki i znane go z westernów pustynnego krzaka-biegacza, pożerające żywe istoty setką małych paszczy-kwiatów. Przychodzi mi na myśl dramatyczna scena – towarzysze Ramona cieszą się i chcą wycofać się wyżej, gdy mackowata roślina zmierza niezauważona w stronę królewskich żołnierzy... Ale sam Ramon odłącza się od grupy i zjeżdża w dół, by ostrzec oddział – nie zasługują na straszną śmierć. Może to uczyni z niego bohaterę – odrywa strzęp płaszcza, by ukryć swą twarz.*

*Potem Ramon z żołnierzami zdolał obronić ładunek przed potworem. Po śmierci dowódcy Ramon zagłąda do wozu – pytam więc, co przewozili żołnierze: „Naprawiać-prawo” ... hmmm... z wnętrza wozu dobiegają wrzaski. Wychodzi zeń starszy dżentelmen – Ramon nie wie jeszcze, że to nowy gubernator, gotów położyć kres praktykom skorumpowanego alcalde. A ponieważ konwencja tego wymaga, gubernatorowi towarzyszy piękna córka. Nie rzucam nawet 2k6, bo fakt, że gubernator ma piękną córkę, jest w opowieści płaszcza i szpady bardziej niż bardzo prawdopodobny. Jej charakter i imię określimy później!*

*Ramon nie przedstawia się i chciałby zniknąć z tego miejsca... ale, ale, czy jego towarzysze spod ciemnej gwiazdy nie wykorzystają okazji, by dobić eskortę i gubernatora? Sięgam po k6...*

## Prowadzenie dziennika

Rozpoczynając grę solo, warto mieć pod ręką jakiś notatnik – można nazwać to „dziennikiem solo”. Możesz zapisywać swoje przygody w dowolnej formie. Są gracze solo, którzy spisują swoje przygody jak powieść, inni robią krótkie notatki, a jeszcze inni używają mediów społecznościowych, by dzielić się swoimi sesjami z innymi. Możesz nawet nagrać swój monolog jako podcast lub filmik.

Polecam notowanie – być może w specjalnym zeszycie czy pliku kartek – czterech aspektów kampanii.

Po pierwsze, **lista Bohaterów Niezależnych**. Nadawaj im imiona, pisz, co o nich wie twój bohater oraz czego nie wie. W grze jak Fate możesz wymienić ich aspekty lub podstawowe umiejętności.

Po drugie, **lista miejsc i lokacji**. Miejscowości także potrzebują nazw – nie musisz rysować mapy świata, ale łatwiej będzie ci zapamiętać i wrócić do już ustalonych lokacji.

Po trzecie, **lista wątków**. Podaj tam ważne wydarzenia i plany innych postaci w świecie gry, pamiętaj też, że mogą się one zmienić pod nieobecność twójego głównego bohatera.

W końcu przyda ci się **cel postaci**. Cel może się zmienić w trakcie rozgrywki, może być nim po prostu przetrwanie, ale spróbuj określić, w jakich okolicznościach bohater odniesie sukces. „Zachować status quo” nie jest ciekawym celem. Warto, by bohater miał

też cel bardziej długoterminowy oraz krótkoterminowy.

Wrócisz do tych zapisków wraz z początkiem kolejnej rozgrywki solo. Piszesz je tylko dla siebie. Nikt inny nie musi ich zobaczyć. Przykładowy notes znajdziesz na końcu tej broszurki.

## Przykład

*Sięgam do słownika i Wikipedii, by wyszukać imiona dla nowych postaci – córce gubernatora nadaję imię Corazon, bo bardzo podoba mi się to imię oznaczające po prostu „serce”. Zapisuję to, że półświatek pueblo będzie odtąd uważał Ramona za wiarołomcę, a do jego celów dodaję przypodobanie się Corazon.*

Teraz wiesz, jak grać samemu. Poniższe zasady to tylko dodatkowe pomysły, podpowiedzi czy wyjaśnienia.



# Zasady dodatkowe

## Wirtualne kości

A co zrobić, gdy nie ma kości pod ręką? Użyj wirtualnej k10. Jeśli jesteś w mieście, wybierz „pierwszą cyfrę, którą zobacze” – na przykład ostatnią cyfrę na tablicy rejestracyjnej następnego samochodu. Jeśli w pobliżu nie ma obiektów z cyframi, spróbuj myślenia o liczbach. Pomyśl o czymś, co łatwo przełożyć na wielocyfrowe liczby (kod pocztowy, numer telefonu) i dodawaj do siebie cyfry, aż uzyskasz liczbę jednocyfrową. Możesz operować skojarzeniami, ważne byś brał różne obiekty i mógł uzyskać różne wyniki. A jeśli masz zegarek z minutnikiem, zawsze pod ręką masz k10 – losuj cyfry ostatniej setnej sekundy.

Zamiast rzutu k6, użyj poniższej tabelki.

1-2: Nie, i...

3-5: Nie, ale...

6-8: Tak, ale...

9-10/0: Tak, i...

Tutaj „ale” jest domyślne – zawsze będzie istniało jakieś utrudnienie lub ciekawy zwrot akcji. Jeśli naprawdę nie masz pomysłu, traktuj ten wynik jak po prostu tak lub nie.

Traf przydarzy ci się zawsze, gdy twój bohater traci kontrolę nad sytuacją – gdy w poprzedniej scenie odniosłeś spektakularną porażkę, w następnej traf przytrafi się na 1 lub 10.

## Alternatywne wyrocznie

Tabela z setką słów to oczywiście tylko przykład. Możesz używać jako wyroczni kości lub kart z ikonami (polecam kości Story Cubes), kart tarota lub słownika otwartego na losowej stronie. Jeśli chcesz, możesz wydrukować kilkadziesiąt kart z ikonami (użyj emotek lub symboli z czcionki jak Wingdings). W Internecie można znaleźć losowe generatory imion, fabuł czy postaci.

Możesz też inspirować się ilustracjami – czy to z podręcznika RPG, czy znalezionymi w sieci. Sam dla siebie jesteś MG i nie możesz polegać na opisach prowadzącego. Wyszukaj na jakiejś stronie z galeriami obrazów (jak np. pinterest) potrzebny ci termin, i daj się zainspirować – spodobał ci się naszyjnik noszony przez szlachciankę? Zapytaj ją (zadając pytanie otwarte) o jego znaczenie.



## Testy

Pamiętaj, że testy to też sposób odpowiadania na pytania. Zamiast rzucić k6, „czy mogę przeskoczyć z dachu na dach”, przetestuj Wysportowanie. Najlepiej – jeśli coś nie jest trudne w oczywisty sposób – przyjąć typowy, średni stopień trudności. Sam jesteś dla siebie MG, a dobry MG powinien umieć mówić graczom „tak” – zatem nie zawyżaj na siłę trudności rzutów.

Ważne jest też pamiętanie o testach percepcji lub podobnej umiejętności. Jeśli twój bohater czegoś nie widzi, to nie widzi. Jeśli chcesz wypatrzeć asasyna, to porażka znaczy, że nie widzisz asasyna, a sukces że widzisz coś lub kogoś. Wtedy możesz rzucić w tabeli rzeczowników.

## Bohaterowie i sojusznicy

Gdy grasz sam, twój bohater powinien być mocniejszy niż typowy „pierwszopoziomowy” bohater – także dlatego, że nie możesz polegać na drużynie. Jeśli twojemu bohaterowi towarzyszą sojusznicy, najlepiej traktować ich jak narzędzia – nie musisz zakładać dla

nich własnej karty postaci, chyba, że masz ochotę na grę taktyczną.

Gry solo pozwalają ci oczywiście na grę kilkoma bohaterami – najlepiej jednak będzie, jeśli na jednej sesji głównym protagonista będzie tylko jeden z nich. W drużynie Peacekeepers dziś opowiesz historię Sky Knighta, jutro Glory Girl.

Możesz też wyobrażać sobie sceny, w których nie uczestniczy twój protagonista – na przykład pokonany właśnie przeciwnik stara się przekonać Głównego Złego by ten go oszczędził. Takie przeżywniki pomogą ci w stworzeniu filmowej atmosfery.

## Nagrody za dobre odgrywanie

W wielu grach istnieją punkty szczęścia, fuksy, los czy dodatkowe PD będące nagrodą za dobre odgrywanie postaci. Grając solo przyznawaj je samemu sobie – kiedy pomyślisz: „wow, ale to była widowiskowa scena”, bez wątpienia zasłużyłeś na nagrodę.

## Nie bój się cofać czasu

Pamiętaj, opowiadasz historię samemu sobie. Możesz ją nieco nagiąć, odgrywać retrospekcje, lub stwierdzić: „na szczęście byłem uprzednio na to przygotowany” – jeśli tylko ma to sens i sprawi, że opowieść będzie bardziej dynamiczna.

## Przykład

*W przykładzie z gubernatorem myślałem raczej o wozie towarowym – ale gdy okazało się, że miał pasażerów, jasnym się stało, że to „zawsze” była prosta karetka. Gubernator nie chciał przyciągać zbytniej uwagi bandytów.*

# Poradnik scenarzystki

Podstawową jednostką gry solo jest scena – zespół wydarzeń dziejących się w jednym miejscu i czasie (na ogół). To historia od cięcia do cięcia. Scena może być pojedynkiem na miecze, bitwą, przebitką na bohatera pracującego nad nowym wynalazkiem.

Scena może stanowić całość rozgrywki solo – pracujesz koncepcyjnie nad jednym spotkaniem, a po jego rozegraniu przyznajesz sobie nagrodę. Zależnie od systemu, może to zwiększyć tempo rozwoju postaci (w wielu grach Punkty Doświadczenia otrzymuje się za przygodę, a nie pojedyncze spotkanie), ale nie martw się tym – zasługujesz na nagrodę za samodzielne granie.

## Przebieg odcinka

Ta struktura przypomina nieco zasadę pięciu aktów, stosowaną przez wielu scenarzystów. Nie licząc wprowadzeń, cięć przedstawiających świat (i przeciwników) oraz scen „odpoczynku”, każdy odcinek składa się z pięciu scen.

## Wprowadzenie

Każda historia ma w sobie konflikt, który napędza **niebezpieczeństwo** – to siły przeciwników lub rywali. Pierwsza scena powin-

na wprowadzić to zagrożenie, i sprawić, że protagonista będzie musiał się z nim mierzyć. Zastanów się, co ciekawi cię w świecie gry, co sprawia, że chcesz grać akurat w tym settingu? Władcy Chaosu, gnomia tajna policja, okrutni bandyci? Jeśli masz już ten motyw, pomyśl, czy twój bohater mógłby z nim walczyć – co sprowokowałoby go do zajęcia się tym problemem. Dlatego warto określać cel bohatera.

Zagrożenie nie musi być jasno określone. Być może za wszystkim stoi Władca Ciemności, ale nie wiesz, jaką intrygę on uknuje. Rzuć w tabeli rzeczowników (możesz zmodyfikować wynik dodatkowym słowem) i spróbuj związać tę odpowiedź z interesującym elementem settingu oraz historią twojej postaci. To zagrożenie, z którym bohater musi się rozprawić. Pamiętaj, to pierwsze niebezpieczeństwo – prawdziwy przeciwnik może ujawnić się później.

Określ miejsce, w którym bohater zmierzy się z zagrożeniem, losując kolejną frazę lub polegając na settingu. Czasem będzie to oczywiste, prywatny detektyw zostanie wynajęty w swoim biurze –

ale w końcu trafi w miejsce, gdzie dojdzie do konfliktu.

Określ, co jest stawką tego konfliktu. Co przeciwnik chce zyskać, co zyska bohater jeśli mu się przeciwstawi.

Następnie rozegraj scenę starcia z zagrożeniem... i odsłoń prawdę stojącą za nim. Jeśli nie stanie się to oczywiste, rzuć na czasownik + rzeczownik. Kto stał za zagrożeniem? Co było jego prawdziwym celem? Co odmieniło przebieg starcia? Dlaczego? Bohater dowiadyuje się o tym i musi działać.

### Kolejne akty

Teraz stawka rośnie. Jeśli celem zagrożenia był BN – teraz są to wszystkie postaci podobne do tego bohatera niezależnego. Jeśli był nim budynek – teraz to dzielnica lub całe miasto. Warto sobie odpowiedzieć na pytanie – dlaczego bohater nadal chce pokonać zagrożenie? Bardzo często może stać się jasne, że teraz to sprawa osobista – od teraz niebezpieczeństwo zagraża i jemu. Zagrożenie zmienia swoją naturę i staje się potężniejsze.

W drugim akcie bohater mierzy się z nowym, potężniejszym zagrożeniem... i odkrywa finałową intrygę. Wygeneruj ponownie czasownik i rzeczownik – to już ostatnie odsłonięcie prawdy w tym odcinku.

W finale bohater mierzy się tak z pierwotnym zagrożeniem (wylosuj słowo, które zmodyfikuje opis pierwszego przeciwnika), jak i z finałowym „bossem”, być może nawet jednocześnie. Stawka powinna być jak najwyższa – bohater może coś zyskać w tym starciu.

W końcu bohater otrzymuje nagrodę lub karę i poznaje fakt, który będzie istotny w przyszłości.

### Dungeon Crawl

Możesz eksplorować loch samemu, pytając wyrocznie „czy drzwi prowadzą na północ”, „czy w tej komnacie jest potwór”. Rysuj wtedy mapkę. Możesz też stworzyć lochy na podstawie modelu Five Room Dungeon, który również korzysta ze schematu pięciu aktów. Pięć Komnat Lochu to tylko pięć spotkań – czyli pięć scen:

**Wejście.** Wejście zawsze ma strażnika, coś, co nie pozwala innym na wkroczenie do lochu. Może być to pułapka, fałszywe drzwi, potwór-strażnik. Rzuć w tabeli rzeczowników i przymiotników, by określić, co to jest.

**Zagadka.** Zagadka jest dla tych graczy, którzy chcą główkować i kombinować. Powinna mieć kilka rozwiązań, może być to pułapka czy potwór wymagający sprytnej taktyki jak mimik czy doppelganger. Rzuć w tabeli czasowników i rzeczowników, by określić, co twój bohater powinien zrobić. Może znajdziesz inne rozwiązanie.

**Zwrot akcji.** Odkrywasz coś nowego: zwrot akcji, ukryty teleport, chytra iluzja – coś, czego nie spodziewałeś się w tym lochu. Zwrot akcji utrudni też następne starcie.

**Boss.** Walka z Bossem to obowiązkowy punkt dobrej przygody, ale oczywiście nie musi być to starcie orężne: rozbrojenie trudnego systemu, zdemaskowanie czegoś, ucieczka przed eksplozją – wszystko, co stanowi dobrą, emocjonującą scenę finałową. To niebezpieczeństwo ma złożoną naturę – wylosuj dwie frazy. Możesz zastosować je do jednego przeciwnika albo uznać, że bohater będzie walczył z dwoma niebezpieczeństwami na raz.

**Lupy.** Tak naprawdę nie chodzi tutaj o skarby, ale o rozwiązanie akcji dające graczom poczucie sukcesu i osiągnięcia celów. Owszem, może być to skarbiec pełen złota i magicznych przedmiotów, ale może być to drugi zwrot akcji i wstęp do następnego lochu.

### Przebieg sezonu

Stosunkowo niedawno seriale telewizyjne miały na ogół strukturę epizodyczną – każdy odcinek stanowił osobną historię, poszczególne odcinki łączyły tylko postaci bohaterów lub miejsce akcji. Od paru lat dominują jednak seriale bardziej narracyjne, ze stale rozwijającą się fabułą – co sprawia, że sezony są krótkie i naładowane akcją. Spójrz na swój ulubiony serwis streamingowy – sezon wielu spośród tych seriali składa się z 10 lub 13 odcinków zamiast dwudziestu paru. Nie ma powodu, by twoje kampanie nie trzymały się tego schematu.

Traktuj poniższą listę – zaczerpniętą z poradników dla scenarzystów – jako przewodnik: co może się zdarzyć w dzisiejszym odcinku. Przypomina ona też strukturę „koła opowieści” lansowaną przez Dana Harmona, twórcę m.in. kreskówki „Rick and Morty”.

Zauważ, że struktura sezonu jest bardzo podobna do struktury odcinka – obie czerpią z podobnych technik scenarzystów i polegają na tych samych zasadach punktów kulminacyjnych. To od ciebie zależy, czy chcesz opowiedzieć dłuższą, czy krótszą historię. Możesz nawet spróbować zmieścić cały sezon na jednej lub dwóch sesjach.

Pamiętaj, że to tylko wskazówki, a z natury gier RPG wynika brak przewidywalności – to, że zdrada sojusznika jest możliwa, nie oznacza, że koniecznie musi nastąpić na twojej sesji.



### Odcinek pierwszy

- Zew przygody:** Ma miejsce coś, co sprawia, że życie bohaterki się zmienia.
- Przeciwnicy:** Wprowadzone zostają inne kluczowe postaci.
- Cel:** Określamy, co będzie celem protagonisty w tym sezonie i jakie zadanie ma on lub ona do wykonania.

### Odcinek drugi

- Ruszamy w drogę:** Bohaterka wyrusza, by wykonać swoje zadanie.
- Więź:** Bohaterka poznaje inną kluczową postać, towarzysza lub przeciwnika.
- Prawda:** Poznajemy coś, co nie jest widoczne na temat jednej z postaci.

### Odcinek trzeci

- Zadanie:** Bohaterka mierzy się z pierwszym zadaniem... i poznaje coś, czego wcześniej nie wiedziała o Celu.
- Eskalacja:** Bohaterka odkrywa, że ma do wykonania o wiele więcej lub że następne zadania będą różniły się od pierwszego. Rośnie stawka konfliktu.
- Niebezpieczeństwo:** Bohaterka mierzy się z groźbą zagrażającą jej życiu.

### Odcinek czwarty

- Zdrada:** Sojusznik bohaterki odkrywa swoją straszliwą tajemnicę, prawdziwe oblicze. Bohaterka może sama go porzucić albo towarzysz sam z siebie staje po stronie zła.
- Pozorny sukces lub gorzka klęska:** Jeśli bohaterce udało się rozwiązać pierwsze zadanie... sprawa się komplikuje. Jeśli nie, teraz ponosi tego konsekwencje.
- Nowe zadanie:** Staje się jasne, że należy wykonać kolejne zadanie, by osiągnąć cel.

### Odcinek piąty

- Odpoczynek:** Bohaterka odzyskuje siły i zmienia swoje zachowanie.
- Odkupienie:** Zdrajcę zastępuje ktoś nowy lub niegdysiejszy zdrajca decyduje się na powrót.
- Niespodziewany sojusznik:** Bohaterka zyskuje nową, niespodziewaną pomoc.



### Odcinek szósty

- Podróż:** Bohaterka udaje się daleko lub podejmuje ryzyko, by zdobyć nowe możliwości czy inny punkt widzenia.
- Trening lub łup:** Bohaterka zdobywa nowe umiejętności lub możliwości, które pomogą jej w osiągnięciu celu. Może jeszcze nad nimi nie panować w pełni.
- Nauka:** Bohaterka stara się przezwyciężyć swoją słabość, która nie pozwoliła jej na osiągnięcie pierwszego zadania.

### Odcinek siódmy

- Powrót:** Bohaterka wraca z podróży, odmieniona. Widzi świat w nowy sposób.
- Zmiana:** Bohaterka zmienia coś w sobie lub wokół siebie, zgodnie z tym, czego się nauczyła.
- Kłótnia:** Zmieniona bohaterka musi skonfrontować się z dawnym „ja” – przyjacielem lub wrogiem reprezentującym jej przeszłość.

### Odcinek ósmy

- Ruszamy na wojnę:** Bohaterka udaje się do siedziby zła, by wykonać misję.
- Strażnik:** Bohaterka spotyka zwiastun prawdziwego niebezpieczeństwa. Niebezpieczeństwo narasta.

### Odcinek dziewiąty

- Ostateczne starcie:** Bohaterka wykonuje prawdziwe zadanie i mierzy się z finałowym przeciwnikiem.
- Ofiara:** Bohaterka poświęca coś na zawsze, by wykonać misję.
- Zwycięstwo/porażka:** Bohaterka odnosi sukces lub ponosi klęskę.

### Odcinek dziesiąty

- Normalność:** Rzeczy wracają do punktu wyjściowego... prawie. Bohaterowie zostają na zawsze zmienieni.
- Pożegnania:** Bohaterowie rozstają się, oddają hołd poległym.
- Prawda/Epilog:** Dowiadujemy się czegoś o zagrożeniu. Poznajemy jakieś informacje na temat przyszłych wydarzeń.

# Notatki

Gdzie dzieje się scena?

Kto bierze w niej udział?

Co wiem o tym miejscu i osobach?

Co działo się w tej scenie?

Jak ta scena zmieniła świat gry i bohatera?

Jakie elementy mogą powrócić w przyszłych przygodach?

Ważne miejsca i przedmioty

Ważne osoby

Wątki i historie

Moja postać planuje...

**Nie ma innych graczy?**

**Nie ma MG?**

**Nie ma problemu!**

**Dzięki tej broszurze będziesz w stanie wypróbować swój ulubiony system RPG opowiadając sobie historię postaci.**

**Znajdziesz tu „wyrocznię” zastępującą Mistrza Gry, porady dotyczące prowadzenia dziennika gracza, oraz techniki scenarzystów mające pomóc w tworzeniu trzymających w napięciu historii.**

**Gry solo nie są tym samym, co wspólna zabawa w gronie przyjaciół, ale nadal wciągają i inspirują. Wypróbuj je w wolnej chwili!**