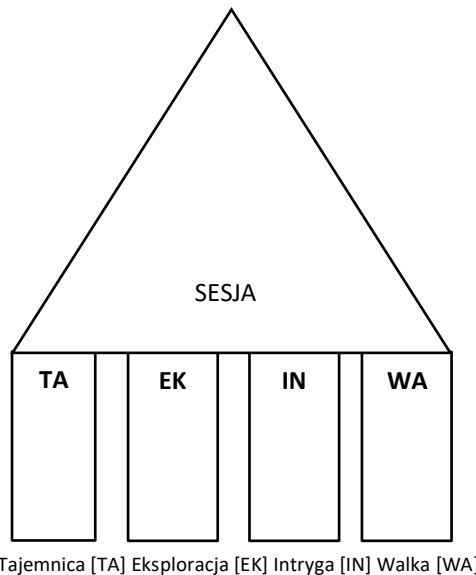


## Jak prowadzić sesje Horyzontu?

### Cz.1 Tworzenie scenariusza przygody

#### Pkt. 1. Główne założenie.

Zacznijmy od tego, że należy zrozumieć, na jakich głównych założeniach opiera się system **Ho**. Te założenia, można porównać do kolumn narracyjnych (fundamenty), na których powinna stać każda przygoda lub kampania (dom). Dlatego też gdy będziemy tworzyć zarys lub szkic takiego dzieła, powinien on zawierać przynajmniej trzy z czterech poniższych owych kolumn. Może wróćmy jeszcze do użytej przeze mnie analogii (fundamenty-dom). Przedstawię to na prostej grafice znajdującej się poniżej.



Tajemnica [TA] Eksploracja [EK] Intryga [IN] Walka [WA]

**Tajemnicy [TA].** Jest to element, który powinien iść z graczami od samego początku do samego końca sesji. Coś niejasnego, irracjonalne działanie, niewytłumaczalne zjawisko, tajemniczy NPC, niedokończona wiadomość, dziwna prośba. Wszystko to, co może wywołać u graczy wrażenie strachu, ciekawości, niepewności, chęci rozwiązania. Ten filar może być rozpoczęty i zakończony na jednej sesji lub rozpoczęty na pierwszej sesji i tak dobrze rozłożony na części pierwsze, że gracze co sesję będą otrzymywali tylko kawałki jego rozwiązania. Można użyć tutaj terminu **Dawkowanie Tajemnicy**.

**Eksploracja [EK].** Ten element na każdej sesji powinien być niczym tlen dla organizmu żywego. Powinien być wszędzie. Począwszy od prostych i opuszczonych budynkach mieszkalnych, po zniszczone i skażone lasy lub bagna, wraki pojazdów, stare bazy wojskowe lub nieczynne laboratoria. Gracze powinni czuć, że gdziekolwiek by nie poszli, znajdą coś ciekawego, wartego obejrzenia, przeszukania, eksplorowania. Trzeba tutaj pamiętać, aby miejsca, które odkryją gracze, miały swoją historię, jakąś przeszłość. Gracze muszą poczuć duszę takiego znaleziska, nawet jeżeli starzec miałby opis ten zachować tylko dla siebie i nigdy go nie zdradzić. Taki ukryty osobisty opis starca daje prowadzącemu poczucie więzi i głębi, a co za tym idzie, znacznie łatwiej będzie mu zaciekać graczy tym obiektem/przestrzenią.

**Intryga [IN].** Mocne więzy lub grube kajdany, które zatrzymają graczy na tak długo, jak długo zajmie im rozwiązywanie tego konkretnego i niejasnego problemu. Może to być nieoczywisty konflikt między szefem ochrony małego podziemnym miasteczka, a jego oficjalnym burmistrzem czy zarządcą. Oczywiście konflikt, w który będą wciągnięci nieświadomie gracze. Tajemnicze zniknięcie człowieka z syndykatu, którego to wyższy przełożony jest głównym sprawcą, lecz dla niepoznaki zleca rozwiązanie tej zagadki partyzantom. Intryga ma to do siebie, że dobrze wprowadzona i im bardziej zawiła, tym mocniej powoduje u graczy chęć uczestnictwa w sesji. Chyba że w drużynie są gracze, którzy nienawidzą intryg. Wtedy na pomoc przychodzą nam pozostałe dwa lub trzy kolumny.



**Walka [WA].** Adrenalina, zapach prochu lub przegrzanego transformatora z karabinka plazmowego. Krzyki rannych i umierających wrogów. Możliwość pokonania przeciwnika, poczucie własnej siły jako bohater lub złoczyńca. Kolumna walki jest najczęściej używana jako szybka dawka wysokich emocji dla graczy. Można ją użyć w każdym momencie sesji jako zapychacz lub w formie sporej dawki kofeiny dla usypiających graczy, jeżeli pozostałym fundamenty, były zbyt ciężkie lub za nudne. Jednak nie można zapomnieć, że w Horyzoncie walka to ostateczność. W tym systemie można naprawdę łatwo zginąć jak i zabić. Dlatego ta kolumna jest najbardziej emocjonującym fundamentem dla dowolnej sesji. Trzeba ją używać z głową i rozwagą. Bo można przez przypadek uśmiercić graczy, a tym samym zniechęcić ich do dalszej zabawy.

## Pkt. 2. Elementy składowe sesji.

Przechodzimy teraz do najważniejszych elementów składowych sesji. Czyli tego co powinno i w jaki sposób, znaleźć się w naszej przygodzie lub kampanii. Zanim jednak zacznę wymieniać najważniejsze elementy, muszę przypomnieć, że często sesje tworzone są dla graczy, których już znamy i wiemy, co lubią. Dlatego trzeba brać z dystansem to co tutaj znajdziecie. Bo nie zawsze wszystko będzie pasować do wybranego klimatu sesji i tego co lubią wasi gracze. No dobrze, skoro krótki wstęp mamy za sobą to zaczynamy.

**Kilka NPC do rozmowy.** Mimo że jest to świat space-apo i ludzi z reguły jest o wiele mniej niż w naszej rzeczywistości, gracze powinni spotkać na swojej drodze osoby myślące i umięjące porozmawiać. Jest to bardzo dobra i skuteczna forma nauki o świecie lub terenie, na którym znajdują się partyzanci. Niezależni bohaterowie dają też możliwości narracyjne dla starca, takie jak strach lub radość. Strach wtedy gdy gracze są świadkami makabrycznej śmierci jednego z ich znajomych rozmówców, a radość wtedy gdy pomogą jednemu z tych, którzy nie mogli sobie z czymś poradzić. Proste, ale potężne emocje. Słowo „dziękuje” wypowiedziane przez NPC posiadają dużą dawkę pozytywnej energii, większą czasem nawet od znalezionych przedmiotów czy zdobytych baitów. Duma z pomocy i dobrze wykonanego zadania to czasem największa nagroda dla graczy.

**Jakikolwiek cel na początek.** Z reguły gracze, którzy zostali wprowadzeni w przygodę i mają już z góry wyznaczoną PROPOZYCJĘ drogi, będą bardziej skorzy do działania niż ci, którzy ten cel będą musieli sami znaleźć. Chyba że sama sesja zakłada, iż główne zadanie musi przez nich zostać odnalezione, jednak takiego zabiegu nie polecam. Przeważnie wtedy gracze wędrują, gdzie chcą i robią, co chcą, a to czasem przynosi odwrotne skutki od zamierzonych. Oczywiście pierwsze zadanie nie musi być tym głównym, może być tylko drogą „na rozgrzewkę” przed główną linią fabularną.

**Główne zadanie i poboczne możliwości.** Sesja powinna mieć jedno główne zadanie i przynajmniej trzy poboczne. Główne zadanie jest po to, aby gracze mieli wytyczoną drogę, którą sami podjęli świadomie i będą robić wszystko, aby dotrzeć do jej końca. Trzy zadania poboczne są po to, aby czuli różnorodność i życie w świecie, w którym przyszło im grać. Zadania poboczne mogą być podane przysłowiowo „na tacy” lub ukryte. Z czego te ukryte będą przynosiły im większą satysfakcję po ich ukończeniu, niż te podane im wprost do rąk. Muszę tutaj podkreślić, że to właśnie zadania wykonywane przez graczy będą decydowały o tym, czy wrócą na kolejne sesje do danego starca, czy nie. Dlaczego? To poziom złożoności problemu, a co za tym idzie, jego rozwiązanie daje największą satysfakcję u człowieka, niż sposób, w jaki ten problem został faktycznie rozwiązany. Podsumowując, człowiek nie lubi próżni, lubi jak coś się dzieje i to coś jest ciekawe. Dlaczego trzy zadania poboczne, a nie dwa lub cztery? Bo jedno zadanie może odrzucać, drugie podejmą, a trzeciego nawet nie znajdą. Oczywiście możecie włożyć w przygodę masę zadań pobocznych, ale w tym momencie odsunięcie graczy od zadania głównego co też nie jest dobrym pomysłem. Zadanie główne to trzon i gracze nie mogą o nim zapomnieć, ani tym bardziej go olać.

**Przynajmniej kilka miejsc do eksploracji.** W czasie sesji gracze powinni mieć możliwość swobodnej eksploracji świata, aby poczuli się wolni i bez żadnych kajdan fabularnych na stopach. Dlatego winni otrzymać możliwość swobodnego zwiedzania przynajmniej kilku lokacji, które nie muszą mieć żadnego związku z głównym lub pobocznymi zadaniami. Bo jeżeli damy im same lokacje z zadaniami, będzie to wyglądało na to, że ten świat jest liniowy, połączony gęstą siatką zdarzeń i lokacji, w których owe zdarzenia mają miejsce. Jeżeli znajdziemy coś przez przypadek, nie wiedząc nawet, czego szukamy, to będziemy bardziej zadowoleni i dumni, niż znajdując coś, czego oczekiwaliśmy.



**Przynajmniej jedno losowe zdarzenie.** Najciekawszym elementem każdej sesji jest nazywane przeze mnie tgz. Losowe wydarzenie. Co to takiego? Jest to zdarzenie, które wyniknie, jeżeli gracze spełnią wcześniej ustalone przez starca warunki. Oczywiście gracze nie mogą o nim wiedzieć, a starzec musi trzymać się ustalonych zasad pojawienia się tego zdarzenia. Największe piękno tego elementu sesji jest takie, że gracze mogą nigdy się nie dowiedzieć, co by ich spotkało gdyby. Ten element jest wyłącznie miłym mechanizmem dla starca, który czuje, że ma kontrolę nad światem i nie musi wszystkiego dawać graczom za darmo. Siedzi, czeka i patrzy. Nie wyszło, to nie wyszło. Potem po sesji może zdradzić im tajemnicę, co by było gdyby zrobili to tak, a nie tak.

**Znajdują, działają i zarabiają.** Prosta zasada mówiąca o tym, że na sesji gracze powinni zdobyć trochę sprzętu, trochę kasy, może coś fajniejszego. Niby oczywista oczywistość, jednak czasami jest lekceważona i starcy dają za mało lub za dużo. Trzeba przy niej bardzo uważać, być roztropnym i sprawiedliwym mędrcem. Jednym z lepszych mechanizmów „obdarowywania” jest znalezienie przez graczy czegoś, co mogą użyć gdy znajdą brakującą do tego część.

**Poczucie bycia częścią czegoś większego.** W większości przypadkach ludzie chcą być kimś ważnym lub należeć do ważnej organizacji. Mieć władzę, posłuch, szacunek, lub po prostu mieć gdzie wrócić, aby uzyskać pomoc w razie porażki. Dlatego warto na sesji wprowadzić jakiś syndykat lub pomniejszą organizację, do której mogą zgłosić się gracze. Taki zabieg nie musi być powiązany z żadnym zadaniem, jednak tworzy w głowach graczy świadomość tego, że gdzieś tam są ludzie, którzy mają technologię i bajty, a co za tym idzie, mogą pomóc w razie czego. Może być też tak, że cała drużyna postanowi zatrudnić się tam i być częścią czegoś większego. Dlatego warto dać im tę szansę, nawet jeżeli nigdy z niej nie skorzystają.

**Walka.** Tak jak pisałem wcześniej, tego zabiegu używałbym jak najrzadziej. Owszem teoretycznie na każdej sesji powinna znaleźć się walka, jednak usilnie proponuje, aby dawać jeszcze przynajmniej dwie możliwości pokojowego jej rozwiązania. Walka to nie sedno tego systemu, to ostateczność i do tego bardzo krwawa ostateczność.

**Duża dawka informacji o świecie.** Horyzont to przede wszystkim klimat space-apo. Dlatego powinniśmy kłaść duży nacisk na sprzedaż tego klimatu. Odkrywanie starych nagrań lub reklam sprzed inwazji. Szabrowanie ruin po trzeciej wojnie korporacji. Odnajdywanie zapomnianych lokacji syndykatów, które zostały porzucone z niewiadomych przyczyn. Tropienie dziwny istot nie z tego świata. Włamywanie się do zapomnianych hangarów dawnych firm wielkich korporacji, które nie wytrzymały wojny z najeźdźcą. Zwiedzanie terenów skażonych lub miejsc do których jeszcze żaden śmiałek nie zawitał. Identyfikowanie zapomnianych technologii i odkrywanie zniszczonych podniebnych miast. Rozmowa z starymi obywatelami świata na temat tego co już było.

**Technologia.** Nie da się ukryć tego, że ten świat stoi na technologii. Dlatego na każdej sesji powinien być element lub elementy związane z tym tematem. Czy to zamknięte automatyczne drzwi bez zasilania, prowadzące do starego prywatnego schronu? Może porzucony i zarośnięty mech budowlany, stojący pośrodku jakiegoś młodego lasu. Stara reklama płynu do czyszczenia jamy ustnej, zawieszona gdzieś w przestrzeni, a odbierana na T.E. partyzantów gdy Ci wejdą w obszar jej działania. Najlepsze pomysły znajdują się w naszej rzeczywistości, trzeba tylko je wygrzebać i dopasować do przygody i świata Ho.

**Wyraźny upływ czasu.** Ważnym elementem prowadzonych sesji w Horyzoncie jest wyraźne przedstawianie upływu czasu. Nie tylko jest to zabieg czysto kosmetyczny, ale i immersyjny. Pozwala to graczom wczuć się w świat przedstawiony, a postaci graczy nabierają więcej życia, bo każda godzina jest przecież cenna! Jak podkreślać upływ czasu? Przekazywać im dokładną odległość do zamierzonego przez nich celu podróży i czas, jaki im to zajmie. Jeżeli odległość będzie duża (a im się na przykład śpieszy 😊) stwierdzą, że potrzebują transportu kołowego, o ile takiego nie mają, a to z kolei stworzy kolejne samo nakręcające się zadanie. Bo gdy starzec przyzwyczai graczy, do magicznej maszyny teleportacji, wiele zaskakujących i ciekawych elementów sesji zniknie bezpowrotnie. Przejdźmy więc do szczegółów techniczny podkreślania upływu czasu. W trakcie samej podróży nie przyspieszać jej, omawiając ją tylko z grubsza i rozpoczynając od razu od miejsca docelowego, tylko opracować wydarzenia lub losowe spotkania na drodze, aby podróż faktycznie była podróżą. Aspekt jedzenia i wody nie służy do tego, aby gracze mieli więcej problemów na głowie, ale by jeszcze mocniej związali



się ze swoją postacią, która przecież jest z krwi i kości, więc musi jeść oraz pić co jakiś CZAS! Tak samo jest ze snem partyzantów, ale nie będę się więcej rozpisywał. Na koniec dodam ciekawostkę. T.E. każdej klasy wyświetla w prawym lub lewym rogu przed oczami użytkownika zegar w formie cyfrowej, tę informację często przekazuje swoim graczom gdy pytają o godzinę, a w ten sposób przypominam im, że czas istnieje i jest ważny.

**Kara za grzechy.** Ten element jest kolejnym, który winien być bardzo skrupulatnie przestrzegany przez starca. Jeżeli postacie graczy podejmą jakąś decyzję, która od samego początku jest błędna lub zła moralnie i jej efekty mają prawo zostać dostrzeżone przez większe grono postaci niezależnych, obowiązkiem mistrza gry jest wyciągnięcie konsekwencji na tych, którzy je podjęli. Owszem, przed podjęciem takiej decyzji starzec może (nie MUSI) poinformować graczy o ewentualnych następstwach jednak nie jest to zasada, ale ewentualna opcja. Uniwersum Horyzontu zostało stworzone nie po to, aby głaskać graczy i żeby ci czuli się komfortowo po każdej podjętej przez nich decyzji (czy dobrej, czy złej). Gracze mają (i będą) czuć dumę i radość gdy coś uda im się osiągnąć mimo wszystkich problemów i przeciwności, a świadomość konsekwencji tylko zwiększy ich radość gdy uda im się zrobić coś dobrze. Chyba że wśród waszych graczy pojawią się złe indywidualia, wtedy wszystko będzie wyglądać zupełnie inaczej.

**Pierwsze słowo do dziennika, drugie słowo do...** . Każda podjęta decyzja musi zostać wykonana. Jeżeli gracz mówi, że coś robi, ale po chwili rezygnuje to niestety, będzie musiał następnym razem nauczyć się głębiej analizować swoje zamiary i ich konsekwencje. To samo dotyczy starca. Jeżeli już coś wymyślisz i zaczniesz wprowadzać, nie rezygnuj! Bo kto wie, być może to będzie coś warte zapamiętania!

**Ciężar dobytku.** Przestrzeganie tego prostego mechanizmu, jakim jest waga noszonego przez partyzanta wyposażenia to wbrew pozorom bardzo istotna sprawa. Przecież postacie nie mogą być chodzącymi bazarami przedmiotów „wszystko po 5 bajtów”, bo gdy dojdzie do strzelaniny i trzeba będzie uciekać, to będzie dupa. Bo niby jak będą kluczyć przed ostrzałem, niosąc na plecach i po kieszeniach z 100 kg, nie mówiąc już o pokonywaniu długich dystansów bez czterech kółek.

**Pogoda i otoczenie.** Stałe określanie pogody i zróżnicowane otoczenie to dodatkowe atrakcje i sposób podniesienia immersji. Prócz tego pogoda oraz teren mogą znacznie zmienić wynik walki lub tropienia czegoś, za czym gonią gracze. Wszystko ma znaczenie! Gęsto padający deszcz lub bagna, duża ilość zniszczonych budynków mieszkalny i prażące słońce. Nie można o tym nigdy zapomnieć!

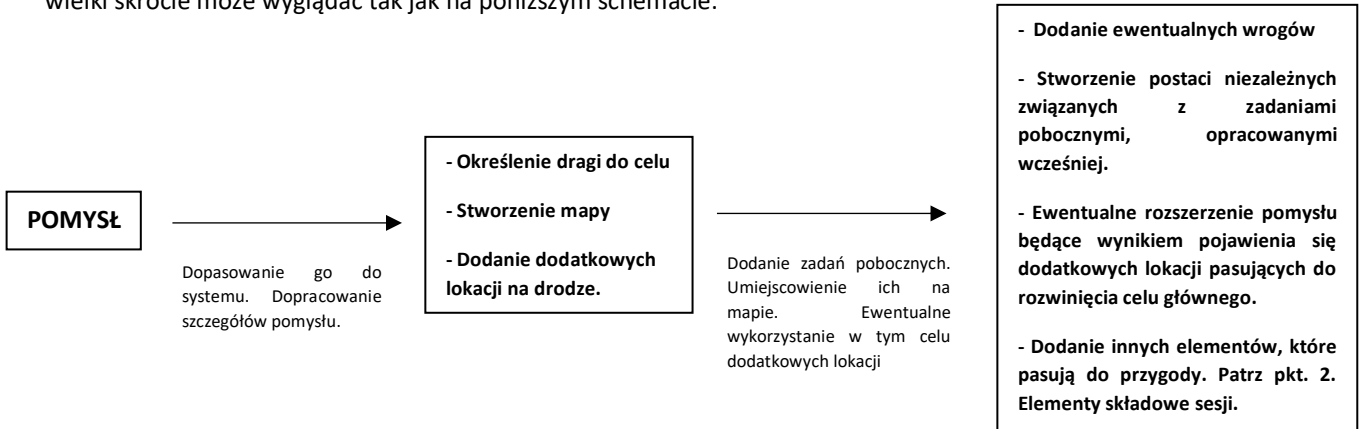
### Pkt. 3. Tworzenie scenariusza przygody

Wszystko zaczyna się od pomysłu. Oczywiście prawda? Jasne, że tak. Jednak jak wpaść na ten pomysł? Prawda jest taka, że w większości przypadkach pomysł zaczerpniesz z czegoś, co już powstało. Czy to będzie film, piosenka, tekst z książki lub fragment gry. Moment EUREKI nastąpi pewnie chwilę po danej scenie, lub kilka godzin po obejrzeniu całego dzieła. Czasem pomysł pojawia się w czasie codziennej pracy, po wykonywaniu jakiejś czynności, którą mieliśmy zrobić. Nie rzadko jest to odpowiedź na inny problem, niezwiązany w ogóle z gramami fabularny. Najważniejsze i najtrudniejsze nie jest jednak samo wpadnięcie na pomysł, ale przekształcenie go w scenariusz/przygodę. Przetłumaczenie go na język świata gry, którą będziemy prowadzić, a w tym przypadku będzie to Horyzont. Rozwinięcie go do takich rozmiarów, żeby zajął graczom przynajmniej te kilka godzin sesji lub nawet kilka sesji, jeżeli mówimy o kampanii.

Więc mamy już pomysł i przekształcamy go na przygodę, jak winno to mniej więcej wyglądać od strony technicznej. Załóżmy, że oglądaliśmy film Braveheart gdzie główny bohater jest torturowany w imię wyższej sprawy i przychodzi do nas myśl, aby zrobić przygodę opartą o klasyczne odbicie zakładnika z rąk Rdzawej Ręki. Na początek tworzymy owego biedaka, którego mają odzyskać gracze. Zadajemy sobie pytania, **czym się wyróżnia** na tle innych ludzi, że ktoś chce go odbić i **kto chce go odbić**. Potem ustalamy z grubsza **jego siatkę znajomości ludzi**, którzy być może pomogą w poszukiwaniach. Potem ustalamy, **czy gracze mają konkretny czas na odbicie zakładnika**, za nim zostanie zabity. Czy robimy tylko zasłonę dymną w postaci przekazania informacji na temat jego ewentualnej śmierci, jeżeli gracze się spóźnią, a tak naprawdę on i tak przeżyje. Decyzja należy wyłącznie do was, tworzących tę przygodę. Potem ustalamy, w jakim **miejscu jest przetrzymywany**, **ilu ma strażników**, **kto prowadzi przesłuchanie**, **w jakim jest stanie psychicznym czy fizycznym** i inne ważne elementy potrzebne **do ożywienia przygody i nadania jej realizmu**. Potem tworzymy zarys mapy



od miejsca, gdzie pojawili się gracze do miejsca przetrzymywania zakładnika. Mapa nie musi być dziełem sztuki, w większości przypadkach będzie ona tylko dla was, nie dla graczy, chyba że postanowicie inaczej. Potem **rozpisujemy lokacje, na które** gracze natkną się w czasie podróży, miejsca te nie muszą zostać przez nich sprawdzone, ale winny się tam odnaleźć, bo przecież nie jest to pustynia (no, chyba że przygoda będzie odbywać się na Saharze hłe hłe hłe). Następnie **tworzymy postacie niezależne** i rozstawiamy ich na mapie, potem wrogów i określamy miejsca ich przebywania oraz ewentualne warunki, jakie muszą spełnić gracze, aby ich spotkać (lub określamy walkę jako nieuniknioną i wybieramy tylko miejsce lub czas). Kolejnym krokiem powinny być **zadania poboczne i inne dodatki** jakie macie wypisane powyżej. Całość tworzenia przygody w wielki skrócie może wyglądać tak jak na poniższym schemacie:



#### Pkt. 4. Sposób zapisu gotowej przygody

W tym punkcie najważniejsze jest to, że zapis owej przygody jest tworzony tylko pod WAS, czyli mistrzów gry! Więc każdy z was, z osobna, powinien zapisać tę przygodę w ten sposób, aby była jasna głównie dla niego samego. Nie tworzymy scenariusza na konkurs czy dla innych ludzi. Ten tekst musi być tak zapisany, żebyś Ty mógł z niego jak najwięcej zapamiętać i jak najszybciej znaleźć potrzebne informacje.

Czyli liczy się w nim klarowność, jakaś forma chronologii (lub nie) sposób zapisu informacji, przygotowanie dodatkowych materiałów na oddzielnych kartkach itd. Dlaczego to takie ważne? Bo w czasie waszego prowadzenia wypadałoby nie czytać z kartek czy zaglądać do nich co chwila. Dużo rzeczy winniście mieć już w swoich głowach, a tak zapisaną przygodę/scenariusz traktować jako notatki posłkowe, nic więcej.

Jest jeszcze jedna kwestia. Jeżeli będziemy mieć większość przygody w głowie, gracze nie zaskoczą nas czynnością, która w normalnych warunkach całkowicie oddaliłaby drużynę od głównej linii fabularnej. Bo zawsze będziemy pamiętać o tych dodatkowych zadaniach pobocznych, ewentualnym bohaterze niezależnym czekającym w odwodzie i gdy wprowadzimy ich, tak naturalnie, z głowy, to oni nawet się nie skumają kiedy znów wrócą na główną „drogę”. Niestety, starzec musi być szybki, musi być sprytny oraz cwany, w innym przypadku będzie musiał nieźle główkować, aby poprowadzić ciekawą przygodę graczom, którzy uważają siebie za lepszych od wszystkiego, co na niebie i ziemi, a tacy niestety też się zdarzają.

Opracował Komendant RN, **Vitalius**.

