

Katarzyna Cioch
Krzysztof Głoński

Oczyma wyobraźni

Przewodnik po grach
fabularnych – roz(g)rywka
dla osób niewidomych
i niedowidzących

*inn*ACZEJ



Innowacja społeczna dofinansowana ze środków Miasta Gdańska w ramach programu Innaczej, którego organizatorem jest Fundacja Inicjowania Rozwoju Up Foundation.

Publikacja powstała w ramach testowania innowacji „Oczyma wyobraźni”, której celem jest aktywizacja i integracja społeczna osób niewidomych i niedowidzących.

Autorzy: Katarzyna Cioch, Krzysztof Głoński

Samorzecznicy: Aneta Kokot, Martyna Radomska, Bartosz Radomski

Współpraca merytoryczna: Fundacja Rozwoju Bombonierka, Gdańska Galeria Zmysłów Stowarzyszenie Invisibla

Skład i opracowanie graficzne: Katarzyna Fiebiger

Redakcja i korekta: Sławomir Czuba

Gdańsk 2025



Przewodnik jest dostępny na licencji CC BY-NC-SA 4.0 – Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe

[Licencja – link](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	5
Co znajduje się w przewodniku?	6
Dla kogo jest ten przewodnik?	6
Czym są gry fabularne?	6
Czym jest innowacja społeczna „Oczyrna wyobraźni” i w jakim celu ją zrealizowaliśmy?	6
Skąd wiemy, że gra „Oczyrna wyobraźni” działa?	7
 Nasze doświadczenia i rekomendacje	 9
Organizacja spotkań	10
Czas trwania	10
Liczba graczy	10
Miejsce spotkań	10
Pies przewodnik	10
Komunikacja i relacje w grupie	10
Pierwsze spotkanie graczy i graczek	11
Pierwszy kontakt z grami fabularnymi	11
Komunikacja z perspektywy osób widzących	11
Ustalenie zasad spotkania i komunikacji	12
Ustalenie listy tematów trudnych lub kontrowersyjnych	12
Posługiwanie się językiem dostosowanym do osób niewidomych i niedowidzących w opowiadaniu historii	12
Prowadzenie sesji	12
Notowanie i zapamiętywanie	12
Tworzenie postaci	13
Zasady gry a tworzenie opowieści	13
Tematyka scenariusza	13
Elementy gry i rekwizyty	13
 Wskazówki dla osoby prowadzącej sesję	 15
Ogólne zadania osoby prowadzącej	16
Przygotowanie przed spotkaniem	16
Otwarcie i prowadzenie spotkania	16
Prowadzenie gry	16
 Gra fabularna „Oczyrna wyobraźni”	 18
Założenia	19
Elementy gry	19

Zasady gry	19
Tworzenie postaci	19
Zasady rzutów kostką	20
Rozgrzewka	20
Turowość	20
Używanie specjalnych przedmiotów	20
Zasady klęski bohaterów	20
Scenariusz „Szpiegdy w akcji”	21
Założenia ogólne	21
Konwencja i tło fabularne	21
Tworzenie postaci	21
Wprowadzenie do fabuły dla graczy	22
Szczegóły scenariusza dla narratora	23
Wydarzenia i motywy	24
Scenariusz „Wyprawa na smoczycę”	25
Założenia ogólne	25
Konwencja i tło fabularne	25
Tworzenie postaci	25
Wprowadzenie do fabuły dla graczy	26
Szczegóły scenariusza dla narratora	27
Wydarzenia i motywy	30
Twórcy innowacji	31
Partnerzy	31
Autorzy	32
Samorzecznicy	32
Wsparcie dla osób prowadzących gry fabularne	33
Podziękowania	34
Źródła i zachęta do dalszej lektury	35

WSTĘP

Co znajduje się w przewodniku?

W przewodniku zawarliśmy nasze doświadczenia zebrane podczas testowania innowacji społecznej „Oczyrna wyobraźni”, zasady gry, scenariusze oraz wiele wytycznych jak organizować i prowadzić spotkania z grami fabularnymi dostosowane do potrzeb osób niewidomych lub niedowidzących. W dalszej części zamieściliśmy informacje o założeniach innowacji i wnioskach z jej testowania.

Dla kogo jest ten przewodnik?

Przewodnik kierujemy do pracowników organizacji pozarządowych, instytucji pomocowych, domów kultury, bibliotek, domów sąsiedzkich i innych placówek, które działają na rzecz społeczności osób niewidomych lub niedowidzących i chciałyby rozszerzyć ofertę zajęć rozwojowych i integracyjnych dla tej grupy odbiorców, a także do wszystkich osób, które zawodowo lub prywatnie są zainteresowane prowadzeniem gier fabularnych z udziałem osób niewidomych lub niedowidzących.

Czym są gry fabularne?

Gry fabularne są formą aktywności społecznej podobną do snucia opowieści o duchach przy ognisku, spotkania o charakterze burzy mózgów czy występowania w teatrze improwizacji. Nie jest to jednak ani monolog, ani spektakl, lecz wspólne doświadczenie, w którym uczestnicy i uczestniczki razem wymyślają ciekawe dla nich opowieści.

Opisywana przygoda może należeć do dowolnej konwencji, na którą uczestnicy i uczestniczki się umówią. Typowymi konwencjami są gatunki filmowe i literackie, takie jak: baśń, science fiction, kryminał, horror, western, historia obyczajowa itd. Można również rozgrywać własną opowieść osadzoną w ulubionym uniwersum znanym z literatury czy popkultury lub w świecie rzeczywistym.

Gracze i graczki uczestniczący w grze fabularnej odgrywają pierwszoplanowe postacie, które sami stworzą na początku spotkania. W zależności od konwencji mogą wcielić się w dzielnego rycerza, wesołą kapitanek statku kosmicznego czy tonącego w długach detektywa. Warto zaznaczyć, że nie jest to całkowite „zanurzenie się w roli” na miarę profesjonalnego aktora. W świecie gry jedynie prowadzi się postać, opisując co robi i jak reaguje na wydarzenia, a także, co mówi (można mówić głosem postaci albo jedynie streszczać jej intencje, w zależności od tego, co jest dla gracza bardziej komfortowe).

Jeden z uczestników jest osobą prowadzącą grę, która pełni rolę moderatora i arbitra. Na podstawie przygotowanego wcześniej scenariusza prowadzi fabułę opowieści, wciela się w postacie drugoplanowe i pilnuje przestrzegania i interpretacji zasad. Szczegółowy opis roli osoby prowadzącej zamieściliśmy w rozdziale *Wskazówki dla osoby prowadzącej sesję*.

Gry fabularne odbywają się w tzw. „teatrze umysłu”. Oznacza to, że nie potrzebujemy do gry żadnej planszy, pionków ani innych komponentów typowych dla gier planszowych. Wyjątek stanowi tylko element, pozwalający wprowadzić losowość – jest nim kostka do gry. Wykorzystuje się ją do rozstrzygania dramatycznych sytuacji, w których znajdują się postacie graczy i graczek. Dzięki podejmowaniu kluczowych decyzji, opartych na elemencie losowym, opowieść wywołuje ekscytację, ponieważ staje się nieprzewidywalna.

Czym jest innowacja społeczna „Oczyrna wyobraźni” i w jakim celu ją zrealizowaliśmy?

Jesteśmy miłośnikami i autorami gier planszowych. Pewnego razu otrzymaliśmy zlecenie na stworzenie gry planszowej w pełni dostępnej dla osób niewidomych i niedowidzących. W trakcie realizacji tego projektu uświadomiliśmy sobie z wielkim smutkiem, że wśród twórców i twórczyń gier planszowych, a także wśród społeczności graczy i graczek w zasadzie nie ma osób niewidomych lub niedowidzących. W masowej sprzedaży praktycznie nie spotyka się gier planszowych dostępnych dla osób niewidomych. Naszą innowacją chcieliśmy choć w małym stopniu zmienić ten stan rzeczy i włączyć osoby niewidome i niedowidzące w świat naszego hobby, dlatego zdecydowaliśmy się na realizację projektu „Oczyrna wyobraźni”. Założenia gry fabularnej, jej prostota i minimum komponentów nie generują kosztów produkcji i sprzyjają jej łatwemu rozpowszechnianiu.

Innowację skierowaliśmy do gdańskich instytucji działających na rzecz osób z niepełnosprawnością wzroku, które zwykle skupiają się na działaniach pomocowych, adaptacyjnych, edukacji i poradnictwie. Wyszliśmy z założenia, że dorosłe osoby niewidome i niedowidzące także potrzebują rozwoju i atrakcyjnych form spędzania czasu wolnego.

Celem innowacji jest aktywizacja i integracja społeczna osób niewidomych i niedowidzących poprzez opracowanie nowej formy zajęć rozwojowych, inspirowanych grami fabularnymi. Stworzyliśmy prostą formułę, scenariusze i kompleksowy zestaw materiałów do prowadzenia sesji, tak aby zapewnić jak największą dostępność dla graczy, jak i osób, które chciałyby prowadzić takie gry.

Zależało nam na tym, żeby nie była ona symulacją niepełnosprawności. Pomysł „Oczyrna wyobraźni” jest dobrym sposobem integracji osób widzących i niewidomych, z którego obie grupy mogą korzystać na równych zasadach. Projekt był planowany i przez cały czas realizowany z udziałem samorzeczników, to jest osób reprezentujących perspektywę, wymagania i potrzeby osób niewidomych i niedowidzących.

W naszych działaniach inspirowaliśmy się innowacją społeczną „Teatr przy stole” ([Teatr przy stole – link](#)), w ramach której powstały gry fabularne dla seniorów.

Skąd wiemy, że gra „Oczyrna wyobraźni” działa?

Podczas testowania gry staraliśmy się zapewnić jak największą różnorodność testerów i grup, biorąc pod uwagę:

- rolę w grze – testerzy wcielali się zarówno w rolę graczy, jak i osób prowadzących;
- doświadczenie – w testach brały udział osoby z dużym doświadczeniem w graniu lub prowadzeniu gier fabularnych, jak i osoby, które nigdy wcześniej nie słyszały o takiej formie rozrywki;
- relacje w zespole – prowadziliśmy rozgrywki w grupie osób, które znały się bardzo dobrze i w grupie, w której gracze spotkali się po raz pierwszy;
- niepełnosprawność wzroku – naszymi testerami były osoby niewidome od urodzenia, ociemniałe, niedowidzące oraz osoby widzące.

W trakcie testów i w procesie ewaluacji uczestnicy i uczestniczki testowych rozgrywek odpowiadali na pytania: w jakim stopniu innowacja spełnia założony cel aktywizacji, integracji i włączania społecznego osób niewidomych i niedowidzących oraz co sprawia, że innowacja działa. Staraliśmy się spojrzeć na aspekt integracji także z perspektywy osób widzących.

Według deklaracji samorzeczników oraz uczestników i uczestniczek testów gra fabularna „Oczyrna wyobraźni”:

- sprawia, że osoby niewidome lub niedowidzące mają lepszy dostęp do gier;
- pozwala osobom niewidomym lub niedowidzącym zrobić coś atrakcyjnego i angażującego;
- może być szansą na poznanie nowych osób, rozwój osobisty i uatrakcyjnienie życia towarzyskiego;
- sprawia satysfakcję;
- jest ciekawą formą rozrywki;
- pozwala wykazać się kreatywnością;
- uczy współpracy i pozwala pogłębić wzajemne relacje interpersonalne;
- jest dobrą metodą integracji i edukacji poprzez możliwość wcielania się w role oraz kreowania postaci.

Zdaniem graczy i graczek innowacja „Oczyrna wyobraźni” działa przede wszystkim dlatego, że jest przystępna dla każdego i łatwa w zastosowaniu. Podczas gry rozróżnienie pomiędzy graczami widzącymi a niewidomymi lub niedowidzącymi przestaje mieć znaczenie, ponieważ gra polega na opowiadaniu historii, posługiwaniu się wyobraźnią i słowem, co jest naturalnym sposobem komunikacji osób niewidomych. Dzięki temu każdy uczestnik i uczestniczka spotkania mają takie same szanse poznać innych i zaprezentować swoje mocne strony i umiejętności.

NASZE DOŚWIADCZENIA I REKOMENDACJE

W tym rozdziale przedstawiliśmy nasze rekomendacje dotyczące zasad organizowania i prowadzenia sesji gier fabularnych, ze szczególnym uwzględnieniem perspektywy i potrzeb osób niewidomych lub niedowidzących. Poniższe wskazówki są wynikiem zebranych doświadczeń w zakresie tego, co się sprawdziło i tego, co się nie sprawdziło podczas testowania innowacji „Oczyrna wyobraźni”, aby zapewnić komfort, poczucie bezpieczeństwa i dobrą rozrywkę wszystkim uczestnikom i uczestniczkom rozgrywki.

Organizacja spotkań

Czas trwania

Szacujemy, że spotkanie będzie trwało mniej więcej od 2 do 3 godzin. Ramy spotkania zależą między innymi od tego czy gracze potrzebują czasu na początku spotkania aby wzajemnie się poznać lub zaznajomić się z konwencją gier fabularnych i zasadami gry.

Na początku spotkania warto określić jego ramy czasowe i upewnić się, że wszyscy gracze będą dostępni do końca spotkania – ewentualne wcześniejsze opuszczenie spotkania przez któregoś z uczestników może mieć wpływ na fabułę opowieści. Należy pamiętać także o zaplanowaniu przerw.

Liczba graczy

Optymalna liczba graczy to od 3 do 5 osób. Przy większej liczbie graczy zapanowanie nad całością rozgrywki oraz zapewnienie poszczególnym graczom aktywnego udziału w tworzeniu historii będzie stanowiło nie lada wyzwanie dla osoby prowadzącej. Z kolei gracze mogą mieć problemy z zapamiętaniem cech i działań poszczególnych postaci oraz śledzeniem wątków opowieści.

Miejsce spotkań

Do zorganizowania rozgrywki niezbędne są jedynie miejsca do siedzenia wokół stołu, który będzie potrzebny do rzucania na nim kostką.

Jest prawdopodobne, że uczestnicy spotkania będą się czuli bardziej komfortowo i swobodnie w miejscu odosobnionym, w którym ich rozgrywce nie będą się przyglądać i przysłuchiwać osoby trzecie. Jednak nie musi tak być – testy naszej innowacji odbywały się w pubie planszówkowym.

Miejsce powinno być dostępne, tak aby w miarę łatwo można się było do niego dostać komunikację miejską.

Nasi samorządnicy nie zgłaszali specjalnych wymagań dotyczących dostępności architektonicznej miejsca spotkania. Jeśli rozgrywki odbywają się w lokalu gastronomicznym, warto zwrócić uwagę na dostępność menu pod postacią kodu QR – będzie to znaczącym udogodnieniem.

Ważne jest, aby w miejscu spotkania nie było zbyt głośno, bo to znacząco utrudni wzajemną komunikację.

Pies przewodnik

Pamiętaj, że osoby niewidome mogą uczestniczyć w spotkaniach wraz z psami przewodnikami. Warto zorientować się przed spotkaniem ile będzie psów, czy jest dla nich wystarczająco dużo miejsca, a także zapewnić dostęp do wody i możliwość odpoczynku.

Warto wiedzieć, że prawo wstępu osób z niepełnosprawnością z psem asystującym do obiektów użyteczności publicznej regulują przepisy, a konkretnie „Ustawa z dnia 21 listopada 2008 roku o zmianie ustawy o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych, ustawy o podatkach i opłatach lokalnych oraz ustawy o bezpieczeństwie żywności i żywienia”.

[Ustawa - link](#)

Komunikacja i relacje w grupie

Osoba prowadząca grę fabularną dba o relacje w grupie i standard komunikacji tak, aby wszyscy czuli się komfortowo. Według naszych obserwacji wyzwania w tym zakresie mogą wynikać z następujących kwestii:

- gracze i graczki spotykają się na sesji pierwszy raz i nie znają się nawzajem;
- gracze i graczki po raz pierwszy mają do czynienia z grą fabularną;
- osoby widzące mają kontakt po raz pierwszy z osobą niewidomą lub niedowidzącą;
- osoba prowadząca nie ma doświadczenia w prowadzeniu sesji dla osób niewidomych lub wiedzy na temat specyficznych wymagań w tym zakresie.

W tym rozdziale zamieściliśmy kilka wskazówek, jak się przygotować na opisane powyżej sytuacje i jak sobie z nimi radzić.

Pierwsze spotkanie graczy i graczek

Jeśli gracze i graczki nie znali się wcześniej, potrzebują czasu na zapoznanie się i oswojenie z nowo poznanymi osobami. Warto rozważyć przeprowadzenie dowolnego ćwiczenia integracyjnego lub poświęcić chwilę na swobodną rozmowę (np.: niech każdy się przedstawi i powie kilka słów o sobie).

Należy mieć na uwadze ten aspekt, podczas planowania ram czasowych i zakresu spotkania.

Pierwszy kontakt z grami fabularnymi

Jest dość prawdopodobne, że dla uczestników i uczestniczek rozgrywki będzie to pierwsze zetknięcie się z grą fabularną. W tej sytuacji niektóre osoby mogą mieć problemy ze zrozumieniem jej konwencji i odnalezieniem się w niej. Niektórzy mogą nie mieć żadnych doświadczeń we wcielaniu się w role czy wspólnym tworzeniu historii, a także mogą mieć trudności lub ograniczenia związane z wejściem w proces kreatywny. Rolą osoby prowadzącej jest dokładne wytłumaczenie, czym są gry fabularne, co będą robić podczas spotkania oraz co się wydarzy. Warto rozważyć przeprowadzenie ćwiczenia pobudzającego kreatywność lub przygotowującego uczestników i uczestniczki do opowiadania historii.

Należy mieć na uwadze ten aspekt, podczas planowania ram czasowych i zakresu spotkania.

Komunikacja z perspektywy osób widzących

Jeśli w rozgrywce uczestniczą osoby widzące, jest możliwe, że nie miały one wcześniej kontaktu z osobą niewidomą. Dużym ograniczeniem w integracji może być brak wiedzy, w jaki sposób zachowywać się i komunikować w kontakcie z osobami niewidomymi lub niedowidzącymi. Warto zapytać czy gracze i graczki widzące potrzebują wytycznych, które rozwieją wszelkie wątpliwości. Jeśli osoby niewidome spośród graczy i graczek są skłonne podzielić się swoim doświadczeniem i wskazać zasady komunikacji, można wykorzystać tę okazję. Jeśli nie ma takiej możliwości, przedstaw zasady samodzielnie. Mamy świadomość, że jeśli jesteś osobą widzącą, być może nie miałeś lub nie miałaś wcześniej okazji spotkać osobę niewidomą i z nią rozmawiać. Poniżej formułujemy podstawowe zasady zachowania i komunikacji:

- zachowuj się naturalnie;
- osoby niewidome i niedowidzące rozumieją i słyszą co się do nich mówi – nie musisz podnosić głosu lub mówić przesadnie wyraźnie;
- kiedy zwracasz się do osoby niewidomej wypowiedz jej imię, żeby wiedziała, że komunikat jest skierowany do niej;
- aktywnie pomagaj osobie niewidomej orientować się w przestrzeni, w której się znajdujecie. Stosuj precyzyjne opisy położenia obiektów, na przykład posługując się systemem zegarowym (stół znajduje się na „godzinie dziesiątej”);
- pamiętaj o używaniu komunikatów słownych, zamiast gestów, kręcenia głową itp.;
- nie dotykaj bez uprzedzenia – szanuj przestrzeń osobistą osoby niewidomej;

- sygnalizuj swoją obecność, jeśli wchodzisz do pomieszczenia i nie wychodzisz bez uprzedzenia;
- nie bój się używać ogólnie przyjętych zwrotów typu: „do zobaczenia”, „zobaczmy co się stanie” itp.

Poniżej podajemy też kilka linków do artykułów i publikacji, stanowiących pomoc merytoryczną dla osób widzących, które chciałyby się dowiedzieć więcej na temat komunikacji z osobami niewidomymi:

- [Każde słowo ma znaczenie. Rzecz o komunikowaniu się osób niewidomych.](#)
[Agata Pisarska – link;](#)
- [Jak opowiadać niewidomym o kolorach? Rozmowa z Paulą Cupryan – link;](#)
- [Poradnik savoir vivre wobec osób niepełnosprawnych – link;](#)
- [Savoir-vivre wobec osób z niepełnosprawnościami – link.](#)

Ustalenie zasad spotkania i komunikacji

Każda grupa uczestników i uczestniczek może mieć inne oczekiwania, potrzeby i doświadczenia, dlatego zasadne jest, aby każdorazowo ustalać zasady obowiązujące w danej grupie. Ustalając zasady warto podkreślić, że celem spotkania jest wspólne tworzenie historii, rozrywka i takie wartości jak: nieocenianie się nawzajem, współpraca, dobrowolność. Należy pamiętać, że gracze i graczki nie są postaciami, a jedynie je odgrywają, a wszystko co tworzą w czasie sesji, jest fikcją.

Ustalenie listy tematów trudnych lub kontrowersyjnych

Warto ustalić listę trudnych lub kontrowersyjnych tematów, których poszczególni gracze i graczki nie chcą poruszać w trakcie gry. Mogą to być na przykład: polityka, religia, przemoc, wojna itp. tematy potencjalnie traumatyczne lub wywołujące konflikty w grupie.

Posługiwanie się językiem dostosowanym do osób niewidomych i niedowidzących w opowiadaniu historii

Podczas testów gry fabularnej „Oczyrna wyobraźni” zidentyfikowaliśmy następujące kwestie, na które warto zwrócić uwagę w opowiadaniu historii:

- opisując otaczającą cię przestrzeń staraj się odwoływać do wszystkich zmysłów, nie zwracaj uwagi tylko na to co widać (wzrok), ale także na to co słychać i czuć (węch, słuch, dotyk, smak);
- zamiast opisywać co widzisz i jak wygląda świat przedstawiony, spróbuj opowiedzieć jakie wrażenia i emocje wywołuje;
- zwracaj większą uwagę na podawanie informacji dotyczących wzajemnego położenia obiektów i osób w scenie oraz relacje przestrzenne;
- nie bój się używać słów opisujących kolory, ponieważ jest to naturalny element języka; warto wiedzieć, że wiele osób niewidomych, to osoby ociemniałe, które straciły wzrok i pamiętają obrazy wzrokowe. Natomiast osoby niewidome od urodzenia są świadome symboliki kolorów i przyzwyczajone do funkcjonowania w otaczającym ich języku słów odnoszących się do kolorów.

Prowadzenie sesji

W tym rozdziale znajdziesz istotne wskazówki dotyczące zasad gry i prowadzenia sesji, tak aby uwzględnić perspektywę i specyficzne potrzeby osób niewidomych i niedowidzących oraz ograniczenia graczy i graczek związane z brakiem doświadczenia w grach fabularnych.

Notowanie i zapamiętywanie

Grę fabularną „Oczyrna wyobraźni” przygotowaliśmy w taki sposób, aby nie wymagała ona sporządzania przez graczy żadnych notatek. To oczywiste założenie, ponieważ osoby niewidome lub niedowidzące mają bardzo ograniczone możliwości sporządzania notatek i zapoznawania się z ich treścią podczas rozgrywki.

Pamiętaj, że jako osoba prowadząca nie będziesz mieć możliwości korzystania podczas sesji z wizualizacji, które dla osób widzących są naturalne i dość często stosowane, na przykład korzystanie ze szkiców map, rozkładów pomieszczeń itp. Oczywiście jako osoba prowadząca możesz podczas sesji robić notatki na własny użytek.

Brak możliwości notowania sprawia, że wszystkie istotne elementy muszą być zapamiętane przez graczy i graczki. Dlatego zarówno zasady gry „Oczyrna wyobraźni”, jak i sposób tworzenia postaci są bardzo proste. Pomimo tego zaobserwowaliśmy w trakcie testów, że niektórzy gracze i graczki mieli problem z zapamiętaniem cech postaci swoich i innych graczy. Poniżej proponujemy kilka prostych technik ułatwiających graczom i graczkom zapamiętywanie istotnych informacji:

- gracze i graczki mogą się posługiwać własnymi imionami zamiast wymyślonymi imionami lub przydomkami postaci;
- w pierwszej fazie gry, gdy gracz lub graczka zabiera głos zawsze na początku swojej wypowiedzi podaje imię swojej postaci oraz jej cechy i przedmioty, które ta postać posiada, zgodnie z fabułą scenariusza;
- obowiązuje zasada wypowiadania się w ustalonej kolejności.

Tworzenie postaci

Zasady gry fabularnej „Oczyrna wyobraźni” są zaprojektowane tak, że nie wymagają żadnej karty postaci i notowania jakichkolwiek informacji na temat postaci. W grze nie stosujemy żadnych skomplikowanych statystyk cech postaci. Poszczególne scenariusze zawierają szczegółowe wytyczne tworzenia postaci, na który to proces składa się wybór imienia, mocnej i słabej strony postaci oraz specjalnego przedmiotu.

Zasady gry a tworzenie opowieści

Gry fabularne są dość elastyczne, nie ma konieczności sztywnego trzymania się zasad gry i scenariusza. Ważne jest podążanie za graczami oraz branie pod uwagę ich możliwości przyswojenia konwencji gry fabularnej. Warto skupić się na czerpaniu radości ze snucia opowieści, jako osoba prowadząca nie musisz się trzymać kurczowo zasad i mechaniki gry.

Zwróć jednak uwagę, aby na początku wytłumaczyć dokładnie zasady gry i upewnić się, że zostały one dobrze zrozumiane. W szczególności dotyczy to zasad rozstrzygania rzutu kostką i modyfikatorów rzutu. Z naszych obserwacji wynika, że dla części graczy i graczek te zasady mogą nie być intuicyjne i natychmiast zrozumiałe.

Tematyka scenariusza

Osadzona w realnym świecie fabuła scenariusza „Szpieg w akcji” była dla graczy i graczek prostsza i bardziej intuicyjna, łatwiej też im było zapamiętać szczegóły dotyczące poszczególnych postaci. Fantastyczna tematyka scenariusza „Wyprawa na smoczyce” sprawiała więcej trudności w zapamiętywaniu informacji dotyczących postaci i scenariusza oraz wywołała więcej skrajnych ocen graczy.

Warto zauważyć, że jeśli koncepcja scenariusza jest bardzo odległa od codziennego świata, w którym funkcjonują gracze, to niezależnie od tematyki, pobudza to kreatywność oraz ułatwia

wejście w świat gry. Pomaga również w oderwaniu się od własnych ograniczeń, wynikających na przykład z niepełnosprawności lub braku kompetencji w jakimś zakresie, czy wiedzy na dany temat.

Elementy gry i rekwizyty

W grze fabularnej „Oczyrna wyobraźni” zakładamy konieczność korzystania z sześciostiennej kostki brajlowskiej. Jest ona niezbędna do rozstrzygania rzutów i wprowadzania emocjonującego elementu losowego w grze. Więcej informacji o kostce zamieściliśmy w rozdziale *Elementy gry*.

Aby kostka nie spadała ze stołu warto skorzystać z maty, czy tacki ograniczającej ruch kostki. Zamieściliśmy poniżej link, pod którym możesz zobaczyć, jak wyglądają przykładowe tacki na kostki.

Tacki na kostki – link

Jeśli masz taką możliwość, to możesz korzystać podczas rozgrywki z rekwizytów lub ścieżki dźwiękowej. W znacznym stopniu podniesie to atrakcyjność rozgrywki i zbuduje klimat. Polecamy muzykę i ścieżki dźwiękowe na poniższych kanałach YouTube:

- [Bardify – link](#);
- [Soundridemusic – No Copyright Music – link](#).

Do scenariuszy gry „Oczyrna wyobraźni” możesz wykorzystać utwory, do których poniżej zamieściliśmy linki:

Serwis Tabletop Audio – [link do serwisu](#).

Ścieżki dźwiękowe na YouTube:

- [Ścieżka dźwiękowa – link 1](#);
- [Ścieżka dźwiękowa – link 2](#);
- [Ścieżka dźwiękowa – link 3](#);
- [Ścieżka dźwiękowa – link 4](#);
- [Ścieżka dźwiękowa – link 5](#).

Rekwizytami mogą być zwykłe przedmioty codziennego użytku – to kwestia wyobraźni i opowiedzenia do nich odpowiedniej historii.

Jeśli chcesz korzystać z materiałów lub rekwizytów, które oparte są na alfabecie Braille’a, to miej świadomość, że bardzo wiele osób niewidomych i niedowidzących nie zna tego alfabetu i nie posługuje się nim na co dzień. Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej na temat alfabetu Braille’a, możesz przeczytać informacje na stronie internetowej, do której link zamieściliśmy poniżej.

Alfabet Braille’a – link

W celu wizualizacji map, rozkładu pomieszczeń itp. można też zastosować tyflografiki, czyli rysunki dostępne dotykowo, stanowiące graficzne odwzorowanie i przedstawienie elementów rzeczywistości z zachowaniem odpowiedniej skali i proporcji w sposób dostępny za pomocą zmysłu dotyku. Można do tego celu wykorzystać druk 3D. Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej na temat zasad tworzenia materiałów tyflograficznych, to poniżej rekomendujemy kilka publikacji na ten temat:

- [Instrukcja tworzenia i adaptowania ilustracji i materiałów tyflograficznych dla uczniów niewidomych – link](#);
- [Projekt zasad redagowania rysunku dla niewidomego – link](#).



WSKAZÓWKI DLA OSOBY PROWADZĄCEJ SESJĘ

Ogólne zadania osoby prowadzącej

Do zadań osoby prowadzącej należą:

- pilnowanie zasad stołu ustalonych z graczami i graczkami;
- zapewnianie, żeby każda osoba przy stole czuła się komfortowo i bezpiecznie;
- zarządzanie czasem w grze, tak aby każda osoba miała odpowiednią (i podobną do innych) ilość czasu na wypowiedź;
- zachęcanie bardziej nieśmiałych lub mniej kreatywnych graczy i graczek do aktywnego uczestnictwa, przedstawienie im kilku alternatywnych opcji działania, z których mogą coś wybrać (jest to łatwiejsze niż wymyślanie czegoś dowolnego);
- zachęcanie bardziej dominujących graczy i graczek do dopuszczania innych do głosu i współdziałania;
- opisywanie świata, w którym żyją postacie i prowadzenie opowieści;
- odgrywanie ról drugoplanowych;
- opisywanie konsekwencji decyzji bohaterów, zgodnie z zasadami gry.

Przygotowanie przed spotkaniem

Przed spotkaniem:

- zapoznaj się dokładnie ze scenariuszem i zasadami gry;
- przygotuj elementy wymagane do rozgrywki;
- ustal termin i miejsce spotkania oraz przygotuj jego ramowy plan;
- przygotuj się i otwórz na specyficzne potrzeby graczy, wynikające z ich niepełnosprawności wzrokowej, braku doświadczenia w grach fabularnych lub innych indywidualnych cech i doświadczeń;
- zaplanuj i przygotuj proste ćwiczenia lub zabawy, których celem jest integracja graczy i graczek, pobudzenie ich kreatywności, wprowadzenie w konwencję tworzenia opowieści i odgrywania ról.

Otwarcie i prowadzenie spotkania

W trakcie spotkania:

- przeznacz czas na zapoznanie się uczestników i uczestniczek;
- ustal z graczami i graczkami zasady obowiązujące przy stole;
- przedstaw informacje na temat gier fabularnych i konwencji (jeśli jest taka potrzeba);
- przeprowadź przed rozgrywką krótkie ćwiczenia lub zabawy (jeśli jest taka potrzeba);
- pilnuj ram czasowych spotkania i komfortu wszystkich uczestników.

Prowadzenie gry

Prowadzenie gry składa się ze:

- wstępu;
- rozwinięcia;
- zakończenia.

Poniżej wskazaliśmy kilka zadań osoby prowadzącej, które powinny być zrealizowane przed rozpoczęciem rozgrywki w ramach wstępu, który powinien trwać około 40 minut:

- najpierw przedstaw tło fabularne danego scenariusza, a omawiając konwencję upewnij się, że wszyscy dobrze czują klimat i powiązane z nim motywy (5 minut);
- następnie przejdź do wprowadzenia fabularnego, czyli nakreślenia sytuacji, w której stawiani są gracze i graczki na początku opowieści; zrób wstęp, który powie graczom i graczkom dokładnie gdzie i w jakich czasach się znajdują oraz co jest celem ich postaci (5 minut);
- kolejnym etapem jest tworzenie postaci kolejno indywidualnie z każdym graczem i graczką według zasad scenariusza (20 minut);
- wytłumacz zasady rzutów kostką oraz klęski postaci (która nie oznacza wcale wyeliminowania postaci z gry) zawarte w scenariuszu (10 minut).

Na rozwinięcie przygody poświęćcie od 1,5 godziny do 2 godzin, w zależności od stopnia skomplikowania scenariusza (wskazówki zawarto w opisach scenariuszy). Pamiętajcie, aby zrobić przynajmniej jedną 5 - minutową przerwę w trakcie spotkania.

Podczas zakończeniu scenariusza poświęćcie około 20 minut na opowiedzenie epilogu i podzielenie się wrażeniami. W epilogu niech każda osoba opowie w kilku zdaniach, co stało się z jej postacią po zakończeniu opowieści lub jak jej działania wpłynęły na obraz świata.

W trakcie rozgrywki pamiętaj o tym, że osoba prowadząca:

- prowadzi opowieść, wprowadza i łączy wątki tak, aby fabuła posuwała się do przodu;
- buduje napięcie i wprowadza wyzwania oraz konflikty, napędzające fabułę opowieści;
- dba o trzymanie się konwencji, co może oznaczać zwracanie graczom uwagi, jeśli odbiegają od założeń świata gry oraz nagradzanie pomysłów czerpiących inspirację z konwencji.



GRA FABULARNA „OCZYMA WYOBRAŹNI”

Założenia

Podstawowe założenia gry:

- gra wymaga osoby prowadzącej;
- liczba graczy od 3 do 5;
- gra bazuje na opowiadaniu historii, używaniu wyobraźni i odgrywaniu ról;
- gra jest kooperacyjna i zakłada współpracę oraz zespołowe pokonywanie trudności w dążeniu do wspólnego celu.

Elementy gry

Jedynym wymagany komponentem w grze fabularnej „Oczyrna wyobraźni” jest brajlowska kostka sześciocienna. Jest to specjalna kostka do gry z wypukłymi oczkami, dzięki temu wartości na kostce są rozpoznawalne zmysłem dotyku. Taką kostkę można kupić lub wydrukować na drukarce 3D. Poniżej podajemy przykładowe linki do sklepów internetowych oraz link, pod którym znajdziesz pliki z projektem kostki do samodzielnego wydruku:

- [Sklep – link 1](#);
- [Sklep – link 2](#);
- [Pliki do wydruku 3D – link](#).

Z uwagi na konieczność dostosowania gry do potrzeb osób niewidomych i niedowidzących, w grze „Oczyrna wyobraźni” nie stosujemy innych elementów, typowych dla gier fabularnych, takich jak karty postaci czy większa liczba różnych kostek do gry. Gra ma na tyle proste zasady, że nie wymaga sporządzania notatek oraz śledzenia statystyk postaci.

Zasady gry

Tworzenie postaci

Tworzenie postaci przebiega w czterech krokach.

- krok 1: gracz lub graczka wybiera 2 mocne strony swojej postaci;
- krok 2: gracz lub graczka wybiera 1 słabą stronę swojej postaci;
- krok 3: gracz lub graczka wybiera 1 specjalny przedmiot dla swojej postaci;
- krok 4: gracz lub graczka wybiera imię lub przezwisko dla swojej postaci.

Każdy element jest wybierany z listy przygotowanej w danym scenariuszu. Najlepiej, aby wybrane cechy i przedmioty nie powtarzały się wśród graczy, bo tak będzie najciekawiej.

Jako osoba prowadząca wykorzystaj w trakcie opowieści słabe strony postaci graczy, aby stawiać przed nimi wyzwania. Dopowiadaj szczegóły historii w taki sposób, aby słabe strony postaci mogły się ujawnić.

Zamiast wybierać imiona dla swoich postaci z listy dostępnej w danym scenariuszu, gracze lub graczki mogą wymyślić takie wpisujące się w konwencję albo zostać przy swoich imionach, jeśli tak będzie im łatwiej.

Zasady rzutów kostką

Rozstrzyganie rzutu

W dramatycznych momentach, gdy wynik działań postaci jest niepewny albo obarczony ryzykiem, gracz lub gracza wykonuje rzut pojedynczą, sześciocienną kostką.

- wynik 6 na kostce oznacza, że postaci powiodło się dokładnie to, co zamierzała;
- wynik 4 lub 5 oznacza, że postaci powiodło się to co zamierzała, ale wystąpiła nowa przeszkoda lub zagrożenie, pewna komplikacja lub sukces był obarczony kosztem; komplikacja nie musi wiązać się z działaniami postaci i może być przypadkowym zdarzeniem;
- wynik 1 lub 2 lub 3 oznacza, że postać poniosła porażkę, co powoduje negatywne konsekwencje.

Bonus do rzutu

Jeśli zdaniem osoby prowadzącej jakieś korzystne okoliczności lub choć jedna silna strona postaci wpływają pozytywnie na szanse powodzenia akcji, gracz lub gracza dodaje 1 do wyniku rzutu.

Kara do rzutu

Jeśli zdaniem osoby prowadzącej jakieś niekorzystne okoliczności lub słaba strona postaci wpływają negatywnie na szanse powodzenia akcji, gracz lub gracza odejmuje 1 od wyniku rzutu.

Rozgrzewka

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki, każdy z graczy powinien przedstawić pozostałym swoją postać: wymienić jej silne i słabe strony, specjalny przedmiot oraz imię lub przezwisko. Jeśli chce, może dodać wymyślone przez siebie szczegóły dotyczące wyglądu, zachowania lub motywacji postaci, którą chce odgrywać.

Turowość

Osoba prowadząca rozgrywkę powinna udzielać głosu po równo każdemu z graczy. Gdy uwaga uczestników i uczestniczek długo skupia się na jednej osobie (dłużej niż pół minuty do minuty), osoba prowadząca przerywa akcję i pyta się innego gracza, co robi w tym czasie jego postać. Ważne, aby rozdzielać czas po równo i nie wracać z akcją do tego samego uczestnika lub uczestniczki dopóki wszyscy inni się nie wypowiedzą.

Używanie specjalnych przedmiotów

Gracz lub gracza może użyć swojego specjalnego przedmiotu jeden raz podczas gry. Opisy specjalnych przedmiotów intencjonalnie zostawiają miejsce na interpretację. Mogą sprawić, że rzut kostką nie będzie wymagany albo dodać bonus +1 do rzutu. Ocenia to osoba prowadząca.

Zasady klęski bohaterów

Jeśli w wyniku wydarzeń postać otrzyma obrażenia, zostanie zatruta, ogłuszona lub spotka ją inna poważna krzywda – uznajemy ją za *ranną*. Jeśli ranna postać ponownie zostanie ranna, spotyka ją *klęska*. Klęska polega na tym, że na krótki czas gracz lub gracza traci kontrolę nad swoją postacią. Podobnie jak w filmach, postać nie ginie, lecz po kilku ujęciach wraca do akcji, ujawniając w jaki sposób cudownie ocalała oraz nie jest już ranna. Jeśli jednak postać po raz drugi poniesienie klęskę podczas gry – jej postać ginie (lub z innego powodu zostaje wyłączona z opowieści), a gracz lub gracza staje się widzem, komentatorką wydarzeń lub wciela się w postać drugoplanową sprzyjającą pozostałym graczom i graczkom, jednak pozbawioną silnych stron oraz specjalnych przedmiotów.

Scenariusz „Szpieczy w akcji”

Założenia ogólne

- Liczba graczy: 3–5
- Przybliżony czas gry:
 - wstęp – 40 minut;
 - rozwinięcie – 2 godziny;
 - zakończenie – 20 minut.
- Wiek graczy: 18+
- Trudność: niska

Konwencja i tło fabularne

Scenariusz osadzony jest w konwencji szpiegowskich filmów akcji inspirowanych serią o Jamesie Bondzie, „Mission Impossible” itp. Realizm jest tu odstawiony na dalszy plan, na pierwszym miejscu stawiamy brawurowe akcje i nonszalanckie zagrywki, które mogą swobodnie czerpać z filmowych i literackich klisz.

Gracze i graczki wcielają się w agentki i agentów międzynarodowej organizacji FANTOM strzegącej porządku świata i walczącej ze złoczyńcami oraz geniuszami zła.

Tworzenie postaci

Silne strony postaci

Silne strony dostępne dla graczy i graczek w tym scenariuszu to:

1. **Urok osobisty** – potrafisz przekonać każdego do swoich racji, z łatwością zdobywasz zaufanie i manipulujesz rozmówcami;
2. **Biegłość techniczna** – biegłość w korzystaniu z nowoczesnych gadżetów, hakowaniu systemów i zabezpieczeń oraz sterowaniu maszynami;
3. **Brutalna siła** – twoja specjalność to neutralizowanie wrogów jednym ciosem, dźwiganie ciężkich przedmiotów bez większego wysiłku oraz wspinanie się na budynki lub inne przeszkody;
4. **Spostrzegawczość** – potrafisz błyskawicznie skanować pomieszczenia i sytuacje, wychytując ukryte kamery, pułapki lub odciski palców i inne kluczowe elementy, które inni mogliby pominąć;
5. **Żelazna wytrzymałość** – twoje ciało jest wytrenowane do znoszenia trudnych warunków, potrafisz przetrwać ekstremalną pogodę, długotrwały wysiłek fizyczny i znieść intensywny ból;
6. **Atletyczna zwinność** – dzięki wyjątkowej gibkości potrafisz wykonywać akrobatyczne skoki, zwinne uniki i płynnie poruszać się po dachach, wspinać się po ścianach czy wślizgiwać w wąskie przestrzenie;
7. **Wysoka dyskrecja** – posiadasz umiejętność działania w cieniu, wtapiania się w otoczenie, cichego poruszania i z łatwością się ukrywasz;
8. **Instynkt zagrożenia** – dysponujesz niewytłumaczalnym, ale wielokrotnie sprawdzonym przeczuciem, które pozwala ci rozpoznać ukryte niebezpieczeństwa, pułapki i zasadzki.

Słabe strony postaci

Słabe strony dostępne dla graczy w tym scenariuszu to:

1. **Trwała kontuzja** – uraz z przeszłości (np. odłamek w nodze), który ogranicza zdolności bojowe;
2. **Rywalizacja w drużynie** – konflikt z innym członkiem zespołu, który ma podobne umiejętności, problem z pracą zespołową;
3. **Agent starej daty** – niezrozumienie nowoczesnych technologii i komputerów, poleganie na przestarzałych urządzeniach i starych, sprawdzonych sposobach;
4. **Pokusy finansowe** – gotowość do zdrady za odpowiednią sumę pieniędzy, trudność w działaniu w obecności cennych przedmiotów i bogatych osób;
5. **Skłonności do flirtu** – skłonność do skręcania rozmową na tematy romansowe zamiast przesłuchiwania świadka, zastraszania go albo wyciągania od niego informacji;
6. **Paskudna blizna** – okaleczenie z przeszłości, które odstrasza ludzi i utrudnia nawiązywanie relacji;
7. **Popisywanie się** – trudność w skrytym działaniu i ukrywaniu swojej obecności, działanie zawsze z przytupem i widowiskowo, jak na agenta przystało;
8. **Obrzydzenie przemocą** – traktowanie przemocy jako ostatniej możliwości i trudności w czynieniu krzywdy innym osobom – agent powinien działać skrycie.

Specjalne przedmioty postaci

Specjalne przedmioty dostępne w tym scenariuszu mają postać szpiegowskich supergadżetów:

1. **Zegarek z laserem** – drogi zegarek, który może wygenerować potężną wiązkę lasera zdolną przeciąć kraty lub zranić napastnika;
2. **Pierścień z elektromagnesem** – dyskretny pierścień, który generuje potężne pole elektromagnetyczne i może zdalnie dezaktywować elektroniczne zamki, kamery lub wyciągać metalowe przedmioty z zamkniętych miejsc;
3. **Cygara z zasłoną dymną** – wyglądające jak zwykłe cygara, ale po zapaleniu wydzielające gęsty, nietoksyczny dym, który tworzy zasłonę dymną. Cygara mogą być używane w sytuacjach wymagających natychmiastowej ucieczki lub dezorientacji przeciwników;
4. **Guma Mikrodrone** – niezwykle mały dron ukryty w gumie do żucia, który po aktywacji może wylecieć i zbierać dane, nagrywać rozmowy; działa zdalnie i jest niemal niewykrywalny;
5. **Kuloodporny garnitur lub żakiet** – w tkaninę tego eleganckiego stroju wpleciono super wytrzymałe włókna, które zatrzymają cios nożem czy nawet pocisk z karabinu;
6. **Trująca szminka** – toksyna zawarta w szmince nie działa na ciebie, ale potrafi uśpić na krótko tego, kogo pocałujesz albo tego, kto jej dotknie;
7. **Długopis z ładunkiem wybuchowym** – możesz nastawić opóźnienie czasowe do 10 sekund, po upływie których długopis wybuchnie.

Przykładowe imiona i nazwiska postaci

Przykłady męskich imion i nazwisk to: Jonathan Blake, Simon Clarke, Alex Drake, Vincent Kane, Gabriel Stone, Dominic Voss, James Pierce, Chris Grey, Max Carter, Henry Cooper.

Przykłady żeńskich imion i nazwisk to: Nina Holt, Amara DeLuca, Eliza Fox, Maya Stark, Natasha Romanova, Sophia Hart, Scarlett Nash, Caroline Pierce, Morgan Archer, Elena Marcelli.

Wprowadzenie do fabuły dla graczy

Przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy fragment.

„Wasi agenci zostają wysłani do tajnej operacji o kryptonimie „Nocny Jastrząb”. Waszym celem jest zlokalizowanie i pojmanie pewnego naukowca. Naukowiec ten pracuje dla złowieszczego Syndykatu nad stworzeniem śmiertelnej broni biologicznej.

Rozpoczynacie grę na pokładzie lecącego samolotu pasażerskiego, którym podróżuje poszukiwany przez was naukowiec. Nie wiecie, jak wygląda, znacie jedynie jego nazwisko: dr Venom. Wiecie natomiast, że ma przy sobie plany broni biologicznej, nad którą pracuje. Plany muszą oczywiście zostać skonfiskowane lub zniszczone przez Agencję.

Musicie wytropić naukowca i plany broni przez czujną obserwację, rozmowy ze współpasażerami lub inne rozwiązania. Musicie zdążyć przed wylądowaniem samolotu, które nastąpi najpóźniej po upływie 2 godzin rzeczywistego czasu gry.”

Szczegóły scenariusza dla narratora

Scena otwierająca: Rozpoznanie

Scenariusz otwórz opisem, gdzie dokładnie siedzą postacie graczy. Będzie to dla nich ważne i ułatwi im podjęcie pierwszych działań. Załóż, że agenci podróżują w przedziale pierwszej klasy. Wskaż miejsca, gdzie są usadzeni.

Przykłady miejsc dla agentów w samolocie:

- obok przejścia do przedziału ekonomicznego i toalety;
- obok ekscentrycznego wykładowcy;
- obok nerwowego biznesmena;
- obok projektantki mody;
- obok pomieszczenia stewardes;
- obok kabiny pilotów i jednocześnie wyjścia ewakuacyjnego.

Wymienione postacie współpasażerów opisaliśmy dalej w tym rozdziale.

Poproś graczy, aby każdy opisał, jakiś ciekawy szczegół znajdujący się obok niego, a następnie powiedz, że stewardessy właśnie podają posiłek i napoje. Niech każdy z graczy opíše, co zamówił jego agent. Lecą pierwszą klasą, więc mogą popuścić wodze fantazji – wszystko, co wymyślą, na pewno zostanie im podane. Na koniec poproś graczy, aby odegrali, jak ich agenci dają sobie tajne sygnały do działania i przejdź do pierwszej chętnej osoby z pytaniem „Co robisz?”.

Dr Venom

Dr Venom to piękna i podstępna kobieta podróżująca samolotem pod fałszywym nazwiskiem: Alice Black. Wie, że jest poszukiwana przez obecnych na pokładzie agentów i będzie się starała ich wyeliminować lub zmylić trop, kierując podejrzenia na innych pasażerów.

Dr Venom przewozi plany broni biologicznej w zaszyfrowanym mikroczipie wszczepionym w jej mózg. Drobną blizną za uchem i ślady po szwach w tym miejscu sugerują, że przeszła jakąś operację na czaszce.

Mikroczip jest supergadżetem, który umożliwia dr Venom przejmowanie kontroli nad urządzeniami elektronicznymi np. światłami, drzwiami w samolocie, telefonami komórkowymi itd. Kiedy go używa, boli ją głowa, co wywołuje grymas na jej twarzy.

Podczas pracy nad bronią biologiczną dr Venom uległa także oparzeniu chemicznemu na dłoniach, dlatego nosi teraz eleganckie rękawiczki, aby to ukryć. Ponadto wystawienie na toksyny spowodowało, że musi przyjmować antidotum – co pewien czas łyka podejrzane tabletki.

Dr Venom ma przy sobie parę bardzo małych flakoników z toksycznym gazem, które udają perfumy. Może je podrzucić innemu pasażerowi, aby skierować na niego podejrzenia agentów albo użyć w razie zagrożenia schwytnością.

Dr Venom podaje się za Alice Black – projektantkę mody trapiącą przez nieokreśloną, ciężką chorobę.

Fałszywe tropy

Na pokładzie samolotu znajduje się kilku innych podejrzanych pasażerów. Krótko ich zarysuj na początku spotkania, łącznie z postacią Alice Black:

- Ekscentryczny wykładowca – zaniedbany i zgorzkniały okularnik w podeszłym wieku, który został wyrzucony ze swojej uczelni za eksperymenty oparte na szalonych teoriach. Pragnie potajemnie kontynuować badania nad serum na starzenie się, nie ma jednak zaplecza;
- Nerwowy biznesmen – elegancko ubrany mężczyzna w średnim wieku, kurczowo trzymający czarną walizkę. Często do niej zagląda, jakby chciał upewnić się, że nic z niej nie zginęło. Rozgląda się paranoicznie i często korzysta z telefonu komórkowego pomimo upomnień stewardes, aby tego nie robić. W walizce ma tak naprawdę tajne raporty giełdowe;
- Schorowana stewardesa – nieustannie kaszląca stewardesa, która bardzo często udaje się do toalety. Poci się i unika spojrzeń pasażerów. Tak naprawdę próbuje przemycić zakazane substancje w połkniętych kapsułkach.

Wydarzenia i motywy

W zależności od przebiegu gry, możesz wprowadzać następujące wydarzenia i motywy, aby utrzymać napięcie i ekscytację:

- Na pokładzie znajduje się bomba, którą dr Venom może uruchomić za pomocą swojego mikroczipu. Zaczyna się odliczanie od 3 minut do wybuchu, który rozszelnie kadłub;
- Samolot wpada w turbulencje przelatując nad górami. Ze schowków nad głowami pasażerów wypadają bagaże;
- W torebce dr Venom znajduje się oswojona przez nią jadowita tarantula, która ugryzie kogoś próbującego przeszukać torebkę albo ucieknie siejąc popłoch;
- Jeden z pasażerów okazuje się uzbrojonym w broń palną agentem Syndykatu eskortującym dr Venom. Będzie bronił jej własnym życiem;
- Do samolotu podlatuje maszyna Syndykatu a jego agenci dokonują abordażu próbując ratować dr Venom. Alternatywnie są to agenci innej organizacji przestępczej, która próbuje przejąć dr Venom lub plany broni biologicznej;
- Pilot doznaje uszczerbku na zdrowiu albo samolot zostaje uszkodzony, w wyniku czego wszystkich czeka niebezpieczne lądowanie;
- Lotnisko, na którym dochodzi do lądowania samolotu, jest opanowane przez zbirów Syndykatu. Agenci muszą jeszcze przedrzeć się lub przekraść do miejsca ewakuacji;

Scenariusz „Wyprawa na smoczą”

Założenia ogólne

- Liczba graczy: 3–5
- Przybliżony czas gry:
 - wstęp – 40 minut;
 - rozwinięcie – 3 godziny;
 - zakończenie – 20 minut.
- Wiek graczy: 12+
- Trudność: średnia

Konwencja i tło fabularne

Scenariusz osadzony jest w konwencji baśni i legend. Czerpie inspiracje z klasycznych opowieści o przygodach w fantastycznym świecie rycerzy, smoków i magii. Utrzymany jest w lekkim tonie kojarzonym z klasycznymi baśniami lub takimi utworami jak „Shrek”, „Hobbit” czy „Śpiąca Królewna”.

Gracze wcielają się w szukających przygód bohaterów, którzy już nieraz ocalili królestwo, a teraz ponownie zostali wezwani przed oblicze królowej, która ma dla nich ważną misję.

Tworzenie postaci

Silne strony postaci

Silne strony dostępne dla graczy w tym scenariuszu to:

1. **Odważne serce** – choćby ryczał na ciebie smok, potrafisz zachować zimną krew i dzielnie ruszasz do boju. Nie straszne ci bezdenne przepaście, złe duchy i wszystkie rzeczy, które przerażają innych;
2. **Wielka mądrość** – masz tęgą głowę, dużą wiedzę, potrafisz czytać i pisać. Odczytasz księgę lub mapę, rozwiążesz zagadkę, nie dasz się oszukać wiedźmie;
3. **Spostrzegawczość** – masz wyczulone zmysły, zachowujesz czujność i uważnie przyglądasz się otoczeniu. Rozpoznasz tropy zwierza w błocie, znajdziesz tajne przejście w zamku albo igłę w stogu siana;
4. **Urok osobisty** – czarujący uśmiech i potok zachwycających słów to twoja tajna zagrywka, która nieraz pozwoliła ci się wyłgać z kłopotów oraz uwieść wiele niewinnych niewiast bądź kawalerów;
5. **Waleczność** – masz przy sobie miecz lub inną broń białą i doskonale nią walczysz. Twoje mistrzowskie ciosy powalą bandytę, potwora lub przetną cokolwiek innego na co skierujesz ostrze;
6. **Wrażliwość na magię** – wyczuwasz obecność baśniowych istot i zaklętych przedmiotów. Dużo łatwiej niż inni potrafisz oddziaływać na magię występującą w otoczeniu lub ją badać;
7. **Instynkt zagrożenia** – towarzyszy ci niewytłumaczalne, ale sprawdzone wielokrotnie przeczucie. Pozwala ci rozpoznać ukryte niebezpieczeństwa, pułapki i zasadzki;
8. **Miłość do natury** – masz rękę do zwierząt i roślin. Bez trudu rozpoznajesz wszelkie gatunki roślin i grzybów, potrafisz obchodzić się ze zwierzętami i bestiami, a nawet możesz spróbować zrozumieć mowę zwierząt;

9. **Kocie ruchy** – poruszasz się z gracją i odznaczasz doskonałą kondycją fizyczną. Szybko wspinasz się na skały, cicho się zakradasz, bez wysiłku przeptywasz rwącą rzekę;
10. **Zahartowany** – powiadają żeś twardy jak skała. Nie powali cię łatwo ani łupniak w łeb, ani kilka kolejek w karczmie. Nie zważasz na zimno, ból czy niewygody w podróży.

Słabe strony postaci

Słabe strony dostępne dla graczy w tym scenariuszu to:

1. **Alergia na słodkie zapachy** – dostajesz głośniejszych ataków kichania w obecności kwiatów, owoców, świeżo wypieczonych ciastek, perfum albo innych słodkich zapachów;
2. **Brak umiejętności kłamania** – postać dosłownie nie potrafi kłamać, co stawia ją w trudnych sytuacjach;
3. **Uzależnienie od magii** – postać staje się fizycznie osłabiona, gdy przez dłuższy czas nie ma kontaktu z magią;
4. **Pożądanie bogactwa** – twoja postać jest chciwa. Gdy w jej pobliżu znajduje się coś cennego, jest rozproszona, a jej myśli skupiają się wyłącznie na chęci zdobycia tego;
5. **Wiecznie głodny łakomczuch** – postać ma nieustanny apetyt i musi co chwilę coś jeść lub pić, nawet podczas najbardziej krytycznych momentów, co prowadzi do zabawnych przerw na posiłki w trakcie walki czy rozmów z ważnymi postaciami;
6. **Talent do psucia** – postać jest niezdarna albo ma pecha przy posługiwaniu się przedmiotami. Jeśli coś w jej rękach albo w jej otoczeniu może się popsuć, jest większe ryzyko, że właśnie tak się stanie.

Specjalne przedmioty postaci

Specjalne przedmioty dostępne w tym scenariuszu mają postać baśniowych przedmiotów:

1. **Kosz pełen jagód** – jagody są tak pyszne i sycące, że mogą uleczyć tego, kto je zje (postać przestaje być ranna);
2. **Królicza łapka na szczęście** – sprawia, że udaje ci się ślepy traf lub przytrafia szczęśliwy choć nieprawdopodobny zbieg okoliczności w sytuacji, w której musisz się zdać na los lub coś zgadnąć;
3. **Magiczny pył wrózek** – osoba obsypana pyłem na kilka chwil zyskuje zdolność latania;
4. **Wytresowana myszka** – myszka rozumie co do niej mówisz i może wykonać proste polecenie. Potrafi otwierać zamki;
5. **Worek soli** – usypanie linii lub kręgu z soli sprawia, że baśniowa istota nie może jej przekroczyć;
6. **Zaklęta lutnia** – wybrana istota lub grupa takich samych istot, której zagrasz melodię, staje się ospała i nieuważna lub wręcz zasypia na krótki czas.

Przykładowe imiona postaci

Przykłady męskich imion lub przezwisk to: Dobromir, Mieszko, Gniewko, Bazyli, Godryk, Witold, Jurand, Ziemowit, Myślībór, Krwawnik, Rębajło, Płomyk, Moczybroda, Głodomór, Włóczykij.

Przykłady żeńskich imion lub przezwisk to: Jagoda, Alina, Matylda, Milena, Elsa, Ravena, Hilda, Bogna, Jadwiga, Dzierzba, Zorza, Makówka, Szyszka, Dzwonek, Złotowłosa, Burczykiszka, Mąciwoda.

Wprowadzenie do fabuły dla graczy

Przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy fragment.

„Na polecenie królowej wyruszacie wspólnie do leża smoczycy z misją uratowania porwanego przez nią księcia. Jeśli wam się powiedzie, zrabujecie bogactwa zgromadzone przez smoczycę i otrzymacie od królowej nagrodę w postaci tytułów szlacheckich i nadanej ziemi.

Królowa chce, aby jej syn – książę – powrócił bezpiecznie do pałacu, a smoczyca została zgładzona. Jako dowód zabicia potwora macie przynieść jego kiel.

Gnani chęcią przygody, chwały oraz zarobku, wyruszacie skoro świt do leża smoczycy. Przygoda rozpoczyna się, gdy jesteście już w drodze. Aby dotrzeć do celu, musicie najpierw przebyć Mroczny Las, w którym podobno czai się zło.”

Szczegóły scenariusza dla narratora

Scena otwierająca: Błądzenie po Mrocznym Lesie

Bohaterowie wchodzą do dusznego i ciemnego lasu, w którym rozlegają się groźne pomruki i niepokojące szepty. Rosochate wierzby i stare dęby przybrane są pajęczynami, a po ziemi pełza mnóstwo robactwa. Brody wilgotnych porostów zwisają ze spróchniałych gałęzi. Zarodniki grzybów unoszące się w powietrzu nadają mu dziwny, drożdżowy zapach.

Poświęć kilka chwil na dalszy opis mrocznej kniei, aby wprowadzić graczy w klimat opowieści i nastrój baśni. W ramach sceny otwierającej zapytaj graczy, w jaki sposób ich bohaterowie przedzierają się przez zarośla i jak pomagają sobie nawzajem. Zachęć ich do krótkiej rozmowy na temat ich odczuć, motywacji i planów zmierzenia się ze smoczycą.

Podczas sceny otwierającej opisz, że w pobliskich zaroślach bohaterowie znajdują poszarpany, czerwony płaszczyk z kapturem oraz połamany, pusty koszyk. Wspomnij o tym, bo jest to szczegół, który może mieć wpływ na przyszłe decyzje graczy.

Aby przejść przez las i odnaleźć drogę do leża smoczycy, gracze muszą najpierw zmierzyć się z jedną lub kilkoma trudnościami, które opisaliśmy poniżej. Wybierz najbardziej interesującą twoim zdaniem przeciwność lub kilka z nich, jeśli chcesz poprowadzić dłuższy i trudniejszy scenariusz.

Spotkanie z wilkiem

Bohaterowie przedzierają się przez cierniste zarośla i na ich drodze staje olbrzymi, warczący groźnie wilk. Tak naprawdę wilk jest ranny, ponieważ wpadł w sidła, ale z powodu panujących w lesie ciemności, można to zauważyć dopiero, gdy podejdzie się bliżej i dokładnie przyjrzy zwierzęciu. Nie ujawniaj tej informacji z własnej inicjatywy.

Wilka można uwolnić z sideł, jednak jest on agresywny i będzie to utrudniał. Może dotkliwie pogryźć tego, kto się choćby zbliży. Wilka nie można obejść z powodu gęstych ciernistych zarośli. Gracze muszą przejść przez miejsce, gdzie stoi. Jeśli gracze uwolnią wilka, ten przemienia się w wilkołaka, ale nie atakuje. Jest wdzięczny za pomoc i wraca do swojego stada wilków. Jeśli gracze zgładzą wilka, opisz, jak zmienia się w człowieka i wyjaśnij, że musiał być człowiekiem porażonym klątwą wilkołactwa, schwytanym w sidła.

Przeklęty kamień

Bohaterowie orientują się, że chodzą w kółko, wciąż trafiając na polanę z tym samym głazem. Gdziekolwiek by poszli, po kilku minutach zawsze tu wracają. Na wielkim kamieniu wyryty jest jakiś

magiczny znak. W jaki sposób wyrwać się spod wpływu przeklętego miejsca? Niech gracze wykażą się kreatywnością.

W czasie, gdy będą badać kamień lub zastanawiać się nad dalszym działaniem, opisz jak na obrzeżu polany gromadzi się grupka trzech wygłodniałych wilków. Jeśli bohaterowie nie pomogli wcześniej wilkowi złapanemu w sidła, wilki zaatakują, przyciśnięte głodem. Jeśli udzielili pomocy przywódcy stada, wilki mogą wyprowadzić bohaterów z przeklętej polany, ale trzeba znaleźć sposób na porozumienie się z nimi.

Jednym ze sposobów na przełamanie klątwy może być zniszczenie symbolu na kamieniu. Jeżeli gracze wyczerpią swoje opcje, na polanę przywędruje Ciotunia Ludmiła (czytaj dalej).

Sieci pajków

Bohaterowie znajdują właściwą ścieżkę przez las, ale kieruje ich ona do cienistego wąwozu. Zarośla obklejone są grubymi pajęczynami. Jeśli bohaterowie zechcieliby zawrócić, opisz, że wejście do wąwozu zarosło nieprzebytymi cierniami. Jedyna droga wiedzie naprzód.

Jednego z bohaterów atakują dwa przerośnięte, jadowite pająki a inny bohater zostaje pokryty pajęczyną i przykleja się do drzewa. Gracze muszą poradzić sobie z pajakami i pomóc uwięzionemu towarzyszowi. Mogą zostać ranni z powodu ugryzień pajaków.

Ciotunia Ludmiła

Gdy bohaterowie utkną przy przeklętym kamieniu albo znajdą już drogę do leża smoczycy, spotykają staruszkę zbierającą grzyby. Przedstawia się ona jako Ciotunia Ludmiła, zielarka mieszkająca w chatce ukrytej w lesie. Tak naprawdę Ciotunia jest przebiegłą wiedźmą, ale oczywiście nie ujawnia tego. Jeśli bohaterowie wykażą zainteresowanie grzybami zbieranymi przez Ciotunię, mogą zorientować się, że są to muchomory, o ile powiedzie im się rzut kostką. W takim rzucie silna strona „Spostrzegawczość” na pewno zapewni bonus.

Dalsza droga do leża smoczycy wiedzie obok chatki Ciotuni, więc staruszka zaprasza bohaterów na obiad. Jest ciekawa, co bohaterowie robią w Mrocznym Lesie. Jeśli zdradzą jej, że zmierzają na spotkanie ze smoczą, Ciotunia zaoferuje im pomoc.

Ciotunia może uwarzyć w kotle specjalną, silną truciznę, która sprawi, że smoczyca lub dowolna inna istota padnie nieprzytomna. Trucizna zadziała, gdy zostanie skonsumowana lub dostanie się do ciała przez otwartą ranę. Trucizna Ciotuni jest baśniowym przedmiotem, więc może zostać użyta tylko raz podczas gry. Ciotunia nie wykona jednak trucizny za darmo. W zamian chce jeden z baśniowych przedmiotów, który nie został jeszcze użyty, od dowolnego bohatera.

Jeśli bohaterowie nie mogą lub nie chcą zaoferować takiego baśniowego przedmiotu, wówczas Ciotunia okazuje rozczarowanie, ale ma inną propozycję. Jako zapłatę zabierze pukiel włosów od dowolnego bohatera, aby sporządzić sobie miksturę na porost włosów, bo bardzo jej ostatnio wypadają. Tak naprawdę, niezadowolona wiedźma chce rzucić urok na bohatera. Bohater, który odda swój pukiel włosów zamieni się w żabę w dalszej części scenariusza zatytułowanej „Leże smoczycy”.

Bohater zamieniony w żabę pozostaje w tej postaci, dopóki nikt go nie pocałuje. Gracze mogą nie wpaść na takie rozwiązanie. Nie sugeruj go od razu i rozważ również inne, kreatywne pomysły. Jeśli gracze nie mają żadnego pomysłu, jak odczynić urok, zasugeruj im, że ten może minąć za jakiś czas i poproś, aby ruszyli w dalszą drogę. Po upływie 10-15 minut czasu rzeczywistego, opisz jak bohater zamieniony w żabę przemienia się z powrotem w człowieka w chmurze zielonego dymu, ale zostaje ranny.

Obiad, który Ciotunia podaje bohaterom jest bardzo smaczny i pożywny. Dopiero po jego zjedzeniu bohaterowie ze zgrozą orientują się, jaki był paskudny. Znajdują w niedojedzonej zupie ogony

szczurów, małe oczy pływające w gulaszu oraz pleśń i robactwo toczące owoce i pieczywo. Poproś graczy o wykonanie rzutów kostką. Jeśli rzut się nie powiedzie, bohater zostaje ranny. Silna strona „Zahartowany” doda bonus w takim rzucie.

Ciotunia sprawia wrażenie lekko obłąkanej i nieszkodliwej. Wydaje się, że nie szkodzi bohaterom specjalnie, ale gracze mają możliwość wyczuć złą magię w jej chatce, bijącą od niektórych przedmiotów. Jeśli zadeklarują taką uważną obserwację, poproś o rzut kostką. Silna cecha „Wrażliwość na magię” doda bonus do tego rzutu.

Jeśli bohaterowie okażą otwartą wrogość Ciotuni i zaatakują ją, ta natychmiast zamienia w żabę jednego z nich a następnie próbuje uciec w las, rzucając za sobą bomby dymne z purchasek.

Most pilnowany przez trolla

Dalsza droga do leża smoka wiedzie przez kamienny most nad wzburzoną rzeką. Most pilnowany jest przez potężnego i chytrego trolla. Troll przepuści podróżnego, jeśli ten zapłaci mu złotą monetę albo rozwiąże ułożoną specjalnie dla niego zagadkę.

Jeśli bohater zdecyduje się spróbować rozwiązać zagadkę, narrator nie mówi jej na głos. Uznajemy, że troll pochyla się nad bohaterem i mówi mu zagadkę na ucho, tak aby inni jej nie słyszeli. Jej treść nie jest istotna. W celu jej rozwiązania należy zdać rzut, ponieważ to spryt bohatera powinien decydować o rozwiązaniu zagadki, a nie spryt gracza.

Jeśli bohaterowi nie uda się rozwiązać zagadki za pierwszym razem, troll popycha bohatera, czyniąc go rannym a dalsze podejścia do rozwiązania są niemożliwe.

Bohaterowie mogą spróbować przeprowić się przez rwącą i kamienistą rzekę na własną rękę albo spróbować zgładzić trolla czy dokonać na nim perswazji. Jeśli jednak bohaterowie zbyt długo będą się naradzać, co zrobić albo troll zauważy, że kombinują, jak przejść bez zapłaty, zniecierpliwiony zacznie rzucać w nich kamieniami. Będzie przy tym krzyczał, że mają mu zapłacić albo odejść precz.

Troll ma przy sobie wielki garniec miodu, z którego wyjada zawartość brudnymi paluchami. Oblizuje je, strasznie przy tym mlaskając. Zasugeruj graczom, że miód jest magiczny i potrafi uleczyć jednego człowieka, który zje cały garniec.

Troll panicznie boi się myszy i innych małych gryzoni, czego gracze mogą się dowiedzieć, jeśli ich bohaterowie spróbują przypomnieć sobie legendy o trollach. Gdy zadeklarują takie działanie, nie zdradzaj od razu słabości trolla – poproś koniecznie o rzut kostką. Silna strona „Wielka mądrość” na pewno doda bonus do tego rzutu. Jeśli któryś z graczy ma przy sobie Wytresowaną myszkę, opisz jak troll dziwnie się denerwuje i poci, rozmawiając z nim (bez względu na to czy myszka została już wykorzystana podczas tej gry czy nie).

Leże smoczycy

Po pokonaniu rzeki, bohaterowie stają przed wejściem do leża smoczycy. Otwór skalny wiedzie głęboko w trzewia ziemi i ulatniają się z niego zapachy siarki oraz... ciastek.

Jeśli jeden z graczy oddał wcześniej pukiel swoich włosów Ciotuni Ludmile, teraz czuje, że rzuciła na niego urok i zamienia się w żabę.

Niebezpieczeństwa

Gdy bohaterowie schodzą korytarzem do głębi ziemi opisz grozę tej sytuacji oraz postaw przed nimi kilka niebezpieczeństw. Użyj tych wymienionych poniżej lub wymyśl własne. Rozważ różne propozycje graczy poradzania sobie z niebezpieczeństwami.

- Chmura nietoperzy wylatuje ze skalnych otworów piszcząc i przerażając bohaterów. Poproś o rzut kostką. Silna strona „Odważne serce” doda bonus do tego rzutu. Jeśli gracz poniesie

porażkę, jego bohater będzie ogarnięty strachem dopóki nie wyjdzie z podziemi. Strach będzie powodował karę -1 do rzutów kostką;

- Toksyczne, siarkowe wyziewy zatrują powietrze. Bohaterowie krztuszą się i słabną z każdym krokiem. Poproś o wykonanie rzutu kostką. Silna strona „Zahartowany” doda bonus do tego rzutu. Jeśli gracz poniesie porażkę, zostaje ranny;
- Jaskinia zaczyna się trząść z powodu ogłuszających ryków smoczycy. Stalaktyty spadają ze sklepienia a pod stopami bohaterów otwierają się głębokie rozpadliny. Bohaterowie mają trudność z zachowaniem równowagi i mogą zgubić przedmioty. Poproś o rzut kostką. „Kocia gracia” doda bonus do tego rzutu. Jeśli gracz poniesie porażkę, gubi posiadany przez siebie baśniowy przedmiot lub inny ważny przedmiot. Jeśli żadnego takiego przedmiotu nie posiada, obrywa stalaktytem w głowę i zostaje ranny.

W podziemiach panuje ciemność a ściany jaskini pełne są kamieni szlachetnych. Wprowadza to utrudnienie dla postaci, których słabymi stronami jest „Pożądanie bogactwa”.

Gdy bohaterowie w końcu docierają do samego leża smoczycy, widzą ją siedzącą na stercie złotych monet i skrzyń z kosztownościami. Smoczyca początkowo nie zwraca uwagi na bohaterów, tylko zije ogniem do pieca, w którym pieką się wielkie ilości słodkich ciastek.

Gdy tylko smoczyca zobaczy bohaterów, stara się zionąć na nich ogniem i przepędzić, choć nie chce tego robić. W jej oczach widać zmęczenie i smutek a na jej szyi spoczywa żelazny kołnierz. Tak naprawdę jest to kołnierz, który uniemożliwia jej mówienie i zmusza do posłuszeństwa księciu.

Książę nie został uprowadzony przez smoczycę, jak twierdzi królowa. Posiadł tajniki czarnej magii i omotał smoczycę, by mu służyła. Teraz smoczyca łupi dla niego okoliczne krainy znosząc złoto i kosztowności do groty. Wypieka także ciastka dla księcia, który jest niezwykle łasuchem.

Książę będzie udawał ofiarę, by w razie sposobności pokonać bohaterów lub ich przepędzić. Może też udawać, że nałożył smoczycy kołnierz, ponieważ łupiła i paliła okolicę a on za pomocą magii chce odmienić jej zatrute serce. Gdy zostanie zaatakowany, książę rzuca na bohaterów mroczne zaklęcia takie jak pioruny, gorące wichry czy klątwę plucia ślimakami.

Postacie ze słabą stroną „Alergia na słodkie zapachy” oraz „Wieczny głodny łakomczuch” mają utrudnienie podczas obecności w leżu smoczycy ze względu na świeże słodkie ciastka.

Od graczy zależy, jak chcą ostatecznie rozwiązać sprawę księcia i smoczycy. Mogą zgładzić smoczycę nie zorientowawszy się, że jest ofiarą albo z premedytacją wypełnić wolę królowej, aby zyskać obiecane przywileje. Mogą pojmać księcia i uratować smoczycę, która z wdzięczności odda im swój kiel, jeśli zechcą go okazać królowej jako dowód jej zabicia. Mogą zrobić też coś zupełnie innego, co tylko zechcą.

Na koniec spotkania, zrób krótkie podsumowanie, jak działania bohaterów wpłynęły na losy królestwa.

Wydarzenia i motywy

W zależności od przebiegu gry, możesz wprowadzać następujące wydarzenia i motywy, aby utrzymać napięcie i ekscytację:

- W chatce Ciotuni albo w rękach omszałego szkieletu na leśnej drodze bohaterowie znajdują magiczną księgę z zębami na okładce i jęzorem zamiast zakładki. Przeczytanie mlaszczącej i kłapiącej książki wymaga wielkiej odwagi, ale pozwala na poznanie słabości wybranej baśniowej istoty. Księga jest baśniowym przedmiotem, więc można jej użyć raz na grę;
- Bohaterowie znajdują lub spotykają podejrzaną zachowującą się żabę. Jeśli ktoś ją pocałuje, ta odmienia się w małą dziewczynkę, która zabłądziła kiedyś w lesie i została zamieniona w żabę

przez Ciotunię dla zabawy. Dziewczynka obiecuje, że znajdzie drogę do domu i nie da się już znaleźć Ciotuni. W podziękowaniu za uratowanie wręcza bohaterom baśniowy przedmiot. Wybierz jeden z przedmiotów, dostępnych podczas tworzenia postaci, który nie został wybrany przez żadnego z graczy. Dziewczynkę zamienioną w żabę możesz umieścić w chatce Ciotuni lub w okolicy mostu trolla;

- Na horyzoncie widać już górę, w której mieszka smoczyca. Nad szczytem góry rodzi się burza, która mknie w kierunku bohaterów. Jeśli się nie pośpieszą, burza złapie ich w drodze i może utrudnić im przeprawę lub uczynić krzywdę.

TWÓRCY INNOWACJI

Partnerzy



Fundacja Rozwoju Bombonierka

[Fundacja Rozwoju Bombonierka – link](#)



**Gdańska Galeria Zmysłów
Stowarzyszenie Invisibla**

[Gdańska Galeria Zmysłów – link](#)

Autorzy



Katarzyna Cioch

Inicjatorka i miłośniczka robienia fajnych rzeczy z ludźmi, którym się chce. Współautorka gier: „Partytura”, „Gutenberg”, „AI Space Puzzle”, „Czy wypada rzucać tortem?”, „Niepokój”. Członkini trójmiejskiej grupy testerskiej „Portotypy”. Trenerka i edukatorka. Matematyczka. Liderka projektów i innowacji społecznych.



Krzysztof Głoński

Autor gier planszowych „Elekt”, „ZONA: Sekret Czarnobyla” oraz „Kurzołaki”. Obecnie Game Developer w wydawnictwie Smart Flamingo. Projektuje również gry na zamówienie dla celów marketingowych i edukacyjnych oraz prowadzi warsztaty z projektowania gier. Współtwórca gry „Czy wypada rzucać tortem?”, kształtującej świadomość społeczną w dziedzinie autyzmu oraz gry „Niepokój”, dostępnej dla osób niewidomych. Jako wielki fan gier fabularnych objął rolę redaktora naczelnego drugiej edycji systemu „Klanarchia”.

Samorzecznicy



Aneta Kokot

Aktywistka na rzecz osób z niepełnosprawnościami, członkini zarządu gdyńskiego koła Polskiego Związku Niewidomych na lata 2022-2026. Prywatnie wieloletnia miłośniczka fantasy i science fiction, mistrzyni gry i graczka w formacie papierowego RPG. Energiczna i towarzyska, dusza twórcza o szczególnym upodobaniu do muzyki i teatru.



Martyna i Bartosz Radomscy

Pasjonaci spędzania czasu w duchu slow, szczególnie w towarzystwie planszówek i RPG. Z wykształcenia prawniczka i fizjoterapeuta. Zawodowo zajmują się dostępnością dla osób z niepełnosprawnościami. Prowadzą na Pomorzu własny gabinet masażu i fizjoterapii „Bez Spiny”. Bartosz pełni również funkcję przewodniczącego Rady Osób z Niepełnosprawnościami przy Rzeczniku Praw Obywatelskich. Kochają zwierzęta – w ich domu mieszkają 3 psy (w tym 2 psy przewodniki) oraz 2 koty. Zakochali się w morzu, dlatego postanowili zamieszkać na pięknych Kaszubach.

WSPARCIE DLA OSÓB PROWADZĄCYCH GRY FABULARNE

Jeśli potrzebujesz wsparcia lub masz jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości, to skontaktuj się z nami. W ramach działalności Fundacji Rozwoju Bombonierka możemy udzielić konsultacji, poprowadzić pokazową sesję gry fabularnej lub pomóc początkującej osobie prowadzącej przygotować się do sesji. Prowadzimy również szkolenia z dostępności gier planszowych i fabularnych dla osób niewidomych i niedowidzących oraz warsztaty z prowadzenia gier fabularnych i tworzenia gier planszowych.

Autorzy

PODZIĘKOWANIA

Serdecznie dziękujemy wszystkim organizacjom i osobom zaangażowanym w realizację tego projektu. Przede wszystkim dziękujemy samorzecznikom – Anecie Kokot, Martynie Radomskiej i Bartoszowi Radomskiemu, którzy z cierpliwością i humorem wprowadzali nas w tajniki świata osób niewidomych i niedowidzących. Dzięki Wam zauważyliśmy, że to ten sam świat, co nasz!

Dziękujemy pracownikom Gdańskiej Galerii Zmysłów: Agnieszce, Arkowi, Elizie, Krystianowi, Magdzie i Przemkowi oraz wszystkim osobom, które testowały innowację „Oczyrna wyobraźnia”.

Dziękujemy Ani za przygotowanie testowej kostki brajlowskiej.

Autorzy

ŹRÓDŁA I ZACHĘTA DO DALSZEJ LEKTURY

1. Tomek „Frejtag” Piątek, Joanna Luśnia, **Teatr przy stole. Przewodnik po RPG z dorosłymi 60+**, Fundacja Stocznia, Warszawa 2023, <https://www.teatrprzystole.pl/materialy>. [dostęp: 30.10.2024].
2. **Ustawa z dnia 21 listopada 2008 r. o zmianie ustawy o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych**, ustawy o podatkach i opłatach lokalnych oraz ustawy o bezpieczeństwie żywności i żywienia, Dz. U. Nr 223, Poz. 1463.
3. Agata Pisarska, **Każde słowo ma znaczenie. Rzecz o komunikowaniu się osób niewidomych**, <https://trakt.org.pl/kazde-slowo-ma-znaczenie-rzecz-o-komunikowaniu-sie-osob-niewidomych-agata-pisarska/>, [dostęp: 30.10.2024].
4. Magdalena Urbańska, **Jak opowiadać niewidomym o kolorach? Rozmowa z Paulą Cupryan**, <https://kulturawrazliwa.pl/blog/wiedza/1090/>, [dostęp: 30.10.2024].
5. Elwira Przybylska, Małgorzata Orzeł, Justyna Orzechowska, **Poradnik savoir vivre wobec osób z niepełnosprawnościami**, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie, Lublin 2020, <https://bon.wspa.pl/wp-content/uploads/2020/11/Poradnik-PL-www.pdf>, [dostęp: 30.10.2024].
6. Anna Bieganowska – Skóra, **Savoir-vivre wobec osób z niepełnosprawnościami**, Uniwersytet Marii Curie – Skłodowskiej w Lublinie, <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2021/1215/125315-poradnik-savoir-vivre-p-.pdf>, [dostęp: 30.10.2024].
7. <http://www.braille.pl/>, [dostęp: 30.10.2024].
8. Praca zbiorowa pod red. s. Elżbiety Więckowskiej, **Instrukcja tworzenia i adaptowania ilustracji i materiałów tyflograficznych dla uczniów niewidomych**, Opracowana na zlecenie Departamentu Zwiększania szans Edukacyjnych Ministerstwa Edukacji Narodowej, Bydgoszcz, Kraków, Łaski, Owińska 2011. https://tyflomapy.pl/Instrukcja_tworzenia_i_adaptowania_ilustracji_i_materialow_tyflograficznych_dla_uczniow_niewidomych.html, [dostęp: 30.10.2024].
9. s. Elżbieta Więckowska, **Projekt zasad redagowania rysunku i ilustracji dla niewidomego**, artykuł w Łaski 4/5 2003, s. 47-60, <https://www.rysunki.pzn.org.pl/wiecko2.pdf>, [dostęp: 30.10.2024].