

Pamiętnik przy mięcie

Jei D. Marcade



Pamiętnik przy mięcie

Jest to sielankowa i pocieszna jednoosobowa gra RPG o prowadzeniu dziennika. Losujesz karty, które opisują wykonywane czynności, spotykanych ludzi, znajdowane przedmioty i wydarzenia zachodzące w ciągu dnia. Dodajesz do tego kontekst i zapisujesz wszystko w dzienniku. Gra kończy się, gdy chcesz od niej odpocząć.

Wstęp

Rzuć kością, by dowiedzieć się, gdzie znajduje się twoja mała przytulna chatka.

1. Na góskim zboczu.
2. W lesie.
3. Na bagnach.
4. Na pustyni.
5. Pod pagórkami.
6. Nad brzegiem morza.



Poświęć chwilę na stworzenie obrazu swojej chatki, poczynając od drożki wiodącej do niej. Zastanów się, na którą stronę wychodzą drzwi. Czy przestrzeń

wokół nich jest przystrojona? Jakie zapachy i dźwięki docierają do kogoś stojącego na ganku?

Teraz wejdź w jej skromne progi. Co widać po przestąpieniu progu? Jak jest oświetlona? Wyobraź sobie wystrój – podłogę i meble. Pomyśl, czy masz tam jakieś szpargały. A może dom zamieszkują też zwierzaki?



Będziesz potrzebować:

- dziennika lub kartki papieru,
- czegoś do pisania,
- kości sześciściennej (do turlania fizycznie lub wersji on-line),
- talii kart bez dzókerów.



Przebieg gry

- Potasuj karty i połóż przed sobą awersem do dołu.
 - Rzuć kością, aby określić, ile kart pobierzesz dla danego dnia.
 - Nie odwracając kart, rozłóż je w dowolny sposób. Możesz każdą położyć osobno, podzielić je na sterty lub trzymać wszystkie razem.
 - Przed odkryciem karty lub grupy ponownie rzuć kością, aby dowiedzieć się, jaka jest natura zapowiedzianych zdarzeń.
- 1, 2 – Tajemnica, dylemat lub konflikt.
3, 4 – Niespodziewane spotkanie.
5, 6 – Zaplanowane spotkanie.



- Pamiętaj o datach w dzienniku. Mogą one odzwierciedlać kalendarz realny lub całkowicie zmyślony. Korzystając z wylosowanych kart, opisz, co ci się przydarzyło danego dnia i jak to odbierasz. Opisy mogą być tak długie (lub krótkie), jak tylko zechcesz.
- Gdy zakończysz swój wpis, odłóż wykorzystane karty na bok i rzuć kością, by dowiedzieć się ile kart przypada na kolejny dzień.
- Gra kończy się, gdy zabraknie kart w talii lub gdy uznasz, że masz dość.





Piki (wydarzenia)

- A. Zaćmienie słońca.
2. Festyn.
3. Podwójna tęcza
(jakiż jej znaczenie?).
4. Przypadek pomylenia tożsamości.
5. Powstanie warzyw korzeniowych
wypożyczonych z nagła w ręce i nogi.
6. Odkrycie kieszonkowego wymiaru.
7. Burza z piorunami.
8. Tajemnicze światła na niebie.
9. Odnalezienie czegoś zagubionego /
ukrytego przed laty.
10. Sąsiedzka prośba o pomoc.
- J. Gwałtowne ochłodzenie.
- Q. Fala upałów.
- K. Zastąpienie mowy śpiewem.



Kiery (sąsiedzi)

- A. Wiedźma.
2. Wróżka grybuszka.
3. Rogacz.
4. Borsuk w tweedowej kamizeli.
5. Postać w szacie otoczona
kwietnym wirem.
6. Duch.
7. Samoświadomy rój pszczół.
8. Żywiolak.
9. Ślimaczy jeździec.
10. Głos dobywający się z potężnej urny.
- J. Mysz zbrojna w szpadę.
- Q. Trójka szopów w prochowcu.
- K. Portret *en pied* podróżujący
poprzez obrazy.



Kara (przedmioty)

- A. Wytrych.
2. Woskowa świeca.
3. Śpiewający imbryk do herbaty.
4. Paczka bez adresu zwrotnego.
5. Odręczna mapa... (czego?).
6. Rośliny doniczkowe, których stan
zdrowia zależy od twojego.
7. Księga baśni.
8. Za duży sweter z kieszeniami
wypełnionymi... (czym?).
9. Szyszka, która nigdy nie
dotyka ziemi.
10. Wiedźmi kamień.
- J. Ceramiczny słój
zapieczętowany woskiem.
- Q. Pióro na arszen długość.
- K. Wianek.



Trefle (czynności)

- A. Napisz list.
2. Upiecz chleb / zrób dżem /
przygotuj wyjątkowy posiłek.
3. Popracuj w ogrodzie.
4. Wydziergaj coś dla przyjaciela.
5. Napraw dach.
6. Przespaceruj się.
7. Napraw to i owo.
8. Zamieć podłogę.
9. Udekoruj swoją ścianę murałem.
10. Przejdź się na targ.
- J. Poćwicz grę na instrumencie.
- Q. Sporządź eliksir, masło lub nastój.
- K. Rozwień zioła do suszenia.

