# NPC

1. **Imiona** – wygeneruj co najmniej kilka męskich i damskich imion, które możesz szybko nadać przypadkowo spotkanym NPC’om.
2. **Istotni NPC** – Staraj się, aby istotni NPC odróżniali się mocno od siebie poprzez akcent, sposób bycia, gesty. Ludzie (i nieludzie) są różni. Obok imienia NPC zapisz jego kardynalną cechę np. przesadnie miły, budzący zaufanie, poważny, wyluzowany, wyniosły, zboczony, zgred. Możesz także powiązać jednego z istotniejszych NPC (bądź miejsce) z tłem muzycznym.
3. **Przyjaciel i wróg** – gracze powinni czuć, iż u co najmniej jednego NPC mają oparcie, mogą mu zaufać (przynajmniej przez pewien czas), tak jak i co najmniej jednego powinni mieć za wspólnego wroga.

# Potyczki

1. **Dynamika walki** – aby zwiększyć dynamikę potyczek umieść na mapie elementy otoczenia, niebezpieczne miejsca, pułapki lub efekty obszarowe, np. beczki, powalone drzewa, rozlany olej. Jeśli przeciwnik posiada takie możliwości – może rzucać i odpychać graczy w inne miejsca, odcinać ich magicznymi ścianami, kręgami lub wykorzystywać elementy otoczenia np. ciskając nimi w graczy i odgradzając od siebie.
2. **Liczba przeciwników** – preferuj małą liczbę przeciwników o ciekawych umiejętnościach. Grupuj najmniejszych, nieistotnych oponentów w jednego, aby przyspieszyć walkę.
3. **Muzyka** – pamiętaj o muzyce. Najlepiej, by motyw walki pojawił się nim ta nastąpi.
4. **Siła przeciwników** – opracuj zawczasu co najmniej 3 umiejętności (słabą, średnią i silną). Używaj ich odpowiednio do tego, jak radzą sobie gracze. Przeciwnicy średnio powinni mieć od 3 do 8 ruchu.
5. **Trudność potyczki** – skutecznym sposobem podnoszenia trudności potyczki jest atak z zaskoczenia, zwrócenie graczy przeciwko sobie umiejętnością oponenta (amok, zauroczenie, zwód) i używanie innych efektów kontroli tłumu (ogłuszenie, paraliż, powalenie, unieruchomienie) na części z nich.
6. **Zadbaj o teren** – ze okoliczności, w jakich znajdują się gracze ich skuteczność może być obniżona. Poinformuj ich, że podczas tej potyczki są zmęczeni, kogoś boli głowa i zaczynają np. z połową Energii lub że ziemia jest grząska po deszczu i poruszają się o 1 kratkę mniej.

# Akcja i scenariusz

1. **Fabuła, a gra** – postaraj się, aby gra toczyła się raczej jak film, w którym to akcja jest priorytetem, niż gra komputerowa, gdzie liczy się walka, robienie zadań i rozwój postaci. Większość zadań powinna mieć drugie dno, łączyć się w logiczną całość.
2. **Konsekwencje** – poinformowanie graczy w sposób fabularny o konsekwencjach ich dokonań z poprzedniej sesji to skuteczny sposób, aby uczynić świat żywszym, reagującym na ich istnienie, a tym samym dostarczyć graczom uczucia, iż są istotni.
3. **Początek i koniec** – w scenariuszach RPG podobnie jak w filmach ważne jest, aby akcja gry rozpoczęła się czymś intrygującym, skupiającym uwagę graczy. Tak samo zakończenie części kampanii powinno rodzić w głowach graczy pytania nad nadciągającymi zdarzeniami, pozostawiać ich w lekkiej niepewności (np. w odniesieniu do dalszych konsekwencji ich czynów).
4. **Podróże** – jeśli podczas podróży nie planujesz konkretnej akcji, możesz urozmaicić ją napotkaniem dziwnych roślin, tajemniczych zwłok, przedmiotu lub dziwnego miejsca. Sprawdzą się też nadzwyczajne warunki pogodowe lub teren trudny do pokonania (np. bagno, mgła, rzeka). W uzasadnionych przypadkach możesz graczy poddać drobnym halucynacjom lub po prostu mogą się zgubić. Od czasu do czasu nieistotną podróż można też po prostu pominąć. Unikaj potyczek jako głównego elementu związanego z podróżą.
5. **Realizm rzutów** – nie wymagaj rzutów kośćmi w sytuacjach, gdy wyrzucona przez jednego z graczy 1 oznaczająca porażkę spowodowałaby coś absurdalnego i nierealnego (5% szansy na pewne zdarzenie to całkiem spora wartość). Dobrą praktyką jest spytać się dwa razy samego siebie, czy rzut jest na 100% konieczny i w przypadku najmniejszych wątpliwości zrezygnować z niego.
6. **Ukrywanie intencji** – czasem wyzwanie stanowi przedstawianie NPC bądź sytuacji w taki sposób, by nie było dla graczy oczywistym, jaki ma charakter lub z czym się wiąże. Od czasu do czasu miły lub głupkowaty NPC może okazać się przebiegłym wrogiem, zaś okropnie nieprzyjemny w odbiorze wykonać wobec nich pozytywny gest, „dać się lubić”. Jeśli o miejsca chodzi, wplataj opisy szczególnych miejsc w opis zwyczajnych struktur tak, by nie przykuwały więcej uwagi niż im przysługuje.