

# R(PG)ecykling

posznrku.pl  
facebook.com/mistrzowanieposznrku

Ponowne używanie sprawdzonych pomysłów to nic złego.

R(PG)ecykling to proste narzędzie wspomagające wprowadzanie na sesje zmodyfikowanych wątków z przygód w poprzednich kampaniach i systemach.

Ma przyspieszyć przygotowania do sesji i pomóc w ćwiczeniu improwizacji.

**Krok 1:** Wybierz kampanię, jednostrzał lub erpegowy materiał, z których weźmiesz element do recyklingu.

**Krok 2:** Wybierz lub wylosuj rzutem k6, jakiego rodzaju element to będzie (BN, lokacja lub przygoda), a następnie weź pierwszy przykład, który sobie przypomnisz.

*Może to być przykładowo dowódca straży miejskiej z Waszej pierwszej kampanii D&D, biblioteka z Zewu Cthulhu na konwentowym jednostrzale czy misja Federacji ze scenariusza do Star Trek: Adventures, na który kiedyś trafiliście.*

1-2	Bohater niezależny
3-4	Lokacja
5-6	Przygoda

**Krok 3:** Wybierz lub wylosuj dwoma rzutami k6, pod jakim względem się to zmieni. Dopasuj, dodaj lub usuń konkretny element i wprowadź zmieniony pomysł na nową sesję.

Bohater niezależny			
1	Wygląd, wiek, płeć	1	Kontakty, relacje, związki
2	Gatunek, rasa, pochodzenie	2	Pozycja społeczna
3	Pozytywne cechy charakteru	3	Wiedza, znajomość informacji
4	Negatywne cechy charakteru	4	Majątek, wyposażenie
5	Nastawienie do świata	5	Cel, dążenia
6	Nastawienie do drużyny	6	Wydarzenie z przeszłości, tajemnica

Lokacja			
1	Wygląd zewnętrzny	1	Plotki z nią związane
2	Wygląd wewnętrzny	2	Mieszkańcy, bywalcy, przyjezdni
3	Lokalizacja, rozmiar	3	Zapachy
4	Dostępność, trudność znalezienia	4	Odgłosy
5	Stan	5	Właściciel, opiekun
6	Popularność, prestiż, atrakcyjność	6	Tajemnica, historia

Przygoda			
1	Cel, motywacja drużyny	1	Ważny przedmiot
2	Przeciwnik i jego motywacja	2	Ważna lokacja
3	Sojusznik i jego motywacja	3	Drugie dno
4	Komplikacje, utrudnienia	4	Źródło kluczowych informacji
5	Sprzeczne interesy lub pomoc	5	Wpływ działań drużyny
6	Zwrot akcji	6	Nagroda, skarb, łup