

# Jak bez bólu zacząć prowadzić?

Maciej „Zefir” Starzycki

# Tradycyjne odpowiedzialności Mistrza Grty

- „kampania”
- „przygoda”
- świat przedstawiony
  - elementy wprowadzane przez MG
  - w dużej części elementy wprowadzane przez graczy (gracz mówi co by chciał, ale to MG często opisuje)
- bohaterowie niezależni
  - stanowiący element planów MG
  - w tym wszyscy bliscy i ważni bohaterowie powiązani z postacią gracza
- rozstrzygnięcia konfliktów („złota zasada”)
- odpowiedzialność za klimat i dobrą zabawę

Strasznie dużo  
odpowiedzialności na  
jedną osobę!

# A co jeśli podzielimy się kontrolą nad grą?

- „kampania”
- „przygoda”
- świat przedstawiony
  - elementy wprowadzane przez MG
  - ~~w dużej części elementy wprowadzane przez graczy (gracz mówi co by chciał, ale to MG często opisuje)~~
- bohaterowie niezależni
  - stanowiący element planów MG
  - ~~w tym wszyscy bliscy i ważni bohaterowie powiązani z postacią gracza~~
- rozstrzygnięcia konfliktów („złota zasada”)
- ~~odpowiedzialność za klimat i dobrą zabawę~~

# 1. Weź dobre narzędzia

Tradycyjne gry:

- są zrobione niechlujnie
- obsługują mechaniką tylko wycinek tego czego potrzebujesz
- nie dają ci jako MG narzędzi do pracy

Ale zazwyczaj:

- dają ci rozbudowany setting (to nie zawsze plus)
- mają spore wsparcie w postaci gotowych przygód

# Jak poznać dobra grę?

- Po jej przeczytaniu, wiesz co masz zrobić dalej.
- Nie zostawia cię w niespodziewanym miejscu z uczuciem „Co właściwie mam teraz zrobić?”

# Jakie gry polecam?

- Prawie wszystko PBTA:
  - Apocalypse World 2 do Postapo
  - Urban Shadows do wodowo/spiskowych
  - Dungeon World do dungeon crawla/klasycznego fantasy
  - Impulse Drive do SF
  - The Veil albo Sprawl do Cyberpunka
- Lady Blackbird (i jego hacki)
- The Shadow of Yesterday - do mrocznawego retro fantasy
- Inspectres
- Archipelago, Fiasco - tam nie ma MG, można się wprawić we współodpowiedzialności za dobrą zabawę

# 2. Dziel się odpowiedzialnością

- jasno ustal oczekiwania i odpowiedzialność przed sesją (wszyscy odpowiadamy za klimat, dobrą zabawę i fajną historię)
- oddawaj kontrolę graczom przy tworzeniu świata gry, zadawaj pytania:
  - o miejsca (gdzie zazwyczaj dobijacie targu ze zleceniodawcami?)
  - o npców (kto jest waszą największą zmorą?)
  - o motywacje (dlaczego Matthias was nie znosi?)
  - o zagrożenia (przed kim uciekacie?)
  - o organizację świata (co jest tutaj trudno dostać?)



# 3. Problemy

- Gracze boją się tworzyć wyzwania i trudności
  - egzekwuj od nich odpowiedzi na pytania
  - zdobywaj ich zaufanie - pokaż, że nie jesteś przeciwko nim
- Świat się rozjeżdża
  - jedna z twoich ról to pilnowanie żeby kawałki do siebie pasowały - czasami wystarczy powiedzieć „może zrobimy to odrobinę inaczej?”
- Gracze nie biorą odpowiedzialności za klimat i historię
  - patrz punkt 1
  - spróbuj z zupełnie zielonymi osobami

# 4. Co może być dla Ciebie trudne?

- odpuszczenie „swojego pomysłu” na sytuację czy opowieść
- improwizowanie
- strach przed pozwalaniem „na zbyt dużo”

# Wątpliwości?

- To nie jest tak, że do grania bez MG lub z „rozmytym” MG trzeba superdoświadczonych graczy?
- A nie mogę po prostu wziąć gotowej przygody i poprowadzić młotka?

# Dziękuję za uwagę!

[zefir@mj12.pl](mailto:zefir@mj12.pl) lub [zefir@hell.pl](mailto:zefir@hell.pl)

Facebook: mstarzycki

Strona: [zefir.hell.pl](http://zefir.hell.pl)