

Jak ułożyć sobie relację z graczem?
Jak zbudować dobrą drużynę?
Jak przyznawać punkty doświadczenia?
Jak dać frajdę z bohatera gracza?

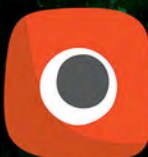
Zmierz się z najważniejszymi problemami Mistrza Gry!
Odpowiedz na te pytania... z głową!

Artykuły zamieszczone w „**Graj z głową**” podejmują kluczowe zagadnienia relacji Mistrza Gry z graczami. Naszpikowana przykładami, pełna anegdot z sesji, przydatnych trików i propozycji rozwiązań książka to nieoceniona pomoc dla początkujących Mistrzów Gry, punkt odniesienia dla tych bardziej zaawansowanych, oraz po prostu znakomita lektura.

Ignacy Trzewiczek, doświadczony Mistrz Gry i współautor gier **Neuroshima** i **Monastyr**, zastąpił „**Jesienną gawędą**”, cyklem artykułów o prowadzeniu **Warhammera**, który na zawsze zmienił wizerunek tej gry w Polsce.

Niemal 10 lat później ukazuje się jego „**Graj z głową**”, książka poświęcona mistrzowaniu w ogóle.

„**Graj z głową**” to drugi tom z cyklu almanachów **Mistrza Gry** zapoczątkowanego przez „**Graj twardo**” **Johna Wick’a**.



Portal Games Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel.: 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

Cena: 35zł

ISBN: 978-83-947266-4-5



9 788394 726645

GRAJ Z GŁOWĄ, IGNACY TRZEWICZEK

ALMANACH MISTRZA GRY

GRAJ Z GŁOWĄ



IGNACY TRZEWICZEK

IGNACY TRZEWICZEK

**GRAJ
Z GŁOWĄ**

ALMANACH MISTRZA GRY

Pomoc:

Piotr Smolański, Michał Oracz, Rafał Szyma

WYDANIE DRUGIE

Portal Games
Gliwice 2018

Graj z głową Copyright © by Portal Games Sp. z o.o , Gliwice, 2018
Graj z głową Copyright © by Ignacy Trzewiczek

Any mention of trademarked and copyrighted material is in no way intended to be a challenge to those established copyrights and trademarks but are used for reference purposes only.

Redakcja: Rafał Szyma

Projekt graficzny: Michał Oracz
na podstawie pierwotnego projektu (do książki Johna Wicka PLAY DIRTY)
Daniela Solisa (omnimancer@yahoo.com)

Na okładce wykorzystano zdjęcie kości wyprodukowanej przez firmę Q-WORKSHOP (qwdice.com)

Projekt okładki, skład i łamanie: Michał Oracz

ISBN-13: 978-83-94-726-64-5

Wszelkie prawa zastrzeżone
All rights reserved

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

IGNACY TRZEWICZEK

GRAJ Z GŁOWĄ







WSTĘP DO WYDANIA DRUGIEGO

Minęło dziesięć lat. Spoglądam na stopkę redakcyjną w egzemplarzu *Graj z głową*, który trzymam z swoim gabinecie. Rok 2008, jak byk. Zleciało. Pamiętam jak dziś, gdy siedziałem w swoim starym mieszkaniu, tłumaczyłem książkę *Graj Twardo* Johna Wicka i wściekałem się przy każdym niemal paragrafie. Zupełnie inaczej, niż John, postrzegałem dobrą kampanię do RPG. Przetłumaczyłem *Graj Twardo* i natychmiast, w ciągu kilku tygodni wyplułem z siebie *Graj z głową*.

To było dziesięć lat temu.

Rynek gier zmienił się, Portal Games dwa, trzy lata później zarzucił wydawanie gier fabularnych, wcześniej z rynku wycofały się ISA oraz MAG. Po branży RPG przetoczył się walec rewolucji planszówkowej i wprasował wszystko w ziemię. Na kilka lat zapadła zupełna cisza, nie ukazywały się nowe gry, dodatki, czasopisma. Gry fabularne, tak jak za czasów, kiedy byłem licealistą, zeszyły do podziemia. Wciąż w gry fabularne grano, wakacyjne obozy RPG pękały w szwach, lecz nowych gier, nowych wydawców nie było, a jeśli tylko ktoś się pojawił, zaraz znikał.

To było trudne 10 lat. Ale to już za nami.

Planszówkowy walec przejechał się po branży RPG, lecz przecież to absolutnie wspaniałe hobby. Pojawił się nowi gracze. Pojawiły się nowe projekty. Pojawiło się nowe pokolenie miłośników opowiadania historii. W ostatnich miesiącach aż skrzy się od nowej energii i nowych inicjatyw. Nowa edycja *Zew Cthulhu*. Nowa edycja *Warhammera*. Nowa edycja *Dungeons and Dragons*. Czuję się jak w 1995 roku, kiedy wydawnictwo MAG oraz Copernicus wprowadzały na rynek największe światowe hity, a my, młodzi gracze nie wiedzieliśmy za co się łapać, bo tyle dobra trafiało na rynek.

Z naszej strony to czas powrotu do korzeni. Portal Games ma w swoim DNA opowiadanie historii, i nie mówię tylko o legendarnym czasopiśmie Portal, nie mówię o klasycznej *Neuroshimie*, czy słynnym *Monastyrze*. Mówię nawet o naszych planszówkach - na całym świecie Portal znany jest przecież pod sloganem "Board Games That Tell Stories", czyli gry planszowe, które opowiadają historie. Taki jest Robinson Crusoe, taki jest Detektyw, takie jest wszystko do czego siadamy.

Powolne odradzanie się branży RPG to dla nas wielkie święto. Dodrukowując podręcznik Graj z głową czujemy ciarki na plecach. Oto nowi gracze zaczynają swoją przygodę z grami, a my możemy podzielić się z nimi swoimi doświadczeniami. Ktoś powie, że te dziesięć lat temu grało się w gry inaczej, że rynek był inny, że to było inne pokolenie graczy, inne gry, inne oczekiwania. Może tak jest. A może nie. Może jest tak, że gracze RPG na całym świecie dziś, i wczoraj, i dziesięć lat temu i piętnaście, i ci grający w Polsce i ci grający w Niemczech, ci którzy cięli w *Warhammera* w małym miasteczku pod Londynem i ci którzy rozgrywali kampanię *Cyberpunka* gdzieś w małym mieszkaniu w Paryżu wszyscy oni dążyli do tego samego - aby opowiedzieć wspólnie fajną historię. By spędzić z przyjaciółmi, z najlepszymi przyjaciółmi wspólne magiczne chwile. Uwierzcie, lub nie, ale to właśnie ci kumple, z którymi dwadzieścia lat temu grywałem w RPG wciąż są przy mnie, wciąż trzymamy się razem, wciąż się przyjaźnimy - największa premiera Portal Games w tym roku, gra *Detektyw* to wspólne dzieło moje i kumpla ze studiów, który przez pięć lat na Politechnice Śląskiej poprowadził mi najlepszą kampanię *Zew Cthulhu* ever.

Minęło dziesięć lat. Opowiadajcie dobre historie. Szanujcie graczy. Bądźcie Mistrzem Gry, który się rozwija, który szuka nowych pomysłów, który chce poprowadzić najlepszą sesję dla swoich graczy. Wiecie dlaczego? Bo obiecuję Wam z ręką na sercu, siedząc teraz przy biurku, z 40ką na karku, że do dziś pamiętam moje najlepsze sesje z liceum i studiów, do dziś pamiętam to co przeżyłem z przyjaciółmi na traktach Starego Świata, na ulicach Night City, w mrocznych zaułkach Arkham.

Dajcie graczom najlepsze co macie. A ja, 40 letni Trzewik obiecuję, będą to pamiętali przez długie lata.

Powodzenia!





WSTĘP SAXENDORF

Na wydanie *Graj z głową* czekałem osiem lat. Z początku podręcznik miał nazywać się *Saxendorf*, a pierwszy plik z nim związany, *saxendorf_spis_treści.rtf*, wciąż pałęta się po moim dysku. Powstał 22 października 2000 roku. Kawał czasu temu.

To były inne czasy. Na rynku istniały dwa papierowe magazyny poświęcone grom fabularnym, *Magia i Miecz* oraz *Portal*. W *Warhammera* grało więcej ludzi niż dziś gra łącznie w *Neuroshimę* i *D&D*. Gry fabularne nie musiały walczyć o miejsce na rynku z grami planszowymi, o których wtedy mało kto nad Wisłą słyszał. Ja zaś byłem powszechnie rozpoznawalnym gościem, tym facetem, który napisał *Jesienną gawędę*.

Słyszeliście o *Jesiennej gawędzie*? Właśnie sprawdziłem ją na googlach. Wy-skoczyło 7060 linków związanych z tym zapytaniem.

„Jesienna gawęda – polski wymysł czy światowa norma?”, „Ignacy Trzewiczek w swej serii artykułów Jesienna gawęda próbował także (...)”, „Dzięki Jesiennej gawędzie Warhammer przestał być widziany jako (...)”, „Wieloletnie eksploatowanie WFRP, odkrywanie w nim nowych pokładów pomysłów i konwencji, doprowadziło do powstania zjawiska Jesiennej Gawędy.”, i tak dalej...

Było to osobliwe zjawisko. Napisałem kilka artykułów z poradami jak prowadzić *Warhammera* i okazało się, że dokonałem rewolucji. Na moje prelekcje na konwentach przychodziło po kilkadziesiąt osób, szczerlnie wypełniając sale. Artykuły w ankietach dostawały najwyższe noty i wybierane były tekstami numeru zarówno w piśmie *Magia i Miecz* jak i w *Portalu*. Zupełnie tego nie pojmowałem. Prawdziwe szaleństwo.

Ta myśl w końcu musiała się narodzić: Hej, dlaczego nie napisać całej książki o prowadzeniu *Warhammera*?

Tak narodził się pomysł na *Saxendorf*, czyli stustronicową książkę z artykułami w stylu *Jesiennej gawędy*. Miałem nad nim pracować wraz z Piotrem Smolańskim. Mieliśmy masę pomysłów. Opisać najbardziej charakterystyczne elementy świata *Warhammera* i pokazać, jak klimatycznie prezentować je na sesji. Pokazać, jak prowadzić walkę, jak odgrywać Bohaterów Niezależnych. Spoglądam do pliku sprzed ośmiu lat. Spis treści ma bite dwie strony. Na końcu chcieliśmy też dodać przygodę, klasyczną, mroczną, warhammerową przygodę.

Przygoda. No właśnie...

Ta przygoda pogrzebała *Saxendorf*. Piotr zaczął ją szkicować, i szkic przygody przerodził się w szkic kampanii, a ten ostatecznie przerodził się w kampanię. Dużą, wspaniałą kampanię.

Saxendorf odszedł na dalszy plan. Usiedliśmy do pisania kampanii. Po wielu miesiącach pracy w ręce fanów *Warhammera* trafił *Władca zimy*. Najlepsza kampania, jaka kiedykolwiek ukazała się do *Warhammera*. Mówię poważnie i z pełną odpowiedzialnością, to żadna kryptoreklama. Nakład dawno już się

wyczerpał, nie muszę tu niczego promować, nie kupicie już tego dodatku. Może na allegro. Jeśli będziecie mieć szczęście.

Władca zimy to dwustustronicowa, wspaniała księga. Potężny kawał roboty. Kiedy go skończyliśmy, mieliśmy serdecznie dość *Warhammera*. Potrzebowaliśmy odpoczynku. Projekt *Saxendorf* odszedł na dalszy plan.

Rok później pisałem z Michałem Oraczem i Marcinem Blachą *Neuroshimę*.

Rok później pisałem z nimi *Monastyr*.

Rok później pisałem dodatki do *Neuroshimy* i *Monastyru*.

Rok później...

Minęło osiem lat. Napisałem dwie duże gry fabularne i kończę pisać trzecią. *Warhammer* nie jest już najpopularniejszą grą w Polsce. *Magia i Miecz* upadł. Upadł magazyn *Portal*. Narodził się *Gwiezdny Pirat* i po kilku latach został zamknięty – dziś ukazuje się w formie elektronicznej. Fani RPG grają dziś głównie w *Neuroshimę*, *Warhammera* i *D&D*, w zapomnienie odeszły *Zew Cthulhu*, *Deadlands*, *Cyberpunk*, *Dzikie Pola*... Ja nie jestem już tym gościem od *Jesiennej gawędy*. Oj tak, czasy się zmieniły.

W czerwcu 2008 roku *Portal* wydał książkę *Graj twardo* Johna Wicka. To zbiór artykułów publikowanych wiele lat temu na łamach amerykańskiego magazynu *Pyramid*. John Wick to jedna z ikon rynku gier fabularnych, autor *Legendy Pięciu Kręgów* i *7th Sea*, człowiek, który zgarnął całą półkę nagród i statuetek za swoją robotę. Wydając jego książkę, przygotowaliśmy grunt pod *Saxendorfa*. Pod podręcznik, do którego notatki dosłownie zapychały mi dysk. Pod podręcznik, o którym rozmawialiśmy w Firmie i na który nigdy nie było czasu, by go skończyć, by go wydać, by sprawdzić, czy fani gier chcą jeszcze czytać porady dotyczące prowadzenia sesji, tak jak to było przed laty, w czasach *Jesiennej gawędy*.

W końcu znalazłem czas i z pomocą moich przyjaciół napisałem współczesną wersję *Saxendorfu*. Wiele z dawnych pomysłów odrzuciłem. *Graj z głową* to nie jest książka o prowadzeniu *Warhammera*. To coś zupełnie innego. Uni-

wersalnego. To podręcznik świadomego Mistrza Gry, książka, która pokazuje, jak rozwiązywać różne problemy powstające na sesji. *Graj z głową* skupia się na relacjach pomiędzy Mistrzem Gry i graczami. Pokazuję, jak ważne są relacje z graczami, jak ważne jest kreowanie drużyny, jak delikatną sprawą jest przyznawanie PD i wreszcie, pokazuję różne triki i techniki związane z Bohaterami Graczy.

Kiedy książka trafi do sprzedaży, ja będę segregował notatki i zapiski związane z kolejnym tomem. Opowiem w nim o pisaniu przygód. To dopiero przed nami...

Póki co oddaję w wasze ręce *Graj z głową*. Nosilem tę książkę w głowie przez osiem lat. Strasznie jestem ciekaw, co z tego dziś wyniknie.



ROZDZIAŁ 1

GRACZ

Zacniemy od relacji pomiędzy graczem i Mistrzem Gry. Od tego, co MG powinien wiedzieć na temat graczy. Co sprawia im frajdę. Czego szukają w grach fabularnych. Jak stać się ich ulubionym Mistrzem Gry.

Gotowi? No to zaczynamy.

Tamagoczi

Jeśli spytasz dowolnego gracza, na czym polegają gry RPG, bez chwili zastanowienia odpowie, że chodzi w nich o to, żeby tworzyć sobie postać i chodzić po świecie odkrywając go i zdobywając doświadczenie.

I będzie miał facet w stu procentach rację. O tym są gry fabularne: o łązeniu po świecie i zdobywaniu doświadczenia.

„Zdobywanie doświadczenia” jest oczywiście najważniejsze. Powiem więcej. Nie chodzi tak naprawdę o zdobywanie doświadczenia. Chodzi przede wszystkim o *Punkty Doświadczenia*. O rozwijanie postaci. Chodzi w tym wszystkim o prywatną hodowlę ukochanego *Tamagoczi*.

Bohater Gracza to taki ludek jak z *Simsów*. Ma swoje Współczynniki, które możemy mu zwiększać. Ma swoje Umiejętności, które będziemy rozwijać. Ba! Możemy mu kupować nowe Umiejętności. Możemy mu kupować różne fajne przedmioty! Możemy mu kupić chałupę albo i zamek. Wystarczy odbębnić tych kilka godzin na sesji i siup, już MG daje nam dwieście PD i zaczyna się zabawa w zakupy i rozwijanie. Nowe możliwości dla naszej postaci.

Nie wiem jak wy, ale ja nigdy w życiu nie słyszałem czegoś takiego: *„Jak grałem w Baldour’s Gate, to tam jest taka przepiękna wioska z super zaprojektowanym sadem i takim czadowym mostkiem nad rzeczką. Bardzo ładne miejsce.”* Ze sto razy natomiast słyszałem teksty w stylu: *„Jak wejdiesz do karczmy w tej wiosce, możesz zdobyć taki czadowy miecz, daje +4 do walki, odporność na trucizny i jeszcze zostawia wolny slot na tarczę.”*

Nie ma co udawać, RPG to nie jest zabawa w odkrywanie fantastycznego świata. RPG to zabawa w dopakowywanie sobie swojego ukochanego ludka. Zwiedzanie świata to miły dodatek.

Eksperyment

Nie wiem, czy znacie ten eksperyment. Jeśli nie, polecam go, bo daje do myślenia. Bierzesz na bok jednego z graczy i mówisz tak: *„Słuchaj, muszę zaplanować sobie kilka rzeczy w naszej kampanii. Prawdopodobnie po tej sesji dostaniecie około 150 PD na łebka. Możesz mi powiedzieć co sobie za to rozwiniesz?”*

W ciągu półtorej sekundy otrzymasz dokładną informację na temat tego na co gość wyda otrzymane PD. Plus info, co kupiłby, gdybyś dorzucił mu jesz-

cze 50 PD. Plus info, że po kolejnej sesji ma zamiar rozwinąć „to”. A po jeszcze kolejnej „tamto”.

Zadaj mu drugie pytanie: *„Słuchaj, jeszcze jedno. Prawdopodobnie po tej sesji będziecie musieli wyjechać z tego miasta. Gdzie plus minus się udacie? Jakie masz plany?”*.

Po pięciu minutach kręcenia gracz stwierdzi, że w sumie to nie wie. „Zobaczy się.”

Oczywiście nie dotyczy to wszystkich graczy.

Ledwo jakichś 80% z nich.

Nie wierzysz? Sprawdź sam. To prosty eksperyment.

Karta postaci

Do czego służy karta postaci? Służy do zapisywania na niej Współczynników Bohatera. Służy też do notowania różnych rzeczy na sesji, do gryzmolenia po niej, do zalewania jej kawą i do babrania jej woskiem...

No dobrze. Inaczej. Do czego karta postaci służy Mistrzowi Gry?

To jest dobrze postawione pytanie. Widzicie, kiedy gracz skończy tworzyć postać, biorę sobie jego kartę do ręki i w spokoju analizuję, robiąc przy tym notatki. Interesuje mnie kilka informacji.

Który ze Współczynników Bohatera jest najwyższy? Który najniższy. W jakie Umiejętności zainwestował? Na co wydał szczególnie dużo punktów? Co zignorował?

Ta wiedza będzie mi bardzo przydatna. Bez tego nie ruszam do prowadzenia sesji.

Jeśli gracz władował najwięcej punktów w Charakter, to znaczy, że chce, by jego postać była twardzielem. To jasny sygnał, afisz, który głosi: *„Grzeška rajcuje fakt, że jego postać jest twarda jak Brudny Harry”*.

Jeśli gracz włożył w trzy piguły punktów w Jeździectwo, to nie dlatego, że w tym erpegu, w który gracie, nie ma innych fajnych Umiejętności. Zrobił to, bo chce mieć postać, która urodziła się w siodle.

Jeśli facet prawie wszystkie punkty, jakie miał, włożył w zakupienie sześciu Sojuszników, to znaczy, że bardzo, ale to bardzo zależy mu, by wraz z jejgo postacią wędrował po świecie oddział sześciu wiernych, sprawdzonych w boju ludzi.

Biorę więc kartkę i notuję. „Grzesiek. Twardziel urodzony w siodle, zaufani ludzie”. Doklejam do kartki wyciętą z gazety minifotkę Clinty Eastwooda. Będzie dobrze działać na wyobraźnię. Grzesiek to Brudny Harry.

MG musi o tym pamiętać. Non stop. W każdej minucie sesji. Kiedy Bohater Grześka wchodzi do knajpy, mówię: „Gdy podchodzisz do baru, czujesz na sobie przestraszone spojrzenie jakichś cwaniaków siedzących przy stole”. Kiedy wchodzi do sklepiku, mówię: „Gdy stajesz w drzwiach, widzisz, jak sklepikarz na twój widok przełyka ślinę, wężąc kłopoty”. Kiedy z zaułku

Karta postaci prawdę ci powie

Multidej zwrócił mi uwagę na jeszcze jeden drobny szczegół związany z kartą postaci – na rysunekzki, którymi gracze ją ozdabiają.

Karta postaci jest dla niejednego gracza najprawdziwszym fetyszem. Karty graczy-fetyszystów nie może dotykać nikt poza nimi i ewentualnie Mistrzem Gry, często inni gracze nie mogą na nie nawet patrzeć (bo mogliby zobaczyć, jaką masz Zręczność, a to przecież świętokradztwo!). Ale mniejsza o zboczenia...

Dla Mistrza Gry ważne jest to, że niejeden gracz spośród tych swoich wypocin, pomiędzy szlachkami i mniej lub bardziej udanymi rysunkami postaci wyraża to, jak on widzi swojego Bohatera. Pokazuje dokładnie to, czego oczekuje od gry.

To proste – jeśli z karty Tresera Bestii spogląda bystrzymi oczkami olbrzymi pupil Bohatera, to znaczy, że gracz chce na sesji występować u boku tej bestii: potrzebuje takich scen, które pokażą czarno na białym: twój zwierzak jest niesamowity, a ty – panując nad nim – jesteś jeszcze większym twardzielem niż cała reszta z ich żałosnymi pukawkami. Jeśli Wojownik zamienił swoją kartę w prawdziwą wyklejanekę, na której jego conanowatą postać otacza tuzin półnagich niewolnic, masz oczywisty komunikat, z czym prócz złota i PD jest mu najbardziej do twarzy. Ten gość dla reputacji pogromcy dziewic robi na sesji wszystko.

Aha – niektórych rzeczy z karty postaci nie można brać dosłownie. Jeśli gracz bazarze na marginesach szubienice, czaszki i odcięte łby, niekoniecznie chce ci przez to powiedzieć, żebyś wykończył jejgo postać.

wypadnie dwójka zbirów, rzucam kośćmi, oblewam test Odwagi bandziorów i mówię: „Goście wyskoczyli z nożami w rękach, ale spojrzeli na ciebie i po kilku sekundach zastanowienia wycofali się z powrotem w ciemność bramy.”

Grzesiek władował to, co miał najlepszego w Charakter. Chce, by jego postać była twarda jak Clint Eastwood. Grzesiek chce to czuć na sesji.

To nasze zadanie. Dać mu to poczuć.

Dotyczy to oczywiście wszystkich Współczynników i każdej z postaci graczy. Jeden z graczy postawił na Zręczność, inny na Budowę – eksponujemy to. Nie musimy tego robić jak katarynka, bo to się znudzi, ale raz na jakiś czas pozwalamy sobie na podrasowanie opisu sytuacji opierając się właśnie na tym, jakie postaci stworzyli gracze. Niech czują, że są zręczni, że są twardzi, że są zbudowani jak niedźwiedzie.

To jest w końcu ich ukochana postać. To jest ich Tamagoczi.

Karta postaci a scenariusz

To, co wyciągniemy z analizy kart postaci poszczególnych graczy ma wpływać nie tylko na sposób opisywania graczy podczas sesji. To także drogowskaz przy projektowaniu przygód. Opowiem wam o Obim.

Pomagamy eksponować

Idź do sklepu zoologicznego i kup kolorowy żwirek. Będziesz miał całą masę fajnych znaczników, które przydadzą się na sesji. Następnie weź biały kamyk i połóż go graczowi na jego karcie postaci, tuż przy jego najwyższym Współczynniku. To jest ten jego najważniejszy Współczynnik, ten, który wybrał na swoją cechę charakterystyczną, prawda? Niech ten kamyk tam leży. Jeśli w czasie sesji gracz obleje pechowo test swojego ukochanego współczynnika, zabierz mu kamyk, ale pozwól mu jeszcze raz rzucić kośćmi.

Nie możemy pozwolić, by głupi rzut zrujnował cały pomysł na postać gracza, prawda?

Weź też czarny kamyk. Połóż go obok najniższego ze Współczynników danego gracza. Kiedy w trakcie sesji zda test tego współczynnika, zabierz mu kamyk i każ mu rzucić jeszcze raz. To jego pięta Achillesowa. Dobrze, by wiedział, że łatwo nie będzie.

Obi to taki gość, który lubi RPG, ale jeszcze bardziej to lubi gry bitewne i strategię. Uwielbia planować, dowodzić, uwielbia taktyczny aspekt w grach. Kiedy zaczynaliśmy grę w Monastyr, Obi zrobił sobie postać bardzo mocno różniącą się od tego, co przynieśli mi inni gracze. Otóż Obi nieźle się natrudził i napocił, by jego postać miała ze sobą oddział zbrojnych. W Monastyrze jest takie чудо, które nazywa się Sojusznikami – są to dodatkowi Bohaterowie Gracza, których można sobie wykupić, by chodzili w grupie z główną postacią gracza.

Zazwyczaj stać cię na jednego Sojusznika. Na dwóch, jeśli ci zależy. Obi stanął na głowie i zrobił sobie postać z szóstką konnych. Cały oddział Sojuszników.

To jasny sygnał dla Mistrza Gry, co?

W pierwszej przygodzie kampanii gracze trafili do ruin dworku, a ruiny te miały stać się obiektem ataku zbrojnego oddziału. Obi był w swoim żywiole. Dwóch jego ludzi przy bramie, dwójka przy wyłomie w murze we wschodniej części posesji i jeszcze dwójka na tyłach. Sam z resztą graczy rozłożył się wewnątrz dworku, czekając wroga. Długo nie trzeba było czekać. Od strony bramy dało się słyszeć huk wystrzału z muszkietu, a po nim niemal natychmiast drugi. „*To Keltis*” powiedział z uśmiechem Obi. Uśmiechał się, bo zaznaczył mi przed sesją, że dowódca jego oddziału, Keltis, zawsze kiedy szykuje zasadzkę, ma pod ręką dwa załadowane muszkiety. Keltis, drugie ja Obiego.

Po godzinie sesji gracze odparli atak.

Sojusznicy Obiego sprawdzili się w boju. Ukochany Keltis ściągnął z muszkietu dwóch wrogów. Punkciory władowane w Sojuszników nie zostały wyrzucone w błoto.

W każdej przygodzie z udziałem Obiego szykuje moment, by jego oddział się do czegoś przydał. A to trzeba eskortować jakąś pannę, a gracze nie mogą tego zrobić osobiście, a to trzeba się rozdzielić na dwa oddziały, by ścigać bandziorów, a to trzeba wlać komuś w porcie...

Facet stanął na głowie, by mieć tych Sojuszników. Daję mu z nich frajdę. Na każdej sesji.

Fair play

Myślę, że warto wspomnieć o *fair play*. Zdarzyło mi się grać w życiu pod Mistrzami Gry, dla których to wyrażenie było obce. Wspominam ich sesje bardzo źle. Dobrze, byśmy wszyscy nauczyli się czegoś na ich błędach.

Była sobie kampania Warhammera. I była sobie postać niziołka woźnicy. Niziołek nie był ani dzielnym wojownikiem, ani sprytnym złodziejaszkiem, ani mądrym uczonym. Postacią był dość przeciętną i nie wyróżniał się niemal niczym. Niemal, bo miał coś, co było absolutnie wyjątkowe. Miał wóz pełen sprzętu. Gracz wziął kartkę A4 i na jednej jej stronie narysował, jak wóz jest spakowany, a na drugiej wypisał drobnym maczkiem, co na tym wozie ma. Były tam takie cuda jak ciepła wełniana czapka, jedwabna chustka do nosa, grzebień, perfumy, proszki przeciwko robactwu, maść na komary, rodzyнки, trzy słoiki kiszonych ogórków, czekoladki, garnuszek, igła i nici i dalej w ten deseń. W sumie gracz wynotował blisko sto pięćdziesiąt przedmiotów, jakie wiezie na swojej super furmance. Same duperele. Nic nie warte gównu, które jednak sprawiało graczowi olbrzymią frajdę.

Na pierwszej sesji furmankę mu skradziono. MG nie miał pojęcia, co to jest *fair play*.

Nie łamiemy nogi Bohaterowi Gracza, jeśli gracz wybrał Zręczność jako najwyższy współczynnik. Nie wpadamy na obłądny pomysł buntu w oddziale, jeśli gracz zrobił wszystko, co mógł, by wykupić sobie sześciu Sojuszników. Nie kradniemy furmanki graczowi, który spędził kilkanaście godzin, zmudnie wymyślając i wypisując, co na niej wiezie.

Gracze kochają swoje postacie. I szczególnie kochają w nich pewne aspekty. Okradanie graczy z tego, co kochają, to łamanie fundamentalnej zasady Mistrza Gry. MG ma dawać graczom frajdę. Nie ją odbierać.

Dywersyfikacja

Pisałem o tym zarówno w podstawce do Neuroshimy, jak i w podstawce do Monastyru, ale rzecz jest ważna więc – uwaga – powtarzam.

Poziom Umiejętności poszczególnych Bohaterów nie tylko mówi graczom, jaki mają modyfikator do rzutu w określonej sytuacji. Poziom Umiejętności poszczególnych Bohaterów mówi też nam, Mistrzom Gry, jak dobra jest dana postać w określonej czynności.

Jeśli kolo ma *Otwieranie zamków* na poziomie 5 i mówi nam, że chce włamać się do mieszkania zamkniętego przez byle-zamek-marki-Yeti, to nie pozostaje ci nic innego, jak wzruszyć ramionami i powiedzieć „OK. Wszędzieś.”

Facet ma Umiejętność na poziomie 5. Jest dobry w tej dziedzinie. Cholernie dobry. Nie każemy mu rzucać przy takiej dupereli jak zamek Yeti.

W ten sposób dajemy graczowi do zrozumienia, że jego postać jest w czymś naprawdę niezła. Jest tak niezła, że nawet nie musi rzucać kośćmi, by zdać test. Łechtamy gracza. Robimy mu dobrze. To nasza fucha, tak?

Oczywiście możesz do tej sprawy podchodzić na zdrowy rozsądek i decydować według własnego widzimisie, kiedy gracz musi robić test, a kiedy wystarczy fakt, że ma wysoką umiejętność. Możesz też wyszyć jakąś regułę. Jakąś mądrą i skomplikowaną, albo prostą, szybciotką.

Ściąga na sesji

Multidej zdradził mi fajną sztuczkę. Kiedy grają w RPG, gracze na każdą sesję przynoszą dla swojego MG małe karteczki z opisem postaci. Coś jakby wizytówka. Jest tam imię postaci, profesja oraz to, jak postać jest ubrana i jak wygląda. Co ważne, na każdą sesję przynoszą nową wizytówkę, dbając o to, by była ona aktualizowana na bieżąco i reagowała na wszelkie zmiany w wyglądzie czy ważnych informacjach o Bohaterze.

Nie wiem jak wy. Ja wprowadzam ten zwyczaj do swojej kampanii już od najbliższego tygodnia.

Możesz robić tak, że w sytuacji gdy Poziom Trudności testu danej Umiejętności jest mniejszy od poziomu tej Umiejętności Bohatera Gracza, to przy-
mykasz oko na rzucanie kośćmi.

W praktyce wyglądałoby to tak.

Gracze pędzą przez miasto swoim odpicowanym BMW. Jadą naprawdę szybko i mają ku temu minimum dwa powody. Po pierwsze, goni ich perłowe Suzuki pełne wściekłych japońskich gangsterów pracujących dla Yakuzy. Po drugie, gracze próbują dorwać włoskiego cwaniaka, który najbezpieczniej w świecie właśnie zwinął im ze stolika w knajpie walizkę pełną mikroprocesorów. Znalazłby się i trzeci powód. Kupili to BMW właśnie po to, by pędzić przez miasto właśnie z taką prędkością.

Za kółkiem siedzi Mike. Są ku temu dwa powody. Ma Prowadzenie pojazdów na poziomie 6. No i to jego bryka. Daje czadu. Mkną.

Mistrz Gry: Wpadacie na skrzyżowanie Waszyngtona z prędkością 110 mph, światła zmieniają się na czerwone i jakiś prawiczek właśnie depie po hamulcach tuż przed twoją maską. Ferrari Włocha przeleciało przez skrzyżowanie jak pieprzony poduszkowiec.

Gracz: Mijam prawiczka z lewej, piąty bieg, i cała naprzód za pieprzonym poduszkowcem.

Mistrz Gry: Manewr przy takiej prędkości to test Prowadzenia pojazdów z Poziomem Trudności 2. Jaki masz poziom tej Umiejętności?

Gracz: Sześć.

Mistrz Gry: No dobra, nie ma potrzeby rzucać kośćmi. Robisz to instynktownie. Płynnie mijacie prawiczka, przeskakujecie przez skrzyżowanie i ładujecie się w centrum miasta. Lewy pas, prawy, jeszcze raz lewy, walisz światłami jakiemuś ćwokowi przed tobą, a Ferrari wali po hamulcach i nagle obraca się w bok jak na lodowisku i znika w bramie...

Gracz: Po garach na maksa, potem wajcha ręcznego, skręt i wpadam tam za nim. Odpalam GPS i patrzę nad jakimiś możliwymi skrótami.

Mistrz Gry: Za manewr masz PT3, za gapienie się w GPS podczas jazdy masz dodatkowe 2 PT, to daje już 5. Ile masz tego Prowadzenia?

Gracz (z satysfakcją w głosie): Sześć. Mów o skrócie.

Mistrz Gry: Jeśli gość skręci w lewo, możesz sam walić prosto, tam jest fabryka, jak się przez nią przebijesz, to cię wyrzuci na jego trasę. Nadrobisz kilkanaście sekund. Chyba.

Gracz: Cudnie.

Mistrz Gry: Nie cudnie. Seria z pistoletu maszynowego rozwala ci tylny zderzak, japońce są tuż za tobą i ładują w was, ile wlezie.

Gracz: Szeroka ta uliczka, którą jedziemy? Obróć się na ręcznym?

Mistrz Gry: Obrócisz.

Gracz: Robię im Bruce'a Willisa. Ręczny, gaz, obracam brykę 360 stopni. Chłopaki, walimy do nich!

Mistrz Gry: Taki manewr przy tej prędkości to będzie 6 Poziomu Trudności. Faceci do ciebie walą...

Gracz: Wiem, wiem, czas rzucić kośćmi. Patrzcie i uczcie się od Pana Mike'a...

Facet pędził z dużą prędkością przez miasto? Jest dobry, nie musiał rzucać kośćmi. Facet czyta przy tym gazetę i wysyła SMS do ukochanej? Jest dobry, nie musi rzucać kośćmi. Obraca się 360 stopni na wąskiej uliczce i strzela przeciwnikom w oponę? OK., czas udowodnić, że ten wysoki poziom Umiejętności nie wziął się z sufitu.

I teraz najważniejsze. Z całym tym „nie robieniem testów” jest jak z datkami na akcje charytatywne. Wiecie, nie chodzi o datek. Chodzi o to, by inni widzieli, że bierzesz udział w akcji dla powodzian.

Podobnie w RPG. Frajda nie kryje się w tym, że gracz nie wykona testu. Frajda polega na tym, by gracz wiedział, że każdy inny gość musiałby teraz rzucić kośćmi, ale on nie. On nie wykonuje testu, bo jest zajębiasty.

Multidej mówi, że czasem warto raz na jakiś czas kazać graczowi przetestować Umiejętność, w której jest bardzo, bardzo dobry, nawet w prostej sytuacji. Tylko po to, by gracz mógł rzucić kośćmi i powiedzieć „Zdałem. Z trzynastoma punktami zapasu.”

Spis treści

Wstęp do drugiego wydania.....	7
Wstęp: SAXENDORE.....	11
Rozdział 1: GRACZ.....	15
Rozdział 2 cz.1: O KOCIAKACH.....	43
Rozdział 2 cz.2: DRUŻYNA.....	53
Rozdział 3: PUNKTY DOŚWIADCZENIA.....	75
Rozdział 4: BOHATER GRACZA.....	89
Zakończenie: MÓWIĘ DOŚĆ.....	125



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

telefon: +48 32 334 85 38
email: portal@portalgames.pl

Gliwice 2018
Wydanie II

Skład i łamanie: *Michał Oracz*