

Podręcznik Mistrzów Gry



Witaj w krainie do niedawna mlekiem czekoladowym płynącej!

Twoim zadaniem jest poprowadzenie rozgrywki, uczynienie jej jak najciekawszą i angażującą dla graczy. Pomoże Ci w tym niniejszy, bardzo krótki podręcznik. Reszta zależy od Twojej inwencji: wymyślaj swobodnie szczegółowe opisy, panującą pogadę, decyduj o pojawianiu się lub nie pomocnych lub złośliwych NPC-ów (Non-Player Character), rozstrzygaj spory i inspiruj graczy do dyskusji i współdziałania, decyduj, czy dane zadanie zostało rozwiązane, czy też nie.

Kraina, w której toczyć się będzie rozgrywka, potrzebuje Twojej wyobraźni, kreatywności, inwencji, poczucia humoru. Bez niej po prostu nie istnieje! Jest zaledwie zlepkiem lakonicznych opisów i wyzwiań. Rozbuduj je, uatrakcyjnij, baw się wyobraźnią i wciągaj w ten świat innych.

Mistrzowie Gry mają wielką władzę w swoich krainach, ale też ponoszą ogromną odpowiedzialność za zadowolenie graczy ze wspólnie spędzonego czasu. Pamiętaj o tym!

Otwórz teraz drzwi do świata wyobraźni i zaczynamy pobudzać neurony!

Załączek akcji

Na początku gry Twoim zadaniem jest wprowadzenie uczestników rozgrywki w fabułę.

Możesz zacząć tak: daleko od świata ludzi znajduje się osada (nadaj jej nazwę: _____), której jedynym bogactwem jest, a właściwie było do niedawna, stadko cudownych krów dających czekoladowe mleko. Tubylcy nie tylko sami się nim raczyli i to obficie, ale też mogli sobie pozwolić na inne dobra dzięki korzystnej sprzedaży tego napitku. Ponieważ Takiego towaru nie oferował nikt na świecie, karawany kupieckie przybywały z najdalszych stron. Niczego więcej do zaoferowania osada owa nie miała. Niestety w okolicy pojawiły się trzy trolle, które postanowiły zagarnąć stadko dla siebie. Wykorzystując chwilę, w której smok pilnujący krów ciężko zachorował i spał w swojej jaskini, porwały zwierzęta i mimo ich dzielnego oporu zawiodły sobie tylko znanym sposobem przez las (nazwij las: _____) na szczyt wysokiej góry (nazwij górę: _____).

Tubylcy odkryli kradzież dopiero następnego dnia. Trwoga zapanowała wśród nich okrutna, ponieważ za tydzień miały przybyć karawany kupieckie po towar. Bez czekoladowego mleka mieszkańcy będą musieli opuścić swoją osadę, gdyż nie zdołają się utrzymać. Ponieważ nie wiedzieli, gdzie szukać krów (to na razie wiesz tylko Ty), podzielili się na drużyny. Twoi gracze stanowią jedną z nich.

Poproś teraz graczy, by się przedstawili, swoimi przydomkami i krótko scharakteryzowali swoje postaci, żebyście wzajemnie wiedzieli, czego się po sobie spodziewać.

Zapytaj: co robią? Aha, nie musisz im wspominać o trollach, lesie i wysokiej górze z krowami na szczycie. Niech sami na to wpadną, kto ukradł stadko i gdzie je przetrzymuje. Mogą np. szukać śladów, nasłuchiwać, czy krasule gdzieś nie muczają, zabrać psy tropiące lub wytresowane do takich misji ptaki, albo zapytać nocne zwierzęta, czy czegoś nie widziały (w krainie Twojej wyobraźni, tylko Ty możesz ich pozbawić możliwości rozmawiania ze zwierzętami).

Przygotowanie do wyprawy

Wyprawa na szczyt będzie trwała 4 dni, co oznacza trzy noclegi. Jeśli czytaliście „Hobbita” J.R.R. Tolkiena, wiecie, że trolle grasują tylko nocą. Na każdym noclegu drużynie dalszy marsz będzie utrudniał



Kielce



Podręcznik Mistrzów Gry



złośliwy troll. Po kolei dopadną ich: troll upływającego czasu, troll stresu i troll utraty motywacji. To na razie wiesz tylko Ty.

Teraz pozwól graczom na to, by omówili, czy mają ze sobą niezbędny ekwipunek (polec im wspólne wypełnienie Karty celu). Możesz im zadawać dodatkowe pytania. Możesz wprowadzić też NPC, który podpowie, że np. ciężki namiot można rozpakować do kilku plecaków. Tu gracze mogą skorzystać z Internetu, by sprawdzić, ile waży namiot, śpiwór, jedzenie, ewentualna zapasowa para butów, latarka etc. Upewnij się, że łącząc indywidualne ekwipunki w jedną całość Drużyna będzie miała wszystko, czego jej potrzeba do przetrwania w górskim terenie z dala od osady.

Troll pierwszej nocy

Gdy drużyna dotrze do pierwszego obozowiska, a tylko od Twojej wyobraźni zależy, czy będzie to przyjemny spacer, czy solidna wspinaczka pełna trudności, i przygotuje się do popasu, zostaje zaatakowana przez pierwszego trolla. Tu zaskoczenie – trolle są malutkie, jak na Ścieżce Trolla w szwedzkiej Karlskronie, i nie miałyby szans w fizycznej konfrontacji, potrafią jednak posługiwać się innymi broniąmi. Pierwszy walczy presją czasu.

Nadaj imię trollowi:

Oczekuj od drużyny, że przedstawi pomysły na zarządzanie czasem. Tu przyda im się wiedza z przeprowadzonych wywiadów. Mają zaplanować: jak podzielić zadania (ustalenie katalogu działań, takich jak np. rozbicie obozowiska, przygotowanie posiłku, zarządzanie zasobami, w końcu nie mogą zjeść wszystkiego na pierwszym noclegu, zaplanowania drogi na jutro, wyznaczenia wart, ustalenia kolejności i ważności zadań i ich rozdzielenia między członków grupy, ustalenia, co zjedzą na śniadanie, o której położą się do snu i wstaną).

Gdy uznasz, że zaplanowali już najważniejsze czynności, pozwól im sprawdzić rzutem kośćmi, czy to wystarczyło na pokonanie trolla:

- Wszyscy gracze rzucają kośćmi. Jeśli wyrzucą takie same liczby, troll został pokonany, jeśli nie, muszą zaproponować, inną metodę,

Jeśli to się nie udało, skłoń drużynę do dalszego wysiłku i zaproponowania czegoś jeszcze, np. kto opowiada historię do snu:

- Jeśli gracze wyrzucą więcej o jedno oczko od połowy maksymalnej liczby punktów, które można uzyskać, troll został pokonany (w zależności od liczby graczy: 10, przy dwóch osobach, 14 przy trzech i 19 przy czterech). Jeśli to się nie udało, muszą wskazać jeszcze jedną czynność do wykonania – upewnij się, że wszyscy się umyli i przebrali z pidżamy.

Troll drugiej nocy

Drużyna, podbudowana pierwszym, zwycięskim starciem, pełna werwy pnie się pod górę. Opisz przyrodę, trudności, pogodę, stworzenia i charakterystyczne rośliny, które mijają. Pod wieczór rozkładają obóz. Wówczas atakuje ich troll stresu. Nie zapomnij nadać imienia trollowi:

Zapytaj, co robią? Jak sobie z nim poradzą? Po ustaleniu pierwszej metody zasady rzutu kością są takie same, jak w przypadku pokonania trolla pierwszej nocy.



Kielce



Podręcznik Mistrzów Gry



Troll trzeciej nocy

Pod wieczór trzeciego dnia wyprawy Załoga jest już o dzień drogi od szczytu, ale, co to? Nagle wszyscy tracą motywację. To nie przypadek. To zaatakował ich troll utraty motywacji (nadaj mu imię!). Zapytaj, jak sobie z tym radzą.

Zasady rzutu kośćmi mogą być analogiczne, ale możesz też zaproponować własne.

Czy to już cel?

Po pokonaniu wszystkich trolli drużynie udało się dotrzeć na szczyt. Odnaleźli krowy i radości nie było końca, ale jak je bezpiecznie sprowadzić na dół?

Zachęć drużynę do dyskusji. Może smok już wydobrzył, wyszedł ze swojej jaskini, rozprostował skrzydła i może po nich przylecieć? Tylko jak takiego smoka wezwać? Może zatem odpowiedź widnieje w tytule gry?

Celebracja sukcesu

Zapytaj Drużynę, jak zamierza celebrować sukces po zakończonej misji. Może Ciebie też zaproszą?

PS W swoim zestawie masz też: Kartę postaci, Kartę celu i Podręcznik gracza, żeby dysponować tą samą wiedzą co uczestnicy.



Kielce

