

# — STRONA DLA GRACZA —

**P**rzegotowaliśmy dla Was zestaw kilku porad, które warto pokazać przejrzyć całą drużyną przed rozpoczęciem nowej kampanii. Przydadzą się one zwłaszcza grupom, które grają ze sobą pierwszy raz, ale i weterani wspólnych podróży na fantastyczne światy mogą znaleźć tu coś ciekawego dla siebie. Wydrukujcie tę stronę i rozdajcie wszystkim Graczom, a będzie Wam łatwiej zacząć rozgrywkę w Witcher RPG. Chodzi o to, żebyście wszyscy wiedzieli, na czym stoicie.

## PRZED SESJĄ

Umówiliście się, że będziecie grać sesje w świecie wiedźmina – to świetnie! To jeden z najciekawszych światów fantasy ostatnich dekad. Książki, gry, komiksy i ekranizacje dostarczą Wam masę materiałów. Pewnie nawet macie już wyobrażenie, jak ten świat wygląda i kim chcecie grać.

Zatrzymajcie się na chwilę.

Zanim na poważnie siądziecie do gry, porozmawiajcie. Wasze wyobrażenia o świecie mogą się od siebie różnić, a ważne, żebyście się dobrze rozumieli. To bogate uniwersum, pełne magii, tajemnic i potworów, ale też przyziemnych problemów i codziennego zła. Zanim przejdziesz do opisywania koncepcji postaci, zatrzymajcie się chwilę nad tym, co dla każdego z Was świat wiedźmina znaczy. Co chcecie zobaczyć na sesjach, a czego zdecydowanie nie. Jesteście w gronie przyjaciół, macie czas. Te kilka minut poświęconych na wysłuchanie każdego przy stole może bardzo poprawić przyszłą rozgrywkę.

## JESTEŚCIE W TYM RAZEM, CZYLI ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA ROZGRYWKĘ

Niektórym wydaje się, że to Mistrz Gry ma zadbać, żeby wszyscy dobrze się bawili. O ile prawdą jest, że jego głównym zadaniem jako osoby prowadzącej jest dbanie właśnie o to, nie zależy to tylko od niego. RPG to drużynowa i kooperacyjna rozrywka towarzyska. Każdy jest odpowiedzialny za to, żeby pozostali przy stole dobrze się z nim bawili. Jeżeli ktoś próbuje sam „wygrać” w RPG, przegrywają wszyscy.

## GRACZ TO NIE POSTAĆ, POSTAĆ TO NIE GRACZ

W RPG utożsamiamy się często z naszymi postaciami. Wchodzimy w ich skórę i widzimy świat ich oczami. Ba, przeżywamy czasem prawdziwe emocje za pośrednictwem stworzonych bohaterów. Nie zapominajcie jednak nigdy, że elf Filitheas (postać) i Arek (gracz), to dwie różne osoby.

To, że ktoś wyrządzi Ci krzywdę w grze, nie znaczy to, że Cię nie lubi. Jeżeli ktoś zrobi coś złego w fikcji, nie znaczy, że jest parszywym człowiekiem.

Jeżeli coś wiesz jako osoba żyjąca w XXI wieku i znająca książki Sapkowskiego, nie znaczy to, że Twoja postać ma szansę to kojarzyć. Jeżeli w końcu coś wypadnie na kostkach, przyjmij ten wynik. Nie udało się wyczuć, że ktoś kłamie albo dojrzeć pułapki? Trudno, wiesz o tym jako Gracz, a Twoja postać ładuje się w kłopoty z uśmiechem na ustach.

## NIE BÓJCIE SIĘ KOSTEK

To jest gra. Gra fabularna, gra w odgrywanie ról, ale nieodmiennie rozgrywka oparta o losowe wyniki na kawałkach plastiku. Nikt, ani gracz ani Mistrz Gry, nie wie, jak sprawy się potoczą – i to dosłownie. Prawdziwie interaktywna i improwizacyjna rozgrywka powstaje dopiero, gdy się z tym wszyscy pogodzimy. To jest siła papierowych gier fabularnych – tworzymy w ich trakcie wspólnie opowieść, której kierunku i zakończenia nie znamy.

Zaufajcie więc kostkom i zasadom. Poprowadzą Was w miejsca, których się nie spodziewaliście.

## KONWENCJA A WKŁAD DO ŚWIATA

Gracz nie jest tylko odbiorcą rozgrywki RPG. Współtworzy historię tak wyborami swojej postaci, jak i na inne sposoby. Poprzez przeszłość swojej postaci, jej krewnych, przyjaciół i wrogów możecie dodać coś od siebie do świata przedstawionego. Zasada jest prosta: im bliżej trzymacie się konwencji wiedźmiskiego świata, na tym więcej MG Wam pozwoli.

## DZIENNIKI I PAMIĘTNIKI

Spisuj wspomnienia postaci. Notuj jej plany, marzenia, cele. Opisz wydarzenia na sesji z jej perspektywy.

Czy grasz bardem, czy przeciwnie, trudno Ci przemóc się do aktywnego udziału w rozgrywce, takie notatki bardzo pomogą. Pozwolą odświeżyć pamięć, przypomną charakter postaci, a MG może dorzucić za nie kilka dodatkowych punktów Wprawy.