

Dobre pytanie robi połowę roboty

Jak pytać graczy o postacie przed sesją zero, żeby odpowiedzi dawały materiał do prowadzenia.

Pytanie „opisz swoją rodzinę” może skończyć się trzema imionami i informacją, że ojciec był kowalem.

Pytanie „kto z Twojej rodziny może poprosić Cię o coś, czego nie będziesz potrafił odmówić?” daje człowieka, relację i sytuację, która któregoś dnia może wejść do gry.

Różnica nie polega na tym, że drugie pytanie jest bardziej literackie. Po prostu pyta o coś, co może mieć konsekwencje.

Ten dokument pomoże Ci przygotować pytania dla graczy przed sesją zero. Nie traktuj go jak listy, którą trzeba przejść punkt po punkcie. Wybierz kilka pytań, które pasują do Twojej kampanii, zmień je po swojemu i wyrzuć wszystko, czego nie potrzebujesz.

1 Pytaj o rzeczy, które mogą wejść do gry

Słabe pytanie często zbiera dane. Dobre pytanie daje materiał do decyzji, relacji albo sceny.

ZAMIAST:

Gdzie się wychowałeś?

ZAPYTAJ:

Co z miejsca, w którym się wychowałeś, nadal wpływa na to, jak patrzysz na świat?

Pierwsza odpowiedź może brzmieć „w małej wiosce na północy”. Druga może dać Ci coś takiego:

U nas każdy znał każdego. Do dziś nie rozumiem ludzi, którzy potrafią mieszkać obok siebie przez dziesięć lat i nie wiedzieć, jak mają na imię.

To już jest charakter.

2 Relacja jest ciekawsza niż lista osób

ZAMIAST:

Czy masz rodzinę?

ZAPYTAJ:

Kto z Twojej rodziny może jednym listem sprawić, że rzucisz wszystko i wrócisz do domu?

albo:

RÓWNIE SŁABE:

Ilu masz braci i siostr?

ZAPYTAJ:

Z kim z rodziny nie rozmawiasz i kto pierwszy przestał się odzywać?

Nie potrzebujesz drzewa genealogicznego, jeśli kampania nie jest o rodzinie. Jedna relacja, która coś znaczy, daje znacznie więcej.

3 Nie pytaj tylko „co”, pytaj „dlaczego”

ZAMIAST:

Jaki masz ważny przedmiot?

ZAPYTAJ:

Jakiej rzeczy nigdy byś nie sprzedał i dlaczego?

ZAMIAST:

Czego się boisz?

ZAPYTAJ:

Co robisz inaczej, kiedy naprawdę się boisz?

ZAMIAST:

Jaki masz sekret?

ZAPYTAJ:

Jaka prawda o Tobie zmieniłaby sposób, w jaki patrzy na Ciebie reszta drużyny?

Drugie pytania dają mniej encyklopedii, a więcej gry.

4 Nie pisz historii za gracza

Uważaj na pytania, które już zawierają połowę odpowiedzi.

ZBYT DUŻO:

Który członek kultu Czerwonego Księżyca zamordował Twojego brata i dlaczego chcesz się na nim zemścić?

LEPIEJ:

Straciłeś kogoś i do dziś nie znasz całej prawdy o tym, co się wydarzyło. Kogo?

Właściwie stworzyłeś postać za gracza.

Teraz gracz ustala to, co jest jego. Ty nadal masz miejsce, żeby włączyć odpowiedź do własnego świata.

5 Pytaj o teraźniejszość częściej niż o dzieciństwo

Przeszłość jest ciekawa wtedy, kiedy nadal coś robi z człowiekiem.

ZAMIAST:

Jak wyglądało Twoje dzieciństwo?

ZAPYTAJ:

Czego nauczyłeś się jako dziecko i do dziś jesteś przekonany, że to prawda?

ZAMIAST:

Kto był Twoim nauczycielem?

ZAPYTAJ:

Czego nauczył Cię ktoś, komu dziś już nie ufasz?

W ten sposób przeszłość nie jest archiwum. Nadal żyje w postaci.

6 Nie każdy gracz chce pisać

Jedni odpowiedzą na jedno pytanie trzema akapitami. Inni napiszą sześć słów i będą mieli świetną postać.

Nie oceniaj jakości odpowiedzi po długości.

Był moim bratem. To ja kazałem mu zostać.

To może dać Ci więcej niż pół strony opisu.

Jeśli gracz woli rozmawiać, zostaw dokument częściowo pusty i przejdź przez pytania razem podczas sesji zero.

Jak dopasować pytania do kampanii

Najlepsze pytanie przed sesją zero często nie jest uniwersalne. Wynika z historii, którą zamierzasz prowadzić.

Kampania o podróży

- Co zostawiasz za sobą, ruszając w drogę?
- Dokąd obiecałeś sobie kiedyś wrócić?
- Którego miejsca na mapie zdecydowanie nie chcesz odwiedzić ponownie?
- Co sprawia, że tym razem nie możesz po prostu zawrócić?

Kampania śledcza

- Kiedy ostatni raz nie uwierzono Ci, mimo że mówiłeś prawdę?
- Jaki sekret potrafisz zachować nawet przed przyjaciółmi?
- Komu ufasz bardziej, niż prawdopodobnie powinieneś?
- Co musiałbyś odkryć, żeby przestać ufać komuś bliskiemu?

Horror

Nie pytaj od razu o „największy lęk”. To często kończy się odpowiedzią „pajaki”.

Spróbuj:

- Jaka sytuacja sprawia, że tracisz zwykłą pewność siebie?
- Co widziałeś kiedyś, czego do dziś nie potrafisz dobrze wyjaśnić?
- Kogo najbardziej boisz się stracić?
- Jaka rzecz jest dla Ciebie tak ważna, że bardzo łatwo byłoby użyć jej przeciwko Tobie?

Polityka i intrygi

- Komu zawdzięczasz swoją obecną pozycję?
- Kto uważa, że dostałeś coś, na co nie zasłużyłeś?
- Jakiego kompromisu już raz dokonałeś i do dziś nie jesteś z niego dumny?
- Czyje uznanie nadal próbujesz zdobyć?

Wojna

- Za kogo jesteś gotów ryzykować więcej niż za siebie?
- Jakiej granicy nie przekroczysz nawet na rozkaz?
- Co zrobiłeś, żeby przeżyć, czego wcześniej nie uważałeś za możliwe?
- Kogo po drugiej stronie konfliktu nie potrafisz traktować jak wroga?

Kampania miejska

- Kto w tym mieście zna Cię od dawna?

- Gdzie możesz wejść bez pukania?
- Komu jesteś coś winien?
- Której ulicy albo dzielnicy unikasz i dlaczego?

Sandbox

W sandboxie bardzo dobrze działają pytania, które dają graczowi własny kierunek.

- Czego szukasz, nawet jeśli główny wątek nigdy Ci tego nie da?
- O jakim miejscu słyszałeś i od dawna chcesz je zobaczyć?
- Kto może Cię odnaleźć, jeśli zostaniesz w jednym miejscu zbyt długo?
- Jaką sprawę możesz porzucić na kilka miesięcy, ale nie na zawsze?

Pytania, które dobrze łączą drużynę

Nie potrzebujesz skomplikowanej sieci relacji. Wystarczy, żeby każdy bohater miał przynajmniej jeden powód, by traktować kogoś z drużyny inaczej niż zupełnie obcą osobę.

Spróbuj:

- Kto z drużyny już kiedyś Ci pomógł?
- Komu jesteś coś winien?
- Kto zna Twoją rodzinę?
- Z kim pracowałeś wcześniej?
- Kto zna Twój sekret?
- Komu nie do końca ufasz?
- Kogo obiecałeś chronić?
- Kto przypomina Ci kogoś z przeszłości?

Ważne: odpowiedź ustalajcie razem. Nie twórz innemu graczowi wspólnej historii bez jego zgody.

Jak dopytywać podczas sesji zero

Najlepsze odpowiedzi często pojawiają się dopiero po pierwszym pytaniu.

Gracz pisze:

Mam starszą siostrę. Nie rozmawiamy od kilku lat.

Nie musisz od razu prosić o jej pełną historię. Wystarczy jedno dopytanie:

NIE PYTAJ:

Opowiedz mi całą historię tego, co się między wami wydarzyło.

ZAPYTAJ:

Kto przestał się odzywać pierwszy?

Jeśli odpowie, możesz zapytać jeszcze raz:

Żałujesz tego?

I często na tym warto skończyć. Nie ciągnij każdej odpowiedzi do końca. Zostaw coś na później.

Jakich pytań unikać

„Opisz swoją osobowość”

Za szerokie. Gracz zwykle wpisze kilka przymiotników. Lepiej zapytać o konkretne zachowanie.

„Jaka jest Twoja największa wada?”

Brzmi jak rozmowa rekrutacyjna. Lepiej: co regularnie komplikuje Ci życie?

„Opisz całą swoją rodzinę”

Chyba że rodzina jest centralnym tematem kampanii.

„Jaki jest Twój największy sekret?”

Może wywołać presję na stworzenie czegoś spektakularnego. Lepiej dać możliwość zostawienia pola pustego.

„Dlaczego jesteś poszukiwaczem przygód?”

Nie zawsze pasuje do kampanii i bardzo łatwo prowadzi do generycznych odpowiedzi. Lepiej zapytać, dlaczego bohater znalazł się właśnie w tej historii.

Gotowy zestaw na start

Jeżeli nie chcesz budować własnego dokumentu, wybierz sześć:

1. Kim jesteś dzisiaj?
2. Czego najbardziej chcesz?
3. Co zwykle wpędza Cię w kłopoty?
4. Kto jest dla Ciebie ważny?
5. Co zostawiłeś za sobą?
6. Jakiej rzeczy nigdy byś nie sprzedał i dlaczego?

7. Co w Twojej przeszłości nadal nie daje Ci spokoju?
8. Kto z drużyny zna Cię już sprzed pierwszej sesji?
9. Czego pozostali o Tobie jeszcze nie wiedzą?
10. Jedno pytanie napisane specjalnie pod tę kampanię.

Nie wysyłaj wszystkich tylko dlatego, że są gotowe. Pięć dobrych pytań jest lepsze niż piętnaście, które zaczynają wyglądać jak praca domowa.

Ostatnia zasada

Nie chodzi o to, żeby po sesji zero wiedzieć o bohaterach wszystko.

Chodzi o to, żeby wiedzieć wystarczająco dużo, by wydarzenia w kampanii mogły znaczyć dla nich coś więcej niż kolejne zadanie na liście.

Jeśli po rozmowie masz kilka osób, relacji, pragnień i niedokończonych spraw, masz już materiał na bardzo wiele sesji.

Resztę naprawdę możecie odkryć przy stole.