Блоки вопросов:

1. Как начать (водить вообще, играть в другую систему, другой жанр и т.п.)
2. Дай совет, как правильно или лучше (хех, а чё бы и нет, хотя очень широкий диапазон, не лучший вариант)
3. Поговорим с игроками (о чём можно говорить с игроками, а о чём нельзя, обратная связь и т.п.)
4. Персонаж: создание и изменения
5. Темы, которые можно затронуть в игре
6. всё?

Уже готово

1.1 Как сделать бой более захватывающим и весёлым?

1.2 Ведение мастерских записей.

1.3 Что мастер должен учитывать когда хочет хакнуть игру?

2.1 С чего начать когда представляешь новую систему игрокам?

2.2 Каким образом составлять и водить хорроры?

2.3 Делиться ли с игроками своими текущими источниками вдохновения?

3.1 Каким образом лучше всего реализовать контроль над разумом персонажей?

3.2 Как вести кампанию с плавающим количеством игроков?

3.3 Как создавать персонажей (PC) более глубокими и сложными чем "Парень который умеет вот это"?

4.1 Универсальная или специализированная система?

4.2 Создание и менеджмент фронтов в AW/DW/etc.

4.3 Что нужно учитывать в игре с меняющимися мастерами?

5.1 Как выдать игрокам побольше нарративных прав в уже устоявшейся кампании?

5.2 Как найти баланс между черезчур подробным и черезчур фривольным использованием правил?

5.3 Где найти вдохновение для приключений?

6.1 Как эффективнее вести учёт NPC в heavy-rules системах? + Как вдохновить игроков на внутрипартийный отыгрыш?

6.2 Как лучше вводить антагонистов?

6.3 Что делать если решил меньше готовиться к играм?

7.1 Создание квеста с открытой структурой (ясна цель и на этом всё).

7.2 Баланс между "выдать мало наград" и "выдать слишком много наград".

7.3 Насколько мастер должен быть пристрастным к игрокам?

8.1 Мастерить так, чтобы игры казались "как кино". Каким образом?

8.2 Когда лучше закончить сцену?

8.3 Создание хороших экспозиций для сцен.

9.1 Насколько далеко планировать свои истории и как удержать баланс между основным сюжетом и короткими историями от игроков?

9.2 Какие шаги тебе довелось пройти от идеи создания Dungeon World до его выпуска?

9.3 Как лучше завершать кампании?

10.1 Как создать и провести хороший ваншот?

10.2 Какого игрока можно считать "хорошим" или "плохим" и как лучше набирать народ для игры онлайн?

10.3 Влияние мастера на создаваемых игроками персонажей (во время самого процесса создания).

11.1 Как качественно узнать у игроков что они хотят от игры?

11.2 Хакать дальше или взять уже другую игру?

11.3 Каким образом создать такие препятствия для игроков, которые им хотелось бы преодолевать?

12.1 Как быть если игроки смотрят в телефон а не на тебя?

12.2 Как хорошо "готовить" PvP?

12.3 Введение нового персонажа после смерти старого. Как не нарушить правдоподобности повествования?

13.1 Как преодолеть первый страх и как наиболее продуктивно расти как мастер?

13.2 Как интересно создавать несколько уровней успеха/неуспеха (в частности в Age of Rebellion).

13.3 Игроки стали важными и уважаемыми. Что дальше?

14.1 Как сделать локации интереснее?

14.2 Преимущества построения описаний в "киношном" стиле.

14.3 Где брать и как потреблять медиа так, чтобы потом генерировать очень атмосферные вещи?

15.1 С чего начать изучение механик ролевых игр если в них не шаришь?

15.2 Ораторское искусство. Как лучше доносить свои мысли до игроков?

15.3 Как делать отсылки к другим культурам и их мифам чтобы это не было абсолютно очевидным?

16.1 Мягкий переход с одной системы на другую в пределах одной истории.

16.2 Как с продвижением сюжета "растить" и "раскрывать" персонажей?

16.3 Уместно ли говорить "Нет, ты не можешь этого сделать. Это невозможно"?

17.1 Менеджмент ситуаций в Burning Wheel.

17.2 Вождение Burning Wheel с двумя или одним игроком.

17.3 Получится ли у случайных людей из roll20 создать хорошую историю в Burning Wheel?

18.1 Как найти баланс между простотой и сложностью при создании загадочной истории?

18.2 Тонкости начисления внутриигрового опыта.

18.3 Каким образом лучше погрузить игроков в большой и насыщенный сеттинг?

19.1 В какие игры лучше всего играть с детьми?

19.2 Новички. Играть в одну систему долго или показать им несколько разных систем?

19.3 Как начинать кампанию? Не в таверне же?

20.1 Как сделать плоского и скучного персонажа интересным и вовлечь его в повествование? Или так: что делать со скучными игроками?

20.2 Персонажи становятся сильнее. Как справиться с возникшими сложностями?

20.3 Советы по вождению сайфая.

21.1 Изменение стиля вождения. Как своим стилем вождения превратить игроков из реактивных в проактивных?

21.2 Несколько групп в рамках одной кампании.

21.3 Отсылки из прошлых встреч. Тонкости создания и реализации.

22.1 Каким образом устанавливать факты в ваншотах по уже существующей вселенной так, чтобы ничего не сломать? И можно ли таким способом привлечь новые лица в игру?

22.2 Играть онлайн или за реальным столом?

22.3 Игры без мастера. Советы и практики

23.1 Как сделать песочницу весёлой без огромного количества подготовки?

23.2 Что делает систему весёлой и интересной?

23.3 Как определить какой генератор случайных чисел использовать для своей системы? d20, 2d6?

24.1 Встраивание готовых приключений в свою кампанию.

24.2 Что делать если вся партия хочет делать одну и ту же проверку?

24.3 Один из персонажей становится на сторону злодея. Как сделать так чтобы от этого всем было хорошо?

25.1 Как водить иностранцев?

25.2 Что делать если долго "раскачиваешься" перед игрой?

25.3 Что делать если игровые встречи слишком редки?

26??

27.1 Встраивание в Днд-подобные системы философских вопросов.

27.2 Что делать если устал как мастер?

27.3 Как редактировать уже "сбалансированную" с точки зрения системы вещь?

28.1 Более интересные схватки с людьми?

28.2 Как продолжать кампанию после сильной кульминации?

28.3 Как побуждать персонажей изменяться?

29.1 Как разделять знания игрока и персонажа?

29.2 Насколько "жёстким" мастером уместно быть, чтобы всем было весело?

29.3 Как не ошибиться при подборе случайных игроков?

30.1 Что делать если игрок играет в "одинокого волка" или отделяется от партии?

30.2 Мой игрок - мудак. Стоит ли наказывать его в игре?

30.3 Мы тестируем мою систему. Как подготовить игроков (и себя) к тому что правила могут меняться каждую неделю?

31.1 Почему некоторые наши NPC появляются в играх снова и снова?

31.2 Что делать если игра начинает надоедать? Как снова разжечь в себе интерес?

31.3 Как сделать бой на средствах передвижения более интересным?

32.1 Как завлечь игроков попробовать что-то новое?

32.2 Как найти игру которая зайдёт нашей группе?

32.3 Темпоритм повествования. Баланс между скучающими и уставшими игроками.

33.1 Как задним числом вставлять в устоявшуюся кампанию персонажей не нарушая правдоподобности?

33.2 Сколько опыта давать за неупомянутые в правилах вещи?

33.3 Как передать чувства между персонажа (по отношению к NPC) игроку?

34.1 Не аукнется ли слишком агрессивный монтаж при помощи ходов PbtA?

34.2 Как сделать интересных и разнообразных NPC и как красиво их подать?

34.3 Как аккуратно сократить численность группы если все игроки - друзья? Не лучше ли просто пойти и водить другую группу?

35.1 Как следить за временем на игре? Как хорошо отыграть ограниченные по времени сцены?

35.2 Есть ли место для любви в игре?

35.3 Проведение игр с определённой темой (свобода, жадность, etc.).

36.1 Использование музыки и звуковых эффектов в играх. Как применять и где раздобыть подходящие?

36.2 Баланс между детализированной картой и свободой.

36.3 Давать карты игрокам или оставить картографию на их совести?

37.1 Как пресекать оффтоп на играх?

37.2 Как делать очень проработанных NPC не затмевая игроков?

37.3 Как приучить игроков ставить во главу угла повествование а не механику?

38.1 Ставить игроков перед выбором: быть героем или спасать свою шкуру. Каким образом?

38.2 Возможно ли водить готовое приключение и играть по нему? Если да то как?

38.3 Как грамотно обыгрывать критические успехи-провалы?

39.1 Расизм в играх. Как и зачем?

39.2 Как строить романтические отношения PC-PC или PC-NPC?

39.3 Игрок любит подробно описывать всякую фигню, а также переописывать уже поставленную сцену. В чём проблема?

40.1 Персонажи посылают NPC приключаться вместо себя. Что пошло не так?

40.2 Реализация механики отношений между персонажами (например История в AW) в играх которые под это не заточены (то же ДнД).

40.3 Что такого особенного в FATE с точки зрения геймдизайнера?

41.1 Как водить и строить интриги?

41.2 Продолжать ли давить и жестить с персонажем если игрок говорит что вроде всё ок?

41.3 Я придумал кучу всего крутого но не могу донести это до игроков. Что делать?

42.1 Как создать увлекательную и захватывающую игру при недостатке времени? И как водить ваншоты так, чтобы уместить в них как можно больше, избегая ощущения спешки?

42.2 Смерть персонажа - завязка для очередного приключения или что-то иное? Много ли она значит?

42.3 Как найти баланс между событиями, связанными с предысториями персонажей, и чрезмерным затягиванием игры?

43.1. Правильно ли игнорировать советы, которые дают мне и создавать свои собственные идеи и способы решения проблем и как мастер расти независимо. Или будет лучше для меня слушать все советы и водить игры по руководствам людей, которые имеют схожий опыт.

43.2. Как сделать интересной кампанию, которая основана на скучном концепте вроде звездных грузоперевозок.

43.3. По твоему мнению какой лучший способ "перекидывать нож"? (не знаю, напугать людей? слушать в общем надо).

44.1. Какие есть способы для создания запоминающегося взаимодействия между игровыми персонажами и между игровыми и неигровыми? В твоейпрактике, какие обычно возможности это взаимодействие несет в нарративе. Также, какие системы ты нашёл, помогающие создавать больше таких моментов?

44.2. Социальный конфликт. Как ты разруливаешь его а)еще во время игры и б)после того, как игроки обсудят нюансы?

44.3. Посоветуй что-нибудь, как вести себя с игроками, которые стали иррациональными и разрушительными в свзяи с психическим здоровьем (скорее просто придурком), а выяснилось это позднее, когда они вышли из-подконтроля.

45.1. Какие техники ты применяешь для создания более разнообразных и механически цепляющих врагов, локаций или ситуаций, чем "большой мешок с хит поинтами", без разочарования для игроков.

45.2. Как отучить игроков от вредных привычек, которые они подхватывают в других играх и/или я могу сделать что-нибудькакигрок,чтобы показать плохую привычкупри вождении моему ГМу.

45.3. Размышления в критической таблице (Critical Tables) помогают в процессе придания формыигровомуперсонажу?

46.1. Друг и я сыграли только 2 игры вместе, и планируем начать более длинную кампанию по Blades. Мы совместно решили, что я, как "главный гм", создам и буду контролировать ПС также, как поддерживать остальной мир. Мы почувствовали, что Blsdes дает больше контроля игрокам, делая этим более оптимальную игру. Ты видел такое прежде? Это играбельный вариант? Мы согласились свести мета-гейм к минимуму на сколько это возможно, но какие другиепробелмы могут встретиться?.

46.2. Как мне отвечать и оспаривать жестокость от игроков на пути, что несет не тоолько встречу сила на силу.

46.3. Явожу мою первую кампанию по burning wheel.

46.3. (здесь большле всего вопросов) Я веду мою первую кампанию по burning wheel.

У нас было 12 или около того сессий и я чувствую, что мы уже стали компетентными в механике, наши сессии еще встречают лобовое сопротивление. Как я могу сделать темп игры более активным?

47.1. Мой ДМ недавно передал мне игру, в которую мы играли. Предыдущую каманию я был ДМом, хотя он имеет мало времени на подготовку, его вождение естественное и гладкое. Мое главное беспокойство состоит в том, что он хочет продолжить эту историю, где он имеет авторитет. ЕГо главная причина состоит в том, что он чувствует что как игрок он лучше, а я согласен, что это хорошая история, чтобы продолжить ее рассказывать. Я заинтересован в твоем мнение об этиой передачи и подбирания (лол) истории, что кто-то уже делала так.

47.2. Я пытаюсь выйти на твич рпг сцену последний год, в данный момент с пафайнда шоу раз в две недели. Я надеялся, что ты дашь некоторый совет для увеличения и удержания зрителей и способы сделать наиболее скрипучие части системы (битвы например) более интересными для просмотра.

47.3. Друг хочет совета от более опытного ГМа, но упирается в критику. Как мне помочь ему осознать ошибки не расстраивая его?

48.1. Какие вещи я могу сделать, если я имеют избыток энергии за минимальную подготку к игровой сессии от крутой до "говорить об этом спустя год"

48.2. Мой вопрос о передачи ГМского авторитета по ходу кмапании. Как ты разделяешь такого рода передачи авторитета в кампании (если ты делаешь так то для всех?). Отдавая полномочия ГМ создает более анархичную игровую среду. Хорошая ли это идея.

48.3. Я организовал днд клуб в моей школе и многие люди хотят поиграть. Мой вопрос как разделить большую группу людей и как ты объясняешь почему ты так

50.1 Как я могу поощрять моих игроков изучать прошлое и по-настоящему захватить внимание и исследовать доморощенный мир, который я создал для них.

50.2 Какие есть хорошие способы сделать отличающиеся части мира, чтобы игроки путешествуя чувствовали разницу, чтобы избежать серого однообразия к которой все стремится без вмешательства Гма.

50.3 Где ГМу провести черту между выдачей полезных советов и буквальной игрой персонажем игрока.

51.1

51.2

51.3

52.1Дай совет как сделать “агрессивную” сцену между РС? Я так же хочу услышать, если ты можешь заглянуть глубже, как водить совместные, по большей части состязательные сцены, когда 2 или более РС создают динамичные ситуации и отдать все в руки игроков.

52.2Один из моих игроков разрешил узу в ДВ неинтуитивно и я принял это, я подумал, что он заслужил очко. Как игроки узнают когда разрешена двусмысленная связь и какой выбор им сделать. Как я могу помочь и подсказать использовать узы.

52.3 Меняя роль ГМа на игрока, как я могу придумать хорошую игру и рассказать ее с другого угла?

53.1 Я хочу стать лучше как ДМ для моих друзей, потому что я ещё новичок в этом. Какие советы ты дашь по изучение системы типа Dark Heresy 2 ed. и есть ли возможность научить других за какое-то время.

53.2 Секретная предыстория - это священный договор между ГМ и игроком или инструмент в инструментарии мастера, используемый открыто по его прихоти. ЧТо из этого? Или оба? На чьих плечах лежит бремя секретности?

53.3 Один ГМ на Roll20 загружает игроков работой на сессии. Что ты думаешь о таких подходах для игры: ГМ-как-сервис, ГМ-как-игрок, ГМ-как-оппонент.

54.1 Один мой игрок в частном порядке попросил меня не записывать нашу настольную игру. Другой игрок узнал про это, они делали то, что нужно спустя несколько сессий. Первый игрок глубоко переживал, но будет продолжать играть. Что я должен сказать или сделать?

54.2 Как я могу представить персонажей. Что игроки должны знать, а что не?

54.3 Что мы должны делать, когда играем в игру, которая обращает внимание на проблемы вроде ментального здоровья, инвалидности, расу и гендер в их сеттинге или механиках.

55.1 Нипоняль

55.2 Как мне заставить игрока исследовать мир, не говоря “Ты идешь сюда”

55.3 Исчо рас нипоняль

56.1 Я бы хотел узнать, как ты обращаешься с механиками и способностями, которые удаляют действия игроков от персонажей (что за хуйню я пишу). Игроки знают часть игры, но все ещё чувствуется дешёвый контроль персонажей от них (что-то типа того). Какой лучший способ, чтобы решить это?

56.2 Как думаешь, что имеет большее значение пункт назначения (история) или приключение? (Свободный диапазон)? (Чтобы это не знчило)

56.3 Должно ли убить “неубиваемые” препятсвия в днд? (опять чушь какая-то, я хз, как вообще переводить эту дичь) У меня в истории есть бессмертные персонажи, они точно должны быть сильнее, выходить за рамки обычных людей. Как я должен продемонстрировать силу этих персонажей и (или) должен ли я пустить их в ярость, допуская как мастер кукольник в бэкграунде. (Блять, видит бог, я ничерта не понимаю)

57.1 В игре со специфической нишей персонажей, умения которых позволяют в течение определенных фаз структурировать нарратив, как я могу убедиться, что не слишком затягивается время и персонажи (соответственно и игроки) не выпадают из действия в игре. Иначе, это проблема проактивности игроков?

57.2 Ты думаешь может ли быть правильным подход к ролевым играм с перспективой в структуру истории? (андестенд?))) Я думал дать игрокам механическую возможность сделать завязку, вот это поворот, кульминацию и развязку. Что ты об этом думаешь? Какие игры могут в такое?

57.3 Я веду две кампании в похожих вселенных. Должен ли я перезагрузить игру, чтобы дать новой кампании свежего опыта или позволить им сосуществовать не смотря на все проблемы, которые это влечет за собой. Как бы ты поступил в такой ситуации?

58.1 У тебя есть советы как создать вызов в такой ситуации, когда персонажи игроков имеют множество опций и способов уничтожить их, используя различные атрибуты персонажа.

58.2 Как-то раз ты отвечал на вопрос, каков хороший игрок. Мой вопрос: Каков хороший ГМ. Дикция, импровизация, знание “нет, значит нет”, и что-то еще, что ты можешь назвать.

58.3 Когда я водил пбта игры, я боролся с ходами мастера и принципами, например я делал один и тот же ход раз за разом. Что ты делаешь с этим, ты знаешь суть всех ходов в пбта играх, что ты водил. Я знаю, что там есть лист с ними, но я чувствую, что если буду смотреть туда каждый раз то увязну в игре и вымысле (??).   
Хакают часть для игрока, а в часть мастера не лезут. Правда об этом нечего сказать?

59.1 Какой была дорога ДВ от концепта до готового продукта? Каким советом или мудростью ты можешь поделиться с начинающими гейм дизайнерами, собравшимися выпустить игру?

59.2 Я начал кампанию по SWN со своими друзьями, с которыми мы играли в днд около 2 лет. Мы хорошие друзья и мы хотели попробовать SWN. Проблема в том, что они слишком хорошо тренированы днд, чтобы каждый подход решать сражением. Через 2 сессии мы потеряли 3 из 5 персонажей. Вопрос: Как лучше оставить систему, если я не думаю, что это хороший подход или как отдохнуть не показавшись дураком?

59.3 Если я правильно понял. Как мне сгенерировать мир и ходы фракции в SWN, чтобы было интересно

60.1 Играли в днд. Захотелось разнообразие. Создали крутой мир, играя в дв. Игрокам понравилось и они больше не могут получить достаточно. Что делать?

60.2 Начал водить зэ справл. Как создать крутой мир? На сколько глубоко его продумывать? Как помочь игрокам придумывать классные идеи?

60.3 Как лучше вплести или использовать готовое приключение в самодельном мире?

61.1 Как лучше использовать перевертышей или оборотней в качестве противников в кампании? игроки должны знать об этом или вокруг них должна творится неведомая хуйня?

61.2 Мастера после игры занимаются самобичеванием, игроки дают фидбек. Как боротся с комплексом неполноценности?

61.3 Что ты делаешь с катастрофическим расплавлением за столом???? Что можно сделать, чтобы собрать вещи правильно?

62.1 Как сделать игру про “что-то”? Какие механики ты использовал в дв?

62.2 Как объяснить игроку, чтобы он не затмевал остальных?

62.3 Как изменяется создание подземелья в зависимости от системы? Что делать всегда?

63.1 Какие тропы и твисты использовать, чтобы новичкам было интересно и весело?

63.2 Что лучше найти среднюю группу или попытаться исправить дндшника?)))

63.3 Как ты регулируешь кампанию ,которая утекает от тебя???

64.1 Как ты руководишь игроками с низким доверием к их идеям? Как создать за столом приятную атмосферу?

64.2 Мои игроки нашли способ избежать столкновения. Как я могу создать чувство удовлетворения?

64.3 Хорошо ли делать фановые хаки на рпг? Как ты относишься к этому будучи дизайнером?

65 разговаривает с каким-то чуваком. Вопросов нет (напечатанных)

66 тоже, но с женщиной

67 продолжение 66