Słyszysz RPG – liczysz, że doświadczysz epickich opowieści i przeżyjesz legendarne przygody? Z doświadczenia powiem, że otrzymasz raczej wiadro absurdów i zwątpienie w zasady prawdopodobieństwa oraz losowości. A także gorącą chęć przyjścia na kolejną sesję i przeżycia tego jeszcze raz.

Już dawno nie pojawił się żaden artykuł z serii: „CMC zdobywają swoje znaczki”, a ponieważ w tym numerze opisujemy podręcznik do gry „Equestria: Puść Wodze Fantazji”, postanowiłem zrobić trochę większe wprowadzenie do meandrów tego hobby, jakim jest zabawa w odgrywanie postaci i przeżywanie nimi przygód. Oczywiście, skupimy się tutaj na papierowym RPG, po angielsku „Pen and Paper” (dla uproszczenia przez resztę artykułu będę je nazywał po prostu RPG). LARP został już opisany przez Cahan w Brohoofie nr. 22, zaś inne – być może – kiedyś pojawią się na łamach tej serii. Ta wersja RPG wymaga od nas (pozornie) najmniej przygotowania, jednocześnie pozwala na doświadczenie największej ilości twórczej swobody, bo tym, co nas ogranicza, jest tylko wyobraźnia.

Zaczynając od podstaw – pierwszą rzeczą, którą musimy przygotować, jest znalezienie ludzi do gry. Tak, wiem, że może brzmieć to dziwnie, ale bez mistrza gry, który ją poprowadzi, oraz bez graczy, którzy będą chcieli przeżywać przygody, nie za wiele zdziałamy. Jest kilka sposobów, jak się za to zabrać i wszystko zależy od naszych upodobań i możliwości. Najprościej będzie, jeśli pośród znajomych mamy już ludzi grających w RPG z jakimś mistrzem gry. Wtedy prosta rozmowa i zapewne zostaniemy wciągnięci do jakiejś przygody lub też zostanie stworzona nowa,na potrzeby nowej grupy. Innym rozwiązaniem są kluby fantastyki i inne podobne stowarzyszenia lub kółka zainteresowań. Wystarczy poszukać trochę informacji i jest spora szansa, że natrafimy na takie miejsce, gdzie będziemy mogli spróbować swoich sił. Tam też w większości wystarczy zagadać i chętnie zostaniemy wciągnięci do jakiegoś wymyślonego świata. Pewną odmianą tych dwóch powyższych pomysłów będą sesje toczące się przez internet, ale w postaci jakiejś konwersacji, a nie gry na forum, gdzie piszemy odpowiedzi. Tutaj też wystarczy zazwyczaj popytać znajomych lub poszukać i będziemy mogli się gdzieś zakręcić. Nie da to wprawdzie takiego klimatu, jak podczas gdy wszyscy uczestnicy się spotykają, ale jest to dobre rozwiązanie,szczególnie w czasie pandemii. Ostatnią możliwością jest skrzyknięcie się ze znajomymi, którzy są zainteresowani, i samemu spróbować przeprowadzić sesję. Wszystko, co wam będzie potrzebne, można prosto i niedrogo zdobyć, co opiszę w dalszej części artykułu skierowanej właśnie do takich osób. Jeżeli udało ci się znaleźć ludzi z wcześniej wymienionych możliwości, dalsza część będzie tylko informacyjna, bo prawdziwe wprowadzenie dostaniesz od mistrza gry i graczy.

Jeżeli już zebraliście się w grupę, która będzie grała, musicie ustalić dwie rzeczy, a mianowicie: w jakiej konwencji świata chcecie się bawić oraz kto będzie waszym mistrzem gry. Zacznijmy od tej drugiej kwestii, czyli mistrza gry (w skrócie MG). Jest to najważniejsza rola, bo osoba, która się nią zajmuje tak naprawdę tworzy grę dla innych graczy. To ona prowadzi historię, którą wymyśliła lub korzysta z już gotowej, odgrywa postacie niezależne, opisuje świat, w którym toczy się przygoda, a także jest zmysłami gracza, bo to, czego nie opisze – oni nie będą mogli sobie wyobrazić. W skrócie – MG to bóg, który kontroluje cały ten wymyślony świat i decyduje, czy coś jest możliwe lub też nie. Jest to odpowiedzialna rola, więc niech się jej podejmie spośród was osoba, która będzie miała do tego odwagę i nie będzie się czuła speszona realizacją tych wszystkich zadań. W końcu jej nadrzędną rolą jest dostarczanie rozrywki dla graczy. A i najważniejsze – mistrz gry też ma czerpać przyjemność ze swojej roli, bo jeżeli tego zabraknie, to sesje będą kichą. Równocześnie z ustalaniem tego, kto będzie MG, musicie też wybrać, jaką konwencję świata będziecie chcieli zagrać. A wybór jest naprawdę spory i niczym nieograniczony. Może to być Equestria i świat kucyków albo odległa galaktyka i realia rycerzy Jedi. Albo śródziemie Tolkiena i fantastyka, ziemia po wojnie nuklearnej i świat Fallouta. Ważne jest to, żeby MG bardzo pewnie się czuł w tej konwencji, dlatego te dwa aspekty są ze sobą powiązane.

Gdy te etapy macie za sobą, kolejnym krokiem jest wybór systemu. Będzie to zbiór zasad i reguł sterujących grą. Zazwyczaj jest to powiązane z jakąś konwencją świata. Oczywiście, można znaleźć systemy uniwersalne, a nawet wziąć tylko mechanikę z jakiegoś systemu i obudować ją własnym światem, ale tego nie polecałbym dla was, czyli początkujących graczy i uczącego się mistrza gry. Zazwyczaj będziecie mogli wybrać spośród kilku systemów do danej konwencji. Oczywiście, po przejrzeniu rynku możecie zmienić zdanie, bo trafiliście na system i świat, który się wam bardziej spodobał. Dalej w mocy jest zasada, że mistrz gry musi się czuć w tym wszytkim bardzo dobrze. Czy mam jakieś polecane systemy na start? Nie za bardzo. „Equestria: Puść Wodze Fantazji” wydaje się bardzo miłym i łatwym systemem, ale jeszcze nie miałem takiej grupy graczy, na których mógłbym przetestować ten podręcznik ze swojej półkie, więc nie mogę ręczyć za to, czego nie miałem okazji spróbować. Dodatkowo – jeżeli świat Equestrii będzie dla Was problemem (w końcu grupa znajomych nie musi być z fandomu), to jak wspomniałem wyżej, lepiej będzie znaleźć inny system z pasującym światem, niż na waszym stopniu zaawansowania bawić się w zmianę świata. Ale jest za to system, którego na pewno nie polecam na start, czyli Dungeons & Dragons, w szczególności jego starszych edycji. Pewnie wielu się zdziwi (niektórzy nawet się oburzą), czemu odradzam kultowe D&D, które jest wręcz synonimem RPG dla co niektórych, ale uważam ten system za nadmiernie skomplikowany, w szczególności dla zupełnie zielonych osób i szybciej je zniechęci do gry, niż zrozumieją one zasady nim rządzące. Dodatkowo jest to jeden z droższych na start systemów, jakie są dostępne na rynku. Tutaj dochodzimy do tej mniej przyjemnej części, czyli wydatków, bo jeżeli będziecie chcieli grać, trzeba się zaopatrzyć w podręcznik z danym systemem. Choć możecie odwlec ten moment o kilka sesji, bo część z nich posiada tak zwane „wersje próbne”, gdzie w postaci darmowego PDF’a macie pewien wycinek mechanik i przykładowych postaci niezależnych. Na bazie tego, mistrz gry może spróbować wymyślić sam prostą przygodę lub też zmodyfikować jakąś znalezioną w internecie. Gdy spróbujecie w niej sił, będziecie wiedzieli czy to jest to i czy warto wydać pieniądze na dany podręcznik. Starczy wam jeden, ale zawsze kupujcie wydanie fizyczne. Edycję cyfrową i tak w większości wypadków dostaniecie do niego za darmo, więc będziecie mogli łatwo czegoś wyszukiwać, jednak na sesji prawdziwa książka bije na głowę praktycznością tablet z pdf’em. A i pamiętajcie, by nie piracić (nawet, jeżeli gracie piratów), bo inaczej kto będzie dostarczał nam nowe gry? ;)

Gdy mamy już graczy, MG i podrecznik, czas przygotować się do sesji, czyli zapoznać się z zasadami i stworzyć postacie. Najlepiej, by wszyscy zrobili to wspólnie, a przynajmniej z mistrzem gry. Możecie sięopierać na budowie konkretnej postaci, jakiej tylko chcecie lub też powierzyć tę kwestięlosowi. Gdy wybieramy druga metodę najpierw sprawdźmy, czy nasz system ma gotowy schemat na taki wypadek, bo tak nie zawsze jest. Jeżeli ma, to idziemy według niego, jeżeli nie, wtedy tworzymy własny, na bazie samodzielnej budowy postaci, co nie będzie jakoś wybitnie trudne. Więc drukujemy kartę postaci (do każdego systemu znajdziemy odpowiednią w internecie), a następnie sięgamy do strony lub aplikacji, która umożliwia nam oddawanie rzutów odpowiednimi kośćmi. Chyba, że posiadamy takie w wersji fizycznej, to wtedy ich używamy, bo dostarczają więcej frajdy. Wynik rzutu sprawdzamy na schemacie i zgodnie z nim uzupełniamy swoją kartę. A i najważniejsze – używamy do tego OŁÓWKA, bo nie raz w przyszłości przyjdzie nam coś poprawić. Jeżeli zaś nie korzystacie z metody losowej, to wtedy sami przeglądacie podręcznik i wybieracie to, co wam pasuje do koncepcji waszej postaci. Zapewne wasz pomysł będzie wzorowany na jakiejś osobistości, czy to z książki, czy to z filmu, więc tutaj muszę dać duże ostrzeżenie, że zapewne nie uda wam się stworzyć jej kopii. Wynika to z faktu, że zazwyczaj oglądamy wyraziste jednostki, które w świecie gry byłyby na finalnym etapie rozwoju. Więc zamiast ruszania z motyką na słońce wybierzcie jedną, bardzo konkretną cechę postaci, jak np. przywiązanie do natury, zdolność wspinania się po budynkach, bogactwo (tak, to też może być cechą) i wokół niej zbudujcie swoją postać. W trakcie gry ustalicie, czy taka postać wam się podoba, czy może jednak nie oraz czy chcecie zmienić jej kierunek rozwoju albo pozostaćzostać na obecnym. Gdy mamy postacie, następuje czas dla MG. Po pierwsze, musi on dobrze zapoznać się z podręcznikiem, w końcu on będzie zarządzał testy i opisywał, co się po nich dzieje. On także będzie interpretował zasady, jeżeli trafimy (a tak będzie na pewno) na sytuację, która nie została bardzo dokładnie opisana w regułach. Następnie tworzymy przygodę lub szykujemy się do gotowej. Takie przykładowe scenariusze sesji znajdziemy zazwyczaj w podręczniku albo w internecie. Jeżeli zaś samemu coś rzeźbimy, to spisujemy plan gry z podziałem na sceny, zapewniamy postacie niezależne i wyzwania, a także (w przypadku pierwszej sesji) jakiś sposób zebrania i zawiązania drużyny (wspólne kłopoty i konieczność grupowego rozwiązania ich może być dobrym pomysłem). Tworząc scenariusz pilnujemy, by postacie graczy były potrzebne, miały motywację oraz możliwość zmierzenia się i pokonania trudności. A i najważniejsze – drogi przyszły MG, nie umieszczaj specjalnej postaci niezależnej, która ma robić za niańkę graczy, by historia szła torem, który zaplanowałeś lub wręcz nie wstawiaj w tym celu kolejnego gracza. To nie działa, a tylko powoduje frustracje. To gracze są osobami pierwszoplanowym, a wszystko, co stworzysz, jest co najwyżej rzeczami drugoplanowymi. Nigdy nie trać z oczu tej zasady, bo to od niej zależy, czy dostarczysz swoim graczom frajdę, czy też nie.

Dobra, mamy już ludzi, mamy podręcznik, mamy graczy z postaciami i mistrza gry z przygodą dla nich, więc najwyższy czas spotkać się i przeżyć sesję. Wybierzcie do tego celu miejsce, gdzie z jednej strony będziecie mieli spokój, z drugiej w miarę wygodne miejsce do siedzenie i stół, na którym rozłożycie wasze przedmioty. Weźcie wszystko, co wskazuje podręcznik, jakieś przekąski i napoje, puśćcie delikatnie muzykę w klimacie waszego świata i zacznijcie zabawę. Gracze niech współpracują ze sobą i nie robią celowo pod górę MG. Mistrz gry zaś powinien przygotować się na mocne improwizowanie, ponieważ zapewne nic nie pójdzie tak, jak to sobie planował i gracze będą co chwila zaskakiwać go swoimi decyzjami. To, że nie wszystko uda się zrealizować ze scenariusza, to nic. Ważne, aby pierwsza sesja pozwoliła każdemu graczowi się z czymś zmierzyć. Po sesji rozdajcie punkty doświadczenia, przegadajcie wszystko, co wam się spodobało, a co nie i wyciągnijcie wnioski (nawet te duże, tak jak chęć zamiany się rolami między jakimś graczem a mistrzem gry) szykując się do kolejnej sesji. MG zapewne będzie musiał stworzyć nowy scenariusz, uwzględniając to, co zrobiły postacie, zaś gracze mogą pomyśleć, jak odgrywać swoje postacie, gdy już się zderzyli z realiami świata i sesji. Za jakiś czas zbieracie się na kolejną sesję, ktoś na start opowiada, co się stało poprzednim razem (polecam zrobić z tego taką małą tradycję) i toczymy przygodę dalej. Taki rytuał powtarzamy kilka razy i jeżeli wam się spodobał oraz chcecie więcej, to gratuluję, witamy w świecie RPG’ów.

Zapewne zadacie pytanie: co dalej? Cóż, szlifujcie swoje role. Gracze niech siedzą i myślą, co mogą zrobić, aby ich postać była ciekawsza, a odgrywanie postaci dawało jeszcze więcej frajdy. MG zaś niech doszkala się ze swojego warsztatu, aby jego sesje były coraz ciekawsze. Są do tego odpowiednie artykuły w internecie albo dedykowane podręczniki. Tutaj gorąco polecam serię „Almanach mistrza gry” od wydawnictwa Portal, ale z drobną uwagą – z częścią „Graj twardo” należy się zapoznać, ale raczej jej nie stosować. Gracze też jak będą chcielimogą się zapoznać i na pewno znajdą trochę pomysłów, jak ze swojej strony urozmaicić sesję. Potem próbujcie nowe systemy, zamieniajcie się rolami, realizujcie kolejne pomysły, na jakie wpadniecie i zwyczajnie dobrze się bawcie przy papierowych RPG. A na koniec: zachęcajcie i wciągajcie kolejnych ludzi, jak ja robię teraz :D

Nowy baner dla serii: <https://www.deviantart.com/mysticalpha/art/Cutie-Mark-Crusaders-Adventure-16-9-468048035>

<https://derpibooru.org/images/2345219>

<https://www.deviantart.com/cloudzapper8/art/Dnd-by-mysticalpha-780133876>

art: <https://kick.agency/wp-content/uploads/2018/08/3-3.jpg>

źródło: <https://www.kickstarter.com/projects/q-workshop/pathfinder-and-q-workshop-metal-rpg-dice-set>