

Poradnik dla gracza RPG

Jak rozpocząć przygodę z grami fabularnymi? Ten poradnik odpowie Ci, Szanowny Czytelniku, na to oraz wiele innych pytań.

Wakacje dla większości z nas to już czas przeszły. Szkoła jednak nie gryzie, a tym bardziej, jeśli ma się pod ręką jakieś dobre czytało. Poza typowymi dla tematyki naszego serwisu artykułami staramy się także umilić Wam czas różnymi tekstami okołogrowymi. Dzisiaj czas na publikację poradnika mojego autorstwa dla wszystkich chcących zmierzyć się z prawdziwą sesją RPG! Jeśli zatem macie na tyle odwagi, a Wasze przypony wytrzymają skurcze ze śmiechu, to zapraszamy do czytania!

Dzień dobry, jestem Zizou i od dwudziestu lat robię sesje. No może nie od dwudziesty, sam tyle jeszcze nie mam, ale od dobrych kilku to na pewno. W związku z tym naszła mnie myśl, jak wprowadzić „zielonych” graczy, którzy nabyli doświadczenie jedynie w komputerowych grach RPG w ten magiczny, acz niejednokrotnie... bolesny świat. I tak oto zrodził się pomysł na ten poradnik. Jak i jego treść, forma jest co najmniej dziwna. Opis typowo sesyjnych wydarzeń traktować należy jako celne wskazówki, jak prowadzić/uczestniczyć we własnej. Zatem przejdźmy już do rzeczy...

Będzie co ma być jak będzie co ma być

Czyli po prostu – sesja sama się nie robi. Dla dobrej gry potrzebny jest MG (Mistrz Gry), dalej zwany Zapodawaczem i 3 – 4 graczy, dalej zwanych Ziomkami. Te zmiany nazwy są konieczne, ponieważ jak wiemy, klimat jest najważniejszy. Zapodawacz musi przygotować sesję, łącznie z kartami postaci, aby Ziomki mieli co opalić w ognisku lub włożyć do piekła.

Aha, ognisko – naczytaliście się już pewnie, że na sesji najważniejszy jest MG... be-ze-duuuu-ra. Najważniejsze jest ognisko, a szczególnie jego centralna część, profesjonalnie nazywana piekłem. To wokół niego toczą się wszystkie przygody, rozpalone kawałki drewna wskazują w nogawice spodni, a dym odstrasza komary, więc jest co najmniej ekstra. Co jednak zrobić, żeby mieć ognisko z piekłem?

Trzeba iść po drewno. Wyprawa to zali niebezpieczna, a i chłopa do tego trzeba tęgiego. Jeśli idzie pięcioosobowa drużyna, należy pamiętać, że sprawiedliwy podział udźwigu zgromadzonych dóbr przedstawia się następująco:

osoba pierwsza, zwana wołem pociągowym jeden bierze na swoje barki najcięższe pnie drące miofybryle w bicepsach, raniące plecy gałęzie i po dwa worki z chrustem wbijające się w tydki, albo łazi od kilka razy na podwórko, aż wszystko sam zatańczy;

osoba druga, zwana wołem pociągowym dwa robi to samo co ww. z tym, że niesie mniej drzewa i idzie raz;

osoba trzecia, zwana „A widziałeś...” nie niesie nic, ale całą drogę i wyprawę opowiada, jaki widziała fajny filmik na YT, specjalność: mówienie wołem pociągowym, że patyki, które zbierają są „be” i on by wziął lepsze;

osoba czwarta, zwana poganiaczem niesie bicz i dba o to, żeby się wół pociągowy jeden za bardzo nie objął;

osoba piąta, zwana „Muszę już iść” idzie po drzewo, jednak zaraz potem odchodzi, wspominając coś o tym, że musi wracać na obiad, a i tak zbiera już trzy godziny (zbiera, ale tylko „uprzejme” spojrzenia woła pociągowego 2).

Co do drewna, to należy pamiętać, że złota myśl: „Trzy patyki i trzy kuloki i jest ognisko” sprawdza się jedynie w połączeniu z myślą „Trzy patyki, trzy kuloki i trzy litry benzyny i jest ognisko” - z takim asortymentem nie poszalejemy. Potrzeba naprawdę dużo patyczków, a więc do sesji zaprosić wypada najsilniejszego osobnika w społeczeństwie. Może za dużo nie pogra, ale wołem pociągowym jeden będzie jak znalazł.

Przygotowania i zbieranie drewna zajmują zawsze cały dzień, a w przypadkach, kiedy wół pociągowy 2 nie chce się zjawić (różne mogą być poważne przyczyny: morzący ból pleców, może być za zimno, za ciepło, za sucho, za mokro, a można się także dowiedzieć, że jest się „gupkiem”) nawet dwa dni. No ale czego się nie robi dla sesji!!!

Ten dzień

Wszyscy w dobrych humorach idą spać, pamiętając słowa gospodarza (dla wspomnianej sprawiedliwości: wymagane jest, aby obowiązki gospodarza rozłożyć na wszystkich biorących udział w sesji, ale jednak wychodzi na to, że gospodarz jest zawsze ten sam), żeby zjawić się pod wieczór, dajmy na to o 19:30 na jego podwórku. Rano Ziomki i Zapodawacz budzą się i czytają sesemesa (nowa forma esesmana) od gospodarza, że sesja przełożona jest na 19:43, ponieważ jeden z Ziomków musi doogłądać przepyszną Modę na Sukces. Oczywiście wszyscy, z pełnym zrozumieniem kiwają głowami i zjawiają się o umówionej 19:43, czyli gdzieś koło 20:15. W tym czasie gospodarz, myśląc, że nikt nie przyjdzie sam rozstawia namiot, w którym będzie się spało i układa drewno pod ognisko, a wszyscy pozostali przychodzą „na gotowe”. Wspomniałem już o nieodłącznej sprawiedliwości?

Show must go on!

Ziomki zbierają się przy stole i zaczyna się sesja. Przeważnie zaczyna się ona klimatycznymi dialogami:

- „ManU ostatnio cieniutko...

- A Juve w drugiej lidze szarpie...

- Wczoraj miałem na kuponie aż 2 mecze i wszystkie mi siadły, wygrałem 2,15, jestem boski!”

Potem dosiada się Zapodawacz i się zaczyna...

...walka o stołki...

Z pełnym zrozumieniem podchodzę do politycznych zagrywek znanych z mediów – widać, że wszyscy zaczynali jako Ziomki, bo tak bić się o to, kto będzie siedział bliżej ognia (a więc i piekła...) potrafią jedynie oni. Zapodawacz oczywiście, podkreślając swoją nadrzędną rolę siedzi tam blisko piekła, że nogi z drewnianego krzesła stają się niebezpiecznie miękkie. Następnie przychodzi pora na rozdanie kartek, ołówków i kostek.

Jest to moment niebezpieczny, gdyż podczas rozdawania kostek jakieś 110% umysłów jest pochłoniętych myślą, jak pięknie topiłyby się one w piekle, które tak przyjemnie mieni się na bladoczerwono...

Na kartkach trzeba napisać, jak się nazywa postać, którą grają Ziomki. Od razu trzeba zaznaczyć, że nieklimatyczne nazwy, jak Elhant, Gvynnrox, czy Elizabeth z góry skazane są na wyśmianie. Dlatego przeważnie nazwy przedstawiają się następująco:

Ziomek 1 nazywa swoją postać imieniem któregoś z wrestlerów, przeważnie jakiegoś showmana z RAW, albo Umagi, dla przykładu dajmy: Bobby Lashley

Ziomek 2 nazywa się swoimi imieniem/powszechnie stosowaną ksywką w połączeniu z nazwą jego ulubionych cukierków, np. ZollBuff,

Ziomek 3 nazywa się Rambo,

Ziomek 4 w pierw nazywa się Porannym Borsukiem, ale kiedy reszta, podchwytyjąc pomysł zaczyna powtarzać: „Bor-suuuuuuu-kieeeeeem” zmienia nazwę na oryginalną i nigdy nie używaną, w ogóle z niczym i nikim się nie kojarzącą, jak Aragorn czy Legolas.

Drugą najważniejszą rzeczą na kartce jest rubryka, w której trzeba namalować postać. Tutaj nieważne od tego, kim gramy należy namalować dostojnego mężczyznę przed trzydziestką w pięknej szacie i łukiem na plecach, jeśli nie chcemy, aby cała kartka wylądowała w piekle. Jeśli stronimy od malowania, lub nasze umiejętności kończą się na malowania panoramy łąki nocą (baaaardzo ciemną, bezgwiezdną nocą...) można tą część kartki opalić nad ogniem mówiąc przy tym: „Dla klimatu” i cieszyć się z potakiwania współtowarzyszy.

Trzecim najważniejszym polem do wypełnienia jest rubryka, kto ma ile kasy. Mieści się ona w przedziale 100-600. Decyduje o tym Zapodawacz i informuje, z jaką gotówką rozpoczyna przygodę jaka postać. Wygląda to dokładnie tak:

Zapodawacz mówi Ziomkowi 1, że w sakiewce ma 200 sztuk złota, a ten zapisuje na kartce: 600,

Zapodawacz mówi Ziomkowi 2, że w sakiewce ma 600 sztuk złota, a ten zapisuje na kartce: 600,

Zapodawacz mówi Ziomkowi 3, że w sakiewce ma 100 sztuk złota, a ten zapisuje na kartce: 600,

Zapodawacz mówi Ziomkowi 4, że w sakiewce ma 300 sztuk złota, a ten zapisuje na kartce: 600.

Po przypisaniu tych niezbędnych informacji resztę można olać – kto w ferworze walki zwracałby uwagę na takie drobnostki jak siła, bazowy atak, czy liczba punktów życia? Więc są dwie drogi – albo wpisuje się wszędzie maksimum, albo tą część kartki opala się w ogniu. A że jest to 95% kartki, Ziomki zostają przeważnie ze świstkiem kto się jak nazywa i że ma 600 kasy.

W tym czasie rozlega się krzyk pana, który w dniu wczorajszym pełnił funkcję opowiadacza, co ciekawego dzieje na YT: „Ja zawsze dokładałam do ogniska, a ono zaraz zgaśnie, niech dołoży kto inny”. Aby nie zgasło ognisko niezbędne jest cykliczne "dokładanie do malucha". Nikt jakoś nie pamięta, żeby on kiedykolwiek dokładał, bo mówi tak od pierwszej sesji, no ale któryś z Zimków przejęty krzykiem wstaje i idzie po drewno, a w tym czasie jego świstek z imieniem postaci i informacją, że ma 600 sztuk złota przypadkowo ląduje w piekle. To samo dzieje się z drogocennymi, ręcznie malowanymi figurkami postaci, ładnymi kamyczkami, które przyniósł, czy mapą terenu, po którym Ziomki będą chodzić. Kiedy dany Ziomek wraca Zapodawacz zaczyna sesję słowami:

- „Zgłodniałem. Zjedźmy po kiełbasie”.

Zaczyna się powszechny aplauz i szukanie swoich kiełbasek, albo opalenie widelczyków w piekle. Dobry widelczyk przypomina śrubokręt albo korkociąg i jedynie tak powyginany nadaje się do najważniejszej części sesji – jedzenia kiełbasy. Podczas machania rozgrzanymi do czerwoności widelczykami słychać co jakiś czas miłe dla ucha „psssssss”, lub „Nie do oka!”. Kiełbasa bez chleba to jak kiełbasa bez chleba, więc i ten się smaży i je ze smakiem. Po zjedzeniu, trwającym około pół godziny, przeplatanych gorącymi dyskusjami, kogo by się chciało przeciąć spear'em i jakiego się widziało lajtowego pedała w końcu wszyscy milkną i rozpoczyna Zapodawacz:

- „Pić mi się chce”.

Ziomki wyciągają zatem wodę i Coca-Colę, nieodłączny znak klimatycznej sesji. Picu i bekaniu nie ma końca, a sygnałem, że pora naprawdę zacząć sesję jest melodyjne strzelanie zakręconych, plastikowych butelek w żarze piekła. Wtedy Zapodawacz bierze do ręki kartkę i czyta historię.

Jest to najczęściej opowieść zupełnie niezrozumiała dla słuchających, jednak, po trwającym piętnaście minut prologu wszyscy są cicho, jakby rozmyślając nad mitycznymi archetypami przedstawionych postaci... jednak naprawdę cisza wynika ze skupienia innego rodzaju – dwóch z czterech graczy siłuje się ze sobą na rękę, a dwóch pełni rolę sekundantów. Po skończonej walce wracają na swoje miejsca i potakują, że wszystko rozumieją, bo za nic nie chcieliby, żeby Zapodawacz czytał to od początku.

Rozpoczyna się sesja. Jest to zawsze intrygująca opowieść mówiąca, że podły czarodziej o wpadającym w ucho imieniu Xryhshigagshtruo'n'Xzvaren rozdzielił Kamienie Światłości na cztery części i każda z nich przypadła innemu królestwu, a zjednoczyć ma je jedynie najdzielniejszy mąż przy pomocy mitycznej Starej Mapy, przygotowanej uprzednio przez Zapodawacza. Jednak, jako iż Stara Mapa znajduje się już obecnie w piekle Ziomki wyrażają chęć uczestniczenia w przygodach konkretnym pytaniem: „To komu trzeba dać w ryja?”.

„Dać w ryja”, o, to już legendarny tekst. To coś więcej niż uderzyć kogoś w twarz... to dać w ryja... Zali, zali, powiadam, jedynie wielki Ziomek może użyć tak klimatycznego stwierdzenia, a już na pewno nikt nie ma prawa tego kwestionować. Potem pada kolejne pytanie:

- „Ma ktoś pożyczyc Fifę Zero Siedem?”.

Dalsza część sesji biegnie już jak z nut, a kończy się ona tym, że gracze stwierdzają, że robi się trochę nudno i chętnie by zjedli po kiełbasie. W języku sesyjnym stwierdzenie „Nie umiesz robić sesji, było beznadziejnie, już nawet nie kończ tej” tłumaczy się na: „To może dokończysz to jako story-telling?”, a taka sugestia pada... no, zawsze w końcu pada, a Zapodawacz się zgadza i zaczyna story-telling od tego, jak mu idzie w Gothic'u. Nikt

jednak już go nie słucha, bo każdy Ziomek walczy obecnie o ketchup do kielbasy, którego jest zawsze za mało.

Kiedy ich krzyki Zapodawacz przerywa budzącym całą okolicę wyciem: „I to już koniec sesji”, Ziomki, w zależności od tego, czy smakowała im kielbasa, czy nie oceniają sesję. System ocen (od najniżej do najwyżej przedstawia się następująco):

piech/10,

1/10,

2/10,

3/10,

4/10,

5/10,

6/10,

7/10,

8/10,

9/10,

10/10,

chod/10,

kuch/10.

Dodatkowo są jeszcze oceny za inwencję twórczą Zapodawacza:

kuzzgd/6,

1/6,

2/6,

3/6,

4/6,

5/6,

6/6,

nikzpa/6.

Na komplet najwyższych not Zapodawacz może zasłużyć jedynie dobrowolnym oddaniem swojej kielbasy Ziomkom i ta żelazna zasada w głównej mierze wpływa na losy sesji. Należy też uważać na wszelkiego typu przyjacielskiego stwierdzenia typu: „Jesteś ślepy”, „Jesteś <<gupi>>”, „A jak Bobby rozwałł tą klatkę...” i nie brać ich do serca. W ogóle pewnie nasłuchaliście się, jakiś pierdół, że Zapodawacz ma zawsze racje. Łiiii tam... Typowy cytat z sesji:

Zapodawacz: „Nie możecie tutaj wejść.”

Ziomki: „Bo co?!”.

Jako, że Zapodawacz jest jeden, a Ziomków czterech, a ponadto jeśli przypadkiem ktoś podpiłowałby nogi krzesła Zapodawacza, ten wylądowałby w piekle, ten szybko zgadza się, że jednak „mogą tutaj wejść”.

Ważne jest też, że między „chce mi się pić”, a „To może zrób story-telling'a”, czyli sztandarowymi tekstami rozpoczynającymi i kończącymi sesję od graczy wymagane jest wczucie się w klimat sesji. Najdobitniejszym przykładem właściwej gry jest sesja w postnuklearnych klimatach Fallout'a, w której byłem Zapodawaczem. Zgliszcza, ruiny, miliardy ofiar... Nieliczni, którzy przeżyli walczą o egzystencję z obco wyglądającą Ziemią, a nasi wybawcy wracają do Krypty 13, aby przekazać jej zarządcy, Obserwatorowi zbawienny dla całej społeczności chip uzdatniający wodę do picia. Najpierw jednak, przed wejściem, muszą oni przywitać się z nim za pomocą aparatury video ustawionej przed pancerną bramą... Nasi bohaterzy podchodzą, monitor się aktywuje i widać zatroskaną twarz Obserwatora czekającego na zbawienne wieści... wypadłoby się przywitać, dlatego też jeden z przyszłych bohaterów Krypty mówi, jak się z nim wita, a czyny to słowami:

- „Yo, yo ziomek, lol.”

Przyznacie, że jedynie przez tak klimatyczne podejście do gry cała zabawa ma sens.

Sesja nieuchronnie zbliża się do końca. Zapodawacz mówi Ziomków najmądrzej i najpoważniej jak umie, że trzeba trochę posprzątać, aby rankiem nie było dużo roboty, a kiedy naiwni Ziomkowie zaczynają układać talerze jeden na drugim i wyrzucać do piekła niepotrzebne rzeczy, jak ołówki, czy opakowania po figurkach Zapodawacz biegnie w te pędy do namiotu i przekłada rzeczy innych tak, aby wyszło, że to on śpi po odpowiadającej mu stronie. Kiedy wraca, oznajmia, że można już iść do namiotu, a gospodarz zostaje sam z czynnościami typu rozwijanie kabła, żeby było światło w namiocie, czy szukaniem swoich butów. O trzeciej w nocy te zadania sprawiają naprawdę mnóstwo frajdy.

Happy End

Po sesyjnych zmaganiach gracze, wygodnie leżą w namiocie i myślą, jakby tu podkraść leżącemu obok sąsiadowi koc... Szczęśliwcy władowani w śpiwory myślą natomiast, czy Coca-Cola w plecaku jest zamknięta. Poza graniem w karty i ciągłym oszukiwaniem przez rzucanie zlepionych kart jedna na drugą ulubioną rozrywką w tych chwilach jest gra w skojarzenia. Skojarzenie czarny - murzyn społeczność Ziomki - Zapodawacz jest w stanie kategorycznie odrzucić, przyjmując za wzór czołg - Wałęsa, wszystko zależy od tego, komu zostało jeszcze picie. Dopiero teraz wszyscy czują kłujące resztki chleba w gardle i od tych paru tyków, które oczyszczą przełyk zależy głosowanie w sprawie trafności skojarzenia. Ten, komu zostało najwięcej Coli ma jakby tromfa więcej, zatem on zazwyczaj wygrywa.

Następnie Ziomki i Zapodawacz zasypiają... jest im ciepło i przytulnie, a teksty w stylu: „Tu chyba chodzi skorpion” nie mogą już wywołać paniki... przyjemne ciepło tuli ich do słodkiego snu... aż do lodowatego, wstrząsającego dreszczami, mokrego poranka, za który uznaje się godziny od piątej rano do trzeciej po południu, aż się nie odeśpi w domu przeżyć prawdziwej sesji RPG!

Klimatycznie zapodawał: Ziomek Ziz

tekst pochodzi ze strony [RPG WARS](http://www.lol.rpgwars.pl/)

Autor: zizou

Przedruk ze strony: <http://www.lol.rpgwars.pl/>

Artykuł pobrano ze strony eioba.pl