

KRONIKI RPG

Cz1. Dawno, dawno temu...

Wieża była jak zwykle ponura rzucając wielki czarny cień na całą okolicę, skutecznie odstrasżając wszystkich chętnych do zamieszkania w jej pobliżu. Jak co wieczór w jednej z komnat pokazał się drobny płomyczek, co oznaczało, że jej mieszkańcy zasiedli do pracy. Pióra w ich drżących rękach lekko skrzypiały, gdy zapełniali poźółkle strony swych ksiąg.

Robili to już od bardzo dawna i dziś kończyli swoje dzieła. Cóż nikt nie żyje wiecznie.

Następnego wieczoru nie zabłysło światelko i tylko wiatr, który hulał po pustych komnatach śpiewał im pieśń śmierci...

Praca ich jednak nie poszła na marne. Szczęśliwym zrzędzeniem losu wiele lat później księgi zostały odnalezione a wiedzę w nich zawartą przedstawiamy wam na poniższych kartach.

Tym, którzy grali, grają i grać zamierzają w gry fabularne, dedykujemy.

Rozdział I.

Czym jest Rpg?

Odpowiedź na to pytanie nie może być jednoznaczna. Dla jednych może być to przyjemne spędzanie czasu wśród grona znajomych, dla innych odskocznia od szarej rzeczywistości „betonowych bloków”. Są też tacy, którzy mówią, iż dzięki Rpg mają szansę sprawdzenia się w sytuacjach, jakich w normalnym życiu nigdy by nie doznali, to ze strachu, to ze wstydu, czy też z innych przyczyn.

Często powtarzaną definicją, jest ta wynikająca z samej nazwy, czyli odgrywanie określonych ról(np: wojownika, uczonego, złodzieja itd.), w wymyślonym świecie. Wkraczając w świat Rpg otwierasz wrota do różnych wymiarów. Jest ich wiele a Ty będziesz miał możliwość posmakować każdego z nich.

Wszystkie wymienione tutaj argumenty są po części prawdziwe, ale każdy człowiek ma własny punkt widzenia i dlatego opinii będzie tyle, ilu zgłębiających ten problem.

Zaprzeczyć się jednak nie da, że prawdziwe Rpg ma wiele wspólnego z teatrem czy też z filmem. Główny ciężar spoczywa na barkach Mistrza Gry(reżysera, autora scenariusza, scenarzysty, odtwórcy wszystkich ról poza głównymi).

Pierwsze skrzypce grają bohaterowie, którzy odgrywani są przez graczy(aktorów).

Czy marzyłeś kiedyś, aby być dwumetrowym umięśnionym Wojownikiem, który potrafi jednym łykiem wypić beczkę piwa, lub powalić w starciu najgroźniejszego przeciwnika?

Czy kiedykolwiek chciałeś poznać sekreta wiedzy tajemnej i użyć jej do swoich prywatnych celów, mieć władze nad żywiołami, czy też leczyć śmiertelne choroby?

Jeżeli tak to zmierzasz w dobrym kierunku, jeżeli jednak nie to wiedz, że Rpg daje ci taką możliwość.

Jednostajne skrobania piór umilkły. Uciążliwe brzęczenie muchy stało się jeszcze bardziej słyszalne. Wzrok obu zakapturzonych postaci spotkał się, a błysk w ich oczach zapowiadał coś strasznego.

Po chwili donośny huk rozległ się wielkim echem po okolicy.

Obcisłe tomiska nie dały szans na unik małemu stworzeniu.

Zaraz potem wszystko wróciło do normy...

Rozdział II.

Pewnie każdy z was zastanawiał się, a może teraz to robi, skąd wzięło się Rpg? Jego początki giną w mroku dziejów. Gry fabularne wywodzą się od gier strategicznych, a te mają swe początki w pocziwych szachach czy warcabach znanych setki lat temu.

Jedną z pierwszych gier strategicznych była, opracowana przez sztabowca pruskiego von.Reisswitza w roku 1824 Kriegspiel(gra wojenna). Celem gry był trening zmysłu taktycznego oficerów, a polegało to tak jak w czasach dzisiejszych na przesuwaniu żetonów, odwzorowujących oddziały, zaś starcia rozstrzygane były rzutem kością.

Pomysł ten stał się popularny we wszystkich armiach i praktycznie funkcjonuje do dziś(oczywiście w zmienionej formie).

Po pewnym czasie takiego rodzaju gry zyskały zwolenników wśród przeciętnych ludzi. W roku 1913 opublikowano zasady do Little Wars(Mała Wojny) autorstwa H.G.Wellsa, pisarza s-f.

Niedługo potem wprowadzono pierwsze figurki, które zastąpiły żetony.

Druga wojna światowa przerwała na pewien czas rozwój dziedziny gier strategicznych. Odrodzenie zainteresowania nastąpiło w latach pięćdziesiątych, kiedy to Charles Roberts założył The Avalon Hill Games Company. Warto zauważyć, że gry wydawane przez tą firmę(np.Gettysburg) posiadały heksagonalny system siatki na planszy.

Wznowione zostało także wydawanie magazynów dotyczących gier strategicznych.

Książka od pradziejów pełniła ważną rolę w życiu ludzi. I tak też było w przypadku gier fabularnych. Bez literatury fantastycznej trend ten nie rozwinął by się aż tak bardzo.

W roku 1965 ukazuje się kieszonkowa wersja Władcy Pierścieni J.R.R. Tolkiena. Książka ta od początku cieszyła się(i cieszy nadal) niezwykle popularnością i wywarła niezatarte piętno na kształt światów fantasy.

Kolejnym bardzo ważnym wydarzeniem w tej historii było założenie w miejscowości Lake Geneva Związku Badań nad Taktyką(Lake Geneva Tactical Studies Association), którego członkiem był E.Garry Gygax(jeden z ojców Rpg).

W tym też mieście w roku 1968 odbył się pierwszy GenCon. Był to natenczas niewielki konwent, który w późniejszych latach stał się największym na świecie zjazdem miłośników Rpg.

Gary Gygax był też obok Jeffa Perrina autorem gry o ciekawej nazwie Chainmail(Kłoczuga). Była ona o tyle interesująca, że prócz podstawowych zasad gry wojennej zawierała specjalny dodatek fantasy, gdzie po raz pierwszy pojawiają się rasy znane z twórczości między innymi J.R.R Tolkiena: krasnoludy i elfy. Uwzględniono także siły nadprzyrodzone(magię) co sprawiało, że Kolczugę można uznać za pierwszą namiastkę prawdziwego systemu Rpg.

Możliwości, które zapoczątkowała Chainmail wykorzystane zostały w kampaniach strategicznych, opierających się na realiach średniowiecznych z elementami fantasy, noszących nazwę Midgard. Inne ważniejsze dzieła z tego okresu to:

War of The Empires(Wojna Imperiów) a także Star Web(Gwiezdna Sieć). Co ciekawe w obie te gry s-f grało się za pomocą poczty, co z pewnością było dość uciążliwe i długotrwałe.

Możliwość odgrywania rozmaitych ról podczas toczonych bitew, np. dowódców poszczególnych oddziałów, sprawiała wszystkim ogromną przyjemność i było tematem wielu dyskusji na konwentach, na wspomnianym już GenConie oraz także popularnym Citexie.

Ta atmosfera przyczyniła się w dużym stopniu do powstania pierwszej prawdziwej gry fabularnej.

I tak dochodzimy do roku 1972, kiedy David L.Arneson, twórca gry morskiej Don't Give Up The Ship(Nie upuszczaj okrętu) postanowił stworzyć nową kampanię, której akcja dzieje się w zamku Blackmoor, a gracze wcielają się w konkretne wymyślane postacie(magów, wojowników, a także jeśli wola takowa w bestyje zamieszkujące lochy zamczyska). Arneson do rozstrzygnięcia walki wykorzystał zasady wyżej wspomnianej Kolczugi.

Ta kampania stała się na tyle popularna, że Gary Gygax zaproponował Anersonowi współpracę, która zaowocowała powstaniem nowej gry.

Zasady jej opierały się na wcześniejszym pomysle Anersona, przy czym ich objętość uległa znacznemu poszerzeniu z 12 do 100 stron, w czym znaczną rolę odegrał Gygax.

Niestety pomiędzy oboma twórcami doszło do kłótni, która skończyła się w sądzie. Jej powodem były różnice zdań co do wkładu pracy przy tworzeniu nowej gry.

Niedługo potem Gygax i Donald Kaye powołują do życia firmę Tactical Studies Rules(Zasady Badań nad Taktyką), która w tymże roku 1973 wydaje tak wyczekiwana przez wszystkich grę Dungeons&Dragons(Jaskinie i Smoki). Rok ten w kalendarzach zapisany został jako początek Ery Rpg.

Przeciągły krzyk jastrzębia oznajmił nadchodzący świt. Pierwsze promień słońca nieśmiało zajrzał do komnaty, nie chcąc przeszkadzać w tytanicznej pracy.

Została ona jednak przerwana przez żalosne smarknięcie jednej z postaci. Drugi osobnik ze zrozumieniem spojrział na towarzysza ukradkiem ocierając łzę ciekącą po policzku.

Słowa ugrzęzły im w gardłach, tak więc ponownie pochylili się nad swą historią. Przeciągły krzyk jastrzębia urwał się znienacka. Jego ciało łomotnęło o kamienną posadzkę przed Wieżą.

Wreszcie nastał dzień.

To co pierwsze z reguły nie jest doskonałe(bez urazy pierworodni!). Tak też było w wypadku D&D, którego pierwsze wydanie pełne było błędów i niedomówień. Aby temu zaradzić TSR w ciągu kilku kolejnych lat zaczęła wydawać kolejne dodatki będące ulepszeniami zasad i wprowadzającymi nowe możliwości dla graczy(np.nowe profesje).

Główną jednak wadą D&D było to, że brakowało po prostu realnego świata, posiadającego własną historię, panteon Bogów, legendarnych herosów, itd.

Szybko zauważył to profesor Barker, twórca świata Tekumel.

Dopiero tutaj gracze mogli poczuć pełnie odgrywanej przez siebie postaci, gdyż Tekumel oferował im to wszystko czego nie było w D&D. Czyli panteon 20 Bogów, bogate tło historyczne oparte na mitologiach Azji, Ameryki Środkowej, Indii, Arabii a nawet starożytnego Egiptu. Ciekawy klimat stwarzał fakt wprowadzenia języka charakterystycznego tylko dla tego świata. Tutaj można było próbować żyć naprawdę!

Tak, więc gry Rpg zdobywały coraz większą popularność, wypierając powoli swoje poprzedniczki: gry strategiczne.

Powstawała coraz większa liczba systemów, wprowadzając konkurencje i oferując coraz to nowe możliwości dla graczy.

...I nadszedł czas nowych światów zarówno radosnych pełnych bohaterstwa i wielkich czynów, jak i ponurych, budzących lęk i grozę.

Kolejna strona księgi opadła na swe poprzedniczki.

- Pieczeń z jastrzębia gotowa o dostojni, cichym głosem powiedział jedyny służący zza uchylonych drzwi.

Praca musiała poczekać.

Rozdział III.

Wspomniani już przez nas Panowie Arneson i Gygax pracowali nad dalszym rozwojem swoich pomysłów. Pierwszy z nich zajmował się nadal D&D, a drugi rozpoczął pracę nad nowym projektem – AD&D (Advanced Dungeons&Dragons). Zasady nowej gry w dużej mierze opierały się na regułach poprzedniczki, lecz były o wiele bardziej zaawansowane i skomplikowane.

Podstawowe reguły zawarte były w dwóch głównym księgach – „Podręcznik Gracza” i „Przewodnik Mistrza Gry”(opis ras, profesji, współczynników, magii). Próżno szukać tutaj było opisu świata, religii czy budzących grozę bestii.

Wszystkie te informacje miały być dostępne w dodatkach, które w niedługim czasie miała zamiar wydać firma TSR. Dodatków tych ukazało się mnóstwo.

Były one zarówno uzupełnieniem reguł, zawartych w podręcznikach podstawowych, jak i dawały możliwość gry w nowych różnych światach, np. Ravenloft świat zamieszkały przez Wampiry, Upiory, Cyganów czy Al-Quadim, kraina baśni z „Tysiąca i Jednej Nocy”.

Innym systemem tego samego nurtu, o którym należy wspomnieć jest Warhammer. Obok AD&D jest to w tej chwili najbardziej popularny system fantasy. Księga główna zawiera wszelkie potrzebne do rozgrywania sesji informacje. Wielkim plusem tego systemu jest duża ilość profesji dostępnym dla gracza poczynając od: hieny cmentarnej, strażnika więziennego poprzez marynarza, czy zabijakę do szanowanego szlachcica, budzącego obrzydzenie demonologa lub surowego rycerza zakonnego. Naprawdę jest w czym wybierać! Ponadto poznajemy ciekawy opis świata i jego barwną historię. W zarysach państw warhammerowskich można dopatrzeć się analogi do historycznych krain naszego świata. Z założenia głównym celem graczy jest powstrzymanie Mrocznych Sił Bogów Chaosu, które coraz silniej napierają na granicę wolnych ludów. Granie w Warhammera sprawia naprawdę wielką frajdę, o czym przekonaliśmy się sami.

Walka z kultami Chaosu, którego wyznawcy byli obdarzeni mrocznymi darami, przerażającymi mutacjami itd. sprawiała, iż nastrój gry stawał się ponury i przytłaczający, momentami stając się czystym horrorem(bo niczym przyjemnym jest spotkać Demona i to przyzwanego przez twojego najlepszego przyjaciela).

Jednak prawdziwe oblicze strachu objawić ci się może w naszej rzeczywistości na starej poczciwej Ziemi. Jest to możliwe, jeżeli tylko sięgniesz po pradawną

wiedzę zawartą w Call of Cthulhu (Zew Cthulhu), grze wydanej przez firmę Chaosium. A jak to się wszystko zaczęło, posłuchajcie:

Cale Providence jeszcze spało, gdy Howard Philips Lovecraft wyrwał się z niespokojnego snu, który męczyły jego umysł od chwili zaśnięcia.

- O Znowu To widziałem!

Kolejne stronicy Necronomiconu paliły jego umysł niczym żywy ogień.

- To mnie zabija, pomyślał.

Drżącą ręką przejechał po spoconej twarzy.

- Jakże zbawienną rzeczą jest pisanie. Tylko ta myśl powstrzymywała obłąd.

Przelewał swe wizje aż zapadła kolejna noc. Wtedy usnął...

Twórczość pisarska Lovecrafta, szczególnie po jego śmierci stała się natchnieniem dla grona kontynuatorów. Najbardziej nas interesującym skutkiem były narodziny systemu rpg, którego nazwa wzięła się od głównej istoty z wizji Mistrza, czyli Wielkiego Cthulhu. Wcielamy się tutaj w zwykłych ludzi (antykwariuszy, prywatnych detektywów, dziennikarzy...), którzy polegając na własnej wiedzy i umiejętnościach dążą do rozwikłania tajemnic, skrytych dla innych śmiertelników. Najważniejszą cechą jest Poczytalność, która odzwierciedla nasze zdrowie psychiczne. A jeden z ważniejszych celów to powstrzymanie obłąd, jaki jest udziałem tych, którzy poznają tajemnice zakazanych mitów. Ta gra wyleczy cię z samotności...

Czas rozszerzyć trochę horyzonty. Przenosimy się do roku 2020 za sprawą gry Cyberpunk. To czasy, gdzie światem rządzą wielkie korporacje, które walczą między sobą o władzę i strefy wpływów. To świat kontrastów, gdzie obok luksusowych dzielnic strzeżonych przez prywatne armie istnieją slumsy a codzienne tło stanowią krwawe walki gangów, napady, morderstwa, gwałty, słowem jedno wielkie bagno. Jednak w bagnie tak jak i w każdym innym środowisku trzeba żyć. Nie jest to miejsce dla szarych ludzi niczym się nie wyróżniających spośród tłumu. Aby być kimś trzeba mieć swój styl.

Preferowane cechy charakteru to: zdecydowanie, odwaga i bycie luźnym w odpowiednich sytuacjach. Podstawowym motto gry brzmi „żyj na krawędzi”.

Oznacza to, że ważna jest chwila obecna, nie patrzeć w przyszłość.

- Cóż z tego, że jutro mogę zginąć, dzisiaj o śmierci decyduje Ja!

Rozwinięta technika jest symbolem tych czasów, widocznym na każdym kroku. Oprócz rzeczy, które ułatwiają nam życie i czynią je przyjemniejszym, są też takie które godzą w egzystencje ludzi. Z jednej strony mamy doskonałą pomoc medyczną(np:klonowanie), z drugiej nowe skuteczniejsze narzędzia śmierci. Wszczepy, które są dość szeroko dostępne, wzmacniają zmysły i organy ludzkiego ciała, to również działa w dwie strony. Im więcej wszczepów tym bardziej stajemy się maszyną, a mniej zachowujemy z człowieka.

Cyberpunk oferuje nam możliwość stania się, między innymi:

Netrunnerem(hacker, który dużą część życia spędza w cyberprzestrzeni wśród mnóstwa informacji i wrogich programów), Solasem(wymiatacz, który spełnia się w roli żołnierza, ochroniarza czy płatnego zabójcy. Wszczepy bojowe czynią z niego maszynę do zabijania. No i wyskocz do takiego...). Fixer, u tego gościa załatwisz wszystko. Szukasz informacji, nielegalnej broni, narkotyków, no to je znalazłeś.

Ci faceci wiedzą co, jak, gdzie i kiedy.

Podsumowując lup-cup-paf z czadowym klimatem i na szybkich obrotach.

Służący ze spokojem oczekiwał aż jego pracodawcy zakończą posiłek.

- Co za sielanka, pomyślał.

Wtem uwagę całej trójki przykuł czysty i donośny dźwięk rogu. Kronikarze zamarli z pełnymi ustami. Ich spojrzenia wyrażały jedno pytanie: Co za idiota poluje na tym skażonym obszarze? Służący o tym nie myślał. Jego uwagę całkowicie przykuła strzała, która właśnie wbiła mu się w oko.

- Niezły strzał, wyszeptał konając.

Jak do tej pory przedstawiliśmy Wam już główne gatunki rpg, na podstawie, naszym zdaniem sztanदारowych ich przedstawicieli.

Po fantasy, horrorze i cyberpunku przyszła kolej na space-operę. Najbardziej chyba charakterystycznym systemem przenoszącym nas w kosmiczne przestrzenie jest nic innego jak **Star Wars**(Gwiezdne Wojny), wydany przez firmę West End Games znaną z takich systemów jak: Nekroskop, Indiana Jones i Paranoia. Sama nazwa systemu nikomu z pewnością nie jest obca. Każdy kto zafascynowany był trylogią George`a Lucasa będzie mógł zacząć grę w tym świecie i przeżywać podobne przygody co bohaterowie filmu.

Jeżeli ktoś lubi zabawę Mocą i chciałby zostać rycerzem Jedi może rozpocząć swą karierę jako Young Jedi(Młody Jedi).

Dla prawdziwych luzaków zarezerwowana jest profesja Smuglera(Przemytnika) – patrz Han Solo.

Charakterystyczni są też Body Hunterzy(Łowcy Główny), czy sam Wookie(to ten co nie lubi przegrywać w szachy:)).

Podobnie jak Luke, kiedy odpalał torpedę w rdzeń Gwiazdy Śmierci, tak i każdy może zaufać mocy podczas gry, w kryzysowych sytuacjach(dwukrotnie zwiększa to liczbę kostek, których używamy do samego testu).

Ufać można zarówno Jasnej jak i Ciemnej Stronie Mocy. Przy czym ta druga możliwość stwarza niebezpieczeństwo opanowania przez zło, co kończy się (według reguł) przejściem postaci przez MG, a tym samym koniec jej kariery. Interesującym i nowatorskim rozwiązaniem jest tzw. „kostka losu”. Nawiasem mówiąc cała mechanika Star Warsa opiera się na kostkach sześciościennych. Jeśli na kostce losu wypadnie 1, znacznie spada szansa na skuteczną akcję. Gdy wyrzucimy 6, zyskujemy prawo do dodatkowego rzutu kostką losu. Każda następna 6, daje możliwość kolejnego rzutu i tak aż do chwili, gdy wypadnie inna cyfra. Oznacza to, że nawet przeciętna postać, może dokonać rzeczy wręcz niemożliwej.

Jak mówią we wszystkich galaktykach: Niech Moc...(dokończcie sobie sami)

Na poprzednich kartach staraliśmy się przedstawić główne nurty istniejące w rpg. Zdajemy sobie sprawę, że informacje te są dość skąpe. Miał to być jednak drogowskaz dla tych z Was, którzy chcą zainteresować się tym szerzej. I mamy nadzieję, że ów drogowskaz jest czytelny.

Oczywiście Rpg nie zamyka się tylko w wyżej wymienionych gatunkach. Istnieją chociażby gry historyczne (np. Dzikie Pola, o których pisać będziemy dalej), komiczne (Toon, Paranoia), czy też powstałe z połączenia już istniejących np. gry Świata Mroku, który zawiera elementy gotyckiego horroru i nihilistycznego wizerunku świata znanego z Cyberpunka (o tym również dalej).

Teraz na chwilę (wręcz na kilka mrugnięć oka) oddajemy głos naszym bohaterom, którzy po gwałtownej stracie służącego chcieliby wyrazić targające nimi z siłą huraganu emocje: TO OZNACZA WOJNĘ!!!

Poczym powrócili do konsumpcji tak niespodziewanie i beczelnie przerwane go posiłku. A trzeba Wam wiedzieć, że mieli się czym delektować...

Rozdział IV

Nadszedł czas, aby napisać co nieco o tym, jak Rpg dostało się na nasze rodzime podwórko. Pierwsze zwiastuny docierają do nas w połowie lat 80, za sprawą pisma „Razem”, które drukuje na swoich łamach gry planszowe, dziejące się w fantastycznych światach. Pierwszą grą, która zasługiwała na uznanie był „Dreszcz”- gra paragrafowa. Polegało to na tym, że stworzonym przez siebie bohaterem, dokonywałeś wyborów, jakie stawały przed tobą poszczególne paragrafy gry (korytarz rozwidnia się w prawo i lewo, jeżeli idziesz w prawo-patrz p.12, jeśli w lewo p.98). Niezbędną rzeczą było rysowanie mapy swej podróży i używanie wyobraźni. Gra stała się na tyle popularna, że doczekała się pudełkowego, poprawionego wydania. W tygodniku „Razem” popularyzator gier fabularnych w Polsce Jacek Ciesielski publikował artykuły przedstawiające historię gier na zachodzie, a także opisy co niektórych systemów. Artykuły te stały się inspiracją dla wielu ludzi, którzy w tych czasach rozpoczęli tworzenie własnych systemów

autorskich. Gwoli wyjaśnienia należy wspomnieć, że w PRL-u zachodnie systemy były nieosiągalne.

Również czasopismo „Fantastyka” miało swój wkład w propagowanie gier Rpg.

Prawdziwy worek z grami rozwiązał się za sprawą firmy „Encore”. Pierwszy był „Labirynt Śmierci” w roku 84. Na tekturowych kartonikach wydrukowane zostały części korytarzy, komnaty, rozmaite potwory i drużyna śmiałków. Celem owej drużyny było zniszczenie „Czarnych Wrót”. Zanim to jednak nastąpiło, należało przebyć liczne komnaty (rozieszczane losowo), napotykać na swej drodze całe zastępy rozmaitych szkieletów, demonów i innego plugastwa. Dodatkowo, dość często znajdowało się artefakty i skarby, co niewątpliwie pomagało w dalszej eksploatacji labiryntu. Gra ta jest na tyle dobra i zajmująca, że służyć może jako rozrywka nawet w dzisiejszej dobie, szczególnie początkującym.

Inną grą, o której niewątpliwie trzeba wspomnieć jest „Bitwa na polach Pelennoru”. Plansza gry przedstawia twierdzę „Minas Titith” w wraz z przyległymi terenami. Jeden z graczy broni dostępu do miasta, walcząc siłami zachodu, a drugi prowadząc zastępy Saurona dąży do zdobycia twierdzy i zniszczenia przeciwnika. Gra symuluje jeden z ważniejszych epizodów rozgrywających się we „Władcy Pierścienia”, Tolkiena.

Nieco później ukazała się gra „Wojna o Pierścień”, która dawała znacznie większe możliwości. Gracze mieli możliwość działania na całym obszarze Śródziemia, wysyłając swe armie we wszystkie jego zakątki. Jeden gracz oprócz dowodzenia siłami sprzymierzonych (elfów, krasnoludów i ludzi), miał też za zadanie prowadzić Drużynę Pierścienia, której celem było tak jak w książce Mistrza, zniszczenie artefaktu.

Drugi gracz dysponował licznymi wojskami sił ciemności (orków, trolii, ludzi z Haradu i innych). Prowadził też poszukiwania pierścienia, wykorzystując do tego celu Dziewięciu Czarnych Jeźdźców. Niektóre z postaci występujących w grze mogły stawać na czele oddziałów, znacznie zwiększając szansę na wygraną, co sprawiało, że oddział o mniejszej sile, ale za to z wodzem, mógł bez strat pogromić wielokrotnie silniejszego przeciwnika.

Jeżeli ktoś od fantasy bardziej lubi przygody w kosmosie to bardzo ciekawą pozycją jest „Gwiezdny Kupiec”. W dużej mierze jest to gra ekonomiczna, gdzie niezwykle ważne są umiejętności inwestycyjne. Wczuwając się w handlarza rozmaitych towarów dążymy do zdobycia jak największego bogactwa, jednocześnie starając się osłabić konkurencję. Przeciwników można pokonać, albo ekonomicznie, lub w bardziej konkretny sposób jak np: sabotaż, czy bezpośredni atak na statki konkurenta. Gra jest dość wymagająca pod względem intelektualnym, lecz zapewnia dobrą rozrywkę.

Kultową grą była i jest nadal Magia i Miecz(oryginalny tytuł angielski „Talisman”), wydana w Polsce przez firmę „Sfera”. To typowa planszówka w konwencji fantasy, do której swego czasu wyszło bardzo wiele dodatków. Ta sama firma wydaje serię gier planszowych w postaci miniaturowych książeczek. Najbardziej znana z nich to „Potyczka”, „Mag” czy „Wojna Polarna”.

Z początkiem lat 90 gier zaczęło wychodzić coraz więcej: „Celtyckie Miecze”, „W imieniu Ziemi”, „Wampir” i wiele, wiele innych, ale był to także czas, gdy nadeszła era gier fabularnych, które powoli, ale konsekwentnie wypierały swe poprzedniczki.

Posiłek dobiegł końca. Wszystko co dobre, szybko się kończy. I tak też było w tym wypadku. Już nawet nie chodziło o to, że ich służący leżał obok martwy, ze strzałą w oku. Nawet doprowadzający do szału dźwięk rogu, na którym jakiś oblakaniec profanował znaną pieśń wojenną, nie stanowił problemu. Ale to, że ich wieża stanęła w płomieniach, to było przegięcie.

- To straszne, spłonimy żywcem - krzyknął jeden z kronikarzy! - To niemożliwe, odkrzyknął drugi. Wcześniej udusimy się dymem...

Rozdział V.

Początki jak zawsze były trudne. W czasach tych wybór był znikomy, albo praktycznie nie było go w ogóle. Aby mieć możliwość zagrania w inny system, takie choćby AD&D, trzeba było mieć zazwyczaj kontakty z nielicznymi wówczas klubami miłośników fantastyki. Przeciętny zjadacz chleba, nie miał szans aby poczuć w pełni smak Rpg. Powoli jednak zaczęło się to zmieniać. A to za sprawą znanego teraz czasopisma „Magia i Miecz”(MiM), które ukazało się w roku 1993. Pierwsze numery zawierały głównie fragmenty „Kryształów Czasu”, gry fabularnej autorstwa Artura Szyndlera. Dla zdecydowanej większości Polaków, był to bilet na imprezę pod nazwą „rolplejka”. Z rozrzewnieniem wspominamy czasy KC, kiedy tworząc „wspaniałe” rozbudowane scenariusze(3-4 zdania:)), wyposażeni w najcięższe rozboje i bronie jakie dało się unieść, walczyliśmy z wiatrakami(i innym paskudztwem) w krainach Orchii.

Jeżeli chodzi o sam system, było to typowe fatnasy, z krasnoludami, orkami, olbrzymami, reptilionami(chodzące jaszczury), itd. Głodni przygód poszukiwacze stawali się adeptami sztuk magicznych(np:iluzjoniści, czarnoksiężnicy). Jeżeli ktoś poczuł powołanie, mógł przemierzać świat, głosząc prawdy jednego z wielu Bogów, jako jego kapłan. Co niektórzy bardziej ambitni, mogli spróbować wdrzeć się do boskiego panteonu, jako półbogowie, szerząc wiarę w siebie. W 99% dla delikwenta kończyło się to tragicznie. Wszelcy Bogowie, czy to źli, czy dobrzy, praworządny, czy chaotyczni w kwestii poszerzenia się swej rodziny byli dość radykalni. Nie żalowali upomnień i kar, co mogło skończyć się nawet wypiaszczeniem całej drużyny. Ci co

sprytniejsi i twardo stojący na ziemi czas swój poświęcali na zdobywanie bogactw, jako złodzieje. Ci co bardziej odważni i wygadani zarabiali na życie trudniąc się kupiectwem. A ci bez serca, ale za to z głową na karku, wykonywali wyroki, jako płatni zabójcy.

Dla pozostałych, lubiących stosować przymus bezpośredni, pozostawały kariery: rycerza, wojownika, barbarzyńcy czy łowcy.

Autor systemu A.Szyndler, nie ustrzegł się niestety wielu błędów, których część została na szczęście poprawiona w wersji ostatecznej, która ukazała się na naszym rynku za sprawą firmy Mag. Po pierwsze aby grać w KC, wskazane było mieć kalkulator i przynajmniej 4+ z matematyki(ale to i tak nic w porównaniu do Złego Cienia, o którym niedługo). Jedną z większych paranoi w systemie była tzw. „obrona ze zbroi”. Oznaczało to, że im więcej żelastwa na sobie nosiłeś, tym trudniej było cię trafić. Na zakończenie trzeba wspomnieć, że niemal wszystkie czary zostały niemal żywcem przeniesione z AD&D. Mimo to należy podkreślić, że Kryształ Czasu były ważną składową rozwoju Rpg w Polsce.

Wcześniej bo już w 1990r. na łamach pisma „Fenix” Andrzej Sapkowski opublikował swój system autorski pt:”Oko Yrrhedesa”. W 1994r. wydrukowała go również MiM, dzięki czemu znacznie zyskał na popularności, a w rok później doczekał się książkowego wydania(wyd.MAG).

Z czysto kronikarskiego obowiązku należy jeszcze wspomnieć o dwóch systemach: „Aphalon” i „Zły Cień-Kruki Urojenia”. Obie gry fantasy nie zyskały na naszym rynku popularności. Przy czym „Zły Cień” dostarczył nam niezapomnianej zabawy, kiedy czytając jego reguły pokładaliśmy się ze śmiechu(bestiarusz: „Kruk-czarny-kosmopolityczny”, koniec opisu).

Nie można też zapomnieć o pomysłe T.Kołodziejczaka i J.Brzezińskiego o tytule „Strefa Śmierci”. Był to autorski system s-f, oczywiście drukowany w Magii i Mieczu.

Szczególnie ważnym rokiem dla polskiego Rpg był rok 1997 kiedy to nakładem firmy MAG ukazał się system „Dzikie Pola”, autorstwa J.Komudy. Była to pierwsza gra polska, oparta na całkowicie nowym pomysle i naszym zdaniem zdecydowanie najlepsza.

Jest wiek XVII Rzeczpospolita otoczona jest przez wrogie narody: Tatarów, Moskwę, Szwedów, wstrząsana powstaniami kozackimi i waśniami między szlachtą. W tym burzliwym okresie nie ma miejsca dla słabych, a jeno dla prawdziwych Sarmatów, słynących z wielkiej fantazji, mocnych łbów i umiejętności „robienia szablą”.

Po sławę, bogactwo i zaszczyty ruszyć możemy zarówno jako Kozak, na dzikich stepach Ukrainy uczący się zasad życia, jak i Towarzysz Husarski, dumny i wyniosły zabijaka, który nie uznaje wielu ponad sobą. Każdy polski szlachcic pić potrafił wiele, ale są tacy, którzy mistrzostwo w tej sztuce osiągnęli. Tych Pijanicami zowią i wielkim szacunkiem darzą bracia szlachta, a to i za

prawdziwą fantazję, mądrość i łeb dzięki któremu przepić mogą regiment cały cudzoziemskich pludraków, chociażby Szwedów. Tych, których nie stać na ekwipunek husarski, w lżejszych chorągwiach służbę podjąć mogą jako:

Towarzysze Pancerni, Swawolnicy, Wachmistrze.

W Rzeczypospolitej jest też miejsce dla cudzoziemskiej szlachty, która służąc zarówno na dworach jak i w wojsku, zaszczytów i majątków dorobić się może. Nie tylko na pojedynkach i pijatykach spędza czas Swawolna Kompanija, ale i w przydrożnej karczmie Czarta spotkać może, a każdemu wiadomo, że z Diabłem nie łatwa to sprawa. Są i jednak tacy, co nie pomni na nauki Kościoła, duszę Piekła zapisują, a w zamian nieczystych sił na pomoc w potrzebie wzywają.

Wielkim plusem Dzikich Pól jest oprócz ciekawego świata i specyficznego klimatu, także i sama mechanika gry, a przede wszystkim to co najwspanialsze, czyli walka bronią białą.

W większości systemów fantasy walka z reguły polega na banalnej wymianie ciosów. Dzikie Pola oferują nieco więcej.

Każdy z bohaterów posiada daną biegłość w szablach. Wysokość tej biegłości określa liczbę punktów jaką możemy wydać w jednej rundzie na walkę. Zaś walka polega na wymianie różnych cięć i skutecznych lub nie zastaw, na które wydajemy punkty z biegłości w broni. Szczególnie interesująca jest możliwość wykonywania rozmaitych zwodów i innych manewrów ubarwiających walkę. Niektórzy z Panów Braci posiadają wiedzę o specjalnych cięciach, mało znanych i śmiertelnie skutecznych.

Gra w Dzikie Pola sprawi szczególną radość miłośnikom Trylogii Sienkiewicza.

Burzliwa natura polskiego szlachcica nie obca była naszym dwóm znajomym. Widząc ruiny swego domu, krztusząc się i łzawiąc od wszechogarniającego dymu, zapragnęli zemsty.

- Na Pohybel! Bij, Zabij! Raz Maty Rodyła! Urezać mu szyję!

Poznajcie śmiecie słowiańskie miecze!

Powyższym okrzykiem wtórował oddalający się dźwięk rogu. Wiedzieli, że muszą dogonić go przed zmierzchem...

Pozostając przy zmierzchu, a jednocześnie kończąc z polskimi grami przechodzimy do czegoś co zwie się „World of Darkness”(Świat Mroku). Teoretycznie jest to nasz świat końca XX wieku, ale jak to często bywa rzeczywistość jest troszeczkę inna. Mroczne, wąskie uliczki pomiędzy gmachami biurowców wypełnione są wyrzutkami, często młodymi ludźmi, którzy nie widzą dla siebie miejsca w tym społeczeństwie, dla których ucieczką stały się narkotyki, alkohol, sex, uliczne gangi. To świat pełen brutalnych morderstw popełnianych przez tajemniczych osobników, dziwnych sekt i organizacji, świat wypełniony cynizmem i znieczulicą, gdzie nikt nie zwraca uwagi na drugiego człowieka. Prawie nikt, z wyjątkiem nielicznych, nie zna

Prawdy. Szarzy i zwyczajni ludzie zajęci "prozą życia codziennego" nie mają nawet czasu by przyjrzeć się temu co ich otacza.

A gdyby przyjrzeni się bardziej ujrzeliby przerażającą prawdę, o tym, że pośród nich żyją inne mityczne rasy, starsze i potężniejsze od nich: Wampiry, Wilkołaki, Magowie, o których słyszy się tylko w baśniach. Jednym z najważniejszych pytań ludzkości brzmi: Czy istnieje życie po śmierci? Owszem tak. Może nie zupełnie takie jak wyobrażają to sobie śmiertelnicy. W różnych strefach Cienia istnieją Duchy, które czasem są na tyle potężne, aby wpływać na świat materialny.

I właśnie we wszystkie te istoty możesz wcielić się Ty!

Wszystkie z nich dzielą się na klany(Wampiry), szczepy(Wilkołaki), tradycje(Magowie), gildie(Duchy). Podziały te są bardzo głębokie, co prowadzi często do konfliktów, zarówno pomiędzy poszczególnymi rasami(nienawiść Wilkołaków do Wampirów), jak i w obrębie nich samych. Jednak wszystkie one starają się utrzymać swe istnienie w tajemnicy przed ludźmi, bo mogłoby to doprowadzić do krwawych wojen, tak jak w zamierzonych czasach(np:Inkwizycja, Łowcy Czarownic).

Przewagę nad ludźmi uzyskują dzięki swym nadnaturalnym mocom np: Wampiry, nie dość, że są nieśmiertelne to jeszcze potrafią być nadnaturalnie szybkie. Siłą umysłu zniewalają ludzi, zmuszając ich do posłuszeństwa. Dla odmiany Magowie, nie są co prawda nieśmiertelni, ale ich moce są znacznie potężniejsze(potrafią chociażby poznać przyszłość, zakrzywić rzeczywistość, czy wyleczyć śmiertelne choroby).

Dużym plusem tych systemów jest łatwa i realistyczna mechanika, ale przede wszystkim największy nacisk położony jest na wczucie się w postać. A to dlatego, że gry te zaliczają się do rodzaju: Storytelling, czyli po prostu opowiadanie o swoich przeżyciach wewnętrznych podczas sesji. Sama idea wydaje się być najbardziej odpowiadająca definicji Rpg, którą prezentowaliśmy na początku. Jest to forma dająca niewątpliwie najwięcej satysfakcji, a równocześnie najbardziej wymagająca i przeznaczona już raczej dla doświadczonych graczy i MG.

W języku polskim jak do tej pory ukazały się:

-0 „Wilkołak:Apokalipsa”, wyd. MAG.

-1 „Wampir:Maskarada”, wyd. ISA.

-2 „Mag:Oświecenie”, wyd. ISA.

Poza tym na rynku dostępnych jest wiele dodatków.

Rozdział VI.

I tak w trudach i znojach zbliżamy się do końca niniejszego artykułu. Zanim to jednak nastąpi postaramy się krótko podsumować ewolucję gier fabularnych i pokusić się o odpowiedź na pytanie: Jaka przyszłość czeka Rpg?

Jak to jest z tą ewolucją?(teoria Darwina nie ma z tym nic wspólnego!)

Każdy kto choć raz rozegrał jedną pełną sesję, wie co na koniec tygryski lubią najbardziej. Jak to ujął pewnego razu nasz kolega szarżując na Demona: „Za

punkty doświadczenia!!!”. Owe punkty(PD) przyznaje Mistrz Gry, za wszelakiego rodzaju osiągnięcia postaci podczas gry. Jest to o tyle istotne, że za zdobyte w ten sposób punkty rozwijamy swą postać, dzięki czemu staje się ona coraz silniejsza.

W pierwszych systemach(jak AD&D), PD otrzymywało się praktycznie, tylko za zabite bestie(patrz wyżej na okrzyk gracza). Problem polegał na tym, iż gość, który nie dbał o wczuwanie się w postać, ale miał wykafarzone współczynniki i szczęście na kostkach, rozwijał się najszybciej. Zaś ktoś kto miał mniejsze możliwości w staczaniu bezpośrednich walk, ale za to miał ciekawe pomysły i starał się żyć swą postacią dostawał mniej PD, czego konsekwencją był wolniejszy rozwój. Nie trzeba chyba dodawać jak niewłaściwe było(jest) to rozwiązanie.

Nieco później zmieniło się to na korzyść, gdyż obok punktów za pokonanych przeciwników, można już było sporo zyskać chociażby za dobre odgrywanie bohatera i wiele innych rzeczy, jak chociażby dobra zabawa na sesji(np: Warhammer). W najnowszych systemach a w szczególności w opisywanym już World of Darnkess, podstawą przyznawania punktów przez MG jest stopień wniknięcia w psychikę postaci i umiejętności aktorskie. Współczynniki nie są najważniejsze.

Innym aspektem są kości. W wielu systemach turlanie jest nieodzownym elementem gry, co często prowadzi do paranoi, gdzie chociażby bardzo doświadczony pilot nie potrafi wystartować z doków.

Wniosek jest jeden.

W każdym systemie należy ograniczyć rzuty do niezbędnego minimum, co upłynni grę, a jednocześnie skłoni graczy do lepszej pogrywki(zamiast chuchać na kości trzeba będzie pomyśleć). Przykładem systemu zupełnie bezkostkowego jest „Amber”.

Najciekawszą formą gier fabularnych jest tzw. LARP(Live Action Roleplaying Games). Jest to po prostu gra na żywo. Niczym w filmie wcielamy się w konkretną postać np:Maga i odziani w długą szatę dokonujemy bohaterskich czynów. Albowiem żadna sesja rozgrywana w domu, nie przyniesie tyle satysfakcji co realne zwiedzanie starych lochów, czy bitwa na miecze(nawet jeżeli są one z gumy). Całość wzbogaca ogólne wrażenia. Bo co innego użyć w zaciszu domowym czaru ofensywnego, niż na żywo poczęstować kogoś konkretnym pociskiem-wypełnioną wodą prezerwatywą i widzieć zgrozę w oczach delikwenta.

Przykładem takiej rozrywki, jest chociażby „Orkon”, co roku rozgrywany na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej.

Jak czeka nas przyszłość?

Gry fabularne rozwinęły się już tak bardzo, że trudno o jakiś nowy oryginalny pomysł. Powstają oczywiście nowe systemy, ale w znacznej mierze opierają się już na wcześniejszych dokonaniach. Nie jest tajemnicą, że zarówno gry komputerowe jak i gry karciane, których coraz więcej na naszym rynku,

stanowią groźną konkurencję dla systemów książkowych. Są one znacznie mniej wymagające. Tu nikt nie karze wymyślać Ci przygody, ani tworzyć historii swojej postaci. W grach karcianych aby wygrywać wystarczy mieć dobrą taktykę, ale równie dobrze może sprawdzić się to w Brydżu, na którego nie trzeba wydawać tak dużej ilości pieniędzy. Gracze mający więcej pieniążków stworzą lepszą talię, i to w sumie cały klucz do sukcesu. Karcianka, czy gra komputerowa ma pewien schemat, który wcześniej, czy później będzie się powtarzać, i którego nie da się przekroczyć. Zaś Rpg ma po prostu nieograniczone możliwości.

Reasumując gry fabularne doszły już do takiego poziomu, że trudno będzie im wskoczyć na następny szczebel ewolucji. Lecz to co w tym momencie nam oferują, daje tak dużą gamę możliwości, że nigdy nie stracą fanów, a gry komputerowe i karciane, zawsze będą ich uzupełnieniem (mniej lub bardziej ciekawym). I tym stwierdzeniem kończymy spisywanie „Kronik RPG”. Ale czy to naprawdę koniec?

Zapadł zmierzch. W tych ciemnościach dało się usłyszeć dwa płytkie charczące oddechy.

- Chyba go nie dogonimy, stwierdził jeden z kronikarzy.

- Chyba tak. A przy okazji, czy po tym lesie często chodzą czterometrowe postacie z czterema rękami, obładowane łukami, mieczami, tarczami, myśliwskimi rogami i...

Odpowiedź zagłuszył dźwięk rogu.

- Drzyjcie nędznicy. Jestem Rycerz, który mówi-BUUUU(dźwięk rogu).

- Okrutny rycerzu, dały się słyszeć piskliwe głosy naszych bohaterów. Dlaczego zabiłeś naszego służącego, spaliłeś wieżę, przerwałeś posiłek, a teraz mierzysz do nas z łuku i naciągasz kuszę?

- Bo bardzo kochałem mojego jastrzębia, który padł pod waszą wieżą. A tak w ogóle, to bez niego nie mogę trafić do domu.

Kronikarze pocieszając go wyznali, że również nie mają pojęcia, jak wydostać się z tego przeklętego lasu.

I tak zostali we troje pośród jego gęstwiny, żywiąc się korzonkami. Z nudów wybudowali nową wieżę i w niej dokończyli przy świecach swe dzieło.

Pewnego wieczoru nie zabłysło światelko i tylko wiatr, który hulał po pustych komnatach śpiewał im pieśń śmierci...

To już naprawdę koniec.

Ps.

Należy zaznaczyć, iż wiatr hulający po pustych komnatach, był tak naprawdę odgłosem rogu, na którym jak już wspomnieliśmy profanowano znaną pieśń wojenną.

Pisząc ów artykuł korzystaliśmy z archiwalnych numerów Magii i Miecza, oraz z poszczególnych podręczników gier wymienianych w kronikach.

Adam Piesiak(Nubarus) i Przemysław Gorzałka(Namtar).