

WSTĘP DO STAREJ SZKOŁY RPG



Autor: Matthew J. Finch

Tłumacz: Witek 'Squid' Krawczyk; Redakcja: Staszek 'Scobin' Krawczyk ; Skład: Szymon 'neishin' Szweda
Copyright 2008, Matthew J. Finch. Swords & Wizardry is a trademark of Matthew J. Finch.
Polskie tłumaczenie opublikowano pierwotnie na rpg.polter.pl

WSTĘP DO STAREJ SZKOŁY RPG

OD TŁUMACZA

Polski czytelnik sięgający po ten tekst powinien wziąć poprawkę na to, że powstał on w USA, gdzie w gry fabularne grano od lat 70. W Polsce mało kto zajmował się RPG przed wydaniem *Magii i Miecza* w latach 90., więc oczywiście „stara szkoła” i „stary styl grania” w naszym kraju byłyby czymś zupełnie innym. Jednak pomimo tego, że dla Polaka *Wstęp do starej szkoły RPG* nie ma zbyt wiele wspólnego z powrotem do korzeni, myślę, że i tak warto się z nim zapoznać: ten tekst prezentuje bardzo nietypowe, ożywcze podejście do gier fabularnych. Aha, jeszcze jedno: Matt Finch, autor artykułu, tak jak wielu innych autorów retroklonów (przeróbek starych gier) jak ognia unika tytułu *Dungeons & Dragons*, prawdopodobnie dlatego, że nie jest on udostępniony w Licencji Otwartej Gry. Dla czytelników nie obeznanych z tym retroklonowym slangiem dość istotna może być informacja, że zawsze, kiedy autor wspomina „gry zerowej edycji” ma na myśli pierwotną wersję *Dungeons & Dragons* z 1974 roku.

WSTĘP

Ten artykuł stanowi wstęp do grania w duchu „starej szkoły” i jest przeznaczony przede wszystkim dla tych, którzy zaczęli grać w gry fabularne, powiedzmy, po 2000 roku. Również bardziej doświadczeni gracze, którzy zmieniali przez lata swój styl grania, mogą znaleźć w nim coś ciekawego.

Jeżeli zechcesz rozegrać jednostrzałową sesję oryginalnej edycji, używając darmowych zasad *Swords & Wizardry*, wydrukujesz je i zaczniesz grać tak, jak w każdą inną grę, to prawdopodobnie gra okaże się wyjątkowo marna: stwierdzisz, że w oryginalnej edycji brakuje większości ważnych reguł. Tym, co odróżnia ją od późniejszych gier, nie są same zasady, tylko to, jak się ich używa. Tak naprawdę różnica między starym stylem gry i późniejszymi jest tak duża, że opisałem cztery „momenty Zen”, w których zeroedycyjne podejście stawia na głowie współczesny sposób grania. To obszary, w których – jeżeli chcesz doświadczyć istoty rozgrywki w starym stylu – musisz porzucić swoje najbardziej podstawowe założenia dotyczące RPG. Nazwałem je momentami Zen, ponieważ dla współczesnego gracza brzmią z gruntu błędnie i niezrozumiale, ale kiedy już zaakceptujesz ich odmienną logikę, to nagle całość zacznie mieć dla ciebie sens, podobnie jak ma sens odwrócony świat Alicji po drugiej stronie lustra.

CZTERY MOMENTY ZEN

Granie w grę w starym stylu jest zupełnie inne od grania we współczesne gry, których zasady opisują większość sytuacji, jakie mogą zajść w trakcie sesji. Reguły oryginalnej edycji pozostawiają wiele pytań bez odpowiedzi, i to nie dlatego, że autorzy chcieli oszczędzać miejsce w podręcznikach. Potraktuj tę grę tak, jakbyś nigdy wcześniej jej nie widział; jak grę, w której podręcznik zawiera wyłącznie wskazówki, a ich interpretację pozostawiono prowadzącemu.

PIERWSZY MOMENT ZEN: ROZSTRZYGNĘCIA, A NIE ZASADY

Podczas gry w starym stylu zazwyczaj nie posługujesz się regułami, tylko dokonujesz rozstrzygnięć. To zdanie łatwo zrozumieć, ale potrzeba chwili oślnienia, żeby uchwycić jego pełen sens. Gracze mogą opisywać wszystkie działania, bez spoglądania na kartę postaci i sprawdzania, czy „potrafią” to zrobić. Z kolei prowadzący używa zdrowego rozsądku, żeby określić, co się dzieje, lub rzuca kośćmi, jeśli uważa, że istnieje jakiś czynnik losowy, po czym gra toczy się dalej. To dlatego jest tak mało cyferek na kartach postaci i dlatego jest tak mało ściśle określonych zdolności. Wiele działań, które rozstrzyga się rzutem kostką we współczesnych grach (jak na przykład rozbrajanie pułapek), w grach starej szkoły zależy od obserwacji, myślenia i eksperymentowania. Pokonywanie przeszkód wymaga większego zaangażowania niż to, do którego prawdopodobnie przywykłeś. Zasad używa prowadzący, a nie gracze – oni zamiast podręcznika mają obserwację i opisy.

Prosty przykład: zapadnia. Tradycyjnie większość zapadni w oryginalnej edycji jest traktowana następująco: mogą zostać z łatwością wykryte poprzez badanie drogi przed sobą trzymetrową tyczką. Jeżeli nastąpisz na zapadnię, istnieje 1 szansa na 6, że kłapa się otworzy – to wszystko. Współczesne gry są inne – zwykle mają różne klasy postaci o zdolnościach wykrywania i rozbrajania pułapek. Przyjrzyjmy się, jak wygląda rozbrajanie pułapki według reguł oryginalnej edycji.

Uwaga: współczesny MG w tych przykładach dość kiepsko radzi sobie z budowaniem klimatu rozgrywki. Nie chodzi nam o to, żeby przedstawić współczesne granie jako coś złego: zakładamy, że ludzie czytający tę broszurę regularnie grają we współczesne gry fabularne i wiedzą, że wcale nie są takie nudne. Chodzi o to, żeby podkreślić, kiedy i jak używa się zasad w grach starej szkoły, dlatego też współczesny MG z przykładu cały czas mówi o regułach, z których korzysta, co prawdopodobnie nie jest zbyt dobrym sposobem na prowadzenie gry.

Zapadnia (w nowym stylu)

MG: „Korytarz szeroki na trzy metry prowadzi na północ, w ciemność”.

Janek Łotrzyk: „Szukam pułapek”.

MG: „Ile masz Szukania Pułapek?”.

Janek Łotrzyk: „15”.

MG: Stwierdza, że trudność wykrycia pułapki jest „zwykła”, więc Janek musi wyrzucić 15 lub więcej. „Rzuć k20”. Janek Łotrzyk: „16”.

MG: „Badając grunt przed sobą, znajdujesz wąską szparę w podłodze. Wygląda jak zapadnia”.

Janek Łotrzyk: „Mogę ją rozbroić?”

MG: „Ile masz umiejętności?”

Janek Łotrzyk: „12. Wyrzuciłem 14”.

MG: „Dobra, ostrożnie manipulując mechanizmem, jesteś w stanie go zaklinować. Zapadnia się nie otworzy”.

Janek Łotrzyk: „Przechodzimy na drugą stronę. Idę przodem”.

Zapadnia (w starym stylu)

MG: „Korytarz szeroki na trzy metry prowadzi na północ, w ciemność”.

Janek Chytrzak: „Idziemy dalej, sprawdzając podłogę przed sobą tyczką”.

MG: Już chce powiedzieć, że tyczka otwiera zapadnię, kiedy nagle coś sobie przypomina: „Czekaj, nie masz już tyczki. Nakarmiłeś nią tamten posąg”. [Gdyby drużyna wciąż miała tyczkę, Janek od razu odkryłby pułapkę].

Janek Chytrzak: „Nie nakarmiłem go! Sam ją zjadł, kiedy sprawdzałem jego głowę”.

MG: „Nieważne, i tak jej nie macie. Idziesz dalej?”

Janek Chytrzak: „Nie. Coś mi tu śmierdzi. Czy widzę jakieś szpary w podłodze, może w kształcie kwadratu?”

MG: Zastanawia się, ponieważ zapadnia znajduje się dokładnie tam, gdzie patrzy Janek. Jednakże jest ciemno, więc: „Nie, w podłodze są tysiące szpar. I tak nie byłbyś w stanie tak łatwo rozpoznać pułapki”. [Inny prowadzący mógłby równie dobrze zdecydować, że Janek widzi pułapkę – w końcu szuka właściwej rzeczy we właściwym miejscu].

Janek Chytrzak: „Dobra. Wyjmuję bukłak z mojego plecaka. Chcę rozlać trochę wody na podłogę. Czy spływa do jakiegoś miejsca albo układa się w jakiś kształt?”

MG: „Tak, woda tworzy kałużę dookoła kwadratowej płyty podłogi, która trochę wystaje nad pozostałe”.

Janek Chytrzak: „Tak jakby pod nią była zapadnia?”

MG: „Możliwe”.

Janek Chytrzak: „Mogę ją rozbroić?”

MG: „Jak?”

Janek Chytrzak: „Nie wiem, może rzucę kostką, żeby zablokować mechanizm?”

MG: „Nie widzisz mechanizmu. Jeśli wejdiesz na płytę, to zapadnie się, a ty wpadniesz do dołu. Co chcesz blokować?”

Janek Chytrzak: „Nie mam pojęcia. Dobra, myślę, że po prostu obejdziemy pułapkę”.

MG: „W takim razie obchodźcie ją. Po każdej stronie płyty macie pół metra bezpiecznego gruntu”.

Inny przykład

Skok ninja (współczesny)

Przykład zaczyna się w trakcie walki.

MG: „Jesteście na półce skalnej, a trzy metry poniżej was gobliny chcą zaatakować Franka Kapłana”.

Janek Chytrzak: „Kieruje mój miecz ostrzem w dół i zeskakuję z półki, wbijając ostrze w plecy goblina i zadając mnóstwo dodatkowych obrażeń ciężarem mojego ciała”.

MG: „Serio?”

Janek Chytrzak: „No”.

Franek Kapłan: „Rany, znowu się zaczyna”.

MG: „Jakiego atutu używasz?”

Janek Chytrzak: „Nie mam atutu. I tak chcę to zrobić. Bez wyszkolenia”.

MG: „Nie masz ataku z wyskoku, pikowania ani niczego w tym stylu?”

Janek Chytrzak: „Nie mam”.

MG: „W takim razie to zwykły atak. Mógłbyś zadać dodatkowe obrażenia, jeśli miałbyś odpowiednią umiejętność”.

Janek Chytrzak: „Dobra. Wyrzuciłem 2”.

MG: „Pudło. I do tego przewracasz się”.

Janek Chytrzak: „Hej, to nie fair. Jeżeli to zwykły atak, to nie powinno być możliwości, żebym się przewrócił. Gdybym miał jakieś szanse, żeby coś zyskać, to miałyby sens, ale tak zacząłem na lepszej pozycji od przeciwnika, a pozwoliło mi to jedynie na zwykły atak z szansą na przewrócenie się. To nie w porządku”.

MG: „Dobra, ale nawet jeśli byś miał +2 za przewagę wysokości, wciąż byś nie trafił”.

Janek Chytrzak: „Po prostu mówię, że nigdzie w zasadach nie jest napisane, że przewracam się po takim ataku”.

Franek Kapłan: „To ja atakuję goblina”.

MG: „No dobra, zróbmy tak: wykonaj test skakania z poziomem trudności 10, a jeśli ci się uda, to utrzymasz się na nogach”.

Franek Kapłan: „Atakuję goblina”.

Janek Chytrzak: „Wyrzuciłem 9, ale mam +2 ze zręczności, więc razem jest 11”.

MG: „OK, stoisz”.

Franek Kapłan: „Atakuję goblina!”

Skok ninja (w starym stylu)

Przykład zaczyna się w trakcie walki.

MG: „Jesteście na półce skalnej, a trzy metry poniżej was goblina chcą zaatakować Franka Kapłana”.

Janek Chytrzak: „Kieruję mój miecz ostrzem w dół i zeskakuję z półki, wbijając ostrze w plecy goblina i zadając mnóstwo dodatkowych obrażeń ciężarem mojego ciała”.

MG: „Serio?”

Janek Chytrzak: „No”.

Franek Kapłan: „Rany, znowu się zaczyna”.

MG: Decyduje, że przyzna Jankowi rzut na atak. Sukces pozwoli mu zadać dodatkowe obrażenia, ale porażka spowoduje jakiś wypadek. „Zeskakujesz z występu. Rzuć na atak”.

Janek: „Wyrzuciłem 2”.

MG: „Dobra, kiedy skakałeś, potknąłeś się i miecz gdzieś ci się zaplątał. Przewracasz goblina, ale ty również nie stoisz na nogach – obaj leżycie na ziemi. Poza tym zraniłeś się, kiedy spadłeś na goblina. Rzuć jeszcze raz”.

Janek: „Wyrzuciłem 15”.

MG: „Dźgnąłeś się w nogę. Rzuć na obrażenia”.

Franek Kapłan: „Wyrzuć jak najwięcej”.

Janek: „Spadaj. Wyrzuciłem 2”.

MG: „To oznacza dwa punkty obrażeń. Goblin zamortyzował twój upadek, więc nie otrzymujesz żadnych dodatkowych ran. Leżysz na ziemi, ale on również. Obok stoi Franek ze swoją buławą, dezorientowany tym, co się właśnie zdarzyło”.

Franek: „Kiedy goblin leży na ziemi, zabijam go potężnym ciosem mojej buławy”.

MG: „Rzuć na atak”.

Janek: „Nie rozumiem, dlaczego mam leżeć na ziemi”.

MG: „Wyrzuciłeś 2, a to marny wynik, zaciąłeś się własnym mieczem i leżysz na ziemi. Gdybyś trafił, zadałbyś podwójne obrażenia”.

Janek: „Gdzie o tym jest napisane w zasadach?”

MG: „Nigdzie. Właśnie to wymyśliłem. Franek, rzuć na atak”.

DRUGI MOMENT ZEN: UMIEJĘTNOŚCI GRACZA, A NIE POSTACI

Oryginalne *D&D* i *Swords & Wizardry* wymagają umiejętności od gracza tam, gdzie nowoczesne gry opierają się na kartach postaci. Nie rzucasz na przeszukiwanie, żeby zauważyć ukryte pułapki, nie rzucasz na blef, żeby oszukać podejrzliwego strażnika, i nie dowiesz się, czy ktoś okłamuje twoją postać przy użyciu testu „wyczucia pobudek”. Musisz powiedzieć prowadzącemu, gdzie szukasz pułapek i za jakie dźwignie pociągasz. Musisz powiedzieć słowa, w których twoja postać próbuje okłamać strażnika. Musisz samemu stwierdzić, czy ktoś okłamuje twoją postać, czy mówi prawdę. W grach oryginalnej edycji zadajesz pytania prowadzącemu, mówisz dokładnie, gdzie zagląda twoja postać, i eksperymentujesz. Kości idą w ruch dużo rzadziej niż we współczesnych grach. Poza tym gry starej szkoły nie służą do symulowania tego, co krasnolud wychowany w konkretnym społeczeństwie i o określonym poziomie inteligencji zrobiłby w różnych sytuacjach. Chodzi w nich o to, żeby postać utrzymała się przy życiu i stała się legendą. Umiejętności gracza są aniołem stróżem postaci – nazwij je jej szczęściem, intuicją lub czymkolwiek, co ma dla ciebie sens, ale jako gracz nie rezygnuj z myślenia tylko dlatego, że postać ma niską inteligencję. Odgrywanie jest częścią rozgrywki, ale nie powodem, żeby dać zabić swoją postać.

Wiedz, kiedy uciekać. Dobry MG jest bezstronny: nie faworyzuje ani drużyny, ani potworów. Nie gra jednak w turnieju, w którym musiałby zapewniać wyzwania dostosowane do poziomu postaci. Zamiast tego przyjmuje rolę arbitra w przygodach postaci w świecie fantazy – nie w settingu gry. Nawet na pierwszym poziomie podziemi mogą znajdować się wyzwania zbyt trudne dla początkującej drużyny. Zapytaj tego jednorękiego weterana w karczmie, on może wiedzieć. Jeżeli nie przyszło ci do głowy szukanie jednorękich weteranów w karczmie, potraktuj to jako komentarz na temat twoich umiejętności jako gracza.

TRZECI MOMENT ZEN: BOHATEROWIE, A NIE SUPERMANI

Gry w starym stylu są utrzymane w skali człowieka, a nie superbohatera. Na pierwszym poziomie poszukiwacze przygód są niewiele potężniejsi od przeciętnego śmiertelnika. Zawdzięczają życie sprytowi. Ale wracając do momentu Zen: nawet jeśli postacie osiągną szczyty potęgi, to nie zdobędą supermocy ani nadludzkich poziomów umiejętności. Postacie na wysokim poziomie mają liczne cenne przedmioty zebrane podczas przygód, zazwyczaj posiadają jakąś władzę polityczną, jednak nie są niezwyciężone. Gra w starym stylu (i znów jest to kwestia gustu) opowiada o człowieku bez nadzwyczajnych mocy – kimś mniej więcej takim, jak ty, ale trochę silniejszym lub posiadającym szczątkowe moce magiczne – który wraz z upływem czasu staje się królem albo groźnym magiem. Nie opowiada o kimś, kto na początku gry może pokonać dziesięciu chłopów z kijami naraz. Gra zaczyna się na poziomie normalnych, przeciętnych ludzi. Nie zanosz się na to, żeby twoja postać sama stała się kiedykolwiek silniejsza od smoka. Na wyższych poziomach może być w stanie zabić smoka przy użyciu miecza i czarów, ale nie chwytając go za gardło i dusząc, korzystając z samej siły fizycznej. Porównując do komiksu: postacie nie stają się Supermanem. One zostają Batmanem. I nie rozpoczynają jako Batman – Batman to szczyt ich potęgi. Jest trochę szybszy od zwykłego człowieka, trochę silniejszy, ma dużo pieniędzy, Jaskinię Nietoperza, lokaja, przybocznego (Robina) i efektowne gadżety, ale nie może wskakiwać jednym susem na wysokie budynki. Jeżeli zostanie Batmanem, a nie Supermanem, nie wydaje ci się osiągnięciem, stary styl grania prawdopodobnie nie odpowiada twojemu podejściu do tego, czym powinna być dobra i ekscytująca opowieść. Gra starej szkoły opowiada o małym człowieku, który staje się legendarnym bohaterem, a nie o przemianie legendarnego bohatera w półboga. Nie ma nic złego w tej drugiej możliwości – po prostu klasyczne fantazy bardziej pasuje do tej pierwszej.

CZWARTY MOMENT ZEN: ZAPOMNIJ O “RÓWNOWADZE GRY”

Kampania w starym stylu toczy się w świecie fantazy z jego wszystkimi zagrożeniami, przeciwnościami i niespodziankami, a nie w settingu, który w jakiś sposób zawsze dostarcza wyzwań dopasowanych do poziomu doświadczenia drużyny. Drużyna nie ma przywileju spotykania tylko takich potworów, jakie może pokonać, nie ma przywileju trafiania tylko na takie pułapki, które może rozbroić, nie ma przywileju korzystania z konkretnej zasady z książki ani rzucania kością w każdych okolicznościach. Taka sytuacja to nie błąd w regułach. Równowaga gry po prostu nie jest tak strasznie ważna w starym stylu. To nie turniej, w którym gracze są przeciwko MG. To raczej coś w rodzaju opowiadania z elementem losowym: gracze

opisują swoje działania, prowadzący opisuje rezultaty, a opowieść o czynach postaci, chwalebnych lub katastrofalnych, wyrasta ze wspólnego wysiłku wszystkich uczestników gry. Prowadzący będzie tak samo zaskoczony rezultatem, jak gracze.

Zasady są elastyczne i gra nie zawali się, jeśli ktoś popełni drobny błąd, jedna z postaci na jakiś czas będzie silniejsza od innych albo jakieś spotkanie okaże się „za trudne”. To wszystko nie jest tragedią. Gra fabularna jest jak Internet – nie zepsuje się, jeśli wciśniesz zły guzik. Po prostu równowaga gry nie ma aż tak kluczowego znaczenia.

Jeszcze jedna ważna uwaga o równowadze gry: tak samo jak gracze nie mają prawa polegać na regułach z podręcznika, tak prowadzący nie ma prawa, nigdy, mówić graczowi, co postanawia zrobić jego postać. To decyzja gracza (chyba że mamy do czynienia z magicznym zauroczeniem). Prowadzący w starym stylu gry ma dużo więcej władzy, niż we współczesnym i może czuć pokusę podyktowania również tego, co robią postacie. Jeśli to się zdarzy, cała gra sprowadzi się do jednego człowieka, który opowiada historię, podczas gdy inni rzucają kośćmi. Tak jak we współczesnej grze, takie postępowanie niszczy przyjemność z zabawy. Nie przesuwasz bierki przeciwnika w szachach, a prowadzący nie gra postaciami graczy w oryginalnej edycji (podobnie zresztą jak w nowoczesnych grach fabularnych).

WSKAZÓWKI DLA GRACZY

- 1) Traktujcie cały obszar na waszej mapie jak pole walki; nie planujcie starcia z potworami w jednym pomieszczeniu. Mogą próbować was oflankować, przemieszczając się korytarzami. Ustalcie punkty zborne, do których drużyna może się wycofać, by uzyskać dobrą pozycję do obrony.
- 2) Przeprowadzaj zwiad i staraj się unikać wędrownych potworów, które nie noszą nic ze sobą. Jesteś w podziemiach po to, żeby odnaleźć ich pełne skarbowe leża. Próba zabicia każdego potwora, jakiego napotkacie, osłabi drużynę, zanim dojdzie do spotkania z przeciwnikami posiadającymi jakieś skarby.
- 3) Nie zakładajcie, że możecie pokonać każdego potwora, jakiego napotkacie.
- 4) Korzystajcie z jakiejś mapy, nawet jeśli ma być nią tylko prosty diagram. Jeżeli się zgubicie, możecie znaleźć się w naprawdę trudnym położeniu, zwłaszcza w podziemiach, w których często wykonuje się rzuty na potwory wędrowne.
- 5) Zadawajcie dużo pytań na temat tego, co widzicie. Patrzcie w górę. Zwracajcie uwagę na nietypowe konstrukcje. Sprawdzajcie podłogi, zanim po nich przejdziecie.
- 6) Ochroniajcie maga. On jest waszą bronią masowego rażenia.
- 7) Najmijcie trochę mięsa armatniego. Nie pozwólcie, żeby zaczęło ono na was patrzeć jak na słabe źródło skarbowe.
- 8) Włóczyń zazwyczaj można skutecznie użyć z drugiego szeregu, więc falanga najemników jest bardzo skuteczna.
- 9) Przed każdą wyprawą zobaczcie się z jednorękiem weteranem w karczmie, mógł sobie przypomnieć jakieś nowe szczegóły o miejscu przygody.

WSKAZÓWKI DLA MISTRZA GRY

Dowiedziałeś się już, że twoje zadanie w grze starej szkoły jest zdecydowanie inne, niż w nowoczesnej grze. Nie chodzi o to, żeby dokładnie stosować się do zasad; chodzi o to, żeby improwizować z rozstrzygnięciami sytuacji i barwnie je opisywać. Twoim zadaniem jest odpowiadanie na pytania (nawet jeśli są całkiem dziwaczne) i stawianie przed graczami wielu decyzji do podjęcia. Zasady to ty – nie ma innych. Tak samo jak gracze muszą porzucić założenie, że postacie przebywają w dostosowanym do nich i do ich poziomu środowisku, tak i ty musisz porzucić założenie, że różne sytuacje rozstrzyga się za pomocą reguł. Nie są rozstrzygane przez zasady, są rozstrzygane przez ciebie. Nie staraj się, żeby sytuacje w grze były zgodne z regułami, tylko żeby były ciekawe.

TAO MG: DROGA PORCELANOWEJ WAZY

Jeżeli masz wybór między poprowadzeniem przewidywalnej, zgodnej z literą zasad walki a poprowadzeniem starcia, w którym miecze pękają, ludzie się przewracają, ktoś wymiotuje na skutek ciosu w brzuch, komuś spada hełm, ktoś zaplątuje się w kotarę i zdarzają się inne podobne zdarzenia niezwiązane z formalnymi regułami, zawsze wybieraj chaos. To zasada porcelanowej wazy. Czym ona jest? Spójrz na to w ten sposób:

na stole, na środku pokoju, który zamienił się w pole bitwy, stoi bezcenna porcelanowa waza. Miecze tańczą, rzucone krzesła i wystrzelone bełty przecinają powietrze, jednakże nie ma reguły dotyczącej szansy na jakieś losowe wydarzenie, które wpłynęłoby na bezcenną wazę. Nie wiem, czy muszę jeszcze coś mówić, ale na wszelki wypadek zrobię to. Jeżeli komuś na kostce wypadnie 1, 3 lub nawet nie stanie się nic specjalnego, wykażesz się ogromnym brakiem odpowiedzialności, jeśli nie zaczniesz jakąś serią zdarzeń związaną z wazą. Miecz wyleciał komuś z ręki – stół z wazą został trafiony mieczem – waza zaczyna się chwiać, może spaść w każdej chwili – być może ktoś mógłby ją złapać, rzucając się szczupakiem po podłodze? To jest gra! Czy jest nieuczciwa? Cóż, z pewnością nie jest opisana w zasadach. Twoim zadaniem jest tworzenie wydarzeń innych od zwyczajowej sekwencji “Atakuję. Oni atakują. Znowu atakuję”.

W walce kiepskie rzuty mogą mieć nieprzewidziane konsekwencje (upewnij się, że zdarzają się one obu stronom, a nie tylko graczom). Nie potrzebujesz do tego tabelki – improwizuj, wymyślając je. Dobre rzuty mogą mieć dobre skutki: rozbicie przeciwnika, odepchnięcie go itd. W tym wypadku również improwizuj. Pamiętaj o porcelanowej wazie!

TAO MG: DROGA JELENIEJ GŁOWY

Bez testów zauważania i zbierania informacji gracze nie mają możliwości znajdowania rozwiązań poprzez rzucanie kośćmi i sprawdzanie kart postaci. Porównaj te dwa przykłady przeszukiwania pokoju, w którym znajduje się schowek ukryty za głową jelenia wiszącą na ścianie:

Tajemnicza jelenia głowa (w nowym stylu)

Janek Łotrzyk: „Otwieramy drzwi. Coś jest w pokoju?”

MG: „Żadnych potworów. Widzicie stół, krzesło i wypchaną jelenią głowę na ścianie”.

Janek Łotrzyk: „Przeszukuję pokój. Mam przeszukiwanie +5. Wyrzuciłem 19, więc razem mam 24”.

MG: „Niezły rzut. Zauważasz, że jelenia głowa odsuwa się na bok, a za nią jest ukryty schowek”.

Tajemnicza jelenia głowa (w starym stylu)

Janek Chytrzak: „Otwieramy drzwi. Coś jest w pokoju?”

MG: „Żadnych potworów. Widzicie stół, krzesło i wypchaną jelenią głowę na ścianie”.

Janek Chytrzak: „Sprawdzamy sufit i podłogę – jeszcze nie wchodzimy do środka. Jeżeli nic nie ma na suficie i podłodze, naciskamy podłogę trzymetrową tyczką i ostrożnie wchodzimy”.

MG: „Nic. Jesteście w pokoju”.

Janek Chytrzak: „Przeszukuję pokój”.

MG: „Co dokładnie robisz?”

Janek Chytrzak: „Rzucam okiem na stół i krzesło, szukając czegoś nietypowego, po czym przesuwam po nich rękoma, sprawdzając, czy nie ma w nich nic dziwnego”.

MG: „Nic”.

Janek Chytrzak: „Czy oczy jelenia podążają za mną, czy coś w tym stylu?”

MG: „Nie”.

Janek Chytrzak: „Sprawdzam jelenią głowę”.

MG: „Jak?”

Janek Chytrzak: „Przekręcam rogi, zaglądam do pyska, sprawdzam, czy się przechyla...”

MG: „Kiedy sprawdzasz, czy się przechyla, głowa przesuwa się trochę na bok”.

Janek Chytrzak: „Przesuwam ją dalej”.

MG: „Za głową jest skrytka”.

Innymi słowy, rzuty kośćmi nie zapewniają drogi na skróty do rozwiązania tych wszystkich pasjonujących zagadek i odkrycia poszlak rozrzuconych po podziemiach. To samo odnosi się do pułapek (chyba że używacie klasy postaci złodzieja).

Być może myślisz teraz: „Boże, ile to czasu zajmuje”. Jasne, taka szczegółowa eksploracja trwa dłużej w starym stylu grania niż w nowym. Oryginalna edycja opowiada o eksploracji, poszukiwaniach i rozwiązywaniu zagadek w takim samym stopniu, w jakim opowiada o walce. Przez lata twórcy gier doszli do wniosku, że gra powinna się skupiać na bardziej widowiskowych elementach rozgrywki i że nie powinno się zużywać tyle czasu na śledztwa i eksplorację. Wraz z upływem czasu zasady walki stawały się coraz bardziej szczegółowe, a rzuty

kostkami zajęły w grze miejsce rysowania map, zauważania szczegółów, eksperymentowania i dedukcji. Nie zakładaj jednak, że eksploracja spowolni całą grę. Walka w oryginalnej edycji jest tak szybka, że pozostawia dość dużo czasu na myślenie i obserwację. W moim odczuciu sesja tej edycji pozwala graczom na stoczenie większej ilości walki i śledztw, niż trwająca tyle samo rozgrywka trzeciej edycji D&D. Czwarta edycja wydaje się mieć szybszy system walki od trzeciej (kiedy to pisałem, nie minęło dość czasu od jej wydania, żebym zagrał w nią więcej niż trzy razy), ale to, co powiedziałem wyżej, wciąż wydaje się prawdziwe, choć być może w trochę mniejszym stopniu.

TAO MG: ABSTRAKCYJNA SZTUKA WALKI

Jednym z częstych argumentów przeciwko grom starej szkoły są walki, które zamieniają się w monotonne ciągi w stylu „Rzucam k20. Pudło. Rzucam k20. Trafiłem. Rzucam k20. Pudło. Rzucam k20. Pudło”. Zgodnie z regułami starej szkoły walk (za wyjątkiem tych najszybszych i najmniej istotnych) nie przeprowadza się w taki sposób, bo rzeczywiście byłyby nudne.

Walki w starym stylu nie są monotonne – tak naprawdę często są dużo barwniejsze od tych rozgrywanych współcześnie – dzięki sytuacjom, które zdarzają się w starciu, choć nie ma ich w zasadach. W tych grach gracz może spróbować zrobić właściwie wszystko, co mu przyjdzie do głowy. Nie potrzebuje do tego żadnych opisanych mechanik gry zdolności. Może próbować zrobić wślizg pomiędzy przeciwników, zamierzać się na odległych wrogów, rozjuszyć przeciwnika, żeby ten wbiegł na zapadnię... Wszystko, czego chce spróbować. To oczywiście nie oznacza, że próba się powiedzie. To twoim zadaniem jest widowiskowe i uczciwe poprowadzenie takich działań, ustalenie prawdopodobieństwa powodzenia i rzucenie kośćmi. Czasami odpowiedź to po prostu „to nie może się udać, nie ma po co rzucać”. Kiedy gracze naprawdę zrozumieją – a to może chwilę potrwać – że nie są ograniczani przez zdolności, atuty, umiejętności i reguły, odkryjesz, że walki robią się całkiem ciekawe.

Twoim zadaniem jest również wprowadzanie do starcia sytuacji nieopisanych w zasadach. „Wyrzuciłeś 1. Upuściłeś miecz”, „Wyrzuciłeś 1. Potknąłeś się i przewróciłeś” „Wyrzuciłeś 1. Miecz utknął w szparze w podłodze”, „Hej, wyrzuciłeś 20. Robisz obrót i dostajesz dodatkowy atak”, „Hej, wyrzuciłeś 20. Zabijasz orka, kopniakiem zrzucasz ciało ze swojego miecza, a krew tryska w oczy drugiego, który stoi obok. W tej rundzie nie atakuje”. To tylko kilka przykładów różnych sposobów, na które mógłbyś potraktować wyrzucenie 1 lub 20. Każdy rezultat jest inny i żaden z nich nie jest częścią oficjalnych reguł – wymyśliłeś je w trakcie gry. Jesteś konsekwentny – wysokie i niskie wyniki zawsze oznaczają odpowiednio dobre lub złe rezultaty – ale to, co dokładnie się zdarzy, w dużej mierze zależy od tego, co twoim zdaniem będzie realistyczne przyniesie dobrą zabawę.

Barwna walka nie ogranicza się jedynie do wyjątkowo wysokich i niskich rzutów. Postać wskakuje na stół, ale ten załamuje się pod jej ciężarem. Przeskok na linie udaje się, ale lina pęka i postać ląduje nie w tej grupie potworów. Atak potwora wytrąca pochodnię z ręki postaci. Pióropusz na czymś hełmie zostaje odcięty po niecelnym ataku. Te wszystkie drobne detale dodają smaku walce w starym stylu i w ogromnym stopniu zmieniają ją z sekwencji rzutów k20 w coś dużo bardziej żywego i emocjonującego. To oczywiście nie znaczy, że każdy cios miecza i każdy krok w walce wymaga od ciebie bogatych opisów i detali. To kwestia znalezienia właściwego tempa. Nie potrafię wyjaśnić, jak to zrobić; mogę jedynie zapewnić, że dojdiesz do tego sam.

Pamiętaj również, że nie tylko gracze mogą uciekać się do nieszablonowej taktyki. Potwory również bywają nieprzewidywalne. Potwór może rzucić ławą, żeby zwalić z nóg dwóch bohaterów na raz, bujać się na żyrandolu i stwarzać inne podobne wyzwania, które nie miałyby miejsca w grach ze sztywniejszymi zasadami.

Poza tym spróbuj od czasu do czasu umieszczać „zabawki” na polu walki: ławy, miejsca, które pozwalają na walkę z przewagą wysokości, śliskie posadzki itp. Dzięki szybkości abstrakcyjnego systemu walki nietypowe zagrywki graczy i potworów nie wymagają przerywania gry na szukanie reguł w podręczniku. Wszystko zależy od ciebie – to ty jesteś zasadami.

To prawda, że niektóre walki w starym stylu nie są urozmaicane: są na tyle nieistotne, że nikomu nie chce się wymyślać nietypowych akcji, nie ma krytycznych sukcesów ani porażek i nie istnieje poważne ryzyko dla drużyny. Wtedy faktycznie walki są pozbawione taktyki, dlaczego więc je toczyć? Dlatego, że każda szybka, mało istotna walka zużywa zasoby. A kiedy mówię, że walka jest szybka, to mam na myśli to, że jest bardzo, bardzo szybka. W nowoczesnych grach, w których walki są pełne specjalnych ataków i dodatkowych reguł, jedna potyczka zajmuje mnóstwo czasu. „Nieistotna” walka oznacza marnowanie czasu gry. W starych zasadach krótkie potyczki mogą zająć pięć minut lub mniej, więc są świetnym sposobem na wyczerpywanie

zasobów graczy toczących wyścig z czasem. Gracze będą naprawdę starali się unikać pomniejszych walk, kiedy nie będą się one wiązały z okazją do zdobycia skarbów. To legowisk potworów i skarbców szukają, a nie wrogów do wybicia. Klasyczne przygody w starej szkole uwzględniają potwory wędrowne, które pojawiają się w losowym momencie i atakują drużynę, co niektórym współczesnym graczom wydaje się bez sensu. Nie jest tak, to kolejny element wyścigu z czasem – jeżeli gracze nie są dość sprytni, by szybko dostać się do skarbców, jeśli chodzą w kółko, marnując czas, będą tracili punkty życia i czary, walcząc z wędrownymi potworami, które nie mają przy sobie prawie żadnych skarbów. Swoją drogą jest to również powód, dla którego gry starej szkoły nagradzają zdobywanie skarbów punktami doświadczenia w takim samym stopniu, w jakim nagradzają zabijanie potworów. Jeżeli zabijanie to jedyny sposób na zdobycie doświadczenia, to nie ma różnicy między pokonywanymi przeciwnikami – gracze nie mają powodu, by unikać walk. Z kolei kiedy skarby są najlepszym źródłem punktów doświadczenia i trwa wyścig z czasem, gracze są motywowani do wykorzystywania swoich umiejętności i pomysłowości, żeby unikać spotkań, które zużywają ich zasoby. Muszą spieszyć się z wykonaniem zadania, zanim staną się zbyt słabi, by iść dalej.

Tak więc właśnie dlatego walka jest abstrakcyjna, lub przynajmniej jest to jedna z przyczyn. Poza tym oczywiście szybka walka naśladuje tempo rzeczywistego starcia – w bardziej złożonych grach gracze muszą zastanawiać się przez pewien czas, myśląc nad następnym ruchem jak w szachach. Słyszałem o użyciu stoperów, żeby ograniczyć czas na myślenie. W staromodnych, abstrakcyjnych walkach coś takiego nie ma miejsca (a przynajmniej nie za często). Abstrakcyjna walka pozwala na jedno z kluczowych doświadczeń grania w starym stylu – beztroskie poczucie, że nic nie jest zabronione.

TAO MG: DROGA ROZBITKÓW

Ważną częścią gier starej szkoły jest coś, co można nazwać „zarządzaniem zasobami”. Czary się zużywają, punkty życia są tracone, pochodnie się wypalają, jedzenie się kończy. To kolejny element gry, który został zepchnięty na margines w późniejszych edycjach (szczególnie w czwartej). Według twórców nikomu nie chce się zajmować przyziemnymi sprawami takimi, jak pochodnie czy jedzenie. Nie są bez racji – kiepski prowadzący może to zupełnie zepsuć, jeśli spędza zbyt dużo czasu nad rachunkami. Jednakże musisz sobie uświadomić jedną rzecz dotyczącą oryginalnej edycji: zarządzanie zasobami jest sercem tej gry. Tak naprawdę nazwałbym to piątym momentem Zen, tylko że zarządzanie zasobami wciąż jest elementem późniejszych gier, choć w dużo mniejszym stopniu. W każdym razie jako prowadzący powinieneś prowadzić grę z założeniem, że emocje i napięcie rosną wraz z zagłębianiem się drużyny w strefę zagrożenia i zużywaniem się jej zasobów. Sztuką jest dopasowanie zarządzania zasobami do drużyny. Przygody na wyższych poziomach nie powinny skupiać się na kurczących się zapasach jedzenia i źródeł światła, tylko na traconych punktach życia i czarach. W przygodach na niskich poziomach jedzenie i światło mogą być kluczem do zwycięstwa lub porażki (pamiętaj, oryginalna edycja jest grą o zwyczajnych ludziach).

Kluczowym elementem prowadzenia przygód jest sprawienie, że zarządzanie zasobami zwiększa emocje, a nie staje się przykrym obowiązkiem. Po pierwsze, kontroluj czas spędzony w podziemiach, żebyś mógł szybko powiedzieć graczom, jakie zasoby skreślić z ich kart postaci. Jeżeli stracisz rachubę, stracisz przyjemność z gry. Po drugie, gracze muszą stać przed ważnym wyborem: podążać dalej czy wycofać się z podziemi? Podążanie dalej z małą ilością zasobów jest oczywiście niebezpieczne i powinna istnieć motywacja dla graczy, żeby kontynuować wyprawę, a nie wracać i odnowić czary, wyleczyć się i spróbować następnym razem. Motywacją mogą być: 1) wysokie koszty życia w gospodzie, 2) nagroda od miejscowego władcy za szybkie wykonanie zadania (malejąca z każdym dniem), 3) porywacze grożący zabiciem zakładnika (być może po upłynięciu wyznaczonego terminu), 4) droga powrotna zablokowana przez potwora, pułapkę lub kraty; trzeba znaleźć inną, 5) to, że drużyna się zgubiła na skutek teleportacji lub wykonania złej mapy, 6) to, iż drużynie powiedziano, że ma nie wracać, dopóki nie wykona zadania – zawsze sprawdza się, jeśli postacie mają kłopoty z prawem, 8) zakład lub sytuacja społeczna powodujące, że postacie tracą pieniądze lub ośmieszają się, jeżeli wrócą bez określonej ilości skarbów, lub 9) to, że drużyna musi zapłacić za każdym razem, kiedy wyprawia się do podziemi. Jestem pewien, że możesz wymyślić jeszcze więcej przykładów. Przygoda musi być w jakiś sposób wyścigiem z czasem, nawet jeżeli presja na graczy nie jest szczególnie silna (koszty życia w gospodzie nie stanowią wielkiego nacisku, podczas gdy zależące od drużyny życie zakładnika – owszem).

Na wyższych poziomach tworzenie wyścigu z czasem wymaga od ciebie trochę większej inwencji, zwłaszcza że nie chcesz zmuszać graczy do wzięcia udziału w danej przygodzie. Gracze, ogólnie rzecz biorąc, powinni móc wybrać, dokąd się udadzą i na jakie niebezpieczeństwa chcą się narażać, musisz więc unikać nadużywania

motywacji w rodzaju „król skaze was na śmierć, jeśli nie uratujecie księżniczki”. Czasami taka motywacja ma sens – w końcu uciekanie przed strażnikami króla jest również całkiem niezłą decyzją, nigdy jednak nie dopuść do tego, żeby gracze nie mieli wyboru.

Najważniejsze wskazówki:

To ty jesteś zasadami. Nie ma innych zasad.

Spraw, by gra była szybka, barwna i pełna decyzji do podjęcia przez graczy.

JAK ZACZAĆ?

Krok 1: Przeczytaj momenty Zen. Jeżeli nic nie zaskoczyło w twojej głowie, przejrzyj je jeszcze raz po przeczytaniu zasad gry oryginalnej edycji, w którą zamierzasz grać. Przejrzenie reguł może zwiększyć szanse, że coś zaskoczy.

Krok 2: Zdobądź zasady. Oryginalna edycja *Dungeons & Dragons* ma w sobie wyjątkową głębię i klimat, natomiast retroklony, jak *Swords & Wizardry*, prezentują reguły jaśniej i na bardziej współczesny sposób, przez co można ich użyć jako pomostu między starymi i nowymi grami. Poza tym są łatwiej dostępne.

Krok 3: Przeczytaj zasady tak, jakby były zupełnie nową grą napisaną w ostatnim tygodniu przez cenionego wydawcę. Zwłaszcza jeśli przejrzysz oryginalne *D&D*, to zauważysz, że informacje o regułach są rozrzucone po całym podręczniku, ale to nie powinien być problem – podręcznik nie jest gruby.

Krok 4: Zdecyduj się na przygodę do poprowadzenia. Może to być instruktażowy moduł *Tomb of the Iron God* Matta Fincha, autora tego artykułu (do kupienia w formacie PDF), ale istnieje jeszcze dużo innych, w tym darmowych, możliwości.

Krok 5: Zapoznaj się z przygodą, czytając ją przed sesją.

Krok 6: Poprowadź przygodę i ciesz się grą!