



#zostańwdomu na wyprawie z zastępem

Autor: Jakub Borkowski

Biegli drugą godzinę, opadając z sił. Jakiś kwadrans temu poddali się i przestali nawoływać zastępowego – po prostu posuwali się do przodu, odgarniając sosenki w szkółce leśnej. Byli przekonani, że ich zastępowy został porwany przez to coś, które na ich oczach wciągnęło drużynowego pod wodę.

„To coś” wyglądało jak mała dziewczynka o ciemnych, mokrych włosach i w wilgotnej płóciennej sukience. Stało w jeziorze, blisko brzegu. Dlatego bez lęku podeszli do niej, żeby zapytać co się stało, czy się nie zgubiła. Gdy drużynowy zbliżył się do niej na krok, nagle wrzasnęła ogłuszająco, schwytała go pazurami, wbiła ostre zęby w szyję i porwała go na środek jeziora. Zastępowy, który jako pierwszy zdobył „Lekką stopę” i cały rękaw miał w sprawnościach sportowych, uciekał najszybciej – stracili go z oczu po minucie.

Teraz, cali drżąc, przedzierali się przez niskie drzewa. Nagle...

Rzućcie kością na nasłuchiwanie. 16? Franek usłyszał trzask gałązki, która złamała się kilkanaście kroków na prawo od Was. Nic nie widzicie, chyba że któryś z was ma w ekwipunku latarkę.

O czym jest ta historia?

RPG, czyli Role Playing Game to gra, która odbywa się w wyobraźni. Wyobraźnia? — pomyślisz — ha, przecież wyobraźnią zajmują się zuchy, a nie poważni harcerze czy wędrownicy! Otóż nie. Wyobraźni używają wszyscy, którzy chcą coś zaplanować, stworzyć, opracować. Ty też możesz.

Przytoczona na wstępie historia to fragment przygody, którą przygotował dla nas były hufcowy. Tak jest, pięciu blisko trzydziestoletnich facetów usiadło przy stole i bawiło się w harcerzy na obozie. Z tą drobną różnicą, że normalnie na obozach nikogo nie morduje utopiec z jeziora, a tu owszem. Sesje RPG prowadzi zawsze jedna osoba — mistrz gry (w tym wypadku hufcowy), a gracze wcielają się w konkretne role. W zależności od systemu, gracze mogą być rycerzami, magami, łucznikami, detektywami, żołnierzami, lekarzami, rycerzami Jedi, astronautami czy naukowcami. Jest nawet system, w którym wcielacie się w Powstańców Warszawskich!

Mistrz gry jest narratorem i opowiada graczom, co się dzieje w eksplorowanym przez nich świecie, zaś gracze odpowiednio reagują na wydarzenia. W grze nie ma ograniczeń — możesz ruszyć do walki z wrogiem, możesz próbować go ominąć, możesz usiłować go przekupić, możesz uciec, możesz sięść i płakać. Ty kreujesz rzeczywistość. Podczas gry



podejmujesz decyzje, budujesz relacje z innymi graczami — wzajemnie sobie pomagacie, wspólnie dążycie do celu — albo wprost przeciwnie, nie lubicie się i wzajemnie sobie przeszkadzacie. Każdy z uczestników odgrywa w teatrze gry kogo tylko zapragnie — ekstrawertyk może być postacią zamkniętą w sobie, która nie chce rozmawiać z innymi osobami, gracz który w rzeczywistości nie lubi podejmować ryzyka, w świecie gry może bezustannie porywać się na niebezpieczne przygody. Bohater może być wybitnie silny, wybitnie mądry, albo wybitnie przeciętny. Może walczyć mieczem, może strzelać z łuku, a może w ogóle nie walczyć, korzystając jedynie ze sprytu — wszystko zapisujesz ołówkiem na karcie postaci, dzięki której masz nad nią kontrolę. Odgrywanie mogą ułatwiać lub utrudniać rzuty kośćmi, które decydują o czynnikach losowych w grze. Bo cóż z tego, że jesteś zwinnym łotrzykiem, który bezszelestnie skrada się za plecami przeciwnika, skoro wyrzucisz na kości 1 (albo 100 — w zależności od systemu) i wywalisz się plackiem na bruku?

Przygody może wymyślać mistrz gry, można też znaleźć gotowe w książkach do RPG i na różnych tematycznych stronach internetowych. Można też przerabiać na scenariusze książki, seriale, filmy — wszystko (jak gawędy zuchowe!). Systemy gier są bardzo różne, od niesamowicie prostych do maksymalnie złożonych, w których trzeba przeczytać kilka opasłych podręczników, by zrozumieć mechanikę świata. Chyba najbardziej popularne to fantastyczne Dungeons & Dragons, Warhammer (jest też Wiedźmin!); bardziej współczesne Call of Cthulhu i futurystyczne Cyberpunk 2020, Star Wars i Neuroshima. Niezależnie od tego, jaki klimat najbardziej Ci odpowiada, znajdziesz coś dla siebie.

Ale druhu, przecież #zostańwdomu

Ponieważ obecnie z uwagi na ryzyko zarażenia wirusem musimy ograniczać bezpośrednie kontakty między ludźmi, chciałem zaproponować Ci granie w erpegi online. Grać można przez Skype, Teams, FaceTime czy inny program do wideorozmów, wystarczy żeby w kamerze było widać rzuty kośćmi. Można też wykorzystać roll20.net — aplikację webową, w której możecie zrobić sobie karty postaci, uruchomić wideokonferencję i nawet rzucać wirtualnymi kośćmi. Aplikacja jest bezpłatna w wersji podstawowej, a ta jest wystarczająca do gry. Dobrym systemem na początek jest Call Of Cthulhu — jest prosty i można go łatwo dopasować do potrzeb.

Dzięki grom RPG możesz zostać w domu, a jednocześnie toczyć wspólnie z patrolem wędrowniczym czy zastępem walki z orkami, tropić Cthulhu albo uciekać przez las przed utopcem. Ograniczeniem będzie tylko wyobraźnia.

Darmowy starter do Call Of Cthulhu -

https://blackmonk.pl/MATERIALY/ZewCthulhu_Starter.pdf

Starter do Dungeons & Dragons -



#zostańwdomu na wyprawie z zastępem

<https://sklep-graal.pl/pl/p/Dungeon-Dragons-5.0-Zestaw-startowy-Starter-set-PL/6671>
Recenzja gry Szare Szeregi (Gray Ranks) - <https://polter.pl/rpg/Szare-Szeregi-c27806>



[Jakub Borkowski](#)

Był zuchem, harcerzem, wędrownikiem, harcerzem starszym, członkiem współdziałającym i instruktorem. Działał na wszystkich poziomach OH-y, pełnił różne funkcje w okręgu i we władzach naczelnych. Specjalizuje się w zuchologii stosowanej i prawie karnym, ale może wymądrzać się w każdym temacie.