

Милош Пејковић и Младен Ђорђевић

ТАМНИЦЕ И ЗМАЈЕВИ (Dungeons and Dragons - Role Playing Game)

ШТА СУ ТО "ТАМНИЦЕ И ЗМАЈЕВИ"?

"Тамнице и Змајеви" су накомплекснија друштвена игра икада. Када људи први пут дођу у додир са игром тешко им је да схвате многобројна правила, зато за ову игру треба имати стрпљења. Игра сама по себи је јако занимљива и за разлику од других друштвених игара у њој можете радити буквално све што вам падне на памет. Постоје три основне књиге правила: Dungeon Master Guide, Monstrous Manual и Players Handbook. Нажалост књиге још увек нису преведене на наш језик, тако да неким потенцијалним играчима то може представљати проблем. Зато ћемо ми сада покушати да вам представимо ову заиста интересантну игру која ће вас сигурно привући! Ова игра је предвиђена за све узрасте, мада га ми не препоручујемо деци млађој од 12 година баш због својих опширних и тешких правила. Такође, не препоручујемо је немаштовитим особама. Ова игра је смештена у фантазијски свет препун чаробњака, храбрих ратника, невероватних чудовишта, узвишених сила итд.

Прво издање ове игре, која је касније усавршавана, изашло је давне 1989. Направила ју је група маштовитих младих људи са Оксворда. Шест година касније Steve Winter и Dave Cook усавршили су игру, упростили правила и направили баланс. Данас постоје три основне едиције ове игре и још неколико модификованих верзија које су мање заступљене.

Игра настаје тако што DM (DungeonMaster) осмисли авантуру и догађаје у којим ће главну улогу имати управо играчи (чланови његове дружине). Сваки играч пре почетка игре има могућност да креира свог јединственог лика којег ће водити кроз авантуре. Авантура се састоје из многобројних борби са различитим непријатељима, решавању загонетки, пролажењу кроз смртоносне тамнице и лавиринте... DM-ова најбитнија обавеза је да играчима веродостојно представи њихово окружење, ликове са којима се сусрећу и описе разних ситуација, предела кроз које они путују итд... Што се тиче играча, они треба да се поистовете са креираним ликом и унесу "живот" у њега.

ШТА ЈЕ СВЕ ПОТРЕБНО ЗА ИГРУ?

За игру је, поред познавања основних правила, потребна добра доза маште, стандардни комплет коцкица, папири за ликове (Character Sheets), оловке и гумице, евентуално и фугурице, приручници за игру. С обзиром да се игра веома дуго и да се дружина углавном састоји од три па до шест чланова, потребан је одговарајући простор (слободна просторија и велики сто) да би играчи уживали у игри. Игра нема основни циљ тако да нема ни крај. Једна партија се може играти годинама што зависи од сналажљивости играча.

КАКО СЕ ИГРА?

Некоме најдосаднији а некоме најинтересантнији део је креирање лика! Играч има велики избор могућности! Битно је да одлучи која ће бити раса, класа, и зависно од тога које ће остале карактеристике изабрати. Играч ако жели може бити: неустрашиви ратник, зли чаробњак, племенити паладин, тајновити ренџер, распевани бард или плаћени убица...

Што се тиче раса, ту су племенити и одважни вилењаци, поносни и борбени патуљци, радознали и оштроумни гноми, умиљати и увек симпатични хобити, и наравно људи. DM може играчима изаћи у сусрет и дозволити им да изаберу неку специфичну расу уколико му то одговара. Дружина би требало да буде разноврсна и по расама и по класама не само због занимљивости већ и због тога што свака раса или класа има своје предности и мане и тиме би се чланови дружине међусобно употпуњавали. Сваки лик има своје атрибуте: снагу, агилност, харизму, мудрост, интелигенцију и конституцију, коцкице се бацају на почетку да би се видело каквим ће он атрибутима да располаже. Осим тога коцкице се даље бацају да би се видело колико ће лик имати здравствених поена (Hit Points). Уколико је лик ратник (Paladin, Ranger, Fighter) имаће широк спектар оружја, моћи ће да користи све оклопе и

моћи ће да усавршава своје борбене способности. Уколико је лик чаробњак, оружја и оклопи га неће занимати, већ магија, артефакти и вештине које ће унапредити његове магије (Spellcraft, Astrology, Alchemy). Лик може бити и лопов, тако да ће шуњање, џепарење, обијање сефова и демонтажа замки бити његова основна преокупација. Бард је једна врста ”лопова”, само што је он нешто разноврснији као лик. Ту су наравно и људи од вере, свештеници, који своје магије за разлику од чаробњака добијају тако што се моле свом богу. Једна врста свештеника (Cleric, Priest) је друид који своје магије добија сједињавањем свог ума са природом. Његов основни задатак је одржавање равнотеже у природи.

Ликови напредују у току игре тако што сакупљају искуствене поене (Experience Points), сваким нивоом су све снажнији и разноврснији. Након дугог играња ликови могу да постану прави хероји епских размера, што је и један од многобројних циљева ове игре.

Иначе, игра почиње тако што ДМ члановима дружине исприча уводну причу, нпр. објасни им како се налазе у некој крчми, седе за столом и причају. Каже им да им за време вечере прилази тајанствени хобит са црном капуљачом и пита да ли су они авантуристи, и ако јесу да ли су заинтересовани за један посао. Тада чланови дружине могу да разговарају са хобитом кога ће глумити ДМ и одговорати на њихова питања сходно причи коју је замислио. Доле је пример једне од авантура.

ПРИМЕР ИГРЕ

ДМ води трочлану дружину која се тренутно налази у подземним пећинама. Чланови дружине су ренџер Елгар, чаробњак Даргорон и лопов Итан који су у потрази за несталим члановима краљевског савета....

ДМ: Тунел води право испред вас, мрачно је и хладно, у даљини се чује шум воде. На тлу испред вас је мала бара.

ЕЛГАР: Да ли је тло каменито или песковито?

ДМ: Више је песковито.

ЕЛГАР: Гледам да ли ту има трагова неке животиње, човека или чудовишта.

ДМ: Превише је мрачно да би видео до детаља трагове.

ДАРГОРОН: Пошто је исувише мрачно извешћу магију Светлости (Лигхт) како бих осветлио тло.

ДМ: У реду, сада вам је тунел лепо осветљен.

ЕЛГАР: Сада покушавам да нађем трагове.

ДМ сакривено од погледа играча баца коцкице и увиђа да је ренџер пронашао трагове.-

ДМ: У реду. Док си тражио, приметио си трагове на песку, нешто веће од људских стопала. Рекао би да су најстарији два дана.

ИТАН: Ја крећем напред и шуњам се по сенкама.

ДМ: Ишао си тако неко време и наишао до масивних дрвених врата на крају тунела.

ДАРГОРОН: Немој још да их отвараш (обраћа се лопову) покушаћу да потражим тајне просторије или неку полугу (једна од способности вилењака).

ДМ: након бацања коцкица р Ниси нашао ништа што би ти привукло пажњу.

ИТАН: Сумњива су ми врата, проверићу да ли има замки (Финд ор Ремове Трапс).

ДМ: након бацања коцкица р Приметио си да на брави постоји замка. Отклонио си је, измакнувши се у страну тако да су те сечива замке промашила.

ИТАН: Супер. Да ли су врата закључана. Ако јесу, покушаћу да их обијем алатом.

ДМ: Да, закључана су. (Баца коцкице и увиђа да Итан не може да их обије алатом). Не успеваш у својој намери. Врата су и даље закључана.

ЕЛГАР: Враћамо се назад. Изгледа ћемо морати да нађемо кључ.

Ово је кратак пример једне од стандардних ситуација у авантурама.

ЕПИЛОГ

Покушали смо да вам у најкраћим могућим цртама представимо ову заиста феноменалну игру. Ако вас барем мало привлачи фантастика покушајте да играте, можда се пронађете у улози неког од ликова којег ваша машта креира. И, као што смо напоменули, немојте да одустајате, игра заиста изискује доста стрпљења.

Из личног искуства вам кажемо да након заморних дана у школи, на послу добро дође мало одмора од реалног света и уживање уз мало фантастике. Можда ће вам пријати да у сјајном оклопу и са магичним мачем поразите војску оркова и гоблина, да својим моћним магијама поразите силе зла или да се ушуњате у ризницу богатог војводе и послужите се оним што вам треба. Зависи шта волите. Искрено се надамо да ће вам се игра допасти. Уживајте.